Les phrases amies

Orazio Puglisi

Professeur et Entraineur

Novembre 2021

Ne soyez pas étonnés par les formulations parfois simples, même très simples et familières car ce document se veut aussi et surtout utile aux joueurs débutants !

☞ Méfiez-vous

- Une demi-vérité est un mensonge.
- Ne pas écouter le vociférant, il est source d'égarement !
- Toute parole n'est pas forcément parole d'évangile. Parole éternellement vraie !
- L'arrogance j'adore, elle indique le contraire de la bonne voie !
- La mesure est toujours bonne conseillère !

☞ Ces bons vieux conseils sont malheureusement valables aussi pour ce document !

☞ Dans ce dernier, il est fait référence à des points qui nécessitent développement et éclaircissements. Ils ne sont pas donnés ici car ce document se veut dans la mesure du possible succinct et concis !

☞ Pour les plus curieux rendez-vous sur mon blog ***vidéosechecsenligne.com***

☞ Je dois signaler que ce genre de document peut et doit faire l'objet d'améliorations incessantes et ne peut en aucun constituer une étude exhaustive !



Jeu d'échecs du XVIIIè

Allez, on commence !

Généralités

« Ecouter la phrase dans sa totalité la fin d'une phrase est tout aussi importante que le début ! »

« Pensez contre soi c'est très bien aussi aux échecs »

« Cavalier au bord, cavalier mort sauf quand il y est fort. »

« On ne donne pas un fou contre un cavalier sauf bonne raison. »

« On pourrait croire que le fou est plus fort que le cavalier ! »

« Le fou contrôle plus de cases, mais encore faut-il qu'il ait des cases ! »

« Avez-vous remarqué que le fou ne contrôle qu'un demi-échiquier alors que le cavalier a tout l'échiquier à sa disposition ! »

On peut le dire autrement : « Un fou c'est 14 cases contrôlées mais qu'une seule couleur, un cavalier c'est 9 cases contrôlées mais c'est les deux couleurs ! »

« Un bon fou c'est quoi ? Réponse : Un fou qui circule ! Et plus il peut circuler plus il est fort ! »

« Un mauvais fou c'est quoi ? Réponse : Un fou qui ne circule pas ! Et moins il peut circuler moins il est fort ! »

« La complémentarité des couleurs c'est quoi ? » C'est simple : si tu as un fou sur cases blanches mets tes pions sur cases noires, voilà ce n'est pas compliqué !

« Les échecs ce n'est pas compliqué, il suffit de bien organiser ses pièces ! »

- Ah bon c'est que çà ?
- Eh oui c'est que ça ! »

« Progresser aux échecs c'est progresser dans l'analyse ! »

« L'analyse c'est quoi = Sens de l'urgence + Calcul + Evaluation. »

« La stratégie c'est quoi ? Réponse : rentrer !! »

- Rentrer sur l'aile dame
- Rentrer au centre
- Rentrer sur l'aile roi

« Rentrer c'est quoi ? Réponse : envahir un des trois secteurs de l'échiquier et ne pas s'arrêter en cours de chemin. »

« Ne pas confondre plan et procédure ! »

« Un plan c'est choisir une direction, une procédure est une séquence de coups ! »

« Un plan implique une suite de procédures. »

« Il y a quatre types de procédures !

- Une procédure tactique (Je gagne du matériel)
- Une procédure de mat
- Une procédure en finale
- Une procédure stratégique
    - Une procédure stratégique est une procédure qui nous fait passer d'une position A à une position B sans que cette dernière ne soit une des trois premières procédures !
        - Ce travail, cette prise de décision est le pain quotidien du joueur d'échecs, mais le plus complexe !
        - Travaillez cet aspect du jeu et vous ferez de gros progrès !

« Ne jouez pas un bon coup il pourrait y avoir mieux, là je n'invente rien mais je souscris !!! »

« Aux échecs soit on fait soit on empêche l'autre de faire ! »

« Aux échecs il y a trois gestes :

- Attaquer
- Contre attaquer
- Défendre

☞Malheur à celui qui est entre… »

« Ne pas oublier est une grande qualité !! Il y a tant de choses à mémoriser ! »

« C'est vrai que le cerveau a du mal avec les traverses (rangées). »

Les deux derniers chapitres de tout bon bouquin d'échecs sont :

- L'escroquerie
- La prière !

Le jeu d'échecs est un jeu éminemment systémique !

- Un simple coup, ne serait-ce qu'un simple coup de pion et la position est toute autre : méfiez-vous des images anciennes qui ne sont plus d'actualité !!!!

Un pion de moins ; c'est une case de plus !!

- Au-delà du trait d'humour c'est une référence directe au sacrifice d'évacuation

Un pion ne recule jamais !

- Les bonnes évidences sont toujours bonnes à rappeler !

Comportement

« Phrase tronquée, vérité tronquée et on s'est trompé, poil au n… »

« Un joueur débutant pense à un coup le vérifie plus ou moins et le joue. Un joueur confirmé considère tous les coups jouables les hiérarchise et prend une décision ! »

« On oublie trop souvent d'écouter la phrase jusqu'au bout ! »

« Ne pas oublier est une qualité ! »

Par exemple

- Ne pas oublier que le cavalier est cloué
- Ne pas oublier la direction de votre plan
- Ne pas oublier de garder le contrôle de cette case
- Ne pas oublier que l'adversaire doit garder le contrôle de cette case…
- Ne pas oublier que si l'adversaire lâche le contrôle de telle case je le mate…
- Ne pas oublier que si je lâche cette case mon adversaire me mate…
- Ne pas oublier les consignes du professeur
- Etc…

« Mais au fait tu as joué quoi ? » « Ouais y'a du boulot »

« Avant de trouver le sens du coup de l'adversaire encore faut-il le regarder !! »

« Lire le coup de l'adversaire c'est très compliqué, on préfère jouer son propre coup…étroitesse, quand tu nous tiens… »

Rappelons une évidence : Lire l'intention de l'autre c'est à chaque fois qu'il joue ! Facile à dire …

En partie multipliez les points de vue !

- Ne serait-ce que se redresser
- Debout devant son échiquier
- Derrière son adversaire

« Ne jamais jouer vite ! »

« La précipitation n'amène que la précipitation de votre chute ! »

« Méfiez-vous de la séduction, elle est aussi féroce que mauvaise conseillère »

« Une pièce qui recule est une pièce qui est moins lue ! méfiez-vous tout doit être objet de lecture ! »

« L'altérité c'est fondamental mais pas du tout naturel. Les échecs sont le lieu même de l'altérité. »

« On ne doit pas se mettre à la place de l'autre, « on doit être l'autre !! »

« Méfiez-vous ; on se croit non émotif et … »

« Sortir la dame trop tôt, ce n'est pas bon (parfois oui car l'adversaire gagne des temps de développement en attaquant cette impudente), mais c'est quand même la pièce la plus puissante et parfois elle gagne (surtout chez les débutants). »

Poser des questions c'est signe d'intelligence !

- Surtout quand les questions sont intelligentes ! »

Ecouter, tout un art !

Mais écouter c'est quoi exactement ?

Ecouter ce qui est dit !
Ecouter ce qui est suggéré !
Ecouter (surtout) ce qui n'est pas dit mais qui est si important !
Faire ses propres déductions !
Poser les questions pertinentes !
Restituer ces informations au bon moment !

Le cerveau est très intelligent pour ne pas travailler !

- Rappelez-le à son devoir et ne le laissez pas vous manipuler ! Il sera d'une subtilité féroce pour inventer les stratagèmes les plus fous pour ne pas travailler !! »

On ne joue jamais sous le coup de l'émotion !

- Que ce soit sous le coup de l'émotion positive :
  - « Je suis en train de gagner »
  - « Je suis sûr de jouer le coup gagnant ! »
- Que ce soit sous le coup de l'émotion négative : « je subis une forte attaque »

Je suis l'inventeur de la pédagogie des petites noisettes !

- « La pédagogie des petites noisettes c'est quoi ? Réponse : interroger les mots même et surtout les plus simples et même si parfois il faut aller de coquille en coquille, il y a toujours un moment où l'on mangera la graine tant attendue ! »

Méthodologie

Voir et dire précisément la menace c'est se défendre précisément !

- Dire et répéter sans cesse (et ne pas oublier) la menace précisément c'est se défendre précisément !
- C'est terrible de se faire mater en h7 alors que ça fait une heure qu'on sait qu'on va se faire mater en h7 !

Prendre son temps !

- Un élève qui ne répond pas à une question est un élève qui prend le temps de réfléchir, enfin j'espère…

Se méfier de soi !

Et pourquoi je ne me méfierai pas de moi. Nous vivons une époque qui a perdu le sens de l'inquiétude, comme le rappelle si souvent le Professeur Dortiguier !

Faire la balance !

« Un joueur débutant ne voit que le positif et joue, un joueur débutant ne voit que le négatif et ne joue pas, un joueur confirmé voit les deux, fait la balance et il ne joue pas, il prend une décision !»

J'ai quoi dans la poche ?

« Si je joue çà, j'ai quoi dans la poche, matériellement, positionnellement ou les deux ! »

Ne jouez pas sans être certain d'avoir quelque chose dans la poche !

- Sur le plan matériel c'est simple un pion ou une pièce
- Sur le plan positionnel
    - Une colonne ouverte
    - Une colonne semi ouverte
    - Une case forte
    - Une rentrée sur la 7è ou la 8è
    - L'initiative
    - L'espace
    - Un pion passé
    - Etc…

De coup en coup ?

« Un joueur débutant joue de coup en coup, un joueur confirmé joue de séquence en séquence. »

Dans les livres vous avez le symbole

Méfiez-vous du sentiment !

- On ne doit jamais jouer sur un sentiment, ou une intuition, ces deux aspects doivent être vérifiés par le calcul (encore une diablerie de notre cerveau pour ne pas travailler (calculer) !

« S'il y a prise il faut considérer en premier la prise »

Comment ajouter une ouverture à son répertoire ?

- Découvrir une ouverture c'est y consacrer du temps et du travail et passer par le triptyque (valable pour toute notion à acquérir) :
    - Découverte
    - Connaissance
    - Maitrise
- On ne fait rien sans la maitrise !
- « Connaissance sans maitrise n'est que ruine des échecs ! »
- Le joueur impatient et désireux d'acquérir d'autres ouvertures (désir légitime !) a tendance à brûler les étapes.
- Brûler les étapes c'est vouloir acquérir une autre ouverture alors qu'on en est qu'à l'étape 1 (Découverte) ou à peine à l'étape 2 (Connaissance) sans jamais connaître l'étape 3 (Maitrise), de l'ouverture précédente !

La théorie des coups candidats c'est quoi ?

Trouver les coups jouables, les analyser un par un et les évaluer et enfin choisir le coup candidat (décision) le plus prometteur. Facile à dire difficile à faire mais c'est l'idéal vers lequel il faut tendre !

Comment travailler vos exercices ?

Lorsque vous travaillez vos exercices quels qu'ils soient,

- Enoncez à voix haute les séquences (travail du calcul)
- Ou notez sur une feuille
- Répétez les solutions plusieurs fois
    - Vous ne reverrez jamais les positions !
    - Par-contre vous devez impérativement vous imprégner des mécanismes !!

Méthode de base pour bien débuter une partie ! (Développement)

- Développer les fous c'est facile
- Développer les cavaliers c'est facile
- Développer la dame c'est facile
- Roquer c'est facile
- Faire la case de fuite c'est facile
- Le boulot commence avec le développement des Tours !

☞ Comment activer les tours rapidement ?

- Repérez le pion adverse le plus avancé et proposer un échange de pions !
- Installez vos tours sur les colonnes ouvertes et n'oubliez pas de rentrer !

☞ Avec les tours !

- Je prends la colonne
- Je double sur la colonne
- Je rentre sur la 7è (2è)
- Je double sur la 7è (2è)
- Et je prends tout…

En cas de perte matérielle faites le point !

- Soit, vous abandonnez !
- Soit, vous prenez conscience de vos, votre argument, ne les oubliez pas et jouer à fond sur ce ou ces arguments, on se sent très vivant et on a toutes les forces quand on est au bord du gouffre !
- Si vous n'avez aucun argument, il vous reste l'optimisme !

Comment jouer un pion sérieusement ?

- Faire le différentiel entre les cases que je contrôle et les cases que je vais contrôler !!

Pourquoi parler autant des ouvertures, personne ne les connait !

- Ok, travailler les ouvertures ?!
    - Et le milieu de partie ?
    - Et les finales ?
    - Et les tableaux de mats ?
    - Et les thèmes tactiques ?
    - Et les thématiques générales ?
    - Et les transpositions ?
    - Et les forteresses ?
    - Et Etc…

Mettez un fou en b2 et vous gagnerez toutes vos parties !

- Merci Seb.

Dans le calcul on s'arrête toujours trop tôt !

- Allez toujours plus loin et vous vous rapprocherez des grands maîtres !

Il y a la méthode route, mieux la méthode autoroute !

- « La méthode autoroute est préférable bien évidemment, elle consiste dans un ordre de coups plus pertinent que l'ordre « route » ! »

Une intuition sûre c'est de l'expérience accumulée !

- Une truffe de chien çà se trompe rarement, j'ai un chien truffier c'est pratique. Jouez, travaillez beaucoup et votre cerveau trouvera à coup sûr la truffe.

Comment jouer sur une case contrôlée ?

- Compter les contrôles de chaque camp
- Distinguer les contrôles pions et les contrôles pièces
- Vérifier si les contrôles sont de vrais ou faux contrôles !
    - Pièce ou pion cloué
    - Pièce ou pion supprimable
- Vérifier si des facteurs annexes rendent impossible une poussée possible selon les trois points de méthode précédents !
- Vérifier si des facteurs annexes rendent possible une poussée impossible selon les trois points de méthode précédents !

☞ Eh oui çà parait simple de jouer sur une case contrôlée mais…y'a-t-il quelque chose de simple aux échecs ?

Votre adversaire sacrifie !

S'il sacrifie c'est qu'il a tout calculé : Non pas forcément ! Au niveau de la méthode il faut analyser l'acceptation du sacrifice car !

- Votre adversaire s'est peut-être trompé !
- Il sacrifie sans vérifier car il a peut-être envie de s'amuser avec un sacrifice spéculatif !

☞ Si vous n'arrivez pas à vérifier la validité du sacrifice, prenez …

- Vous gagnerez du matériel si le sacrifice est faux
- Vous gagnerez en expérience si le sacrifice est correct !

Capacités

☞ « On devient un joueur d'échecs par le développement des capacités

Analyse

- Sens de l'urgence
- Calcul
- Evaluation

☞ C'est la capacité la plus importante. Il n'y en aurait qu'une seule, ce serait celle-ci. Ne l'oubliez jamais !

Contrôle de case (une capacité à maitriser rapidement)

- Compter les contrôles de chaque camp
- Distinguer les contrôles pions et les contrôles pièces
- Vérifier si les contrôles sont de vrais ou faux contrôles !
    - Pièce ou pion cloué
    - Pièce ou pion supprimable
- Vérifier si des facteurs annexes rendent impossible une poussée possible selon les trois points de méthode précédents !
- Vérifier si des facteurs annexes rendent possible une poussée impossible selon les trois points de méthode précédents !

☞ Eh oui çà parait simple de jouer sur une case contrôlée mais…y'a-t-il quelque chose de simple aux échecs ?

Ouvertures de ligne

- Un joueur débutant ouvre allègrement pour son adversaire ??
- Il faut ouvrir les lignes pour soi, bien entendu !

L'art de la défense

- Intimement lié à l'identification de la menace !

L'art du bon moment

- C'est comme à l'armée « avant c'est trop tôt, après c'est trop tard ! »

L'art de la réfutation

- Un mauvais coup doit être réfuté soit
    - Matériellement
    - Soit positionnellement

☞ *Encore faut-il savoir que le coup est mauvais. Cela vient avec l'expérience, patience !*

L'art de rester calme

- Quoi qu'il arrive rester calme !

Capacité à convoquer les informations au bon moment

- Cela semble idiot mais c'est une qualité

Identification de la menace

- Menace matérielle / La plus facile à identifier
    - Travailler sur les sites d'exercices tactiques permet de développer indirectement cette capacité !
- Menace positionnelle / plus compliquée
    - Cette capacité se met en place avec le temps et l'expérience !

☞ Cette capacité est intimement liée à la lecture du jeu bien entendu !

☞ Qui voit la menace précisément se défend précisément !

Lecture du jeu

« Calculer vite et bien n'est rien si on ne calcule pas dans l'urgence de la position ! »

« Les contrôles de cases /Méthodologie pour bien calculer »

- Compter les contrôles de case chez les blancs et chez les noirs !
- Vérifier si ce sont des contrôles pions ou pièces

« Le bagage technique est moins important que le triptyque :
Capacités/Méthodologie/Comportement

« On devient un joueur d'échecs par le développement du triptyque cité ci-dessus ! »

Dans l'ouverture

Un répertoire d'ouvertures bien constitué c'est quoi ?

- Quoi qu'il arrive on joue une position, une ouverture, une variante que l'on connait et que l'on a travaillé !
- Toute impasse prouverait que le répertoire est mal établi !

Selon moi il y a trois méthodes pour faire face à la problématique de l'ouverture

La méthode « hard » ou « au feeling » ou « à l'intuition » ou l'intelligence pure

- On joue ce que l'on veut mais selon une direction
    - Très bien pour former à l'intelligence du jeu
    - Tout joueur débutant devrait commencer par cette méthode
    - Elle n'est pas castratrice car elle nous oblige à comprendre ce que l'on joue !
        - Comprendre ce que l'on joue c'est ce dire en quoi le coup que je joue est cohérent avec la direction choisie
        - Elle n'est pas castratrice car elle évite de réciter des séquences théoriques que l'on comprend plus ou moins (le plus souvent pas du tout).
- Les côtés négatifs.
    - La cohérence c'est difficile surtout chez le joueur débutant
    - Le doute peut s'installer
    - Coût énergétique
    - Coût en termes de temps

La méthode classique

- On la connait (le nom en tout cas).
- On choisit un ensemble d'ouvertures et de défenses afin de constituer son propre répertoire.
- Si vous voulez devenir champion du monde c'est la méthode que tout le monde utilise, jusqu'à nouvel ordre !
- Les dangers de cette méthode (pour les amateurs)
    - Le joueur amateur souvent n'a que des bribes plus ou moins importantes
    - La plupart des adversaires n'ont que très peu de connaissances théoriques et de ce fait la récitation théorique est rarement possible
    - Oublier les lignes théoriques
    - Mélanger les lignes théoriques
    - Que d'heures travaillées pour pas grand-chose

- Je déconseille ce type de répertoire pour le jouer amateur dilettante ou peu sérieux !

La méthode intermédiaire

C'est la méthode que j'utilise !

- Une séquence de base d'une dizaine de coups afin d'installer proprement la partie !
- Procéder à un travail d'analyse sur les milieux de partie qui en découle (cartographie).
- Le milieu de partie suit des consignes aussi précises que simple afin de bonne mémorisation !
- Pratiquer les mêmes systèmes avec les deux couleurs
- Les séquences de base rejoignent les lignes théoriques !
- Et le tour est joué
- Le joueur ainsi formé fonctionnera à tiroir
    - Le tiroir des petits avec le jouer ne connaissant pas la théorie
    - Le tiroir des grands avec « les connaisseurs »

Considérations structurelles

Connaissez-vous la nature des trois secteurs de l'échiquier ?

- Les attaques sur l'aile roi sont souvent spectaculaires mais longues de fait !
    - Une attaque sur l'aile roi gagne surtout si l'autre ne fait rien sur les deux autres secteurs de l'échiquier !

- Les attaques sur l'aile dame sont le contraire, discrètes mais rapides mais elles sont facilement jugulables !
    - Une attaque sur l'aile dame gagne surtout si l'autre ne fait rien sur les deux autres secteurs de l'échiquier !

- Le plan royal se trouve au centre, cependant :
    - Jouer e4 c'est être confronté à 11 réponses possibles
    - Jouer d4 c'est mieux il n'y a que 3 réponses majeures !
    - Si vous voulez réduire au maximum les réponses adverses jouez :
        - b3 avec un plan sur l'aile roi
        - g3 avec un plan sur l'aile dame
    - Une attaque au centre gagne tout le temps ; surtout si l'autre ne fait rien sur les deux autres secteurs de l'échiquier !

« **La théorie des îlots** c'est peu de chose, la preuve elle ne tient qu'en une seule phrase ! »
« Moins il y a d'îlots meilleure est la structure ! » Je vous l'avais dit… »

« Au fait un îlot est un groupe de pions, un pion étant un petit îlot mais îlot quand même »

« Un roque brisé c'est une colonne qui s'ouvre. »

« Un pion doublé c'est une colonne qui s'ouvre ! »

« Le pion doublé parfois catastrophique, parfois neutre, parfois gagnant »

Déstructurer son adversaire (sa structure) c'est bien !

- Créer une faiblesse structurelle (voir plus bas)

Une structure c'est quoi ?

- Parfois nommé squelette de pions
- La structure c'est l'organisation des pions.

Une structure saine c'est quoi ?

- Une structure saine est une structure avec un pion par colonne !
    - La chaine de pions initiale est la structure saine par excellence.

Une déstructuration c'est quoi ?

- Une structure qui n'est plus saine !
    - Plusieurs groupes de pions (La chaîne de pions initiale perd de son unité)
    - Pion isolé (Un pion qui n'est plus protégeable par un autre pion)
    - Pion arriéré (Un pion qui ne peut jouer sans le soutien d'un autre pion)
    - Pions doublés (Pions sur la même colonne)
    - Pions doublé isolés (Des pions doublés sans protection par pion)

Il faut veiller à préserver sa structure.

- Ne pas laisser votre adversaire vous déstructurer.
- Si vous consentez à une déstructuration, il faut qu'elle soit compensée par un ou d'autres paramètres.

« La colonne ouverte est supérieure à la colonne semi ouverte !? »

Méfiez-vous, les apparences sont souvent trompeuses, même et surtout aux échecs.

« Il est bien évident que la colonne semi ouverte est de fait, supérieure. Eh oui une colonne ouverte n'est pas très utile, le plus souvent l'adversaire s'y installe aussi (avec les tours, petite remarque pour les débutants) et on se retrouve avec un triste « statu quo » sur la colonne, alors qu'une colonne semi ouverte est souvent plus utile car on peut l'ouvrir en la possédant ! »

En milieu de partie

☞ Cette phase de la partie est délicate et le joueur débutant est souvent désemparé !

☞ On ne sait pas quoi jouer !

☞ Ne pas oublier la direction (Aile roi/Aile dame/Centre) et travailler dans cette direction

☞ (Je l'ai dit plus haut) il faut se raccrocher à des paramètres précis afin de traiter cette phase du jeu.

☞ Il faut aller de point stratégique en point stratégique !

☞ Un point stratégique c'est quoi ?

- C'est un paramètre positionnel
  - Une colonne ouverte
  - Une colonne semi ouverte
  - Une case forte
  - Une case assimilée forte
  - Un pion passé
  - Une rentrée sur la 7è (2è)
  - Une rentrée sur la 8è (1ère)
  - Mettre hors-jeu une pièce adverse
  - Prendre une initiative
  - Gagner de l'espace
  - Exploiter un roi au centre (qui n'a pas roqué)
  - Déroquer le roi adverse
  - Infliger des dégâts structurels
    - Pion isolé
    - Pion doublé
    - Pion triplé
    - Pion arriéré

☞ Dans la réalité, il peut y avoir une combinaison de paramètres dans la prise de décision !

☞ Désorganiser la position adverse est une bonne chose !

☞ Mettre une pièce hors-jeu de votre adversaire est une bonne chose !

☞ Empêcher l'adversaire de roquer est une bonne chose !

En finale

Dans les finales de pions, il suffit de compter ; le roi c'est un et le pion c'est un !

- Avant de prendre une décision dans les finales de pions pures (Attaquer/ Contre attaquer/Défendre), il faut compter pour les Blancs et les Noirs, c'est simple.
- Par exemple, si je fais dame en 7 coups et l'adversaire en 3 on a la réponse à notre question. Il nous reste
    - Défendre
    - Abandonner !

Rien de tel pour travailler la précision

- Travailler la précision est fondamental
- Cette qualité se transfère sur les autres aspects du jeu et c'est bien

☞ Face à un fort joueur je simplifie c'est plus simple !

- Faux. Le joueur débutant n'a certainement pas l'expérience ni la précision pour assumer cette décision

Donner échec en finale

- En finale si vous donnez échec sans raison, le plus souvent ce sera positif pour l'adversaire. Il profitera de votre échec pour activer son roi ! »

Qui fait quoi ?

- Lorsque vous rentrez en finale, arrêtez-vous et faites un bilan
- Attribuez à chaque unité son rôle, et réalisez votre procédure !

Etude d'Averbackh 1958



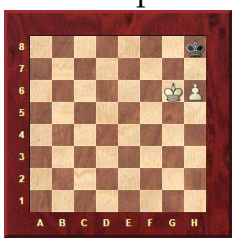
☞ Le fou est plus fort que le cavalier qui est lié au contrôle de la case a8

☞ Le roi blanc va simplement délogé le cavalier qui empêche la promotion

1.a7 ! le Cavalier est fixé, alors que le fou peut jouer des coups d'attente **♔g4 2.♔f2!** en avant pour déloger le cavalier [2.♔h2? ♔f4! 3.♔xh3 ♔e5 4.♔g4 ♔d6 5.♔f5 ♔c7 6.♔e5 ♘a8! 7.♗xa8 ♔b6 Nulle] **2...♔f4 3.♔e2 ♔f5** [3...♔g3 4.♔e3 ♔h2 5.♗b7 ♔g1 6.♔d4 h2 7.♔c5 et les blancs gagnent!] **4.♔e3 ♔e5 5.♔d3 ♔e6 6.♔c3 ♔d6 7.♔b4 ♔d7 8.♔b5 ♔c7 9.♔a6 h2 10.♗g2!** cool le coup d'attente **h1♕ 11.♗xh1 1-0**

Il y a tant de choses à connaître en finale

- C'est un problème, on peut se retrouver dans une position gagnante ou de nulle sans le savoir !
    - Par exemple saviez-vous que la position ci-dessous est nulle !



    - Et celle-ci, nulle aussi !



Les transpositions

Les transpositions en finales sont dévastatrices, vous avez intérêt à les connaître !

Une transposition en finale c'est quoi ?

- Réponse : passer d'une position A à une position B que l'on sait gagnante voire annulante !
- Transposer dans une finale perdante est le propre du joueur débutant qui ne sait pas qu'il transpose !

Exemple :



1.♘f6+ ♘xf6 [1...♔f8 2.♘xe8 ♔xe8 3.♔e6 ♔f8 4.♔f6 ♔e8 5.♔g7 ♔e7 6.f6+ ♔e8 7.f7+ ♔e7 8.f8♕+] **2.♔xf6 ♔f8 3.♔e6 ♔e8 4.f6 ♔f8 5.f7 ♔g7 6.♔e7 ♔g6 7.f8♕** et les blancs gagnent! **1-0**

Pour travailler les échecs

Quels sont les exercices les plus productifs pour progresser ? Ouf la question !

- Il n'y aurait qu'une chose à faire c'est de développer les capacités.
- On devient un joueur d'échecs par le développement et la maitrise des capacités !
- Elles sont nombreuses et toutes importantes.
- La plus importante est l'analyse
    - Sens de l'urgence
    - Calcul
    - Evaluation

Sinon deux exercices pour répondre plus précisément à la question ci-dessus

- Jouer/discuter avec un prof ou un joueur confirmé (pédagogue c'est mieux) et il vous dira
    - Si votre coup est bon et pourquoi
    - Si votre séquence de coups est bonne et pourquoi
    - Si votre coup est mauvais et pourquoi
    - Si votre séquence de coups est mauvaise et pourquoi
        - Faites çà pendant des heures !
- Jouer et faites analyser vos parties
    - Les sites de jeu enregistrent vos parties automatiquement profitez-en !

Une méthode d'apprentissage c'est quoi ?

- Il n'y a pas de méthode miracle
- La seule méthode c'est le travail
- Sinon toute méthode doit viser l'acquisition et la maitrise des point suivants :
    - Les capacités
        - L'analyse (largement la plus importante)
        - Le contrôle de cases
        - Les ouvertures de ligne
        - L'identification de la menace
            - Menace matérielle
            - Menace positionnelle
        - Etc…
    - Le bagage technique
        - Un répertoire d'ouvertures pertinent
        - Un travail sur les milieux de partie (prise de décision)
        - Un travail sur les finales
        - Un travail sur les mats (incluant les tableaux de mats)

- Un travail sur les thèmes tactiques
    - Le clouage
    - La fourchette
    - La déviation
    - Etc…
- Un travail sur les thématiques générales
    - Le Zugzwang
    - Les marées de pions
    - Les forteresses
    - Le louvoiement
    - La temporisation
    - Etc…

Les sites pour travailler les échecs

- **Tactique**
    - Idea chess
    - Chess tempo
    - Li chess
- **Mat**
    - Idea chess
- **Généralités**
    - vidéosechecsenligne.com
    - Chesstempo
    - Lichess



« A ceux qui fatigués d'apprendre, veulent enfin savoir ! »