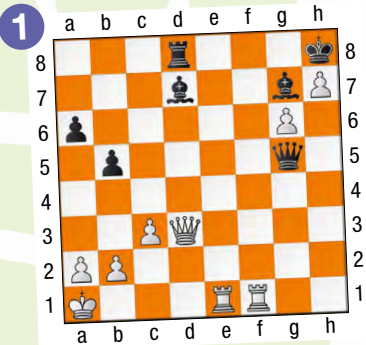


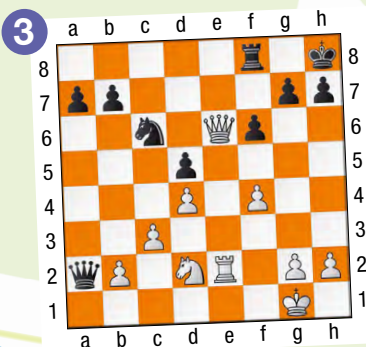
## Essaie de jouer aussi bien que Luca Protopopescu, le champion d'Europe des moins de 10 ans.

Coupe du monde 2024 des moins de 8 ans en Géorgie face au Croate Stanisic (1677). Trait aux Blancs. Comment exploiter la forte pression des Tours sur les colonnes ouvertes ? Un grand classique.



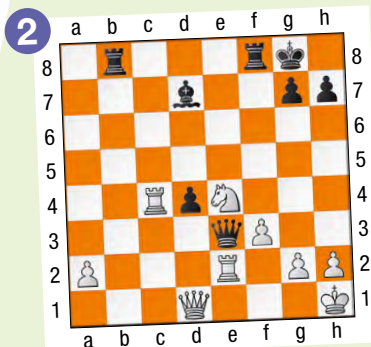
Ta solution :

Duel de jeunes espoirs en Top Jeunes 2023 face à l'ancien champion de France Boris Kolodziejczyk (1719). Trait aux Blancs. Bruits de couloir.



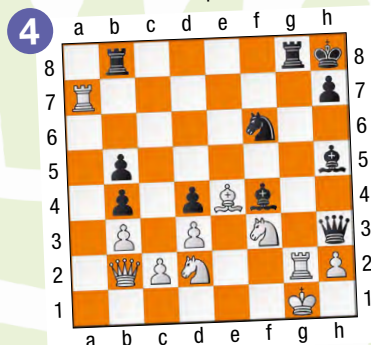
Ta solution :

Championnat du monde 2024 des moins de 8 ans en Italie face au Tchèque Szumiec (1678). Trait aux Noirs. La Dame est attaquée. Faut-il reculer ?



Ta solution :

Titled Tuesday 2025 sur Chess.com face à la grand-maître ouzbèke Afruza Khamdamova (2344), championne du monde 2023 des moins de 14 ans. Les Blancs matent en cinq coups maximum. Un mat en cinq coups qui n'est pas plus difficile qu'un mat en deux coups.



Ta solution :

## Luca Protopopescu, un minot en or

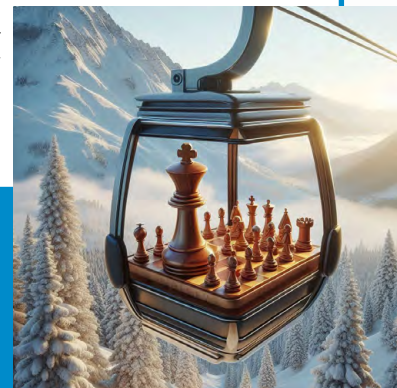
On peut très bien être un jeune Marseillais d'une dizaine d'années habitant à deux pas du stade Vélodrome et ne pas être supporter de l'OM. De toute façon, Luca Protopopescu n'est pas spécialement fan de ballon rond. Il préfère la grosse balle orange, l'athlétisme et bien sûr les échecs où il excelle tout particulièrement. Au 1<sup>er</sup> janvier, le jeune Français était d'ailleurs le n°1 mondial au classement Elo chez les moins de 10 ans.



Luca avait découvert les échecs à l'âge de 4 ans pendant la pandémie en regardant son papa apprendre les règles à sa grande sœur Clara. Mais c'est lui qui va accrocher. À la sortie du confinement, les parents, qui ignoraient tout du monde des échecs, se mettent à la recherche d'un club dans la cité phocéenne. « On va vu que celui de Marseille-Échecs était présidé par une femme, et on a trouvé ça bien », raconte la maman. Luca est pris en main à ses débuts par Laurie Delorme, la présidente en question, et les progrès sont rapides. Il commence la compétition et les parties notées à 5 ans alors qu'il ne sait encore ni lire ni écrire.

À 6 ans, à Agen, il monte sur la deuxième marche du podium du championnat de France petit-poussin. En 2024, pour sa quatrième (!) participation dans la catégorie, Luca décroche le titre de champion de France.

L'année 2025 voit la montée en puissance du minot marseillais. Entraîné désormais par le GMI turc Mert Erdogdu établi sur la Canebière et soutenu par le mécène turc Evren Ucock, il remporte le tournoi B du Festival des Jeux de Cannes et l'open d'Hyères, où il signe sa première victoire contre un MI. Il est sacré champion de France poussin, puis champion d'Europe des moins de 10 ans en novembre au Monténégro et champion du monde rapide des moins de 9 ans dans la foulée en décembre en Turquie. Il devient surtout le plus jeune joueur de l'histoire à atteindre les 2200 Elo en cadence lente. Un record de précocité qui le met en course pour le titre du plus jeune MI ou GMI. Mais ce n'est absolument pas une obsession pour le garçonnet qui aime lire des BD ou regarder des dessins animés quand il ne résout pas des exercices tactiques. « Luca ne sait même pas qui est actuellement le plus jeune MI », précise la maman. « En fait, on ne lui parle pas de tout ça. Ça lui mettrait trop de pression. L'important, pour nous, c'est qu'il continue de progresser à son rythme et surtout qu'il s'épanouisse. On ne lui fixe pas d'objectifs particuliers. » Prendre du plaisir et accepter les choses comme elles viennent, c'est assurément le plus beau des plans de carrière.



partie commentée p.2

Edwin Adams • Carlos Torre

exercices

p.3 Niveau 1 Parcours du Pion

p.6 Niveau 4 Parcours de la Tour

p.4 Niveau 2 Parcours du Cavalier

p.7 Niveau 5 Parcours de la Dame

p.5 Niveau 3 Parcours du Fou

Si tu as cherché (et trouvé !) les positions de Lucas Protopopescu, tu as sans doute noté que les trois premières faisaient intervenir le mat du couloir, qui survient lorsque le Roi est emmuré par ses trois pions du roque et qu'une Tour ou une Dame vient lui infliger un échec fatal sur la dernière rangée. Le mat du couloir est un thème très fréquent dans les parties de jeunes joueurs, mais on le rencontre également parfois dans celles des plus grands champions.

Voici une partie qui est considérée à juste titre comme la plus célèbre sur ce thème. Elle fut jouée en 1920 entre Edwin Adams et Carlos Torre, un des plus forts joueurs de l'époque. Vers la fin de sa carrière, des journalistes demandèrent à Torre quelle était sa plus belle partie. Alors qu'il avait battu le champion du monde Emmanuel Lasker grâce à une magnifique combinaison qui passa à la postérité, il répondit sans hésiter : « celle que j'ai perdue contre Adams ». Un bel exemple d'humilité et de modestie.



## Adams - Torre

### La Nouvelle-Orléans, 1920



1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 exd4 4.♙xd4 ♘c6 5.♗b5  
♗d7 6.♗xc6 ♗xc6 7.♗c3 ♗f6 8.0-0 ♗e7 9.♗d5  
♗xd5 10.exd5 0-0 11.♗g5 c6 12.c4 cxd5  
13.cxd5 ♖e8 14.♖fe1 a5

Pour pouvoir jouer ♖c8 sans perdre le pion a7.

15.♗e2 ♖c8

Les Noirs se dépêchent tout naturellement d'occuper la colonne ouverte. Mais préférable était un coup comme 15...h6 (la petite "fenêtre" pour offrir une issue de secours au Roi en cas de menace de mat du couloir !), qui aurait eu le mérite d'éviter toute la suite de la partie.

16.♗ae1

Les Blancs exercent déjà une très forte pression sur la colonne e. La menace immédiate est ♗xf6, et le Fou noir ne pourrait reprendre, car la ♖e8 serait insuffisamment protégée.

16...♗d7

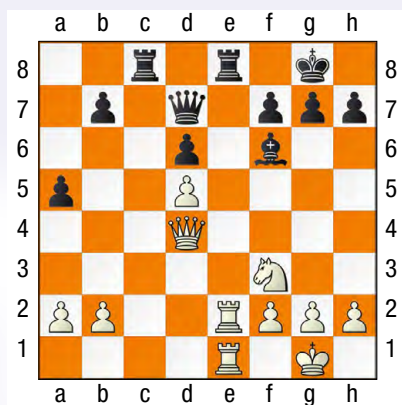
Parant la menace précitée tout en assurant la communication entre les Tours noires.

17.♗xf6!

Un échange qui paraît sans fondement - il ne faut pas échanger sans raison un Fou contre un Cavalier en début de partie - mais qui est le début d'un plan grandiose.

17...♗xf6

Si les Noirs avaient suspecté un instant ce qui allait leur tomber sur la tête, ils auraient repris du pion g, mais leur position aurait bien évidemment été très inférieure.



18.♗g4!!

Un (premier !) magnifique sacrifice de déviation. Le but est de supprimer un des défenseurs de la Tour e8.

18...♗b5

La Dame blanche ne peut être prise en raison du mat du couloir, et la Dame noire, attaquée, est obligée de s'enfuir : 18...♗xg4?? 19.♗xe8+ ♗xe8 20.♗xe8#.

18...♗ed8?? ne va pas non plus : 19.♗xd7 ♗xd7 20.♗e8+ ♗xe8 21.♗xe8#.

19.♗c4!!

Nouvelle confrontation féminine.

19...♗d7

À nouveau le seul coup. La Dame blanche ne pouvait pas être prise :

19...♗xc4?? 20.♗xe8+ ♗xe8 21.♗xe8#.

19...♗xc4?? 20.♗xe8+ ♗xe8 21.♗xe8#.

20.♗c7!!

Une poursuite effrénée. La Dame intrépide cherche à dévier son homologue noire ou la Tour c8 qui protègent la 8<sup>e</sup> rangée.

20...♗b5

La Dame blanche est toujours imprenable : 20...♗xc7?? 21.♗xe8+ ♗xe8 22.♗xe8# et 20...♗xc7?? 21.♗xe8+ ♗xe8 22.♗xe8# conduisent

au mat.

Les autres coups perdaient également :

20...♗cd8?? 21.♗xd7 ♗xd7 22.♗xe8#.

20...♗d8?? 21.♗xc8!+-.

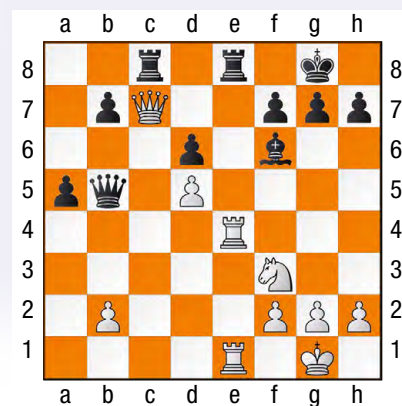
21.a4!!

Prépare un joli coup intermédiaire.

21.♗xb7?? était un coup tentant - dans le même esprit que tous les sacrifices précédents - mais trop précipité : 21...♗xe2!! une réponse diabolique qui renverse totalement la situation 22.♗xe2 ♗c1+ 23.♗e1 ♗xe1+ 24.♗xe1 ♗xe1#. Et là, tout un comble, ce sont les Blancs qui se font mater du couloir !

21...♗xa4 22.♗e4!! ♗b5

La Tour blanche ne pouvait être prise : 22...♗xe4?? 23.♗xc8+ ♗e8 24.♗xe8+ ♗xe8 25.♗xe8#.



23.♗xb7!! 1-0

L'intrépide Dame blanche donne le coup de grâce. La Tour blanche n'est plus en prise en e2, et la Dame noire ne peut se réfugier nulle part tout en gardant le contrôle de la ♖e8.

Une partie extraordinaire avec une suite exceptionnelle - et unique - de six sacrifices consécutifs de Dame.



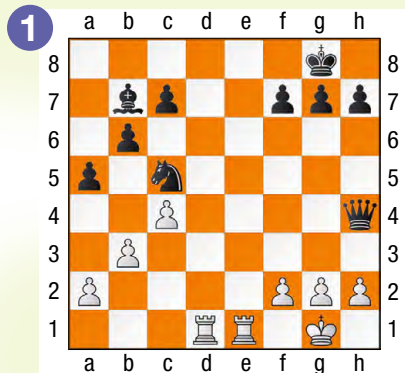
# niveau

1



# Parcours du Pion

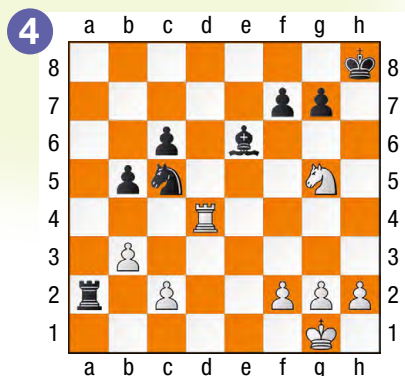
Le Roi noir attend dans son couloir et les Tours blanches sont en place. Il ne faut simplement pas se tromper de porte d'entrée.



Ta solution : 2 pts



Le couloir est le plus souvent horizontal sur la dernière rangée, mais il peut parfois également être vertical. Du coup, ici, sur la colonne ou la rangée ?



Ta solution : 2 pts

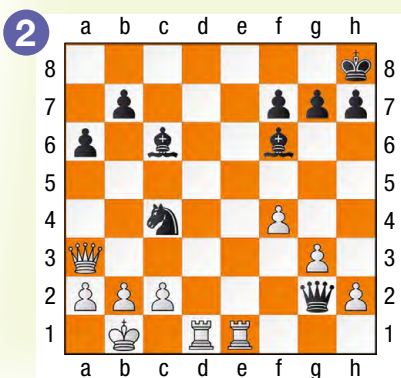
Comme tu pouvais t'en douter, le thème central de ce numéro d'Échec & Mat junior sera le fameux mat du couloir.

Voici une petite mise en jambes assez facile pour commencer, histoire de vérifier que tu connais déjà ce thème très classique.

Tu as les Blancs dans toutes les positions et il faut mater en un coup. À chaque fois, bien évidemment, grâce à un mat du couloir.

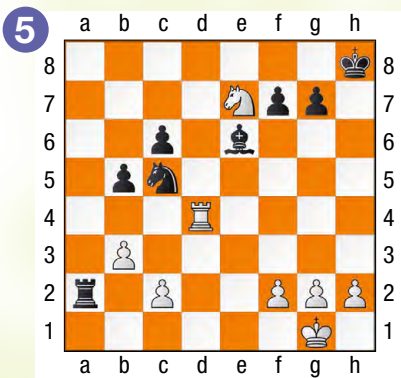
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

Même problématique que dans la position précédente. Il faut choisir la bonne porte d'entrée vers le couloir.



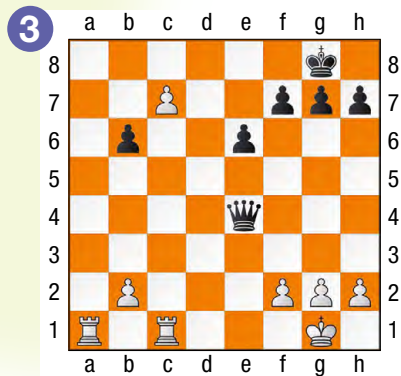
Ta solution : 2 pts

Même question que dans l'exercice précédent et presque la même position. Même réponse ?



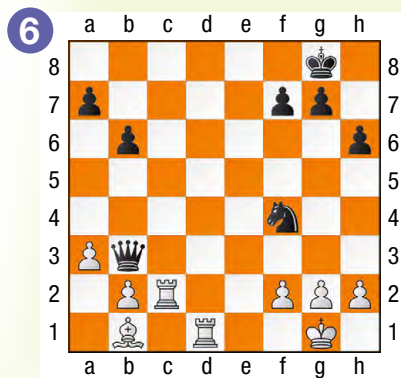
Ta solution : 2 pts

On a parfois besoin d'un plus petit que soi. Essaie de trouver les deux manières différentes de mater en un coup.



Ta solution : 2 pts

Le Roi noir a la petite fenêtre pour se sauver. Le pourra-t-il ?



Ta solution : 2 pts

**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un pion de bronze. Demande à ton entraîneur de t'expliquer ce qu'est le mat du couloir.

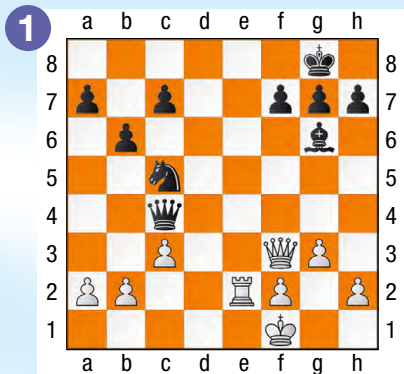
**De 4 à 8 points :** C'est un bon début. Vérifie bien quand tu penses que l'adversaire est mat.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu as visiblement compris ce qu'est le mat du couloir. Tu peux passer au parcours du Cavalier où, là, les mats en un coup vont être un peu moins faciles.



# Parcours du Cavalier

Histoire de voir si tu maîtrises bien toutes les règles... Il n'y a qu'une façon de mater en un coup.

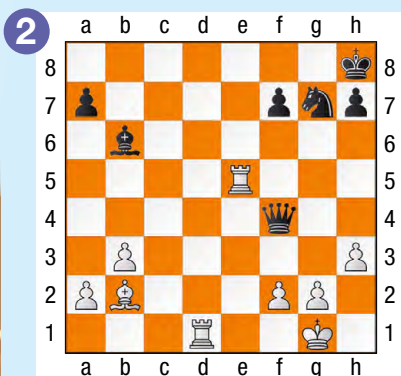


Ta solution : 2 pts

Tu as les Blancs et il faut encore mater en un coup. Toujours grâce à un mat du couloir, bien sûr. Mais attention, il y a cette fois plus de pièces sur l'échiquier, et surtout quelques petits pièges. C'est donc un peu moins facile.

Tu peux à nouveau te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais si tu ne sais pas coder.

Les deux portes d'entrée du couloir semblent protégées. Est-ce vraiment le cas ?



Ta solution : 2 pts

Cette position peut faire penser à la deuxième du parcours du pion. Mais il y a un petit détail en plus, et il faut le voir.

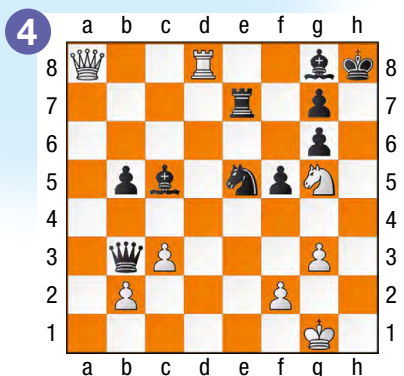


Ta solution : 2 pts



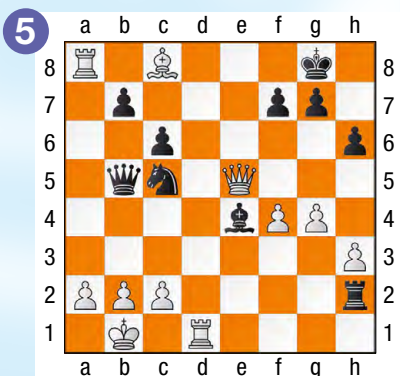
Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Souviens-toi que le couloir peut être horizontal ou vertical.



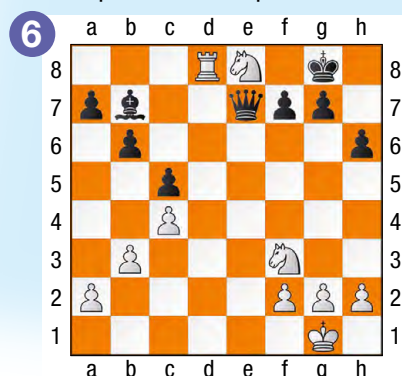
Ta solution : 2 pts

Le Roi noir a la petite issue de secours en h7. Comment la lui boucher ?



Ta solution : 2 pts

Ici aussi, le Roi noir a la petite fenêtre en h7, et en plus, la Tour blanche est attaquée. Comment procéder ?



Ta solution : 2 pts

**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un Cavalier de bronze. Il faut continuer de faire des exercices de mat en un coup. Plus tu en feras, plus tu trouveras les solutions rapidement.

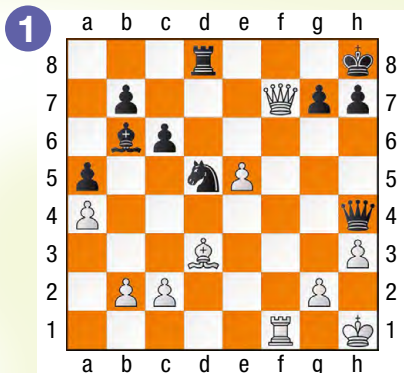
**De 4 à 8 points :** C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Mais attention de bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu peux passer au parcours du Fou.



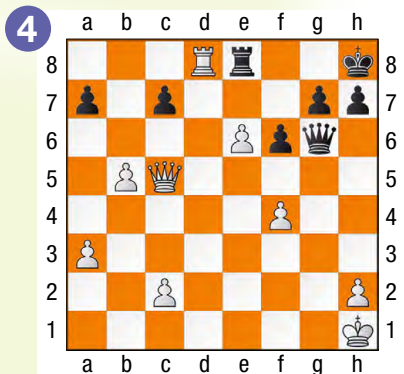


La version du mat en deux coups le plus basique qui soit sur le thème du couloir.



Ta solution : 2 pts

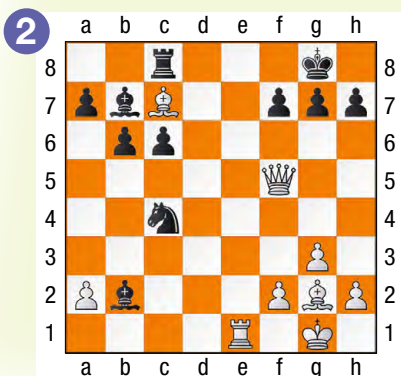
Une partie de Siegbert Tarrach, qui fut un des meilleurs joueurs de la fin du 19<sup>e</sup> siècle. Un petit coup de rayons X !



Ta solution : 2 pts

On élève un peu la difficulté. Dans toutes les positions, tu as les Blancs et il faut désormais mater en deux coups. Le thème est toujours bien sûr celui du mat du couloir. Les positions ne sont pas particulièrement difficiles, mais il faut calculer précisément sans oublier la réponse de l'adversaire. Attention, celui-ci joue bien évidemment à chaque fois les meilleurs coups, même si la plupart du temps il n'a pas le choix. Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Une partie d'Élise Tomasi qui fut championne de France junior en 2023. Pour pénétrer dans le couloir, il faut parfois défoncer les portes.

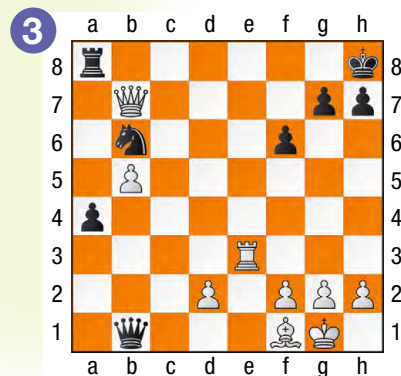


Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

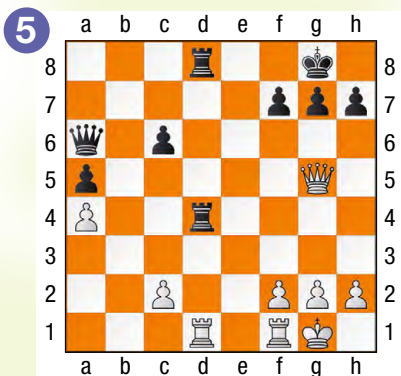
Les Noirs viennent de prendre un pion en d4. Mal leur en a pris. La sanction est immédiate et c'est encore un coup de rayons X.

Une partie d'Almira Skripchenko, septuple championne de France, mais qui se retrouve ici du côté de la "matée". Ça arrive, même aux meilleurs.

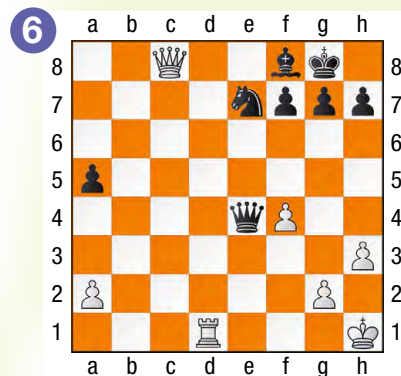


Ta solution : 2 pts

Une partie d'Élise Retailleau, qui fut championne de France junior en 2017. Le Roi noir semble bien protégé. Est-ce vraiment le cas ?



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



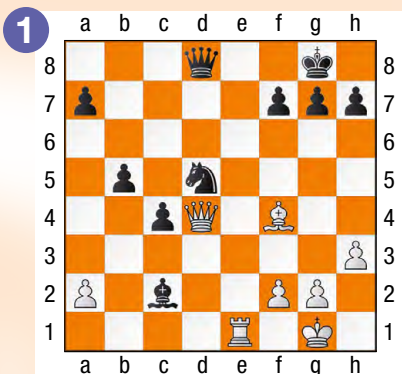
**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 12 points

- Moins de 4 points :** Tu es un Fou de bronze. Si tu as du mal avec les mats en deux coups, il faut continuer de t'entraîner avec des mats en un coup.
- De 4 à 8 points :** Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de calculer des mats en deux coups. C'est un bon début.
- Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Fou d'or. Les mats élémentaires en deux coups ne te posent visiblement pas de problèmes. Tu peux passer au parcours de la Tour.



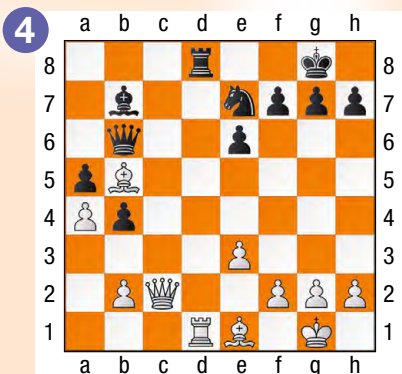
# Parcours de la Tour

Une partie de Tristan Breuil, qui fut champion de France minime en 2024. Tout pareil que dans la première position de Luca Protopopescu en page 1.



Ta solution : 2 pts

Une partie d'Andrea Navrotescu, qui fut multiple championne de France chez les jeunes. Déviation et gain de matériel. Exactement sur le modèle de la partie Adams-Torre de la page 2.

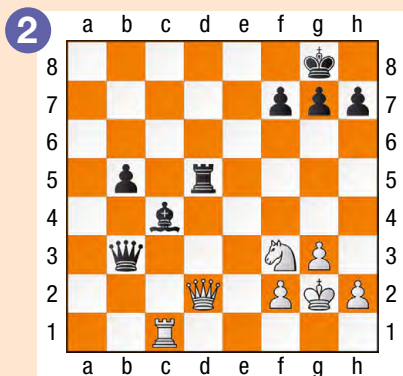


Ta solution : 2 pts

Une menace de mat du couloir ne conduit pas nécessairement au mat, mais elle peut bien souvent permettre de gagner du matériel. C'était le cas dans la première position de Luca Protopopescu et ça le sera également dans toutes les positions de ce parcours de la Tour.

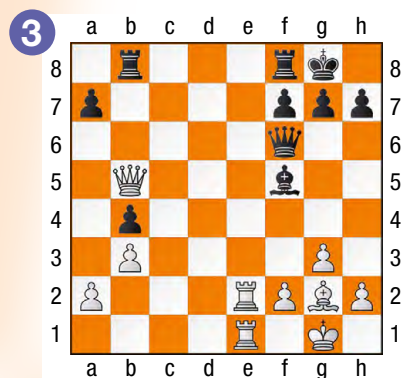
Ici, il ne s'agit pas forcément de mater. Tu as à chaque fois les Blancs et tu dois utiliser le thème du mat du couloir pour gagner du matériel ou obtenir un avantage décisif.

On laisse passer !



Ta solution : 2 pts

La Dame blanche est attaquée et il n'y a pas de couloir en vue. Que faire ?

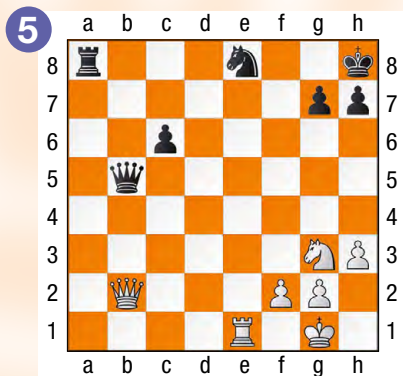


Ta solution : 2 pts

## Solutions des exercices

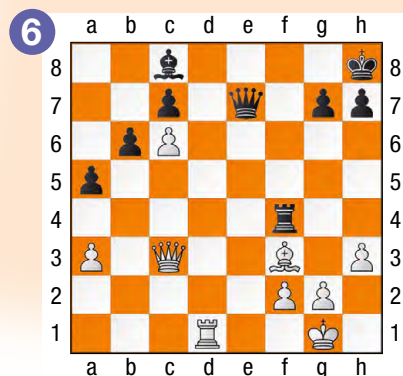
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Une subtile attaque double. Essaie d'envisager toutes les variantes.



Ta solution : 2 pts

Bien souvent, plusieurs thèmes tactiques peuvent se combiner dans une même ... combinaison. Ici, par exemple, nous avons la déviation et la menace double. Et bien sûr le mat du couloir.



Ta solution : 2 pts



## Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement un peu de mal de trouver des combinaisons quand il ne s'agit plus forcément de faire mat.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de voir des petites combinaisons en plusieurs coups.

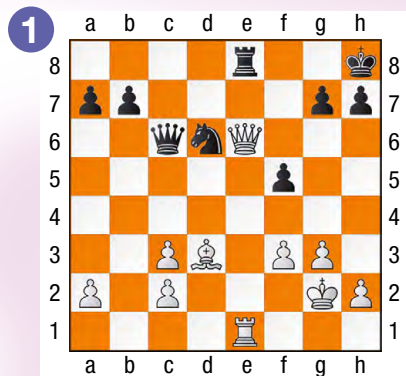
**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu as l'œil aiguisé pour les combinaisons. Tu peux passer au parcours de la Dame.





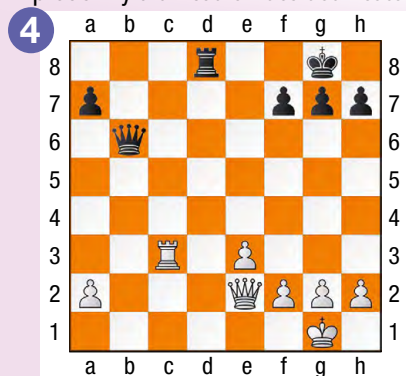
# Parcours de la Dame

Vassili Smyslov fut champion du monde de 1957 à 1958. Il est opposé ici au grand-maître Lilienthal avec les Blancs. Sa Dame est attaquée. Si elle recule, la Tour e1 n'est pas protégée. Et prendre en e8 ne donne rien, car la Tour noire est suffisamment défendue. Comment s'en sortir ?



Ta solution : 2 pts

On retrouve le malheureux Bernstein à nouveau victime du mat du couloir deux années plus tard face au Cubain Capablanca, le prédécesseur d'Alékhine sur le trône mondial. Trait aux Noirs. Attention à être précis. Il y a un couloir des deux côtés.

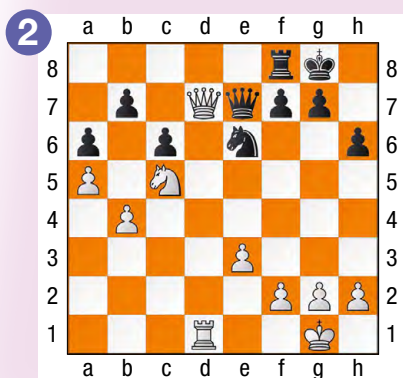


Ta solution : 2 pts



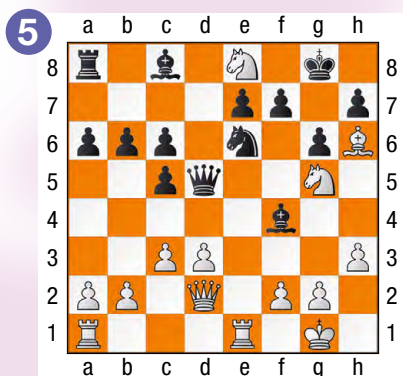
Bien que très fréquent chez les jeunes débutants, le mat du couloir peut aussi survenir dans les parties des plus forts joueurs. En voici six exemples tirés de la pratique d'anciens champions du monde.

Max Euwe fut champion du monde de 1935 à 1937. Il a les Noirs dans une partie jouée à New York en 1951 face au grand-maître américain Reshevsky. La Dame blanche vient de pénétrer en d7 pour menacer son homologue. Elle ne pensait certainement pas tomber dans une souricière.



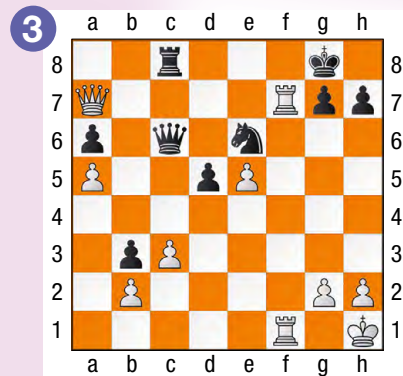
Ta solution : 2 pts

Anatoli Karpov est devenu champion du monde sans jouer en 1975 suite au retrait de Bobby Fischer, mais il défendit son titre victorieusement à deux reprises face à Viktor Kortchnoi. Il a ici les Blancs contre le Finlandais Nikkanen dans une partie disputée à Helsinki en 1989. Il faut ouvrir les portes vers le couloir.



Ta solution : 2 pts

Alexandre Alekhine fut champion du monde de 1927 à 1935 et de 1937 jusqu'à sa mort en 1946. Il est opposé ici, avec les Blancs, au Russe Bernstein dans une partie jouée à Vilnius en 1912. Il faut commencer par construire le couloir.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Vladimir Kramnik est le seul à avoir battu Kasparov en match pour le titre mondial. Il a les Noirs ici face au grand-maître Yudasin. Il pouvait certes prendre la Tour avec son Cavalier, mais il a trouvé beaucoup mieux. N'oublie pas que le couloir peut être horizontal ou vertical.



Ta solution : 2 pts

**Moins de 4 points :** Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Certains exercices n'étaient pas si faciles.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu es prêt à marcher sur les pas de Luca Protopopescu, le champion d'Europe des moins de 10 ans.

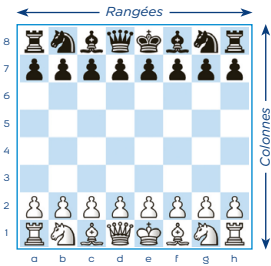
Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

# LES RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS

## LES RÈGLES PARTICULIÈRES

### L'ÉCHIQUIER



#### La position initiale :

- 64 cases composent l'échiquier : 32 noires et 32 blanches.
- La case inférieure droite, face au joueur, doit toujours être blanche.
- Les pièces blanches occupent toujours les rangées 1 et 2.

### LE BUT DU JEU

Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en situation d'échec.

#### Il y a échec et mat :

- Si le Roi ne peut se déplacer.
- Si on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui menace.
- Si on ne peut éliminer la pièce menaçante.

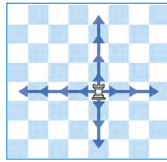


### LE DÉPLACEMENT DES PIÈCES

#### LA TOUR

La Tour se déplace comme les murs d'un château.

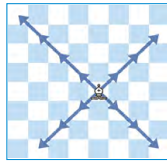
**C'est-à-dire tout droit ou sur les côtés :** en colonne et en rangée. Elle peut aller aussi loin qu'elle le veut tant qu'il n'y a pas d'obstacle devant elle.



#### LE FOU

Il se déplace sur les diagonales d'autant de cases qu'il le veut.

Le Fou n'évolue que sur les diagonales de la couleur qu'il occupe.



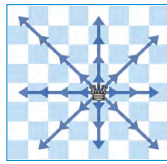
#### LA DAME

Elle se déplace comme la Tour et comme le Fou, mais elle ne reprend pas les deux déplacements en même temps sinon elle serait bien trop forte !

#### La Dame peut donc aller :

- en colonne
- en rangée
- et en diagonales.

Oui, c'est la pièce la plus puissante du jeu ! C'est pour cette raison qu'il faut faire très attention à la Dame pour ne pas la perdre trop facilement.



#### LE ROI

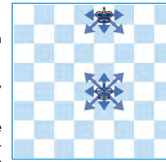
Le Roi est la pièce la plus importante du jeu. S'il est **échec et mat**, c'est la fin de la partie.

- Il se déplace comme la Dame... mais uniquement **d'une seule case**.

- Il doit toujours y avoir une case entre les deux Rois.

- Il y a **"échec au Roi"** quand le Roi est menacé par une pièce adverse.

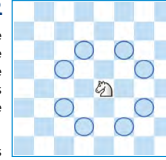
- Il y a **"échec et mat"** s'il ne peut se soustraire à cette menace.



#### LE CAVALIER

Et maintenant, la pièce la plus étrange : le Cavalier ! Il se déplace en "L" : deux cases dans une direction, puis une case de côté.

Il peut **sauter** par-dessus les autres pièces.

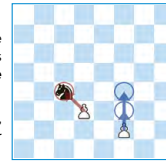


#### LE PION

C'est une unité qui ne recule jamais. Les pions avancent toujours **d'une case**, droit devant eux.

- Lors du premier coup, ils peuvent effectuer un **double pas**.

- Ils ne mangent pas comme ils se déplacent. Ils mangent uniquement **en diagonale** (d'une seule case).



### LE ROQUE

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque) ; puis la Tour, **"sautant"** par dessus son Roi, vient se placer à ses côtés.



Grand roque

Petit roque

#### Les conditions :

- Ni le roi, ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie et aucune pièce ne doit se trouver entre eux.
- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne peut ni passer ni arriver sur des cases contrôlées par des pièces adverses.

### DEUX RÈGLES SPÉCIALES

#### La promotion du pion :

Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le pion **se transforme** en une autre pièce de sa couleur (sauf un Roi) au gré du joueur.



#### La prise en passant :

Lorsqu'un pion a atteint la 5<sup>e</sup> rangée pour les Blancs ou la 4<sup>e</sup> rangée pour les Noirs, il peut **"prendre en passant"** un pion adverse qui avance de deux pas sur une case immédiatement voisine.

#### Attention !

La **"prise en passant"** doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.



Prise en passant

© Fédération Française des Échecs • www.echecs.asso.fr • Association loi 1901 • Siège social : Château d'Asnières, 6 rue de l'Église, 92600 Asnières-sur-Seine  
SIREN : 784 206 534 • SIRET : 784 206 534 00108 • Création graphique : James Flair • Illustrations : Eva Gagnon • Ne pas jeter sur la voie publique  
Imprimé par OnLineprinters - Dr-Mack-Str. 83 - 90762 Fürth, Allemagne

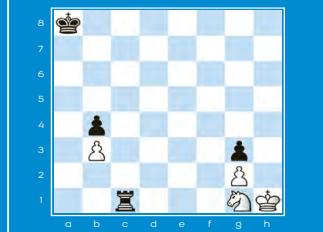
### LE PAT ET LE MATCH NUL

Un camp est **PAT** lorsque :

- Son Roi n'est pas attaqué et ne peut jouer sans se mettre en échec.
- Il ne peut déplacer aucune autre pièce.

Lorsque ces conditions sont réunies, il y a **PAT**. La partie est alors déclarée nulle.

#### EXEMPLE



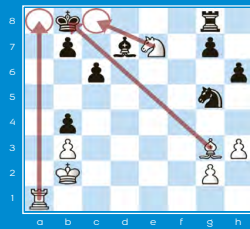
Ici, c'est aux blancs de jouer. Ils ne peuvent déplacer le Roi, ni les pions, ni le Cavalier. Mais, leur Roi n'est pas en échec. Il y a donc **PAT**.

Aux échecs, on peut faire "Match Nul" dans les cas suivants :

- Quand il y a **PAT**.
- Quand le matériel est insuffisant pour faire échec et mat (Exemple : Roi contre Roi + Fou).
- Quand il y a échec perpétuel.
- Quand la même position se reproduit trois fois.
- Quand 50 coups sont joués sans prise, ni déplacement de pions.
- Quand les deux joueurs sont d'accord

### LE MAT

Voici une position de **MAT** :



- Le Roi noir en b8 est attaqué par le Fou blanc en g3.
- Les Noirs ne peuvent capturer ce Fou.
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale de Fou pour "couvrir" l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases a8 et a7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case c8 par le Cavalier e7.

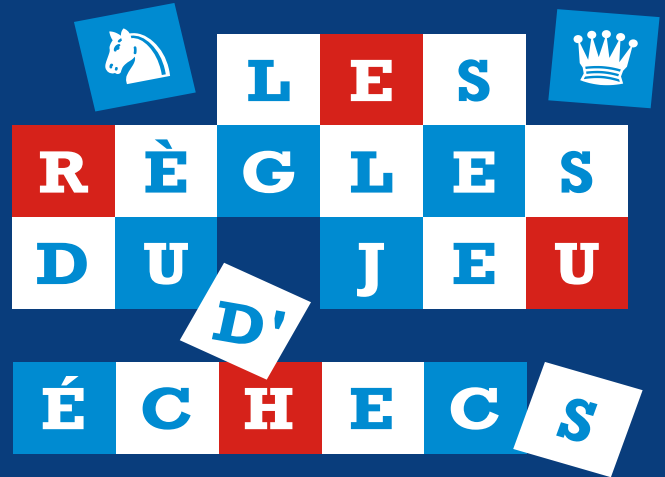
Le Roi noir est mat, les Blancs ont gagné.

### 5 CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER UNE PARTIE

- Occuper ou contrôler à distance le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavaliers ou Fous de préférence) ou des pions.
- Ne pas bouger inutilement les pions de l'aile.
- Développer les pièces le plus rapidement.
- Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours.
- Éviter de jouer plusieurs fois le même pion ou la même pièce dans l'ouverture (perte de temps par rapport à l'adversaire).

### L'INTELLIGENCE DU JEU...

### ...L'ÉMOTION DU SPORT !



N'attendez plus pour venir jouer aux échecs, il y a forcément un club près de chez vous...



Perfectionner les bases avec Matoupion



Trouve un club d'Échecs près de chez toi



Va plus loin avec l'École d'Échecs à la Française



WWW.ECHECS.ASSO.FR



Fédération Française des Échecs



### Pour commander Echec et Mat Junior :

Clubs, Comités Départementaux, Liges et établissements scolaires peuvent se procurer gratuitement Echec et Mat Junior. Il leur suffit de prendre en charge les frais d'expédition pour des commandes minimales de 25 exemplaires par numéro (10 numéros par an) : 25 ex. : 90 €/an 50 ex. : 160 €/an 100 ex. : 200 €/an 200 ex. : 230 €. Plus d'exemplaires sur demande.

Adresser votre commande, accompagnée du règlement, à : Fédération Française des Échecs - 6 rue de l'Église - 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : 01 39 44 65 80 - mail : echecetmatjunior@echecs.asso.fr

Attention : Ne pas oublier d'indiquer l'adresse de livraison.

À titre individuel, Echec et Mat Junior est disponible gratuitement en téléchargement sur le site de la FFE : [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Echec et Mat Junior est un magazine de la Fédération Française des Échecs. Directeur de la publication : Éloi RELANGE. Rédacteur en chef : Vincent Moret. Conception : MAQPRINT GROUPE. Tirage : 15.000 exemplaires.

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site de la Fédération Française des Échecs : [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr). Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française. Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'échecs de votre région. Retrouvez toute l'actualité de la FFE sur les réseaux sociaux [www.facebook.com/ffechecs](https://www.facebook.com/ffechecs) et [www.twitter.com/ffechecs](https://www.twitter.com/ffechecs).