

SEMINAIRE INTERNATIONAL D'ENTRAINEURS

ROMUALD DELABACA ET RAMESH

COMPTE RENDU DU SEMINAIRE



Fédération Française des Echecs

2-4 SEPTEMBRE 2022 - ASNIERES-SUR-SEINE



Compte rendu du Séminaire international des Entraîneurs

Jour 1 – 02/09/2022

Romuald

Après avoir obtenu un diplôme d'ingénieur, Romuald a souhaité se réorienter et devenir entraîneur d'échecs, mentionnant alors l'influence des grands maîtres Murtas Kazhgaleïev et de Vladislav Tkachiev.

Rôle de l'entraîneur

- Le métier d'entraîneur **est un métier à part entière, auquel on doit consacrer son temps.**
- Il doit **entretenir la passion du jeu** : la passion aide et amène l'élève à vouloir et aimer travailler par soi-même.
- Il doit rendre l'élève meilleur ; l'entraîneur NE SERT PAS QU'A partager des connaissances. L'élève doit les apprendre.
- Sensibiliser l'élève au travail personnel (autonomie, organisation, gestion d'un tournoi, préparation...)
- **Répondre aux besoins spécifiques** de l'élève : L'entraîneur doit **guider et conseiller** l'élève en expliquant pourquoi il estime que c'est le meilleur choix dans l'intérêt de l'élève, mais pas lui imposer sa volonté. Exemple : Si l'entraîneur estime que l'élève doit jouer des sicilienne, mais que le joueur veut absolument jouer une Caro-Kann, l'entraîneur doit lui expliquer pourquoi la sicilienne est + dans l'intérêt de l'élève (style de jeu par exemple), mais ne doit pas le forcer à jouer la sicilienne.
- Être lui-même passionné du jeu d'échecs, avoir la volonté de s'enrichir personnellement >> amène l'entraîneur à consacrer encore plus de temps aux échecs, à l'actualité, à apprendre de nouvelles choses et avoir de nouvelles idées de cours / matériel...

Ramesh

Rôle de l'entraîneur

- Changer d'ouverture/ de répertoire ne permet pas de corriger des faiblesses dans le jeu d'un élève : il est plus important de travailler spécifiquement sur ces faiblesses (l'entraîneur peut les repérer en regardant ses parties mais surtout en voyant comment l'élève réfléchit sur certaines positions)
- L'entraîneur **conseille** l'élève mais n'impose pas son choix (cf. Romuald)



- L'entraîneur privilégie ce qu'il estime avoir le plus d'intérêt pour l'élève, que ce que les parents souhaitent

Modèle financier

Ramesh propose pour être le meilleur entraîneur possible pour ses élèves, et accompagner les meilleurs d'entre eux tout en gagnant assez d'argent, d'avoir une cible de revenu hebdomadaire/mensuelle et d'essayer de gagner cette somme durant cette période. Le temps supplémentaire sert à l'entraîneur à accompagner plus en profondeur les élèves qu'il souhaite, dans un modèle économique qui reste viable pour les parents des élèves en question. L'entraîneur doit pouvoir être flexible pour accompagner efficacement son élève.

Comment trouver beaucoup d'élèves qui veulent travailler et apprendre régulièrement à un si jeune âge ? Si l'entraîneur parvient à obtenir des résultats (i.e. titre de champion de France) à un jeune élève (6-8 ans, voire un peu plus), alors les autres enfants (et surtout les parents) voudront s'entraîner avec l'entraîneur de l'élève brillant(e).

Responsabilités de l'entraîneur

- **Progresser aux échecs > Gagner des points elo / obtenir un résultat**

C'est la notion clé sur laquelle Ramesh a insisté durant ce séminaire : Le résultat (d'une partie, d'un tournoi) et le classement elo ne sont que des conséquences, or les conséquences découlent d'une cause : le travail, l'apprentissage. Pourquoi on veut travailler, apprendre, progresser ? Car on aime les échecs. Seule une cause peut enclencher une conséquence.

- Ne pas juger ses élèves à court terme (sur une partie, un tournoi)
- L'élève a le droit à l'erreur
- **Être positif avec l'élève, termes positifs, en TOUTES CIRCONSTANCES.** L'entraîneur doit aussi motiver et encourager l'élève, car l'élève doit arriver en pleine confiance à une partie et surtout les échecs doivent rester un plaisir et non pas une charge
- L'élève doit avoir envie de progresser, de s'investir : L'entraîneur doit **constamment** parler à l'élève, le motiver, être une source d'inspiration. Pendant un cours, l'aspect technique est important mais ne suffit pas : l'entraîneur doit entretenir un dialogue avec l'élève pour lui donner envie de travailler par lui-même.
- Il faut faire comprendre à l'élève qu'il doit travailler lui-même pour progresser : « Veux-tu progresser aux échecs ? » tout le monde va répondre OUI, mais « Veux-tu faire les efforts/ ce qu'il faut pour devenir très fort aux échecs » responsabilise l'élève.

Durant un cours, l'entraîneur transmet ses connaissances à l'élève. Cela ne veut pas dire que l'élève les apprend.



Il est absolument essentiel, pour que l'élève apprenne, qu'il travaille à la maison. Ecouter n'est pas apprendre.

Pour progresser aux échecs :

- 1) Jouer des tournois, le plus possible
- 2) Cours d'échecs
- 3) Travail personnel

On joue un tournoi pour apprendre, pas pour gagner elos/partie >> cette mentalité aide aussi l'élève à se remettre d'une défaite, car il comprend que même une défaite l'aide à progresser.

On ne se prépare pas pour un tournoi spécifiquement, on se prépare à un tournoi pour apprendre. Un coach peut être inquiet lorsque son élève ne s'investit pas pour apprendre ; pas quand il a de mauvais résultats.

Ramesh recommande de travailler avec des enfants entre 6 et 10 ans pour les aider à progresser : la pression de l'école est bien moindre.

OUVERTURES 20%, MILIEU DE JEU 60%, FINALES 20%.

Selon Ramesh, que travailler en cours.

- L'entraîneur doit apprendre à l'élève à jouer **ACTIF**, à **ne pas jouer passif**, avec des exemples pertinents (matériel). Être agressif, créatif, prendre des risques, être actif, améliorer ses pièces...
- Apprendre à gagner parce qu'on est plus fort > apprendre à gagner grâce à l'erreur de l'adversaire (gaffe, jouer une sous-variante...)
- Pas de style : le bon joueur d'échecs doit être bon dans tous les domaines (agressif, positionnel...) **Joueur universel, style universel**
- **La communication de l'entraîneur est extrêmement importante, l'entraîneur doit travailler dessus.**

L'analyse des parties

Ramesh n'analyse PAS les parties de ses élèves !

>> L'élève doit apprendre à analyser ses parties seul. Ça peut être le rôle de l'entraîneur de lui apprendre à le faire.

Pour comprendre les faiblesses d'un élève, Ramesh le fait réfléchir sur des positions et comprend ses faiblesses en fonction des réponses de l'élève.

PAS D'ANALYSE SERIEUSE PENDANT LE TOURNOI, SEULEMENT POST-MORTEM

Entre deux rondes d'un tournoi, l'élève doit garder confiance et ne peut pas corriger en quelques heures un défaut de son jeu ancré en lui. Bien d'analyser avec son adversaire, mais rapidement. Et après une défaite, apprendre à l'élève comment digérer rapidement (notion de progrès...)



Romuald

Le matériel du coach

- Solides connaissances **échiquéennes, pédagogiques et psychologiques**
- Diverses ressources pédagogiques, bien choisir ses exemples
- Créer son propre matériel et constamment le mettre à jour
- **ORGANISER SON TRAVAIL, noter le travail effectué avec chaque élève (fichier Word/ tableau)**

Livres d'échecs

Les livres d'échecs sont une excellente ressource, à la fois pour l'élève qui désire progresser mais aussi pour l'entraîneur qui obtient du nouveau matériel, avec des explications verbales souvent précieuses pour l'élève.

Attention : les livres d'échecs portant sur les ouvertures peuvent périmer (avec ordinateurs plus puissants). Ceux-ci sont utiles lorsqu'il y a beaucoup d'explications, pas un tas de variantes.

Ramesh

Comment un joueur peut-il s'améliorer ?

- Avoir un entraîneur (groupe ou particulier)
- En travaillant soi-même
- En jouant de bons tournois, le plus possible, en analysant avec l'adversaire
- En jouant des parties d'entraînement
- En lisant/regardant des livres/cours online
- En analysant des parties/positions jouées entre bons joueurs (Grand maître)

Pour l'entraîneur, l'outil capture d'écran est très utile pour enregistrer les positions qu'il voit sur les réseaux/Chessbase/internet.

L'entraîneur passionné trouve constamment du matériel pour ses élèves, pas seulement quand il prépare des cours.

Organisation de l'ordinateur : dossier élèves/cours, exercices/positions par niveau (Ramesh classe de niveau 1 à 5)

Sur ChessBase, base selon thème échiquéen. Il est important dans chaque base de faire un texte avec des explications verbales, pour bien apprendre le concept.

Exercices tactiques/calcul

C'est super important pour l'élève. Le calcul, il faut aussi en faire en cours.

Les tactiques/calcul, c'est mieux sur un échiquier, un livre ou sur l'ordinateur sans pouvoir bouger les



coups. Sur certaines plateformes, quand on effectue un exercice et qu'on joue notre premier coup l'adversaire (ordinateur) joue automatiquement. Dans ce cas, on ne trouve pas une solution, on la devine. IL NE FAUT PAS TOUCHER LES PIÈCES LORS D'UN EXERCICE.

Donner un rythme quotidien d'exercices à l'élève (en temps ou en nombre).

Ramesh parle aussi de la **distinction entre initiative et attaque.**

Initiative : court terme, on NE VISE PAS FORCÉMENT UNE FAIBLESSE. On joue pour l'initiative quand l'adversaire est passif, commet des erreurs.

Attaque : vise une faiblesse (pion, roi...) et c'est long terme (aussi longtemps qu'il y a une attaque).

Jour 2 – 03/09/2022

Ramesh

Problèmes/erreurs des jeunes joueurs

- Gestion du temps
- Concentration
- Paresse
- Distractions
- Ne pas savoir travailler seul chez soi
- Trop d'importance donnée aux ouvertures
- Mauvaise estime de soi (comparaison)

- **Trop d'importance donnée au résultat et à l'elo**
 - >> ne pas savoir gérer une défaite, qui peut apporter perte de confiance
- Sur/sous-estimer l'adversaire (avec ses résultats/elo)
- Ne pas savoir se battre dans les positions inférieures
- Trop se détendre dans une bonne position
- Croire que ses défauts sont permanents > pas d'effort pour les corriger
- Pas de motivation pour changer mauvaises habitudes (manière de réfléchir...) > abandonner l'idée avant même d'avoir essayé
- Ne sait pas apprendre des erreurs des autres
- Pas honnête en analysant. Ce n'est pas grave d'avoir raté des choses pendant une partie, pas de honte à commettre des erreurs
- **Trop dépendant du coach (ne pas savoir travailler seul)**

Problèmes fréquents

- Ne pas savoir défendre, défense passive
- Reculer pièces systématiquement
- Mauvais calcul
- Mauvais principes d'ouverture
- Trop d'importance (ou pas assez) donnée au matériel



- **Quand je ne sais pas quoi jouer, je deviens impatient et je commets une erreur**
Une longue réflexion quand on ne sait pas quoi jouer, mais ça apporte surtout de la confusion. Ne pas savoir quoi faire

Problèmes d'ouvertures

- Grandes lignes ou sous-variantes ?
GL : + de parties et donc + connu de l'adversaire. Mais à long terme, on s'améliore car on voit constamment des parties de grands joueurs
SV : Les gambits sont pas mal pour les très jeunes car ça apprend le concept de l'initiative, de l'attaque, de la relativité du matériel. Mais à long terme, c'est réfuté donc pas terrible.
- Apprendre ou mémoriser ? Quand comprend (principes d'ouverture i.e.), c'est applicable à toutes les parties.

Questions à se poser :

- Comment se préparer ?
- Comment créer son répertoire ?
- Avoir 1 ou plusieurs ouvertures ?
- Surprendre l'adversaire ou ne jouer que ce que l'on connaît ?
- Important de travailler les ouvertures quand on est jeune ? (À quel point)
- Ouvertures qui vont avec notre style ou pas seulement ?
- Si on perd à cause d'une ouverture, persister ou arrêter ?
- Si on perd à cause d'une ouverture, on peut réessayer à la partie d'après ?
- Si on joue un adversaire fort dans X ouverture, on joue cette ouverture quand même ?
- Comment réagir à une préparation/surprise dans l'ouverture ?
- Comment gérer quand l'adversaire joue rapidement/avec confiance dans l'ouverture et qu'on n'est pas sûr de se rappeler ?

Comment comprendre les échecs

- Prendre une bonne partie (joueur >2600elo), essayer de deviner quelques coups du bon joueur qui a une meilleure position. Cela aide l'élève à comprendre l'ouverture et ses principes.

Méthode de réflexion pour réfléchir sur une partie, en devinant coup adverse

- 1) Après le coup adverse, prendre 15-30 secondes pour trouver les idées de l'adversaire et ce qu'il pourrait faire ensuite
- 2) Pendant 15-30 secondes, mon adversaire a-t-il fait une erreur ?
- 3) Faire une liste de quelques (3) coups candidats/intéressants (30secondes)
- 4) Analyser ces coups, et choisir (1 minute)

>> Améliore capacité à comprendre, à analyser. Développe connaissance échiquéenne (joueurs, parties, ouvertures...)

Avec le coach, extrêmement important d'expliquer les coups des joueurs (chaque coup !)



Romuald

Erreurs typiques d'un entraîneur

Entraînement sans vision long terme

>> Il faut un planning structuré établi + **des devoirs** !

- Combien de devoirs ?

On peut demander à l'élève d'envoyer ses devoirs (les solutions) avant le début du cours, pour que l'entraîneur puisse regarder les problèmes. En groupe, cela permet aussi à identifier les erreurs fréquentes de ses élèves.

Il faut allouer le début du cours à la correction (court temps). Cela permet aussi de finir le cours précédent.

Ouvertures mal enseignées

- BEAUCOUP d'explications sur la **stratégie** (centre, développement, roque). Dans les fichiers, **+ de phrases que de coups** !
- Ouvertures **adaptées** à chacun
- Eviter schémas systématiques/pièges (mauvais à long terme)
- Débuts **ouverts** en priorité

Analyse négligée des parties

- Corriger fautes
- L'analyse améliore la prise en compte des coups adverses >> objectivité
- Améliore compréhension des échecs

Pendant le tournoi, analyse RAPIDE (maximum 15 minutes), et revenir sur les points clés.

Apprentissage passif

- Interroger l'élève pour faire comprendre, pour que l'élève explique et détaille sa réflexion, plutôt que de pointer directement ce que l'élève a bien/mal fait
>> processus de réflexion, apprentissage actif

Etude des classiques négligée

Les finales étudiées de manière décousue

D'abord du texte (ex. dans une base), pour expliquer le concept, pour faire comprendre, pour assimiler. L'exemple pratique vient ensuite.

- Finales théoriques : Dvoretzky, De la Villa
- Finales techniques : Capablanca, Rubenstein, Chéron...

L'aspect psychologique négligé

- 1 discours, 1 élève ! (On adapte ce que l'on dit)

Se détacher du résultat, on privilégie le progrès, le dépassement de soi et surtout le plaisir ! Volonté de donner son maximum, l'objectif est de faire le mieux possible, pas d'avoir X points.



Utilisation abusive du moteur d'analyse

- Baisse le niveau de calcul de variantes
- Processus de réflexion est plus important que la « vérité informatique ».

Ramesh

Mentalité, les objectifs du coach

- Rendre mentalement forts les enfants est super important, il leur faut des **objectifs long-terme** et pas des objectifs liés à l'élo ou au résultat
- Il n'y a aucun mal à perdre (ça ne remet pas en cause l'objectif long-terme)
- Comment gagner des elos ? jouer le plus possible
- Ramesh fait un tableau de progression pour les enfants, cela peut être motivant pour eux ainsi que pour les parents (il se base sur les meilleurs jeunes du pays)
- Il faut inculquer aux enfants la FAIM d'APPRENDRE
- L'idéal est un enfant qui a un peu de talent mais surtout qui travaille dur et qui a pour désir de s'améliorer
- Le reste (problèmes techniques échiqués) n'est pas important, car ça peut être corrigé
- Travail : donner un travail DIFFICILE, car c'est là qu'on fournit un effort intense
- Les objectifs chiffrés (elo) c'est pour l'entraîneur, pas pour l'élève

Qualités personnelles :

1. Talent
2. Capacité de tournoi
3. Ambition
4. Confiance en soi
5. Capacité d'apprendre
6. Passion pour le jeu
7. Endurance
8. Combativité
9. Gestion du temps
10. Envie d'apprendre

Qualités extérieures :

1. Soutien des parents
 2. Soutien de l'école
 3. Bon coach
 4. Argent
 5. Jouer des forts tournois
- Donner le meilleur de soi-même à chaque occasion. Efforts intenses, avec concentration.
 - Capacité à apprendre des choses qui ne sont pas naturellement faciles
 - Prendre la bonne décision pour travailler



- Se concentrer sur l'instant présent
- Utiliser son temps intelligemment
- Préférer les objectifs à long terme aux succès temporaires
- Expérimenter
- Trouver sa propre façon de faire les choses
- Sortir de sa zone de confort

Bonne forme = il faut jouer plus. Mauvaise forme = plus d'entraînement

Romuald

L'entraînement des filles

- Alternance entraînements mixtes et féminins, pour créer des moments entre filles qui sont importants, car elles sont moins nombreuses
avec beaucoup de garçons, les filles sont un peu plus en retrait, réservées
- La verbalisation marche bien, il faut mettre l'accent sur les idées et la logique plutôt que sur les longues variantes
- L'importance de la psychologie :
Jusqu'à un certain âge, les filles sont plus détachées du résultat mais lorsque ce n'est plus le cas elles vivent mal la défaite >> risque d'arrêt, manque de confiance, peur de se tromper
Il est très important d'adapter son discours
- Pendant les parties, les filles sont + focus que les garçons, cela apporte peut-être + de fatigue et de stress ? Le surplus de concentration traduit-il un manque de confiance ?
Important d'apprendre à se relaxer pendant la partie

Ramesh

Travail en session de groupe

Tout le monde peut apprendre n'importe quel sujet, si cela touche un sujet éloigné de son style.

Il est important de présenter tous les aspects du jeu à tous les élèves.

Ne jamais dire aux élèves qu'ils sont nuls dans un domaine.

Pour enseigner, il faut maîtriser le sujet que l'on va traiter.

Il faut récolter plusieurs sources, et s'en inspirer à sa façon, et être capable de l'expliquer fluidement. Enseignement ⇒ exercices

Écrire le coup, ou lever la main.

Chacun doit avoir son échiquier.

Ne pas donner d'indices.

Être très vigilant sur le niveau des exercices proposés. Ils doivent être trouvables sous peine de découragement.



Quand tout le monde a fini tous les exercices, on passe à la correction totale et on explique les mauvaises réponses des uns et des autres.

Très important qu'ils identifient eux-mêmes pourquoi la réponse était mauvaise.

[Exemple concret sur la manière de trouver un plan : améliorer la position d'une pièce]

Théorie :

Proposer des situations de comparaison pour juger de la passivité relative des pièces.

Faire réfléchir sur les positions de pions adverses

Comparaison pièces attaquantes / pièces défensives

Pièce défendante : passive / Pièce attaquante : active

Priorité à la pièce la plus forte. Puis priorité à la pièce la plus facilement activable

Puis exemple :

Kasparov - Hubner 1985 1-0

Coups candidats : chercher les désavantages de leurs coups.

Cet exemple est l'occasion d'inclure un autre sujet : le calcul.

Exercices de visualisation. Les meilleurs vont donner l'inspiration.

Nouvel exemple : Short - Vaganian 1985 0-1

Scanning technique

Recherche quotidienne de nouvelles parties sources.

Jour 3 – 04/09/2022

Ramesh

Comment enseigner les finales ?

[Exemple concret sur le pion passé]

Pion passé central bien dans le milieu de jeu / pion passé extérieur bon en finale

Pion passé central : n'échange pas les dames / pion passé extérieur : échange les dames.

Le pion passé doit être bloqué par un cavalier ou par un fou, pas par une pièce lourde.

En finale, le roi est le meilleur bloqueur car la pièce la moins rapide.

Si j'ai un pion passé, je dois échanger les pièces mineures et garder les pièces lourdes.

Le pion passé doit être poussé avec soutien.

Le pion passé est un motif de distraction pour l'adversaire.

Grivas - Colovic 2001 1-0

Insertion du principe des deux faiblesses.

Remplir la bouteille d'eau.



[Exemple concret sur les finales]

Alekhine - Euwe 1922 1-0

Sensibilisation sur les finales doit intervenir à un très jeune âge et valoriser le secteur de jeu.
Faire comprendre que les finales sont longues. Endgame ne veut pas dire end of the game rapidement.

Être bon en finale est connecté au jeu positionnel. Prophylaxie / jeu de pièces / Exploitation des faiblesses Karpov-Smyslov. Les coups de pions doivent être joués pour des raisons précises.

Deux types de faiblesses : pion passé et pion faible.

Entrer en finale veut dire que l'on doit envisager la potentialité de pions passé et/ou d'exploitation des faiblesses. Le roi doit bloquer et/ou défendre les faiblesses.

Comparer les rois / Comparer l'activité des pièces / Compter le matériel / Structure - espace rapport matériel

Inciter à envisager la potentialité des pions passés et des pions faibles.

La prévention du contre-jeu est très importante. Pour peu qu'on l'envisage (réévaluation permanente après chaque coup de l'adversaire). Bien définir le contre-jeu : chaque bon coup de l'adversaire (se séparer de sa faiblesse - se créer un pion passé - activer une pièce considérablement). Tout contre-jeu doit être empêché. Après le constat, on améliore les pièces :

Contre-jeu = empêcher / pas de contre-jeu = amélioration de pièces

Création de la deuxième faiblesse quand le jeu arrive sur un statu quo. A choisir entre les pions et les pièces, le bon joueur choisit toujours la pièce. Vient la question de l'échange.

Torture de l'adversaire quand on est au sommet de la domination.

L'Ami - Van Kampen 1-0

Les mauvais fous doivent défendre les faiblesses (G. Sax)

g3 lutte contre Fd8

Fou de cases noires ⇒ cavalier sur case blanche voisine (Fischer)

Romuald

Conseils aux parents et choix de l'entraîneur

Le triangle élève-parents-entraîneur est très important. La collaboration doit se faire en totale confiance, et donc chacun doit rester dans son rôle.

- Trop de cours peut nuire à l'élève ! Empiler les heures de cours ne doit pas se faire au détriment du travail personnel. Beaucoup d'enfants prennent beaucoup de cours mais 0 travail personnel.
- Bien choisir son entraîneur : privilégier un entraîneur de profession à celui qui n'a pas ou peu d'expérience avec les enfants



- Un entraîneur, un joueur et un secondant sont trois choses différentes
- Il faut valoriser les cours collectifs (croyance que les cours particuliers sont beaucoup mieux)
- Privilégier le long terme (pas de changement de club, ne pas se tromper d'objectif)
- Être honnête avec parents, élève

[Questions - Réponses]

Mes élèves échouent sous la pression :

-Ramesh : problèmes techniques mais aussi problèmes psychologiques (comme faire nulle à la dernière ronde). Très peu sont des bons finisseurs

Autre constat : une défaite entraîne une autre. Une nulle entraîne une autre.

Excès de prudence.

⇒ Évacuer les résultats de la progression depuis le plus jeune âge.

Les élèves pleurent après un mauvais résultat :

C'est normal d'être triste ou de pleurer, mais en aucun cas cela doit affecter la confiance en soi. Être présent pour consoler et les extraire de la tristesse. Encourager pour rester fort.

Enfant dissipé :

Ne pas le pointer devant tout le monde. Le briefier à part.

Bullet : ne pas juger tout et n'importe quoi. Ne pas chercher les changements immédiats pour tout et n'importe quoi.

Les échecs doivent rester un plaisir, tant que la pratique du bullet ou d'autre format d'échecs ne nuit pas au travail, c'est ok

Influencer et pas changer : parler des choses. On présente les choses sans attentes particulières.

Nous ne connaissons pas la vérité.