

Essaie de jouer aussi bien que Tristan Breuil, le champion de France minime.

Open de Vaujany 2022 face à Kenny Rivalin (2210). Les Blancs jouent et matent en deux coups.



Ta solution :

Championnat de France minimes 2024 face à Jan Zienkiewicz (2240). Trait aux Blancs. Tristan en route vers le titre.



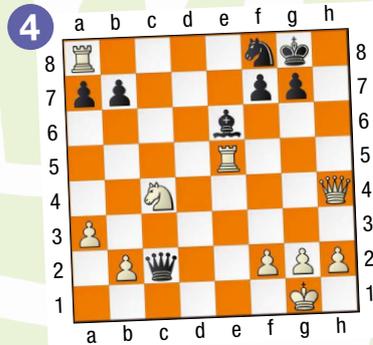
Ta solution :

Titled Tuesday 2024 sur Chess.com face à l'Ukrainien Maksym Dubnevych (2293). Trait aux Blancs. Bruit de couloir.



Ta solution :

Interclubs adultes 2023 face à Ivan Sibirko (2104). Les Blancs jouent et matent en deux coups.



Ta solution :

partie commentée p.2

Bernstein, Ossip • Capablanca, Jose Raul

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

Tristan Breuil, un Vert au cœur de Lyon

Entretenu en tribunes et sur les terrains de foot, la rivalité entre Lyon et Saint-Étienne est légendaire et dépasse le cadre du ballon rond. Pourtant, Tristan Breuil n'en a cure. Il habite dans la capitale du Forez et joue pour le Lyon Olympique Échecs. Il assure être ni supporter de l'OL, ni de l'ASSE et n'a jamais mis les pieds à Geoffroy-Guichard. En fait, le foot, c'est pas vraiment son truc. Pour preuve, lors de la finale de la dernière Coupe du monde entre la France et l'Argentine, Tristan disputait une ronde du Top jeunes. Et il ne s'est pas levé de sa partie pour aller suivre la séance des pénaltys dans la salle à côté. Plus que le ballon rond, il préfère de loin la grosse balle orange ou la petite jaune. Et bien sûr, les Échecs. C'est son papa qui lui apprend la marche des pièces, alors qu'il a 8 ans, en même temps qu'à son frère Virgile, plus jeune de 3 ans. Les deux frères participent quelques mois plus tard à l'open D du Championnat de France d'Agen, pendant que le papa remporte, pour sa part, le tournoi des débutants. Très vite, Tristan et Virgile rejoignent le club de Corbas pour découvrir l'aventure du Top jeunes. Les deux frères deviennent partenaires d'entraînement et suivent la même progression. « Virgile peut ainsi profiter de mon expérience », confie, attentionné, l'aîné. Mais leurs routes se séparent en septembre dernier quand Tristan rejoint le club de Lyon pour jouer quelques parties en Top 16 adultes et travailler avec le GMI Fabien Libiszewski. Bien lui en a pris, puisqu'il remporte en avril à Agen son premier titre de champion de France chez les minimes.



Virgile, qui est le premier Elo français des moins de 14 ans, a été également sélectionné en équipe de France, et accompagnera du coup son frère au Championnat d'Europe en août prochain à Prague.

Élève en première scientifique, le nouveau champion de France minime se destine à une carrière d'ingénieur ou d'architecte. Pour l'instant, il ne se voit pas professionnel d'Échecs et ne se fixe pas d'objectif démesuré, si ce n'est peut-être le titre de MI à moyen terme. « Je préfère dans un premier temps consolider mes études, et après on verra. » Un bon architecte connaît l'importance des fondations.



Si tu as cherché (et trouvé !) les positions de la page 1, tu as pu voir que Tristan Breuil était habile pour attaquer le Roi adverse. Tu as peut-être remarqué que les deux dernières combinaisons faisaient intervenir le mat du couloir, un thème très fréquent, tout particulièrement dans les parties de jeunes joueurs, mais aussi parfois chez les plus forts.

En voici un célèbre exemple issu d'une partie de l'ancien champion du monde cubain, José Raul Capablanca. Cette partie fut disputée à Moscou, quelques années avant son accession au titre suprême, lors d'un match exhibition face au Russe Ossip Bernstein, l'un des plus forts joueurs de l'époque.

Quelques années plus tard, pendant la guerre civile russe, Bernstein fut condamné à mort, car il était banquier. Mais un officier du peloton d'exécution, voyant le nom d'Ossip Bernstein dans la liste des condamnés, lui demanda s'il était le fameux joueur d'Échecs. Pour en avoir le cœur net, il l'obligea à jouer une partie contre lui. Si Bernstein perdait ou faisait partie nulle, il serait fusillé. Bernstein gagna et fut libéré. Il s'enfuit à Paris et obtint la nationalité française. Il fut le premier Français à recevoir le titre de grand-maître lors de la création du titre en 1950.

Vers la fin de sa carrière, lorsqu'on lui demanda quelle était sa plus belle partie, Capablanca répondit celle qu'il avait jouée contre Bernstein pour le côté artistique de la combinaison finale.



Bernstein, Ossip • Capablanca, Jose Raul

Moscou, 1914



1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♗f6 4.♗f3 ♙e7 5.♙g5 0-0 6.e3 ♗bd7 7.♞c1 b6 8.cxd5 exd5 9.♞a4 ♙b7 10.♙a6 ♙xa6 11.♞xa6 c5 12.♙xf6 ♗xf6 13.dxc5 bxc5

Deux pions pendants (une paire de pions isolés) sont apparus en c5 et d5. Ils sont forts en milieu de partie, mais pourront devenir faibles si les pièces viennent à s'échanger.

14.0-0 ♞b6 15.♞e2 c4!

Une conception novatrice qui fut critiquée par les commentateurs de l'époque. Les Noirs concèdent la case d4 à l'adversaire et affaiblissent volontairement leur pion d5 qui devient arriéré. Mais en échange, ils obtiennent une forte pression sur le pion b2.

16.♞fd1 ♞fd8 17.♗d4 ♙b4 18.b3?

Un coup douteux qui va offrir un pion passé aux Noirs.

18...♞ac8 19.bxc4 dxc4

Même s'il est pour l'instant bloqué, le pion passé noir est plus fort que faible.

20.♞c2 ♙xc3

Un échange destiné à débloquer le pion passé et lui ouvrir la route.

21.♞xc3 ♗d5! 22.♞c2

Le pion n'était pas prenable à cause de 22...♗c3 qui gagnait la qualité.

22...c3

Le pion a gagné une case et se rapproche de la promotion.

23.♞dc1 ♞c5 24.♗b3 ♞c6 25.♗d4 ♞c7!

En refusant la répétition de coups, Capablanca tend un piège subtil à son adversaire.

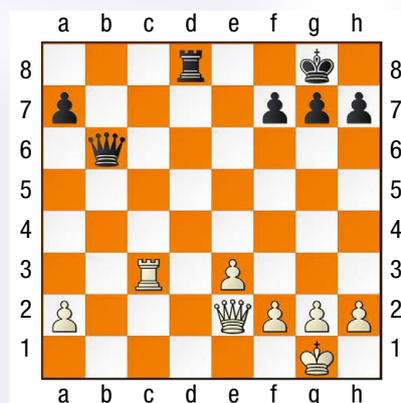
26.♗b5

Les Blancs croient gagner immédiatement le dangereux pion passé

26...♞c5 27.♗xc3??

Il fallait absolument revenir en d4, et les Noirs auraient dû trouver comment progresser.

27...♗xc3 28.♞xc3 ♞xc3 29.♞xc3



29... ♞b2!! 0-1

En prenant le pion en c3, Bernstein

n'avait probablement compté qu'avec 29...♞b1+? qui ne donnait rien après 30.♞f1, car 30...♞xa2 conduit à une finale complètement égale (30...♞d1?? n'est pas possible à cause de 31.♞c8+ et ce sont les Noirs qui se font mater du couloir).

Mais Capablanca avait évidemment vu plus loin et avait anticipé la fantastique pointe finale dès son 25^e coup.

Après le coup de la partie, les Blancs sont perdus dans toutes les variantes. Capablanca les avait assurément envisagées et toutes sont basées sur la faiblesse de la 1^{re} rangée des Blancs.

a) 30.♞c2 ♞b1+ 31.♞f1 ♞xc2

b) 30.♞c2 ♞a1+ 31.♞c1 ♗d1+

c) 30.♞c8 ♞b1+ 31.♞f1 ♞xf1+ 32.♗xf1 ♞xc8

d) 30.♞d3 ♞c1+ 31.♞f1 ♞xf1+ 32.♗xf1 ♞xd3

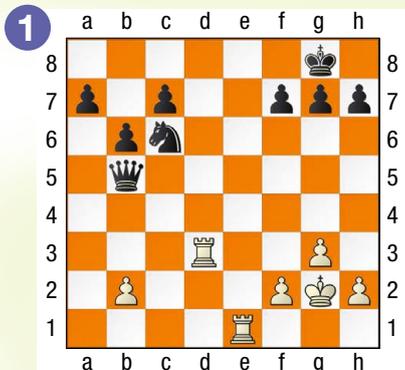
e) 30.♞e1 ♞xc3! 31.♞xc3 ♗d1+

f) 30.♞d3 ♞a1+ (30...♞xd3?? 31.♞c8+) 31.♞f1 ♞xc3

Et bien évidemment, si 30.♞xb2, c'est mat du couloir après 30... ♗d1+.

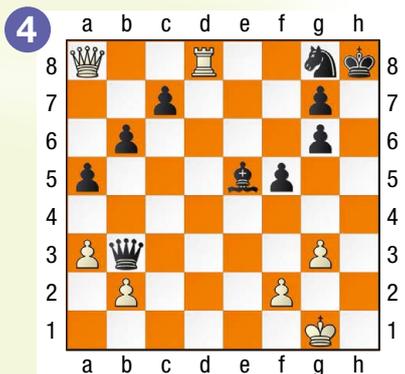


Trait aux Blancs. Pour le cas où tu ne saurais pas ce qu'est le mat du couloir, voici une position basique. Mais attention, les Blancs n'ont qu'une seule manière de mater en un coup.



Ta solution : 2 pts

Le couloir n'est pas forcément sur la huitième rangée.



Ta solution : 2 pts

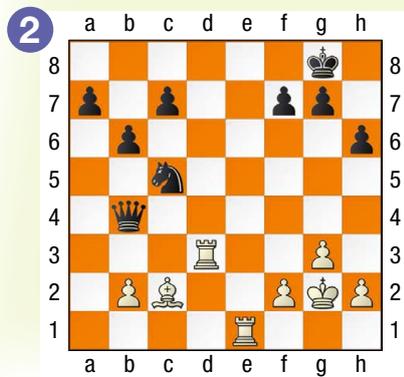
Comme tu pouvais t'en douter, le thème central de ce numéro d'Échec & Mat junior sera le fameux mat du couloir.

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.

Les Noirs ont ici la petite fenêtre pour permettre au Roi de se sauver par h7. Cela change-t-il quelque chose ?



Ta solution : 2 pts

Pour pénétrer dans le couloir, il ne faut pas se tromper de porte d'entrée.

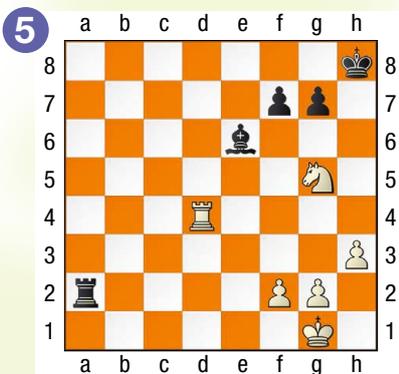


Ta solution : 2 pts

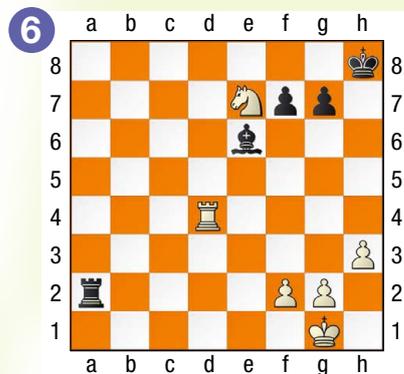
Solutions des exercices www.echecs.asso.fr



Couloir vertical ou horizontal ?



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 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 seront un peu moins faciles.

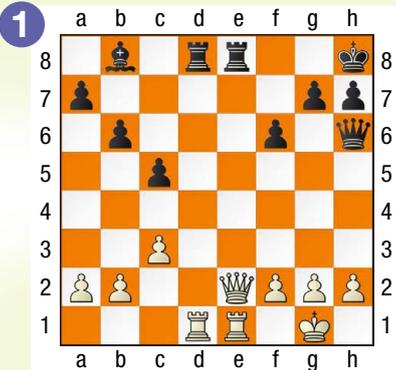
niveau

3



Parcours du Fou

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



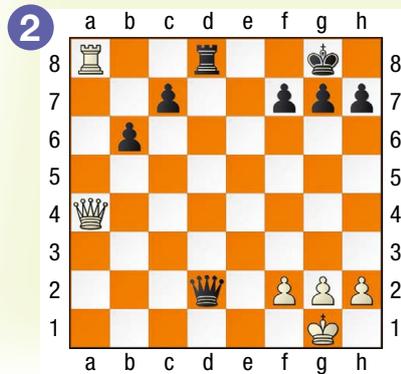
Ta solution : 2 pts

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.

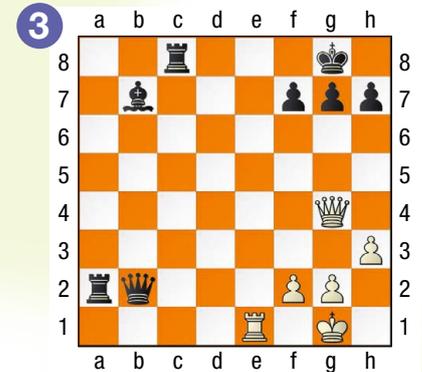
Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Un petit coup de rayon X et le tour est joué.



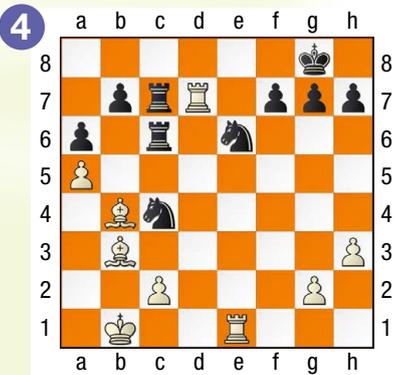
Ta solution : 2 pts

Pour pénétrer dans le couloir, il faut parfois défoncer les portes.



Ta solution : 2 pts

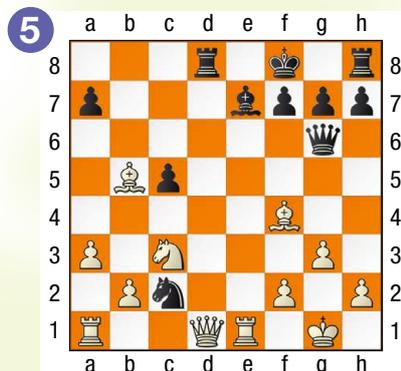
On laisse passer !



Ta solution : 2 pts

On retrouve Tristan Breuil, le champion de France minime, mais cette fois dans le rôle du "maté". Comme on l'a vu dans la partie Capablanca-Bernstein, ça peut arriver à tout le monde, même aux plus forts. Ici, Tristan avait fort à faire puisqu'il était opposé au grand-maître Adrien Demuth (2489) à l'open 2022 de Rochefort.

Qui pourrait imaginer à cet instant que le Roi noir va se faire mater du couloir ?



Ta solution : 2 pts

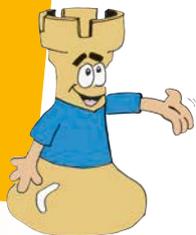


Ta solution : 2 pts

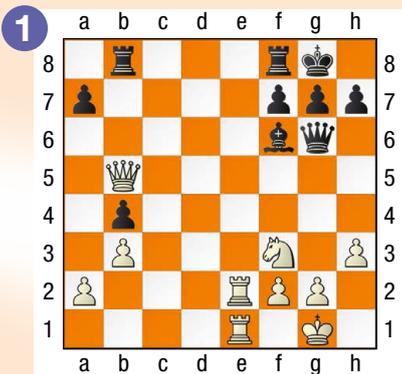


Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

- 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.

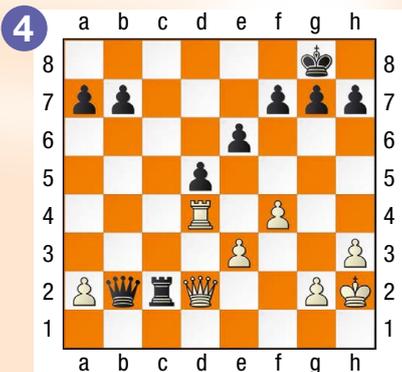


La Dame blanche est attaquée. Que faire?



Ta solution : 2 pts

Les Blancs semblent être dans une position très délicate. La Dame est attaquée et il n'y a pour l'instant pas d'accès au couloir. Comment retournent-ils complètement la situation ?

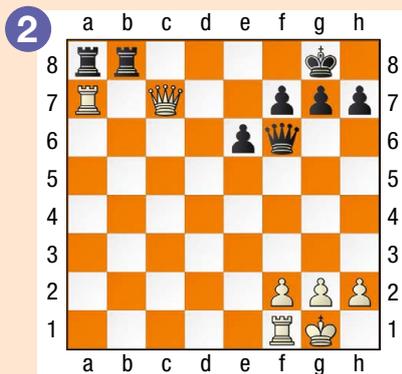


Ta solution : 2 pts

Nous avons vu dans le troisième diagramme de Tristan Breuil en page 1 qu'une menace de mat du couloir pouvait permettre de gagner du matériel.

Ça sera le cas dans 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.

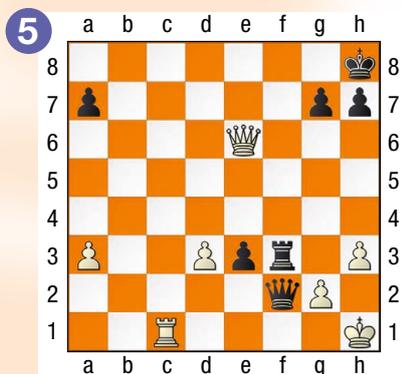
Les Blancs gagnent une Tour. Mais ... laquelle ? Et surtout comment ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Un échec sur la 8^e rangée ne donne rien pour l'instant, car les Noirs peuvent ramener la Tour en f8. Et les Blancs ne peuvent pas non plus prendre la Tour, car les Noirs auraient au minimum un échec perpétuel. Il faut donc trouver mieux.



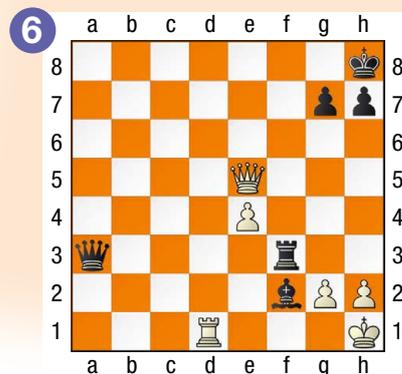
Ta solution : 2 pts

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

Attention de ne pas se précipiter. Ici aussi, tout comme dans l'exemple précédent, un échec sur la 8^e rangée ne donnerait rien, car la Tour noire reviendrait en f8. Et les Blancs ne peuvent cette fois carrément pas prendre la Tour, car ils seraient eux-mêmes mat.



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 pour trouver des combinaisons quand il ne s'agit plus forcément de faire mat.

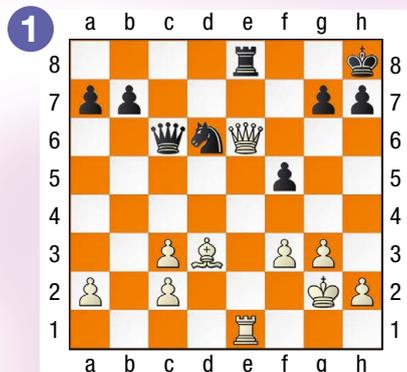
De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es déjà capable de voir des petites combinaisons en plusieurs coups.

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

C'est Alexandre Alekhine qui a vaincu Capablanca dans le match pour le titre mondial en 1927. Il a ici les Blancs dans une partie disputée à New York en 1924 et il mate en quatre coups.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Ces 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.

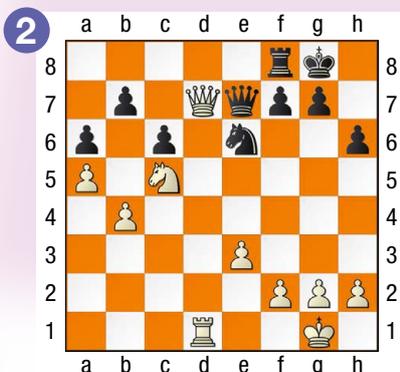
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu es prêt à marcher sur les pas de Tristan Breuil, le champion de France minime..

Bien que très fréquent chez les jeunes débutants, le mat du couloir peut aussi survenir dans les parties des plus forts joueurs. Nous en avons vu un exemple dans la partie Capablanca-Bernstein.

En voici six autres tirés de la pratique d'anciens champions du monde.

Il ne s'agit pas forcément de mater. Il faut juste trouver le meilleur coup, et calculer toutes les variantes.

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. Comment les Noirs peuvent-ils en profiter ?



Ta solution : 2 pts

En 1912, deux ans avant sa partie contre Capablanca, Bernstein avait affronté Alekhine à Vilnius. Le malheureux Bernstein, avec les Noirs, se fait déjà avoir par le mat du couloir. Les Blancs matent en quatre coups.



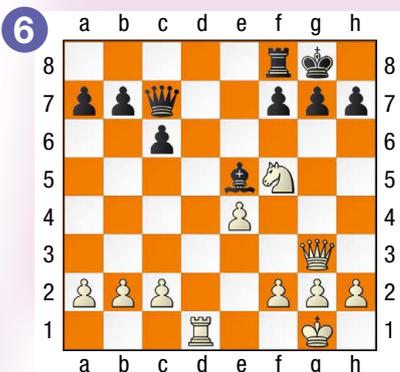
Ta solution : 2 pts

On reste avec Max Euwe. Il a les Noirs et le trait à l'occasion d'une partie jouée à Amsterdam en 1939. 1...♙e1 ne donne rien, car les Blancs ne sont bien sûr pas obligés de prendre. Il faut donc trouver mieux. Et il y a effectivement mieux.



Ta solution : 2 pts

On retrouve Capablanca dans une partie disputée à New York en 1918. Il a les Blancs et il utilise le thème du mat du couloir pour gagner une pièce et la partie.



Ta solution : 2 pts

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.

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 ce 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 échec et mat, les blancs ont gagné !



5 conseils pour bien débiter une partie

- Occuper ou contrôler à distance le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavaliers ou Fou 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 ...

DÉCOUVREZ... Toute l'actualité, tous les résultats détaillés des tournois.
TELECHARGEZ... Echecs & mat junior, chaque mois des exercices pour tous niveaux.

Tous les renseignements sur www.echecs.asso.fr

Crédit Mutuel Enseignant



AGENCE NATIONALE DU SPORT



Les règles du jeu d'échecs

Les règles particulières

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.

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 passer par 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 cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs, il peut « prendre en passant » un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine.

Attention ! La « prise en passant » doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.

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 le menace.
- si on ne peut éliminer la pièce menaçante.

Le déplacement des pièces

Le pion

- Il avance, d'une case à la fois, droit devant lui et ne recule jamais.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.



La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle le souhaite.



Le Roi

- Il se déplace, de case en case, dans toutes les directions.
 - 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 est « Échec et mat » : s'il ne peut se soustraire à cette menace.



Le Cavalier

- Il fait un bond de trois cases en faisant un "L". Il change à chaque fois de couleur de case.
- Il est le seul à sauter par dessus les autres.



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

- C'est la pièce la plus puissante, elle cumule le déplacement de la Tour (horizontalement et verticalement) ou du Fou (diagonales).



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. : 60 €/an 50 ex. : 110 €/an 100 ex. : 130 €/an 200 ex. : 150 €. Plus d'exemplaires sur demande.

Adresser votre commande, accompagnée du règlement, à : Fédération Française des Echecs - 6 rue de l'Eglise - 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

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 : IMPRIMATUR. Tirage : 11.000 exemplaires.

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site de la Fédération Française des Échecs : 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 et www.twitter.com/ffechecs.