

MASTERCLASS FFE

20/09/2019

- Comment profiter d'une avance de développement ?
- Le mat de Lolli
- Le sacrifice du Calabrais Fxh7+

L'avance de développement

Notions abordées

- Les 3 principes fondamentaux de développement
- Les 3 composantes
- Comment les problèmes surviennent, quels éléments doivent nous alerter ?
- Comment réfléchir, que rechercher ?
- La recherche de l'initiative, l'accélération du jeu
- Les coups candidats
- La restriction

L'avance de développement

Les 3 principes fondamentaux de développement

- Développement de toutes les pièces, en commençant par les pièces mineures
- Occupation et/ou contrôle du centre
- Sécurisation du Roi, en général grâce au roque

L'avance de développement

Les 3 composantes du jeu (Mikhaïl Tal)

- La quantité (matériel)
- La qualité (activité)
- Le temps (vitesse d'action)

L'avance de développement

Comment les problèmes surviennent ?

- Trop de coups de pions
- La Dame sort trop tôt et perd du temps
- Une pièce joue plusieurs fois
- Gourmandise : aller chercher du matériel au détriment du développement
- Laisser le centre (et donc l'espace) à l'adversaire sans réagir
- S'affaiblir gravement sur une couleur / une case / une diagonale (exemple : pion f)
- Commencer le plan avant d'avoir terminé le développement

L'avance de développement

Citations de Napoléon !

- *La perte de temps est irréparable à la guerre ; les raisons que l'on allègue sont toujours mauvaises, car les opérations ne manquent que par les retards.*
- *L'art de la guerre est de disposer ses troupes de manière qu'elles soient partout à la fois. L'art du placement des troupes est le grand Art de la guerre.*
- *" A peu d'exceptions près, c'est à la troupe la plus nombreuse que la victoire est assurée. L'art de la guerre consiste donc à se trouver en nombre supérieur sur le point que l'on veut combattre. "*
- *" La guerre étant un métier d'exécution, toutes les combinaisons compliquées doivent être écartées. La simplicité est la première condition de toutes les bonnes manœuvres. "*

L'avance de développement

Comment profiter d'une avance de développement ?

- Identifier les problèmes dans la position adverse
- Rechercher l'initiative, agir vite, prendre des risques, éviter les coups calmes
- Chercher à ouvrir la position (leviers de pions, sacrifices)
- Coups candidats : échec, prises, menaces, leviers de pions
- Autres coups candidats : la restriction du développement adverse
- Eviter les échanges de pièces, sauf les défenseurs importants

Le mat de Lolli

Les 2 défenses possibles

- Garder la case g7 sous contrôle
- Attaquer le pion (ou le fou) se trouvant en f6

Le mat de Lolli

Les 3 thèmes d'attaque

- Déviation de la pièce qui défend g7
- Sacrifice d'attraction en h7 (duo D+T)
- Attaque en h7 (duo D+C)

Le sacrifice du Calabrais Fxh7+

Conditions à réunir et récapitulatif

- Pas de défenseurs pour la case h7, par exemple la structure de pions de type "française" e5-d4 contre e6-d5 (Fou c8 enfermé, et case f6 pour le Cavalier contrôlée)
- La présence d'un protecteur de la case g5 (généralement le Fou c1) pour permettre au Cavalier f3 de s'y rendre
- La Dame doit pouvoir vite arriver sur la colonne « h »
- Si ces conditions sont respectées, il y a 95% de chances que le Roi adverse ne puisse pas revenir en g8, sous peine de se faire mater rapidement. Pour le camp de la défense, il est alors nécessaire :
 - d'encaisser le Fou dans un premier temps
 - de monter le Roi en g6 (beaucoup plus rarement en h6) ce qui compliquera sérieusement la position et demandera plus de précision aux Blancs, sous peine de se retrouver avec une pièce de moins