

# échecs Junior

FFÉ  
FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS  
n°174 Avril 2023

Essaie de jouer aussi bien que Maïa Arzur, la championne de France benjamine.

Tournoi FFE 2020 sur Lichess. Trait aux Blancs. La colonne h ouverte sur le roque noir doit te donner des idées. Le mat de Greco. Un grand classique



Ta solution :

Hourly super blitz 2022 sur Lichess. Trait aux Blancs. Comment exploiter ici la colonne h ?



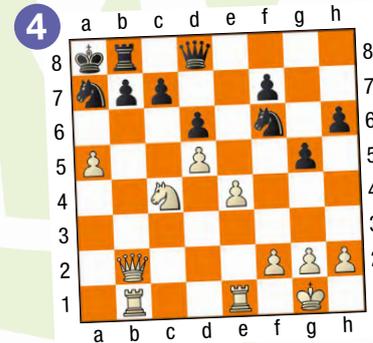
Ta solution :

Nationale 2 féminine 2023 face à Isabelle Massagney (2124), une ancienne championne de France benjamine. Trait aux Noirs. Mat en trois coups. Si tu ne trouves pas, tu peux aller regarder la partie commentée de la page 2.



Ta solution :

Duel franco-français au championnat d'Europe 2019 face à Manon Chevillon, la championne de France poussine en titre. Trait aux Blancs. Le Roi noir est étouffé par ses propres pièces. Comment lui porter le coup de grâce ?



Ta solution :

## partie commentée p.2

Miles. Anthony (2565) • Dizdarevic. Emir (2490)

## exercices

- p.3 Niveau 1 Parcours du Pion
- p.4 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p.5 Niveau 3 Parcours du Fou
- p.6 Niveau 4 Parcours de la Tour
- p.7 Niveau 5 Parcours de la Dame

## Maïa Arzur, la vie en bleu

C'est bien connu, le hasard fait parfois – et même souvent – bien les choses. Rien ne prédisposait Maïa Arzur à jouer aux Échecs en compétition et encore moins à devenir championne de France de la discipline. Si ce n'est le fait qu'elle habite Bois-Colombes, dont le club local est depuis plusieurs décennies une des meilleures pépinières de jeunes joueurs de l'Hexagone. Chez Maïa, personne ne jouait aux Échecs et elle n'en faisait pas à l'école. À l'occasion de vacances en Crète, la fillette de six ans remarque un échiquier géant au bord de la piscine de l'hôtel et demande ce que c'est à son papa. Celui-ci connaît les rudiments et lui explique les règles. « Sans penser que ça pourrait l'intéresser. »



À la rentrée, toujours par hasard – qui fait décidément bien les choses -, la famille tombe sur une publicité pour le club de Bois-Colombes. Maïa n'a pas oublié l'échiquier géant de Crète et pousse la porte du club. Très vite, elle montre des dispositions et est repérée par Pascal Chomet, l'entraîneur emblématique de Bois-Colombes, qui a formé pléthore de jeunes champions et qui la prend sous son aile. Elle participe à son premier championnat de France à Belfort chez les petites poussines en 2017, et devient vice-championne poussine deux années plus tard à Hyères. Chez les pupilles, elle décide de s'inscrire dans la catégorie mixte. « Pour progresser davantage. » Mais avant de poursuivre les championnats jeunes avec les garçons, Maïa, qui a arrêté le violon qu'elle pratiquait au Conservatoire pour se consacrer entièrement aux Échecs, souhaite décrocher au moins une fois le titre chez les filles. Ce qu'elle fait en 2022 à Agen. Un premier titre qui lui ouvre la porte de l'équipe de France et des championnats d'Europe et du monde des jeunes. Au championnat du monde en septembre en Roumanie, elle commence en trombe avec 5/5 et une première place en solitaire après la 6<sup>e</sup> ronde. Avec notamment une victoire contre la favorite et plus forte Elo de la catégorie. Mais Maïa s'essouffle dans la deuxième moitié du tournoi pour terminer finalement à la 11<sup>e</sup> place. Nouveau départ en boulet de canon avec 3/3 deux mois plus tard au championnat d'Europe en Turquie, mais encore une désillusion sur la fin du tournoi. « Le plus gros ennemi de Maïa, c'est la fatigue dans les tournois longs, mais aussi la pression qu'elle se met inutilement », confie le papa.

Cette année, à Agen, la championne de France, 1<sup>re</sup> Elo des filles de moins de 14 ans, ne défendra pas son titre chez les benjamines, mais concourra avec les garçons. Sans pression.



Tu sais l'importance des colonnes ouvertes et semi-ouvertes (c'est-à-dire avec seulement un pion de l'adversaire) pour les pièces lourdes (Dame et Tours). C'est tout particulièrement vrai pour l'attaque sur le roque. Dans ce cas, la colonne h (respectivement la colonne "a" en cas du grand roque) peut se révéler un boulevard pour les Tours et la Dame. Nous en avons vu plusieurs exemples dans les positions de Maïa Arzur en page 1.

En voici un supplémentaire avec cette partie disputée entre le grand-maître anglais Tony Miles et le grand-maître bosniaque Emir Dizdarevic.

Premier grand-maître né au Royaume-Uni, Tony Miles était réputé pour son anticonformisme et son excentricité qui se répercutaient jusque sur l'échiquier. Lors du championnat du monde par équipes, il gagna notamment une partie avec les Noirs contre Anatoli Karpov, le champion du monde en titre, en répondant 1...a6 sur 1.e4. On rencontre parfois cette ouverture sous le nom de défense Birmingham, en référence à la ville de naissance de Miles.



## Miles, Anthony (2565)

## Dizdarevic, Emir (2490)

### Sarajevo, 1987



**1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♗f3 b6 4.♖c3 ♙b4**

La défense Nimzo-Indienne, caractérisée par le clouage du ♖c3 par le ♙b4.

**5.♙g5 ♙b7 6.e3 h6 7.♙h4 ♙xc3+**

Un coup fréquent dans la Nimzo-Indienne. Les Noirs échangent leur Fou contre le Cavalier - sans y être contraints - pour doubler les pions blancs. Ce faisant, ils laissent la paire de Fous aux Blancs, renforcent leur centre et leur ouvrent la colonne b.

**8.bxc3 ♗e7 9.♗d2 e5 10.a4**

Pour tenter d'ouvrir la colonne "a" après a5 et axb6.

**10...♗c6**

Vu la suite de la partie, peut-être aurait-il été préférable de stopper tout de suite l'avance du pion "a" blanc en jouant 10...a5

**11.♙e2 d6 12.♙f3 g5 13.♙g3 0-0-0**

Ici aussi, au vu de la suite de la partie, il est facile de critiquer ce coup et de se dire que les Noirs n'auraient pas dû roquer sur l'aile-dame où les Blancs ont déjà une colonne ouverte et sont sur le point d'en ouvrir une deuxième. Ceci dit, il était difficile d'envisager un petit roque avec une aile-roi affaiblie.

**14.♗b3**

Pour préparer de manière naturelle le coup a5 qui doit conduire à l'ouverture de la colonne. Mais les Blancs pouvaient sans doute se passer de cette préparation en jouant tout de suite 14.a5!. Il n'y avait rien de clair à ce moment-là, mais on estime - et c'est à retenir - qu'une colonne ouverte sur le roque vaut un pion. Et ce tout particulièrement dans des situations avec des roques opposés

(petit roque contre grand roque). Voici une variante - certes non forcée - qui illustre les possibilités d'attaque des Blancs : 14...♗xa5 15.♙xb7+ ♗xb7 16.0-0 ♗c6 (si 16...h5? 17.♙xa5! bxa5 18.♗b3 h4 19.♗xa5+ ♗a8 20.♗a4, les Noirs vont devoir donner la Dame pour éviter d'être matés) 17.♗a4 h5? 18.♗a6+ ♗b8 19.d5 ♗a5 20.♙xa5! et c'est mat après 20...bxa5 21.♙b1+.

**14...h5 15.h4 g4**

Les Noirs devaient contre-attaquer au centre : 15...exd4! 16.cxd4 ♗e4 17.♙xe4 ♗xe4 avec des chances des deux côtés.

**16.♙xc6 ♙xc6 17.d5 ♙b7 18.a5**

L'ouverture de la colonne "a" est désormais inévitable.

**18...♗b8 19.♗c2 ♗d7 20.0-0**

Les Blancs peuvent se permettre de roquer. Les Noirs n'ont pas moyen d'ouvrir une colonne dans un avenir proche.

**20...♙df8**

Pour tenter de jouer ...f5 et ...f4.

**21.e4 f5 22.exf5 ♗h7 23.♙a3**

Pour doubler les pièces lourdes sur la colonne "a" avant de l'ouvrir. Les Blancs veulent mettre la Tour en premier et la Dame derrière. Mais l'inverse était possible également et peut-être même encore plus fort : 23.♗a2 ♗xf5 24.axb6 axb6 25.♗a7+ ♗c8 26.♙fb1 et la menace ♗a5 est décisive.

**23...♗xf5 24.♗a2 ♗d3 25.axb6**

Et voilà ! La colonne "a" s'ouvre enfin, et la pression des pièces lourdes des Blancs est tout de suite décisive.

**25...♙xc4**

25...axb6 ne changeait rien : 26.♙a7 ♗xc4

27.♙xb7+ ♗xb7 28.♗a5+! bxa5 29.♗xc4+-.

**26.♙xa7 ♗xd5**

Les Noirs créent leur première menace de la partie (mat en g2), mais ils se font mater les premiers.

Il n'y avait de toute façon plus de défense : 26...♗xb6 27.♙xb7+ ♗xb7 28.♗a5+-.



**27.♙a8+! 1-0**

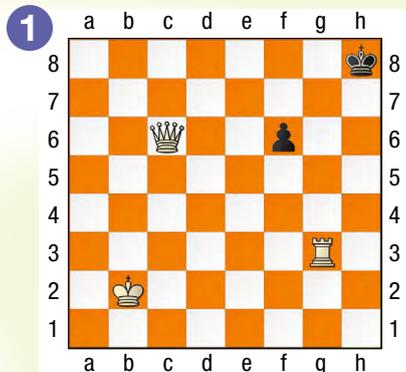
C'est mat après 27...♙xa8 28.♗a7+ ♗c8 29.♗xc7#.

Exactement la même combinaison que dans la troisième position de Maïa Arzur, mais cette fois sur la colonne "a".

On peut retrouver cette combinaison dans bon nombre de parties lorsque l'attaquant a doublé Tour et Dame sur la colonne h (ou a) et que le défenseur possède un Fou qui contrôle la case du coin (h8, h1, a8 ou a1). Nous en verrons six exemples supplémentaires dans le parcours du Fou.



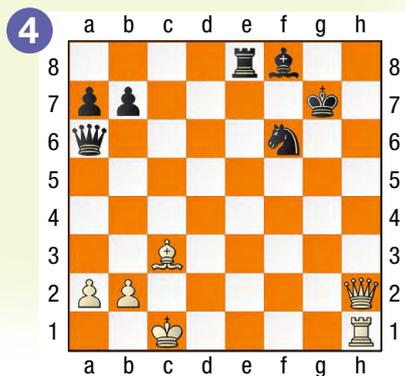
Le fameux *mat de l'escalier* que tu connais sans doute déjà au moins de nom. Il est appelé ainsi, car il se produit souvent en fin de partie après une longue montée (ou descente !) d'escaliers par les deux Tours (ou une Tour et la Dame).



Ta solution : 2 pts

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

Tu sais peut-être qu'un guéridon est une petite table à trois pieds. C'est également le nom d'un mat dans lequel la disposition des pièces rappelle très précisément un guéridon. Le *mat du guéridon* est très proche du mat des épaulettes. Dans le mat des épaulettes, ce sont les cases situées de chaque côté du Roi qui sont obstruées par des pièces de sa couleur. Dans le mat du guéridon, ce sont les deux cases arrière.



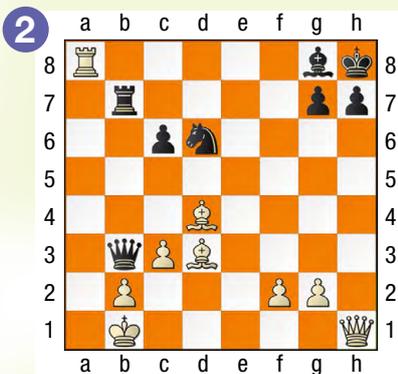
Ta solution : 2 pts

Comme tu l'as sans doute deviné, dans ce numéro d'Échec & Mat Junior, il va falloir attaquer sur la colonne h (ou sur la colonne "a" en cas de grand roque de l'adversaire). Les cases h7 et h8 (respectivement h2 et h1 lorsque ce sont les Noirs qui attaquent) seront donc tout particulièrement dans notre viseur.

Dans un premier temps, voici une petite mise en jambes assez facile. Tu as les Blancs et il faut mater en un coup le Roi noir réfugié à proximité du coin et donc de la colonne h.

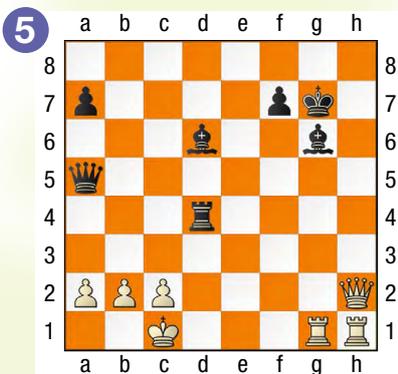
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

Après le mat de l'escalier, voici le tout aussi fameux *baiser de la mort*. Celui que la Dame vient déposer sur le front du Roi adverse tout en étant protégée par l'une de ses pièces. Ici, c'est plus précisément une variante très prisée des enfants qui survient après le roque et qu'on rencontre parfois sous l'appellation « train du sud ».



Ta solution : 2 pts

Il existe une variante en diagonale du *mat du guéridon*. En voici un exemple. Les pieds de la table sont déjà en place. Il ne reste plus qu'à poser le plateau.



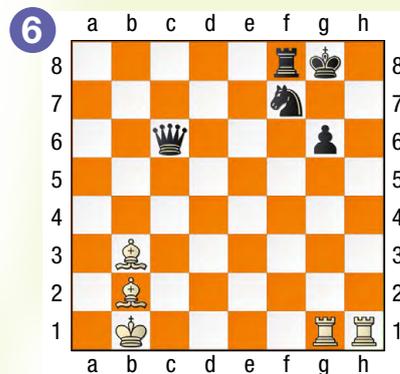
Ta solution : 2 pts

Le *mat des Arabes* doit son nom au fait que les pièces qui l'administrent, la Tour et le Cavalier, sont les seules avec le Roi dont le déplacement n'a pas changé depuis l'introduction du jeu en Europe par les Arabes au X<sup>e</sup> siècle. En voici un exemple.



Ta solution : 2 pts

Le *mat d'Anderssen* – en hommage à Adolf Anderssen, le plus fort joueur du début du 19<sup>e</sup> siècle – est donné par une pièce lourde (une Dame ou une Tour) soutenue à distance par un Fou, alors que le Roi adverse est bloqué sur la dernière (ou première) rangée.



Ta solution : 2 pts

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

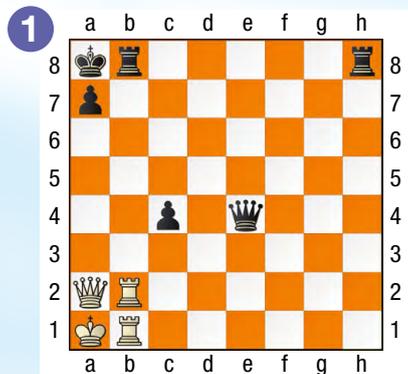
**Moins de 4 points :** Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner en faisant beaucoup d'exercices de mats en un coup.

**De 4 à 8 points :** C'est un bon début. Tu vois déjà des mats en un coup. Tu es un pion d'argent.

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



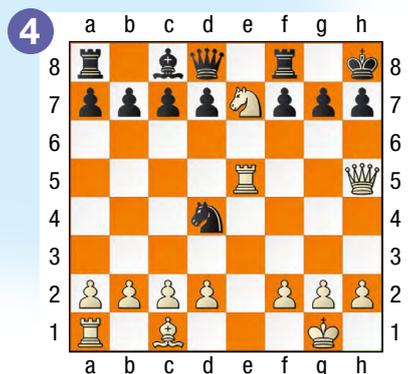
La première apparition d'une combinaison de mat de l'escalier fut publiée en 1512 dans le *Traité des Échecs* du Portugais Damiano, un des plus anciens livres d'échecs. Le mat de l'escalier aurait donc pu être baptisé mat de Damiano, mais nous verrons dans le parcours de la Dame que le théoricien portugais a laissé son nom à un autre mat.



Ta solution : 2 pts

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

Le *mat d'Anastasia*. Qui ne tire pas son nom d'une joueuse d'échecs, mais d'un roman de l'écrivain allemand Wilhelm Heintze (1746-1803), «*Anastasia et le jeu d'échecs*», qui comporte une position de ce mat donné généralement par une Tour avec l'aide d'un Cavalier. Voici un exemple extrait d'un livre d'Emmanuel Lasker qui est resté 27 ans champion du monde (le plus long règne de l'histoire des Échecs).



Ta solution : 2 pts

## La colonne de la Tour à l'honneur !

Dans toutes les positions, tu as les Blancs et il faut désormais mater en deux coups. Attention, par conséquent, à bien envisager la réponse de l'adversaire. Celui-ci joue évidemment à chaque fois les meilleurs coups, même si la plupart du temps il n'a pas le choix.

Tu as un indice important : tu sais dans quelle direction chercher !

Les combinaisons de mats en deux coups sont de plus en plus rares dans les parties des grands-maîtres contemporains, tant les techniques défensives se sont renforcées. Voici néanmoins un mat des Arabes administré par l'ancien du monde Anatoli Karpov au grand-maître serbe Stojanovic. On laisse passer !



Ta solution : 2 pts

Une partie du Gioachino Greco, un théoricien italien du 17<sup>e</sup> siècle, qui a donné son nom au mat. Les Blancs ont plusieurs manières de gagner, mais il faut mater en deux coups et pas un de plus.



Ta solution : 2 pts

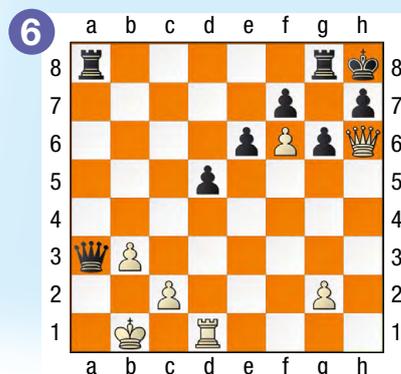
Comment forcer le mat d'Anderssen (qu'on rencontre parfois sous le nom de mat de Mayet) vu au parcours du pion ? Ici aussi, on laisse passer !



Ta solution : 2 pts

Le *mat de Lolli*, du nom de Giambattista Lolli, un joueur italien du 18<sup>e</sup> siècle. Le mat de Lolli est caractérisé par la présence d'un pion en f6.

Attention, si les Blancs jouent la Tour en h1 pour menacer mat en h7, ils se feront mater les premiers. Il ne faut donc pas traîner en route.



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un Cavalier de bronze. Continue de t'entraîner en faisant beaucoup d'exercices de mats en un coup.

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

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Les mats élémentaires ne te posent visiblement pas de problèmes. Tu peux passer au parcours du Fou.



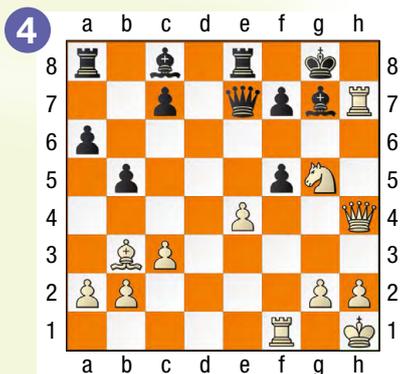
# Parcours du Fou

Une partie disputée lors des Olympiades 1936 à Munich entre le Néerlandais Koomen (Blancs) et le Bulgare Max. Les Noirs jouent et matent en deux coups. On laisse sa place !



**Ta solution :** 2 pts

Une partie disputée à Kiev en 2003 entre les Ukrainiens Nikulenkov et Bidkov. Trait aux Blancs. Mat en trois coups.



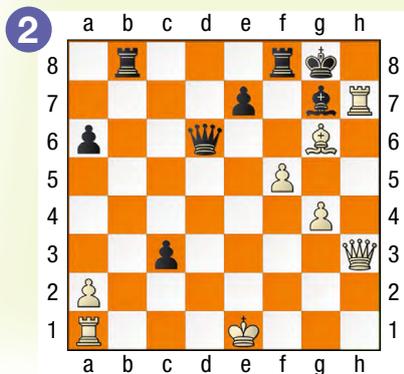
**Ta solution :** 2 pts



On poursuit l'attaque sur la colonne de la Tour ! Dans toutes les positions de ce parcours du Fou, nous allons retrouver la combinaison de la partie de Maïa Arzur face à Isabelle Malassagne, et donc également celle de la partie de Tony Miles analysée en page 2.

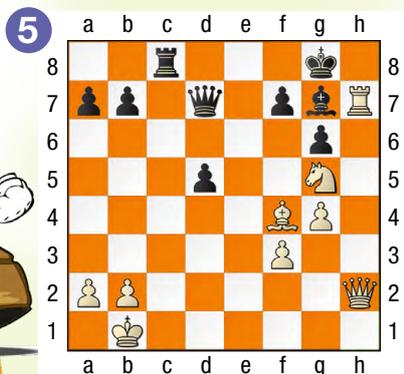
Il s'agit à chaque fois de mater, parfois en plus de deux coups. Mais le nombre de coups ne doit pas t'effrayer. Tu connais déjà le premier !

85 ans après la partie du premier diagramme. Le grand-maître vietnamien Nguyen Ngoc Truong Son (2641), champion du monde des moins de 10 ans en 2000 devant un certain Maxime Vachier-Lagrave, a les Blancs face à son compatriote Dang Hoang Son, et il mate en deux coups. Tout pareil que dans la partie précédente.



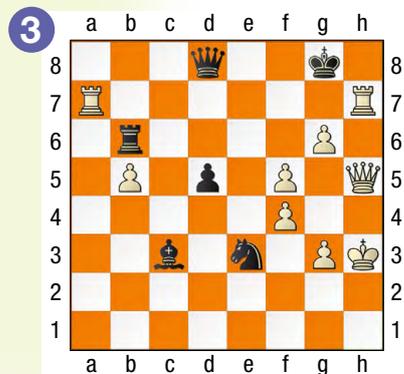
**Ta solution :** 2 pts

Une partie disputée en Roumanie en 2001. Les Blancs matent en quatre coups. Le nombre de coups ne doit pas t'effrayer, car tu as déjà les deux premiers. Par rapport aux parties précédentes, la case f7 est protégée (par la Dame noire) et le Roi noir a une case de fuite en h8. Il faut donc trouver la pointe finale.



**Ta solution :** 2 pts

Championnat du monde de blitz 2017 en Arabie Saoudite. La Chinoise Ju Wenjun, la championne du monde en titre, a les Blancs face à la grand-maître kazakh Abdumalik. Mat en trois coups. Tout pareil que la partie de Maïa Arzur face à Isabelle Malassagne (mais avec couleurs inversées).



**Ta solution :** 2 pts

Une partie disputée au championnat d'Ukraine 2007 des moins de 12 ans par le futur grand-maître Olexandr Bortnyk. Trait aux Blancs. Une tournure un peu différente de la combinaison, puisque la Dame blanche ne se trouve pas encore sur la colonne h. Attention, il ne faut pas laisser le temps aux Noirs de se défendre.



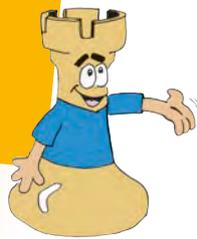
**Ta solution :** 2 pts

**Moins de 4 points :** Tu es un Fou de bronze. Relis la partie commentée.

**De 4 à 8 points :** Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de calculer des mats en plusieurs coups issus de parties réelles. C'est un bon début.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Fou d'or. Tu as visiblement parfaitement compris la combinaison avec le sacrifice de la Tour sur la colonne h. Tu peux passer au parcours de la Tour.

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

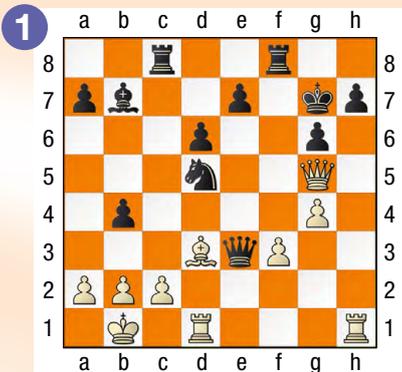


# Parcours de la Tour

Trait aux Blancs. Attention, la Dame noire protège la case h6 !  
Comment la Dame blanche peut-elle venir embrasser le Roi noir ?

Ça continue de chauffer sur la colonne h et tout particulièrement sur les cases h7 et h8!

Dans ce parcours de la Tour, il va te falloir mater en trois coups. La plupart du temps grâce à un sacrifice préparatoire sur la colonne h. Un bon indice qui devrait te simplifier la tâche.



Ta solution : 2 pts

Les Blancs jouent et matent en trois coups. La case h7 étant doublement protégée, il va falloir commencer par faire le ménage. La présence du Fou sur la diagonale a2-g8 doit te faire penser au mat de Greco.

Une partie de Bogoljubov, un des plus forts joueurs du début du 20<sup>e</sup> siècle. Trait aux Blancs. Comment forcer le mat des Arabes ? On ouvre la route !

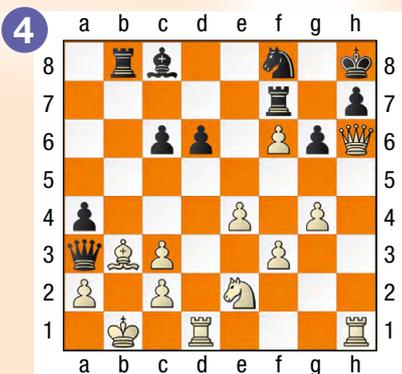


Ta solution : 2 pts

Une partie disputée en Iran en 2008. Les Noirs matent en trois coups en concluant par un joli ... mat du guéridon.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

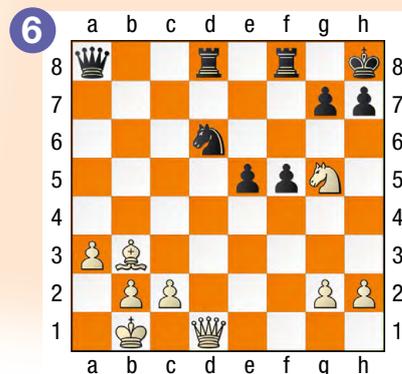
Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Trait aux Blancs. Ici aussi, le pion en f7, qui a le même rôle qu'un Fou, doit te faire penser au mat de Greco. Et cela d'autant plus que la colonne h est déjà semi-ouverte.

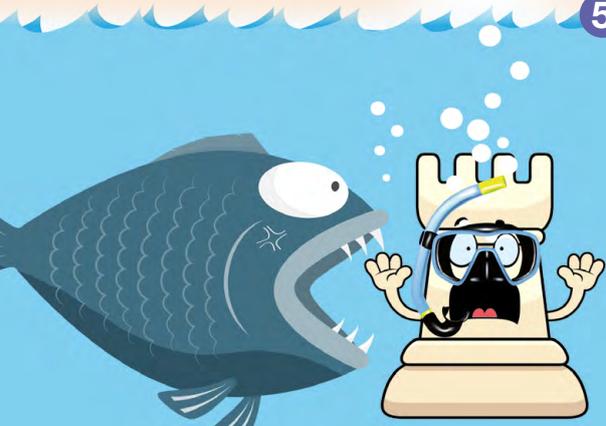
Trait aux Blancs. Encore une variante du mat de Greco. Il en existe de très nombreuses avec le Roi dans le coin et un Fou qui contrôle la diagonale a2-g8. Attention : tous les coups ne sont pas forcément des échecs. Mais il faut bien mater en trois coups de manière forcée.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



**Moins de 4 points :** Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal pour trouver des mats en plus de deux coups.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de calculer des attaques de mat en plusieurs coups.

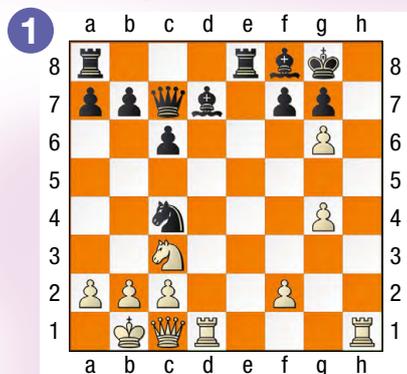
**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu calcules très précisément. Tu peux passer au parcours de la Dame.

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



# Parcours de la Dame

Une partie disputée en 1912. Trait aux Blancs. Le *mat de Damiano*, que nous avons évoqué dans le parcours du pion. Il est caractérisé par la présence d'un pion blanc en g6 (ou g3 pour les Noirs). Dans cet exemple classique, les Tours blanches font la courte échelle à leur Dame. Mat en six coups. Facile, malgré le nombre de coups.



Ta solution : 2 pts

Dans la plupart des positions de ce numéro d'Échec & Mat, ce sont les cases h7 et h8 qui ont été sous le feu des projecteurs. Mais il ne faut bien sûr pas oublier que les mêmes combinaisons peuvent se produire sur les cases h2 et h1. En voici un exemple avec les Noirs au trait. Un véritable feu d'artifice pour terminer par un mat de Greco en six 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. Certains de ces exercices n'étaient pas 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 calcules précisément et tu as parfaitement compris le mécanisme de l'attaque sur la colonne h quand l'adversaire a fait le petit roque. Tu es prêt à marcher sur les traces de Maïa Arzur.

**On conclut, avec ce parcours de la Dame, le florilège d'attaques sur la colonne h. Dans chacune des positions, il te faut mater – la plupart du temps grâce à un sacrifice -, mais cette fois en plus de trois coups. N'oublie pas d'envisager les meilleures réponses pour l'adversaire.**

Dans une combinaison, plusieurs schémas de mats peuvent cohabiter. Ici, par exemple, les Noirs ont le choix entre se faire mater par le mat de Greco ou le mat d'Anastasia. Essaie de trouver les deux variantes. Trait aux Blancs.

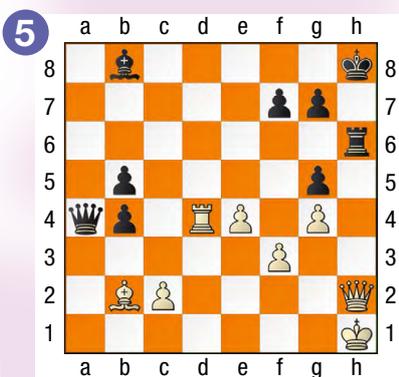


Ta solution : 2 pts

## Solutions des exercices

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

Un terrible face à face mortel sur la colonne h. La Dame blanche, clouée par la Tour noire, semble perdue. Comment les Blancs retournent-ils la situation pour venir "embrasser" le Roi noir ?



Ta solution : 2 pts

Une célèbre partie de Rudolf Spielmann qui était un des meilleurs joueurs du début du 20<sup>e</sup> siècle et qui reste considéré comme un des plus grands attaquants de l'histoire des échecs. Les Blancs matent en quatre coups. Le mat d'Anderssen que nous avons déjà rencontré à plusieurs reprises jusqu'ici.



Ta solution : 2 pts

Un des coups les plus spectaculaires de l'histoire des Échecs qui fut joué par Alekhine, le quatrième champion du monde, à l'occasion d'une partie jouée en 1945. Tout comme dans le deuxième diagramme, après le coup des Blancs (que tu dois trouver !), les Noirs ont le choix entre le mat d'Anastasia ou le mat de Greco, ou même un baiser de la mort.



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 ...

Tous les renseignements sur [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

**DÉCOUVREZ...** Toute l'actualité, tous les résultats détaillés des tournois.

**TELECHARGEZ...** Echecs & mat junior, chaque mois des exercices pour tous niveaux.

**JOUEZ...** Sur la zone de jeu.

Des centaines de joueurs chaque jour.

**VISITEZ...** La boutique. Vente de livres, pendules, jeux et matériels divers.



# 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](mailto: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 : 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](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](http://www.facebook.com/ffechecs) et [www.twitter.com/ffechecs](http://www.twitter.com/ffechecs).