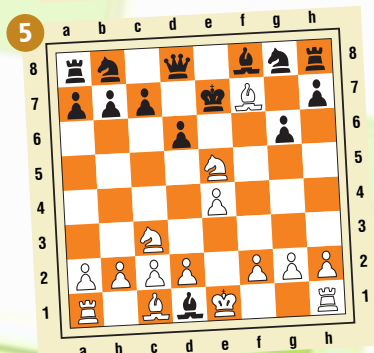
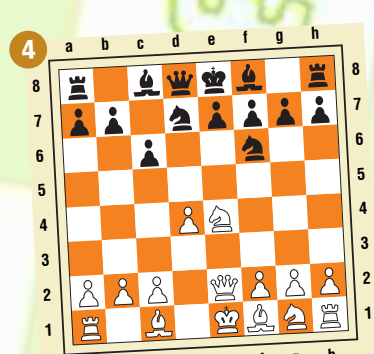
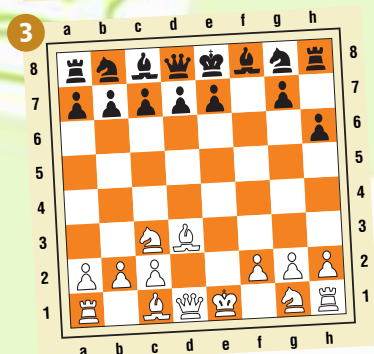
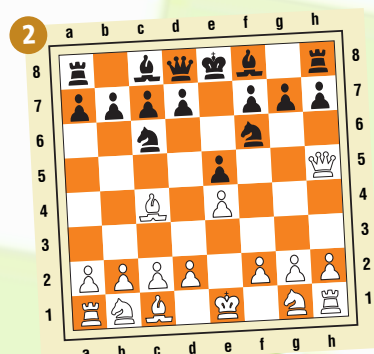
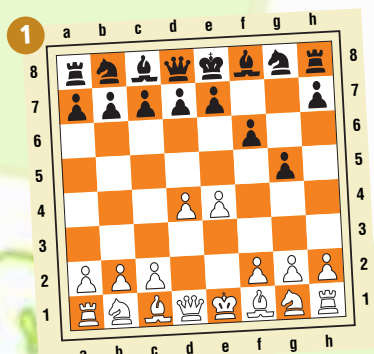


### Échec et mat en un coup



### exercices

- p. 2 Niveau 1 Parcours du pion
- p. 3 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p. 4 Niveau 3 Parcours du Fou
- p. 5 Niveau 4 Parcours de la Tour

### partie commentée p. 6

Janowski - Marshall (Biarritz, 1912)

### quiz p. 7

### Jonathan Dourerassou, et une, et deux, et trois normes !

Une norme de MI deux rondes avant la fin. C'est l'exploit réalisé par Jonathan Dourerassou au tournoi fermé de Noisy-le-Grand en ce début d'année. C'est la troisième norme pour le jeune garçon qui fêtera ses 20 ans en 2009. Et, comme en prime, son classement Elo était tout pile 2400 au 1<sup>er</sup> janvier, le titre devrait suivre. Jonathan complètera ainsi le quartet des joueurs de la génération dorée des Maxime Vachier-Lagrave, Romain Édouard et Sébastien Feller qui pourrait bien constituer l'ossature de l'équipe de France de demain. Presque tout un symbole pour Jonathan d'obtenir la 3<sup>e</sup> norme, le titre de MI, et la victoire finale dans le tournoi à Noisy-le-Grand, une ville à deux pas de chez lui et dans laquelle il fit ses premiers pas échiquéens il y a une quinzaine d'années. Originaire de Champs-sur-Marne, c'est son papa qui lui apprend la marche des pièces alors qu'il a six ans. Derrière le garçon, une jeune sœur, Cynthia, s'engouffrera dans la brèche, et est devenue également une habituée des podiums aux championnats de France des jeunes. Très vite, Jonathan rejoint le club de Noisy, puis celui de Créteil. Trois entraîneurs ont marqué sa progression linéaire : Nara Oupindrin, Franck Triger et Xavier Parmentier. Après un premier titre de vice-champion d'Île de France en poussin, Jonathan remporte celui de champion de France benjamin au Grand-Bornand, puis celui minime à Calvi. La 1<sup>re</sup> norme de MI sera faite à Guingamp en 2006, et la seconde au championnat de Paris en 2007. La 3<sup>e</sup> sur-

vient paradoxalement alors que Jonathan a mis entre parenthèses les échecs depuis deux ans pour cause d'études. Élève en Maths-Spé, et désormais licencié à Chalon-en-Champagne, il avoue n'avoir plus le temps de travailler les échecs. « *Juste quelques blitz sur ICC.* » Jonathan ne se voit pas devenir professionnel d'échecs. « *Plutôt ingénieur ou prof de maths. Mais je ne voudrais pas être dépendant de ma passion.* »

Et quand on lui demande quel est son modèle dans les échecs, aucune hésitation pour ce garçon qui a des racines indiennes. « *Anand, bien sûr. En Inde, c'est une véritable légende. Un peu comme Zidane en France.* »

photo en attente

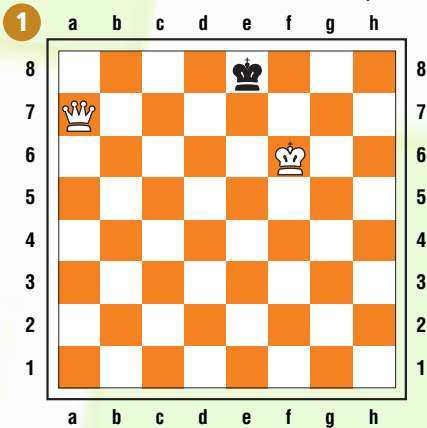




## Parcours du pion

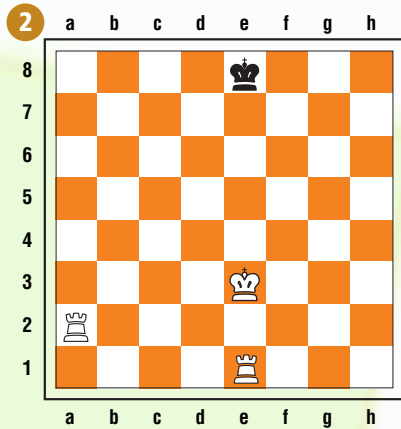
Tu dois résoudre les exercices suivant pour connaître ton niveau. Es-tu un pion de bronze, d'argent ou un pion d'or ?  
Bon courage et bonne chance !

Le terrible baiser de la mort.  
Les Blancs matent en un coup.



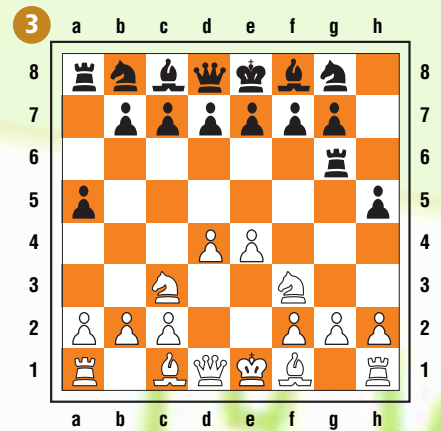
3 pts

Un peu de technique.  
Quel est le meilleur coup pour les Blancs ?



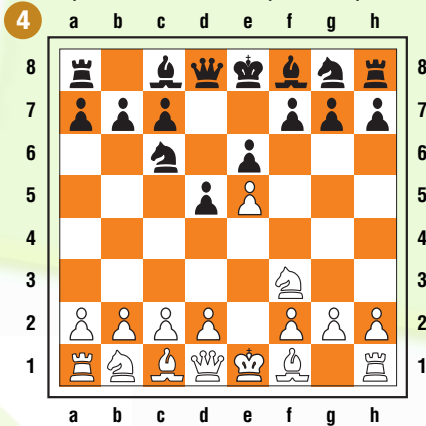
3 pts

Quel camp a le mieux joué jusqu'à présent ?



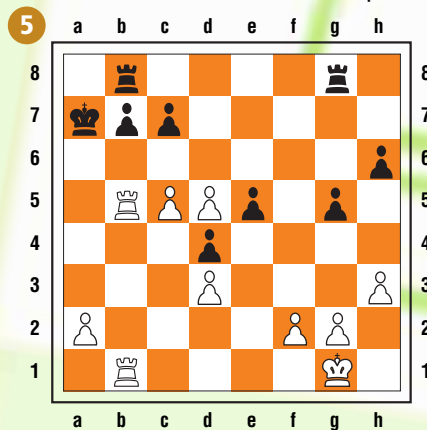
3 pts

Les Noirs viennent de jouer leur pion d7 en d5.  
Les Blancs peuvent-ils faire la prise en passant ?



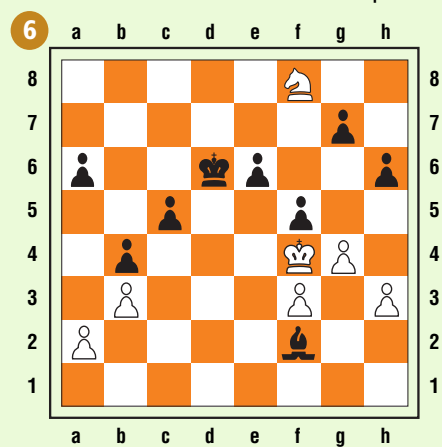
4 pts

Les Blancs matent en un coup.



3 pts

Les Noirs matent en un coup.



4 pts



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner !

De 10 à 15 points : Tu es un pion d'argent. Tu sais faire mat en un coup, mais vérifie avant de jouer !

Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un pion d'or ! Tu es un joueur redoutable.

Tu développes bien ton jeu et tu sais faire mat en un coup. Tu peux passer au parcours du Cavalier.

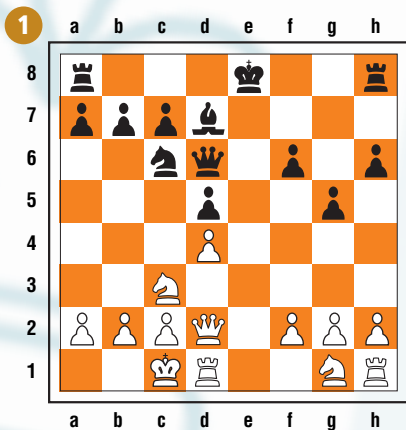
solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)



# Parcours du Cavalier

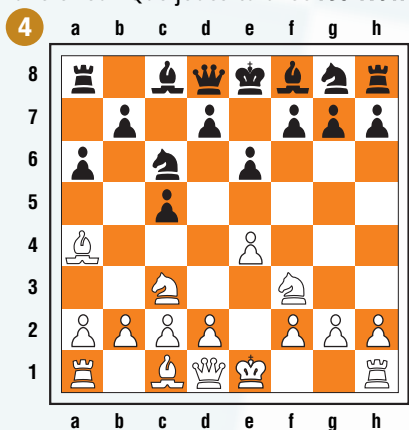
Pour passer avec succès ce parcours, il te faudra une bonne vision tactique et un peu d'imagination. À toi de jouer !

La Dame noire doit défendre le pion c7. Mais défendre un pion avec la Dame est une mauvaise idée... Que jouent les Blancs ?



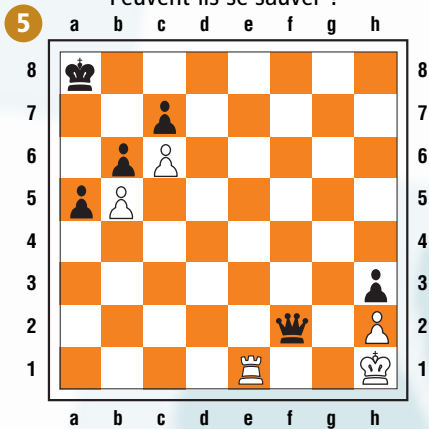
3 pts

Les Blancs viennent de jouer Fa4, mais c'est une erreur. Que joues-tu avec les Noirs ?



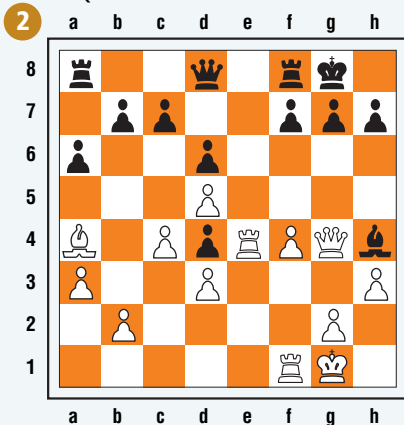
3 pts

Les Blancs sont en mauvaise posture. Peuvent-ils se sauver ?



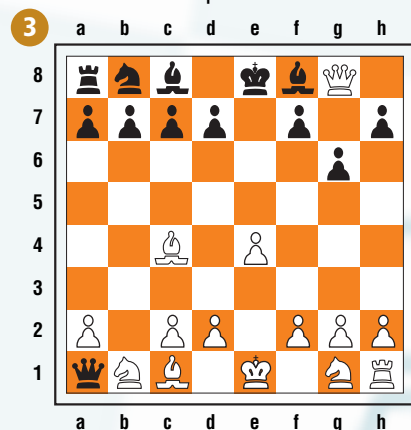
4 pts

Les Blancs viennent de jouer Te4 ?? Que fais-tu avec les Noirs ?



3 pts

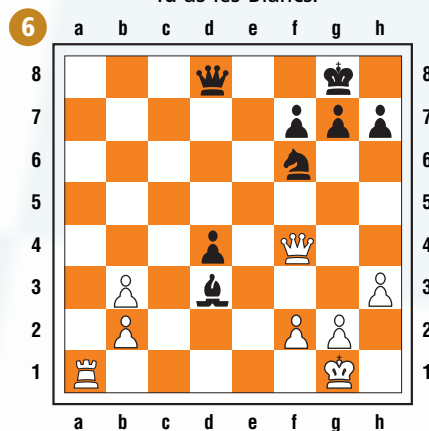
Mat en 2 pour les Blancs.



3 pts



Un coup surprenant qui gagne une pièce. Tu as les Blancs.



4 pts

**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un Cavalier de bronze. Tu as une bonne vision du jeu, mais il faut encore t'entraîner.

De 10 à 15 points : Tu es un Cavalier d'argent. Tu vois vite mais vérifie tes coups avant de les jouer !

Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or ! Tu es un redoutable tacticien et tu as une excellente vision du jeu. Tu peux passer au parcours du Fou.

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

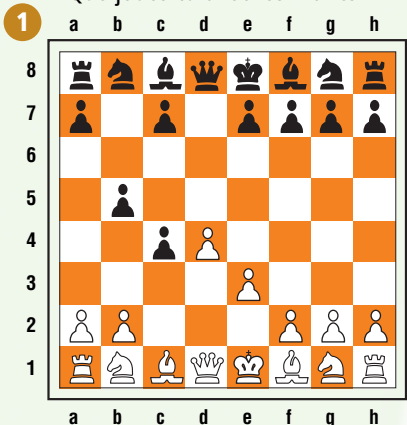
# niveau 3



# Parcours du Fou

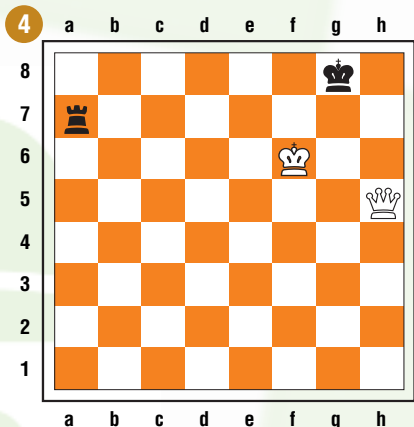
Pour venir à bout de ce parcours, il te faudra une bonne vision tactique mais aussi quelques notions de stratégie.  
Es-tu un Fou de bronze, d'argent ou un Fou d'or ?

Commençons par un peu de stratégie.  
Que joues-tu avec les Blancs ?



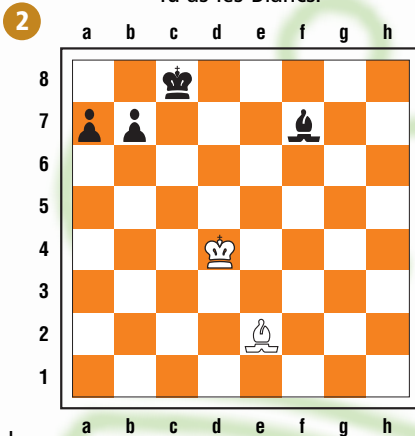
3 pts

Voyons maintenant ta précision dans les calculs.  
Comment gagner la Tour ?



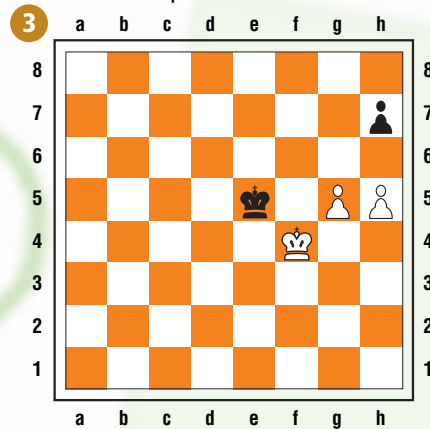
3 pts

Voyons maintenant ta technique en finale.  
Tu as les Blancs.



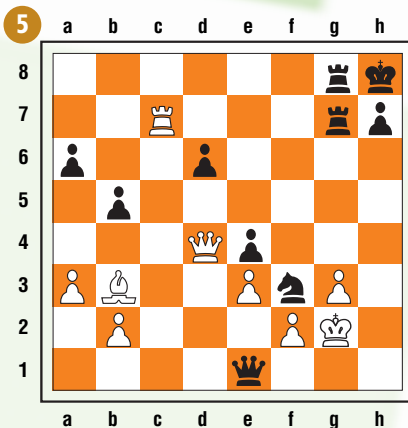
3 pts

Comment passer avec les Blancs ?



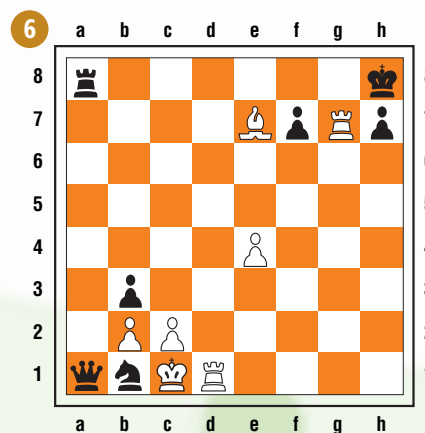
3 pts

Un mat en 3 tout en puissance. Tu as les Blancs.



4 pts

Encore un mat en 3 pour les Blancs.  
Donne toutes les variantes.



4 pts



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 20 points

**De 0 à 9 points :** Tu es un Fou de bronze. Tu as une bonne vision du jeu mais il faut encore t'entraîner pour augmenter ton niveau tactique.

**De 10 à 15 points :** Tu es un Fou d'argent. Tu as une bonne vision tactique, mais tu dois vérifier tes coups avant de jouer.

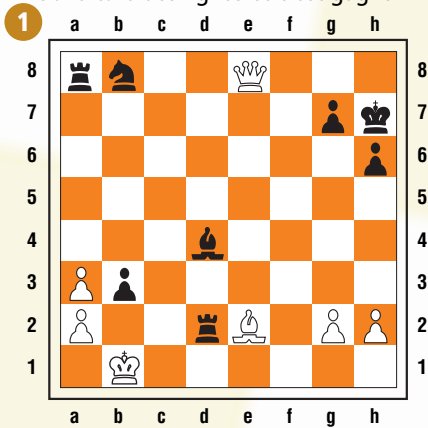
**Plus de 15 points :** Terrible ! Tu es un Fou d'or ! Ta force de calcul est redoutable ! "Mat en 3" ? Facile ! De plus, tu es incollable en finale. Très bonne technique ! Tu peux passer au niveau suivant, le terrible parcours de la Tour, que peu de joueurs ont réussi.

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



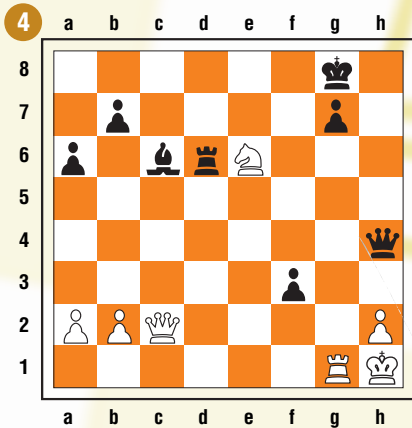
Commençons par un mat en 4 pour les Blancs.  
Ouverture des lignes et c'est gagné !

Tu dois mettre à l'épreuve ton potentiel d'attaque. Ce niveau demande de la précision et de la profondeur dans tes calculs.  
Voyons si tu es une Tour de bronze, d'argent ou une Tour d'or.  
Bon courage et bonne chance !



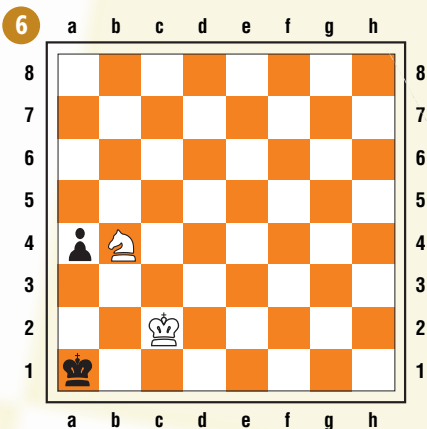
3 pts

Tout en force pour ce mat en 4.  
Tu as les Blancs.



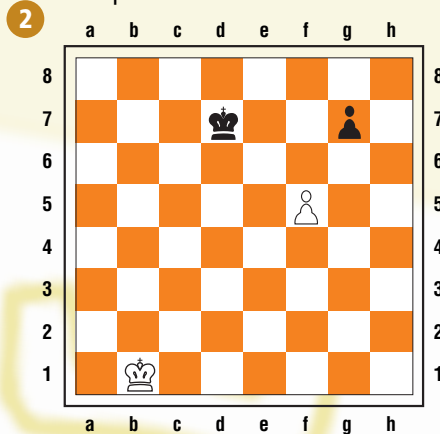
3 pts

Le Roi noir est pris au piège.  
Vois-tu comment les Blancs matent ?



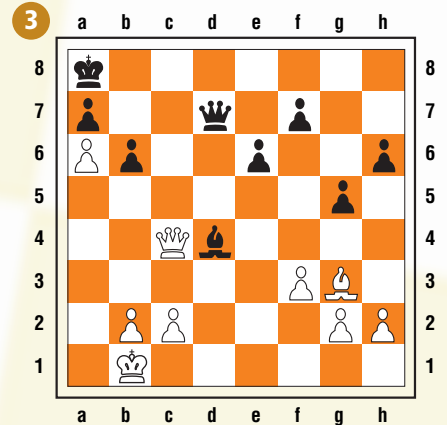
4 pts

Un peu de technique. Comment jouer cette position avec les Blancs ?



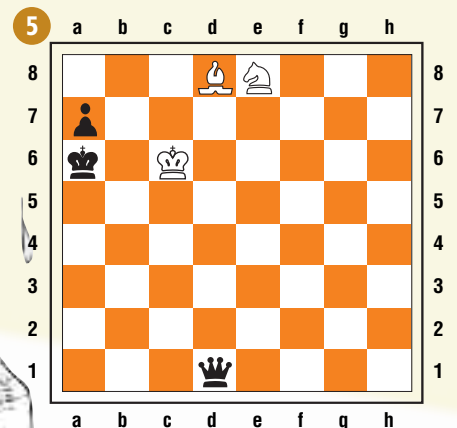
3 pts

Un coup surprenant et les Blancs gagnent.



3 pts

Les pièces sont bien coordonnées mais il faut être très précis. Que joues-tu avec les Blancs ?



4 pts



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es une Tour de bronze. Tu as une bonne vision du jeu mais il faut encore t'entraîner pour augmenter ton niveau tactique.

De 10 à 15 points : Tu es une Tour d'argent. Tu vois bien les tactiques, mais calcule toutes les variantes et vérifie tes coups avant de jouer.

Plus de 15 points : Terrible ! Tu es une Tour d'or ! Tu vois vite et bien. Tu as beaucoup d'imagination et tu es très précis lorsque tu calcules tes variantes. Il vaut mieux ne pas avoir à se défendre contre toi. Bravo !

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



## Janowski, David Marshall, Frank James

Match Biarritz, 1912

*Frank James Marshall est sans conteste l'un des joueurs les plus intéressants de l'histoire des échecs. Tacticien hors pair, il savait mieux que quiconque enflammer l'échiquier et ses combinaisons fascinent encore aujourd'hui les jeunes générations. En examinant son duel contre Janowski, autre terreur de l'échiquier, on peut aisément comprendre sa popularité auprès de ses contemporains.*

### 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6

La solide défense Petrov. Cette contre-attaque mène généralement à des positions symétriques, sans aucune tension centrale. Marshall devait apprécier le caractère relativement ouvert de cette variante, ses pièces pouvant entrer facilement dans le jeu.

### 3.Cxe5 d6 4.Cf3

Les amoureux des complications peuvent choisir le célèbre gambit Cochrane, *4.Cxf7!*.

### 4...Cxe4 5.d4 d5 6.Fd3 Fd6 7.c4

Il est préférable de roquer avant de se lancer à l'assaut du centre adverse, l'échec en b4 gêne considérablement les Blancs.

### 7...0-0 !?

Un coup typique du joueur américain. Il néglige l'attaque du pion d5, et se hâte de terminer son développement. *7...Fb4+* ou *7...c6* sont les réponses thématiques.

### 8.cxd5 ?!

Janowski relève le défi et s'assure la présence d'un pion blanc au centre. Une stratégie qui n'est pas sans risques...

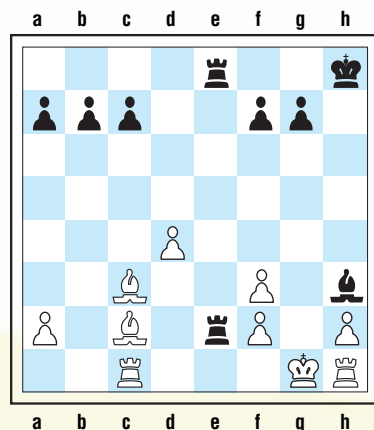
### 8...Fb4+ 9.Rf1 ?

Un coup plein d'optimisme, mais qui va se révéler désastreux. Janowski, visiblement peu satisfait des échanges qui suivraient, renonce à jouer *9.Cd2* et se décide pour l'aventure.

### 9...Dxd5 10.Dc2 Te8 11.Cc3

Les Blancs ont tout misé sur cette position, jugeant leurs chances favorables après l'échange (forcé) en c3. La Dame noire ne pourra maintenir bien longtemps sa position dominante, et les pions c3-d4 vont se mettre en marche. Il est impératif de réagir, et Marshall se montre à la hauteur de sa réputation.

### 11...Cxc3 12.bxc3



### 12...Dxf3!!

L'échiquier s'embrase tout d'un coup, et Janowski voit ses plans réduits à néant.

### 13.cxb4

La Dame est bien sûr imprenable *13.gxf3? Fh3+ 14.Rg1 Te1+* suivi du mat.

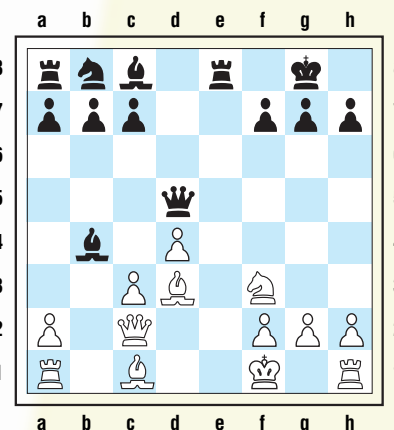
### 13...Cc6 ! 14.Fb2 Cxb4!!

Très fin. Marshall donne une pièce pour continuer son offensive sur la 1<sup>re</sup> rangée. La Tour en h1 est totale-

ment enfermée. C'est un très bel exemple de calcul d'une variante forcée.

### 15.Fxh7+ Rh8 16.gxf3 Fh3+ 17.Rg1 Cxc2 18.Fxc2 Te2 19.Tc1 Tae8 20.Fc3

Janowski fait tout son possible pour éviter le mat tout en conservant son avantage matériel, mais la pression est trop forte.



### 20...T8e3!!

Sans doute moins efficace que *20...Txc2!* suivi de *21...Te6*, mais tellement plus esthétique !

Marshall se prend au jeu et amuse la galerie.

### 21.Fb4

*21.fxe3 Tg2+ 22.Rf1 Txc2+ 23.Re1 Txc1+* ou *21.Fe4 Txc3* ne modifient en rien l'issue du match.

### 21...Txf3 22.Fd1 Tf6!

Une partie très plaisante, n'est-ce pas ?

0-1

# QUIZ

1 Après une répétition de combien de coups, la partie est-elle déclarée comme nulle ?

- a) 4
- b) 5
- c) 3

2 Avec quelle main doit-on appuyer sur la pendule ?

- a) Toujours avec la main gauche
- b) Toujours avec la main qui joue
- c) Toujours avec la main droite

3 D'où vient le terme "Elo" ?

- a) Du nom de son inventeur
- b) De "Echec locution and organisation"
- c) Du russe

4 Quel couple de pièces ne fait pas mat à coup sûr ?

- a) Tour + Fou
- b) Cavalier + Cavalier
- c) Cavalier + Fou

5 Parmi ces joueurs, qui ne fut pas champion du monde ?

- a) Tahl
- b) Euwe
- c) Keres

6 Les pions doublés, isolés et bloqués sont faibles : évitez-les !

- a) Vrai
- b) Faux
- c) Sauf en finale

7 Peut-on mettre une Tour à l'envers pour faire une Dame lors de la promotion ?

- a) Si l'arbitre le veut bien
- b) Oui
- c) Non

8 Un Fou a quitté la case c1 pour venir en f4 ; une Tour s'est déplacée de a1 pour aller jusqu'en e1. Parmi ces deux mouvements, quelle pièce a physiquement parcouru le plus de distance ?

- a) La Tour
- b) Le Fou
- c) Les deux

9 Un grand champion ambassadeur de l'UNICEF :

- a) Vishy Anand
- b) Anatoly Karpov
- c) Garry Kasparov

10 À Pau, en 2008, qui fut champion de France ?

- a) Étienne Bacrot
- b) Maxime Vachier-Lagrave
- c) Laurent Fressinet

solutions ci-contre

## Cahier d'exercices

40 pages  
280 diagrammes

Format 15x21

Mat en 1 et 2 coups, fourchette, clouage, enfilade, attaque à la découverte, coup du berger, gain de matériel...

Toute la tactique pour une progression rapide

8 € l'unité  
(franco de port)



### BON DE COMMANDE

à adresser, accompagné de votre règlement, à :  
**FFE - Service expéditions - BP 10054**  
**75185 Saint-Quentin-en-Yvelines Cedex**

Je souhaite recevoir ..... exemplaire (s) du cahier d'exercices.

Montant de ma commande : ..... x 8 € = ..... €

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

### L'actualité échiquéenne française



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

### Solutions du quiz

1.c) - 2.b) - 3.a) - 4.b) - 5.c) - 6.a) - 7.c) - 8.a) - 9.b) - 10.a)  
8 à 10 points : Bravo, ton score est très bon. Tu joues sûrement régulièrement dans un club.  
4 à 6 points : Pas mal ! Encore un petit effort et tu seras bientôt dans la catégorie des meilleurs...  
0 à 3 points : Désolé, mais demande à ton moniteur de t'expliquer, à nouveau, les points que tu n'as pas compris.

Échec et Mat Junior est un supplément du magazine Échec et Mat. Ont collaboré à ce numéro : Akhavanh Vilaisarn (exercices, illustrations) Grégory Bichierai (partie commentée) Vincent Moret Jean-Philippe Orsoni (quiz) Lesia Dottori (illustrations) Rédacteur en chef : Léo Battesti Impression : S.T.I.N. imprimerie Toulouse

Nous rappelons aux responsables des Ligues, Comités Départementaux, Clubs ou établissements scolaires qu'ils peuvent se procurer gratuitement Échec et Mat Junior. Il leur suffit de prendre en charge les frais d'expédition pour des commandes minimum de 50 exemplaires par mois (10 numéros par an) : 50 ex. : 110 € - 100 ex. : 130 € 200 ex. : 150 € - 500 ex. : 230 €

Adressez vos commandes et règlements à : **Thierry Barbary • FFE • BP 10054 78185 St Quentin en Yvelines Cedex** Tél : 01 39 44 65 82 [Thierry.barbary@echecs.asso.fr](mailto:Thierry.barbary@echecs.asso.fr)

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site fédéral :

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

Il s'agit d'un site de la Fédération Française des Échecs.

Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française.

Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'Échecs de votre région.

## la boutique FFE



**Les meilleures parties de Garry Kasparov**  
par Igor Smirine  
Édition Glénat  
32€



**Comment battre papa aux échecs**  
Par Murray Chandler  
Édition Glénat  
13€



**Premiers cours d'échecs**  
Récité par A. Vilaisarn  
Très utile pour enseigner dans les écoles  
Animateur diplômé  
Prix public 39€



**Pendule Silver**  
L'unité  
À partir de 57€



**Shredder 9**  
7 fois champion du monde des jeux d'échecs. Il offre toutes les possibilités d'apprentissage pour les débutants.  
39€



**Golden Blitz 2005**  
DVD du tournoi de Blitz inscrit au circuit de l'ACF qui a eu lieu à Moscou en 2005  
15€



**Jeu plastique**  
Jeu en 5 homologues avec son tapis en vinyle idéal pour les écoles.  
3 pièces minimum.  
11€











**Échiquier mural**  
Échiquier mural rotatable avec sa trousse de transport  
60€

Passez vos commandes sur [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

# diplômes FFE

Pour récompenser les jeunes joueurs, la FFE a édité une série de diplômes. Du pion de bronze, soulignant la première année d'initiation scolaire au Roi d'or, réservé aux joueurs ayant un niveau elo de 1600-1800, tous les niveaux de jeu sont concernés.

Les clubs ou ligues peuvent les commander, selon leurs besoins, au siège fédéral auprès de Thierry Barbary. Seuls les frais de port sont facturés : 4,50 € jusqu'à 29 - 6 € de 30 à 99 - 14 € de 100 à 199 - 16 € de 200 à 399, 19 € de 400 à 699 et 23 € de 700 à 1000.

	Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)		Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)
	<b>Fin 1<sup>er</sup> cycle (CE1) à tout le monde.</b>	Avoir suivi un enseignement à l'école.		<b>3<sup>e</sup> année de club/niveau 1200-1400</b>	- Tactiques en 2 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Quelques ouvertures simples - Finale : quelques notions théoriques (opposition, position de Philidor, etc.)
	<b>Fin de cycle 2 (fin CM2)</b>	Règles du jeu, parer un échec, développement des pièces, mat et tactiques en 1 coup.		<b>niveau 1400-1600</b>	Tactiques simples en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures un peu plus complexes - Technique en finale - Notions de stratégie
	<b>1<sup>re</sup> année de club niveau 1000-1100</b>	- Règles du jeu - Parer un échec - Mats très simples en 1 coup.		<b>niveau 1600-1800</b>	Tactiques complexes en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures plus complexes - Notions de stratégie - Technique en finale - Histoire du jeu, etc.
	<b>2<sup>e</sup> année de club niveau 1100-1200</b>	Tactiques en 1 coup et en 2 coups très simples (mats simples, fourchette, clouage, etc.) - Développement des pièces - Ouvertures très simples - Technique : mat de l'escalier, baiser de la mort - Finale : jouer avec le Roi.		<b>niveau 1800-2000</b>	- Tactiques en plus de 3 coups - Calcul de variantes - Maîtrise de quelques ouvertures - Bonne technique en finale - Bonne stratégie - Histoire du jeu, etc.