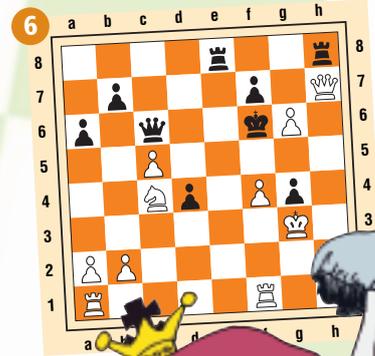
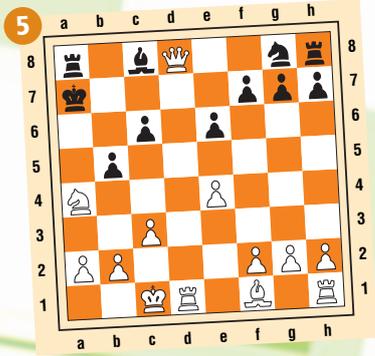
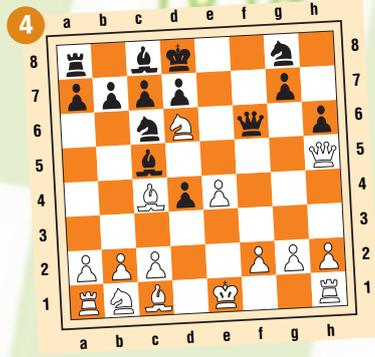
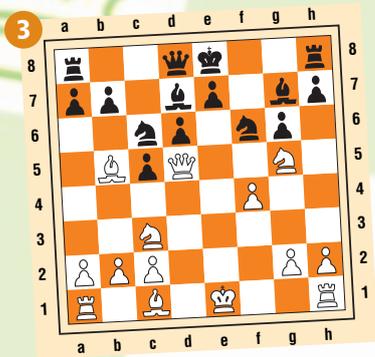
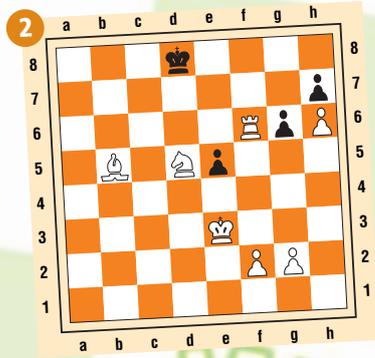
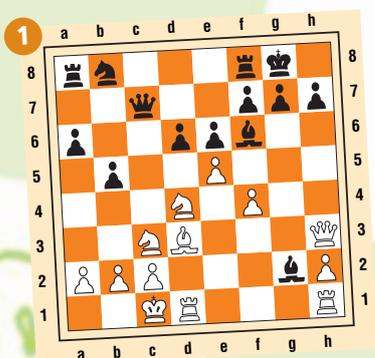


## Les Blancs matent en un coup



### exercices

- p. 2 Niveau 1 Parcours du pion
- p. 3 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p. 5 Niveau 3 Parcours du Fou

### partie commentée p. 6

Fischer - Euwe (Liepzig, 1960)

### quiz p. 7

## Élise Bellaïche, une fille en bronze

Aux échecs comme dans tous les sports, il n'est jamais facile de confirmer un bon résultat. L'année dernière à l'occasion de ses premiers championnats d'Europe au Monténégro, Élise Bellaïche avait réussi le bel exploit de monter sur le podium des filles de moins de 12 ans et de décrocher ainsi la médaille de bronze. Certains avaient parlé d'une joyeuse surprise pour sa première sélection en équipe de France. 12 mois plus tard, en Italie, pour l'édition 2009, Élise remonte sur la même marche du podium dans la même catégorie, en terminant même 2<sup>e</sup> ex-aequo. Cette fois, difficile de parler de surprise. D'autant plus qu'entre les deux médailles de bronze sont venus se greffer un titre de championne de France pupillettes à Aix-les-Bains et un titre de vice-championne de l'Union Européenne en Autriche chez les moins de 12 ans. Plus de doute, la jeune joueuse du club de Villepinte fait partie du gratin européen chez les jeunes filles de son âge et s'annonce comme une des plus sérieuses espoirs françaises actuellement. À tel point qu'Élise va intégrer le pôle-espoir de la FFE pour la saison 2009-2010.



C'est son papa, lui-même un bon joueur de club, qui a guidé les premiers pas d'Élise à l'ombre des tours alors qu'elle n'avait que 4 ans et demi. Avant elle, Estelle et Xavier, la grande sœur et le grand frère, s'étaient également engouffrés dans la même voie.

Élise participe à son premier championnat de France à Calvi en 2005 chez les petites-poussines. Et pour un coup d'essai, c'est un coup de maître, puisqu'elle termine à la 2<sup>e</sup> place. Un résultat qu'elle renouvellera en 2008 à la Roche-sur-Yon, avant de décrocher l'or cette année.

Son prochain objectif sera les championnats du monde en Turquie en novembre. Une compétition qu'elle connaît bien pour y avoir déjà participé à deux reprises. En 2007, déjà en Turquie, et l'année passée au Vietnam. Les deux fois, elle avait terminé... 36<sup>e</sup>. Cette année, Élise va essayer de faire mieux que juste confirmer...

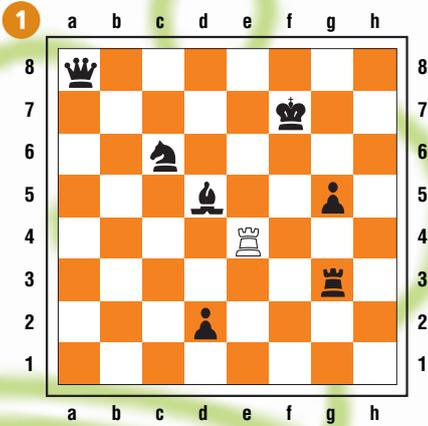




# Parcours du pion

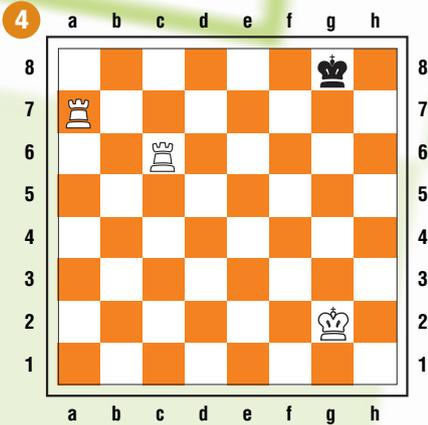
Voyons si tu connais les règles du jeu et si tu sais faire échec et mat. Es-tu un pion de bronze, d'argent ou un pion d'or ? Bon courage et bonne chance !

Indique la seule case sur laquelle la Tour blanche peut se rendre sans se faire capturer.



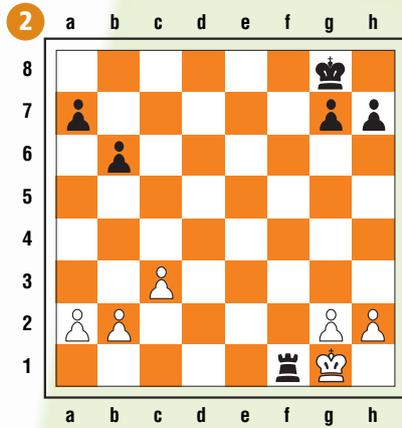
4 pts

Voyons ta technique. Aux Blancs de jouer...



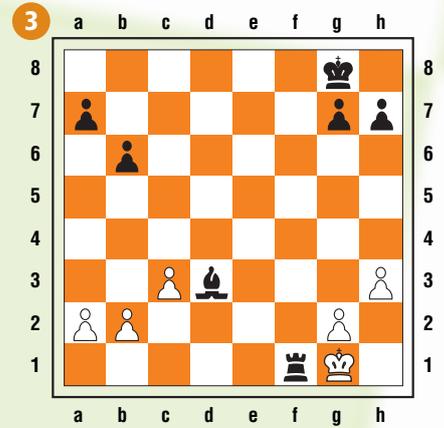
3 pts

Attention, ton Roi est en échec. Sauve-le !



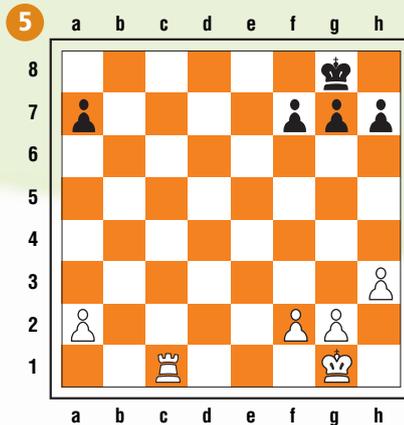
3 pts

Encore un échec. Sauve ton Roi !



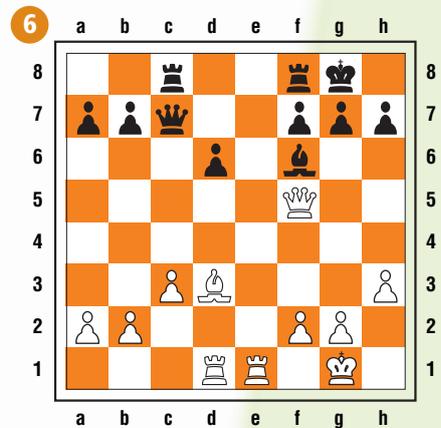
3 pts

Mat en 1 coup pour les Blancs.



3 pts

Encore un mat en 1 pour les Blancs.



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 as un bon coup d'œil, mais vérifie avant de jouer !

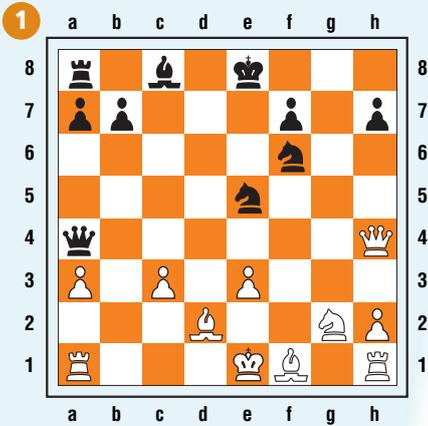
Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un pion d'or ! Tu es un joueur redoutable. Mat en 1 ? Facile !



Pour passer avec succès ce parcours, il te faudra une bonne vision tactique. Tu as les Blancs. À toi de jouer !

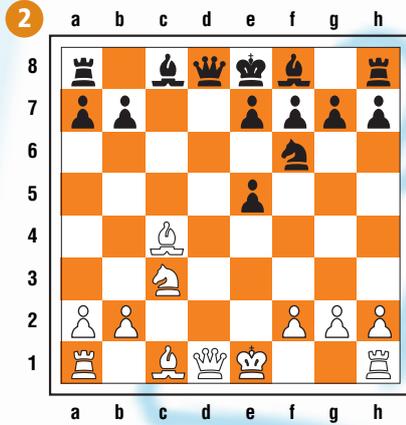
Une petite fourchette et hop ! par ici la Dame.

Attention, **c'est aux Noirs de jouer** !



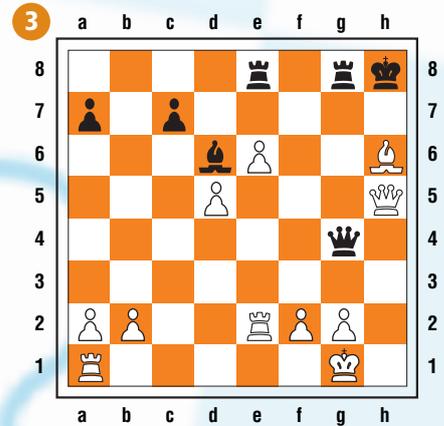
1 pt

Encore un gain de Dame, cette fois-ci pour les Blancs...



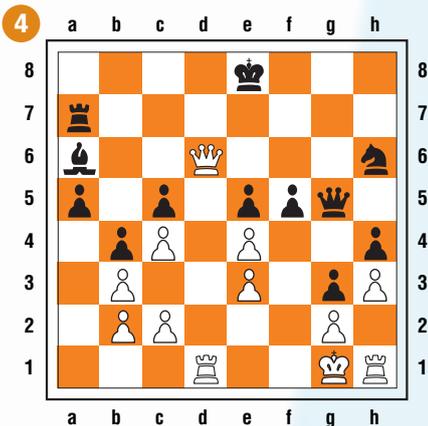
1 pt

Un puissant échec double et les Noirs peuvent abandonner. Tu as les Blancs.



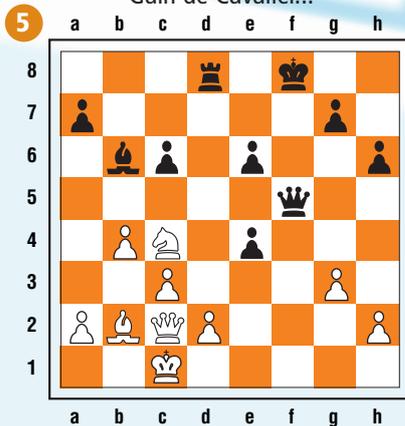
1 pt

Mat en 2 **pour les Noirs**.



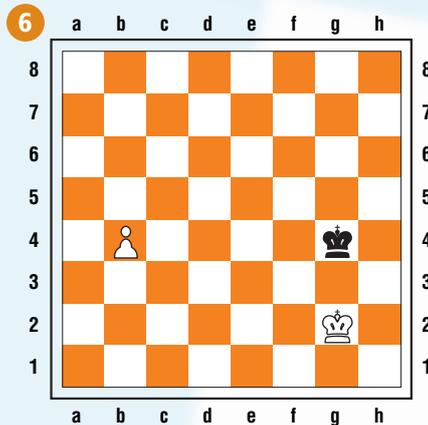
1 pt

Encore une tactique **pour les Noirs**.  
Gain de Cavalier...



2 pts

Voyons tes connaissances techniques : **c'est aux Noirs de jouer**. Arriveront-ils à capturer le pion blanc ?



2 pts

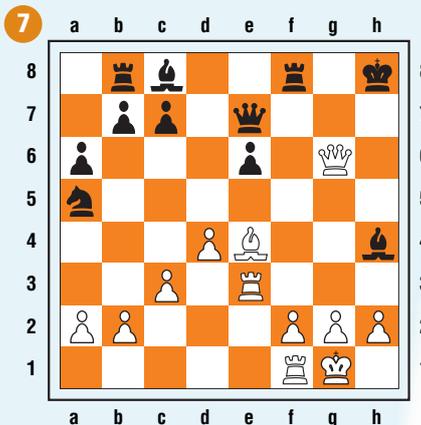


▶▶▶ suite p.4



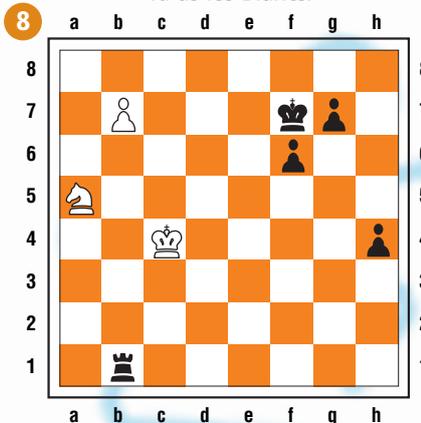
(Suite)

Comment poursuivre l'attaque avec les Blancs ?



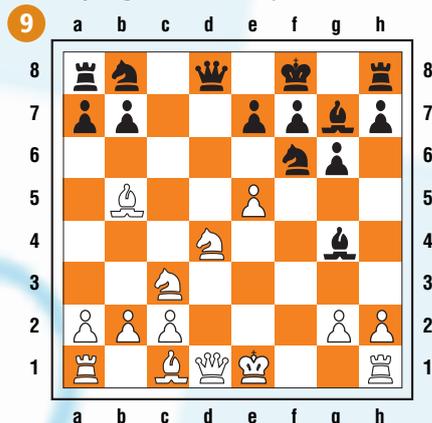
2 pts

Comment forcer la promotion ? Tu as les Blancs.



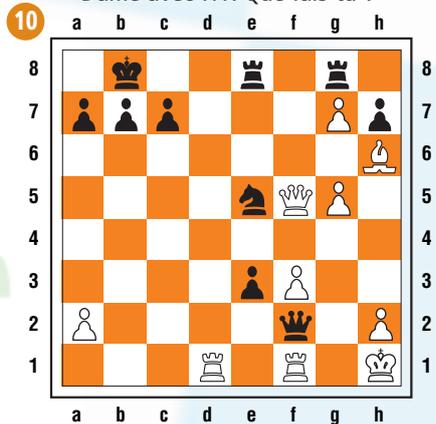
2 pts

Un joli gain de Dame pour les Blancs.



2 pts

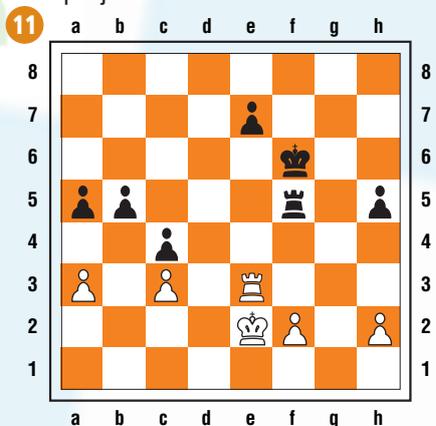
Tu as les Noirs. Les Blancs attaquent ta Dame avec Tf1. Que fais-tu ?



2 pts

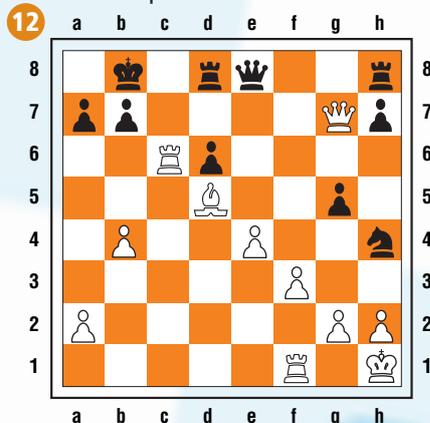


Encore un peu de technique, que joues-tu avec les Noirs ?



2 pts

Terminons ce parcours avec cet élégant mat en 2 pour les Blancs...



2 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. Tu vois vite et bien ! Les tactiques en 2 coups ? Facile !

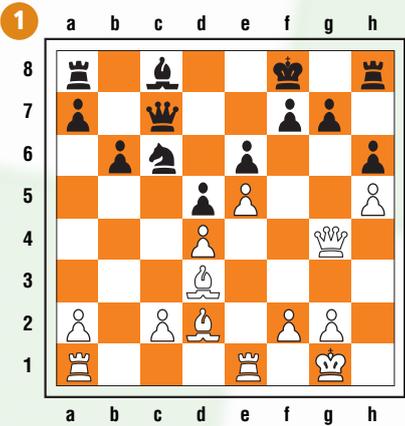
solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)



# Parcours du Fou

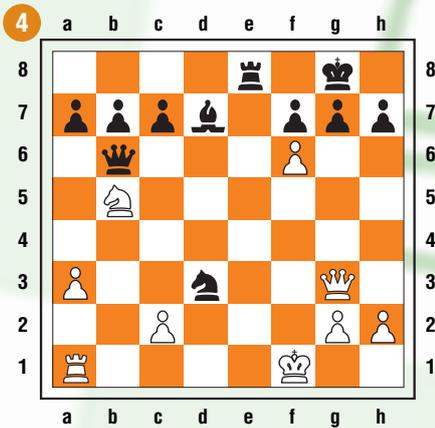
Fais chaque exercice et tu sauras si tu es un Fou de bronze, d'argent ou un Fou d'or. Bon courage et bonne chance !

Comment poursuivre l'attaque blanche ?



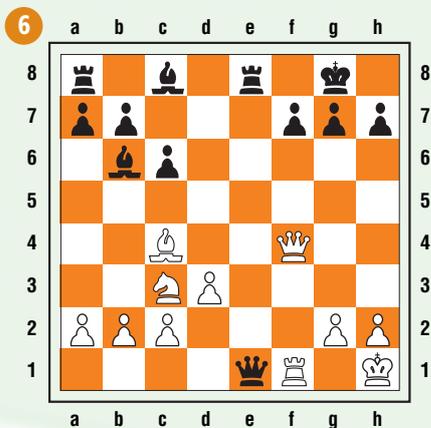
3 pts

Les Blancs veulent mater en g7 mais c'est aux Noirs de jouer. Mat en 3 !



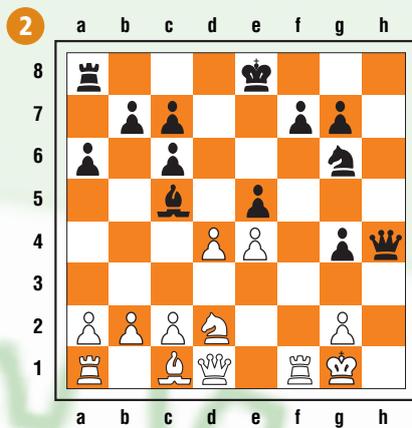
3 pts

La faiblesse de « f7 » permet une belle tactique pour les Blancs. Attention, regarde bien, il y a un piège...



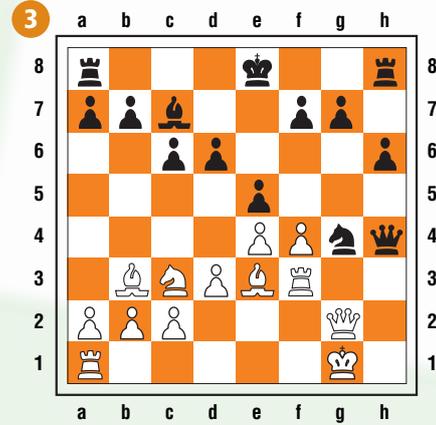
4 pts

Mat en 3 coups pour les Noirs.



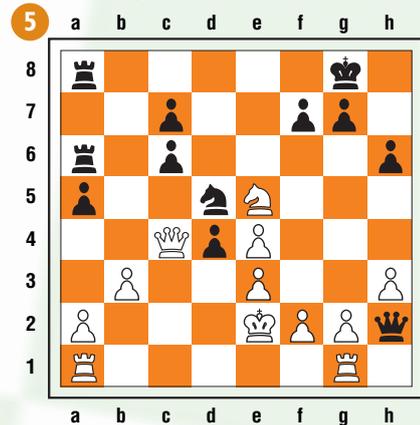
3 pts

Une jolie tactique pour gagner du matériel. Regarde bien tout l'échiquier. Tu as les Noirs.



3 pts

Tu as les Blancs. La Dame noire s'est aventurée un peu trop loin dans ton territoire...



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 ! Tu as beaucoup d'imagination et ta force de calcul est redoutable !

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



**Fischer, Bobby**

**Euwe, Max**

Leipzig, 1960

L'informatique a profondément modifié l'étude du jeu d'échecs : un accès rapide et illimité aux informations, des bases de données contenant des millions de parties, des logiciels surpuissants permettant de déceler la moindre erreur d'analyse, etc. Mais le domaine qui a subi la plus grande métamorphose est sans conteste la théorie des ouvertures. Il n'est pas rare de voir les grands champions actuels réciter les 30 premiers coups avant d'entamer leur réflexion. Certaines variantes romantiques ont disparu, réfutées par ces machines infailibles.

Plonger dans l'inconnu semble de plus en plus difficile.

Il n'y a pas si longtemps pourtant, les joueurs étaient seuls et ne disposaient d'aucune aide...

**1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4**

L'agressive variante Panov. Les Blancs installent une pression sur le pion central adverse, tout en se réservant la possibilité d'obtenir une majorité dynamique à l'aile Dame en jouant c5.

**4...Cf6**

Le plus sain. 4...dxc4 ne ferait qu'accélérer le développement adverse, et 4...e6 (de suite ou au coup suivant) limiterait les options noires.

**5.Cc3 Cc6 6.Cf3**

Voyons ce que Euwe, théoricien réputé, observait à propos du coup 6.Cf3 : "Cette continuation n'offre aucun avantage aux Blancs. 6.Fg5 est plus précis".

Ce jugement était unanime à l'époque, mais Fischer a visiblement travaillé le sujet. Il s'engage maintenant dans la suite la plus violente.

**6...Fg4**

"La meilleure réplique", toujours selon Euwe, "Les Noirs n'ont pas à craindre les complications". Cette évaluation est toujours d'actualité, même si parfois les Noirs se permettent l'intéressant 6...Fe6.

**7.cxd5 Cxd5 8.Db3!?**

Une sortie énergique, bien dans le style de l'Américain. Les Blancs acceptent la destruction de leur structure de pions en échange d'une grande activité.

**8...Fxf3 9.gxf3 e6**

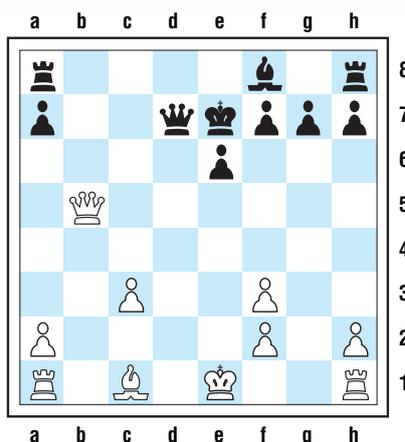
9...Cb6 est à considérer.

**10.Dxb7 Cxd4 11.Fb5+ Cxb5 12.Dc6+! Re7 13.Dxb5 Cxc3**

13...Dd7 a la faveur des Grand-Maîtres actuels. Le choix du Docteur Euwe s'appuie sur une logique toute simple : échanger les pièces pour profiter, plus tard, des affaiblissements.

Mais les Blancs disposent maintenant de la colonne "b" ...

**14.bxc3 Dd7**



Jusqu'en 1960, cette position était considérée comme très satisfaisante pour les Noirs. La situation du Roi en e7 est facile à corriger (f6 et Rf7 devraient suivre), et tôt ou tard les Blancs devront s'inquiéter pour leurs pions.

**15.Tb1!!**

Surprenant. Fischer conteste totalement le jugement des théoriciens, et démontre que les Blancs n'ont pas à craindre l'échange des Dames. L'élément important ici, c'est l'avance de développement.

Il est bon de préciser que le coup de Fischer fait toujours des ravages de nos jours.

**15...Td8 16.Fe3 Dxb5 17.Txb5 Td7 18.Re2 f6 19.Td1!**

Fischer applique une recette bien connue : échanger les meilleures pièces adverses.

**19...Txd1**

La prise est forcée, Euwe ne peut tolérer l'attaque combinée des 2 Tours.

**20.Rxd1 Rd7 21.Tb8 Rc6**

Les Blancs menaçaient 22.Fc5.

**22.Fxa7 g5 23.a4!**

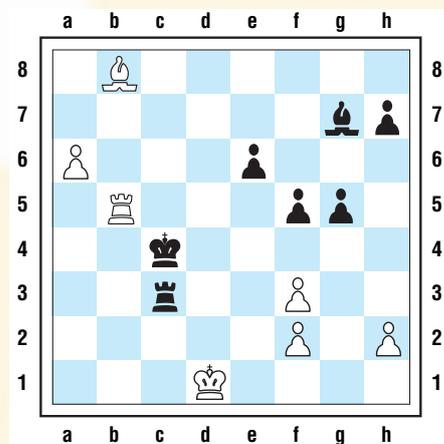
Le pion se met en marche. Le manque de coordination des pièces ennemies lui assure une voie royale.

**23...Fg7 24.Tb6+ Rd5 25.Tb7 Ff8 26.Tb8 Fg7 27.Tb5+ Rc6 28.Tb6+ Rd5 29.a5!**

Après ces quelques manœuvres, Fischer reprend son plan initial. Euwe va bien réussir à s'activer, mais il ne pourra pas changer le cours des événements...

**29...f5 30.Fb8! Tc8 31.a6 Txd3 32.Tb5+ Rc4?**

Cet alignement accélère la défaite...



**33.Tb7! Fd4 34.Tc7+ Rd3**

Si 34...Fc5 35.Fa7.

**35.Txc3! Rxc3 36.Fe5!**

Les Noirs abandonnent. ■

**1 Quel mot désigne le Fou du jeu d'échecs en anglais ?**

- a) The fool
- b) The bishop
- c) The knight

**2 Comment appelle-t-on l'immobilisation d'une pièce dont le déplacement mettrait en prise une autre pièce ?**

- a) La fixation
- b) Le blocage
- c) Le clouage

**3 Aux échecs un joueur faible est surnommé :**

- a) Une chaussette
- b) Une carpette
- c) Une mazette

**4 En 1990, le énième match pour le titre mondial entre Kasparov et Karpov commença à New-York et se termina à :**

- a) Londres
- b) Lyon
- c) Moscou

**5 En 1979, le premier classement elo Fide de Garry Kasparov (à l'âge de 16 ans) était de :**

- a) 2350
- b) 2495
- c) 2545

**6 Quel humoriste a dit un jour : "La victoire est brillante, mais l'échec est mat" ?**

- a) Pierre Desproges
- b) Coluche
- c) Jamel Debouzze

**7 Lequel de ces tableaux de mat n'existe pas ?**

- a) Le mat d'Anastasié
- b) Le mat de Mayet
- c) Le mat de Pillsbury
- d) Le mat d'Anatoly

**8 Sans regarder l'échiquier : de quelle couleur sont les cases b5 et g5 ?**

- a) Blanche (b5) et noire (g5)
- b) Noire (b5) et blanche (g5)
- c) Noires (b5 et g5)

**9 Qu'est-ce qu'un Buchholz ?**

- a) un système d'appariement
- b) Une tactique
- c) Une stratégie
- d) un système de départage

**10 Dans les parties commentées des revues spécialisées, que signifie la notation "N" après un coup joué ?**

- a) Un coup qui peut gagner du matériel, mais ne fonctionne pas toujours
- b) Un coup dans l'ouverture qui n'a jamais été joué auparavant
- c) Un coup intéressant

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 factique 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. b) - 2. c) - 3. c) - 4. b) - 5. c) - 6. b) - 7. d) - 8. a) - 9. d) - 10. b)  
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

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 Stohl  
Edition Olifris

22



**Comment battre papa aux échecs**  
Par Murray Chandler  
Edition Olifris

13

**Premiers cours d'échecs**  
Réalisé par A. Vilaisarn  
Très utile pour enseigner dans les écoles



Animateur diplômé : 22  
Prix public : 35



**Jeu plastique**

11



**Pendule Silver**  
L'unité : 64  
À partir de 5 : 57



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

39



**Cahier d'exercices**  
40 pages  
280 diagrammes  
Format 15x21  
La version économique noir et blanc : 4 € (à partir de 5)

8



**Echiquier mural**  
Echiquier mural roulant avec sa housse 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.