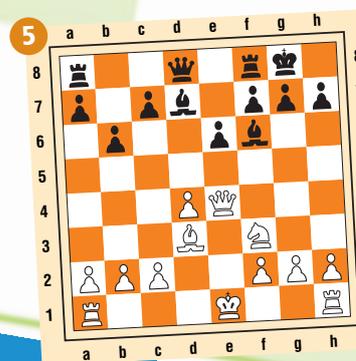
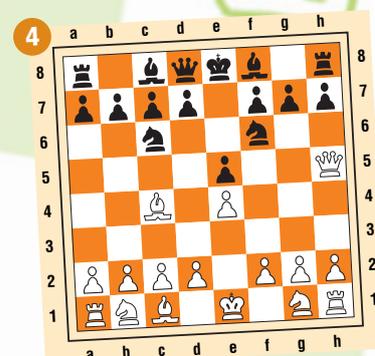
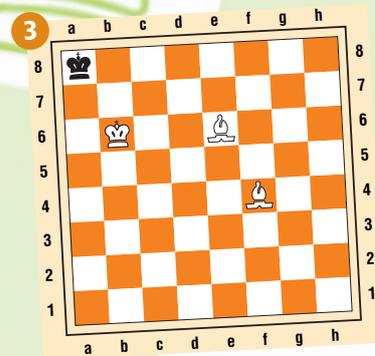
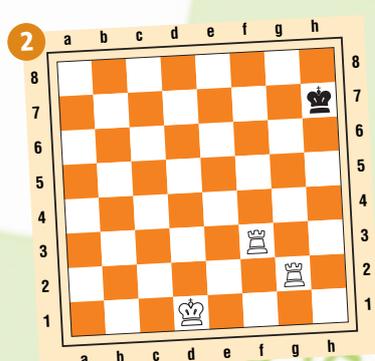
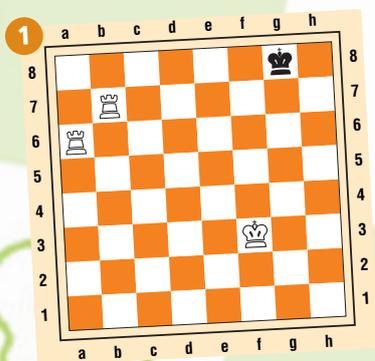


Les Blancs matent en un coup



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

quiz p. 7

partie commentée p. 6

Smyslov - Koftnauer (1946)

Adrien Demuth, un jeune dans les normes

Souvent placé, mais encore jamais gagnant. C'est ainsi que l'on pourrait qualifier le parcours d'Adrien Demuth dans les championnats de France des jeunes. Trois fois sur le podium (Grand-Bornand en 2003, Calvi en 2005 et Aix-les-Bains en 2009), mais jamais sur la plus haute marche. Faut dire que la concurrence est rude dans la catégorie d'Adrien, qui fait partie de la génération des Sébastien Feller et Thomas Saadjan, mais aussi des Romain Edouard, Axel Delorme et Maxime Vachier-Lagrave qui ont une année de plus que lui. N'empêche, Adrien Demuth poursuit son bonhomme de chemin derrière ces jeunes cadors. Il vient notamment de décrocher sa 2^e norme de M1 en février dernier lors du festival de Rochefort. Tout un symbole quand on sait que cette norme a été réalisée presque à domicile, puisqu'Adrien habite à quelques kilomètres de Rochefort, à Fouras, sur la côte Atlantique.



Le jeune garçon a pourtant fait ses premiers pas sur l'échiquier à 22 000 km de là ! Et devant un tout autre océan. Adrien a en effet passé six ans à Tahiti. Comme bien souvent, c'est son papa qui lui apprend la marche des pièces à l'âge de 7 ans. Très vite, il rejoint le club de Papeete et l'école d'échecs de Jean-Pierre Cayrou, la référence dans le Pacifique sud. Adrien dispute ses premiers tournois sous les cocotiers et remporte à plusieurs reprises le championnat de Polynésie des jeunes. Revenu en métropole à l'âge de 12 ans, il s'inscrit d'abord au club de Rochefort, avant de rejoindre celui de Niort qu'il n'a plus quitté depuis. Cette année, malgré des études en classe préparatoire, Adrien garde le cap en travaillant un peu avec Romain Edouard, l'autre jeune champion local, tout en occupant le premier échiquier en Nationale 1 adulte. Il est encore en course, d'ailleurs, pour sa 3^e norme qui sera synonyme de titre, à condition de marquer 1,5/2 lors des deux dernières rondes de mai. Mais d'ici-là,

Adrien aura participé aux championnats de France à Troyes chez les juniors. En espérant bien cette fois monter sur la première marche du podium.

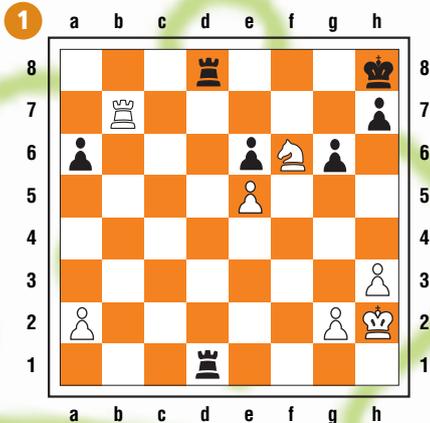




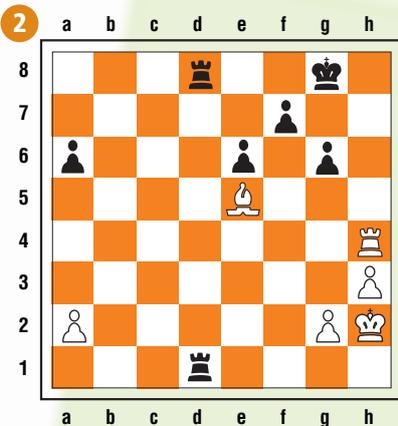
Parcours du pion

Tu dois résoudre les exercices suivants pour connaître ton niveau. Attention, vérifie tes coups avant de jouer !
Bon courage et bonne chance !

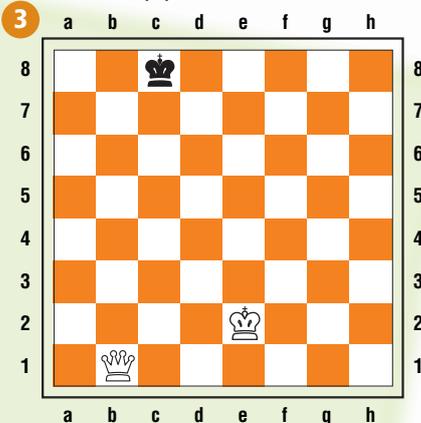
Un joli « mat des arabes » pour les Blancs.



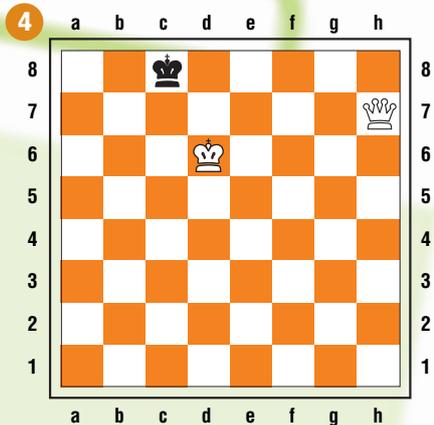
Encore un mat en 1 coup pour les Blancs.



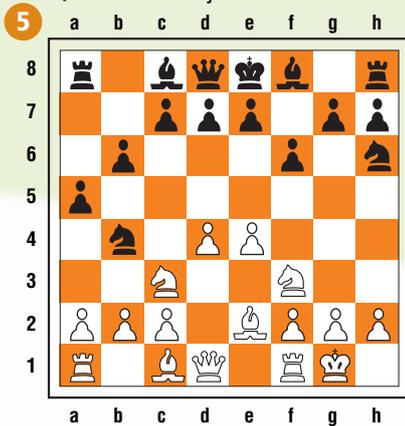
Voyons ta technique : quel est le meilleur coup pour les Blancs ?



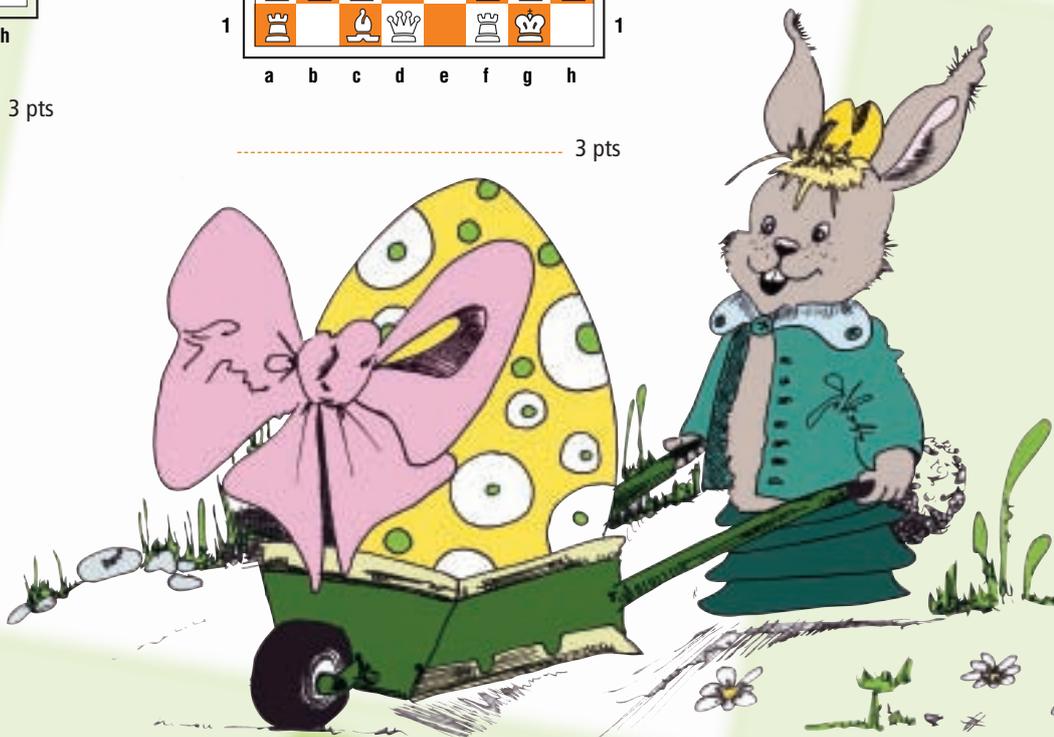
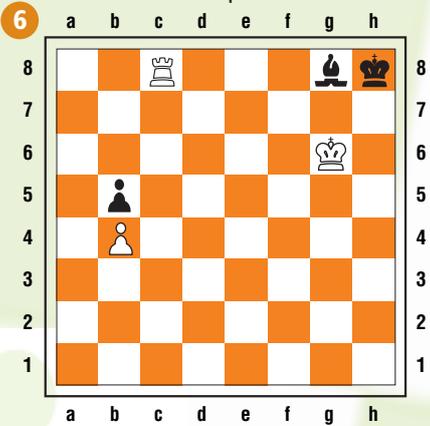
Les Blancs donnent le « baiser de la mort ».



Les 2 camps ont joué 6 coups. Qui a le mieux joué l'ouverture ?



Que jouent **les Noirs** dans cette position ?



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

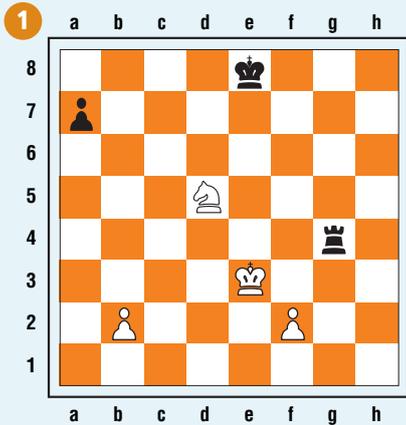
De 0 à 9 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner !
De 10 à 15 points : Tu es un pion d'argent. Tu sais mater en 1 coup, mais vérifie avant de jouer !
Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un pion d'or ! Tu es un joueur redoutable. Tu sais faire mat en 1 coup, tu développes bien ton jeu. Tu peux passer au parcours du Cavalier.

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



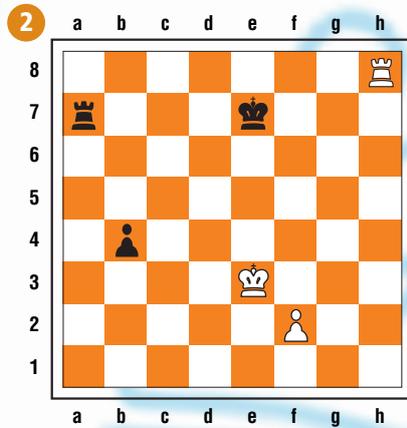
Pour passer avec succès ce parcours, il te faudra un arsenal tactique complet. À toi de jouer !

Une simple fourchette et hop ! par ici la Tour !



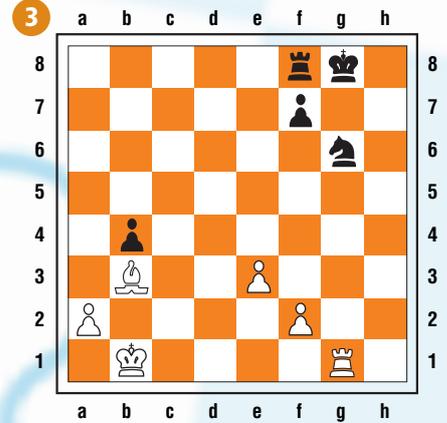
3 pts

Ici, c'est une enfilade qui vient à bout de la Tour noire.



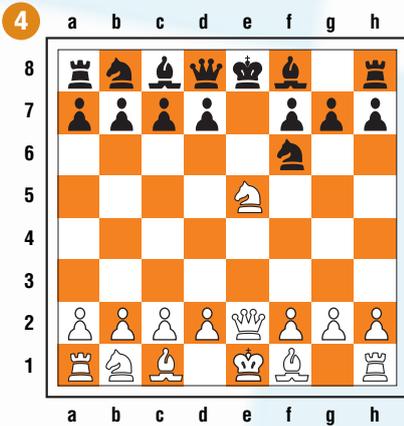
3 pts

Les Blancs gagnent le Cavalier noir grâce à un clouage.



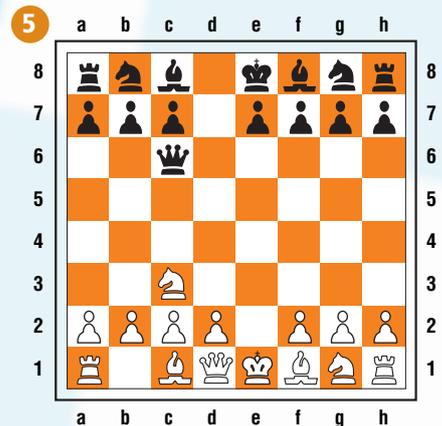
3 pts

Un piège bien connu dans la défense Petrov. Une attaque à la découverte et c'est gagné !



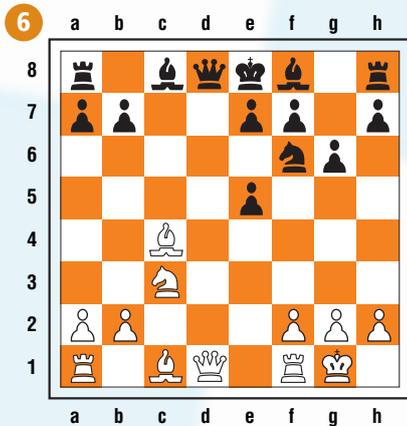
3 pts

Les Blancs ont un clouage très puissant à leur disposition...

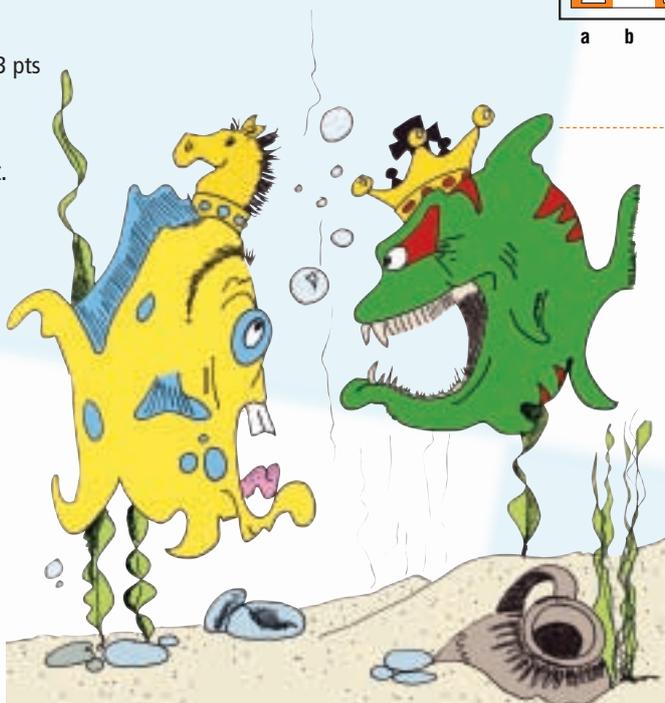


4 pts

Le Roi noir est surchargé. Une petite déviation et les Blancs gagnent.



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 !

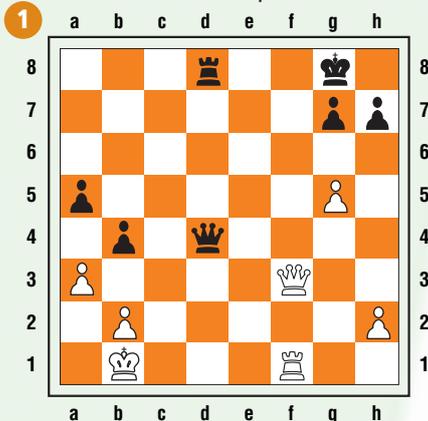
Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or ! Ton arsenal tactique est redoutable et tu as une excellente vision du jeu. Tu peux passer au parcours du Fou.



Parcours du Fou

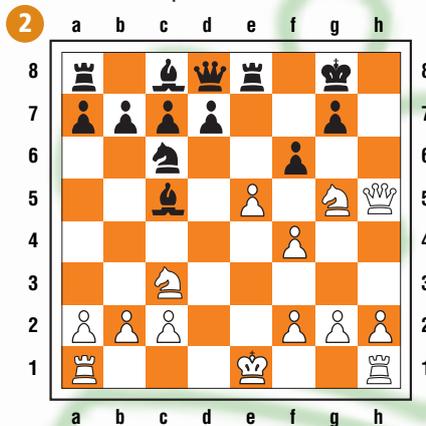
Il te faudra une bonne vision tactique et quelques notions en finale. Tu as les Blancs. Ces positions sont instructives. N'hésite pas à demander des précisions à ton entraîneur.

Un classique « mat du couloir » en 3 coups.



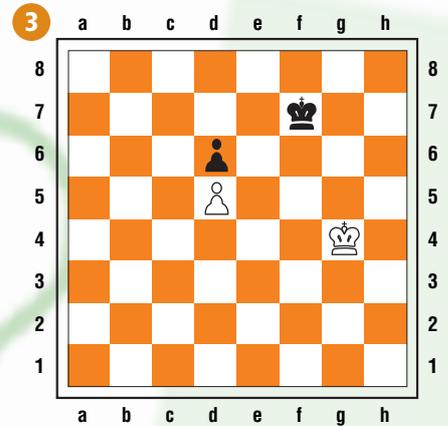
3 pts

Après une belle attaque en h7, le grand Alexandre Alekhine mate en 3 coups avec les Blancs.



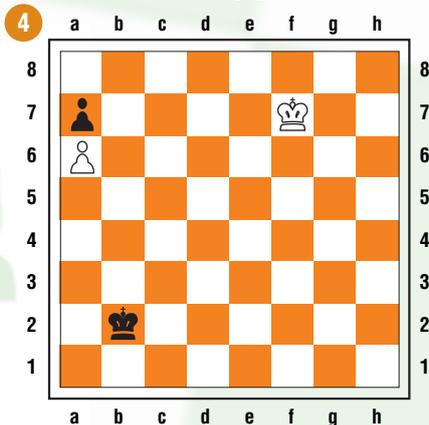
3 pts

Voyons ta technique : peux-tu dire ce qui va se passer sans donner de variante ?



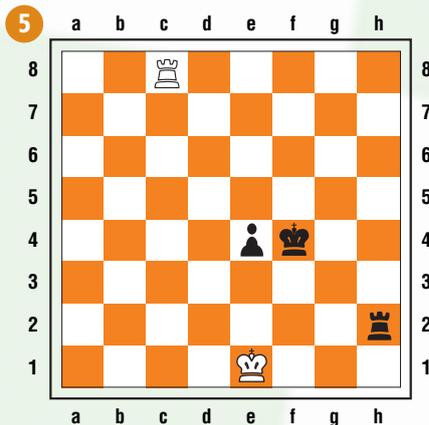
3 pts

Encore un peu de technique. Les Blancs gagnent !



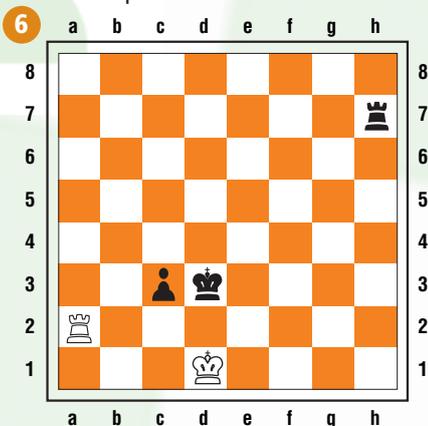
3 pts

Connais-tu tes finales théoriques : que jouent les Blancs ?

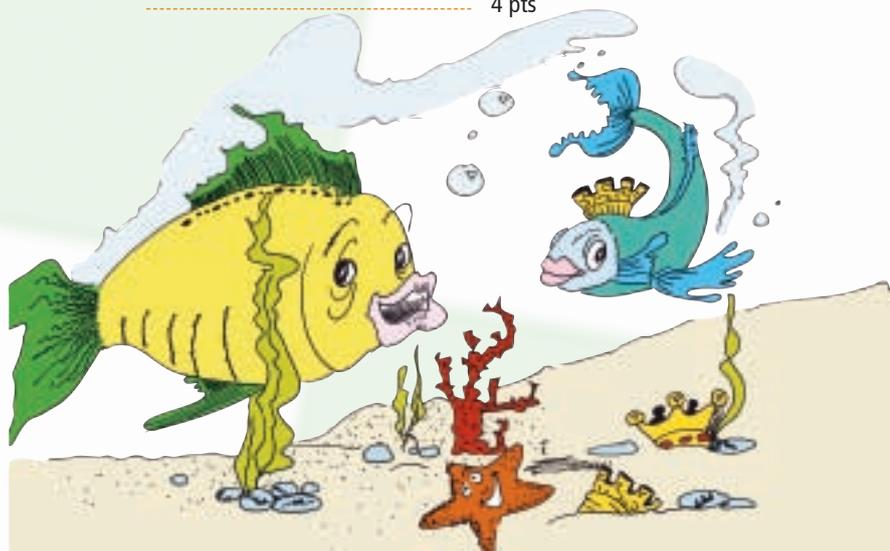


4 pts

Une petite astuce à trouver pour annuler cette position avec les Blancs.



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 !

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Parcours de la Tour

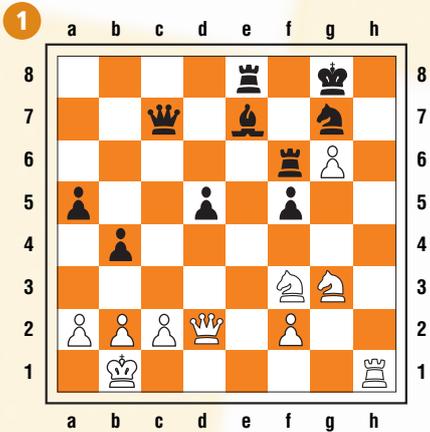
Les positions de ce parcours difficile sont des combinaisons jouées par des champions du monde.

Voyons ta puissance de calcul.

Es-tu un Tour de bronze, d'argent ou une Tour d'or ?

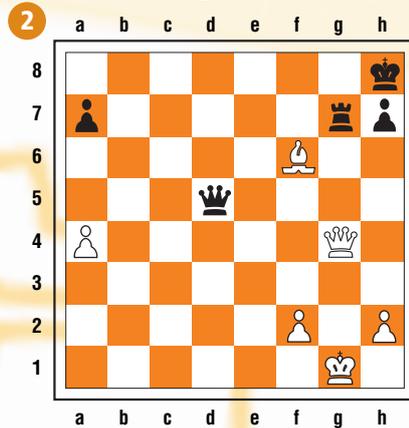
Bon courage et bonne chance !

Mikhail Tal, surnommé le « magicien de Riga » place ici un puissant mat en 4.



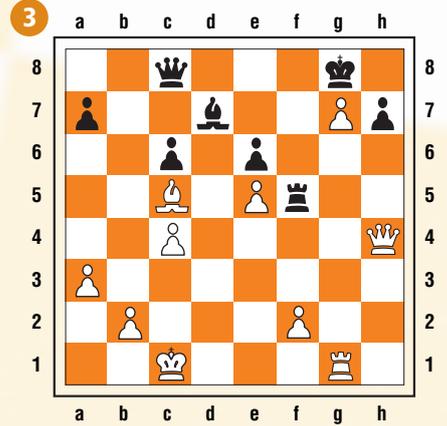
3 pts

Les Blancs viennent de jouer Ff6 pour clouer la Tg7 de **Gary Kasparov**. Mais « l'ogre de Bakou » avait tout prévu. **Mat en 3 pour les Noirs !**



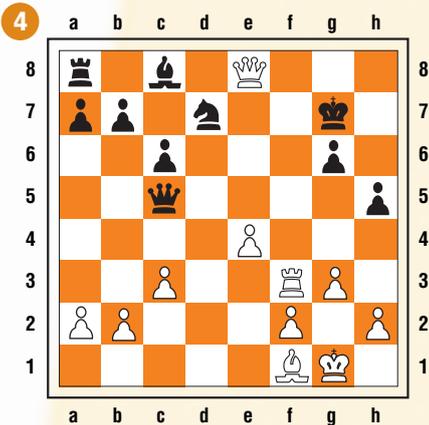
3 pts

Anatoly Karpov est connu pour son jeu positionnel profond mais ses attaques peuvent être terribles. **Mat en 4 avec les Blancs !**



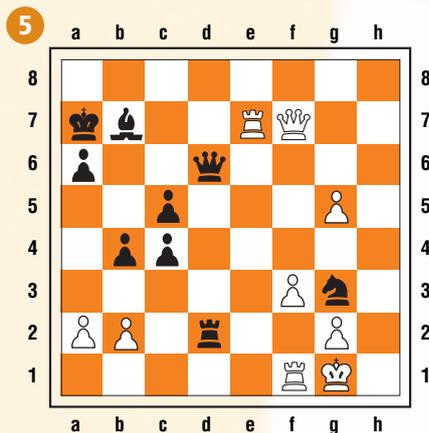
3 pts

Boris Spassky est un tacticien redoutable. Il le montre ici en matant (en 4 coups) le grand David Bronstein lui-même.



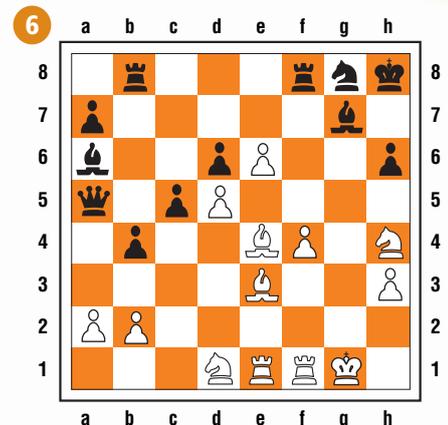
3 pts

Vishy Anand a les Noirs. « Le tigre de Madras » sort ses griffes et mate en 4 coups. Attention, donne toutes les variantes !



4 pts

Alexandre Alekhine ou le talent absolu de la combinaison. Un mat en 5 époustouflant donné par le Cavalier blanc : une œuvre d'art !



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 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



Vasili Smyslov

Kottnauer

Groningue, 1946

Vasili Smyslov est le septième champion du monde de l'histoire des échecs. Sa très grande compréhension des positions, ainsi que sa maîtrise en finale, le classent indubitablement parmi les plus grands stratèges de tous les temps. La partie qui suit, courte mais intense, nous permet de découvrir la technique sans failles de ce grand Champion.

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Fe2

Ce développement modeste a toujours eu les faveurs de Smyslov.

Les complications théoriques et leurs évaluations incertaines issues des très "agressifs" **6.Fc4** et **6.Fg5** ne pouvaient lui convenir.

6...e6

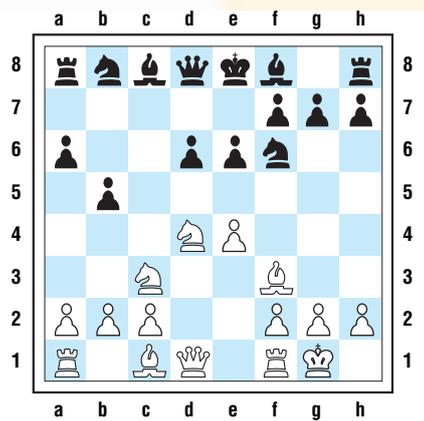
Kottnauer se décide pour la solide formation de Scheveningue, caractérisée par le duo de pions défensifs e6-d6. Les Noirs se réservent ainsi toutes les possibilités centrales, sans dévoiler leurs intentions.

Rentrer dans la variante Najdorf en poussant **6...e5** n'était peut être pas une bonne idée face à un tel joueur. Les affaiblissements de la case d5 et du pion d6 auraient pu inspirer le champion russe.

7.0-0 b5?!

Bien que totalement naturel dans la défense sicilienne, ce coup est ici quelque peu prématuré.

7...Fe7, suivi de **8...0-0** est le développement recommandé par la théorie des ouvertures.



8.Ff3!

Une excellente réponse à l'imprécision adverse. La menace **9.e5** pèse maintenant sur la position noire.

8...Ta7!

Une manœuvre que l'on retrouve fréquemment dans la Sicilienne : la Tour quitte la diagonale dangereuse, et se prépare à jouer un rôle actif sur la 7^e rangée.

8...e5 ou **8...Cfd7**, bien que jouables, ressemblent fortement à des pertes de temps. Mentionnons que **8...Fb7?** perd la partie après **9.e5! dxe5 10.Fxb7 Ta7 11.Cc6!**

9.De2!

La précision est encore de mise.

Il est visible que les Noirs souhaitent jouer **9...Td7** suivi de **10...Fb7**, et la position gagnerait en harmonie.

En évacuant sa Dame de la colonne d, Smyslov poursuit son développement tout en interdisant cette manœuvre.

9...Tc7

Si **9...Td7?** **10.e5! dxe5 11.Cc6! Dc7 12.Cxb8** suivi de **13.Fc6** avec gain de la qualité.

10.Td1!

Un vis-à-vis très gênant. L'avantage de développement devient de plus en plus perceptible.

10...Cbd7 11.a4!

Un classique dans ce genre de positions. L'ouverture du jeu se réalise en créant de nouvelles faiblesses chez l'adversaire.

11...bxa4

Il est très important que le coup **11...b4** ne fonctionne pas. **12.Ca2 a5 13.Cb5!** et tout s'écroule.

12.Cxa4 Fb7 13.e5!

Cela assure aux Blancs un grand avantage positionnel.

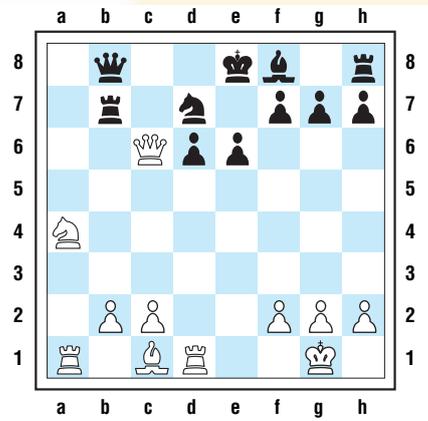
13...Cxe5

13...Fxf3 14.Cxf3 et **13...dxe5 14.Fxb7 Txb7 15.Dxa6** sont très en faveur des Blancs également.

14.Fxb7 Txb7 15.Dxa6 Db8 16.Cc6!

Force l'échange de la meilleure pièce adverse. Il est incroyable de voir avec quelle simplicité Smyslov améliore sa position, tout en affaiblissant inexorablement celle de son adversaire.

16...Cxc6 17.Dxc6+ Cd7



18.Cc5!!

Le point culminant d'un excellent travail positionnel. Le Cavalier se sacrifie pour permettre l'ouverture de lignes supplémentaires. Les Noirs sont perdus.

18...dxc5

18...Tc7 résistait un peu plus, mais ne sauvait pas la partie.

19.Ff4!

La pointe de toute la combinaison.

19...Fd6

Si **19...e5 20.Fxe5!**

Si **19...Dxf4 20.Dc8+ Re7 21.Dxb7** suivi de **22.Txd7.**

20.Fxd6 Tb6 21.Dxd7+!

Les Blancs restent avec une pièce de plus.

1-0 ■

QUIZ

1 point par bonne réponse

- 1 La prise en passant est une règle spéciale qui ne s'effectue qu'une seule fois dans la partie.**
 - a) Vrai
 - b) Faux
- 2 Un arbitre constate la position suivante : un Roi blanc en a1, une Dame blanche en c7, et un Roi noir en a8. C'est aux Noirs de jouer. Que va-t-il annoncer ?**
 - a) Les Blancs gagnent car ils ont fait échec et mat
 - b) Les Noirs sont Pat donc partie nulle.
 - c) Il donne les Blancs vainqueurs aux points
- 3 Le Mat d'Andersen peut être réalisé avec :**
 - a) Un Cavalier et une Tour
 - b) Un Cavalier et un Fou
 - c) Un Fou et une Tour
- 4 Un joueur est en échec. Une case de fuite existe mais il ne la voit pas. Est-il échec et mat ?**
 - a) Non. Il peut abandonner ou perdre la partie pour une autre raison mais il n'est pas échec et mat.
 - b) Oui. On peut dire qu'il est en échec et mat car il ne trouve pas de solution de survie pour son Roi.
- 5 Donne la valeur des pièces :**
 - a) Pion :
 - b) Cavalier :
 - c) Fou :
 - d) Tour :
 - e) Dame :
- 6 Un joueur met ses doigts sur les cases pour calculer ses coups, mais ne touche pas aux pièces. Est-il dans son droit ?**
 - a) Non. Les coups et les variantes doivent être calculés mentalement.
 - b) Oui. Du moment qu'il ne touche pas aux pièces.
- 7 Qu'est-ce qu'une attraction ?**
 - a) Une partie spectaculaire
 - b) Une ouverture
 - c) Une combinaison
 - d) Un coup perdant
- 8 Qui a dit : "Seul un grand joueur sait à quel point il joue faiblement" ?**
 - a) Bobby Fischer
 - b) Xavier Tartacover
 - c) Raymond Domenech.
- 9 Si je commence par 1.d4 suivi de f5, comment est appelée la partie ?**
 - a) Scandinave
 - b) Slave
 - c) Hollandaise
- 10 Quel est le classement estimé d'un pupille qui débute la compétition ?**
 - a) 999
 - b) 1009
 - c) 1099

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

Solutions du quiz

1.a) - 2.b) - 3.c) - 4.a) - 5.(1,3,3,5,10) - 6.a) - 7.c) - 8.b) - 9.c) - 10.c)
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 :
 Akkhavanh 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 Liges, 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 :
FFE • BP 10054
78185 St Quentin en Yvelines Cedex
 Tél : 01 39 44 65 82
 Julien.thipineau@echecs.asso.fr

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

www.echecs.asso.fr

Il s'agit du 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



Comment battre papa aux échecs
Par Murray Chandler
Edition Olébris

13€

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



Animateur diplômé : 22€
Prix public : 39€



Les meilleures parties de Garry Kasparov
par Igor Stohl
Edition Olébris

32€



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€



Jeu plastique

Jeu n°5 homologué avec son tapis en vinyl. Idéal pour les écoles. 5 pièces minimum.

11€



Echiquier mural
Echiquier mural roulant avec sa housse de transport

60€

Passez vos commandes sur 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, à l'adresse email suivante : julien.thipineau@echecs.asso.fr.
 Le prix est de 1,40 € par lot de 10 diplômes. Commande minimum : 3 articles, soit 30 diplômes. Port en sus.

Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)	Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)
 <p>pion de bronze</p>	<p>Fin 1^{er} cycle (CE1) à tout le monde.</p> <p>Avoir suivi un enseignement à l'école.</p>	 <p>Fou d'or</p>	<p>3^e année de club/niveau 1200-1400</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tactiques en 2 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Quelques ouvertures simples - Finale : quelques notions théoriques (opposition, position de Philidor, etc.)
 <p>pion d'argent</p>	<p>Fin de cycle 2 (fin CM2)</p> <p>Règles du jeu, parer un échec, développement des pièces, mat et tactiques en 1 coup.</p>	 <p>Tour d'or</p>	<p>niveau 1400-1600</p> <ul style="list-style-type: none"> Tactiques simples en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures un peu plus complexes - Technique en finale - Notions de stratégie
 <p>pion d'or</p>	<p>1^{re} année de club niveau 1000-1100</p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles du jeu - Parer un échec - Mats très simples en 1 coup. 	 <p>Dame d'or</p>	<p>niveau 1600-1800</p> <ul style="list-style-type: none"> Tactiques complexes en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures plus complexes - Notions de stratégie - Technique en finale - Histoire du jeu, etc.
 <p>Cavalier d'or</p>	<p>2^e année de club niveau 1100-1200</p> <p>Tactiques en 1 coup et en 2 coups très simples (mats simples, fourchette, clouage, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développement des pièces - Ouvertures très simples - Technique : mat de l'escalier, baiser de la mort - Finale : jouer avec le Roi. 	 <p>Roi d'or</p>	<p>niveau 1800-2000</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tactiques en plus de 3 coups - Calcul de variantes - Maîtrise de quelques ouvertures - Bonne technique en finale - Bonne stratégie - Histoire du jeu, etc.