

LA CONDUITE D'UNE PARTIE D'ECHECS



Réalisation de **Jean Paul Teyssier**

Version d'octobre 2008 (màj 2010)



LA CONDUITE D'UNE PARTIE D'ECHECS

PHASE I - MAINTENIR L'EQUILIBRE AU CENTRE

I-1 PLACEMENTS

PIONS

- LUTTE POUR LE CENTRE p 14
- DEVELOPPEMENT des PIECES p 14
- PROTECTION des PIECES p 14
- déplacement DEFINITIF p 14
- CENTRAL p 14

CAVALIERS

- CENTRALISES p 14
- INATTAQUABLES p 14

FOUS

- FIANCHETTO p 14

TOURS

- LIAISON p 14

DAME

- BONNE CASE p 14

ROI

- jeu FERME p 14
- jeu OUVERT p 14



I-2 SQUELETTE ET DEVELOPPEMENT

LE RAYONNEMENT DES PIECES	p 15
PLACEMENT des PIECES	p 15
AVANCE de DEVELOPPEMENT	p 15
RETARD de DEVELOPPEMENT	p 15
DEBUTS RETENUS et PLANS	
- <u>VARIANTE FORCEE MAL PREPAREE</u>	p 16
- <u>DOUBLAGE DE PIONS</u>	p 16
- <u>ISOLEMENT DE PION</u>	
. tarrasch	p 16
. pion dame (système Colle)	p 16
- <u>AFFAIBLISSEMENT DU SQUELETTE</u>	
. alékhine	p 17
. nimzovitch	p 17
- <u>OCCUPATION DU CENTRE</u>	
. italienne	p 17
- <u>CONTROLE DU CENTRE A DISTANCE</u>	
. réti	p 18
. ouest-indienne	p 18
- <u>BLOCUS ?</u>	
. française (blocus des Blancs)	p 18
- <u>SIMPLIFICATION ?</u>	
. française (simplification par les Noirs)	p 18
- ' <u>STRONG POINT</u> ?	
. française (tension, puis Strong Point des Blancs)	p 18
. philidor (Strong Point des Noirs)	p 18



- ATTAQUE ?

- . **attaque panov** (**attaque** des Blancs) p 19
- . **nimzo-indienne** p 19

- ACCELERATION DU DEVELOPPEMENT

- . **russe** (**contre-attaque** des Noirs) p 19
- . **scandinave** (**contre-attaque** des Noirs) p 19

- MAJORITE SUR UNE AILE

- OUVERTURE DE COLONNE

- . **sicilienne** p 19

- PAIRE DE FOUS

- . **nimzo-indienne** p 20

- PION ARRIERE

- . **svechnikov** p 20

I-3 CONSEILS

RENFORCEMENT D'UNE CASE p 21

SURVEILLER LES DEPLACEMENTS POSSIBLES ADVERSEES

- REFLEXION PROPHYLACTIQUE p 22

ATTENTION AUX DOGMES

- AUTOMATISMES p 22
- JUGEMENT DE LA POSITION (« sous contrôle ») p 22

BIEN GERER SON TEMPS, EVITER LE ZEITNOT

- TEMPS GASPILLE p 23

ORDRE DES COUPS p 24



PHASE II - APPARITION D'UN PLAN

II-1 UNE FAIBLESSE ADVERSE DECLENCHE LE PLAN

METHODES D'EVALUATION

- D'ANATOLY KARPOV p 26
- DE DORFMAN p 26

APPARITION DE L'AVANTAGE POSITIONNEL

- COUPS POSITIONNELS
 - . **le coup a4** p 27
- LA COMBINAISON DE MAT p 29
- LA COMBINAISON DE PIONS p 29
- LA COMBINAISON SUR L'EXPLOITATION D'UNE POSITION
 - . **erreur adverse, coup faible** p 30
 - . **clouage** p 30
 - . **attaque double** p 31
 - . **déviation** p 32
 - . **attraction** p 33
 - . **interception** p 33
 - . **embuscade** p 34
 - . **piégeage** p 34
 - . **surcharge** p 35
 - . **élimination du défenseur** p 35
 - . **zugzwang** p 35

« SI LA FAIBLESSE N'EXISTE PAS :

- . **il faut la créer** p 36
- . **sinon créer un point fort** p 36
- . **éventuellement créer une menace** p 36



II-2 ANALYSE DE LA POSITION - EQUILIBRE = EGALITE - ESPACE

SUR QUOI BASER SON JEU ?

- CENTRE

- . fermé p 37
- . ouvert p 37
- . fixe p 37
- . idéal p Erreur !
- Signet non défini.**
- . mobile p 39
- . tendu p 37

- FAIBLESSES

- . passagères p 40
 - * Attaque du fianchetto roi **Noirs** par **h4** ou **Blancs** par **h5**
- . durables p 41
 - * Pions faibles,

- LE SQUELETTE DE PIONS PERMET-IL DES AVANTAGES ?

- . bonne/mauvaise structure de Pions p 42
- . percée p Erreur !
- Signet non défini.**
- . Pion passé p 42
- . majorité p 42
- . bon/mauvais Fou ? p 43
- . Cavalier>Fou ? p 43

OCCUPATION DE L'ESPACE

- DEVELOPPEMENT :

- . harmonie de la position p 44
- . contrôles p 44
- . diagonales et colonnes (occupation, ouverture) p 45
- . construction du centre p 45

- PRESSION SUR LE CENTRE p 47

- STABILITE DES CASES DE BLOCAGE p 48

- CASES FORTES p 48

- VULNERABILITE DU ROI

- . attaque du roque
 - * sacrifice des 2 Fous p 48
 - * poussée h4 pour ouvrir la colonne p 50



- ACTIVITE DES PIECES

- . **trajet** des pièces ? p 51
 - . **échange** (bon Fou, mauvais Fou) p 51
 - . **paire de Fou** p 51
 - . limitation **activité, mobilité** p 51
 - . **matériel à conserver** p 51
 - . **matériel adverse préjudiciable** p 51
 - . **pièce hors-jeu** p 51
 - . **coordination** p 51
 - . **action sur le centre** p 51
 - . **ouverture des lignes** p 52
 - . **mobilisation** p 53
 - . **coordination** (sacrifice positionnel) p 54
- « EN CAS D'AVANTAGE D'ESPACE, IL FAUT ATTAQUER » p 55
- « GAGNER LA PARTIE EN PRESSANT OU CELA FAIT LE PLUS MAL » p 56
- QUE FAIRE DANS UNE POSITION OU L'ATTAQUE EST BLOQUEE ?
- . **activation** p 57

II-3 CONSEILS

II-3-1 ETRE ATTENTIF A L'ANALYSE

- ETRE PRESENT DANS LA PARTIE p 58
- RECONNAITRE LES CONTRE-CHANCES ADVERSES p 58
- NE PAS SOUS-ESTIMER SES CHANCES p 59
- DONNER LE BON ORDRE DE COUPS p 59

II-3-2 QU'EXIGE LA POSITION ?

- ACTIVATION des FOUS p 60
- UNE CONTRE-ATTAQUE AU CENTRE p 61
- L'ATTAQUE DE MINORITE p 63
- L'ATTAQUE SUR L'AILE ROI p 64

II-3.3 ETABLIR UN PLAN DE JEU

- METHODE **KARPOV** p 65



PHASE III - CONTROLE DE L'ESPACE ABOUTIT A UNE FINALE ELEMENTAIRE ANALYSABLE JUSQU'AU MAT

III-1 « AI-JE AVANTAGE A ENTRER EN FINALE »

AVANTAGE MATERIEL

- « *IL FAUT ECHANGER LES PIECES LE PLUS POSSIBLE* » p 67

MAJORITE p 67

FAIBLESSES p 67

POSITION DU ROI p 67

POINTS FORTS

- PION PASSE p 68

- BON FOU, MAUVAIS FOU p 68

III-2 LE JOUEUR POSITIONNELLEMENT MIEUX DOIT GRADUELLEMENT ACCENTUER SA
PRESSION en s'opposant aux éventuelles contre-attaques.

LE DEFENSEUR DOIT EVITER UNE DEFENSE PASSIVE, et au besoin sacrifier pour obtenir
l'initiative.

III-2-1 LE DEFENSEUR DOIT EVITER UNE DEFENSE PASSIVE,

- au besoin il doit sacrifier pour obtenir l'initiative. p 69

II-2-2 CE N'EST PAS PARCE QU'UNE POSITION EST GAGNANTE, QUE LA PARTIE SE GAGNE TOUTE SEULE.

- Le penser est une GROSSE et GROSSIERE erreur. p 69



III-3 CONSEILS

S'ABSTENIR DE TOUTE HATE

p 69

PENSER EN FONCTION DE SCHEMAS**- SCHEMAS CLASSIQUES DE MAT**

- . Mat du **couloir** p 70
- . Mat de **Legal** p 71
- . Mat de **Lolli** p 72
- . Mat à l'**étouffé** p 73
- . Mat avec **Cavalier + Fou** (mat de **Damiano**) p 74
- . Mat avec **2 Fous** (mats de **Boden, Blackburne**) p 75
- . Mat avec **Cavalier et Tour** (mat d'**Anasthasie**) p 76
- . Mat avec **Fou + Tour** p 77
- . Mat des « **épaulettes** » p 79
- . Mat avec **2 Tours** p 80

S'APPUYER SUR LES TECHNIQUES DE BASE.**- REGLES THEORIQUES FONDAMENTALES EN FINALE**

- . règle du **carré** p 80
- . règle de l'**opposition** p 81
- . règle des **limites du Pion** p 82

- METHODES DE GAINS ELEMENTAIRES EN FINALE

- . **R+T contre R** p 82
- . **R+D contre R+P** en 7^{ième} rangée p 83
- . **R+F+C contre R** p 84
- . **R+2F contre R** p 85

- CAS DE NULLITE des FINALES SANS PION ET LEURS EXCEPTIONS

- . **R+D contre R+2 T** p 85
- . **R+D contre R+2F** p 85
- . **R+D contre R+2C** p 86
- . **R+T+F contre R+T** p 86
- . **R+T contre R+F** p 87
- . **R+T contre R+C** p 87
- . **R+2C contre R** p 88
- . **R+F+P contre R+F couleur opposée** p 88
- . **R+F contre R** p 88
- . **R+C contre R** p 88

- GAINS THEORIQUES

- . **R+2P avancés contre R éloigné+T** p 88
- . **D+C contre D+mauvais F** p 90
- . **F contre C** p 91



- CAS PARTICULIERS

- . **R+D contre R+T** p 92
- . **R+2F contre R+C** p 93
- . **R+F+P contre R+F même couleur** p 94

- FINALES DE PIONS

- . **R+1P contre R+1P** p 97
- * Règle des 3 petits avantages p 96
- . **R+1P contre R+2P** p 98
- . **R+3P contre R+3P** p 99
- . **R+3P contre R+4P** p 100
- . **R+4P contre R+5P** p 101

MAITRISER LES ELEMENTS STRATEGIQUES

- PION PASSE

- . **majorité** de Pions saine p 102
- . **obtention** d'un Pion passé p 102
- . Pions passés **privilégiés** p 102
- . **promotion** p 102
- . Pion passé **protégé** p 102

- PION ARRIERE p 102

- LA CENTRALISATION p 102

- ECHANGES p 103

- COORDINATION MAXIMALE DES PIECES

- . **l'avance** p 103
- . **couverture** du Cavalier p 103
- . **défense du Roi** contre le Cavalier p 103
- . points d'**intrusion** p 103

- POSITION AGRESSIVE DES TOURS

- . **par rapport** au Pion passé p 104
- . Tour **défensive/ offensive** p 104
- . Tour en 7^{ième} **traverse** p 104

- ETRE ENCORE PLUS ACTIF QUE DANS L'OUVERTURE p 105

ETABLIR UN PLAN DE JEU

p 106



ILLUSTRATIONS

MAJORITE AILE-DAME contre PION ISOLE PASSE puis SUPERIORITE AILE-ROI
DEVIATION -FOURCHETTE
FOURCHETTES
SACRIFICE - DEVIATION - MAT Tour+Cavalier
SACRIFICES
A MOI DE JOUER !

INDEX DES JOUEURS

JOUEURS EN EXEMPLES
JOUEURS CITES

INDEX DES OUVERTURES

PARTIES

INDEX DES DIAGRAMMES

POSITIONS
ETUDES
TABLEAUX DE MAT

ANNEXE

NOTATION ALGEBRIQUE

LA CONDUITE D'UNE PARTIE D'ECHECS

« Le *COMPORTEMENT* devant l'échiquier est une chose importante. Pas trop de décontraction, de la concentration, pas de désinvolture, ...» (Daniel Roos)

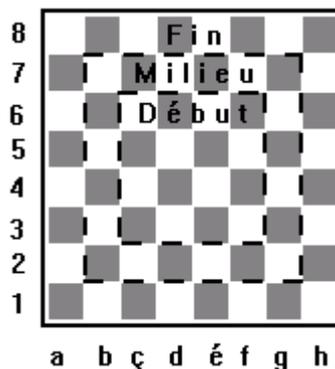
Les trois composantes universelles :

- la **matière**
- l'**espace**
- le **temps**

sont aussi la base des échecs, respectivement les pièces (la matière), les cases (l'espace), les coups (le temps). Il sera donc fait, une perpétuelle référence à ces trois aspects.

Quoiqu'au cours d'une partie, il soit schématique de parler de début, de milieu et de fin étant données leurs frontières parfois floues, ces trois phases sont, en général, présentes.

A chacune correspond une aire d'action qui s'étend au fur et à mesure que l'on avance dans le déroulement du jeu (carré *c3-c6-f6-f3* puis carré *b2-b7-g7-g2* enfin carré *a1-a8-h8-h1*). Plus le carré est grand, plus l'inconnue est grande, et plus grandes les difficultés de gestion de l'espace.



PHASE I - MAINTENIR L'EQUILIBRE AU CENTRE

Carré c3-c6-f6-f3

« Chaque coup qui contribue directement ou indirectement à cette idée (développement, lutte pour le centre, ...) doit être considéré; tout autre doit être rejeté à priori. » (Alékhine)

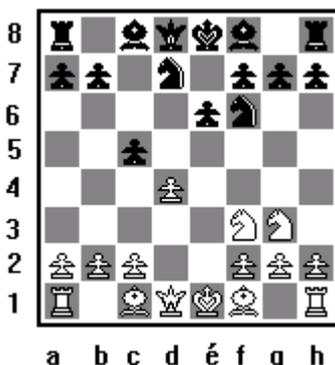
I-1 PLACEMENTS

PIONS : chacun de leur coup doit :

- répondre à la LUTTE POUR LE CENTRE

2 mai 1992 - Bordeaux
NURMINAKII - TEYSSIER
Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4
4.Cxe4 Cd7 5.Cf3 Cgf6 6.Cg3
c5



7.h3?!
abandonne le centre

**7...cxd4 8.Cxd4 a6 9.Fe3 Cd5
10.Fd3?!**

entraîne l'isolement du pion et la
faiblesse du Cg3

**10...Cxe3 11.fxe3 Dh4
12.Cde2 Fd6 13.O-O Fxg3
14.Cxg3 Dxxg3**

une pièce de plus, et une structure
de pions adverses mauvaise. Tenir
en défense ne pose pas de problème.
Puis, il suffira d'échanger les pièces
pour que l'avantage matériel décisif
soit probant (**28^{ième} coup abandon**)

- PERMETTRE le DEVELOPPEMENT des PIECES
- PROTEGER les PIECES des ATTAQUES adverses
- être DEFINITIF puisqu'un Pion ne peut pas reculer
- un Pion CENTRAL FORT doit servir à l'ATTAQUE. S'il ATTEND il s'AFFAIBLIT.

CAVALIERS :

- ils sont en général CENTRALISES dans une position telle qu'ils soient
- INATTAQUABLES efficacement par un pion (il faut un **centre de pions forts**).

FOUS :

- en 1^{ière} PHASE, si la structure de Pions est favorable (**centre maintenu**), ils doivent être développés en FIANCHETTO pour être plus actifs et moins exposés aux échanges.

TOURS :

- elles doivent être en LIAISON sur la 1^{ière} (8^{ième}) rangée et sur les colonnes OUVERTES, s'il n'y a pas de risque d'échange.

DAME :

- il faut lui trouver une BONNE CASE où elle ait une ACTION directe ou indirecte SUR LE CENTRE, sans être exposée
- si c'est sa CASE INITIALE, elle empêche alors la LIAISON des Tours.

ROI :

- si le jeu reste FERME, il peut NE PAS ROQUER.
- si le jeu est OUVERT le roque permet sa PROTECTION et facilite le JEU D'ENSEMBLE des autres pièces pour la lutte du centre.



I-2 SQUELETTE ET DEVELOPPEMENT

LE RAYONNEMENT DES PIECES est l'objet de cette phase (espace, déplacement, etc.)

Aussi le problème n'est-il pas de perdre une pièce (**piège**) ou un pion (**gambit**), mais de procéder à un développement correct des figures suivant le **squelette** de pions.

PLACER les PIECES d'abord, ouvrir après.

AVANCE de DEVELOPPEMENT = INITIATIVE => ATTAQUE.

1948 - Bucarest

BARBELI M. – KOVACS I

Sicilienne

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4
4.Dxd4 Cc6 5.Fb5 Fd7 6.Fxc6
bxc6 7.Cc3 Cf6 8.Fg5



8...Tb8?

nécessaire 8...e5 pour éviter l'ouverture de la colonne « d »

9.e5 dxe5 10.Cxe5 Txb2
11.Fxf6 gxf6 12.Cxd7 Dxd7
13.Dxd7+ Rxd7 14.O-O-O+
1-0

1964 - Interzonal

TRINGOV



TAL

Le Pion de plus des **Noirs** est largement compensé par l'avance de développement des **Blancs**. L'attaque du Ff4 pour jouer b5, puis Cd7 ne marche pas.

13.Dd6! Dxc3
13...exf4 14.Cd5 cxd5 15.exd5+d
1-0
14.Ted1 Cd7 15.Fxf7+ Rxf7
16.Cg5+ Re8 17.De6+ 1-0
17...Rd8 18.Cf7+ Rc7 19.Dd6#

1993 - Coupe Mérignac

TEYSSIER - SEVIN

Italienne

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6
4.d4 exd4?! 5.O-O Fc5? 6.e5
Cg4 7.Fxf7+ Rxf7 8.Cg5+ Re8
9.Dxg4 d6 10.e6 Cb4 11.Cxh7
Txh7 12.Dg6 Re7 13.Df7#

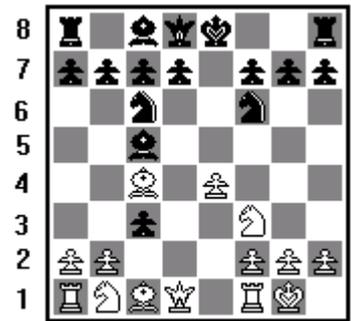
1994 - Correspondance

TEYSSIER - BREGE

Italienne

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5
4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.O-O
dxc3?!

néglige le développement pour glaner le Pion



8.e5 Cg4 9.Fxf7+ Rf8

9...Rxf7 9.Cg5+ Re8 (9...Rg8?
10.Dd5+ Rf8 11.Df7#) 10.Dxg4 et les **Blancs** sont mieux même avec 1 Pion de moins (Roi noir trop exposé)

9.Fh5 Cgxe5 10.Te1 Cg6
11.Dd5 d6 12.Cxc3 Cb4
13.Dc4 Df6 14.Fg5

l'issue ne fait pas de doute, l'avance de développement est écrasante

LE RETARD de DEVELOPPEMENT est sans incidence tant que le jeu est **FERME**.



DES DEBUTS RETENUS, DONC DES POSITIONS OBTENUES REPOSENT LES PLANS

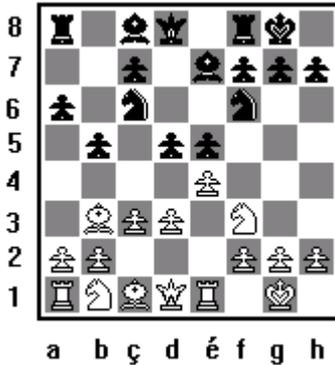
- RIEN N'EST PLUS NEFASTE QU'UNE VARIANTE FORCEE MAL PREPAREE

24/2/1987 - 2^{ième} open Cannes
 MARIOTTI - **TEYSSIER**
 Espagnole

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6
 4.Fa4 Cf6 5.O-O Fe7 6.Te1 b5
 7.Fb3 O-O 8.c3 d5

25/2/1987 - 2^{ième} open Cannes
 TEYSSIER - **REFALO**
 Sicilienne

1.e4 c5 2.c3 d5 3.e5?



9.d3?!

9...exd5 pour gagner le pion qui est
 la suite théorique du gambit **Marshall**

- DOUBLAGE DE PIONS

- ISOLEMENT DE PION

. **tarrasch** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5

Noirs :

- acceptent **structure affaiblie**
- **avance de développement** => **attaque**
- souffrent de la **perte de d4** et
- du **Pion isolé** (dans **certaines variantes** c'est celui des **Blancs**)

Blancs :

. **pion dame** 1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3 c5 4.c3 (système **Colle**)

Noirs :

- **accélération développement** => **attaque**
- **préparer e5**
- mettre si possible **C en c4**

Blancs :



- AFFAIBLISSEMENT DU SQUELETTE

. **alékhine** 1.e4 Cf6

Noirs :

- provoquer la poussée des Pions **Blancs** pour les affaiblir

Blancs :

- **2.Cc3** ne pas souscrire au système noir, mais entrer dans d'autres ouvertures

. **nimzovitch** 1.e4 Cc6

Noirs

- provoquer avance Pions **Blancs**
 - fermer le centre
 - préparer attaque par O-O-O

Blancs :

- **2.Cf3** pour revenir à d'autres ouvertures

- OCCUPATION DU CENTRE

. **italienne** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 (occupation par **Blancs**)

Blancs :

- soutiennent d4 par c3. Si la défense noire est négligente ils font le rouleau compresseur par d5, e5, etc..

Noirs :

- Si **contre-attaque** => éclatement du centre par d5! donc les **Blancs** doivent donner e4 :

1/ **Noirs** le rendent => **nullité**
 2/ ils le gardent => **attaque**

23 juillet 1989 - Val Thorens
 GUINCHARD - TEYSSIER

Italienne

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5
 4.c3 Cf6 5.d3?

en jouant, puis en commentant et analysant cette partie je mis ? à ce coup. Pour moi il délasse le contrôle du centre (0-1 au 15^{ème} coup). Meilleur est 5.d4!.

En 1994 à Linares le champion du monde **Kasparov** (élo 2800) à joué 5.d3 dans cette position, le commentaire étant : « se laisse le choix des possibilités offensives suivantes :

- à l'aile Dame b4, a4
- à l'aile Roi Cd2-f1-g3-f5
- au centre O-O, Te1 »

Il a cependant perdu cette partie contre **Lautier** (élo 2700) qui joua 11.d5!



- CONTROLE DU CENTRE A DISTANCE

. **réti 1.Cf3** (contrôle à distance par Blancs et Noirs, ou **occupation** par Noirs)

Blancs :

- coup d'attente pour voir
- 1/ contrôler le centre à distance (e5) puis l'occuper au moment opportun si les Noirs ont laissé faire
- 2/ laisser Noirs occuper centre puis les attaquer et créer faiblesses irrémédiables (trous)
- Fianchetto est une caractéristique
- Jouer c4 pour faire pression sur centre

Noirs :

- contrôler e4
- Lutter contre fianchetto :
 - 1/ blocage du centre
 - 2/ échange du Fou
- empêcher installation d'un C en e5

. **ouest-indienne 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6** (bataille sur la case e4 **contrôle à distance**)

Blancs :

- empêcher la Nimzo-indienne
- pousser e4
- opposition à fianchetto, se mettre en fianchetto soi-même
- jouer d5 au moment propice pour bloquer diagonale

Noirs :

- empêcher la poussée e4
 - 1/ contrôle de e4 a distance par fianchetto
 - 2/ occuper éventuellement case e4
- pousser d5 ou c5 si possible

- BLOCUS ?

. **française 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5** (blocus des Blancs)

Blancs :

- maintien Pions au centre

Noirs :

- problème développement Fc8
- 3.e5 => 3...c5!**

- SIMPLIFICATION ?

. **française 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cjoue dxe4** (simplification par les Noirs)

Blancs :

- même coup / 3.Cd2 ou 3.Cc3

Noirs :

- problème développement Fc8

- 'STRONG POINT ?

. **française 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2** (tension, puis **Strong Point** Blancs)

Blancs :

- évite clouage Fb4, permet c3, permet c5!
- pression sur centre (d4)
- **attaque** aile Roi
- **finale** Pions avancés faibles

Noirs :

- problème développement Fc8
- position resserrée
- attaque par c5 et f6
- **3.Cd2 => 3...c5!**

. **philidor 1.e4 e5 2.Cf3 d6** (Strong Point des Noirs)

Blancs :

- a4 & h3 réduisent les Noirs à la passivité
- plan non immédiat, car il n'y a pas de faiblesses noires. Pression sur e5
- jouer f4 ? ou Fb2 ?

Noirs :

- solide
- sans mobilité
- faiblesse de f7



- CONTRE ATTAQUE ?

. **attaque panov** 1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 (**attaque** des Blancs)

Blancs :

- forcer e6 pour enfermer Fc8 (4...Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Fg5 e6)
- empêcher e5

Noirs :

- éviter enfermement Fc8
- soutien de d5 par Pion latéral, donc avantage Blancs au centre
- si e6 (maintien centre) => préparation de b6 pour Fc8

. **nimzo-indienne** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Fb4 (**contre-attaque** des Noirs voir PAIRE de FOUS p 20)

- ACCELERATION DU DEVELOPPEMENT (=>attaque)

. **russe** 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 (**contre-attaque** des Noirs)

Blancs :

- 3.d4 occupation du centre

Noirs :

- cherche le développement au détriment de la sécurité
- jeu resserré sans faiblesse

. **scandinave** 1.e4 d5 2.exd5 (**contre-attaque** des Noirs)

Blancs :

- 3.d4 occupation du centre

Noirs :

- cherche élimination de e4
- d4 compensé par développement et (**contre-attaque**)
- mauvaise structure de Pions

- MAJORITE SUR UNE AILE

- OUVERTURE DE COLONNE

. **sicilienne** 1.e4 c5 (combat lancé par les Noirs, efficace contre un joueur timoré). En général jeu sur les ailes opposées

Blancs :

- pas de passivité
- g4-g5, f5 parfois O-O-O
- s'opposer à d5 sinon = (donc échange Cf6 et Fc8)

Noirs :

- s'opposer à d4 en faisant l'échange pour avoir 1 P de plus au centre (d5 et e5)
- c5 a l'inconvénient de négliger le développement (Fous restent enfermés, n'accélère pas O-O)
- pression sur colonne 'c' et surtout c4 pour y mettre 1 C, donc empêcher c4 pour les Blancs
- jouer d5 sans permettre e5
- prépare attaque aile Dame



- PAIRE DE FOUS

. **nimzo-indienne** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Fb4 (les Noirs cherchent un jeu de **contre-attaque**)

Blancs :

- pousser e4
- échanger le Fou roi Noirs contre Cavalier, dans des conditions favorables

Noirs :

- empêcher la poussée e4
- possibilités de **contre-attaque** pour effondrer le centre **Blancs**
 - 1/ **contre-jeu** par d6, e5, jeu trop resserré avec Cbd7 (jouer Cc6)
 - 2/ **contre-attaque** par c5, laisse Pion d arriéré après dxc5
 - 3/ **contre-attaque** par d5, + compliqué
 - 4/ **contre-jeu** par Fxc3+ et attaque aile Dame contre c4 si a3
 - 5/ **attaque** sur aile R si défense affaiblie

- PION ARRIERE

. **svechnikov** 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e5 6.Cdb5 vise déjà l'arriéré d6 (voir **Teyssier-Vasselon** page 64)

1982 - Correspondance
TEYSSIER - ALLOIN

6...d6 7.a4?

s'oppose à un éventuel b5, laisse a3 au Cavalier, est cependant trop passif

7...Fe7?!

ne profite pas du faible coup précédent prend la place du Cavalier sur ce qui suit 7...a6 8.Ca3 Fe7

8.Cd5 Cxd5 9.exd5 Cb8

10.Fd3?!

empêche c4 10...a6 11.Cc3, sinon 11.Ca3, le Cavalier est excentré

10...O-O?! 11.c4 f5 12.O-O e4

13.Fc2 Cd7 14.Ff4!

la lutte sur d6 continue

14...Cb6

si 14...Cc5 15.b4, si 14...Ce5 15.Fxe5 dxe5, si 14...Cf6 15.c5 a6 (15...cxd5 16.d6!) 16.Cxd6

15.b3 a6 16.Cd4 g5 17.Fe3!?

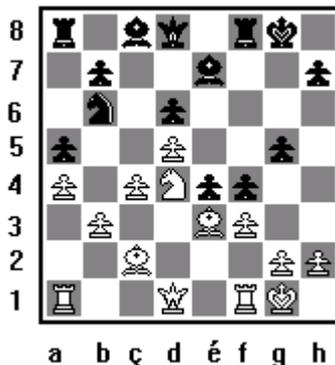
a5?

coup sans intérêt qui abandonne l'idée f4 annoncée par le coup précédent. Même si cette idée n'est pas crainte par les **Blancs**, qui ont joué Fe3 exprès, il ne fallait alors, pas jouer 16...g5

18.f3

poursuit l'idée de 17.Fe3, a5 fait gagner un temps

18...f4



19.fxe4 fxe3 20.Dh5 De8

forcé pour ne pas rendre la pièce et éviter le mat

21.Txf8+ Dxf8

forcé 21...Fxf8?? 22.Dxe8 ou 21...Rxf8 22.Dxh7 avec la menace Tf1+

22.e5 Dg7

forcé, sur 22...Df7 23.Dxf7+ Rxf7 24.e6+ la position envisagée sur 17.Fe3 : 2 pions pour 1^{ière} pièce dont 1 pion passé lié sur la 6^{ème} rangée pour un jeu noir étouffé

23.Tf1!

23.e6? e2! (empêche Tf1, menace Cd4) 24.Cxe2 Dxa1+

23...Fd7

si 23...dxe5 24.Fxh7+! Rh8 (24...Dxh7? 25.De8+ Rg7 26.Dxe7+ 1-0) 25.Fg6+d Rg8 26.Ff7+ Rf8 27.Fe6+d Df7 28.Dxf7#

24.e6 Fe8 25.Dh3 e2?!

25...g4 26.Dxe3 Fg5 27.Djoue Fg6 et Tf8 réactivent le jeu noir

26.Cxe2 Tc8 27.De3? Cxd5!

28.cxd5

préférée à 28.Fxh7+, à cause du coup suivant qui réactive le Cavalier

28...Txc2 29.Cd4 Tc5??

il fallait protéger le Fe7, 29...Tc7 30.Cf5 De5 (30...Df8? 31.Cxd6!) 31.Dxe5 (31.Cxe7? Txe7 32.Df3 Dg7 33.Dg3? Dd4+ 34.Rh1 Dxd5) 31...dxe5 d6

30.Cf5 De5 31.Cxe7+ Rg7

si 31...Rh8, mat en 6 coups 32.Tf8+ Rg7 33.Tg8+ Rf6 34.Df3+ Rxe7 35.Df8+ Rd8 36.Dxe8+ Rc7 37.Dd8#

32.Dxe5+ dxe5 33.d6 1-0

la partie se termine sur d6, comme elle a commencé



I-3 CONSEILS

AVANT DE DEPLACER 1 PIECE, PENSER A RENFORCER LES CASES PROTEGEES

Ainsi sur une attaque (ou menace d'attaque) par exemple :

1.b4
prépare b5 et l'attaque du Cc6

1...Cf6-d7
ce coup défend e5
2.b5 Ca5 ou Cd8

le mouvement du Cavalier n'entraîne pas la perte de e5, qui est maintenant protégé par Cd7

SURVEILLER LES DEPLACEMENTS POSSIBLES ADVERSES

Exemple :

1...Cf6-g4
menace alors le Fe3 dans certaines ouvertures

- REFLEXION PROPHYLACTIQUE

Karpov est le prototype du joueur prophylactique, peu créatif, mais opposant farouche à la créativité adverse.

1979 - Montréal
KARPOV-TIMMAN
Défense piric

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.g3 Fg7 5.Fg2 O-O 6.Cge2 e5 7.O-O Ca6 8.Te1 c6

Blancs : Fe3-Dd2-Td1, mais sur Fe3 Cg4 est possible ainsi que Fg4



9.h3
1er coup prophylactique
9...Te8 10.Fg5 h6 11.Fe3 Dc7?

pas de prophylaxie. Après le coup **Blancs** suivant, Dc7 est mal placé

12.Dd2
si 11...Rh7! 12.Dd2 la Dame noire ne va pas en c7

12...Rh7 13.Tad1 Fd7 14.g4 Tad8 15.Cg3 Fc8 16.f4 b5 17.a3 b4 18.axb4 Cxb4

Noirs : idée que Fa6 meilleur après a5 et l'échange en d4

19.Cce2 exd4 20.Cxd4 a5 21.c3

oblige le Cavalier à reculer et occuper la case destinée au Fou

21...Ca6 22.Dc2
coup prophylactique de surprotection, anticipation qui permettra sur une attaque supplémentaire de pouvoir jouer autre chose que cette protection alors nécessaire exemple : 22...Cc5 23.b4!

22...Fd7 23.Cf3
prépare e5 sur Cc5
23...Te7 24.Ff2

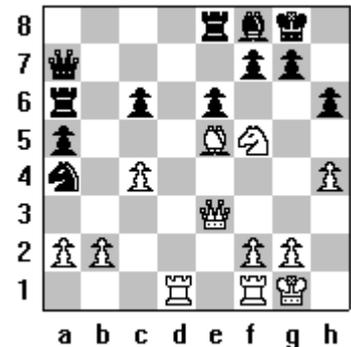
coup prophylactique, si 24.f5 d5!
24...Fe8 25.Dd3 Db7
Cb8 26.e5

26.Ta1 Cc7 27.Txa5 Tdd7 28.b4 Ce6 29.Fe3
s'oppose à d5

29...c5 30.F5 Cd8 31.b5
s'oppose à Cc6

31...Rh8 32.Ff2 Dc7 33.Ta4 Db8 34.c4 Ta7 35.Txa7 Txa7 38.e5

1962 – Olympiades Varna
DONNER (Pays-Bas)



FISCHER (USA) Trait aux **Blancs**

1.Cxh6+ gxh6 2.Td4?
Fischer oublie le coup prophylactique qui empêchera f5 et la possibilité à la Dame noire de venir défendre 2.Dg3+! Rh7 3.h5! (empêche f5 par menace du #) c5 (empêche Td4) 4.Td3 De7 5.f4! Td8 6.Ta3 ou Tfe3

2...f5! 3.Tfd1 Cc5 4.Td8 Df7 etc.. 0-1



ATTENTION AUX DOGMES - IL FAUT PRIVILEGIER LA COMPREHENSION

« Pendant la première période de son existence, l'école de Steinitz a joué un rôle progressif. Mais, lorsque **Steinitz**, mais surtout ses adeptes commencèrent à ériger en **dogmes** leurs formules, elle devint un obstacle au progrès des échecs. » (Tchigorine)

- JOUER DES COUPS LOGIQUES, UTILES, REFLECHIS ET NON AUTOMATIQUES

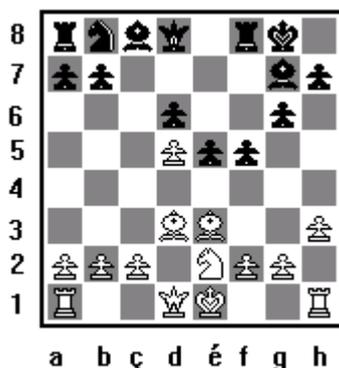
17 janvier 1982 - Coupe de France

TEYSSIER - VINOT

Défense pirc

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.Fe3 Fg7 5.h3?
 aucune nécessité de réduire action Fou
 5...O-O 6.Fd3? e5 7.d5 c6 8.Cge2 cxd5
 9.Cxd5 Cxd5 10.exd5 f5

prépare e4 et la libération de la diagonale a1-h8



11.c3??

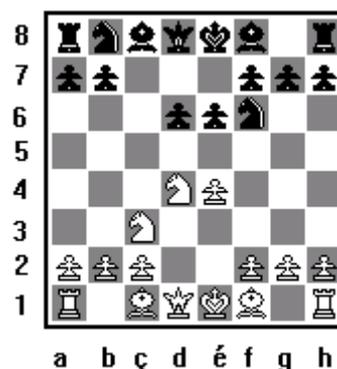
ne fait rien pour empêcher e4 11.f3 avec idée Dd2 O-O-O!?

19 février 1982 - Clermont-Ferrand

TEYSSIER - LACLAU

Sicilienne

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6



6.Fc4?

possible 6.Fe2 6.Fd3 6.g3 6.g4!? e6 étant joué, 6.Fc4?. Si 2.a6 alors 6.Fc4 e6 7.Fb3 b5!

- « La notion de bonne ou mauvaise position est trop subjective, il vaut mieux parler de POSITION SOUS CONTROLE. » (Daniel Roos)



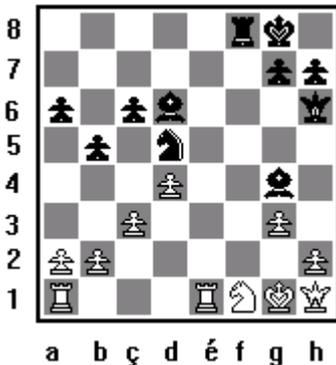
BIEN GERER SON TEMPS, EVITER LE ZEITNOT

- « GASPILLER SON TEMPS DE REFLEXION EST UNE ERREUR AUSSI GRAVE QUE DE LAISSER UNE PIECE EN PRISE. »

23 janvier 1982 - Chpt Ligue
MICALI - TEYSSIER

Espagnole

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6
4.Fa4 Cf6 5.O-O Fe7 6.Te1 b5
7.Fb3 O-O 8.c3 d5 9.exd5
Cxd5 10.Cxe5 Cxe5 11.Txe5
c6 12.d4 Fd6 13.Te1(12) Dh4(1)
14.g3 Dh3(2) 15.Df3(15) Fg4(9)
16.Dg2 Tae8(13) 17.Fe3
Dh5(21) 18.Cbd2 Fh3(40)
les 3 derniers coups : 30mn
19.Dh1 Te6 20.Fd1 Dh6
si 21.Fxh6?? 21...Txe1#
21.Fg4 Txe3 22.fxe3 Fxg4
à essayer 22...Cxe3!?
23.Cf1 Dh5 24.Cd2 Dh6
25.Cf1 f5 26.e4 Dh5 27.Cd2
fxe4 28.Dxe4 Ff5 29.Dg2 Fh3
30.De4(81) Ff5(114) 31.Dg2(82)
Fh3(114) 32.De2(84) Fg4(115)
33.Dd3(90) Ff5(116) 34.Df3(92)
Fg4(117) 35.Dh1 Dh6 36.Cf1



le zeitnot (3 mn pour 6 coups) prive les **Noirs** du gain avec l'évident 36...Ff3! qui capture la Dame

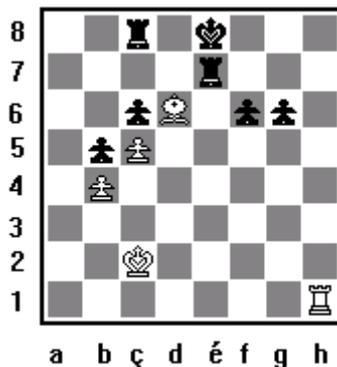
36...Fh3?? 37.De4 Fxf1
38.Txf1 Txf1+ 39.Txf1 De3+
40.Dxe3 Cxe3 41.Te1 Cd5
42.Te6 Fg7 43.Txc6 Rf7
44.Txa6 Re7 45.Tc6 Fd6
46.Rf2 Rd7 47.Ta6 Cc7
48.Tb6 Re6 49.Rf3 h6 50.Re4
b4 51.c4 Rd7 52.c5 Fe7
53.Txb4

et abandon au 61^{ième} coup

6 février 1982 - Chpt Ligue
TEYSSIER - BONHOMME

Alékhine

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.c4 Cb6
4.d4 d6 5.Cf3 g6 6.Fe3 Cc6
7.Dc1 Fg4 8.Cbd2?! Fg7 9.h3
Ff5 10.Cb3 Cb4 11.Dd2?!
Cc2+ 12.Rd1 Cxa1 13.Cxa1
dxe5 14.Cxe5 Fxe5 15.dxe5
O-O 16.Fd4 Dd7 17.Fc3 Tfd8
18.Dxd7 Txd7+ 19.Rc1 Tad8
20.Fe2 Ca4 21.Fe1 h5 22.g4
Fd3 23.Ff3 Td4 24.b3 hxg4?!
25.hxg4 Cc5 26.e6 f6 27.g5
Tf4 28.gxf6 exf6 29.Fd5 Rg7
30.f3
30.Fd2!?
30...c6
il reste 4mn pour 10 coups aux
Blancs, 12 mn aux **Noirs**
31.Fg3 Tf5 32.Fe4 Cxe4
33.fxe4 Fxe4 34.Te1 Fd3
35.Cc2 Fxc2 36.Rxc2 Tf3
37.e7 Te8 38.Fd6 Rf7 39.b4
b6 40.c5 b5 41.a4 a6 42.axb5
axb5 43.Ta1 Te3 44.Ta6 Tc8
45.Ta7 Re8 46.Ta1 Te4
47.Th1 Txe7??



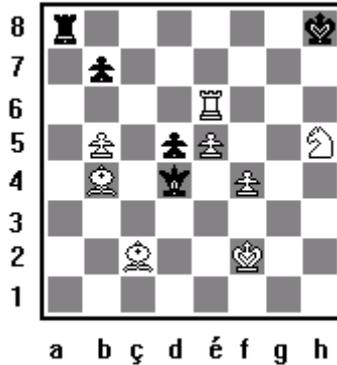
48.Th8+ Rd7 49.Txc8 Rxc8
50.Fxe7 f5 51.Rd3 Rd7
52.Fg5 Re6 53.Rd4 1-0



- « GASPILLER SON TEMPS DE REFLEXION EST UNE ERREUR AUSSI GRAVE QUE DE LAISSER UNE PIECE EN PRISE. » (suite)

22 août 1989 - Epinal
 TEYSSIER - SIENKO J Pierre
 Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 Cf6
 4.e5 Cfd7 5.f4 c5 6.c3 Cc6
 7.Cdf3 cxd4 8.cxd4 f6?!
 9.Fd3 f5 10.Ce2 Fe7 11.a3 a5
 12.Fe3 Cf8 13.Tc1 Fd7
 14.Cc3 Ca7 15.Db3 Fc6
 16.Cg5 Dd7 17.a4 Fb4 18.Rf2
 Fxc3?! 19.Txc3 Fxa4 20.Db6
 Cc8 21.Dc7 Fc6 22.Dxd7+
 Rxd7 23.g4 g6 24.Cf7 Tg8
 25.Ch6 Th8 26.gxf5 gxf5
 27.h4 Re8 28.Thg1 Cg6 29.h5
 Ce7 30.Tg7?! Rf8 31.Tf7+
 Re8 32.Ta3?! Cg8 33.Txh7
 Txh7 34.Cxg8 Rf7 35.Cf6 Th8
 36.b4 a4 37.b5 Fe8 38.Tc3?!
 Ce7 39.Tc7 a3 40.Fd2 a2
 41.Fb4 Txh5 42.Txe7+ Rg6
 43.Cxh5 a1=D?! 44.Txe6+
 Rh7
 si 45...Rhx5?? 45.Fe2+ Rh4
 46.Fe7+ Rh3 47.Th6+ Fh5 48.Txh5#
45.Fxf5+ Fg6 46.Fxg6+ Rh8
47.Fc2?!
 47.Ff7 menace 48.Th8#
47...Dxd4+

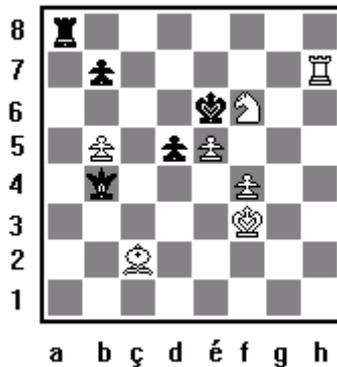


Les **Blancs** jouent et annulent

il reste 3 mn pour 12 coups et ...aller faire pipi ! (dur ! dur !)

48.Rf3 Dxb4 49.Th6+ Rg8
50.Cf6+ Rf8 51.Th8+ Rf7
52.Th7+ Re6?

52...Rf8 53.Th8+ Rf7 nulle



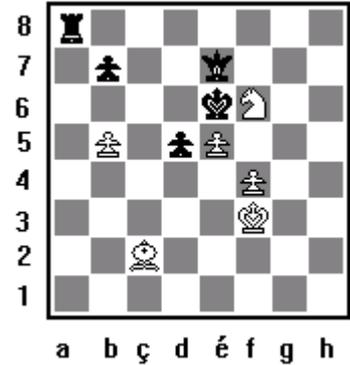
Les **Blancs** jouent et gagnent

53.Rg4!! (menace 54.Ff5#) Tg8+
 54.Cxg8 Df8 (empêche 55.Ff5#)
 55.Te7+ Dxe7 56.Cxe7 Rxe7 57.Rf5
 1-0

53.Te7+??

pour piéger la Dame si 53...Rxe7??
 54.Cxd5+!

53...Dxe7 0-1



Les **Blancs** abandonnent

ESSAYER UN AUTRE ORDRE DE COUPS quand une idée intéressante ne marche pas



PHASE II - APPARITION D'UN PLAN

Carré b2-b7-g7-g2

L'EVALUATION ne sert pas à savoir **QUI EST MIEUX**, mais à déterminer **CE QU'IL FAUT FAIRE STRATEGIQUEMENT**, par rapport aux éléments appréciés.

Un seul **plan** juste répond à une seule position donnée.

Il faut alors, le préparer très méthodiquement.

« *Seul ce qui contribue à son exécution est bon* » (**Alékhine**)

Il est fonction de la vitesse de jeu.

« La **tactique** consiste à savoir **quoi faire** quand il y a **quelque chose à faire** ;
la **stratégie** consiste à savoir **quoi faire** quand il n'y a **rien à faire** ! »

Stratégie = **plan** (exemple: garder les pièces et avancer/aile D)

Tactique = **compter** les coups

Une ligne de jeu juste stratégiquement peut être réfutée tactiquement.

La construction du plan demande de la PATIENCE.



II-1 UNE FAIBLESSE ADVERSE DECLENCHE LE PLAN
--

« Chaque position recèle une probabilité de combinaisons qui dérivent précisément de la position. Tout dépend de la situation concrète sur l'échiquier et de l'aptitude à la pénétrer. »
(Tchigorine)

METHODES D'EVALUATION

- D'ANATOLY KARPOV

- . 1- **état du matériel**
- . 2- **menaces directes** (visible sans approfondir un calcul comme Fxh7 par exemple)
- . 3- **position du Roi** [au centre (ouvrir même en sacrifiant des Pions, échanger les pièces actives, empêcher le O-O), à l'aile Roi ou Dame]
- . 4- **voies d'accès** [permettent une plus grande mobilité et activité (colonnes, diagonales, points d'appui)]
- . 5- **structure des Pions** définit les cases fortes ou faibles [faiblesses typiques (arriéré, doublés, isolé), duos, îlots, symétrie]
- . 6- **état du centre et espace** [centre ouvert il faut jouer les pièces qui ont leur mobilité maximale, fermé il est nécessaire de jouer les Pions, bloqué (statique-bélier), dynamique (e4 et d4, Pion isolé en d4 par exemple sans d5 mais avec e6) comme la Sicilienne]
- . 7- **comparaison de la force des figures** ce qui permet d'avoir un avis sur leur échange ou non

[Voir un exemple p 65](#)

- DE DORFMAN

- . 1- **position du Roi** si la position est mauvaise il faut échanger les figures
- . 2- **état du matériel** (au sens large : équilibre, activité, mobilité, etc..)
- . 3- **a qui profite l'échange des Dames ?** si l'on est mal avec les Dames on restera encore mal sans elles
- . 4- **structure des Pions**

Notion de coups statiques (manœuvre au contenu énergétique) et dynamiques (=>possibilités d'échanges, de poussée, de menaces, ils amènent les moments CRITIQUES)

Peut-on profiter « d'une rupture illégitime de l'équilibre ? » (Alékhine)



Dés que l'AVANTAGE POSITIONNEL EST PRIS, rechercher quel type fondamental de combinaison employer :

- COUPS POSITIONNELS

. le coup a4 (pression sur b5)

1981 - Baden-Baden
KORCHNOI - HONFII
Bénoni

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 g6 5.Cf3 Fg7 6.g3 O-O 7.Fg2 exd5 8.cxd5 d6 9.O-O

Noirs : fort Fg7, colonne e ouverte, majorité aile D, arriéré d6. Blancs : majorité au centre

9...Ca6

vise c7 ou c5 (pas le centre)

10.h3!

empêcher Fg4 pour e4-e5

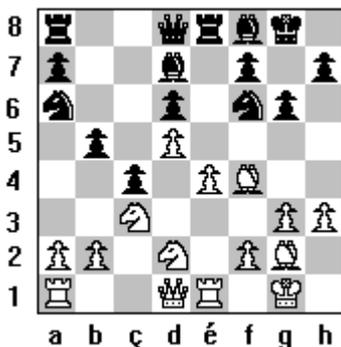
10...Fd7 11.Ff4

attaque d6, épaule e4-e5

11...Te8 12.Cd2

12...b5?! 13.Fxd6 Fxh3 14.Fxh3 Dxd6 15.Cxb5 Dxd5? 16.Fg2

12...Ff8 13.e4 b5 14.Te1 c4?!



15.a4! Cc5

les Noirs semblent avoir réalisé les objectifs de la Bénoni : 1/ avancer les Pions majoritaires à aile Dame et 2/ installation du C en c5. Le coup de Korchnoi veut prouver que le dispositif est fragile

16.axb5! Cd3 17.Cxc4! Cxe1 18.Dxe1

Noirs ont 2 P faibles, Blancs ont Cc4 idéalement placé

18...Dc7 19.Df1!

protège le C et se délivre de la colonne e

19...Ch5 20.Fe3 Fg7

20...Tac8 21.Ca5 prépare Cc6

21.Txa7! Txa7 22.b6 Db8

23.bxa7 Dc7 24.e5! Fxe5

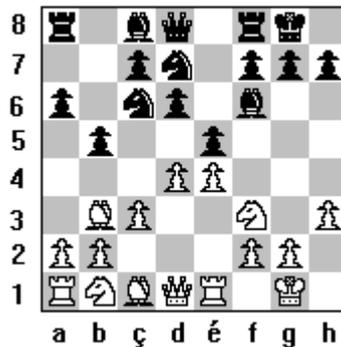
25.Cxe5 dxe5 26.Da6! 1-0

1964 - Championnat URSS
TAL - STEIN
Espagnole

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.O-O Fe7 6.Te1 b5 7.Fb3 d6 8.c3 O-O 9.h3 Cd7

pour placer C à aile D et Ff6 pour surprotéger e5 **lvkov**

10.d4 Ff6



11.a4 Fb7 12.axb5 axb5 13.Txa8 Dxa8 14.d5 Ca5 15.Fc2 Fe7 16.Ca3 c6 17.dxc6 Fxc6 18.De2 Da6 19.Cd2 Tb8 20.b4

bloque et maintien faiblesse b5, empêche Cc5, permet Ca5

20...Cb7 21.Fd3 Cd8 22.Cb3

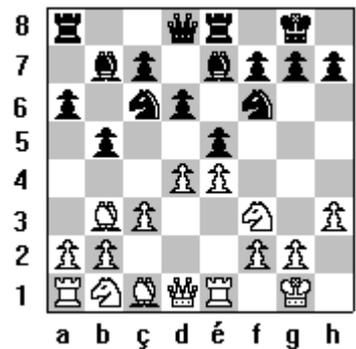
pour attaquer défenseur de b5

22...Ce6 23.Ca5 Cc7

et les Blancs sont mieux. Ils peuvent soit ouvrir la colonne f soit pousser c4 au bon moment

1980 - Stara
GRUNFELD - SMEJKAL
Espagnole

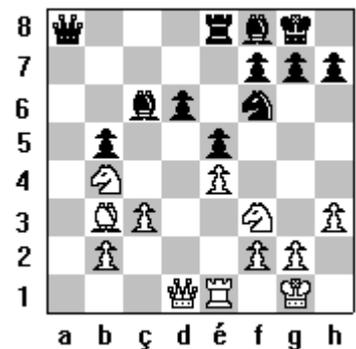
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.O-O Fe7 6.Te1 b5 7.Fb3 d6 8.c3 O-O 9.h3 Fb7 10.d4 Te8



11.a4! Ff8 12.d5 Cb8 13.axb5 axb5 14.Txa8 Fxa8 15.Ca3 c6 16.dxc6

pour les Blancs diagonale a2-g8 est libérée, ainsi que la case d5 pour 1 pièce, d6 et b5 sont faibles F blanc des Noirs fait pression sur le centre

16...Fxc6 17.Fg5 Cbd7 18.Cc2 Da8? 19.Fxf6 Cxf6 20.Cb4



et les Blancs sont mieux. 20...Fxe4 (20...Cxe4? 21.Cxc6 Dxc6 22.Txe4!) 21.Txe4!! Dxe4 (21...Cxe4 22.Fd5) 22.Fxf7+! si 20...Fb7 21.Cg5! Te7 22.Dxd6



. le coup a4 (pression sur b5) (suite)

1973

KARPOV - GLIGORIC

Espagnole

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6
 4.Fa4 Cf6 5.O-O Fe7 6.Te1 b5
 7.Fb3 d6 8.c3 O-O 9.h3 Cb8
 10.d4 Fb7 11.Cd2 c5 12.Fc2
 Cbd7 13.d5 Ce8 14.Cf1 g6
 15.Fh6 Cg7 16.Ce3 Cf6

**17.a4**

pour les **Noirs**, 1/ prendre a4 ouvre la colonne a sur la faiblesse a6 et laisse la case c4 2/ b4 cède c4 au Ce3 3/ ne rien faire et défendre b5 pour les **Blancs** pression sur b5 doit 1/ ouvrir la colonne a et leur permettre 2/ d'investir la 7^{ième} rangée

17...Rh8 18.b3!

avant de commencer la pression sur b5, il faut empêcher la poussée c4

18...Tb8 19.De2 Fc8 20.axb5 axb5 21.Ta7! Cg8 22.Fxg7 Rxg7 23.Tea1 Fd7 24.Fd3

pour les **Blancs** : 1/ est fait, reste à prendre contrôle de c7 pour le 2/

24...Cf6 25.Da2

pour échanger les Dames en a5

25...Ce8 26.Da6

sur 26.Da5 Dc8 suivi de Fd8

26...Tb6

aggrave la situation : les pièces restent en prise si 26...Cc7 27.Da5 Ta8 28.Txa8 Dxa8 29.Dc7! Dxa1+ 30.Rh2 Td8 31.Fxb5 Fxb5 32.De7 **Blancs** ont compensation pour la qualité : affaiblissement cases noires

27.Da5 Cf6

pour défendre Fd7 si 27...Tb8? 23.Dxd8 Txd8 29.Fxb5 Fxb5 30.Txe7

28.Cg4! Tb8 29.Cxf6 Fxf6 30.Dc7 Dxc7 31.Txc7 Tfd8 32.Taa7

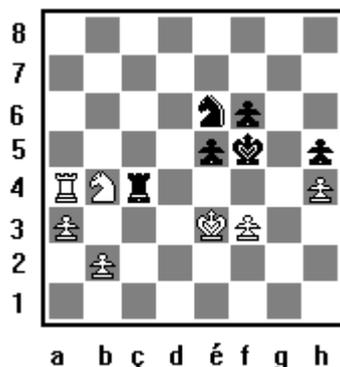
2/ est réalisé



- LA COMBINAISON DE MAT qui est la forme absolue de la perte d'espace sur les cases vitales, et, la rupture la plus totale de l'équilibre.

1973

AVERKIN



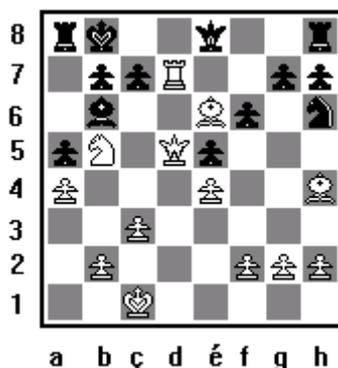
TAL

Les **Blancs** gagnent

8 janvier 1993

Mérignac

BRASSART



TEYSSIER

Coup des **Blancs** ?

1.Cd5!!

menace 2.Ce7#

1...Txa4 2.Ce7#

1/ défense de e7 :

1...Tc7 2.Cxc7 Cxc7 3.b4 etc..

1-0

2/ éloignement du Roi :

1...Rg6 2.Txc4 1-0

22.Cd6!

menace de gagner la Dame noire ou de faire mat :

1/ défense de b7 :

22...Ta7 23.Cxe8,

22...Dc8 23.Cxc8,

2/ élimination de la menace :

22...cxd6?? 23.Dxb7#,

22...c6 23.Txb7#

3/ éloignement de la Dame :

22...Df8 ou Dg6 ou Dh5

23.Dxb7#

Hélas pour la postérité de la combinaison, les **Blancs** jouèrent

22.Txg7?

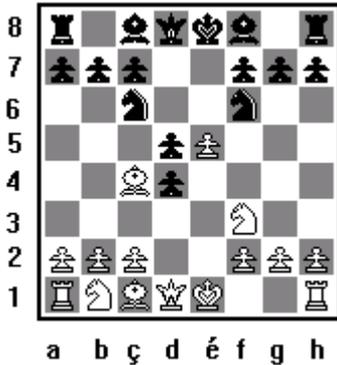
- LA COMBINAISON DE PIONS



- LA COMBINAISON SUR L'EXPLOITATION D'UNE POSITION MALHEUREUSE

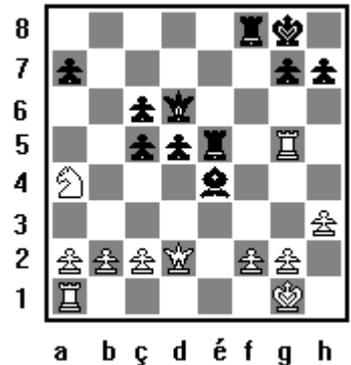
. erreur adverse, coup faible

2/3/1991 - ¼ finale St Chamond
TEYSSIER - PONCET
 Italienne
 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6
 4.d4 exd4 5.e5 d5?!



permet déjà aux **Blancs** d'établir un plan simple : affaiblir les **Noirs** en doublant les Pions sur la colonne « c »

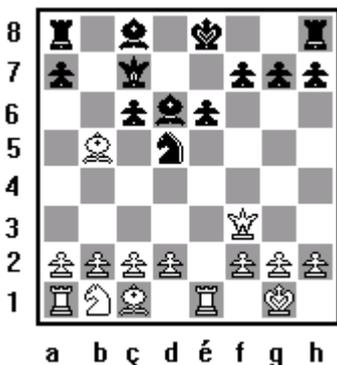
6.Fb5 Ce4 7.Fxc6+ bxc6
 8.Cxd4 c5 9.Ce2
 prépare la sortie de l'autre Cavalier
 9...Fe7 10.O-O O-O 11.Cbc3
 se développer en éliminant le Cavalier Noir
 11...Cxc3 12.Cxc3 c6 13.h3
 diminuer l'espace du Fou Blanc Noir
 13...f6 14.Ff4
 placer une pièce au centre
 14...fxe5 15.Fxe5 Ff6 16.Te1
 si ce n'est le Fou, ce sera la Tour
 16...Ff5 17.Ca4?!
 l'attaque du point faible manque de préparation. Si elle ne se réalise pas, le Cavalier sera excentré
 17...Fxe5 18.Txe5 Dd6 19.De2
 il faut prendre la colonne ouverte
 19...Fe4
 elle est fermée
 20.Tg5 Tae8 21.Dd2 Te5?
 perd le Pion



22.Cxc5!
 si 22.Txe5? Dxe5 23.Cxc5 Dxb2!
 22...Tfe8
 si 22...Dxc5 23.Txe5 si 22...Tgx5?
 23.Cxe4 suivi de 24.Cxg5
 23.Txe5 Dxe5 24.Cxe4 Dxe4
 (voir la fin de partie page 105)

. clouage (une pièce clouée ne maîtrise plus d'espace)

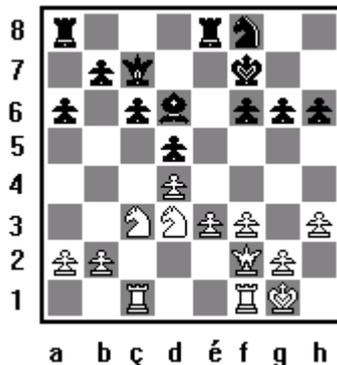
1948 – Badgastein
KOTTNAUER



ROSSOLIMO
 Les **Blancs** gagnent

1.Dxd5!! Fxh2+ 2.Rh1 O-O
 3.Dh5 1-0

1990 - Chpt intercerle
TEYSSIER



ISOARDO
 après 19....a6?

20.Cxd5
 sans craindre 20...cxd5 21.Txc7

1993 - Chpt de Mérignac
MAISTRE



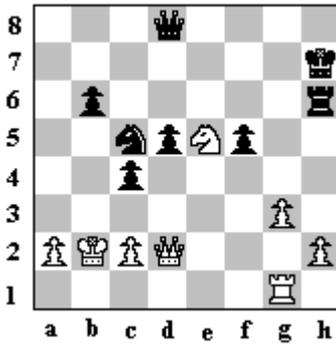
TEYSSIER
 après 23...a6

24.De5!
 cloue la Tour et la Dame. Si
 24...axb5 25.Cxb5 Te8 26.Dxd6+
 24...Ra8 25.a4!
 cloue a6. Si 25...axb5 26.axb5+ Rb8
 27.Cxb5 Te8 28.Txc8+ Rxc8
 (28...Dxc8 29.Dxd6+ Dc7 30.Dxc7#)
 29.Ta8+ Rd7 forcé 30.Txd8+ Txd8
 (30...Rxd8 31.Dxd5+ Rc8 32.Dc7#)
 31.Dxd5+ Rc8 32.Cc7+ Rjoue 33.
 Dxd8 1-0



. **attaque double** (fourchette)

2 fourchettes consécutives



Trait aux **Noirs**

1...c3

fourchette sur Roi et Dame qui a pour but de dévier la Dame

2.Dxc3 Ca4+

2^{ème} fourchette qui gagne la Dame

1^{ier} février 1985 - St-Etienne

TEYSSIER - FOURTHIN

Défense piric

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6

4.h3

4.f3

4...Fg7 5.Fe3 O-O 6.b4 e5

7.dxe5 dxe5 8.Fc4?! Cc6

9.Fb3? Cd4 10.Fc4?? Fe6

11.Fd3 De7 12.a3 Tfd8

13.Cgf3 Ch5 14.Fxd4 exd4

15.Cce2 Tac8 16.e5 c5 17.g4

Fd5 18.Cec1 Fxf3 19.Dxf3

Dxe5+ 20.Ce2 Cf6 21.bxc5

Cd5 22.O-O Txc5 23.Tfe1 Dc7

24.De4 Cf6 25.Df4 Dxf4

26.Cxf4

perpétuel

26...Rf8 27.Te2 Te8 28.Tae1

Txe2 29.Cxe2 Te5 30.Rf1 Cd7

31.Cf4 Txe1 32.Rxe1 Re7

33.Re2 Rd6 34.Cg2 Rc5

35.Fe4 b5 36.Rd3 a5 37.f4 b4

38.axb4+ axb4 39.Ce1 Cf6

40.Fb7 h5 41.g5 Cd7 42.Cf3

f5 43.Fa6 Cb6 44.Ch4 Cd5

45.Cxg6 Ce3?

43...b3! 44.cxb3 Cb4+ 45...Cxa6

46.Ch4 Cd5 47.Cg2 b3!

48.cxb3 Cb4+

fourchette noire

49.Rd2 Cxa6 50.Ch4 Rd5

51.Cxf5 Fh8 52.h4 Re4

53.Ce7 Cc5 54.f5 Cxb3+!

55.Rc2 d3+??

55...Ca1+! => nulle. Si 55...Re3

56.Rxb3 d3 57.Cd5+ Rd2 (57...Re2?

58.Cf4+ puis 59.Cxd3 Rxd3 60.f6 1-

0) 58.f6 Rc1 59.f7 d2 (59...Fg7

60.Cc3 Fxc3 61.f8=D d2 62.Da3+

Rd1 63.Rxc3 Re2 64.Db2! 1-0)

60.Ce3 Fd4 61.f8=D Fxe3 62.Da3+

Rd1 63.g6 Fh6 64.Da1+ Re2 65.Rc2

Rf3 (65...Fg7? 66.Dd1+ 1-0) 66.g7

Fxg7 67.Dxg7 1-0

56.Rxb3 d2 57.Rc2 Re3

58.Rd1 Re4 59.f6 Rf3 60.f7

Fg7 61.Rxd2 Rg4 62.Re3

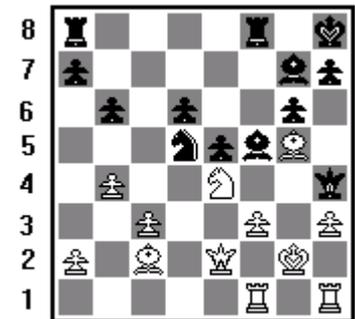
Rxh4 63.Cf5+ 1-0

fourchette blanche si 63...Rxg5

64.Cxg7 Rg6 65.e8=D

1982 - Coupe de France

VINOT



a b ç d é f g h

TEYSSIER

après 23.Fg5

23...Dxg5+!

permet la 1^{ère} fourchette

24.Cxg5 Cf4+! 25.Rf2 Cxe2

26.Fxf5 Txf5 27.Ce4 Cf4

28.Cxd6 T5f8 29.Td1 Tad8?

30.Cf7+ Txf7 31.Txd8+ Ff8

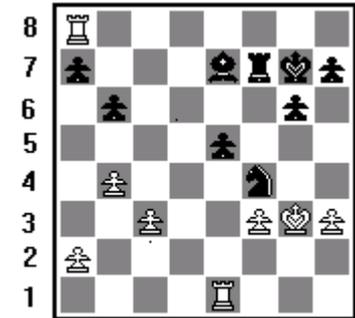
32.Rg3

pour protéger h3, mais meilleur était

32.Te1! Cxh3+ 33.Rg3 Cf4

(33...Cg5? 34.Txe5) 34.Txe5

32...Rg7 33.Te1 Fe7! 34.Ta8



a b ç d é f g h

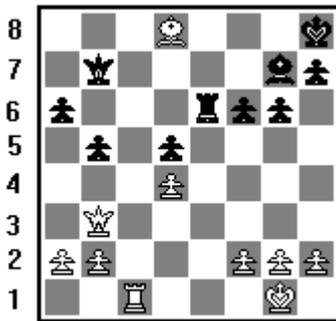
et voila la 2^{ème} fourchette

34...Fh4+ 35.Rxh4 Cg2+



. **dévi**ation (obliger 1 pièce à abandonner la garde d'une case)

1982 – Bad-Aibling
DONCEVIC



a b c d e f g h
PACHMAN

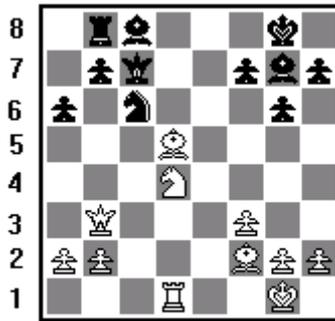
Les **Noirs** jouent et gagnent

1...Dc8! 2.Dd1

si 2.Txc8 Te1# ou si 2.Fc7 Dxc7!

2.Dxd8 0-1

1983 – Wijk aan Zee
SCHEEREN



a b c d e f g h
HULAK

Les **Blancs** jouent et gagnent

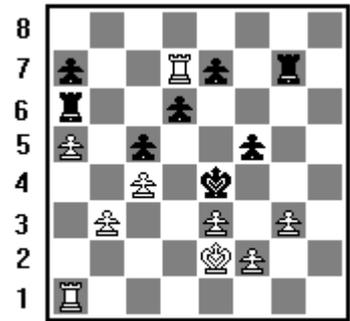
1.Cxc6 1-0

1.Fxf7+?? Dxf7 2.Cxc6 Dxb3 ou
1.Fg3? Fxd4+ 2.Txd4 Cxd4 3.Fxc7
Cxb3 4.Fxb8 Cc5

1...bxc6 2.Fxf7+! Rh8 (2...Dxf7
3.Dxb8 ou 2...Rf8? 3.Fc5+)

3.Dxb8! déviation de la Dame noire
3...Dxb8 4.Td8+ Ff8 5.Fd4+ De5
6.Fxe5+ f6 7.Fxf6#

1983 – Arhus
MORTENSEN



a b c d e f g h
KEENE

Les **Blancs** jouent et gagnent

1.b4!!

menace b5 qui capture la T. La
déviation de c5 de la défense de d4
est forcée

1...cxb4 2.f4!!

menace 3.Td1 suivi de 4.Td4#

2...Tc6

si 2...Txc3?? 3.Txe7# et si 2...Th7
3.Txe7+! dévie la T de la colonne h
3...Txe7 et # par 4.Td1 et 5.Td4#

3.Td1 Txc4 4.Tc7! 1-0

pour dévier la Tc4 de la protection de
d4 si 4...d5 5.Txc4+ dxc4 6.Td4#



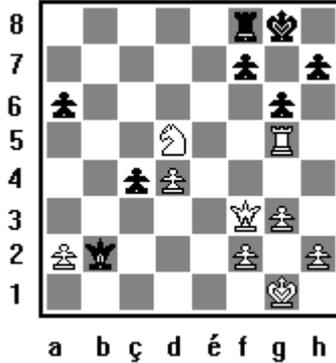
. **attraction** (déviation sur 1 case choisie)

17 août 1989 - Epinal
DRACIUS - TEYSSIER

Gambit Dame

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6
4.Fg5 Fe7 5.e3 c5?! 6.Fxf6
Fxf6 7.cxd5 cxd4 8.exd4
exd5 9.Fe2 O-O 10.Cf3 Te8?
11.O-O Fe6 12.Db3 b6
13.Tfe1 Cc6 14.Da4 Ca5
15.Tac1 a6! 16.Dc2 b5 17.Fd3
g6 18.Dd2 Cc4 19.Fxc4 bxc4
20.Ce2 Fg4 21.Df4 Fxf3
22.Dxf3 Fg5 23.Tcd1 Da5
24.Cc3 Txe1+ 25.Txe1 Fd2

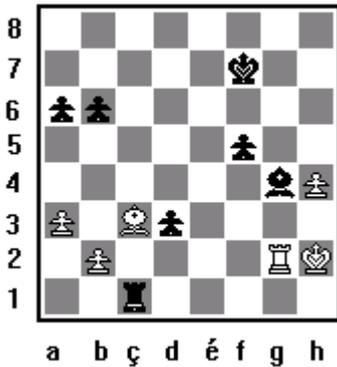
26.Te7 Tf8 27.Cxd5 Fg5
28.Te5 Dd2 29.g3 Dxb2
attraction de la Tour
30.Txg5?



30...Dc1+ 31.Rg2 Dg5
32.Cf6+ Rg7 33.Cd7 Td8
34.Dc6 c3 35.Cc5
si 35.Dxc3 Txd7
35...Dd5+ 36.Dxd5 Txd5
37.Cb3 c2 0-1
menace 38...Txd4 nouvelle
attraction 39.Cxd4? c1=D

. **interception** (annuler l'action d'une pièce par interposition)

1983 - Esbjerg
HANSEN



WEDBERG
Les **Noirs** jouent et gagnent

1...Txc3! 2.bxc3 Fe2! 0-1
rien n'empêche 3...d2 4...d1=D



. **piégeage** (capture de figures ou immobilisation dans un coin)

1983 - Niksic

NIKOLIC



PORTISCH

Les Blancs jouent et gagnent

1.Dh4!! Df7

1...Dxc2? 2.Df6! suivi de Dg7#. 1...Dh5! 2.Dxh5! gxh5 3.Te5 d6 4.Tg5+ etc..

2.Te4 e5

2...De7 3.Fg5! Dg7 4.Ff6! Df7 5.Tg4 Tf8 6.Txg6+! hxg6 7.Dh8#

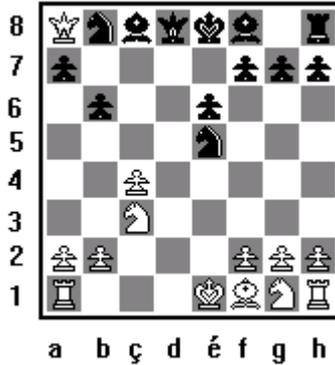
3.dxe5 Fd5 4.Tf4! De7 5.Tf8+! Dxf8

5...Txf8 6.Dxe7

6.Fxf8 1-0

1984 - Open St-Etienne
ROMEFORT - **TEYSSIER**
Ouest-Indienne

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 b6
4.e4 d6 5.Fe3 c5 6.e5 cxd4
7.Fxd4 dxe5 8.Fxe5 Cfd7
9.Df3 Cxe5 10.Dxa8?



10...Cec6!!

le couvercle du tombeau

11.Td1?

inutile la Dame veut de toute façon aller en c7. Si 11.b4 (pour chasser le Cavalier) Dc7 12.b5 Fb7, même 11.Cb5 s'opposant à Dc7 ne va pas à cause de la suite forcée 11...Fb4+! (11...De7?! 12.Td1 Fb7? 13.Cd6+!) 12.Re2 Dd2+ 13.Rf3 Ce5+ 14.Rg3 Dg5+ 15.Rh3 Dg4#

11...Dc7 12.a3 Fb7 13.Cb5 De5+ 0-1

1991 - Chpt de la Loire
LONGUEVILLE - **TEYSSIER**
Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6
4.Fg5 Fe7 5.e5 Cfg8 6.Fe3 h5
7.Df3 Cc6 8.Dg3 g6 9.a3 Ch6
10.h4 Cf5 11.Df4 Cxh4
12.g3??



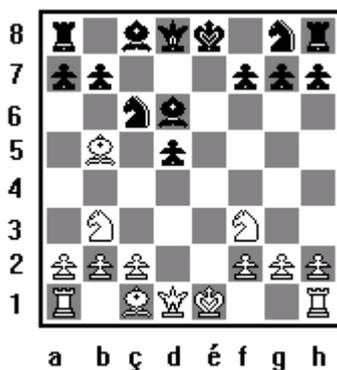
la Dame est **piégée**

12...g5 0-1

. **embuscade** (placer 1 pièce qui prépare une attaque avec gain)

1990 - Championnat de Saint-Chamond

EGAUD Alain



TEYSSIER

après **8...Fd6**

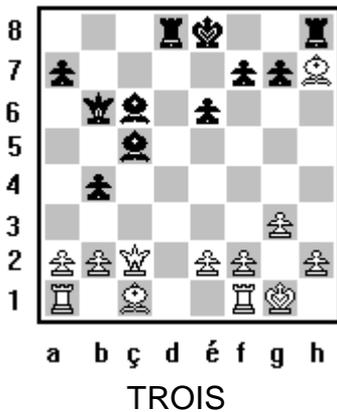
9.Dxd5?? Fb4+ 0-1



. surcharge (soumettre 1 pièce à trop de rôle)

1983 – Baden-Baden

FAHNENSMIDT



TROIS

1...Txh7! 2.Fg5

la Dame est surchargée avec le contrôle de d1 et la défense du Fh7
2.Dxh7 Fxf2+ 3.Txf2 Td1#

2...Fxf2+! 3.Txf2 Txh2! 0-1

le Roi est surchargé avec la défense de Tf2 et h2 4.Rxh2 Dxf2+

26 février 1987 - Cannes

après 18.Fh4?

surcharge le cavalier

TEYSSIER

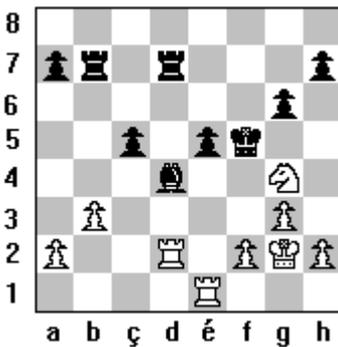


INGRAND

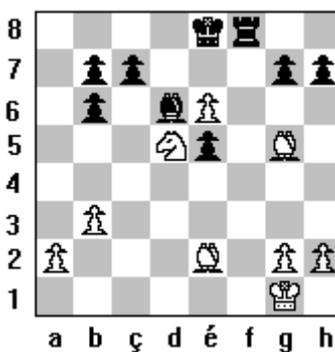
18...Txf3! 19.gxf3 Cxh4

la position s'écroule
([fin de partie page 68](#))

. élimination du défenseur (sans sacrifice si possible, sinon AVEC)



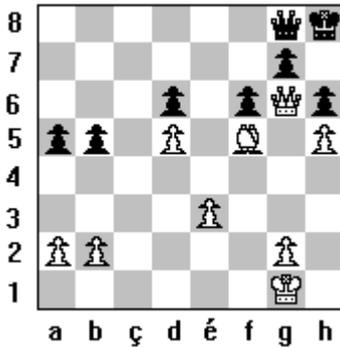
1.Txd4 Txd4 2.Txe5+ Rxc4
3.h3#



1.Cxc7+ Fxc7 2.Fb5#

. **zugzwang** (le provoquer si la situation est propice)

2004 - 7^{ième} Open Naujac
VIDAL



TEYSSIER

Après le 33^{ième} coup **Noirs**

34.Fe6?

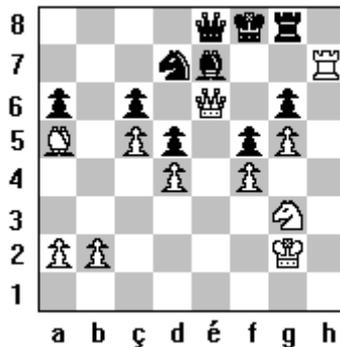
34.b3! tout de suite a4 (b4 35.e4 a4 36.bxa4 ce n'est pas mieux) 35.bxa4 bxa4 36.a3 1-0

34...Db8 35.Ff5 Dg8 36.b3!

pour créer la situation de zugzwang

36...a4 37.bxa4 bxa4 38.a3 1-0

2005 - 8^{ième} Open Naujac
DESCAMPS



TEYSSIER

Après le 36^{ième} coup **Blancs**

Zugzwang! Le coup menace Fc7-d6. Aucun coup n'est utile aux **Noirs**. 36...D joue 37.Df7#, 36...Tg7 37.Th8+ Tg8 Dxc8#, 36...Cb8 permet la menace 37.Fc7, 36...Fd8 37.Dd6+ Fe7 38.Dxc6 et le zugzwang est encore pire, 38...Fd8 pert le Cavalier 39.Fxd8 Dxd8 40.Dxd7

36...Cxc5

pense se faire un peu d'air

37.dxc5

et le Pion est imprenable 37...Fxc5 38.Df6+ suivi du # le sacrifice du Cavalier n'a rien changé

37...Fd8 38.Dd6+ Fe7 39.De5 1-0

« **SI LA FAIBLESSE N'EXISTE PAS :**

- . il faut la créer
- . sinon créer un point fort
- . éventuellement créer une menace



II-2 ANALYSE DE LA POSITION - EQUILIBRE = EGALITE - ESPACE

IL FAUT BASER SON JEU SUR :

II-2.1 ETABLIR UN PLAN EST PLUS FACILE SI LA STRUCTURE DE PIONS EST DEFINIE.

- CENTRE (maintien et stabilité des points d'appui) :

« *Le fil conducteur de la véritable stratégie c'est la surprotection volontaire du centre et l'utilisation systématique du stratagème de la centralisation (ou décentralisation de l'adversaire). Il est connu qu'Alékhine use avec prédilection de cette stratégie et elle est devenue (avec le jeu contre les cases adverses de certaines couleurs) le fil conducteur de toutes ses parties.* » (Nimzovitch)

- . **fermé** : donc jeu aux ailes pour attaquer squelette de Pion à sa base
- . **ouvert** : position dynamique des pièces à trouver pour rayonner
- . **fixe** : jeu de pièces autour des pions
- . **tendu** : formation de pions à adopter ?

. idéal : formé par les Pions e4 (e5) et d4(d5), sans opposition de d5 (d3) ni e5 (e4)

1937

KERES-FINE

Tarrasch

1.Cf3 d5 2.d4 Cf6 3.c4 e6
4.Cc3 c5 5.cxd5 Cxd5 6.e4
Cxc3 7.bxc3 cxd4 8.cxd4



Evaluation : Blancs ont le **centre idéal** donc il faudra pousser au bon moment Noirs majorité aile D forte en finale, donc les échanges et surtout celui de la D leurs profitent

8...Fb4+

moment CRITIQUE, la proposition d'échange des Noirs est bonne

9.Fd2 Fxd2?!

9...Da5 semble mieux aller dans le sens des échanges

10.Dxd2 O-O

où F blanc Blancs doit-il être joué ? Chaque case a son pour ou contre

11.Fc4 Cd7

visé la case f6 pour défendre le O-O

12.O-O b6 13.Tad1

à ce moment de la partie, les Tours blanches ne doivent évidemment pas se mettre sur une colonne ouverte pour être échangées 13.Tac1?

13...Fb7 14.Tfe1 Tc8 15.Fb3

Cf6 16.Df4

crée un vis à vis T-D et protège e4

16...Dc7

propose bien sur l'échange que les Blancs ne vont pas accepter afin de ne pas entrer en finale

17.Dh4 Tfd8 18.Te3?

perd un temps 18.e5! si 18...Fxf3 19.exf6 Fxd1 20.Dg5 Rf8 21.Dxg7+ Re8 22.Txe6+ fxe6 23.Dg8+ Rd7 24.De6# si 18...Cd7 20.Cg5 Cf8 21.Ce4 vise la case forte d6 Fxe4 22.Dxe4+ Blancs restent avec Fou, menacent d5 le F reste > C tant qu'il y a des Pions sur les 2 ailes si 18...Cd5 le meilleur coup qui bloque

les Pions 19.Cg5 h6 20.Ce4 Cc3?! 21.Cf6+

18...b5 19.Tde1 a5?

19...h6 est nécessaire pour empêcher g4 20.e5 (20.Te4 De7) Cd5

20.a4 b4?!

20...bxa4 21.Fxa4 h6!

21.d5 exd5 21.e5 Cd7

le C n'a plus d5 cependant 21...Ce4 est meilleur 22.e6! fxe6 23.Txe4 dxe4 24.Cg5 Dc3 25.Fxe6 Rf8 26.Tf1 menace 27.Df4+ Re7 28.Df7+ et gain du Fb7

22.Cg5 Cf8 23.Cxh7 Cxh7

24.Th3

HODGSON - HOWOLL

Pion Dame Trompovsky

1.d4 Cf6 2.Fg5 e6 3.e4 h6

4.Fxf6 Dxf6 5.Cf3 d6 6.Cc3 Cc6 7.Dd2

7.d5 est jouable Ce5 8.Fb5+ Fd7 9.Cxe5 Dxe5 10.Fxd7+. Dans centre idéal (d4/e4) il faut placer les pièces immédiatement derrière les Pions

7...Fd7 8.O-O-O O-O-O 9.d5 Ce7

pour éviter les échanges 10.Cd4 qui menace f4

10.De3 Rb8 11.e5 Dg6

11...dxe5 12.Ce4 Df4 13.Dxf4 exf4 14.Ce5

12.exd6 cxd6 13.dxe6 fxe6

13...Fxe6 paraît moins bon 14.Cb5 Cc6 15.Ce5! Dg5 16.f4 De7

14.Txd6 Cf5 15.Txd7 Txd7

15...Cxe3 16.Txd8+ Rc7 17.Td7+ Rd7 18.Ce5 et si 17...Rc8 18.fxe3

16.Ce5 De8

16...Cxd3 17.Cxg6 Cxf1 18.Cxh8 Cd2 19.Td1

17.Cxd7 Dxd7 18.De4 Fc5

19.Fc4 Cd6 20.De5 Dc7

21.Fxe6 Cb5 22.Dxc7+ Cxc7

23.Fg4 Fxf2 24.Td1

24.Tf1? Tf8 25...Fe3+

24...Fh4 25.Td7 Fg5+ 26.Rb1

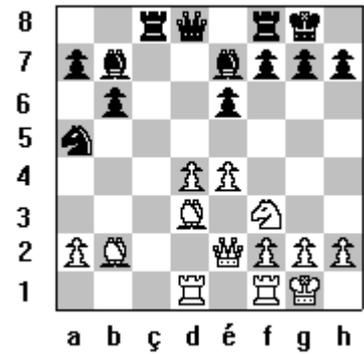
Ff6 27.Ce4 Fe5 28.h3

la patience est une des règles principales en finale

28...a6 29.c3 Tf8

29...Ra7? 30.Ff3 Rb6 31.Cd6. 29...Tf8 est un autre coup normal

BEGART



KERES

Evaluation : 1/ matériel : paire de Fou de chaque côté

2/ menaces : Blancs les 2 Fous sont sur le Roi noir, ont le centre idéal qu'il faudra pousser au bon moment

3/ position du Roi : Roi noir sans sa défense naturelle le Cf6 mais d'autres pièces. Les Pions des 2 côtés n'ont pas bougés

4/ voies d'accès : pions centraux blancs sont mobiles

5/ structure : Noirs ont majorité à l'aile D => échange des Dames avantageux. Blancs Pions centraux à pousser : 1 ou l'autre, les 2

6/ espace : Blancs ont centre idéal

7/ comparaison figures jeu blanc plus dynamique

1...Fb4?! avec idée 2...Fc3 et échange des F mais ce coup éloigne le dernier défenseur du O-O. 1...Ff6! meilleur coup si 2.e5 Fjoue et Fb2 enfermé, les 2 P centraux étant bloqués

2.d5 exd5

si 2...Fc3 3.Fa3 Te8 4.Fb5 si 2...De7? 3.Cd4 puis Cf5

3.exd5 De7

si 3...Fxd5 4.De5 f6 5.Dh5 si 3...Te8 4.Ce5 menace 5.Fxh7+

4.Ce5 f6

si 4...fd6 5.Dh5 g6 6.Cg4 f6 7.Dh4 Rg7 8.Tfe1 et Te7

5.Dh5 g6 6.Cxg6 hxg6 7.Fxg6 Dg7

7...Fa6 meilleur car # Td3 8.d6 Dg7 9.d7 Tc5 10.Ff5 si 8...Fxd6 9.Tfe1 menace 10.Txd6 Dxd6?? 11.Dh7#

8.Td3 Fd6

empêche Tg3

9.f4 Dh8 10.Dg4 Fc5+ 11.Rh1

Tc7 12.Fh7+ Rf7 13.De6+ Rg7

14.Tg3+ Rxh7 15.Dh3#



. **mobile** : poussée des pions centraux ou possibilités de leviers

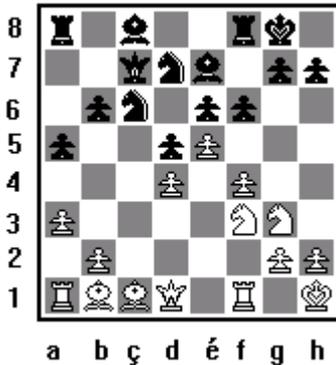
* une **percée** se fait au milieu de la chaîne de Pions

* un **sacrifice** :

< celui d'1 pièce pour 2 ou 3 Pions passés est souvent justifié
(voir **Teyssier - Alloin p 20**)

< ne se justifie que si on a l'initiative et l'espace

1989 - Val Thorens
LEROY (1670)



TEYSSIER (1772)
après 17...Cc6

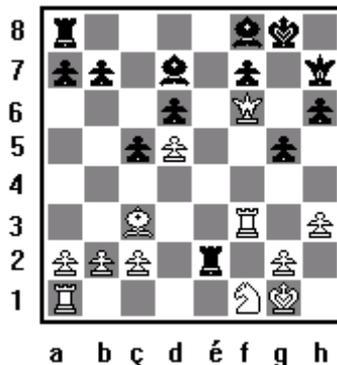
18.Cg5 fxc5 19.Dh5 Tf5
20.Cxf5 exf5 21.Fxf5 Cf6
22.Fxh7+
2^{ème} sacrifice quelque peu forcé
22...Cxb7 23.De8+ Cf8
24.fxc5 Fe6
24...Cd8!
25.Dxa8 Cxd4 26.Fe3
26.g6
26...Cb3 27.Tad1 Dc8 28.Da7
Dd7 29.Dxb6 a4 30.Db8 Dd8
31.Da7 Dd7 32.Da8 Db5 33.g6
Dd7 34.Tf4 Dc8 35.Da7?
35.Dxa4
35...Cxc6 36.Txa4 Cc5 37.Tc1
Dd7 38.Db8+ Ff8 39.Fxc5 Df7
39...Dxa4!? 40.Tf1!
40.Fxf8 Cxf8 41.Ta8 Rh7?
42.Dxf8 Dxf8 43.Txf8 1-0

1990 - Coupe de Saint-Etienne
TEYSSIER - CELETTE
Italienne

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fe7
4.d4 d6?
4...exd4
5.O-O Cf6 6.Cc3 O-O 7.h3 h6
8.Fe3 Te8 9.Dd2 Ff8 10.d5
Ce7 11.Ch2 Cg6 12.Fd3 Ch5
13.Ce2 Dh4 14.f4 exf4
15.Cxf4 Cgxf4 16.Fxf4 g5
17.Fe3 Cg3 18.Df2 Te7 19.Df6
Cxe4 20.Fxe4 Dxe4

le sacrifice du Pion doit permettre
l'activation

21.Fd4 Dh7 22.Tf3 Fd7 23.Cf1
c5? 24.Fc3 Te2



Les **Blancs** jouent et gagnent

25.Ce3??

25.Cg3! [Fe7 26.Ch5! Rf8! (pas
facile à trouver durant la partie
26...Fxf6? 27.Cxf6+ et 28.Cxh7+
Rxh7 29.Txf7+ Rg6 30.Txd7 1-0)
27.Dg7+ Dxc7 28.Fxc7+ Rg8
29.Fxh6 Rh7! 30.Fg7 Rg6! 31.g4] h5

25...Tae8 26.Cc4?

26.Cf5! conserve la Dame si
26...Fe7?? 27.Cxh6+! Rf8 28.Dh8+
Dxh8 29.Txf7# donc 26...Fxf5
27.Dxf5

26...Fe7 0-1



- FAIBLESSES

« Les faiblesses de pions sont les clés d'un jeu de position. Pour gagner une partie au moyen d'un jeu de position, il est nécessaire de pouvoir reconnaître les faiblesses et de savoir en tirer parti. Créer une faiblesse de pions chez l'adversaire est une question de stratégie, en tirer profit une question de technique. Pour la première il faut du talent, pour la seconde de l'énergie et de la ténacité. » (Euwe)

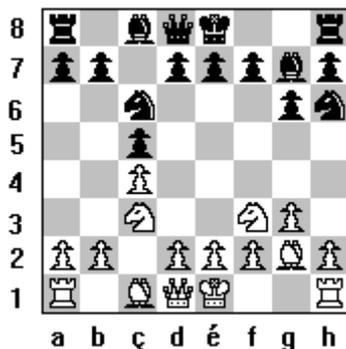
. **passagères** : mauvaise position des pièces

* **Attaque du fianchetto roi** **Noirs** par **h4** ou **Blancs** par **h5**

1956 – XII^e Olympiades
BOTVINNICK - GLIGORIC
Anglaise

1.c4 g6 2.g3 c5 3.Fg2 Fg7
 4.Cc3 Cc6 5.Cf3 Ch6

coup possible car aucune tension au centre. Il vise f5 suivi de Cf7, éventuellement Cf5



6.h4!

la poussée **h5** est imparable du fait du Ch6 qui # h5. Plan : ouvrir la pression de Th1 sur instabilité de la pièce

6...d6 7.d3 Tb8

si 7...Fg4 8.**h5** Fxh5 9.Fxh6 Fxh6 10.g4! gagne 1 pièce

8.h5 Fd7 9.Fxh6! Fxh6

donne la Dame pour faire le **mat du couloir**, tout en attaquant le F

11...Fg7 12.Txh8+ Fxh8

13.Dh6

infiltration de la Dame, initiative et partie agréable à mener

13...Fxc3 14.bxc3 e6 15.Cg5

15.Rd2 est meilleur pour libérer la T. 15...Db6 16.Tc1 ou 15... Df6 16.Cg5 Dxf2 17.Tf1 gagne

15...Re7! 16.Rd2 Fe8 17.Dg7

Rd7 18.f4 De7 19.Th1 Cd8

20.Ce4

20.Th7 avec idée Fe4-Fxg6 est imparable pour le gain

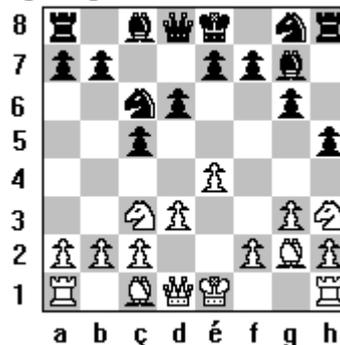
20...Rc7 21.Th8 Fc6

22.Cf6!!

les 3 pièces blanches occupent les cases noires libérées par le Fou

1981 – RFA-France
BISCHOFF - LEVACIC
Sicilienne

1.e4 c5 2.Cc3 Cc6 3.g3 g6
 4.Fg2 Fg7 5.d3 d6 6.Ch3 **h5!**



7.f3?!

défense béton avec idée Cf2. Si 7.Cf4 **h4!**, 7.Fg5 **h4!** 8.Fxh4? Fxh3! puis g5 gagne 1 des Fous, 7.f4 Fg4 8.Dd2 Cd4 désorganise les **Blancs**

7...e5

puisqu'il n'y a pas eu f4

8.Fg5 f6 9.Fe3 Cge7 10.Dd2 Cd4

joue sur la surcharge de Fg2

11.Cf2 h4!

menace 12...h3 13.Ff1 Cxf3

12.Tg1 hxg3 13.hxg3 Th2

14.Rf1 d5 15.Th1 Txh1

16.Fxh1 Fe6 17.Ce2 Rf7

18.c3 Cxe2 19.Dxe2 d4!

bloque la faiblesse d3 avec tempo

20.Fd2 Dh8 +

20...Db6 encore meilleur **positionnellement**, car il n'y a pas d'attaque de mat par la colonne h

1987 – Simultanée
HUG = KASPAROV
Sicilienne

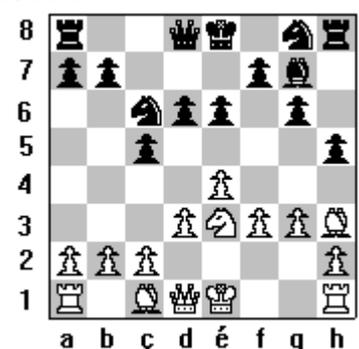
1.e4 c5 2.Cc3 Cc6 3.g3 g6
 4.Fg2 Fg7 5.d3 d6 6.Ch3 **h5!**

← voir diagramme ci-contre

7.Cd5 Fg4 8.f3 Fxh3 9.Fxh3 e6

Kasparov a cédé la paire de Fou, mais le rayonnement du Fh3 est limité par e6

10.Ce3



10...h4! 11.f4 hxg3 12.hxg3 d5!

profite du mauvais placement du Fh3

13.exd5 exd5 14.Fg2!

14.Df3? Cd4 15.Dxd5 Cxc2+ gagne 14.Fd2? Fxb2 15.Tb1 Fd4 16.Txb7 Txh3 17.Txh3 Dc8! gagne 1 Tour

14...Txh1 15.Fxh1 Cf6

16.Fd2 De7!

menace d4

17.Rf2 O-O-O 18.Df1

pour développer Ta1 et mettre dame en jeu par échec. **Analyse** : **Blancs** paire de F peu active, **Roi exposé** **Noirs** centre dynamique

18...c4!?

ouvre la diagonale c5-f2, problème du Fd2, cherche le contrôle de e4, sinon crée faiblesse en d3



. **durables** : blocage des Pions sur une mauvaise position

* *Pions faibles,*

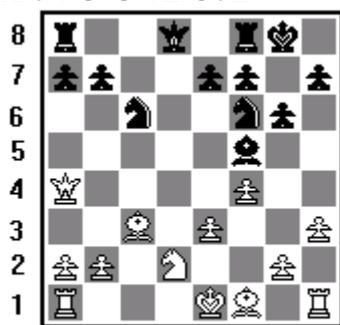
< arriéré (*Pion faible*)

1987 - Cannes

SAVOURNIN - TEYSSIER

Bird

1.f4 d5 2.e3 g6 3.Cf3 Fg4
4.h3 Ff5 5.c4 Fg7 6.Cc3 c6
7.cxd5 Fxc3 8.dxc6 Fxd2+
9.Fxd2 Cxc6 10.Fc3 Cf6
11.Da4 O-O 12.Cd2



a b c d e f g h

12...Db6

pour attaquer la faiblesse e3

13.Fd4 Cxd4 14.Dxd4 Dxd4

15.exd4

pour qu'il n'y ait pas de doute sur la faiblesse à viser

15...Tfd8 16.g4 Fe6 17.Cf3

Fd5 18.Rf2 Ce4+ 19.Re3

Cg3 20.Th2 Cxf1+ 21.Txf1

Fxf3 22.Txf3 Tac8 23.Tff2

Tc4 24.Td2 e6 25.Td3 b5

26.Tf2 f5 27.gxf5 gxf5

28.Tg2+ Rf7 29.Td1 a5 30.h4

a4 31.h5 a3 32.b3 Tc3+

33.Td3 Tc1 34.h6 Tg8

35.Txg8 Rxc8 36.b4 Te1+

37.Rf2 Te4 38.Txa3 Txd4

39.Ta6 Rf7 40.Ta7+ Rg6

41.Te7 Txf4+ 42.Rg3 Te4

43.a3 Rxh6 44.Tb7 Te5

45.Rf4 Td5 46.Tb6 Td4+

47.Re5 Te4+ 48.Rf6 f4

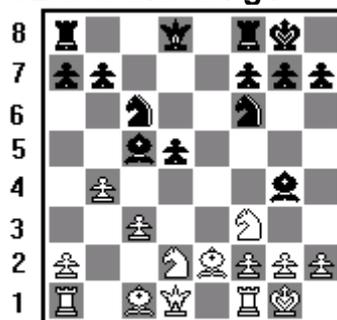
49.Td6 f3 50.Td1 Rh5 0-1

1989 - Epinal

TEYSSIER - CALISTRI

Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5
4.c3 Cc6 5.exd5 exd5
6.dxc5 Fxc5 7.Cgf3 Cf6
8.Fe2 O-O 9.O-O Fg4



a b c d e f g h

10.b4?

perd un temps sur Cb3, enlève la protection de c3 qui devient arriéré sur colonne semi-ouverte

10...Fd6 11.Cb3 Dc7!

viser h2 et c3

12.h3 Fe6 13.Cbd4 a6

14.Cg5 Cxd4 15.Dxd4 Fe5

16.Cxe6 fxe6 17.Dh4 Dxc3



< isolé (*Pion faible*) attaquable de front et indéfendable par un Pion
Pion isolé devient fort pion passé

< doublés (*Pion faible*) faiblesse en finale

< pendants (*Pion faible*) faibles lorsqu'il n'y a plus de pièces => en finale.

< bloqués (*Pion faible*)

* *Cases faibles ?*

< sur colonne fermée contrôlée par un Pion adverse

< à cause des Pions, non des pièces

< complexe de cases (couleur, situation)

- LE SQUELETTE DE PIONS PERMET-IL DES AVANTAGES ?

« *Ai-je ou non l'avantage ?* » (**Steinitz**)

- . **bonne/mauvaise structure** de Pions
- . **percée**
- . **échanges de pièces** est fonction de cette structure
- . **Pion passé**
- . **majorité profitable ?**

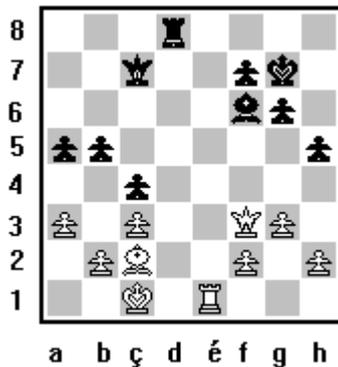


. bon/mauvais Fou ?

* *Fou couleur opposée*

1970 – URSS-Reste du Monde

BOTVINNICK



MATULOVIC

29...b4!

si les Fous de couleur opposée sont un facteur annulant en finale, en milieu de partie il en est autrement

30.axb4 axb4 31.cxb4 Db6

la percée a ouvert la diagonale du Fou noir, soumettant b2 à une forte pression. Le Fc2 n'a pas d'objectif d'attaque

32.Td1 Dxb4?

Il vaut mieux garder les Tours 32...Te8!, et la défense des cases noires est impossible pour les Blancs. Botvinnik finira cependant par gagner au 46^{ième} coup.

* *Mauvais Fou # Bon Fou de couleur identique => mauvais*

* *Mauvais Fou # Cavalier =>très mauvais*

Dans la Dragon, si Fc8 a été échangé via e6 contre un Cavalier en d5, le Cavalier noir étant supérieur au Ff1 (blanc), il ne faut donc pas échanger les Fous noirs (-+), mais garder la paire de Fou qui compense la force du Cavalier



II-2.2 OCCUPATION DE L'ESPACE (relations entre pièces+pions amis ou ennemis)

« L'espace sans pièce n'est que VIDE. »

- DEVELOPPEMENT :

. **harmonie** de la position

19 octobre 1997 - National V
MERIGNAC - PAUILLAC

DUMONT - TEYSSIER

Défense Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 dxe4
4.Cxe4 Cd7 5.Cf3 Cgf6
6.Fg5 Fe7 7.Fxf6 Cxf6
8.Fd3(2) O-O(7) 9.O-O(2)
Cd7(12) 10.Te1(5) c5(16)
11.c3 cxd4 12.cxd4(7) b6(25)
13.De2(11) Fb7(35)
14.Tac1(31) Fb4(36)
15.Ted1(31) Cf6?(40)
16.Cxf6+(48) gxf6(63)
forcé 16...Dxf6 17.Tc7!

17.Fe4(51) Fd5(67) 18.Dd3(59)



la position blanche est beaucoup plus harmonieuse
abandon des **Noirs** au 35^{ième} coup

. **contrôles** :

* *du centre,*

* *de l'espace :*

< cases clés,

< 7^{ième} et 8^{ième} (1^{ière} et 2^{ième}) traverses,

< lutte pour le contrôle des lignes ouvertes ou à ouvrir.

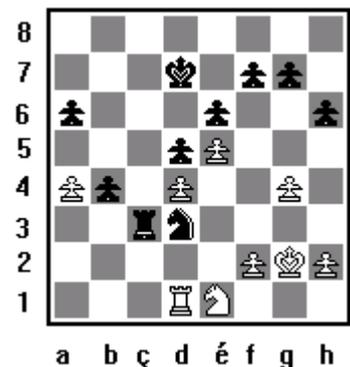
22 nove. 1992 - National III

MIVIELLE - TEYSSIER

Défense Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3
Cc6 5.Cf3 Db6 6.Fe2 cxd4
7.cxd4 Fb4+ 8.Fd2 Cge7
9.Fxb4 Dxb4+ 10.Dd2 Cf5
début de la manœuvre des Cavaliers
pour gagner de l'espace et la colonne
'c'
11.Dxb4 Cxb4 12.Ca3 Fd7
13.O-O Tc8 14.Fb5 a6

15.Fxd7 Rxd7 16.g4 Ce7
17.Tfc1 Txc1+ 18.Txc1 Cxa2
19.Tc2 Cc6 20.Cb1 Ccb4
21.Td2 Tc8 22.Ca3 h6 23.Rg2
Cc1 24.Ce1 Cb3 25.Td1 b5
26.Cf3 Cc2 27.Td3 Cc1
28.Td2 Cxa3 29.bxa3 Tc3
30.Td1 Cd3 31.a4 b4 32.Ce1
tombé



c'était perdu 32...Cxe1+ 33.Txe1 Ta3
34.a5 Txa5 35.Tb1 Ta4 puis a5



. **Positions** : des Fous sur **diagonales**, des Tours sur **colonnes** ?

<p>22 février 1987 - Cannes SAILLARD - TEYSSIER <u>Larsen</u> 1.Cf3 Cf6 2.b3 g6 3.Fb2 Fg7 positionnement sur diagonale 4.d4 d5 5.Cbd2 O-O 6.c4 c6 7.e3 Ff5 8.cxd5 cxd5 ouverture de colonne</p>	<p>9.Tc1 a6 10.Fe2 Cc6 11.Ch4 Fd7 12.O-O Te8 13.f4 e6 14.Chf3 Ce7 15.Ce5 Fc8?! 16.Fd3 Cf5 17.De2 Cd7 18.e4?! dxe4 19.Cxe4 Cb6 20.Df2 Cd5 21.Cg3 b5 22.Cxf5 exf5 23.Cc6 Dd6 24.Ce5 Fb7 25.Tfe1 Fh6? 25...f6! 26.Cf3 Cxf4</p>	<p>26.g3 Cb4 27.Fa3? Dd5 28.Cf3? Cxd3 29.Txe8+ Txe8 30.Df1 Cxc1 31.Fxc1 Dxf3 32.Dxf3 Fxf3 33.Rf2 Fe4 34.Fe3 Fg7 35.h4 Td8 36.Re2 Fxd4 37.Fxd4 Txd4 38.Rf2 Td2+ 39.Re3 Txa2 40.Rd4 Tc2 41.Re5 a5 42.Rf6 a4 43.bxa4 bxa4 0-1</p>
---	---	---

. Mon **centre** est-il construit de manière qu'à tout moment je puisse conquérir une colonne ouverte pour ma Tour, ou une diagonale pour mon Fou ?



. Le **contrôle** d'une diagonale (d'une colonne) donne une initiative (capacité de se déplacer plus rapidement en enlevant à l'adversaire toute possibilité de former un quelconque levier libérateur).

Le plan stratégique est alors de maintenir cette pression en soutenant l'action sur cette partie de l'échiquier tout en consolidant la position pendant les temps de répit avant la combinaison finale.

1978 - Odzacy

KONC - MARKOVIC

Bénoni

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6
4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6 6.e4 g6
7.f4 Fg7 8.e5 dxe5?

mieux valait 8...Cfd7

9.fxe5 Ch5

ou 9...Cfd7 10.e6!

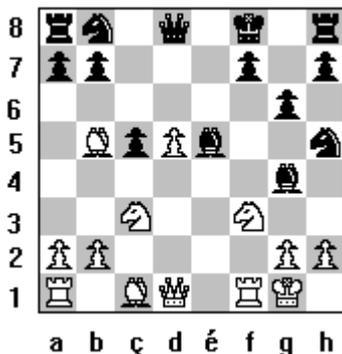
10.Fb5+ Rf8

10...Fd7 11.e6!

11.Cf3 Fg4

pour attaquer le pion e5 et fermer la colonne « f »

12.O-O Fxe5?



1979 - Tilburg

KARPOV - SOSONKO

Sicilienne - Dragon

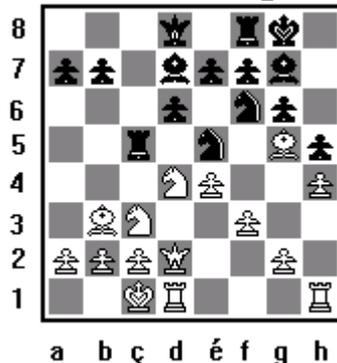
1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4
4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3

complète le développement à l'aile Dame et assure la formation centrale afin de s'activer à l'aile Roi

6...Fg7 7.f3 Cc6 8.Dd2 O-O
9.Fc4

coup de développement sur une diagonale importante. Le Fou exposé peut être un motif de contre jeu noir. 9.O-O-O est séduisant

9...Fd7 10.h4 h5 11.O-O-O
Ce5 12.Fb3 Tc8 13.Fg5 Tc5



13.Cxe5 Fxd1 14.Fh6+ Rg8

15.Cxf7

ouvre la colonne

15...De7 16.d6!

ouvre la diagonale *Italienne*

16...Dxf7

la Dame est déviée ou 16...Dc6 17.Cd8!

17.Fc4! Dxc4 18.Tf8#

14.The1

aile Roi bloquée, chaîne Pions noirs affaiblie donc pression sur le centre

14...b5 15.f4 Cc4 16.Fxc4
bxc4 17.Fxf6!

renforce la percée centrale

17...Fxf6 18.e5 Fg7 19.e6 Fc8
20.exf7+ Txf7 21.Ce6 Fxe6
22.Txe6

les menaces **Noirs** sur diagonale a1-h8 sont insuffisantes face à la pression blanche sur les colonnes

22...Da5 23.De3 Fxc3 24.bxc3
Dxa2 25.Txg6+ Rf8 26.De4

- le Roi blanc peut fuir, - le Roi noir est menacé de Da8+ suivi du mat

26...Da6 27.Td5

pour échanger la seule pièce noire qui collabore avec la Dame noire

27...Tf6 28.Txc5 Txg6 29.Txh5
d5 30.Txd5 1-0



- PRESSIION SUR LE CENTRE :

. ne doit **jamais être abandonnée**,

21 août 1989 - Epinal
TEYSSIER - MADOUX
Italienne

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 h6?!
 4.d4 exd4 5.Cxd4 Df6?! 6.Cf3
 b6 7.O-O Fc5 8.Cc3 Fb7?!
 9.Cd5 Dd8 10.Ff4 Fd6 11.e5
 Fc5 12.e6 Fd6 13.exf7+ Rxf7
 14.Cxc7+d Rf6 15.Dxd6+ Rf5
 16.Fd3+ Rg4 17.h3+ Rh5
 18.Fg6#

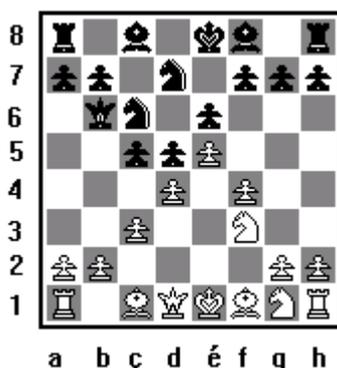
* sauf pour un avantage précis,

* porter la pression sur des points faibles afin de créer de nouveaux affaiblissements.

3 mai 1992 - Bordeaux
TEYSSIER - SANCHEZ
Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cbd2 Cf6
 4.e5 Cfd7 5.f4 c5 6.c3 Cc6
 7.Cdf3 Db6

12...O-O 13.Ff4 g5 14.Cxg5
 Dxd4 15.Dh5 Fxc3+ 16.bxc3
 Dxc3+ 17.Rf2 Dc2+ 18.Fe2
 Cxe5 19.Thd1 Dg6 20.Re1
 Cf7 21.Dxg6+ hxg6 22.Fd3
 Cxg5 23.Fxg5 Rg7 24.Tac1
 e5 25.Tc5 Fe6 26.Fb5 Cd4
 27.Fe2 Cxe2 0-1



8.Cge2?

perte de temps. 8.Fd3 n'étant pas possible, le plan est 8.g3! suivi de Fh3 pour faire pression sur e6 après la poussée f7-f6

8...f6

prépare le minage de la chaîne avec pression sur e5 et e3

9.g3

trop tard, le tempo perdu ne se rattrapera pas

9...cxd4 10.cxd4 fxe5 11.fxe5 Fb4+ 12.Cc3

peut-être meilleur 12.Rf2, O-O (menace 13...Cxe5 si 13.Rg1? Txf3) 13.Ff4



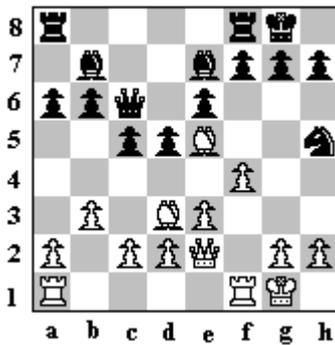
- STABILITE DES CASES DE BLOCAGE

- CASES FORTES intérêt ? **contrôle**, **pression**
ou
occupation ?

- VULNERABILITE DU ROI

. **attaque du roque**
* sacrifice des 2 Fous

1889 - 1^{ière} apparition
BAUER



LASKER

les **Noirs** viennent d'échanger un Cavalier en h5 et pensaient se défendre par 1...f5 sur 1.Dxh5

1.Fxh7+!! Rxh7 2.Dxh5+ Rg8 3.Fxg7!!

menace 4.Dh8#

3...Rxc7 4.Dg4+ Rh7

4...Rf6 5.Dg5# et 4...Rh8 revient à la suite qui suit, en pire

5.Tf3! 1-0

mat paré par 5...e5 6.Th3+ Dh6 7.Txh6+ Rxh6 8.Dd7 gagne un Fou

1936
DEFOSSE



KOLTANOVSKI

1.Fxh7+! Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Fxg7! Rxc7

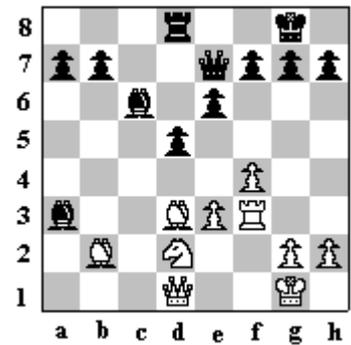
3...f6 4.Dh8+ Rf7 5.Fxf8! Fxf8 (5...Txf8 6.Dh7+ Re8 7.Txe6+ etc..) 6.Dh5+ Re7 (sinon 7.Txe6) 7.Dh7+ Rd6 8.Txe6+! etc.. si 3...f5 4.Dh8+ Rf7 5.Dh7!! gagne [5...Dd7 (pour parer 6.Fd4+ Re8 7.Txe6+) 6.Td3! (menace 7.Tde3 Tfe8 8.Fh8+ Rf8 9.Dh6+ Rf7 10.Df6+ Rg8 11.Txe6) 6...f4 7.Txd5! et si 7...Fxd5 8.Fd4#]

4.Dg5+ Rh7

4...Rh8 5.Td4 f6 6.Th4+ Dh7 7.Txh7+ Rxh7 8.Dh5+ Rg7 9.Txe6 etc..

5.Td4 Fh2+ 6.Rh1 Df4 7.Txf4 Fxf4 8.Dxf4 Tg8 9.Te5 etc..

1923
DEWITT



ALEKHINE

1.Fxh7+! Rxh7 2.Th3+ Rg8 3.Fxg7! f6

3...Rxc7? 4.Dg4+ Rf6 5.Dg5# ou 4...Rf8 5.Th8#. Si 3...f5 4.Fe5! (menace 5.Th8+ puis 6.Dh5+ etc..) Rf7 5.Dh5+! Rf8 6.Dh8+ Rf7 7.Th7+

4.Fh6!

avec l'idée 5.Dg4+ Rf7 6.Dh5+ Rg8 7.Tg3+ etc..

4...Dh7 5.Dh5! Fe8

5...Ff8 6.Dg4+ Rjoue 7.Fxf8

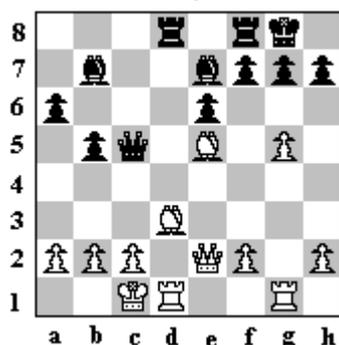
6.Tg3+ Rh8 7.Fg7+ Rg8

8.Fxf6+ 1-0



* sacrifice des 2 Fous (suite)

1975
BALAJAN



GUSEJNOV

1.Fxh7+! Rxh7 2.Txd8!

sinon **Noirs 0-1** 2.Dh5+? Rg8 3.Fxg7 {3.Txd8 Dxf2! 4.Txf8+ (4.T8d1 De3+ 5.Rc1 Dxe5 Fxf8 5.Td1 De3+ 6.Rb1 Dxe5] Txd1+ 4.Rxd1 (4.Txd1 Dg5+) Ff3+! 5.Dxf3 Rxc7

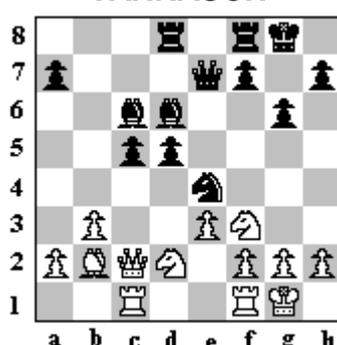
2...Txd8 3.Dh5+ Rg8 4.Fxg7! Rxc7

ne donne rien 4...Fxg5+ 5.Txc7 Td1+ 6.Rxd1 Ff3+ 7.Rc1!

5.Dh6+ Rg8 6.g6! 1-0

les menaces sont imparables

1914
TARRASCH



NIMZOVITCH

1...Cxd2!

coup paradoxal des **Noirs** qui échangent leur pièce la mieux placée

2.Cxd2

2.Dxd2 d4! (menace 3...Fxf3) 3.Dd1 dxe3 (idée 4...Fxh2+) si 3.De2 d3! 4.Dd1 d2 5.Tc2 Fb5 etc.. et si 3.Cxd4 Fxh2+! 4.Rxh2 Dh4+ 5.Rg1 Fxg2! 6.Rxc2 (6.f3 Fxf1 7.Txf1 cxd4 Dg4+! 7.Rh2 Td5 etc..

2...d4! 3.exd4 Fxh2+! 4.Rxh2 Dh4+ 5.Rg1 Fxg2! 6.f3

6.Rxc2? Dg4+ 7.Rh1 Td5 (menace 8...Th5#) 8.Dxc5 Txc5 9.dxc5 Dh4+ 10.Rg2 Dg5+! 11...Dxd2

6...Tfe8!!

menace Te2 si 6...Td5 ou 6...Dg3 7.Ce4 ou 6...Fxf1 7.Cxf1 résistent

7.Ce4

si 7.Dd3 ou 7.Dc4 alors 7...Dg3! 8.Ce4 Txe4! 9.fxe4 Ff3#

7...Dh1+! 8.Rf2 Fxf1 9.d5

9.Txf1 Dh2+ perd la Dame

9...f5! 10.Dc3 Dg2+ 11.Re3 Txe4+! 12.fxe4 f4+!?

plus simple 12...Dg3+ 13.Rd2 Df2+ 14.Rd1 De2#

13.Rxf4 Tf8+ 14.Re5 Dh2+

15.Re6 Te8+ 16.Rd7 Fb5#



* poussée **h4** pour ouvrir la colonne

1974 - Moscou
KARPOV - KORCHNOI
Sicilienne (Dragon)

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4
 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3
 Fg7 7.f3 Cc6 8.Dd2 O-O 9.Fc4
 Fd7 10.**h4!** Tac8 11.Fb3 Ce5
 12.O-O-O Cc4 13.Fxc4

il ne faut pas échanger Fe3

13...Txc4 14.**h5**

la course est lancée, le matériel importe moins, l'essentiel est d'arrivée le 1^{er} pour **Blancs** colonne h doit s'ouvrir

14...Cxb5 15.g4 Cf6 16.Cde2!

coup d'amateur (**Choumak**) repris par **Karpov** après analyse. Renforce momentanément Cc3, vise éventuellement f4 ou g3. Menace aussi 17.e5 exd5 18.g5 Cjoue 19.Dxd7

16...Da5 17.Fh6 Fxh6

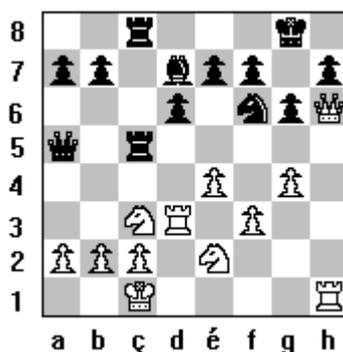
étant donné l'importance du Fg7, **Smagin** a proposé Fh8 abandonnant la qualité

18.Dxh6 Tfc8 19.Td3!

19.g5 serait prématuré, il faut garder la menace 19...Ch5 20.Cg3 Txc3! 21.Cxh5 (21.bxc3? Da3+ 22.Rb1 Tc6! Gagne) Txc2+ 22.Rb1 Txb2+ 1/2-1/2 19.Td5!? Dd8-f8 défend

19...T4c5

19...Dd8!? **Botvinnick** la T jouent 2 rôles défendre g5 et faire pression / c2



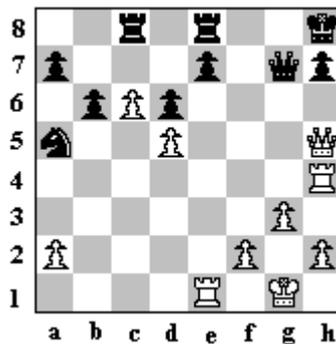
20.g5! Txg5 21.Td5! Txd5
 22.Cxd5 Te8 23.Cf4 Fc6
 24.e5!! Fxd5 25.exf6 exf6
 26.Dxh7+ Rf8 27.Dh8+ 1-0



- ACTIVITE DES PIECES

- . quel peut-être le **trajet** des pièces ?
- . en fonction du jeu ouvert ou fermé, **échange** ou non des Fous (**bon Fou, mauvais Fou**)
- . avec la **paire de Fou**, si l'adversaire n'a pas de pièces actives, alors ouvrir le jeu
- . limitation de l'**activité**, de la **mobilité** des pièces adverses au profit des siennes

1982 - Lucerne
MILES



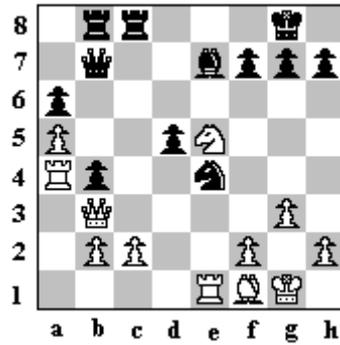
IVANOV

1.Te6! Tf8 2.Th6! Da1+
2...Tf7 3.Txh7+! Dxh7 4.Dxf7!
3.Rg2

- . quel **matériel** dois-je **conserver** de préférence ?
 - * dans une position serrée il vaut mieux ne posséder que peu de pièces. Celui qui a un grand espace a besoin de plus de matériel.
 - * si l'adversaire est faible sur cases blanches, il faut maintenir cette faiblesse, mais essayer aussi de contrer son point fort.
- . quel **matériel adverse** est préjudiciable à mon plan ?
 - * comment les pièces ou pions adverses peuvent être éliminés ?
- . quelle **pièce est hors-jeu** ?
- . **coordination** des pièces ?
- . **action sur le centre** ? (exemple où positionner la Dame)

.ouverture des lignes

1983 - Genua
LJUBLIASEVIC



NICEVSKI

1.Txe4!! dxe4 2.Cxf7!!

2.Dxf7+ Rh8 3.De6 Tf8 4.Fc4! Tf6!
5.Dd7 Fc5 etc.. 0-1

2...Rf8

2...Ff6?? 3.Cd6+ si 2...Tf8??
3.Ch6++! Rh8 4.Dg8+ Txg8 5.Cf7#

3.Ce5

menace 4.Df7#

3...Ff6 4.Fxa6!! Dc7 5.Fxc8

Txc8

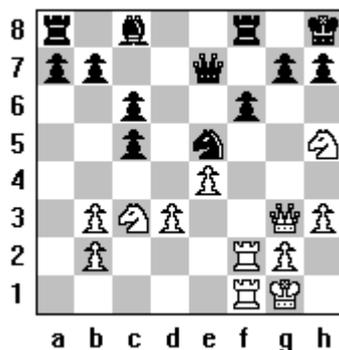
5...Dxe5 6.Fe6 Dxb2 7.Dxb2 Fxb2
8.a6

6.Cg4 Dxc2 7.Dxc2 Txc2

8.Cxf6 gxf6 9.Txb4 1-0



. mobilisation :

1925 – Moscou
RUBINSTEIN**TARTAKOWER**

Trait aux Blancs

Blancs : R mieux protégé, F<C dans la position, développement meilleur, structure Pions ½ colonne +2 P centraux, bonne position de pression sur le Roi

Noirs : bon Ce5, Fou enfermé

Réflexion prophylactique (se mettre à la place de l'adversaire) : **Noirs** Fd7-Fe8 pour échanger Ch5 puis sortir la Ta8.

Plan **Blancs** : dévier la Dame noire de la défense de g7 est impossible, donc il faut amener la dernière pièce qui ne soit pas sur le Roi, par Cd1 ou Ce2.

1.Cd1

Permet d'atteindre la case f5

1...Fd7 2.Ce3

empêche Fe8 à cause de Cf5

2...Tad8 3.Cf5 Fxf5 4.exf5menace Cf4-Ce6. **Noirs** doivent empêcher Cf4**4...Dd7 5.Tf4**

Si 5.Cf4 Dxf5

5...Tf7 6.Te4 Te8 7.Dh4 Rg8**8.Df2 b6 9.Tfe1 Rh8 10.T1e3****Rg8 11.Tg3 Rh8 12.Txg7****Txg7 13.Cxf6 De7 14.Cxe8****Dxe8 15.Dh4 Tf7**

15...Te7 16.Df6+ perd le Cavalier

16.Dh5 Rg8 17.Dg5+ Rh8**18.Df4! Te7 19.f6 Cg6**

19...Te6 20.Txe5 Txe5 21.f7 Te1+

20.Txe7 Cxe7 21.f7 1-0

. **coordination** (sacrifice positionnel)

1948 – La Haye – Ronde 2

EUWE



BOTVINNICK

Après 16...e4

Blancs : Dame bien placée, cloue Cf6, pression sur O-O, Tours prêtent pour future poussée f3, Fa2 OK, Cf3 attaqué, Fd2 enfermé

Noirs : léger retard développement, Cf6 cloué, D moins active, Fc7 OK

17.Ce5!

sacrifice positionnel du P central

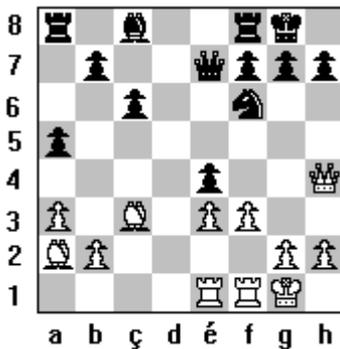
17...Fxe5

Euwe accepte sinon les **Blancs** continuent leur plan initial avec f3, mais le **Fd2 est libéré et rayonne**

18.dxe5 Dxe5 19.Fc3

le sacrifice de Pion des **Blancs** leur vaut 2 Fous puissants et des possibilités d'attaque sur l'aile Roi

19.De7 20.f3

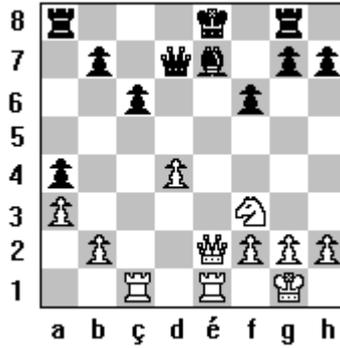


20...Cd5?!

y-a-t'il d'autres suites ? 20...Ff5 21.fxe4 Fxe4 22.Txf6! (menace 23.Txf7! Dxh4 24.Txg7+ Rh8 25.Txg8#) ou 20...Te8 21.fxe4 Dxe4 6.Tf4 De7 7.Txf6! ou 20...exf3 21.Fb1 h6 [fxg2 (g6 22.Fxf6 1-0) 22.Txf6 1-0] 22.Txf3 Cd5 23.Tg3 Dxh4 24.Txg7+ Rh8 25.Txh7+d Rg8 26.Txh4 le mieux serait de rendre le P tout en se développant par 20...Fe6 par exemple, mais cela est insuffisant 21.fxe4! Fxb2 22.Txf6 Fe6 23.Tg6! Dxh4 24.Txg7+ etc..

1974 – Bamberg

STEIN



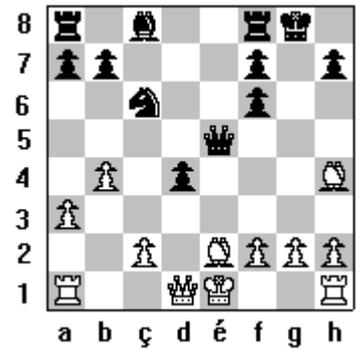
Blancs : avantage développement et pression / colonne e

Noirs : si Rf7, Tge8, Ta5-d5 OK, grâce à meilleure structure de Pions en finale et F#C. Faiblesse en e6 inexploitable par Cf3 actuellement bloqué

1.d5!

sacrifice positionnel permet la valorisation de toutes les pièces blanches

1...cxd5 2.Cd4!



BADER

Blancs : paire de F, position saine, Roi au centre

Noirs : mauvaise structure de P (doublés + d4 faible), O-O OK, Tours prêtent au développement. **Ne doivent pas laisser à l'adversaire le temps de O-O**

1...d3!!

sacrifice positionnel

2.cxd3 Cd4

maintenant que **case d4 est libérée**. Ce coup empêche O-O et menace Cxe2 suivi de Da1+

3.Ta2

protège Fe2 et case c2, mais quitte la 1^{ère} rangée

3...Fe6!

le développement s'accélère

4.Td2 Fb3 5.Db1 Tfe8 6.Db2

Tac8

Blancs exposés à cause du clouage de Fe2 (O-O non fait), faiblesse des 1^{ère} et 2^{ème} rangée, surcharge.

7.O-O? Cxe2+ 8.Txe2 Dxe2 9.Dxb3 Dxf1+ 10.Rxf1 Tc8+ 11.Dd1 Txd1# si 7.Fg3 Dxe2 8.Txe2 Txe2 9.Dxe2 Tc1+ 10.Rd2 Tc2+ 11.Re3 Cxe2

7.f4 Dxf4 8.Fg3 Txe2+! 9.Txe2 Tc1+ 10.Dxc1 Dxc1+ 11.Rf2 Dxb1 12.Te1 Dxe1 13.Rxe1 Cc2+ 0-1



- « EN CAS D'AVANTAGE D'ESPACE, IL FAUT ATTAQUER » (Fine)

20 juillet 1989 -Val Thorens

TEYSSIER - RIVELINE

Larsen

1.Cf3 Cf6 2.b3 b6 3.g3 g6
4.Fg2 Fb7 5.O-O Fg7 6.Fb2
O-O 7.c4 c5 8.Cc3 Cc6 9.a3
a6 10.Cd5 e6 11.Cxf6+ Fxf6
12.Fxf6 Dxf6 13.e3 Tab8
14.d4 d6 15.d5 Ce5 16.Cd2
De7 17.f4 Cd7 18.e4 e5 19.f5
Cf6 20.h4 h5 21.De2 Fc8
22.Fh3 b5 23.Rh2 Fd7 24.g4
Cxc4+ 25.Fxc4 Dxc4+ 26.Fh3
g5 27.Tf3 g4 28.Tg3 Rh7
29.Tag1

29.Df2!? Tg8 30.Tag1 (30.Cf3? Df6)
Tg5

29...gxh3? 30.Txh3 Dxh3+

si 30.Df6 31.Dxh5+ Df6 32.Dxf6#

31.Rxh3 Rh6 32.Rh4 1-0

33.Dxh5# est imparable

9 avril 1990 - Lyon

DIJON - TEYSSIER

Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5
4.Cgf3 Cc6 5.c3 Cf6 6.exd5
exd5 7.Fb5 Fd7 8.O-O Fd6
9.Te1+ Ce7 10.Fxd7+ Dxd7
11.dxc5 Fxc5 12.Cb3 Fd6
13.Fg5 Ce4 14.Fxe7 Fxe7
15.Dd4! f5

15...O-O? 16.Txe4!

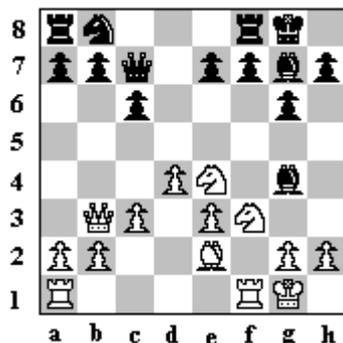
16.Ce5 Db5 17.f3 Cf6 18.Cd3
b6 19.Te6 Rf7 20.Tae1 The8
21.De3 Dd7?? 22.Ce5+ Rxe6
23.Cd4+ Rd6 24.Cxd7 Rxd7
25.De6+ Rc7 26.Dc6 Rb8
27.Te6 Tc8 28.Db5 Fc5 29.b4
a6 30.Txb6+ 1-0

c'est le mat des épaulettes après
30...Fxb6 31.Dxb6# (voir page 79)



- « CE N'EST PAS UNE OBLIGATION DE GAGNER LA PARTIE PAR UNE ATTAQUE DE MAT ; ON PEUT LE FAIRE EN PRESSANT LA OU CELA FAIT LE PLUS MAL. »

1982 - Lucerne
SALAGAR



FRITH

« Ce n'est pas une obligation de gagner la partie par une attaque de mat ; on peut le faire en pressant là où cela fait le plus mal », ici le P f7.

1.Cfg5! Ff5

1...Fxe2 2.Txf7!

2.Cg3

2.g4? Fxe4 3.Txf7 Fd5!

2...h6 3.Cxf7! Txf7 4.Cxf5 gxf5 5.Txf5 e6 6.Dxe6 Ca6

7.Taf1 Taf8 8.Txf7 Txf7 9.Fc4 1-0

1992 - Chpt Europe / équipes
KRAMNIK - LPOUTIAN
(Russie) - (Arménie)
Gambit Dame

1.d4 e6 2.c4 Cf6 3.Cf3 d5

4.Cc3 Fe7 5.Ff4 0-0 6.e3 c6?!

plus passif que 6...c5

7.Dc2 Cbd7 8.h3 a6 9.Td1 h6

10.a3 dxc4

si 10...b5 11.c5 +-, il ne reste que la contre-attaque contre l'asphyxie et le développement du Fc8

11.Fxc4 Cd5 12.O-O Cxf4

13.exf4 Dc7 14.Ce5 Cf6

15.Fa2 Fd7 16.Fb1 Fe8

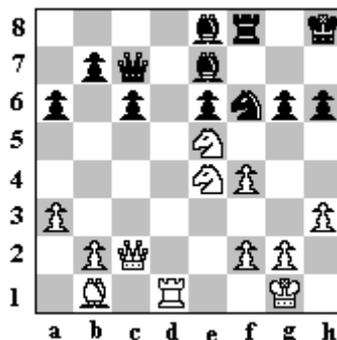
permet la percée au centre, exploitant Fb1-Dc2 et Dc2-Cc3

17.d5! Td8

17...cxd5 18.Cxd5!! Dxc2 19.Cxe7+ gagne ou 17...exd5 18.Cxd5 menace 19.Cxf6+ et 20.Dh7#

18.Tfe1 Rh8 19.dxe6 Txd1

20.Txd1 fxe6 21.Ce4 g6



22.Cc5!

« Ce n'est pas une obligation de gagner la partie par une attaque de mat ; on peut le faire en pressant là où cela fait le plus mal », ici le P e6.

22...Fxc5 23.Dxc5 Tg8 24.Fa2

Rg7 25.Fxe6 Tf8 28.Cd7!! 1-0

26...Cxd7 27.Txd7+! Fxd7 (27...Dxd7 28.Fxd7 Fxd7 29.Dd4+ gagne) 28.De7+ Rh8 29.Dxf8+ Rh7 30.Dg8# ou 26...Fxd7 27.De7+ Rh8 28.Dxf8+ Rh7 29.Df7+ Rh8 30.Dxf6+ Rh7 31.Df7+ Rh8 32.Dg8#

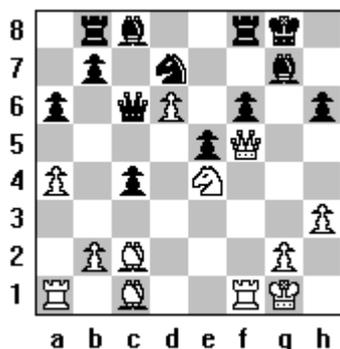


- QUE FAIRE DANS UNE POSITION OU L'ATTAQUE EST BLOQUEE ?

. **activation** « Dans une position équilibrée sans menace direct et sans plan clair, il faut considérer la pièce la moins bien placée et soit l'échanger, soit améliorer sa position. »

Makagonov

Championnat France
BENMESBAH



WHOLERS-ARMAS Rike
Trait aux **Blancs**

seule la Ta1 n'est pas à l'attaque
1.Ta3 Dd5 2.Tg3 Rh8 3.Txg7 Dd4+ 4.Rh1 Rxc7 5.Fxh6+ Rh8
 5...Rxc7 6.Cg3 (menace 7.Dg6#)
 6...Tg8 7.Dh7+ Rg5 8.Dxc7 etc.. et
 5...Rf7 6.Cg5+ Re8 7.De6+ Rd8
 8.De7#
6.Cxf6! 1-0
 menace 7.Dh7# 6...Cxf6 7.Dg6 Tf7
 8.Txf6 1-0

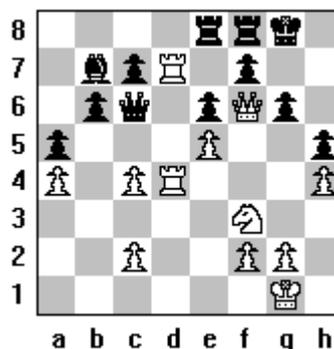
FISCHER



MATULOVIC
Trait aux **Noirs**

21...Fxe2! 22.Dxe2 Tc3
 menace Txg3
23.Td3 Tbc8 24.Txc3 Txc3 25 Rh2 Dc5 26.Ta2
 26.Tc1 Txb3! La Tour est prisonnière, le Cf6 lui va pouvoir bouger dès que h5 sera protégé. Sa case de Noël est d4 en passant par c6 ou e6
26...g6 27.Ff1
 pour intercepter le C par Fc4 ou Fb5, mais l'ordre des coups est mauvais 27.Dd2!
27...Dd4! 28.f3 Te3 29.Dg2 Dd1 30.Fc4 Dxf3
 pour entrer dans une finale gagnante
31.Dxf3 Txf3

1991 - Tilburg
TIMMAN



SHORT

Trait aux **Blancs**

dernier coup 1.h4 h5. Une seule pièce blanche n'est pas à l'attaque, c'est le Roi
2.Rh2
 si les **Noirs** jouent mal, le Roi va aller jusqu'en h6 pour mater, exemple :
 2...Tc8 3.Rg3 Tce8 4.Rf4 Fc8 5.Rg5 Rh7 6.Txg7+ Txg7 7.Dxc7+ Rh8 8.Rh6 et 9.Dh7#
2...Fc8
 pour éliminer les Tours de la 7^{ième} rangé, mais libère le Cf3 du # en g2
3.g4
 menace 4.gxh5-h6-Dg7#
3...Fb7
 3...Fxd7 4.gxh5 gxh5 5.Dg5+ Rh7 6.Dxh5+ Rjoue/colonne h 7.Tg3# et si 3...hxc4 4.Cg5 Fb7 5.f3! (referme la diagonale) gxf3 6.Txf7 Txf7 7.Dxf7+ et Dh7#
4.Td3 hxc4 5.h5 gxh5
 5...gxf3? 6.h6
6.Dg5+ Rh7 7.Dxh5+ Rg7 8.Dxc7+ Rh8
 8...Rh7? 9.Cg5+
9.Cd4 1-0
 menace la Dame et Th3#



II-3 CONSEILS

II-3-1 ETRE ATTENTIF A L'ANALYSE

- ETRE PRESENT DANS LA PARTIE :

. si l'on ne veut pas jouer inutilement

16 août 1989 - Epinal

TEYSSIER - WEILLER

Défense russe

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6
4.Cf3 Cxe4 5.d4 d5 6.Fd3 Cf6
7.O-O Fe7 8.Fg5 Fg4 9.Cbd2
Cc6 10.c3 O-O 11.Dc2 Ce4
12.Ff4?

12.Cxe4

12...f5 13.Ce5 Cxe5 14.Fxe5
Cxd2 15.Dxd2 Fh5 16.f4 Fe8
17.De3 b5 18.Dg3 g6 19.b4
a5 20.a3 a4 21.Tf3 c6 22.Tae1
Ta7 23.Tfe3? Fh4 24.Dh3
Fxe1 25.Txe1 h5 26.Te3 Th7
27.Tg3 Dc8 28.Fe2 Rf7
29.Fd6?! De6 30.Fe5 Tg8
31.Fd3 Re7 32.Fxf5 gxf5
33.Txg8 Dxg8 34.Dxf5

menace 35.Df6+ Rd7 36.Dd6+ Rc8
37.Db8+ Rd7 avec échecs perpétuels

34...Tf7 35.Dh3?

35.Dc8

35...Dg4 36.De3 Dd1+ 37.Rf2
Dc2+ 38.Rg3 De4 39.Df2
Dd3+ 40.Rh4 Dxc3 41.f5
Dxa3 42.f6+ Re6 43.Rg5 Dc1+
44.Ff4 Db1 45.De3+ De4?
46.Dh3+ 1-0

si 46...Df5+ 47.Dxf5#

. si l'on veut repérer les faiblesses adverses

- RECONNAITRE LES CONTRE-CHANCES ADVERSES17/11/1990 - Saint-Chamond

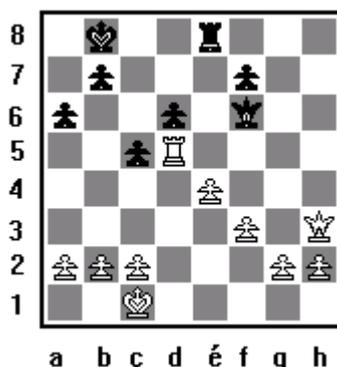
TEYSSIER = RODRIGUEZ

Alékhine

1.e4 Cf6 2.Cc3 d6 3.d4 e6
4.Fe3 Fe7 5.Fd3 e5 6.Cge2
Fg4 7.f3 Fd7 8.Dd2 exd4
9.Fxd4 Cc6 10.Fe3 Ce5 11.O-
O-O c5 12.Fb5 a6 13.Fxd7+
Cfxd7 14.Cd5 Cb6 15.Cxe7
Cec4 16.Dc3 Dxe7 17.Dxg7
Cxe3 18.Dxh8+ Rd7 19.Dxh7
Cxd1 20.Dh3+?!

20.Df5+ garde le centre et empêche
toute pénétration

20...Rc7 21.Txd1 Te8 22.Cc3
Rb8 23.Cd5 Cxd5 24.Txd5
Df6



25.Tf5??

Les **Blancs** mènent de 2 Pions, mais ils permettent la pénétration de la Dame noire. Il fallait simplement faire pression sur les points faibles noirs et pousser les Pions blancs à l'aile Roi. 25.g4 Rc7 (pour libérer la Tour de la garde de d6) 26.Dg3 Rc6 27.h4 ou 25...Df4+ 26.Rd1 etc..

25...Dd4 26.Dg3 De3+ 27.Rd1
Dd4+ 28.Re2 Txe4+ 29.fxe4
Dxe4+ 30.Rd2 Dxf5 31.Dxd6+
Rc8 32.Dd3 Dg5+ 33.Rc3
Df6+ 34.Rb3 Db6+ 34.Rb3
Db6+ 35.Rc4 Db5+ 36.Rd5
Dc6+ 37.Re5 De6+ 38.Rf4
Dh6+ 39.Re5 Dxh2+ 40.Rf6
Df4+ 41.Df5+ Dxf5 42.Rxf5
Rd7 43.Re5 b6 44.b3 Re7
45.Rd5 Rd7 46.c3 a5 47.a4
Rc7 48.Re5 Rd7 49.Rf6 Re8
50.Re5 nulle



- NE PAS SOUS-ESTIMER SES CHANCES

19/2/1982 - Clermont-Ferrand
 TEYSSIER - BERNARD
Sicilienne

1.e4 c5

indique, bien évidemment, l'intention de gagner

2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.a3?!

5.c4 meilleur puisque 4...Cf6 n'a pas exigé 5.Cc3

5...Cf6 6.Cc3 a6 7.Fe3 Dc7

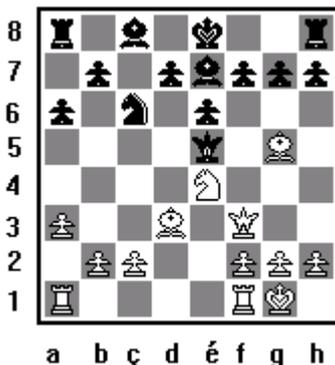
8.Fg5?

perd du temps (2^{ième} coup de Fou consécutif), mais surtout un Pion

8...Cxe4 9.Cxe4 De5 10.Fd3 Cxd4?!

laisse la Dame mal placée, meilleur 10...Dxd4

11.O-O! Cc6 12.Df3 Fe7



Coup des **Blancs**

13.Fxe7?

13.Ff4! la force de l'adversaire (futur champion de France) influe le jugement et laisse penser que la perte d'un 2^{ième} Pion serait fatal. En fait si 13...Dxb2 14.Cd6+ Fxd6 (14...Rf8? 15.Dxf7#) 15.Fxd6 et la position du Fou interdisant le O-O et le développement blanc vaut les 2 Pions. Si 13...Dd5 14.c4 [ou peut-être 14.Tae1 (menace 15.Cd6+ Fxd6 16.Dxd5!) O-O 15.Dh3 h6 (empêche 16.Cf6+ et 17.Dxh7#) 16.Fxh6 gxh6 17.Dxh6 f5 18.Dg6+ Rh8 19.Te3 puis 20.Th3 mène au mat] Da5 15.Cd6+ Fxd6 16.Fxd6 +- (à l'analyse Bernard confirma qu'il n'aurait pas pris le pion b2)

13...Cxe7 14.b4 d5 15.Cc5 b6 etc.... 0-1

- DONNER LE BON ORDRE DE COUPS

1.Dh5 h6 => la défense tient

1.Dd3 g6 2.Dh3 h5 3.g4 => la défense éclate

30/11/1990 - Saint Chamond
 ROCHE - TEYSSIER
 Tarrasch

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.e3 Cf6 5.Cf3 Cc6 6.a3 Fd7 7.Fd3 cxd4

tout en obligeant le Fou à rejouer, isole d4 qui deviendra un objectif d'attaque

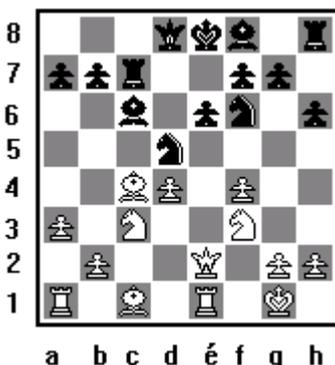
8.exd4 dxc4 9.Fxc4 Tc8

10.O-O Ce7 11.De2 Fc6

menace Fxf3 13.gxf3 si 13.Dxf3, Txc4

12.Cg5 Ced5 13.Te1 Tc7

14.f4 h6 15.Cf3



Coup des **Noirs**

15...Dc8?

1^{ière} intervention (noire) 15...Cxc3! 16.bxc3 Cd5

16.Cb5!

fourchette sur a7 et Tc7, déroque le Roi

16...Fxb5 17.Fxb5+ Rd8

18.Ce5?!

2^{ième} intervention (blanche) le Fou qui contrôle e8 va être chassé par a6, sinon 18.f5! exf5? 19.De8+ Cxe8 20.Txe8#

18...a6 19.Fd3 Fd6 20.Fd2 Re7 etc..

si le Roi noir roque artificiellement (perte de temps) les **Noirs** auront équilibré la position



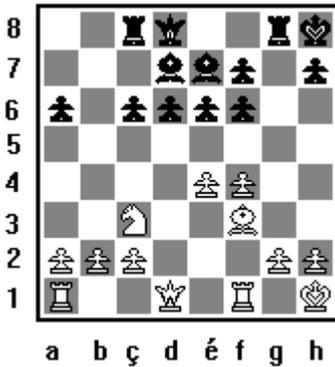
II-3-2 QU'EXIGE LA POSITION ?

« ON NE JOUE PAS CE QUE L'ON AIME, MAIS CE QUE LA POSITION EXIGE » (Daniel Roos)

- ACTIVATION des FOUS

1948 – Moscou
Championnat du monde
SMYSLOV - BOTVINICK
Sicilienne

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4
4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Fg5 e6
7.Fe2 Fe7 8.O-O O-O 9.Cdb5
a6 10.Fxf6 gxf6 11.Cd4 Rh8
12.Rh1 Tg8 13.f4 Fd7
14.Ff3?!
14.f5
14...Tc8 15.Cxc6 bxc6!



Le squelette des Pions **Blancs** est sans faiblesse et la position est mieux organisée de leur côté. Le problème des **Noirs** est d'activer les Fous

16.Ce2 d5

Le centre est sacrifié pour obtenir cette liberté, les **Blancs** doivent chercher l'enfermement

17.f5 Dc7 18.c4? dxc4
19.Dd4



19...c5 20.Dxc4 Fd6 21.g3 Fb5!

Les Fous sont en scène (voir commentaire au 15^{ième} coup)

22.Dc2 exf4 23.exf4 Tce8 24.Tf2

14.a4
24...Te3 25.Fg2 De7 26.Cg1 Fd3 27.Dd2 c4 28.Tf3 c4 29.Tad1 Fc5 30.b3 Te1 31.bxc4 Fxc4 32.Ff1 Txd1 33.Dxd1 Td8 34.Dc2 Fd5 35.Dc3 Fd4 36.Dd3 De3 37.Dxe3 Fxe3 38.Fg2 Fxf3 39.Fxf3 Td2 40.Ce2 Txa2 41.Rg2 1-0



- CONTRE-ATTAQUE AU CENTRE

1923 - Casleniary
MAROCZY

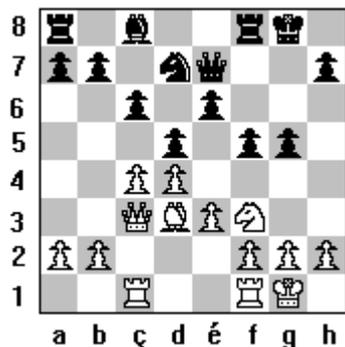


ALEKHINE

Jugement : 1/ Rois sont à l'abri. 2/ Structure de Pions « Stone wall ». 3/ Dames bien placées, **Blancs** bon F, T se regardent. Si **Noirs** activent Fc8, ils =, mais il faut de la **PATIENCE**. Si D n'avait pas été sur c3, les **Noirs** pouvaient pousser e5 et libérer le Fc8. Pour le faire il faudrait défendre le Pion par Te8 par exemple, mais alors, le Pion f5 tomberait. **Maroczy** manque de patience et veut mettre le feu parce qu'il se sent moins bien

1...g5?!

le jeu n'est pas bloqué au centre



Si 2.cxd5 exd5 et le Fou est libre, si 2.Ce5 Cxe5 3.dxe5 maintien la fermeture, mais **simplifie**

2.Cd2!!

l'idée est f3 suivi de e4

2...Tf7 3.f3 e5

pour fermer par e4

4.cxd5 cxd5 5.e4 fxe4 6.fxe4 Txf1+ 7.Txf1

« Ce n'est pas ce que l'on échange qui est important, mais C'EST CE QUI RESTE » **Capablanca**

7...exd4

tend le piège 8.Dxd4 Dc5! force l'échange des Dames

8.Dc7!

cloue définitivement le jeu **Noirs**

1938 - Nottingham
ALEKHINE = BOTVINNICK

Sicilienne

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4
4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Fe2
g6 7.Fe3 Fe7 8.f4 O-O 9.Cb3

si 9.O-O alors d5

9...Fe6 10.g4?!



10.O-O est le coup normal. 10.g4 est une tentative qui s'oppose au principe du jeu, même si la menace est g5 qui chasse le Cavalier sur une mauvaise case, tout en menaçant aussi f5. Sur une attaque latérale avec un centre non fixe, le REFLEXE doit être d5 (à vérifier tout de même, éventuellement le préparer)

10...d5!!

contre-attaque au centre

11.f5

11.exd5 Cxd5 12.Cxd5 Fxd5 et si 11.e5 d4! 12.Cxd4 (12.exf6 Fxd4 13.g5 Fg6) Cxd4 13.Fxd4 (13.Dxd4 Dxd4 14.Fxd4 Cxg4) Cxg4 14.Fxg4 et la Dame est surchargée (Fg4 et Fd4)

11...Fd8

e4 est attaqué

12.exd5

12.Ff3 après les échanges, b2 est perdu, si 12.e5 Cxe5

12...Cd4

attaque d5 et f5 qui est attaqué 2 fois

13.d6

13.fxg6 hxg6 14.Ff3

13...Dxd6 14.Fc5 Df4

14...Dxd1+ 15.Txd1 Cxc2? 16.Rd2

15.Tf1 Dxh2 16.Fxd4 Cxg4!

17.Fxg4 Dg3+

sinon si 18.Re2 Dxg4+ suivi de 19...Dxb4

1949 - Moscou
KOTOV



VAJDA

1.g4

attaque à l'aile, menace g5. d5 **contre-attaque** au centre doit être préparée.

1...b4

nécessaire. Dans la Sicilienne, a6-b5-b4 pour chasser Cc3 est une idée courante

2.Ce2

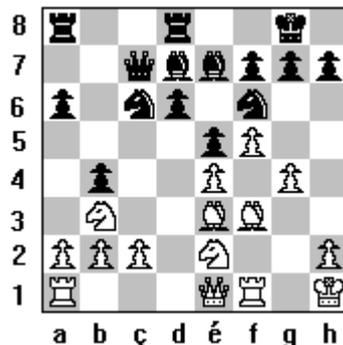
si 2.d5 e5

2...e5

trou d5 n'est plus exploitable par C

3.f5

3.fxe5? Cxe5



3...d5!!

réaction au centre, en sacrifiant 1 P (**voir** sacrifice positionnel)

4.g5

gagne 1 Pion pour les **Noirs**. Si 4.exd5 (gagne 1 Pion pour les **Blancs**) e4 5.dxc6 exf3 6.cxd7 (6.Txf3 Fxc6) fxe2 7.Dxe2 Txd7 -+

4...Cxe4 5.Fxe4 dxe4 6.f6 Ff8

7.fxg7 Fxg7 8.Dh4

menace 9.Txf7 Rxf7 10.Dxh7

8...Ce7 9.Cg3 Cg6 10.Dh5 Dc8

menace Fg4

11.De2 Fg4 12.Df2 Ff3 13.Rg1

Cf4! 14.Fxf4



- CONTRE-ATTAQUE AU CENTRE (suite)

1952 – Moscou

USA - URSS

BURN Robert – **KORCHNOI**

Sicilienne

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4

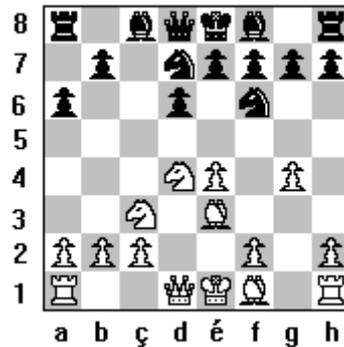
4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6

Najdorf si 5...e5?! 6.Fb5+ Fd7
6.Fxd7+ Cxd7 7.Cf5 et Ce2!! garde
d5 jusqu'à la fin de partie

6.Fe3 Cbd7

enferme le Fc8 ce qui justifie le coup
suivant de **Burn**

7.g4?!



7...d5!

menace e5 suivi de d4 fourchette. Si
7...Cc5 qui attaque simultanément e4
et g4, alors 8.f3

8.exd5

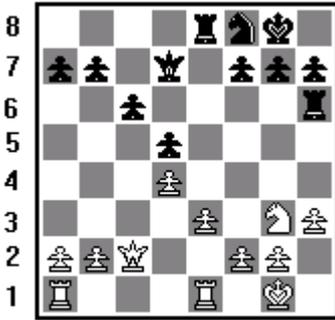
si 8.Cxd5 Cxe4 les **Noirs** gardent le
Pion e pour le centre

8...Cb6



- L'ATTAQUE DE MINORITE = stratégie correcte de l'exploitation de la colonne semi-ouverte. Elle nécessite une meilleure disposition et une plus grande mobilité des forces.

1932 - Match à Carlsbad
EUWE



a b c d e f g h

FLOHR

après le 19^{ème} coup

20.b4! Ce6 21.Tab1 Cc7 22.a4 a6

plan : Blancs doivent pousser b5, Noirs doivent les en empêcher

23.Cf1

pour venir sur aile Dame

23...Te7 24.Ch2

idée Cg4-e5

24...The6

pour garder les Tours liées après f6 (contrôle e5)

25.Cf3 f6 26.Cd2 Te8 27.Cb3

T6e7 28.Cc5 Dc8 29.Tec1

Td8 30.Cd3 Db8 31.Cf4 Ce6

la case b5 est gagnée par les Blancs par Cf4-e2-c3

32.Cxe6 Txe6 33.b5! axb5

34.axb5 cxb5?

l'initiative de la prise en c6 aurait du être laissée aux Blancs 34...Dd6 35.bxc6 bxc6 et une seule faiblesse reste à défendre

35.Txb5 b6

35...Tc6? 36.Dc6

36.Db3!

gagne un Pion 36...Dd6 37.Tb1 ou 36...Db7 37.T1c5 Td6 38.e4 Rf8 39.e5!

1950 - Amsterdam
VAN DER BERG - KRAMER

Gambit Dame

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5

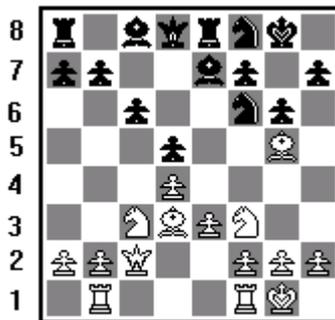
4.Fg5 Fe7 5.Cf3 O-O 6.Dc2

Cd7 7.cxd5 exd5 8.e3 c6

9.Fd3 Te8 10.O-O Cf8

11.Tab1 g6?!

le coup trop passif des Noirs leur enlève toute possibilité d'exploiter la 6^{ème} rangée pour une attaque sur l'aile Roi



a b c d e f g h

12.b4 a6 13.a4 Ce6 14.Fh4

Cg7 15.b5 axb5 16.axb5 Ff5

17.bxc6 bxc6 18.Ce5! Tc8

19.Tb7 Fxd3 20.Dxd3 Tc7

21.Txc7 Dxc7 22.Tc1

menace 23.Fxf6 Fxf6 24.Cxd5

22...Db7 23.Db1! Da6 24.Ca2

Ta8 25.Cxc6!

et les Blancs gagnent

1950 - Venise
KOTOV - PACHMAN

Gambit Dame

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6

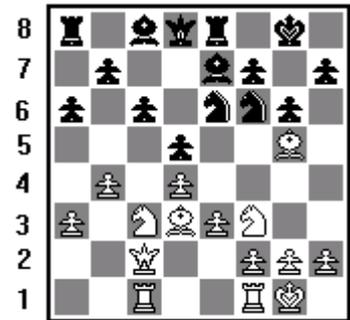
4.Fg5 Fe7 5.e3 O-O 6.Cf3 Cd7

7.Tac1 a6 8.cxd5 exd5 9.Fd3

Tfe8 10.O-O c6 11.Dc2 Cf8

12.a3 g6 13.b4 Ce6

même remarque que dans la partie précédente, la passivité des Noirs ne leur donne pas de contre-chance



a b c d e f g h

14.Fxf6!

prend une pièce qui peut s'avérer stratégiquement supérieure, dévie le Fou de la défense de b4. 14.Fh4?! Cg7 15.Tb1 Ff5 16.a4 Fxd3 17.Dxd3 Cf5 avec contre-jeu Noir

14...Fxf6 15.a4 Cg7 16.b5

axb5 17.axb5 Ff5 18.Fxf5

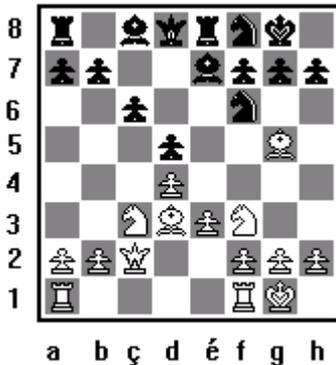
Cxf5 19.bxc6 bxc6

et la faiblesse en c6 est définitive



- L'ATTAQUE SUR L'AILE ROI s'oppose à l'attaque sur l'aile Dame, le centre étant fixe

1939
APSCHENEK



FLOHR

après le 10^{ième} coup **Noirs**

11.Ce5?!

mieux vaut lancer l'attaque de minorité par 11.Tab1!

11...Cg4!

sur un coup passif **Noirs**, les **Blancs** auraient eu le choix entre attaque à l'aile Dame ou à l'aile Roi (f4)

12.Fxe7 Dxe7 13.Cxg4 Fxg4

14.a3 Tad8

début de l'attaque sur le O-O. si 14.Tab1 Dg5 15.Rh1 Te6 16.Ce2 Th6 17.Cf4 Dh4 18.h3 g5! 19.g3 Ff3 20.Rh2 Dh3! 21.Ch3 g4 0-1

15.Tfe1

bon coup défensif qui libère f1 et se réserve e3-e4

15...Td6 16.Ce2 Th6 17.Cg3

Fc8 18.b4

après sécurisation du Roi, poursuite de l'initiative à l'aile Dame

18...a6 19.Tab1 Dc7 20.a4

Cd7 21.Tec1 Cf6 22.Cf1 Ce4

23.b5 axb5 24.axb5 Fd7

25.Da2 Dd8 26.bxc6 Fxc6

27.Fb5 Tg6 28.Fxc6 bxc6

l'attaque de minorité a amené la faiblesse en c6 et la domination blanche à l'aile Dame, mais les Noirs ont le contre-jeu nécessaire sur la colonne e et à l'aile Roi

29.Tb2 h5 30.Tbc2 Dd7

pièces noires ont le double rôle de défense de c6 et d'attaque du O-O

31.Rh1 h4 32.h3 Df5 33.Ch2

Dg5 34.Cg4 f5 35.f4 Dh5

36.Ce5 Tg3 37.Te1

si 37.Tc6, Te3 38.Dd5 Rh7 les **Noirs** ont suffisamment de jeu pour le Pion en moins

37...Tb8! 38.Rh2

si 38.Tc6 Te3! 39.Txe3 Dd1+ 40.Rh2 Tb1 41.Da8+ Rh7 42.Txh6 gxh6 43.Da7+ Rh8 44.Da8+ nulle par échec perpétuel

38...Rh7 39.Cc6 Dg6! 40.Tg1

si 40.Cb8? Th3! 41.gxh3 Dg3+ 42.Rh1 De1 43.Rg2 Dg3 etc.

40...Te3 41.Cb8 Dg3 42.Rh1 Te1 nulle

car les **Blancs** ne peuvent plus éviter l'échec perpétuel

1^{er} décembre 1990 -
Championnat de la Loire
TEYSSIER - VASSELON

Sicilienne - Svechnikov

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4

4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e5

plan **Blancs** : attaque P arriéré d6

6.Cdb5 d6 7.Cd5 Cxd5 8.exd5

Ce7 9.c4 Cf5 10.Fd3 a6

11.Cc3?!

11.Da4! Fd7 12.Fxf5 axb5 13.Fxd7+

11...Cd4 12.Ce2 Cxe2

13.Dxe2 g6 14.O-O f5

attaque des **Blancs** sur l'aile Roi



15.Te1?

il fallait attaquer sur l'aile Dame 15.Tb1 Fg7 16.b4 b6 17.a4 O-O 18.Fa3 et faire pression sur d6

15...Fg7 16.a4 O-O 17.Ta2?!

quitte la diagonale a1-h8, espérant se mettre en action sur l'aile Roi

17...f4 18.f3 g5 19.Dc2 h6

20.b3

essai infructueux de mettre la Ta2 en jeu

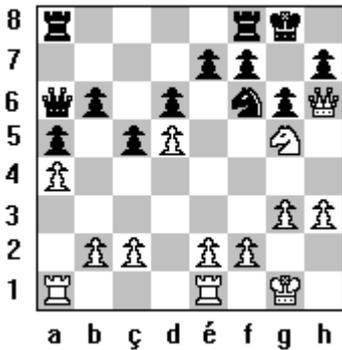
20...g4! 21.Rh1 Dh4 0-1

l'attaque est irrémédiable



II-3.3 ETABLIR UN PLAN DE JEU

- METHODE KARPOV :



Evaluation position méthode Karpov

- 1- Matériel : =
 - 2- Menaces :
 - 3- Situation des Rois :
Roi blanc mieux protégé
Roi noir faible sur les cases noires
 - 4- Voies d'accès :
 - 5- Structure Blancs sans cases faibles Noirs b5, c6, h7 sont faibles
Pion faible si fixe, et sans possibilité d'être défendu par 1 conjoint.
Développement : Blancs D crée une menace, C > car participe à l'attaque, T > car possibilités de manœuvre >
 - 6- Centre et espace :
 - 7- Figures à échanger :
- Plan : Blancs : éliminer Cf6 afin de faire mat en h7 Noirs : 1/ replacer la Dame 2/ empêcher l'attaque du Cf6

1^{er} essai :
1.Ta3 Tfe8 2.Tf3 Db7 3.Txf6 exf6 4.Dxh7+ Rf8

il faudrait contrôler e7 (colonne e) pour # fuite du Roi par Re7 sur Dh8+
2^{ème} essai amélioration blanche :

1.Ta3 Tfe8 2.Tf3 Db7 3.e4 Dc7 3.e5 dxe5 4.Txf6 exf6 5.Dxh7+ Rf8 6.d6!

Te8 mal placée comme Td8 à cause fourchette Ce6+, donc Dc7 mal placé
3^{ème} essai amélioration noire :

1.Ta3 Tb8 2.Tf3 Ta7 3.e4 Dc8 4.e5 dxe5 5.Txf6 exf6 6.Dxh7+ Rf8 7.d6!

marche encore
4^{ème} essai amélioration noire :

1.Ta3 Ta7 2.e4 Dc8
Tfb8 3.f4 Dc8 (e5 perd 1 Pion) 4.e5 dxe5 5.fxe5 +-
3.Tf3! Tfd8 4.e5 dxe5 5.Txf6 exf6 6.Dxh7+ Rf8 7.Dh8+ Re7 8.d6+ Rd7
8...Rxd6 9.Td1+

1942- Varsovie YOUNG



ALEKHINE

Trait aux Blancs

Evaluation position méthode Karpov

- 1- Matériel : = Fou pour les Blancs meilleur en finale (après échange des Dames) du fait des Pions des 2 côtés
 - 2- Menaces : Blancs pression sur f7 cloué et sur O-O
 - 3- Situation des Rois :
Rois tous les 2 défendus, Blancs ne craignent pas le mat du couloir
 - 4- Voies d'accès : Blancs Tours sur lignes ouvertes, Noirs C doit aller c4
 - 5- Structure (faiblesses, développement) : squelette =, Blancs D+2T en attaque, Noirs D+1T en défense
 - 6- Centre et espace : =
 - 7- Figures à échanger : l'échange des Dames est favorable aux Blancs
- Plan : Blancs : augmenter force du Fou (éventuellement échanger D et pièces) Noirs : placer durablement un C en c4, ne pas échanger les Dames

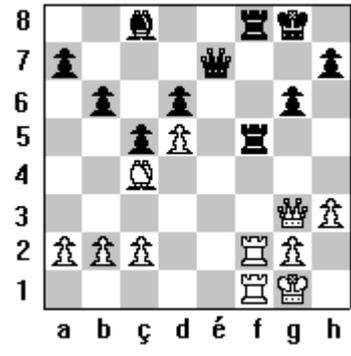
1.Cf5 Cb6
si 1...Cxf5? 2.exf5, menace f6 et l'échange des Pions centraux renforce la force du Fou

2.De3
menace 3.Cxd6

2...Cbc4!
2...Cxf5? 3.exf5 c5 4.f6 gxf6 5.Dh6 f5 6.Fxf7+! Txf7 7.Dg5+ suivi de TXd8+ et si 6...Dxf7 7.Txd8 Txd8 8.Dg5+ suivi de Dxd8

3.Fxc4 Cxc4 4.Dg5 f6!
4...g6 5.Ch6+ Rg7 6.Cg4(menace 7.Df6+ suivi de 8.Ch6#) f6 7.Dh6+ Rg8 (Rf7 8.Dxh7+ gagne la Dame) 8.Txd8 Txd8 9.Cxf6+

1947 SMYSLOV



SVEKOV

Trait aux Noirs

Evaluation position méthode Karpov

- 1- Matériel : = Fou idem
- 2- Menace : Blancs D # au R noir
- 3- Situation Rois : Noirs R exposé
- 4- Voies d'accès : Blancs forte case en e6, Noirs colonne e
- 5- Structure (faiblesse, développe.) :
- 6- Centre et espace : celui qui a plus d'espace (Blancs) doit avoir les pièces pour le contrôler. Donc l'adversaire (Noirs) doit échanger les pièces jusqu'à garder D+1Pièce
- 7- Figures à échanger :

1..Txf2 2.Txf2 De1+ 3.Ff1 Txf2 3...Tf5 4.Tf3 Dxd3 5.Txd3 Fb7 6.Ta3! 4.Dxf2 De5

4...Dxf2? car la D noire est > à la D blanche 5.Rxf2 Fb7 6.c4 1/2-1/2

5.De2 Dd4+ 6.Rh2 Rf8

visé g7, mais ne se presse pas

7.c4 Ff5 8.g4?

met le Pion sur case blanche, les Blancs devaient jouer g3, h4 et Fh3

8...Fb1 9.a3

9.b3? De5+ 10.Dxe5 a3 11 a5! (11.Fc2 b4!)

9...Fe4 10.Rg3 De5+ 11.Rf2 Df4+ 12.Re1 Rg7 13.Dd2 De5 14.Dc3

pour forcer l'échange des Dames
14...Dxc3 15.bxc3 g5 16.Rf2 Rf6 17.Re3 Re5 18.Fe2 Fc2 19.Rd2 Fb1 20.Re3 h6 21.Ff3 Fc2 22.Fe2 a6!! 23.Rd2 Fa4 24.Re3 b5 25.cxb5 axb5 26.Ff3 Fb3 27.Fe2 Fc4 28.Fxc4 bxc4 29.a4 Rxd5 30.a5 Rc6 31.Re4 [32.d5+ Rd7]



PHASE III - LE CONTROLE DE L'ESPACE
ABOUTIT A UNE FINALE ELEMENTAIRE
ANALYSABLE JUSQU'AU MAT

Carré a1-a8-h8-h1

« La finale n'est pas le reste d'un festin que serait le milieu de partie. C'est le moment où les avantages conquis en milieu de partie sont systématiquement exploités. » (Nimzovitch)

Ces avantages « sont les 'restes' qui font gagner les guerres. » (Foch)



III-1 « AI-JE AVANTAGE A ENTRER EN FINALE » (Lasker)

AVANTAGE MATERIEL ? alors :

- « *IL FAUT ECHANGER LES PIECES LE PLUS POSSIBLE* » (Damiano 1512)

MAJORITE sur les ailes ?

« *Quand il y a majorité pour l'un sur une aile et sur la 2^{ième} pour l'autre, l'avantage appartient à celui qui garde l'initiative* ».

FAIBLESSES durables ou passagères ?

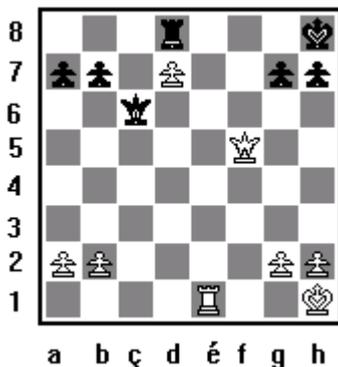
POSITION DU ROI exposée ou en sécurité ?



POINTS FORTS ?
- PION PASSE

1981 – 2^e open de St-Etienne
TEYSSIER - FARGERÉ
Alékhine

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6
4.c4 Cb6 5.f4 dxe5 6.fxe5
Cc6 7.Fe3 Ff5 8.Fe2?
8.Cc3
8...Cb4 9.Ca3 e6 10.Cf3 Fe7
11.O-O O-O 12.Dd2 Cc6
13.Cb5 f6 14.Ch4 fxe5
15.Cxf5 exf5 16.c5 Cd5
17.Fc4 exd4 18.Fxd4 Cxd4
19.Dxd4 c6 20.Cd6 Fxd6?
21.Fxd5+ cxd5
21...Rh8
22.Dxd5+ Rh8 23.cxd6 Db6+
24.Rh1 Tad8 25.d7! Tf6
26.Tae1 T6f8 27.Txf5 Txf5
28.Dxf5 Dc6

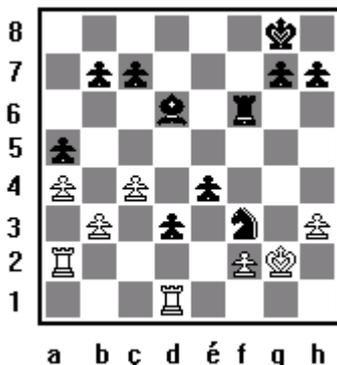


Les **Blancs** jouent

29.De6! 1-0

1987 - 2^{ième} open de Cannes
IINGRAND - TEYSSIER
(début de partie page 35)

20.Cd2 Tf8
20...Fb4!
21.Ted1 Cxe5 22.b3 Cexf3+
23.Cxf3 Cxf3+ 24.Rg2 e5
25.a4 a5 26.Ta2 d3 27.Rg3 e4
28.h3 Fd6+ 29.Rg2 Tf6



0-1

20 novembre 1996 - Cadillac
TEYSSIER - GARCIA LUIS
Italienne

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5
4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4
Fb4+ 7.Fd2 Cxe4 8.Fxb4
Cxb4 9.Fxf7+ Rf8
si 9.Rxf7 Db3+ suivi de 10.Dxb4
10.O-O d5 11.Ce5 Cc6 12.f4
Cf6 13.Fh5 g6
si 13...Cxb5 14.Dxb5 g6? 15.Cxg6
hxg6 16.Dxb8+
14.Ff3 Ff5 15.Cc3 Rg7!
il s'abrite et met les Tours en liaison
16.Da4?!

pense à 16...Fd7 17.Db5! mais ce coup va permettre la réaction des **Noirs**. Si 16.Db3?! Tb8 17.Fxd5 Cxd5 18.Dxd5 (18.Cxd5? Fe6!) Dxd5 19.Cxd5 Cxd4 bon était 16.g5!?

16...Dd6 17.a3 a6 18.Tad1 b5
19.Db3 Ca5 20.Da2 Fc2
21.Td2 Fb3 22.Db1 Cc4
23.Te2? Cb6?

23...Db6! 24.Dd3 Cd6! menace 25...Fc4 qui gagne la qualité

24.Tfe1 Tae8 25.Te3 Cc4
26.Td3 Te7 27.Cxb5?

sacrifice trop spéculatif. Il fallait le préparer par 27.Dc1 mais 27...Db6! empêchait la combinaison

27...axb5 28.Txb3 Cd2 29.Dc2
Cxb3 30.Dxb3 c6 31.Dc2
Cd7? 32.Tc1

si 32.Dxc6? Dxc6 33.Cxc6 Txe1+

32...Cxe5?!

Blancs ont 2P (1 passé) pour qualité

33.fxe5 Dd7 34.Dxc6 Dxc6
35.Txc6 Ta7 36.Td6 b4 37.a4
Txa4 38.b3 Ta1+ 39.Rf2 Tha8
40.Fxd5 Tf8+ 41.Rg3 Td1
42.Td7+! Rh6(64) 43.Fc4!(111)

il fallait, quitte à laisser le P g, trouver 1 case qui défende les Pions et empêche 43...Rg5 44...Td3# ainsi que la manœuvre Td2-T8f2-Txg2+-Tf2+ puis Te2 qui empêcherait la promotion en e8

43...Ta1 44.e6

les 2 Pions avec le Fou vont être plus forts que la Tour

44...T1a8 45.Tb7 Tab8 46.e7
Tfe8 47.Td7 Rg7 48.d5 Tbc8
49.d6 Rf6 50.Tb7 Tcb8 51.Tb5
h6 52.Rf4 g5+ 53.Re4 Txe7+
54.dxe7 Txb5 55.e8=D 1-0

- BON ou MAUVAIS FOU



III-2 LE JOUEUR POSITIONNELLEMENT MIEUX DOIT GRADUELLEMENT ACCENTUER SA PRESSION en s'opposant aux éventuelles contre-attaques.

III-2-1 LE DEFENSEUR DOIT EVITER UNE DEFENSE PASSIVE,

- au besoin il doit sacrifier pour obtenir l'initiative.

III-2-2 CE N'EST PAS PARCE QU'UNE POSITION EST GAGNANTE, QUE LA PARTIE SE GAGNE TOUTE SEULE.

- Le penser est une GROSSE et GROSSIERE erreur.

« *Celui qui a l'avantage doit jouer pour ne pas perdre son avantage* » (Jules Armas)

III-3 CONSEILS

S'ABSTENIR DE TOUTE HATE

- « *QUAND TU VOIS UN BON COUP, ne le joues pas, cherches en un meilleur !.* » (Damiano 1512)

21 février 1990 - Cannes
MARTIN = TEYSSIER

Gambit Dame

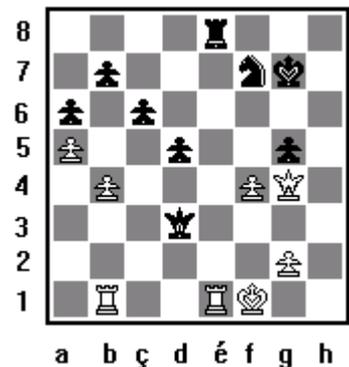
1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6
4.cxd5 exd5 5.Fg5 Cbd7 6.e3
Fe7 7.Fd3 O-O 8.Cf3 c6 9.Dc2
h6?!

9...Te8
10.Fh4 Te8 11.O-O Ce4
12.Fxe7 Dxe7 13.Tab1 Cdf6
14.b4 a6 15.Ca4 Ff5 16.Ce5
Fh7 17.Cb6 Tad8 18.a4 Dc7
19.a5 Txe5 20.dxe5 Dxe5
21.f3 Cg5 22.Fxh7+ Cfxh7

23.Dd3 Ce6 24.Tfe1 Cf6
25.Dd2 Ce8 26.Ca4 Cd6
27.Dc3 Df5 28.Cc5 g5 29.Dd3
Df6 30.Cxe6 fxe6 31.Dd4 e5
32.Dg4 Rg7 33.h4 Cf7
34.hxg5 hxg5 35.f4 exf4
36.exf4 Dd4+ 37.Rf1 Th8
38.Re2 Te8+?

38...Te8+ mène à la nullité 38...Th4!
39.Dg3 [39.Df3? (39.Td1? Dxd1+
40.Txd1 Txxg4 0-1) Txf4 41.Dg3 Te4+
42.Rf3 Ce5#] Txf4 (menace
41...Te4+ 42.Rf3 g4+ gagne la
Dame) 41.Tb3 De4+ 41.De3 (41.Te3,
Dc2#) Dc2+ 42.Dd2 Tf2+ perd la
Dame

39.Rf1 Dd3+ 40.Rg1 Dd4+
41.Rf1 Dd3+ nulle
41.De3+ Te4!



- « *SI VOUS AVEZ 1 PION DE PLUS, attendez un peu, votre adversaire ne tardera pas à vous en donner un second* ». (Smyslov)



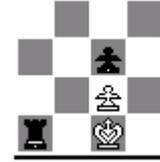
PENSER EN FONCTION DE SCHEMAS (fonder son jeu sur la disposition de ses forces)

- SCHEMAS CLASSIQUES DE MAT

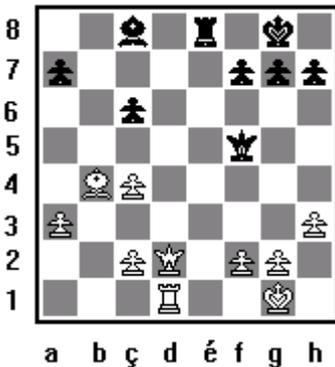
La connaissance de ces schémas permet, soit, de créer des menaces profitables, soit, en cas d'opportunité, d'abrégé les parties par un mat.

. Mat du **couloir**

Menace et exécution très répandues.



1907 - Ostende
BILLECART

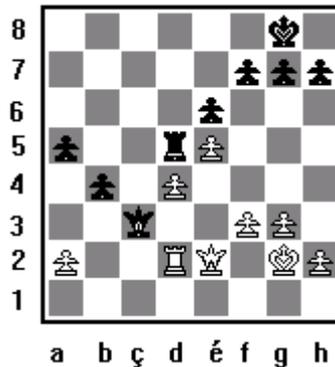


TACK

Trait aux Blancs

- 1.Dd8! De4 2.Fe7!! Fd7
3.Txd7 De1+ 4.Rh2 De5+ 5.g3
1-0

Tableaux de mat du couloir
1962 - Corres. Allemagne
KONEN



LEPEK

Trait aux Blancs

- 1.Tc2 Dxd4 2.Tc4 Db6 3.Tc8+
Td8 4.Db5!! 1-0
mat du couloir ou perte de la Dame

1964 - Purley
N...

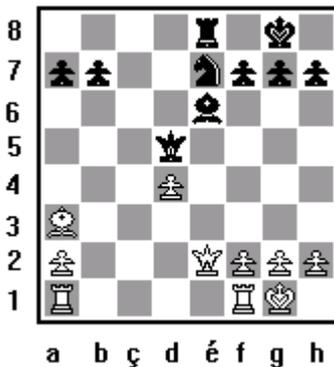


ILLINGWORTH

Trait aux Blancs

- 1.Dxf7+! Txf7 2.Txc8+ Fxc8
3.Txc8+ Tf8 4.Fxe6+ Rh8
5.Txf8#

1990 - St-Chamond
TEYSSIER



PONCET

Trait aux Blancs

- 16.Fxe7!! Txe7 17.De5! Dd8 18.Tfe1!
menace 19.d5 suivi de 20.Dxe7
18...Rf8 19.Tac1 Fxa2??
il ne faut pas ouvrir la colonne. Mais que faire ? 19...Td7
20.Dxe7 Dxe7 21.Tc8+ 1-0

1992 - Championnat de Bordeaux
COUREAU



TEYSSIER

après 29.h3??

- pour créer une case de fuite en h2 (sic) tout en
chassant le Cavalier ?!?

- 29...Te1+ 0-1



. Mat de **Legal**

Idée due à M **de Kermur Sire de Legal**, qui enseigna les échecs à **Philidor**.

1760

LEGAL - de SAINT-BRIE

Italienne

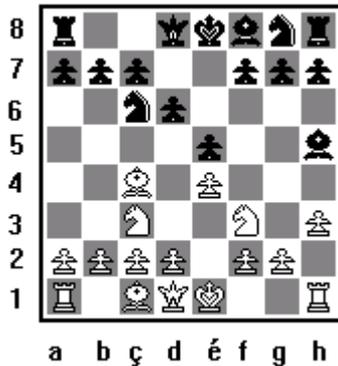
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 d6
4.Cc3 Fg4 5.h3

si 5.Cxe5 Cxe5 6.Dxg4 Cxc4 les

Noirs gagne une pièce pour un Pion

5...Fh5?!

5...Fxf3 empêche ce qui suit



6.Cxe5! Fxd1??

6...Cxe5! 7.Dxh5 Cxc4 3.Db5+! Dd7

4.Dxc4 et les Blancs n'ont qu'un Pion

7.Fxf7+ Re7 8.Cd5#

Si le mat de **Legal** est rare en partie car il nécessite des coups faibles, l'idée de la « *combinaison de Legal* » avec Cxe5 et la Dame en prise par le Fou est fréquente.

1973 - Erfurt

WORCH - **BOTTCHER**

Viennoise

1.e4 e5 2.Cc3 Cc6 3.d3?! passif

3...Fb4 4.Fd2 Cf6 5.f4 exf4

6.Cf3 O-O 7.Fe2 Te8 8.a3 Fa5

9.b4? trop impulsif

9...Fb6 10.Fxf4 d5 11.Fg5

dx4!

idée 12.Fxf6 exf3! 13.Fxd8 fxe2

14.Tg1 Fxg1 15.Fg5 Fd4 16.Rd2

g1=D -+

12.Cxe4 Cd4 13.c3?



13...Cxe4! 14.Fxd8 Cxf3+

15.Fxf3

si 15.gxf3 Ff2+! 16.Rf1 Fh3#

15...Cxc3+d 0-1

1984 - Bagneux

GERMOND - **SUBA**

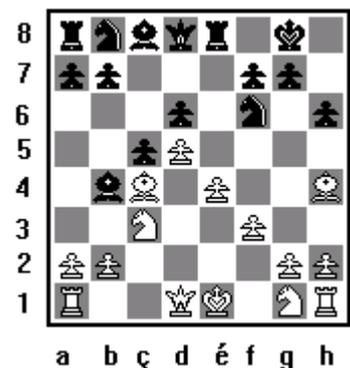
Nimzo-indienne

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Fb4

4.Fg5 h6 5.Fh4 c5 6.d5 d6

7.f3 exd5! 8.cxd5 O-O 9.e4

Te8 10.Fc4?



10...Cxe4!! 11.fxe4

si 11.Fxd8 Cxc3+d 12...Cxd1 et 13...Txd8 0-1 avec 1 pièce de plus

11...Dxh4+ 12.Rf1 Fxc3

13.bxc3 Dxc4+ 0-1

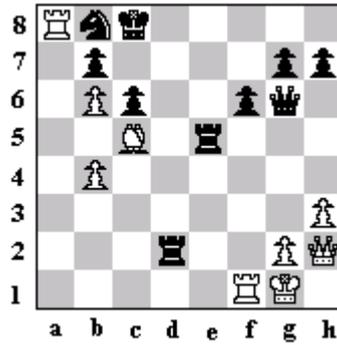


. Mat de **Lolli**

Tableau du mat de **Lolli**

1937 - Kemerj

RESHEVSKY



ALEKHINE

Trait aux Blancs

1.Txb8+! Rxb8 2.Dxe5+! Rc8

si 2...fxe5 3.Tf8+ De8 4.Txe8+ Td8

5.Txd8# c'est le mat du couloir

3.Dc7#

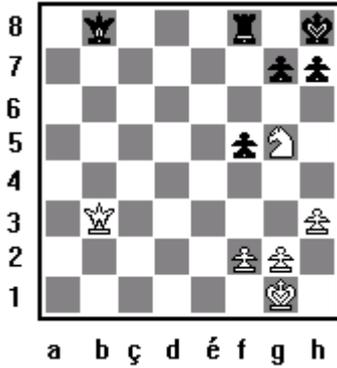
c'est le mat de **Lolli**



. Mat à l'étouffé

Privilège du Cavalier.

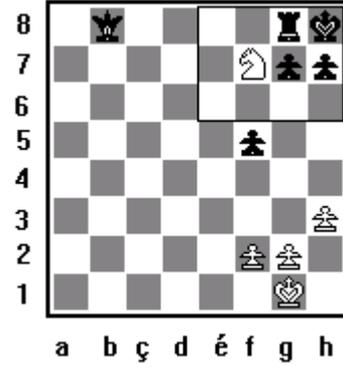
Souvent amené en utilisant la puissance de l'échec double qui interdit toute prise de pièce, mais qui oblige le déplacement du Roi.



1.Cf7+ Rg8

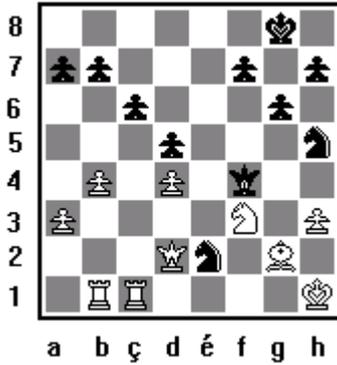
1...Txf7 2.Dxb8+ Tf8 3.Dxf8#

2.Ch6+d! Rh8 3.Dg8+! Txg8 4.Cf7#



Position finale donnant le tableau du mat étouffé

fin 1948 - New-York
KASHDAN



SIFF

Trait aux **Noirs**

1...Chg3+ 2.Rh2 Cf1++d! 3.Rh1 Dh2+!! 4.Cxh2 Cfg3#

1963 - USA
ADAMS



MORRIS

Trait aux **Noirs**

1...Cg3+ 2.Rh2 Ce4+d 3.Rh1 Cf2+ 4.Rg1 Cxh3++d 5.Rh1 Dg1+ 6.ad libitum Cf2#

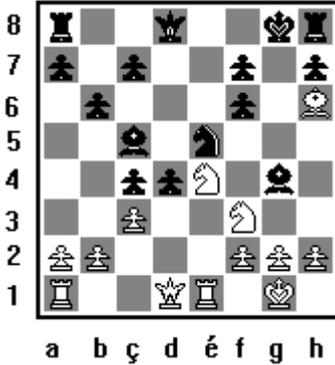


. Mat avec Cavalier + Fou



Tableau du mat de **Damiano**

1940 - Yougoslavie
VUKOVIC



a b c d e f g h

KAZIC

après 13...Ce5?

14.Cxe5! Fxd1

si 14...fxe5 15.Dxg4+ Dg5 16.Dxg5#

15.Cd7!!

double la menace sur f6

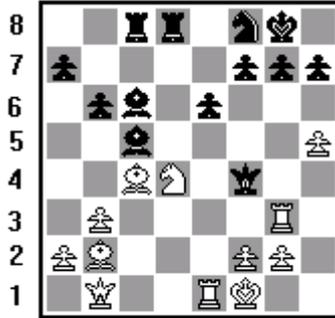
15...Fe7 16.Cexf6+ Fxf6

17.Te8+!

déviation de la Dame

17...Dxe8 18.Cxf6#

1948 - Moscou
RIAZANTSEV



a b c d e f g h

GOLOVKO

Trait aux **Blancs**

1.Txg7+!! Rh8

si 1...Rxg7 2.Cxe6++d et 3.Cxf4 est fatal

2.g3?

2.Txh7+!! Cxh7 (2...Rg8 3.Th8+!)

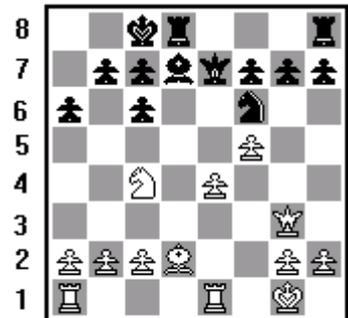
3.Cxe6+d gagne la Dame

2...Df6 3.Txf7! Dxf7

4.Cxe6+d! Fd4 5.Cxd4 Fd5

6.Cf5+d Rg8 7.Ch6#

1984 - Afrique du Sud
ANON



a b c d e f g h

KETT

Les **Blancs** jouent

1.Dxc7+!! Rxc7 2.Ff4+ De5

3.Fxe5+ Rc8 4.Cb6#

ou 2...Dd6 3.Fxd6+ Rc8 4.Cb6#



. Mat avec **2 Fous**

Voir page 85 le mat élémentaire des 2 Fous avec Roi contre Roi

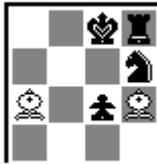


Tableau du mat de **Boden**

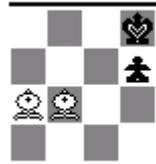
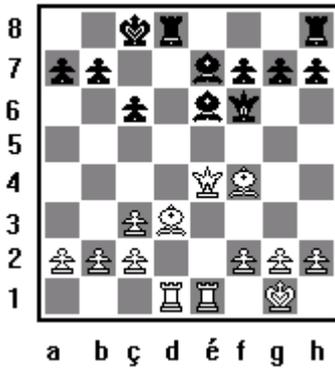


Tableau du mat des **2 Fous**



Tableau du mat de **Blackburne**

1913 - Scheveningue
ENGLAND



LASKER
après 1...O-O-O?

2.Dxc6+! bxc6 3.Fa6#

Mat de **Boden** avec l'aide de Td1

PACHMAN



BOLDOCHAN
Trait aux **Blancs**

1.Dxf7+ Rxf7 2.Fxe6#

1937 - Londres
Sonia GRAF



Miss MENCHIK
Trait aux **Blancs**

1.Td7!! Dxd7

1...Dxh2+ 2.Dxh2 Cxh2 3.Txe7 Cxf1
4.Txb7 **1-0** évite le mat au prix de trop de matériel

2.Dxh5!! gxh5 3.Fh7#

(mat de **Blackburne**)



. Mat avec **Cavalier + Tour**

1929 - Carlsbad
EUWE



VIDMAR

Mat d'**Anasthasie** infligé à un futur champion du monde

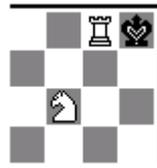


Tableau du mat
Cavalier + Tour

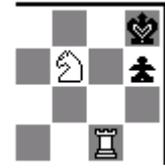
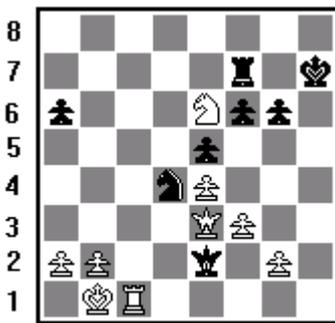


Tableau du mat
Tour + Cavalier

1938 - Moscou
KORTCHNOI



a b c d e f g h

SPASSKY

Trait aux **Blancs**

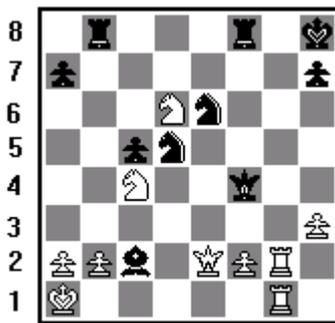
1.Dh6+ Rxb6

1...Rg8 2.Tc8+ Tf8 3.Txf8#

2.Th1#

mat d'**Anasthasie**

1991 - Claremont
LEVITT



a b c d e f g h

MENDELSONN

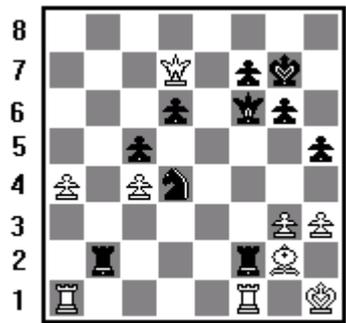
Trait aux **Blancs**

1.De5+!! Tf6

1...Dxe5 (ou 1...Df6) 2.Tg8+! Txg8
3.Cf7#

2.Cf7#

1960 - Chpt. de Suisse
GEREBEN



a b c d e f g h

OLSOMMER

Trait aux **Noirs**

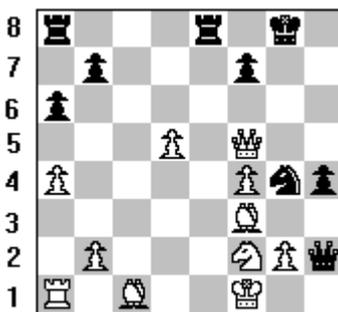
1...Df3! 2.Fxf3

si 2.Txf2 Dxf2 3.Tg1 Cf3 4.Fxf3
Dh2#

**2...Cxf3 3.Txf2 Txf2 4.Ta2
Txa2 0-1**

5...Txh2# est imparable

1982 - Lucerne
LIUE



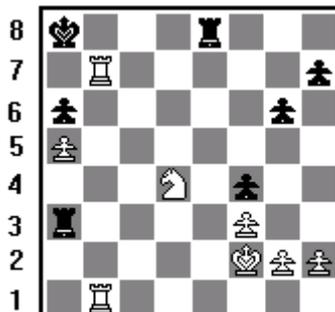
a b c d e f g h

GHEROGHIU

Trait aux **Noirs**

1...Dg1+ 2.Rxg1 Te1#

1993 - Chpt de Mérignac
MAISTRE



a b c d e f g h

TEYSSIER

Trait aux **Blancs**

38.Cc6! 1-0 avec la menace
imparable 39.Ta7#, mais, en zeitnot,

si l'on ne connaît pas les schémas de mat, il est difficile de réfléchir (avec 1 Cavalier de plus il suffit cependant d'arriver à la limite du temps)

**38.g3?(116mn) fxc3+ 39.hxc3
Ta2+ 40.T7b2 Txa5?? 41.Cc6
1-0**

cette fois l'attaque de la Tour conjuguée à la menace du mat C+T
42.Tb8+ Txb8 43.Txb8# conclut la partie



. Mat avec **Fou + Tour**

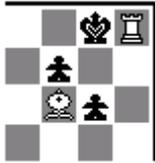


Tableau 1 de mat

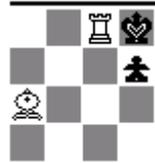


Tableau 2 de mat

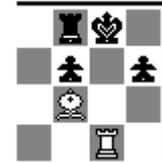
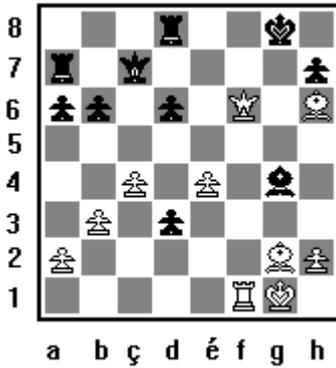


Tableau 3 de mat

1966 - Champ. d'Ukraine
ELIKOV



JUCHTMANN
Les **Blancs** matent

1.Df8+ Txf8 2.Txf8#

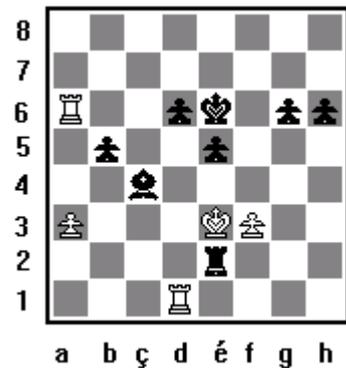
1967 - Hanovre
BANTLEON



FRIEDRICH
Les **Blancs** matent

1.Cd7+ Fxd7 2.Dxc8+ Fxc8
3.Te8#

18 août 1989 - Epinal
BAUER Laurent



TEYSSIER
position finale après
47.T7xa6?? The2#
mat de la **Tour et du Fou** au
milieu de l'échiquier



. Mat avec Fou + Tour (suite)



Tableau 4 de mat

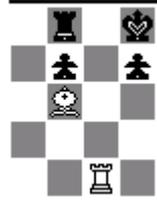
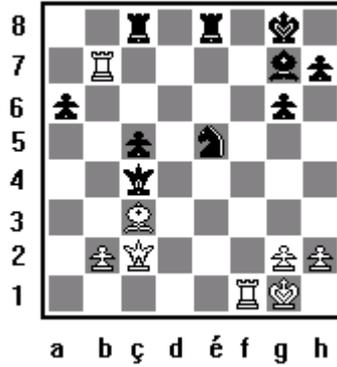


Tableau 5 de mat



Tableau 6 de mat

Simultanée
X



TAIMANOV
Les Blancs gagnent

- 1.Txg7+ Rh8**
si 1...Rxc7 2.Fxe5 gagne la Dame
2.Fxe5!
sacrifice de Dame
2...Dxc2 3.Tf8+
sacrifice de déviation
3...Txf8 4.Txg6+d Tf6 5.Fxf6#

1973 - Kiev
POPOV

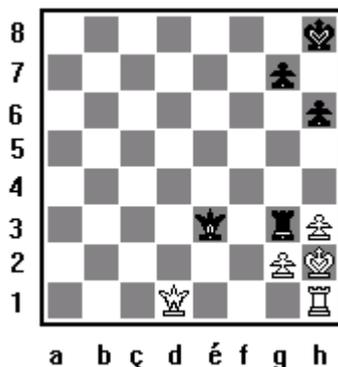


SCHUSTERMAN
Les Blancs gagnent

- 1.Dxh7+ Rxh7 2.Th3+ Rg7**
3.Fh6+ Rh7 4.Ff8+d Fh4
5.Txh4#



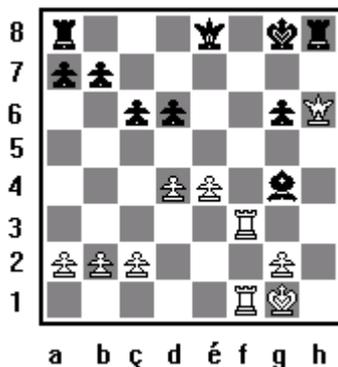
. Mat des « *épaulettes* »



Trait aux **Noirs**

1...Txh3+! 2.gxh3 Df2#
g3 et Th1 sont les épauletttes du Roi

1857 - New York
X

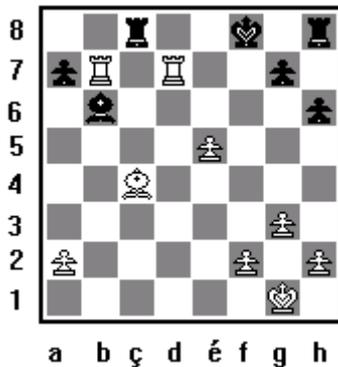


MORPHY

Trait aux **Blancs**

1.Tf8+ Dxf8 2.Txf8+ Txf8
3.Dxg6#

1935 - Championnat Liège
LIUBARSKY



SOULTANBIEFF

Blancs matent en 6 coups
position au **26^{ième}** coup

27.Tf7+ Re8
27...Rg8 28.Tfc7+ Rh7 29.Tcxg7#
28.Fb5+ Rd8 29.Tbd7+ Re8
30.Tde7+ Rd8 31.Te8+! Txe8
32.Td7#

1965 - Championnat URSS
PETERSON

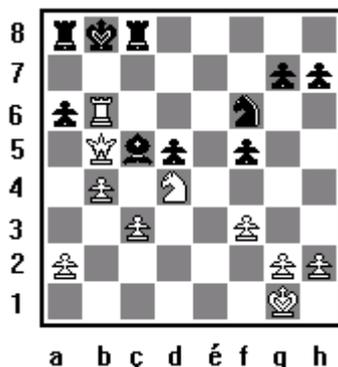


KORCHNOI

Trait aux **Blancs**
position au **31^{ième}** coup

32.Dxe7 Rxe7 33.Tg7+ Re8
34.Cf6#

9 avril 1990 - Lyon
TEYSSIER



DIJON

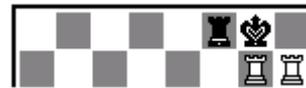
après **30.Txb6+ 1-0**
30...Fxb6 31.Dxb6# ou 30...Ra7
31.Tb7#



. Mat avec 2 Tours



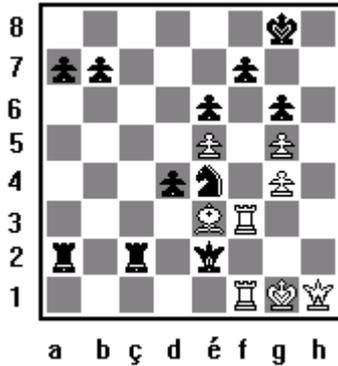
1^{er} tableau de mat



2^{ème} tableau de mat

Les **Noirs** menacent le mat des 2 Tours du tableau 2, par Dg2+ suivi du mat avec Tg2 et Th2

1984 - Championnat de St-Etienne
VOGUE



Mais, ce sont les **Blancs** au trait qui mettent en pratique le thème

1.Dh7+ Rxh7 2.Txf7+ Rg8 3.Tf8+ Rg7 4.T1f7#

TEYSSIER

après 29...Tac8?!

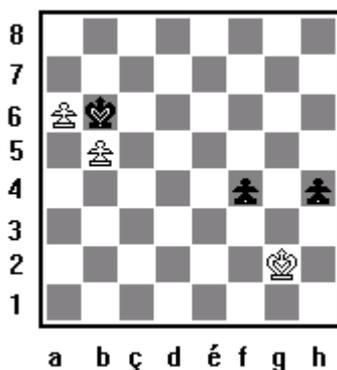
30.Ta7 a4? 31.T6e7 Rg8? 32.Tg7+ 1-0

31...Tfd8 succombe quand même, 32.Txh7+ Rg8 33.Tg7+ et 34.Txg6

S'APPUYER SUR LES TECHNIQUES DE BASE

- REGLES THEORIQUES FONDAMENTALES

. règle du **carré** : pour atteindre 1 Pion avant sa promotion, le Roi doit être dans le carré de côté égal à la distance du Pion à la case d'arrivée



Partie nulle

1.Rf3 h3!

si 1...Rxb5? 2.a7 puis 3.a8=D. Les 2 Pions en ne bougeant pas se protègent. En prenant, le Roi sort du carré du Pion a6

2.Rf2!

si 2.Rxf4? h2! et 0-1 car le Roi blanc est sorti du carré du Pion h3

2...Ra7!

si 2.. f3 3.Rxf3 1-0 ou 2.. h2? 3.Rg2 1-0

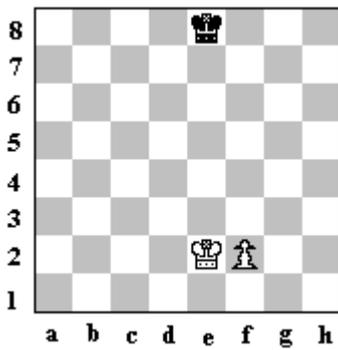
3.Rf3! et Nulle

si 3.Rg1 f3 4.Rh2 f2 ou 4.Rf2 h2 0-1

3...Rb6 4.Rf2



. règle de l'**opposition** : mettre le Roi devant le Pion, face au Roi adverse, sur la même couleur. Si l'écart est supérieur à 1 case l'opposition est éloignée.



Trait aux **Blancs**

1.Re3!

1.f4? le Roi blanc ne pourrait plus prendre l'opposition

1...Re7 2.Re4 Re6

prend l'opposition

3.Rf4 Rf6 4.f3!

le Roi noir abandonne l'opposition

4...Rg6 5.Re5! Rf7 6.Rf5!

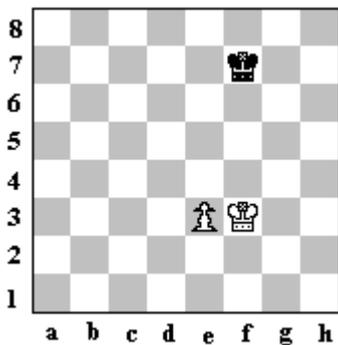
6.f4? Re7 7.Rf5 Rf7 et reprise de l'opposition par les **Noirs**

6...Re7 7.Rg6! Rf8 8.Rf6 Rg8

9.f4 Rf8 10.f5 Re8 11.Rg7

le Roi contrôle la case f8

11...Re7 12.f6+ et 1-0



Les **Noirs** annullent

1....Re7!

1.... Rf6? (1...Re6? 2.Re4 +-) 2.Rf4! Re6 3.Re4! Rd6 4.Rf5 Re7 5.Re5! Rf7 6.Rd6 Re8 7.Re6 Rf8 8.e4 Re8 9.e5 Rf8 (9...Rd8 10.Rf7 +-) 10.Rd7 +-

2.Rf4

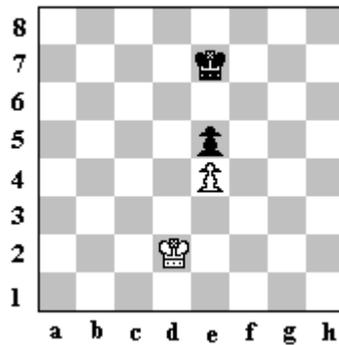
2.Re4 Re6! =

2...Rf6 3.e4 Re6 4.e5 Re7

5.Rf5 Rf7 6.e6+ Re8!

6...Rf8?? 7.Rf6 Re8 8.e7 Re7 9.Rf7 +-

7.Rf6 Rf8 8.e7+ Re8 9.Re6pat



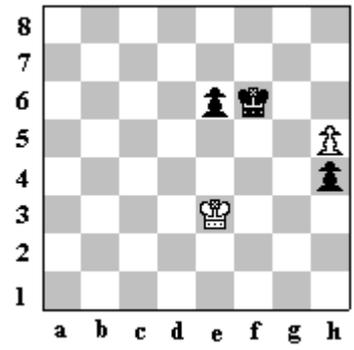
Les **Blancs** annullent

Les **Noirs** ne doivent pas chercher à défendre e5 mais à prendre l'opposition

1.Rc3 Rd6 2.Rb4 Rc6 3.Rc4

Rd6 4.Rb5 Rd7 5.Rc5 Rc7

6.Rd5 Rd7 7.Rxe5 Re7! 1/2-1/2

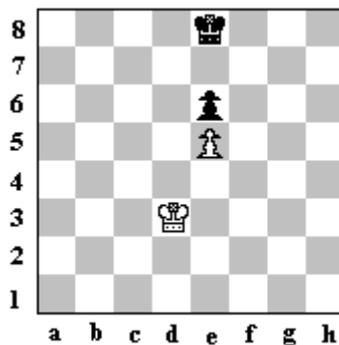


Les **Blancs** annullent

1.Rf4 h3 2.Rg3 Rg5 3.Rh2!!

3.Rxh3?? Rxh5 opposition simple

3...Rxh5 4.Rxh3! 1/2-1/2



Les **Blancs** gagnent

1.Rc4! Rd7

possible 1...Rf7 2.Rc5 Rg6 3.Rc6! (3.Rd6?? Rf5 0-1 et c'est le « trébuchet ») Rg5 4.Rd7! Rf5 5.Rd6 et Rxe5 +-

2.Rb5!

opposition diagonale

2...Rc7 3.Rc5! Rd7 4.Rb6!

Rd8 5.Rc6 Re7 6.Rc7 Re8

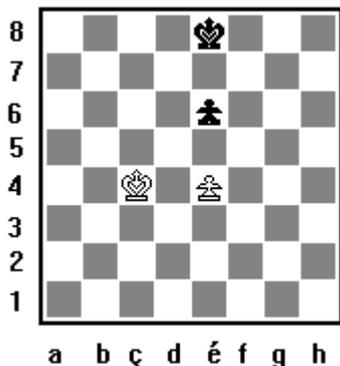
7.Rd6 Rf7 8.Rd7 Rf8 9.Rxe6

+-



. règle des **limites du Pion** : « *Le Roi dans la limite du Pion adverse le gagne et conserve le sien.* » (**abbé Durand** 1860)

1926 - Etude de **Chéron**



1.e5!

le seul coup gagnant

1...Rd7

si 1...Rf7 2.Rc5 Rg6 3.Rc6! Rg5! 4.Rd7! Rf5 5.Rd6 et gagne

2.Rb5!

menace d'occuper la limite noire b6. Si 2.Rc5? Rc7! ½-½

2...Rc7 3.Rc5 Rd7 4.Rb6

Gagne la limite, le Pion et la partie

4...Rd8 5.Rc6 Re7 6.Rc7 Re8 7.Rd6 Rf7 8.Rd7

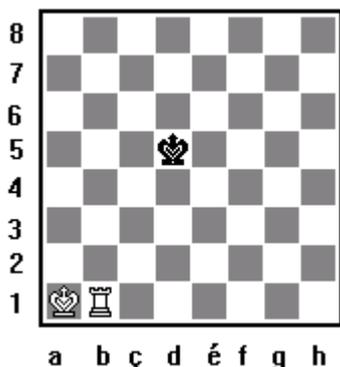
Rf8 9.Rxe6 Re8 10.Rd6 Rd8 11.e6 Re8 12.e7

Rf7 13.Rd7 1-0

- METHODES DE GAINS ELEMENTAIRES

Comme entre la dernière prise (pièce ou Pion) et le mat, il faut 50 coups (parfois 100), sinon c'est nul, il est bon de connaître les méthodes élémentaires de gain.

. **R+T contre R**



il faut que les 2 pièces blanches (noires) conjuguent leur action pour réduire l'espace du Roi noir (blanc) et le refouler à la bande

1.Rb2 Rd4 2.Rc2 Re4 3.Rc3 Re5 4.Rc4 Re4

5.Te1+ Rf5 6.Rd4

le Roi noir doit quitter le centre

6...Rf6 7.Te5 Rg6 8.Re4 Rf6 9.Rf4 Rg6 10.Te6+

Rg7

si 10...Rh5 11.Td6 Rh4 12.Th6#

11.Rg5 Rf7 12.Rf5!

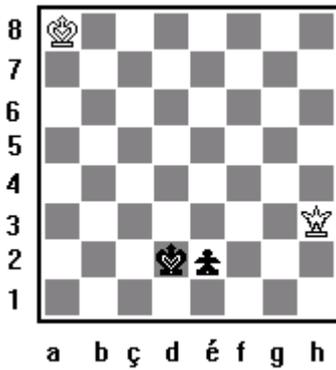
12.Tf6+? Re7! retarde l'échéance

12...Rg7 13.Tf6 Rh7 14.Tf7+ Rh8 15.Rf6 Rg8

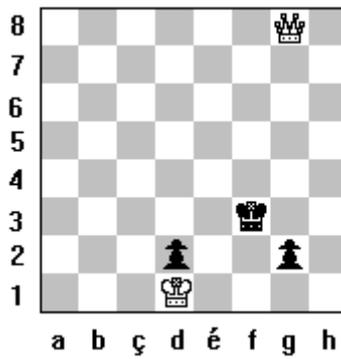
16.Rg6 Rh8 17.Tf8#



. R+D contre R+P en 7^{ième} rangée (sauf si Pions a, c, f, ou h)



CUEILLE



TEYSSIER

1.Dd7+ Rc2

si 1...Re1? 2.Rb7

2.De6 Rd2 3.Dd5+ Rc2

4.De4+ Rd2 5.Dd4+ Rc2

6.De3! Rd1 7.Dd3+ Re1 8.Rb7

toute cette manœuvre pour, le Roi Noir empêchant l'avance de son Pion, approcher le Roi Blanc. Elle doit être répétée jusqu'à ce que le Roi blanc arrive vers le Pion noir

8...Rf2 9.Dd2 Rf1 10.Df4+ Rg2

11.De3 Rf1 12.Df3+ Re1

13.Rc6 Rd2 14.Df2 Rd1

15.Dd4+ Rc2 16.De3 Rd1

17.Dd3+ Re1 18.Rd5 Rf2

19.Dd2 Rf1 20.Df4+ Rg2

21.De3 Rf1 22.Df3+ Re1

23.Re4 Rd2 24.Dd3+ Re1

25.Re3 Rf1 26.Dxe2+

la prise redonne 50 nouveaux coups à la Dame et au Roi pour mater, il n'en faut pas tant

26...Rg1 27.Rf3 Rh1 28. Dg2#

Plan :

il faut obliger le Roi noir à venir en g1 pour bloquer son Pion et profiter de ce temps pour avancer le Roi adverse

58.Df7+ Rg4 59.Dg6+ Rh3

60.Rxd2 Rh2 61.Dh5+ Rg3

62.Dg5+ Rh2 63.Dh4+ Rg1

64.Re3 Rf1 65.Df2#

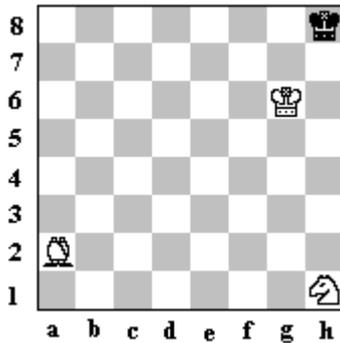


. R+F+C contre R

1^{ière} position

Méthode de **Roussel**)

« Le mat se force dans l'angle de la couleur du Fou en réduisant de plus en plus le « triangle » à l'aide de la technique de la 'cédille'. »



1.Fb1

doit éviter le pat

1...Rg8 2.Rf6 Rh8

si 2...Rf8 3.Fa2 le Roi est déjà dans le triangle a2-g8-a8 et le Cavalier arrive à temps pour participer 3...Re8 4.Cf2 Rf8 5.Cd3 Re8 6.Fe6 Rf8 7.Cf4 Re8 8.Ff7+ Rd7 (8...Rf8?? 9.Cg6#) 9.Cd3 Rd6 10.Fe6 Rd7 11.Re7 Rc6 12.Fc4 Rc7 etc..

3.Cf2 Rg8 4.Cg4 Rh8 5.Ce5 Rg8 6.Cf7 Rf8 7.Fa2 Rg8 8.Rg6 Rf8 9.Ce5

le Roi doit approcher le coin fatal

9...Re7 10.Rf5 Rd6 11.Cd3 Rc6 12.Fc4

position de 'cédille'

12...Rb6 13.Re5 Rc6

si 13...Rc7 14.Fb5 et le Roi est pris dans le triangle a4-e8-a8, si 13...Ra5 14.Fb3!

14.Re6 Rb6 15.Rd6 Ra5 16.Fb3! Rb5 17.Rd5 Ra5 18.Rc5 Ra6 19.Fa4 Ra5 20.Fd7 Ra6 21.Ce5 Ra5 22.Cc4+ Ra6 23.Rc6 Ra7 24.Rc7 Ra6 25.Fe8

coup d'attente

25...Ra7 26.Fb5

nouvelle 'cédille'

26...Ra8 27.Fa6 Ra7 28.Fc8 Ra8 29.Ce5 Ra7 30.Cc6+ Ra8 31.Fb7#

la 'cédille' décisive

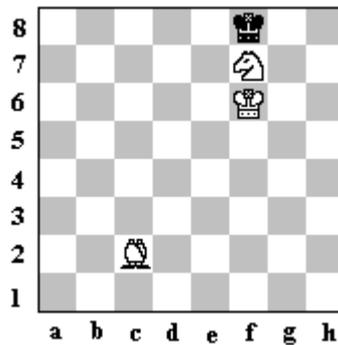
2^{ième} position

Principes d'applications :

Quand le Roi de la défense est à la bande (on y arrive très facilement), il faut respecter les principes suivants :

1/ le trajet du Roi doit être rectiligne, ici, il ne quittera plus la 6^{ième} rangée

2/ le Cavalier exécutera un trajet en W, après quoi, quand le Roi noir ne disposera plus que des cases a8 et b8, il devra manœuvrer pour contrôler la case b8.

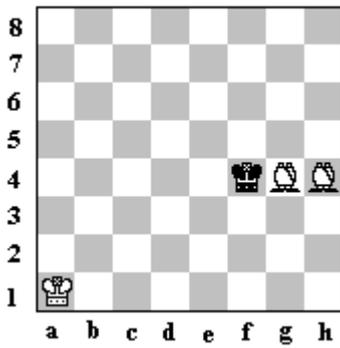


1.Fh7 Re8 2.Ce5 Rd8 3.Re6 Rc7 4.Cd7!! Rc6 5.Fd3! Rc7 6.Fe4 Rd8 7.Rd6 Re8 8.Fg6+ Rd8 9.Cc5! Rc8 10.Ff7! Rd8 11.Cb7! Rc8 12.Rc6 Rb8 13.Rb6 Rc8 14.Fe6+ Rb8 15.Cc5 Ra8 16.Fd7 Rb8 17.Ca6+ Ra8 18.Fc6#

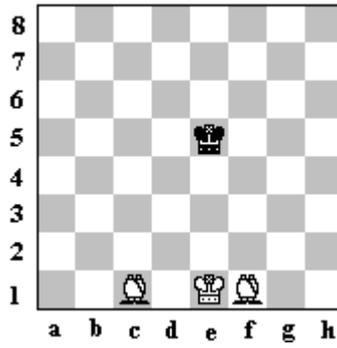


. R+2F contre R

1^{ère} position



2^{ème} position



le Roi est amené au bord, puis dans un coin en évitant le pat, et les 50 coups

1.Fd1 Re3 2.Rb2 Rd2 3.Fc2 Re3 4.Rc3 Rf3 5.Rd4 Rg4 6.Fe1 Rf3 7.Fd3 Rf4 8.Fe4 Rg5 9.Re5 Rg4 10.Ff2 Rg5 11.Ff5 Rh6 12.Rf6 Rh5 13.Fe6 Rh6 14.Fg4 Rh7 15.Rf7 Rh6 16.Fe3+ Rh7 17.Ff5+ Rh8 18.Fd4#

1.Fd3 Rd4 2.Fh7 Rc3 3.Re2 Rd4 4.Fb2+ Rd5 5.Rd3 Re6 6.Re4 Rd6 7.Fg8 Rc5 8.Fc3 Rd6 9.Fd4 Rc6 10.Fc4 Rd7 11.Rd5 Rc7 12.Fb5 Rb7 13.Fa4 Rc7 14.Fa5+ Rb7 15.Fb5 Rc8 16.Rc6 Rb8 17.Fc4 Ra7 18.Rc7 Ra8 19.Fb4! 19.Fb6?? pat 19...Ra7 20.Fc5+ Ra8 21.Fd5#

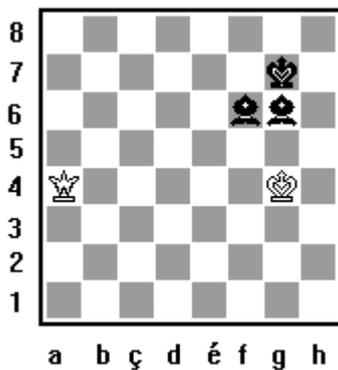
- CAS DE NULLITE des FINALES SANS PION ET LEURS EXCEPTIONS

. R+D contre R+2T (nulle en général)

. R+D contre R+2F (souvent nulle)

Il faut garder les Fous près du Roi et empêcher l'adversaire de pénétrer.

1773 Etude
Position de Loli

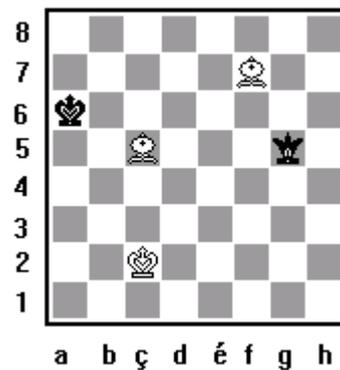


1.Dd7+ Rg8!

si 1...Ff7? 2.Rf5 (le Ff6 va devoir s'éloigner du Roi et être capturé) Fb2 3.Dc7! Fa1! 4.Da7 Fb2! 5.Db6 Fa3 6.Dd4+ Rf8 7.Dh8+ Re7 8.De5+ Rf8 9.Rf6 Fe8 10.Dc7 Fb2+ 11.Re6 Fa3 12.Df4+ gagne

2.De6+ Rg7 3.Rf4 Fh7 4.Dd7+ Rg8 5.De8+ Rg7 6.Rg4 Fg6 nulle

Etude
Position de H. Rinck



cas limite où les Blancs vont consolider leur position

1.Fc4+ Ra5 2.Fd4 Rb4! 3.Fe2!

les autres coups perdent, par celui-là la position devient inébranlable

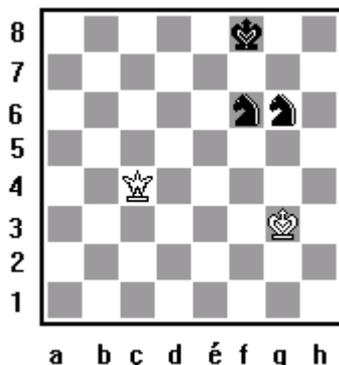
3...Dg6+ 4.Rd2! nulle



. R+D contre R+2C

La nullité s'obtient, comme précédemment, en gardant les Cavaliers prêt du Roi et en empêchant la pénétration du Roi adverse.

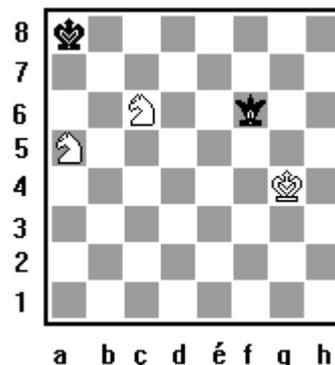
Position de **Bilguer**



Trait indifférent

1.De6 Rg7 2.Rf3 Ch7 3.Rg4 Chf8 4.Dd6 Rf7 5.Dd5+ Rg7 6.Rg5 Ch7+!

Position de **Mendheim**



1/ Trait aux **Blancs**

1.Rg3
ou 1.Rh5 Dg7 2.Rh4 Dg6 3.Rh3 Dg5 4.Rh2 Dg4 5.Rh1 Dg3 et gagne
1...Df5 2.Rg2 Df4 3.Rg1 Df3 4.Rh2 Dg4 5.Rh1 Dg3 gagne

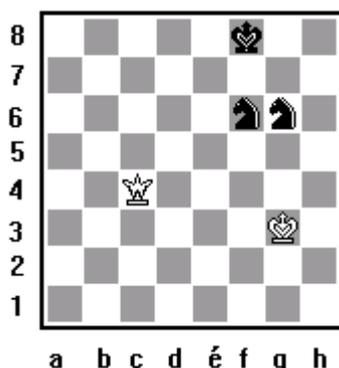
2/ Trait aux Noirs

1...Df8
ou 1...Df1 2.Ce5! Dd1+ 3.Rf5 Dc2+ 4.Rf6! Df2+ 5.Re6 Db6+ (5...Da2+ 6.Cac4) 6.Cec6 nulle
2.Ce5! Dc8+
si 2...Db4+ 3.CCac4 nulle
3.Rf4! Dc1+ 4.Rf5 nulle

. R+T+F contre R+T

Nullité théorique sauf exception.

Etude de **Philidor**



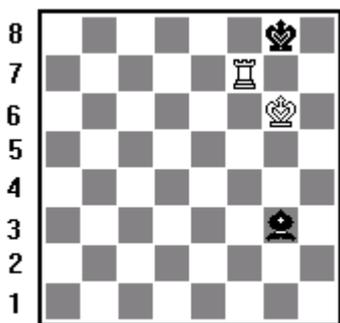
Trait aux **Blancs**

1.Tf8+ Te8 2.Tf7 Te2 3.Tg7! Te1 4.Tb7! Tc1 5.Fb3!! Tc3 6.Fe6! Td3+ 7.Fd5 Tc3 8.Td7+! Rc8
8...Re8 9.Tg7 +-
9.Tf7 Rb8 10.Tb7+! Rc8 11.Tb4!
menace Fe6+
11...Rd8 12.Fc4 Rc8 13.Fe6+ Rd8 14.Tb8+ suivi du mat



. R+T contre R+F

Nulle si le Roi évite le coin de la couleur du Fou. Sinon :



a b c d e f g h
Les **Blancs** gagnent

il faut conjuguer l'attaque du Fou et la menace de mat
1.Tf3 Fh4
1...Fh2 2.Tf2 ou 1...Fe5 2.Te3 et 1...Fd6 2.Td3 perdent rapidement
2.Th3 Ff2 3.Th2 Fg3 4.Tg2! Fd6
4...Ff4 5.Rf5+ ou 4...Fh4 5.Rh5+ perdent le Fou
5.Td2 Fe7 6.Tc2 Ff8 7.Tc8 1-0

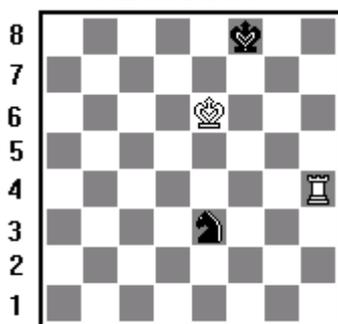
. R+T contre R+C (nulle)

SAUF si:

1/ Le Cavalier est isolé et éloigné du Roi

2/ Le Roi est à la bande, menacé de mat

1870
NEUMANN



a b c d e f g h

STEINITZ

Les **Blancs** gagnent

1.Te4 Cd1

1...Cc2 2.Rd5 Ca3 3.Rc5 Cb1 4.Rb4 Cd2 5.Te2 Cb1 6.Tb2 etc.

2.Tf4+ Rg7 3.Tf3! Rg6

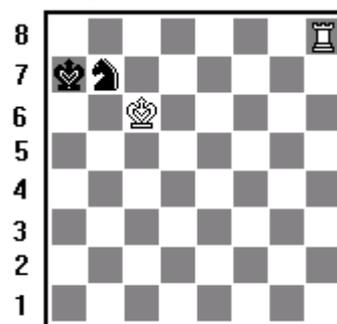
3...Cb2 4.Rd5 Rg6 5.Rd4 Rg5 6.Tf1! Rg4 7.Tb1 Ca4 8.Tb4 et gagne

4.Re5 Rg5 5.Rd4 Rg4 6.Tf1 Cb2 7.Tb1 Ca4

8.Tb4 1-0

1257

Extrait d'un manuscrit arabe



a b c d e f g h

Les **Noirs** au trait, les **Blancs** gagnent

1...Ca5+ 2.Rb5 Cb7 3.Tf8! Cd6+ 4.Rc6 Cc4

4...Ce4 5.Tf7+ Rb8 6.Tb7+ Ra8 7.Tb4 Cf6 8.Tf4 Ch5 9.Tf5 Cg3 10.Tf3 et 11.Rb6 gagne

5.Tf4! Ca5+

5...Ce5+ 6.Rc7 Ra6 7.Tf6+ Ra7 8.Tf5 Cc4 9.Tc5 etc.. après 5...Ce3 6.Te4 Cd1 7.Ta4+ Rb8 8.Td4 et gagne après capture du Cavalier

6.Tb5 Cb7

6...Cb3 7.Tf7+ capture le Cavalier

7.Td4! Rb8

7...Ra8 8.Rb6! Rb8 9.Td7 Ra8 10.Th7 etc..

8.Ra6!!

la clé. Si 8.Rb6? Rc8 nulle

8...Rc8 9.Tc4+ Rb8 10.Tb4 Ra8 11.Rb6 Rb8

11...Cd6 12.Td4 Cb7 13.Td7 ou 12...Cc8+ 13.Rc7

12.Rc6 Ra8 13.Tb5 Cd8+ 14.Rd7 Cb7 15.Rc8



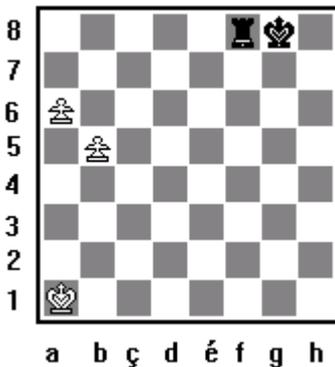
- . R+2C contre R (toujours nulle, même s'il existe une position théorique de mat)
- . R+F+P contre R+F couleur opposée (nulle)
- . R+F contre R
- . R+C contre R

- GAINS THEORIQUES

. R+2P avancés contre R éloigné+T.

* R+2Pen 6^{ième} rangée contre R éloigné+T

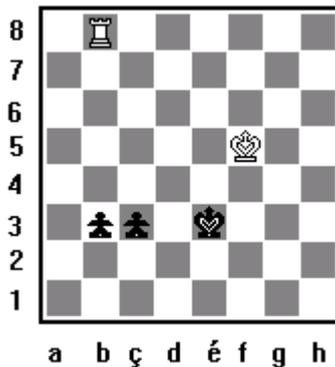
Etude



Les **Blancs** gagnent

- 1.b6 Ta8**
 1...Tf6 2.a7!
2.a7 Rf7 3.Rb2 Re7 4.b7

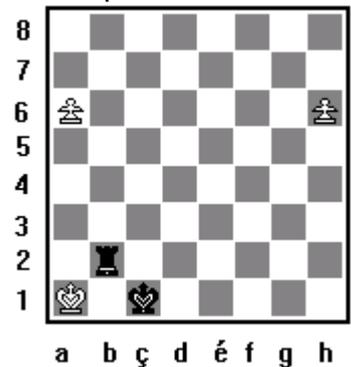
Etude



Les **Noirs** jouent et gagnent

- 1...b2!**
 1...Rd4 2.Txb3 c2 3.Tb4+ Rd3
 4.Tb3+ Rd2 5.Tb2! ou 4...Rc4 5.Tb8!
 si 1...c2? 2.Txb3+ Rd4 3.Tb4+ Rd5
 4.Tb8! et si 4...c1=D?? 5.Td8+! Rc4
 6.Tc8+
2.Re5 Rf3!!
 2...c2? 3.Tb3+ Rd2 4.Txb2 ½-½
 2...Rd3? 3.Rd5 Rc2? 4.Rc4 Rd2
 5.Tb3!
3.Rf5
 3.Rd4 c2 si 3.Tb3 Rg4 0-1
3...Re2!! 4.Re4 Rd1 5.Rd3 c2
6.Th8 c1=C+!! 7.Rc3 b1=D

1946 - URSS
 1^{ier} prix 'Akhalzdra'



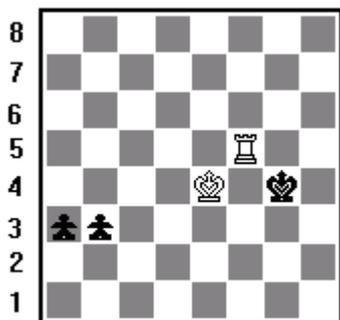
Les **Blancs** gagnent

- 1.a7**
 1.h7? Tb6 menace le mat
1...Tb1+ 2.Ra2 Tb2+ 3.Ra3
Rb1 4.h7! Ta2+ 5.Rb4 Tb2+
6.Ra5 Ta2+ 7.Rb6 Tb2+
8.Rc7! Tc2+ 9.Rd7 Td2+
10.Re7 Te2+ 11.Rf7 Tf2+
12.Rg6 Tg2+ 13.Rh5 Th2+
14.Rg4 Tg2+ 15.Rh3 1-0



EXCEPTIONS AU GAIN des 2P

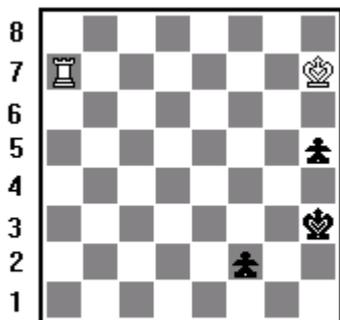
Il existe cependant des études où le gain théorique n'est pas acquis. La Tour fait nulle, voire gagne si le Roi est en mauvaise posture.



Les **Blancs** annulent

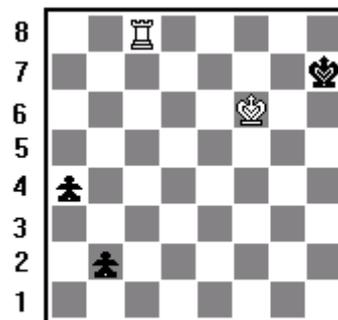
1.Tf1! b2 2.Tg1+ Rh3 3.Rf3! Rh4!
 3...Rh2?? 4.Tb1 1-0
4.Rf4 Rh5 5.Rf5 nulle

* R+2P avancés contre R éloigné+T



Les **Blancs** annulent

1.Tc1 Ra3 2.Rc3 Ra2 3.Tg1 c1=D+ 4.Txc1 b2
5.Tc2 Ra1 6.Txb2 pat



Les **Blancs** gagnent

1.Tc7+! Rg8!
 ou 1...Rh6 2.Tc2! (menace 3.Th2# et 3.Txb2) ou 1...Rh8
 2.Tb7! a3 3.Rg6! et #
2.Tg7+! Rh8
 2...Rf8 3.Tb7! capture b2 à cause Tb8#
3.Tb7! a3 4.Rg6!

. D+C contre D+mauvais F

1979 - Lone Pine
GEORGHIU - PETURSSON
 Tarrasch

**1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5
 4.Cc3 c5 5.e3 Cc6 6.cxd5
 Cxd5 7.Fd3 cxd4 8.exd4 Fe7
 9.O-O O-O 10.Te1**

position atteinte aussi avec l'attaque Panov

10...Ff6
 ou 10...Cf6
11.Fe4 Dd6
 ou 11...Cce7

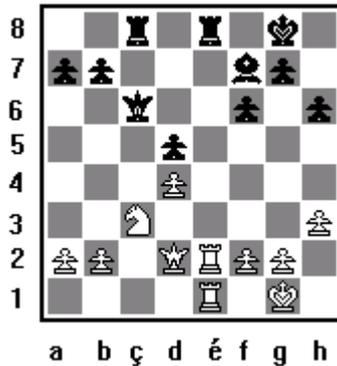
12.Fg5 !?
 coup de développement qui permet l'échange du bon Fou Noir

12...Fxf5 13.Cxf5 h6 14.Cf3 Fd7?!

la simplification permise avantage les Blancs

15.Fxd5
 thème stratégique :
 1/- échange la meilleure pièce noire
 2/- supprime la faiblesse du Pion isolé d4
 3/- crée une faiblesse noire en d5
 4/- ouvre colonne e
 5/- défavorise le Fou Dame noir

15...exd5 16.Ce5!
 plan :
 1/ échange des Cavaliers car le Cavalier blanc dominera le Fou noir
 2/ Te1e5 attaquera d5
16...Fe6 17.Cxc6 Dxc6
 si 17...bxc6 18.Ca4 et 19.Tc1, la défense de c6 est difficile
**18.Tc1 Tac8 19.Dd2 Da6
 20.Te5 Dc6 21.h3!**
 renforce progressivement la position
21...Tfe8 22.Tce1 f6 23.T5e2 Ff7



24.Df4!
 thème stratégique :
 1/ domination des cases noires

2/ la finale D+C est favorable contre D+F, à plus forte raison avec le mauvais Fou

plan :
 1/ les Blancs centralisent la Dame
 2/ laissent aux Noirs le soin des échanges de Tours
 3/ préparent la pénétration sur cases noires.

**24...Txe2 25.Txe2 Te8
 26.Txe8+ Dxe8**
 si 26...Fxe8 27.Db8
27.Rh2 !

même remarque qu'en 21., prépare le zugzwang

27...Dd8
 si 27...De1 28.Rg3 De8
28.Cb5 Db6 29.a4 a6 30.Db8+ Rh7 31.Dd6!, Dc6

forcé si 31...Da5 32.Cc3 puis 33.b4 ou 31...DxD 32.CxD perd b7

**32.Dxc6 bxc6 33.Cc7! a5
 34.Ca6 Fg6 35.b4! 1-0**

sur 35...Fd3 36.Cc5 1-0 ou 35...axb4 36.Cxb4 Fe8 37.a5 Fd7 38.a6 Fc8 39.a7 Fb7 40.Ca6 et 41.Cc7 gagne le Fou



. F contre C

L'issue du match est fonction de la **structure des Pions**

* Position **bloquée** : Cavalier supérieur au Fou

L'avantage du Cavalier augmente si le Fou est mauvais



UNZICKER

1.Cc4

suivi de 2.Ce3 puis 3.Cf5 ou 2.Fxc6 gagnant e5

1...Ca5 2.Cxa5!

2.dxe5 gagnait le Pion mais la stratégie adoptée est plus forte

2...Fxa5 3.Fxb7 Txb7 4.dxe5 dxe5 F.Fxf6 gxf6

si 5...Dxf6 6.Dd5 Db6 7.Txa4 gagne une pièce. Désormais l'aile Roi est détruite, les cases blanches sont affaiblies

6.Dd5! c5 7.Txa4 Fb6



le mauvais Fou est créé

8.Ch4 Dd7 9.Cf5 Rh7

si 9...Dxa4 10.Dxb7 gagne F ou T. 9...Dxd5 10.exd5 Fd8 résiste mieux

10.Ce3 c4 11.Cxc4

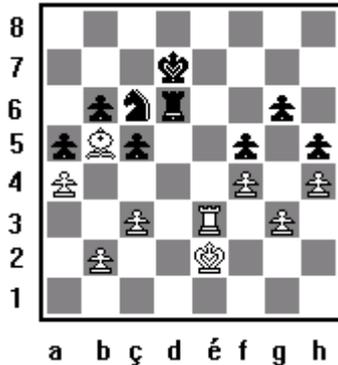
abandon quelques coups plus tard



* Position ouverte : Fou supérieur au Cavalier

L'avantage du Fou augmente encore si le Fou est bon

1971 - 4^{ième} Vancouver
TAIMANOV



FISCHER

l'échange des Tours forcé => 2 désavantages Noirs :

- 1/ la faiblesse en g6
- 2/ la pénétration du Roi Blanc via c4, b5, a6

1...Rd8 2.Td3 Re7 3.Txd6 Rxd6 4.Rd3 Ce7 5.Fe8

arrête le Cavalier

5...Rd5 6.Ff7 Rd6 7.Rc4 Rc6

8.Fe8 Rb7 9.Rb5 Cc8

menace 10...Cd6#

10.Fc6 Rc7 11.Fd5 Ce7

12.Ff7 Rb7 13.Fb3! Ra7

14.Fd1 Rb7 15.Ff3 Rc7

ou 15...Ra7 16.Fg2 et Roi pénètre en c6

16.Ra6 Cg8 17.Fd5 Ce7

17...Cf6 18.Ff7 Ce4 19.Fg6 Cg3

20.c4 Rc6 21.Ra7 Rc7 22.b3 Ce2

23.Fh5 Cf4 24.Ff7 +-

18.Fc4 Cc6 19.Ff7 Ce7

20.Fe8

20...Rd8 21.Fxg6!

le bon Fou se sacrifie pour dévier le Cavalier

21...Cxb4 22.Rb6 Rd7 23.Rc5

Ce7 24.b4 axb4 25.cxb4 Cc8

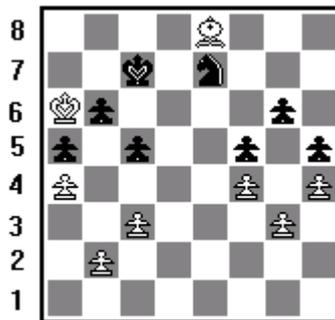
26.a5 Cd6 27.b5 Ce4 28.Rb6

Rc8 29.Rc6!

interdit le retour du Cavalier, sans qu'il puisse faire échec avant 3 coups

29...Rb8 30.b6 1-0

30...Cg3 31.a6 Ce2 32.a7+ Ra8 33.b7+ Rxa7 34.Rc7 et le Pion b fait Dame



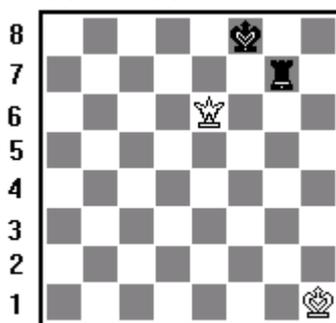
a b c d e f g h

la position gagnante recherchée par les Blancs dès l'échange des Tours

- CAS PARTICULIERS

. R+D contre R+T

1782 - Etude
Position de **Ponziani**



a b c d e f g h

Trait aux **Noirs**

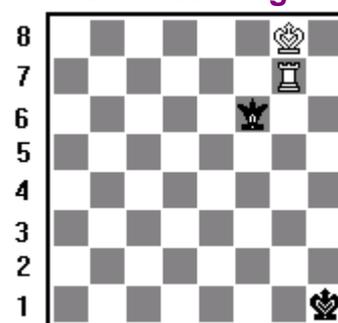
1...Th7+ 2.Rg2 Tg7+ 3.Rf3 Tf7+ 4.Rg4

si 4.Re4 Te7

4...Tg7+ 5.Rf5 Tf7+ 6.Rg6 Tg7+ 7.Rf6 Tg6+!

8.Rxg6 pat 1/2-1/2

1889 - Etude
Position de **Berger**



a b c d e f g h

Trait aux **Blancs**

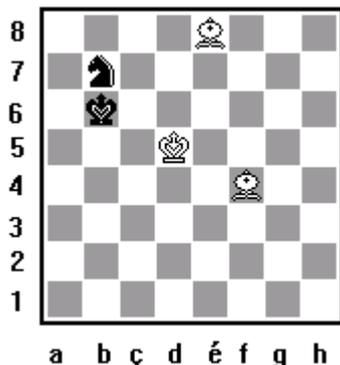
1.Th7+ Rg2 2.Tg7+ Rh3 3.Th7+ Rg4 4.Tg7+

Rh5! 5.Th7+ Rg6 6.Th6+! Rxh6 pat 1/2-1/2



. R+2F contre R+C (1 seul cas de nullité)

SEUL CAS DE NULLITE



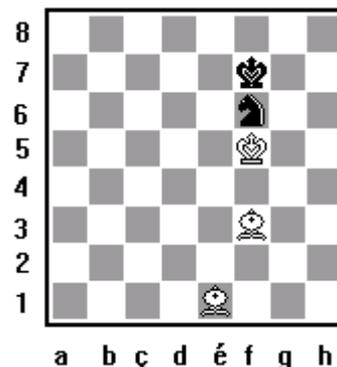
Le Roi **Noirs** est à proximité du Cavalier en b7 ou g7 ou b2 ou g2. Le Cavalier ne bouge que pour donner échec, puis revient.

Le Roi **Blancs** ne tenant pas la case b6 (g6, b3, g3), le Roi **Noirs** ne sera pas refoulé dans le coin.

GAIN

1851 - Etude

Position de **Kling** et **Horwitz**



Trait indifférent

1.Fb4! Ch7

1...Cd7 2.Fd5+ Rg7 3.Fc4 Cf8 4.Fc3+ Rh6 5.Ff7 Ch7 6.Fe8 Cf8 7.Fb2 Ch7 8.Fd4 Cf8 9.Rf6 Ch7+ 10.Rf7 Cg5+ 11.Rg8 Cf3 12.Fe3+ Cg5 13.Rf8 ou 1...Cg8 2.Fd5+ Rg7 3.Rg5 Rh7 4.Ff8! Rh8 5.Fe4

2.Fc3 Re8

2...Rf8 3.Rg6 et 2...Rg8 3.Fd5+ Rf8 4.Rg6 quant à 2...Cf8 3.Fh5+ Rg8 4.Fe8 Rh7 5.Rf6 Rh6 6.Fd2+ Rh7 7.Fb4 Rg8 8.Ff7+ gagne encore le Cavalier

3.Fh5+ Rf8 4.Rg6 Rg8 5.Fg4 Cf8+ 6.Rf6 Ch7+

6...Rh7 7.Rf7 Cg6 8.Ff5

7.Re7 Cg5

7...Cf8 8.Fh5 Cg6+ 9.Rf6 Ch8 10.Fe2 Rh7 11.Fc4 Rh6 12.Fd3 Rh5 13.Rg7

8.Ff6! Ce4! 9.Fe6+ Rh7 10.Ff5+ Rg8 11.Fh4!

11.Fxe4?? pat

11...Cc3

11.Cc5 12.Ff2 Ca6 13.Rd6 ou 11...Cd2 12.Rf6 Rf8 13.Fd3 Cb3 14.Ff2 etc..

12.Re6 Cb5 13.Ff2 Cc7+ 14.Rd7 Cb5 15.Fd3

et les **Blancs** gagnent

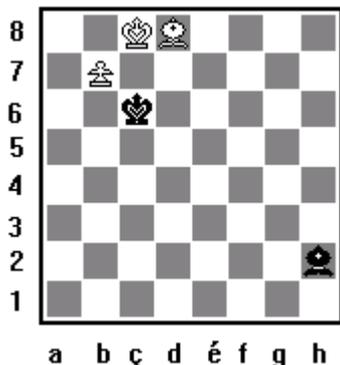


. R+F+P contre R+F même couleur

Gain du camp ayant le Pion. Avec les Pions a, b, g et h, le gain est facilité car le Fou qui défend n'a qu'une diagonale où se poster.

1856

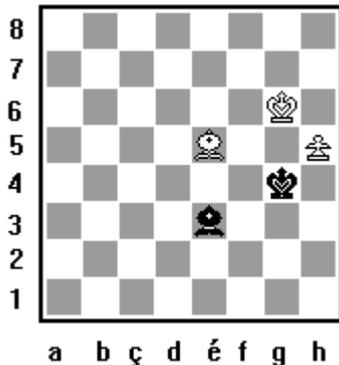
Etude de Centurini



Trait aux Blancs

- 1.Fh4 Rb6 2.Ff2+ Ra6 3.Fc5!**
 le Roi est immobilisé à la défense de a7 et le Fou Noir ne peut pas quitter la diagonale b8-h2
3...Fg3 4.Fe7!
 menace le gain par 5.Fd8 puis Fc7
4...Rb6 5.Fd8+ Rc6 6.Fh4!
 gagne le temps nécessaire au contrôle de a7. Si 3...Ff4 ...6.Fg5!
 etc..
6...Fh2 7.Ff2 Fd6 8.Fa7 Fh2
9.Fb8! Fg1 10.Fg3 Fa7
11.Ff2! 1-0

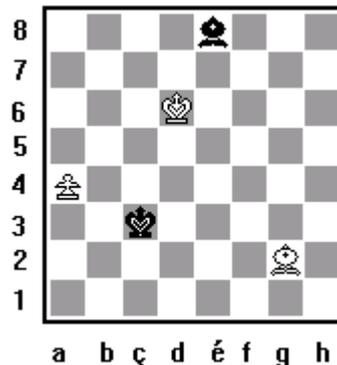
Etude de Centurini



Trait indifférent

- 1.Fg7**
 si les Noirs ont le trait 1...Rh4 2.Ff6+ Rg4 3.Fg7 revient au même
1...Fd2 2.Fh6 Fc3 3.Fg5 Fg7!
4.Fe7!

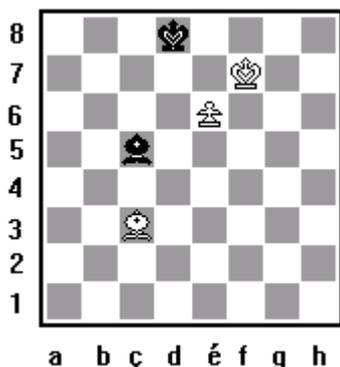
Etude



Trait aux Blancs

- 1.a5 Rb4 2.a6 Rb5 3.a7 Fc6!**
4.Fxc6+ Rb6 5.a8=C+ 1-0
 en se reportant à la manière de faire mat (page 8483)
 si 5.a8=D?? ou 5.a8=T?? pat

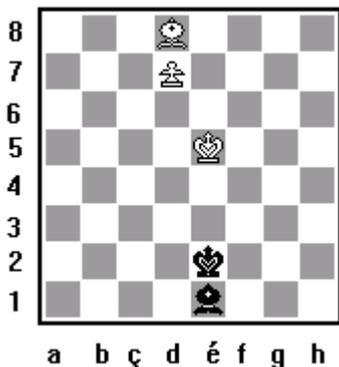
Etude



Les Blancs gagnent

- 1.Ff6+ Rc8 2.Fe7 Ff2 3.Fd6 Fh4 4.Fe5 Fg5 5.Ff6 Fxf6 6.Rxf6 Rd8 7.Rf7 1-0**

1939 - Hollande
 Concours 'Schaakbond'



1/ Noirs au trait

- 1...Fb4 2.Rd4 Rf3 3.Rc4 Fe1 4.Rb5 1-0**
 ou
1...Rd1 2.Rf5 Re2 3.Rg5 Fd2+ 4.Rg6 1-0

2/ Blancs au trait

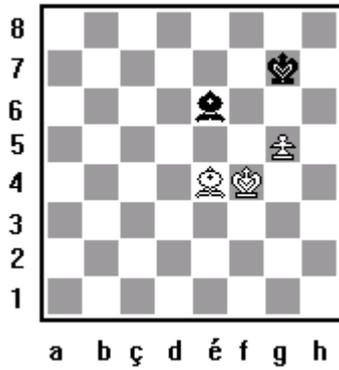
- 1.Re4 Rf1**
 1...Fg3 2.Rd5 Rd3 3.Rc6
2.Rd5
 2.Rf4? Rg2 3.Rg5 Rh3 4.Rf5 Rg3
 5.Re6 Rf3 6.Fc7 Fh4 7.Rf7 Re4
 8.Re8 Rd5 ou Rf5 nulle (Roi/5^{ième} rangée)
2...Re2 3.Rc6 Rd3 4.Rb6 Ff2+ 5.Rb7 1-0



NULLITE si :

1/ le Roi adverse est devant le Pion

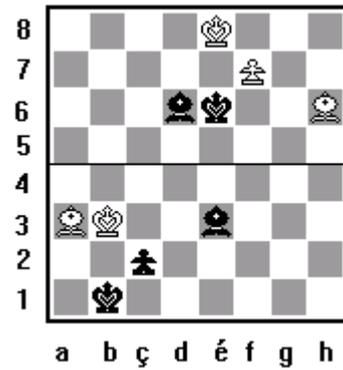
Position à atteindre



Trait indifférent pour la nulle

2/ Rois sont en opposition près du Pion

position de **Centurini**



Trait indifférent pour la nulle

Le Roi blanc n'est pas devant, le Roi noir ne bougera plus, la partie est **nulle**

1.Ff8 Fe5 2.Fc5 Fg7

. R+F+P contre R+F de couleur opposée



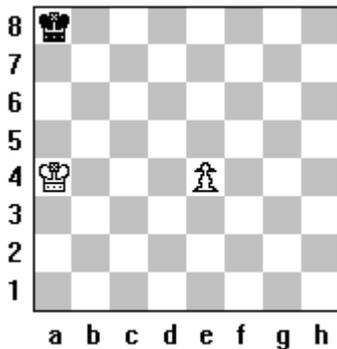
- FINALES DE PIONS

. R contre R+1P

* Règle « **Si le Roi obtient au moins 2 des 3 petits avantages, il gagne.** »

1- **R devant le Pion**, 2- **R en 6^{ième} rangée** (3^{ième}), 3- **R qui prend l'opposition**

Position 1



Trait aux **Noirs**

1...Rb8!

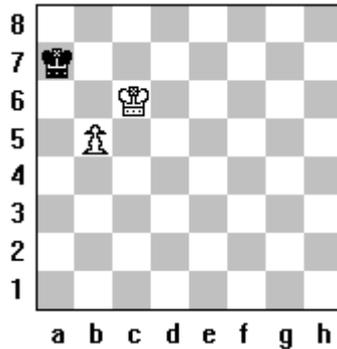
1...Rb7? permet aux **Blancs** de prendre opposition 2.Rb5! et d'avoir 2 avantages (1 et 3)

2.Rb4!

2.Rb5?? Rb7 si le R **Blancs** a gagné l'avantage d'être devant le Pion, il a perdu l'opposition et ne sera jamais sur la 6^{ième} rangée 1/2-1/2

2...Rc8 3.Rc4 Rd8 4.Rd4 1/2-1/2 après le coup suivant des **Noirs**, les **Blancs** ne pourront pas éviter la prise d'opposition. Ils n'auront qu'1 seul avantage (devant Pion) 1/2-1/2
 5...Re8
 1- 6.Re5 Re7
 2- 6.Rd5 Rd7
 3- 6.Rc5 Re7 si 6.Rc4 Rd8

Position 2



Trait aux **Blancs**

les **Blancs** possèdent 2 avantages, (1 et 2) ils doivent gagner 1.b6+?? perd 1 des 2 avantages 1...Ra8, il faut cependant éviter le **pat**

1.Rc7 Ra8 2.Rb6!

2.b5? **pat**

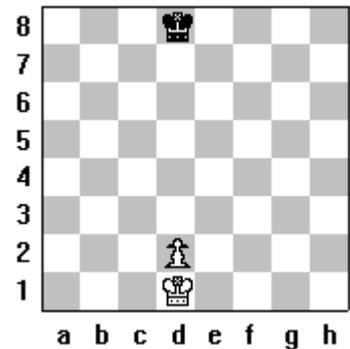
2...Rb8 3.Ra6

et le pat est évité

3...Ra8 4.b6 Rb8 5.b7 1-0

le Roi n'est plus pat, il a une case de fuite en c7

Position 3



Les **Blancs** au trait gagnent

les **Blancs** ont 0 avantage, 1.d4? il sera difficile au Roi d'être devant

1.Re2 Re8

si 1...Rd7 2.Rd3 (2 avantages), 1...Re7 2.Re3 (idem)

2.Re3 Re7

1 seul avantage

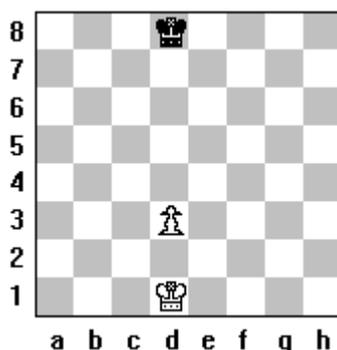
3.Re4 Re6 4.d3

le Roi **Noirs** va devoir perdre l'opposition, les **Blancs** vont avoir 2 avantages (1 et 3)

4.Rd6 5.Rd4 1-0

5...Rc6 6.Re5 Rc7 (opposition) 7.Re6 (avantage 6^{ième}) Rc6 8.d4 Rc7 9.d5 Rc8 (opposition Rd8 10.Rd6 3 avantages) 10.Re7 Rc7 11.d5+

Position 4



Nulle

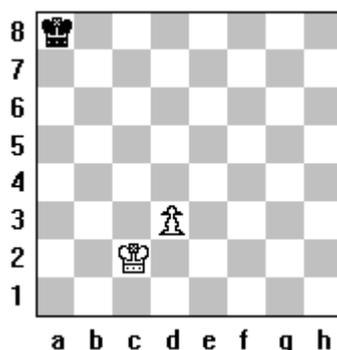
1.Re2 Rd7 2.Re3 Re7

opposition, **Blancs** 0 avantage

2.Re4 Re6 1/2-1/2

Blancs 1 avantage idem si 2.Rd4 Rd6. Il est impossible de prendre 1 avantage supplémentaire

Position 5

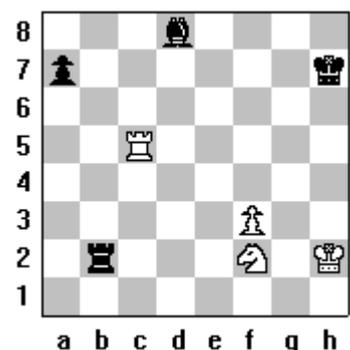


Les **Blancs** au trait gagnent

Essai : 1.Rc3

1.Rd2

Etude



Trait aux **Blancs**

1.Rg3 Txf2! 2.Th5+

2.Rxf2? Fb6 1-0 si 2.Td5 Fb6 3.Td7+ Rg6 4.Td6+ revient à la suite

2...Rg6 3.Td5 Fb6 4.Td6+ Rf5

5.Txb6! Txf3+ 6.Rg2!! axb6

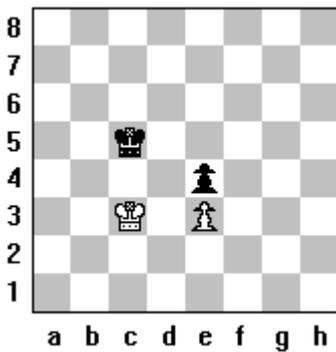
7.Rxf3

prend l'opposition, les **Noirs** n'ont qu'1 avantage 1/2-1/2



. R+1P contre R+1P

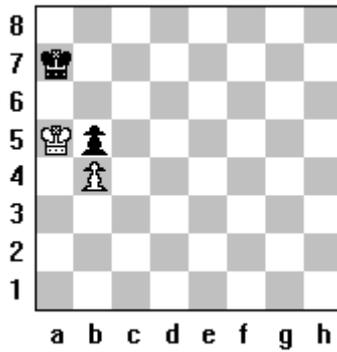
Position 1



Trait aux **Blancs** nulle
 Trait aux **Noirs** **Blancs** gagnent

1- Trait aux **Blancs** :
 le Roi ne peut pas échapper à l'opposition et à la répétition de coups
 2.- Trait aux **Noirs** :
1...Rd5 2.Rb4
 « le 1^{er} Roi qui arrive sur la rangée de la base de Pion(s) adverse(s) gagne le Pion »
2...Re5 3.Rc4
 et le Pion ne peut plus être défendu.
Blancs ont alors 1 avantage, ils doivent en obtenir 1 second
3...Re6 3.Rd4 Rd6 4.Rxe4 Re6 5.Rf4 Rf6 1-0

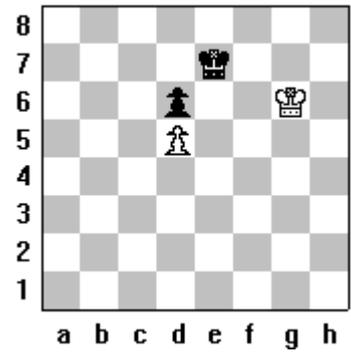
Position 2



Trait aux **Noirs**

1...Rb7?? 2.Rxb5 prend l'opposition et est devant le Pion, 2 avantages 1-0
1...Ra8! 2.Rxb5 Rb7 1/2-1/2
 prend l'opposition Blancs n'ont qu'1 seul avantage 1/2-1/2
 Il suffit donc que le Roi **Noirs** tourne autour de la case b7 pour s'y mettre lorsque Rxb5

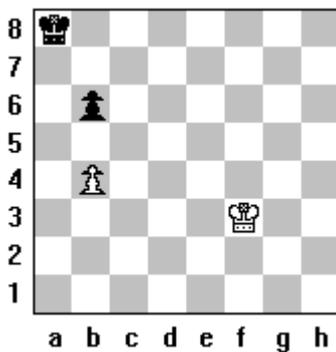
Position 3



Les **Blancs** au trait gagnent

Idée : gagner le Pion **Noirs** sur la 6^{ième} rangée de ce fait avoir 2 avantages 1-0
1.Rg7 Re8 2.Rf6 Rd7 3.Rf7 Rd8 4.Re6 Rc7 5.Re7 Rc8 6.Rxd6 Rd8 1-0
 prend l'opposition, mais laisse 2 avantages aux **Blancs** (Roi 6^{ième} rangée et devant le Pion) **1-0** 7.Re6 Re8 8.d6 Rd8 9.d7 Rc7 10.Re7

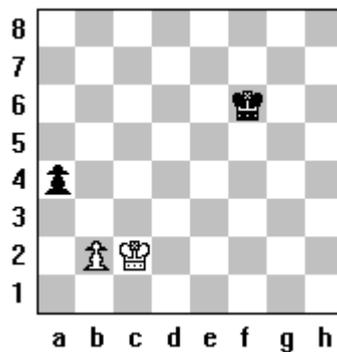
Position 4



Trait aux **Blancs**

1.Re4 b5 2.Rd5 Rb8 3.Rc5 Ra7 1/2-1/2
 3...Ra8, Rc8 ou Rc7 a le même effet. Le Roi **Noirs** garde la case b7 à portée pour quand Rxb5 Rb7 prendre l'opposition et faire 1/2-1/2 (voir position 2)

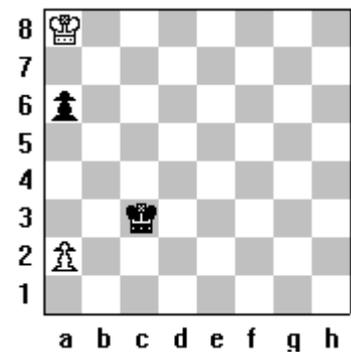
Position 5



Les **Blancs** au trait gagnent

1.Rb1! a3 2.b3! Re5 3.Ra2 Rd5 4.Rxa3 Rc5
Blancs a pour l'instant 0 avantage
5.Ra4 Rc6
Blancs a 1 avantage
6.Ra5 Rc7 7.Ra6
Blancs a 2 avantages 1-0
7...Rc6 8.b4 Rc7
Blancs a 3 avantages 1-0
9.b5 Rc8 10.Ra7 Rc7 1-0

Position 6



Les **Blancs** jouent et font nulle
 Plan :

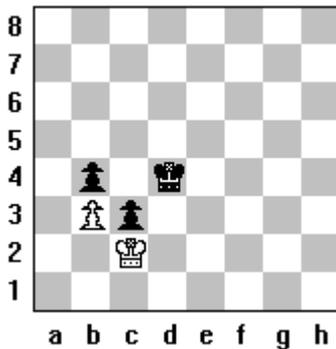
le Roi blanc doit aller bloquer le Roi noir en c2 pour empêcher la promotion
1.Rb7 a5 2.Rc6 a4 3.Rd5 Rb2
 3...a3 4.Re4 Rb2 5.Rd3 Rxa2 6.Rc2 1/2-1/2
4.Rc4 Rxa2 5.Rc3 Rb1
 pour empêcher Rc2 1/2-1/2 si 5...a3?
 6.Rc2
6.Rb4 et 7.Rxa3 1/2-1/2



. R+1P contre R+2P

1 Pion d'avance permet normalement de gagner.

Position 1

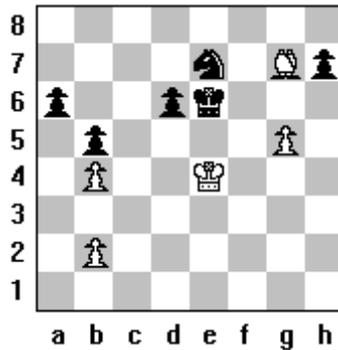


Trait aux **Noirs**

1...Re3 2.Rd1 c2+ 3.Rxc2 0-1

Noirs : 2 avantages R 3^{ième} et devant le Pion 3...Re2 4.Rc1 Rd3 5.Rb2 Rd2 6.Rb1 Rc3 7.Ra2 Rc2 8.Ra1 Rxb3 9.Rb1 Ra3 (il n'y a plus de risque de pat maintenant que la case de fuite c2 existe) 10.Ra1 b3 11.Rb1 b2 12.Rc2 Ra2 **0-1**

16 octobre 2005
AGEN-NAUJAC **National III**
Andréï **CIOARA**



Gérard **MARCINIAK**

Les **Noirs** jouent et gagnent

Andréï, MI arrivé dans cette position sait qu'avec un Pion de plus il gagne (98% des finales). Il ne va donc pas se creuser la tête, en échangeant les pièces, les 3 Pions de l'aile Roi doivent gagner.

Suite 1:

1.Cd5 Fc3

forcé pour ne pas perdre le Pion

2.Cxc3?? bxc3 3.d5+ Rf4 etc.

$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

en fait, il faut faire abstraction des Pions d5 et h7 qui sont neutralisés respectivement par c3 et g5, et l'on se retrouve dans la position étudié ci-dessus où le Roi des **Noirs** ne peut pas passer pour exploiter a6 et b5 contre b4

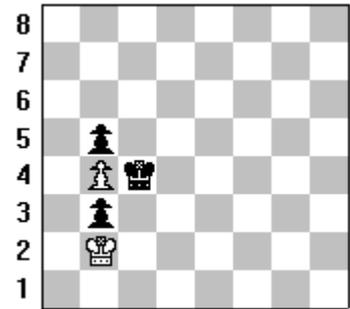
Suite 2:

1.Cc6!! Fc3 2.d5+ Rg4 3.d4

Fd2 4.Rd5 1-0

car le Roi des **Noirs** pénètre dans le camp adverse

TARTAKOWER



a b c d e f g h

YATES

Trait aux **Blancs**

1.Ra3 b2! 2.Ra2

2.Rxb2? Rxb4 **Noirs** 2 avantages **0-1**

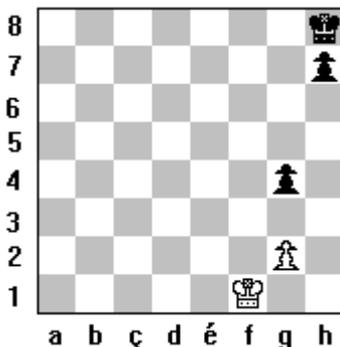
2...Rc3

3.Rxb4? Rxb2 **Noirs** 1 avantage $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

3.Rb1 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

car celui qui prend en 1^{er} donne l'opposition à l'autre

SAUF si les Pions sont sur le bord de l'échiquier



a b c d e f g h

Il y a 2 possibilités : une élégante (due à la position), l'autre technique et forcée même avec des positions approchées.

Possibilité 1:

1.Rf2 Rg7 2.Rg3 h5

forcé

3.Rh4 Rg6 4.g3 pat $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

Possibilité 2:

1.Rf2 Rg7 2.Rg3 h5

forcé

3.Rf4 Rg6

le Roi **Noirs** doit veiller à garder l'opposition sous peine de perdre, ce qu'il fait sans difficulté. Si 3...Rf6 4.g3 Rg6 5.Re5 Rg5 (5...Rh6 Rf5! **1-0**) 6.Re6 Rg6

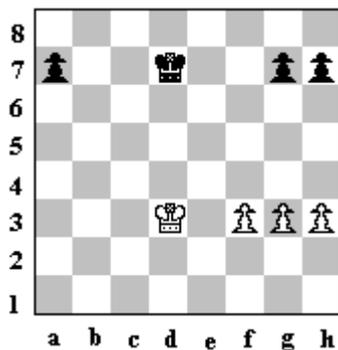
4.g3 Rf6 5.Re4 Re6

$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

Les **Blancs** jouent et font nulle

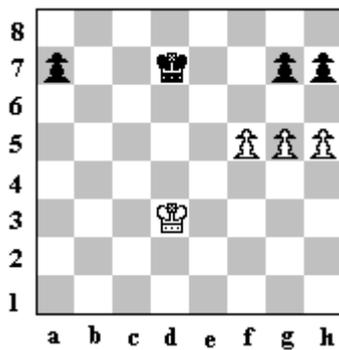


. R+3P contre R+3P



Les **Blancs** perdent

Les pions **Blancs** ne sont pas assez avancés. Ils ne peuvent pas créer 1 Pion passé suffisamment proche de la promotion pour laisser au Roi blanc le temps d'aller attraper le Pion a7



Les **Blancs** gagnent

Les Pions sont assez avancés.

1.f6 Re6

si 1...gxf6 2.g6 Re7 (2...hxg6 3.h6 et Dame) 3.gxh7

2.fxg7 Rf7 3.h6

pendant que le Roi **Noirs** est cloué à la défense de la case de promotion g8, le Roi **Blancs** va aller cueillir le Pion passé éloigné a7 puis revenir pour aider la promotion

3...a5 4.Rc4 a4 5.Rb4 a3

6.Rxa3 Rg8 7.Rb4 Rf7 8.Rc5

Rg8 9.Rd5 Rf7 10.Re5 Rg8

11.Rf5

11.Rf6?? pat

11...Rf7 12.g6+ hxg6+

12...Re7 13.gxh7 1-0 ou 12...Rg8

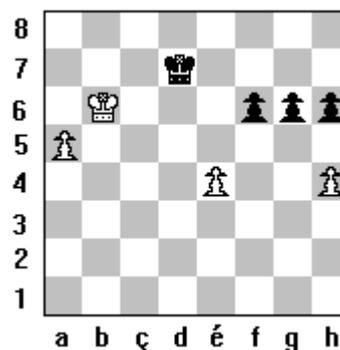
13.gxh7+ Rxh7 14.Rf6 Rg8 15.Re7

Rh7 16.Rf7 1-0

13.Rg5 Rg8 14.Rf6 g5

15.Rxg5 Rf7 16.Rf5 Rg8

17.Rf6 Rh7 18.Rf7 1-0

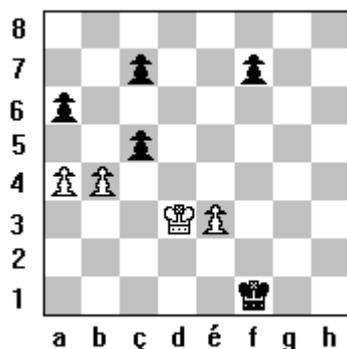


Les **Noirs** gagnent

1...h5?

1...g5!

. R+3P contre R+4P

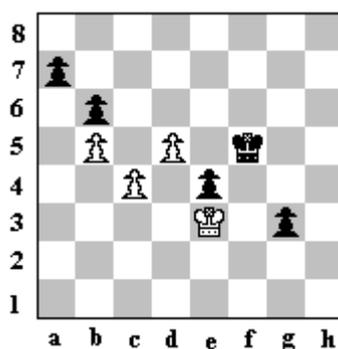
Les **Blancs** gagnent

1.bxc5 f5 [Rf2 2.Rd4 (2.Re4? Re2) f5 3.e4 f4 (fxe4 4.Rxe4 => 1-0)]

1.b5 a5

promotion en 7 coups dans les 2 cas

2.e4 Rf2 3.e5 Rf3 4.Rc4 Re4 5.Rxc5 Rxe5 6.Rc6 f5 7.Rxc7 f4 8.b6 f3 9.b7 f2 10.b8=D a1=D 11.Db5+ Dxb5 12.axb5 a4 13.b6 a3 14.b7 a2 15.b8=D a1=D 16.Dh8+!!

Les **Noirs** gagnent

1.Re2 Re5 2.Rf1 e3 3.Re2 g2 ou 3.Rg2 e2 et rien n'empêche e1=D+ ou g1=D. Si l'on se trouve plus haut sur l'échiquier, cette mauvaise manœuvre permet ou à 1 Pion d'être plus proche de 2 cases de la promotion ou les 2 Pions d'être plus proches d'1 case de la promotion, en répétant cette erreur plusieurs fois, 1 Pion finit par se promouvoir. Le Roi blanc est donc coincé à la défense des 2 Pions noirs, sans avoir une grosse marge de manœuvre

1.Re2 Re5 2.Re3 Rd6 3.Re3 Rc7

la manœuvre 3...Rc5 4...Rxc4 bien sur ne marche pas car 4.d6 et ce sont les **Blancs** qui gagnent

4.Re2 Rb7 5.Re3 a5 6.bxa6

les **Blancs** ne peuvent pas se permettre un nouveau Pion passé éloigné

6...Rxa6

cette manœuvre est permise car le Roi noir reste toujours dans le carré du Pion éventuel qui voudrait se promouvoir. Si 7.d6 Rb7 8.d7 Rc7 le Pion est arrêté

7.Re2 Rb7

et non 7...b5? 8.d6! Rb7 9.cxb5! et le Roi noir est dans la même situation que le Roi blanc 1/2-1/2

8.Re3 Rc7 9.Re2 Rd6 10.Re3 Rc5

la limite est atteinte

11.Re2 b5! 12.cxb5 Rxb5

ou 12...Rxd5

13.Re3 Rc5 14.Re2 Rxd5

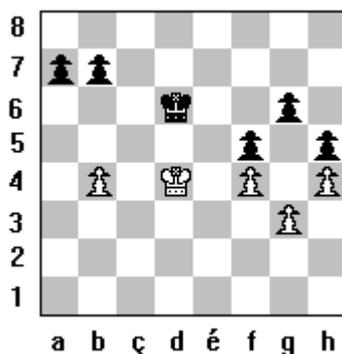
le Roi va maintenant pouvoir venir aider ses Pions

15.Re3 Re5 16.Re2 Rf4 etc..

0-1



. R+4P contre R+5P



Comment gagner avec le Pion de plus

Plan :

Les **Noirs** doivent se créer 1 Pion passé sur la colonne a, obliger le roi blanc à aller le chercher pour pouvoir prendre les Pions blancs.

1...b6?!

Une fois le plan établi, il faut tout de même le vérifier !

2.b5!

2...a5?? 3.bxa6! **1-0** après 1...b6? 2.b5 on est ramené dans la situation où il faut que le Roi noir vienne empêcher la promotion du Pion blanc. Faute d'avoir calculer, il va falloir compter : Rc7-Rb7?!-a5-Rxa6-b5-b4-b3-b2-b1=D soit 9 coups. Pendant ce temps le Roi blanc : Re5-Rf6-bxa6ep+-Rxc6-Rxf5 (ou Rxh5-Rg6-h5-h6-h7-H8=D)-g4-gxh5-h6-h7-h8=D soit 10 coups **0-1**. En fait les **Noirs** peuvent gagner 1 temps car le Roi n'est pas obligé d'aller en b7, il lui suffit de pénétrer dans le carré du Pion à promouvoir pour l'arrêter si nécessaire. Sans le coup Rb7 la reprise en a6 ne se fait plus sur échec et le coup Rxa6 n'est plus forcé les **Noirs** gagnent donc encore 1 temps supplémentaire, leur promotion se fait en 7 coups

2...Rc6 3.Re5 a5 4.bxa6 b5 5.Rf6 b4 6.Rxc6 b3 7.Rxh5 b2 8.Rg6 b1=D

Cependant au lieu de 1...b6?! il est une manière bien plus simple de gagner sans avoir à compter

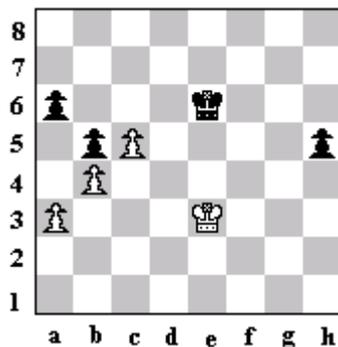
1...a6! 2.Rc4 b6! 3.Rd4 a5! 4.bxa5 bxa5 5.Rc4 a4 6.Rb4 Rd5 7.Rxa4 Re4 8.Rb5 Rf3 9.Rc5 Rxc3 10.Rd5 Rxf4 11.Re6 Rg4 12.Rxc6 f4 0-1



MAITRISER LES ELEMENTS STRATEGIQUES

- PION PASSE

- . chaque **majorité** de Pions saine doit donner naissance à un Pion **passé**
- . pour **obtenir** un Pion passé il faut toujours avancer d'abord le Pion sur une colonne ouverte
- . les Pions passés privilégiés sont ceux qui sont **liés** ou ceux qui sont **éloignés** du Roi adverse
- . **promouvoir** un Pion c'est déblayer sa route jusqu'à la première rangée
- . Un Pion passé **protégé** est plus fort qu'un Pion passé éloigné



le trait est au **Noirs**, mais cela est insuffisant

1...Re5 2.Rf3 Rf5 3.Rg3 Re5

si 3...Rg5? 4.c6! 1-0

4.Rh4 Rd5 5.Rxh5 Rc6 6.Rg5 Rd5 7.Rf5 Rc6

8.Re6 Rc7 9.Rd5 Rd7 10.c6+ Rc8 11.Rd6 Rd8

12.c7+ Rc8 13.Rc6!

bloque le Roi et force a5

13...a5 14.bxa5! b4 15.a6!

et mat en 2 coups

- PION ARRIERE

si le Pion n'est pas passé, l'avantage numérique est inutile

- LA CENTRALISATION

- . des pièces pour **couvrir les 2 ailes et libérer le Roi**
- . du Roi afin qu'il puisse intervenir le plus vite possible aux ailes ou en **soutien (opposition)** du **candidat** à la promotion.

*Quand cette promotion (opposition) devient la préoccupation essentielle, il ne s'agit pas de savoir « quoi faire ? » mais plutôt « comment faut-il le faire ? » (être bon tacticien) (**Nimzovitch**)*

*« Jouer les Pions sans prévoir une pleine participation du Roi est en général une pauvre stratégie. » (**Mednis**)*

« Un Roi dans le vide est en danger si les Tours pénètrent. »



- ECHANGES :

. en finale **F+C contre T** ou **T+T contre Dame**, il faut **fixer** un Pion, puis l'attaquer et échanger les 2 pièces pour son gain

. s'il y a des **Pions sur 2 ailes, les garder**, sinon la nullité est plus commode, car le Roi adverse n'a plus besoin de contrôler les 2 côtés

- COORDINATION MAXIMALE DES PIECES (80% de la technique)

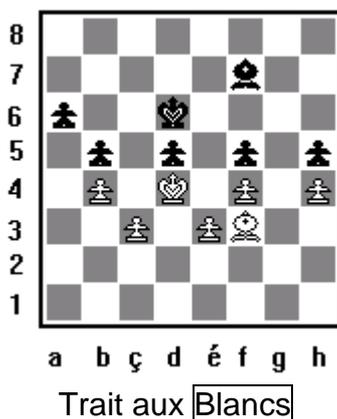
. l'**avance** se fait de façon groupée

. le Cavalier doit **couvrir** par derrière les Pions menacés par le Roi

. contre le Cavalier la meilleure **défense du Roi** est en diagonale
(ex. **Cd3 - Rb5**)

. si l'on possède une colonne (une rangée) les points d'**intrusion** dans le jeu adverse surgiront alors d'eux-mêmes sans que l'on s'en préoccupe.

. « *quand on possède 1 **Fou d'une couleur** il faut s'efforcer de mettre les Pions sur l'autre, le Fou pouvant alors refouler les pièces qui essaieraient de s'infiltrer.* » (bon Fou)
(Philidor)



pour que le Roi Blanc passe, la technique consiste à forcer les **Noirs** à céder le passage sous peine de perdre un Pion

1.Fe2 Fg6 2.Fd3 Fh7 3.Fc2 Fg6

aux cases occupées par le Fou Blanc correspond respectivement des cases de défense du Fou Noir f7 à f3, g6 à e2, h7 à d3, g6 à c2 et e8 à d1. Les **Blancs** doivent briser cette correspondance. Le Fou Blanc disposant en plus de c2, de la case b1 sur la diagonale b1-h7 peut y parvenir.

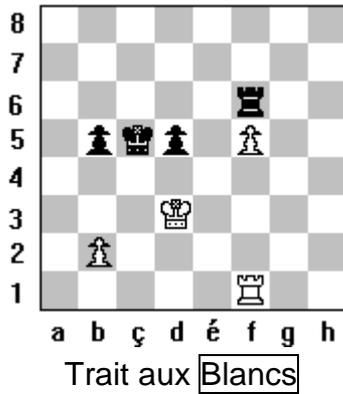
4.Fb1! Fh7 5.Fd3 Fg6 6.Fc2 Fh7 7.Fb3!! Fg8 8.Fd1! Ff7 9.Ff3

la position initiale est rétablie, mais ce sont les **Noirs** qui ont le trait



- POSITION AGRESSIVE DES TOURS

- . **derrière** le Pion passé
- . une Tour **défensive** est moins efficace (moins mobile)



Situation :

1 Pion passé chacun, mais Pion des Blancs plus éloigné du Roi des Noirs donc si échange des Tours : **1-0**, ET TOUR des Blancs placée IDEALEMENT derrière son Pion (gagne de l'espace).

1. Tf4 b4

forcé si 1...d4? 2.Re4

2.b3

les Noirs sont en zugzwang

2... Tf7 3.f6 Rd6 4.Rd4 Re6 5.Tf2 Rd6

5...Txf6? Txf6 Rxf6 7.Rxd5 1-0

6.Ta2 Tc7

6...Txf6? Ta6+ Re7 7.Txf6 Rxf6 8.Rxd5 1-0

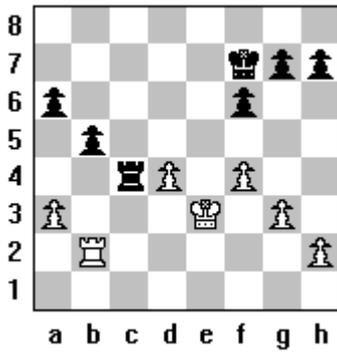
7.Ta6+ Rd7 8.Tb6 1-0

- . une Tour à la 7^{ième} traverse compense le déficit d'1 Pion.

- ETRE ENCORE PLUS ACTIF QUE DANS L'OUVERTURE

. « Activer la pièce la moins bien placée, la moins en jeu » (Botvinnick)

Position 1



Trait aux **Noirs**

si 1...Txc3+? 2.Re4 Txa3 3.Rd5 +=
la Tour noire est condamnée à défendre le Pion sur colonne a, le **Pion passé blanc est fort**

1...Re6

centralisation du Roi qui, en finale est une pièce à part entière

2.Tb3 Rd5 3.Td3

Pion passé d4 est devenu 1 Pion faible

3...f5 4.h3

prépare g4

4...h5 5.Re2

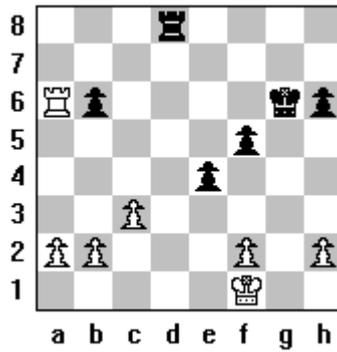
5.h4 g6 zugswang

5...Txd4 6.Tc3

si 6...Td2 7.Txd2 7.Rxc2 a5!

6...h4!

Position 2



Trait aux **Noirs**

si les **Noirs** cherchent à défendre b6 par 1...Tb8? ou 1...Td6?! 2.a4. Il n'y a donc pas d'autre choix que d'**améliorer la position** en perdant b6

1...Td2!

empêche la sortie du Roi

2.Txb6+ Rg5 3.Re1

3.a4?! trop tôt car f4-f3 menace #, après 3.Re1 cette menace n'existe plus, **Blancs** ont gagné 1 temps

3...Tc2 4.Tb5!

4.a4 f4 5.a5 f3 6.a6 Te2+ 7.Rd1 Txf2 8.a7 Tf1+ et Ta1 empêche a8=D. 4.Tb5 empêche f4

4...Rg4 5.h3+ Rxh3 6.Txf5

Txb2 7.Tf4 Txa2 8.Txe4 h5

9.c4 Rg2 10.Tf4 Tc2 11.Th4

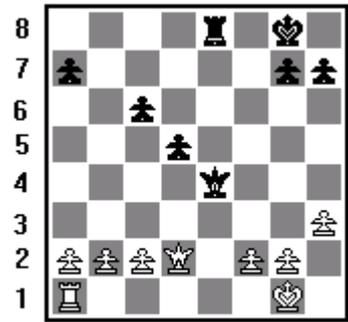
Rf3

11...Txf2? 12.Th2+

12.Rd1 Txf2 13.c5

(suite de la page 30)

PONCET



a b c d e f g h

TEYSSIER

stratégie :

1/ garder le capital,
2/ activer la Tour tout en défendant la position

25.Dc3 Te6 26.f3 Dh4 27.Tf1

Dg3 28.Tf2 Rf7 29.Db4 Dc7

30.b3 c5 31.Dh4

il reste 3 mn pour 9 coups, il faut gagner du temps jusqu'au contrôle

31...Th6 32.Dg5 Dd6 33.Te2

Te6 34.Df5+ Re7 35.Dg5+ Rf7

36.Dh5+ Re7 37.Dg5+ Rf7

38.Df5+ Re7 39.Rf2 g6

40.Txe6+ Dxe6 41.Dg5+ Rd6

42.Dd8+ Rc6?

le Roi va devoir venir à la bande pour protéger le Pion. La Dame devra jouer un rôle passif de défense pour empêcher le mat 42...Dd7 défend la

7^{ème} rangée et le Roi

43.Da8+ Rb6 44.Db8+ Ra6

45.a!

la pointe qui menace 46.Db5#

45...Dc6 46.g4 h5 47.gxh5

gxh5 48.f4

ce Pion doit aller à Dame sinon le menacer

48...Dd7 49.Df8 c4 50.bxc4

dxc4 51.Db4 Dd4+ 52.Rf3

Dd5+ 53.Rg3 h4+?!

inutile, ne change pas l'issue

54.Rxh4 Dd8 55.Rg3 Dg8+

56.Rf2 Dd5

ce retour forcé est un constat d'impuissance. Le 2^{ème} Pion passé éloigné permet la conclusion

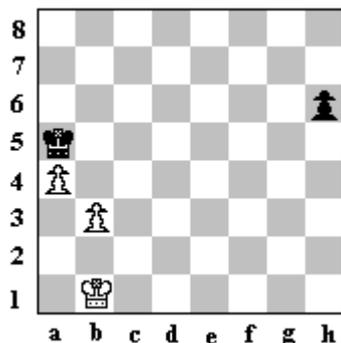
57.Db5+ Dxb5 58.axb5+ Rxb5

59.h4 1-0

le Pion h est le 1^{er} à Dame, empêchant la promotion en a1



ETABLIR UN PLAN DE JEU



PLAN DES **BLANCS** ?

Le Roi noir est bloqué à la surveillance des 2 Pions blancs.

1/ Le Roi blanc va donc aller chercher le Pion noir (ne pas attendre pour entrer dans le carré)

puis 2/ revenir pour avancer 1 seul Pion

3/ arrivé à la 7^{ième} éviter la position de pat et avancer le 2^{ième}

1.Rc2 h5 2.Rd2 h4 3.Re2 h3

4.Rf2 h2 5.Rg2 h1=D+ 6.Rxh1

Rb4 7.Rg2 Ra5 8.Rf3 Rb4

9.Re3 Ra5 10.Rd3 Rb4

11.Rc2 Ra5 12.Rc3 Rb6

13.Rc4 Ra6 14.b4 Ra7 15.b5

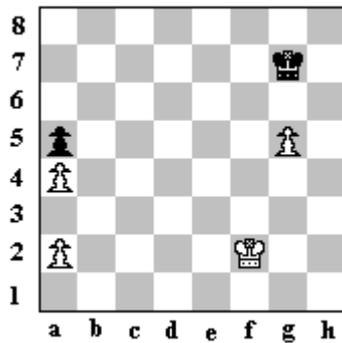
Rb6 16.Rd5 Rb7 17.Rc5 Rc7

18.b6+ Rb7 19.Rb5 Rb8

20.Rc6 Rc8 21.b7+ Rh8

position du pat si 22.Rb6??

22.a4! Ra7 23.Rc7 1-0



PLAN DES **BLANCS** ?

1^{ière} idée :

abandonner g5 et aller chercher a5, puis faire Dame avec l'aide du Roi. Il faut en faite compter pour voir en combien de coups les Rois arrivent dans le « *petit carré de Jules* » (pour 1 Pion à la bande : ici b7-b8-c8-c7)

Re3-Rd4-Rc5-Rb5-Rxa5-Rb6-Rc7 soit 7 coups Rg6-Rxg5-Rf6-Re7-Rd7-Rc7 soit : 6 coups. Dans cette

variante les **Noirs** font 1/2-1/2

2^{ième} idée :

pousser jusqu'à g7 en position de « *pat* » puis gagner 1 temps en poussant a3

1.Rf3 Rg6 2.Rf4 Rg7 3.Rf5

Rf7 4.g6+ Rg7 5.Rg5 Rg8

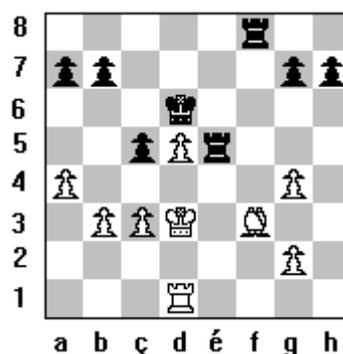
6.Rf6 Rf8 7.g7+ Rg8 8.a3!

si 8.Re6? Rxg7 9.Rd6 Rf7 10.Rc6 Re7 11.Rb6 Rd7 12.Rxa5 Rc7 il est

dans le « *petit carré de Jules* » 1/2-1/2

si 8.Rg6? pat 1/2-1/2

8...Rg7 9.Rf7 1-0



QUEL PLAN ?

Le plan peut être le même pour les **Blancs** et pour les **Noirs** :

faire 1 Pion passé éloigné à l'aile Roi, que le monarque adverse devra aller chercher et à ce moment là, aller à l'autre aile cueillir les autres Pions. Pour cela il faut que le Roi soit suffisamment avancé pour être proche des Pions adverses. Le Roi le plus avancé est le Roi noir et comme il est au trait, il va pouvoir accentuer cet avantage. Les **Blancs** vont subir.

1...Txf3+ 2.gxf3 Txd5+ 3.Rc2

Txd1 4.Rxd1 Re5 5.Re2 Rf4

6.Rg2 h6 7.Rf2 g6 8.Rg2 h5

9.gxh5 gxh5 10.Rf2 h4

11.Rg2 h3+ 12.Rxh3 Rxf3 0-1

car les Pions c3, b3 et a4 tombent



ILLUSTRATIONS



MAJORITE AILE-DAME contre PION ISOLE PASSE puis SUPERIORITE AILE-ROI

1948 - Hilversum
O'KELLY - SZABO
 Défense est-indienne

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d6 4.Cf3 Fg7 5.g3 O-O 6.Fg2 Cbd7 7.O-O e5 8.e4 c6 9.h3 exd4 10.Cxd4 Cb6

pour jouer d5 mais les Noirs oublient l'activation des pièces **Boleslavsky** joue 10...Cc5 **Bronstein** 10...a5

11.b3 d5 12.e4xd5 cxd5 13.c5 les **Blancs** cherchent à réfuter le système en obtenant une supériorité matérielle à l'aile Dame. Ce sera le motif principal de tout le reste de la partie. 13.cxd5 Cbx5 14.Cxd5 Cxd5 15.Fb2 était possible aussi

13...Ce4

coup basé sur des idées combinatoires, mais pas entièrement satisfaisant. Meilleur eut été 13...Cbd7 même si l'avantage blanc demeure

14.Cxe4 dxe4 15.Fb2 Cd5

16.Fxe4! Fxh3 17.Te1

une supériorité à l'aile Dame s'oppose à une à l'aile Roi

17...Dd7 18.Dd2 Ce7?

les **Noirs** n'ont pas la tâche facile, mais ils doivent être actifs et essayer la contre-attaque à l'aile Roi 18...f5 19.Cxf5! (si 19.Fg2 f4!) Txf5 20.Fxg7 Rxg7 21.Tad1 Fd8

19.Tad1 Tfd8 20.Db4

menace b7 et 21.Cf5! force la réponse noire

20...Cd5 21.Dc4 Tac8 22.b4

protège c5 et prépare le coup suivant. Pour les Noirs f5 ne va plus à cause de Cxf5 et Fxd5+. Il ne leur reste qu'à attendre

22...Cf6 23.Ff3

la menace est 24.Cc6! avec gain de la qualité si 23...Dc7 24.Cb5 Db8 25.Te7! si 23...Cd5 24.Cb5 Fxb2 25.Txd5

23...Fg4 24.Cc6 Te8

les **Blancs** ne peuvent pas prendre la Dame sans perdre les 2 Tours, mais :

25.Ce5!

les **Noirs** vont devoir donner b7

25...De6 26.Dxe6 Fxe6

27.Fxb7 Tc7 28.Fc6 Tb8

si 28...Cd7 29.Cxd7 Fxb2 30.Cf6+ ou si 28...Tec8 29.a3 Txc6? 30.Cxc6 Txc6 31.Td8+ Ff8 32.Fxf6 ...

29.a3 Cg4 30.Ff3 h5 31.Cc6

Fxb2 32.Cxb8 Fxa3 33.Td8+

Rg7 34.Ca6 Tc8 35.Txc8

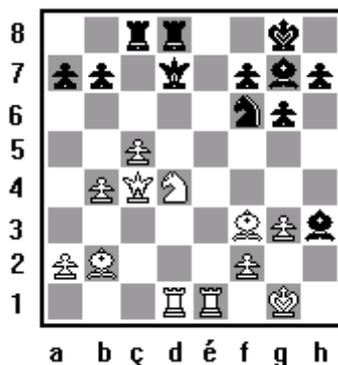
Fxc8 36.Ta1 Fb2 37.Ta2 Fc3

38.b5 Fd4 39.Fxg4 40.Td2 Ff6

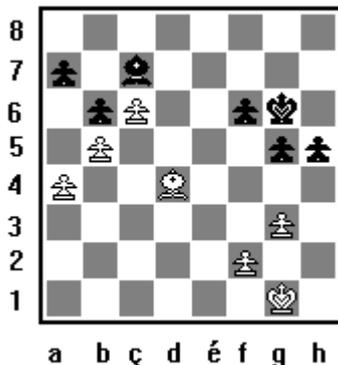
41.Cc7 Fe7 42.Ce8+ Rf8

43.Cd6 Fe6 44.b6 axb6

45.cxb6 Fg5 46.b7 1-0



DEVIATIONS



Les **Blancs** jouent et gagnent

1.a5! Rf7

1...bxa5 2.Fxa7 et 3.b6

2.Fxb6!

1^{ère} tentative de déviation et d'élimination du Fc7 si 2.axb6? axb6

2...axb6

si déviation marche 2...Fxb6 alors 3.axb6 axb6 4.c7

3.a6! Fb8

pour empêcher a7 et la promotion qui suit

4.c7

pour dévier le Fb8

4...Fxc7 5.a7 1-0

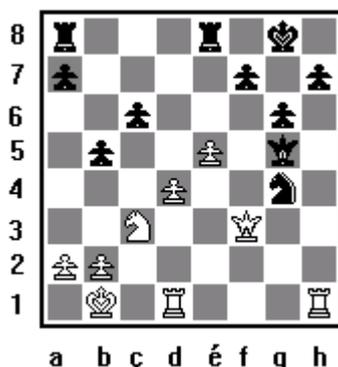
la promotion est assurée



DEVIATION -FOURCHETTE

1983 - Pasadena

JARECKI



RESHEVSKY

Les **Blancs** jouent et gagnent

1.Ce4

1.Tdg1? h5

1...Df5 2.Dxg4!

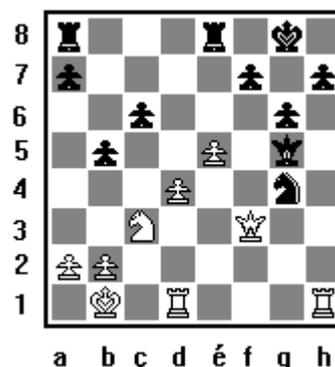
déviaton de la Dame après avoir pris une pièce

2...Dxg4 3.Cf6+ 1-0

fourchette qui récupère la Dame

1983 - US open

MATTHEWS



WHITEHEAD

Les **Blancs** jouent et gagnent

1.Fxb6

après b6, menace la prise de c7

1...cxb6

déviaton de c7 de la défense de d6

2.Cxd6

piège la Dame, forçant son gain

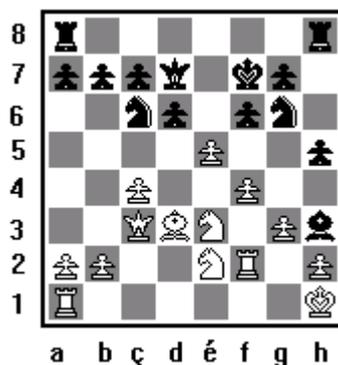
2...Dc7 3.Ce8+ 1-0

fourchette qui gagne la Dame

FOURCHETTES - ATTRACTIONS

1948 - Bensheim

JUNG



BECKER

Les **Blancs** jouent et gagnent

1.e6+!

1^{ière} fourchette et 1^{ière} attraction (de la Dame)

1...Dxe6

1...Rxe6 laisse le Cg6 en prise et si 1...Fxe6 2.f5!

2.Fxg6+! Rxg6 3.f5+!

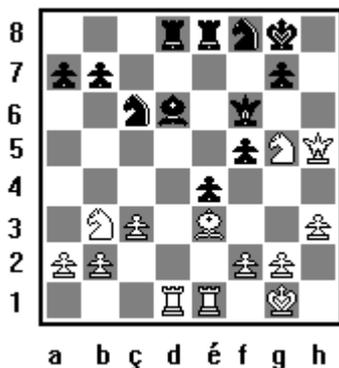
2^{ième} fourchette après la 2^{ième} attraction (du Roi) pour dégager f4 en vue de la 3^{ième} fourchette

3...Fxf5 4.Cf4+ et 5.Cxe6 gagne



DEVIATION – ATTRACTION – FOURCHETTE

1982 – Vienne
FARAGO



POPOVIC

Les Blancs jouent et gagnent

1.Txd6!!

pseudo-sacrifice de qualité pour dévier la D de la défense de f7 et l'attirer sur d6

1...Dxd6

1...Txd6 2.Dxe8

2.Df7+ Rh8 3.Dxe8! 1-0

prise d'une pièce,

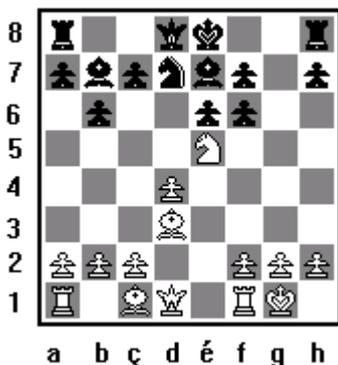
libération de la case f7 et,

déviation de la T de la défense de la D pour rester avec 1 pièce supplémentaire après 3...Txe8 et la fourchette 4.Cf7+ Rg8 5.Cxd6

SACRIFICE - DEVIATION - MAT Tour+Cavalier

1948 - Buenos-Aires
NAJDORF - SCHAPIRO
Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4?!
4.Cxe4 Cd7 5.Fd3 b6 6.Cf3
Fb7 7.O-O Fe7?!
mieux 7...Cgf6
8.Ce5 Cgf6 9.Cxf6+ gxf6?
ouvre la colonne g oubliant la
faiblesse de f7



10.Cxf7! Rxf7 11.Dh5+ Rg8
12.Te1 Cf8 13.Txe6! Cxe6
14.Fc4 Dd6 15.Fxh6 Ff8
16.Te1 Fc8 17.De8 Fd7
18.Txe6! Txe8 19.Txe8+d Fe6
20.Fxe6+ Dxe6 21.Txf8#



SACRIFICES

1948 - Venise
TARTAKOWER - EUWE
Italienne

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5
4.c3 Fb6 5.d4 De7 6.O-O d6?
7.h3 Cf6 8.Te1 O-O 9.Ca3!
Cd8

pour jouer c6 valait mieux 9..., Rh8
10.Ff1 exd4 11.cxd4 Cxe4

10.Ff1!

les 4 coups blancs réfutent 6...d6 si
10...exd4 11.cxd4 Cxe4 12.Cg5 puis
13.f3 sont possibles car Cxd4
impossible

10...Ce8? 11.Cc4

si 11.dxe5 dxe5 12.Cxe5? Dxe5
13.Dxd8 Fxh3! 14.Dxa8 Cd6!
15.Dxf8+ Rxf8 16.gxh3 Dg3+! gagne

11...f6?

perd un Pion

**12.a4! c6 13.Cxb6 axb6
14.Db3+ Ce6 15.Dxb6 g5**

essaye une attaque audacieuse et
risquée

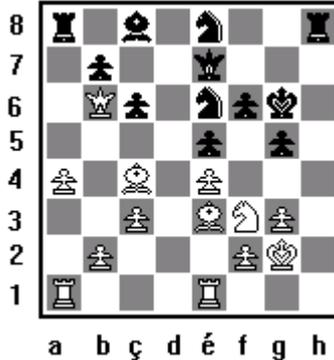
**16.Fc4 h6 17.h4 Rh7
18.hxg5?**

l'ouverture de la colonne h profite à
l'attaquant, même si elle maintient la
colonne f fermée

**18...hxg5 19.dxe5 dxe5
20.Fe3 Th8 21.g3?**

avec la pression Noire sur la colonne
h, les Blancs devaient prévoir la fuite
du Roi par e2 via f1

21...Rg6 22.Rg2



1^{er} sacrifice

22...Cf4+! 23.gxf4 Fh3+!

24.Rg3 gxf4+ 25.Fxf4 Dd7!!

26.Ch2 exf4+

26...Fg2? 27.Rxg2 Dh3+ 28.Rh1!
exf4 29.Tg1+!

27.Rxf4 Th4+ 28.Re3

insuffisant 28.Rf3 Fg2+! 29.Rxg2
Dh3+ 30.Rg1 Dxb2+ 31.Rf1 Dh1+ ni
28.Rg3 Tg4+ 29.Rf3 Fg2+

28...Fg2 29.Cf3 Txe4+!

2^{ième} sacrifice

30.Rxe4 Cd6+ 31.Rd3 Df5+

32.Rd4 Df4+ 33.Rd3 Dxc4+

34.Rc2 Fxf3 35.b3?

35.Dd4 résistait mieux

35...Fe4+ 36.Rb2 Dd3

37.Tg1+ Rf7 38.Tac1

si 38.Dc7+ Re6 39.Tac1 Dd2+
40.Ra1 Cc4 gagne mais 38.Dc5!
Dc2+ 39.Ra3 Cb5+ 40.Rb4 tient

38...Dd2+ 39.Ra3



3^{ième} sacrifice

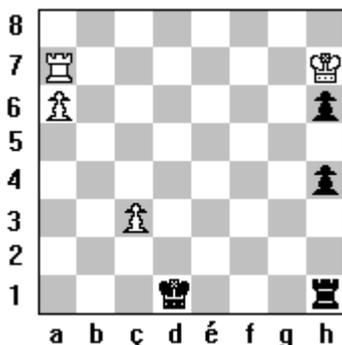
39...Cc4+! 40.bxc4 Txa4+!

4^{ième} sacrifice

**41.Rxa4 Da2+ 42.Rb4 Db2+
0-1**

si 43.Ra5 Db3# si 43.Ra4 Dxb6 si
43.Rc5 Dxf2+ et 44....Dxb6

**PION PASSE - LA CENTRALISATION - COORDINATION MAXIMALE DES PIECES - POSITION
AGRESSIVE DES TOURS - ETRE ENCORE PLUS ACTIF QUE DANS L'OUVERTURE**



BLANCS jouent et gagnent

1.Tg7! Rc2 2.Tg2+ Rb3

si 2...Rxc3 3.Ta2 1-0

3.Ta2!

rien n'empêche la promotion

1.Tg7! Te1 2.Tg1!

g8 est contrôlée par le Roi



A MOI DE JOUER !

9 février 1991 - 1/8 finale coupe de St-Chamond
 CHOMIER - TEYSSIER
Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Cc6 5.Cf3 Db6

c5, Cc6 Db6 font pression sur d4

6.a3 a5(4)

s'oppose à b4

7.g3(2) Fd7(10) 8.Fh3(2) Tc8(12)

occupe la colonne qui va s'ouvrir

9.O-O(10) cxd4(16) 10.cxd4(11)

Cge7(22) 11.Cc3(11) Cg6(26)

12.Ca4?!(14)

coup inutile étant donné le coup suivant

12...Da7(28) 13.Cc3(16) Db6(39)

14.Te1(19) Fe7(47) 15.Dd3(21)

Ca7(48)

s'oppose à un nouveau Ca4 mieux préparé

16.Dd1?!(32)

perd un temps

16...f6?(55)

ouvre le jeu aux **Blancs** en créant une grave faiblesse en e6. non 16..., O-O? 17.Cxd5 exd5 18.Fxd7 mais 16...Tc7 pour protéger le Fd7 et autoriser le O-O

17.exf6(35) Fxf6(57) 18.Cxd5!

e6 est cloué

18...Dd6 19.Cxf6 gxf6 20.Db3

la pression sur e6 augmente

20...Rf7 21.Fe3?(61)

coupe l'action de la Tour sur e6, et la protection de la Dame sur Cf3. 21.d5!



21...Fc6!(71)

attaque Cf3, empêche d5, permet une activation du jeu noir, vise la position obtenue au 26^{ième} coup

22.Fxe6+(87) Dxe6 23.Dxe6

Rxe6 24.d5+ Fxd5(74)

25.Fxa7+ Rf5 26.Cd4+(90)

Rg4(76)



la situation des **Noirs** s'est améliorée par la stratégie : 1/ échange du Fh3 très actif pour le Ca7 hors jeu

2/ échange du Pion d5 contre l'arrière e6

3/ Roi centralisé

27.Fb6(94) Ta8(78) 28.f4?!

libère la case e4 pour le Fou

28...Ta6 29.Fc7(99) f5(82)

30.Tad1(100) Fe4(90)

plan :

1/ centraliser le Fou, soutenu par Pion

2/ fermer la colonne e pour retarder la pénétration

31.Te3(102) Tc8(91) 32.Tc3

Ce7

menace la fourchette en d5. Toutes les pièces noires sont en jeu, Roi y compris.

33.Fe5 Txc3

affaiblit a3 et c3. = malgré le Pion en moins. Les coups sont des menaces qui forcent les Blancs à la défense

34.bxc3 Cd5 35.Cb5 Tc6

36.Td2(114) Tc5(96) 37.a4 Cb6

38.Fd4 Td5 39.Ta2 Cc4

40.Cc7(119) Td8(108)

s'oppose à 41.Ce8 suivi de 42.Cf6+

41.Ce6(8) Te8(-12) 42.Cg5 Fd5

sans craindre 43.Cxh7? Te1+ 44.Rf2 Th1 menace 45...Txh2+ qui gagne le Cavalier ou la Tour

43.Ff2(17) h6(-8) 44.h3+

tente le va-tout en espérant du contre jeu avec le Pion passé. Sur 44.Cg7 Te6 45.Cf8 Tb6 46.Ta1 Tb3 il ne reste qu'à choisir l'aile où les Pions tombent

44...Rh5 45.h4 hxg5

46.fxg5(25) Ce5(-7) 47.Ta1(26)

Cf3+(0) 48.Rf1 Tc8 49.Td1 Fe4

50.Td6(30) Tc6(11) 51.Txc6

Fxc6 52.Fb6 Fxa4 53.Fxa5

Fe8 54.Rf2 Rg4 55.Fc7 Cd2

56.Fe5 Ce4+ 57.Rg2 Fc6

58.Rh2 Cd2 0-1

la menace 59...Cf3+ gagne 60.Rjoue Cxe5+d

Le temps de réflexion est entre ()





INDEX DES JOUEURS

JOUEURS EN EXEMPLES

A		Dracius	33	Kasparov	40
Adams	73	Dumont	44	Kazic	74
Alékhine	17, 48, 65, 61, 72	E		Keene	32
Alloin	20	Egaud	34	Kérès	38
Anon	74	England	75	Kett	74
Apschenek	64	Euwe	40, 54, 63, 76, 111	Kling	93
Averkin	29	Elikov	77	Koltanovsky	48
B		F		Konc	46
Balajan	49	Fahnensmidt	35	Konen	70
Bantleon	77	Farago	110	Korchnoï	27, 50, 62, 76, 79
Barbeli	15	Fargère	68	Kottnauer	30
Bader	54	Fine	38	Kovacs	15
Bauer	48	Fischer	21, 57, 92	Kotov	61, 63
Bauer Laurent	77	Flohr	63, 64	Kramer	63
Becker	109	Fourthin	31	Kramnik	56
Begart	38	Friedrich	77	L	
Benmesbah	57	Frith	56	Laclau	22
Berger	92	G		Lasker	48, 67, 75
Bernard	59	Garcia Luis	68	Legal	71
Bhend	91	Georghiu	90	Lepek	70
Bischoff	40	Germond	71	Leroy	39
Bilguer	86	Gereben	76	Levacic	40
Billecart	70	Gheroghui	76	Levitt	76
Blackburne	75	Gligoric	28, 40	Liue	76
Blikov	77	Golovko	74	Liubarsky	79
Boden	75	Graf	75	Ljubliasevic	52
Boldochan	75	Grundfeld	27	Lolli	72
Bonhomme	23	Guinchar	17	Longueville	34
Bottcher	71	Gusejnov	49	Lpoutian	56
Botvinnick	40, 43, 54, 60, 61	H		M	
Branca	78	Hansen	33	Madoux	47
Brassart	29	Hodgson	38	Maistre	30, 76
Brège	15	Honfi	27	Marciniak	98
Burn	62	Horwitz	93	Mariotti	16
C		Howoll	38	Markovic	46
Calistri	41	Hug	40	Maroczy	61
Celette	39	Hulak	32	Martin	69
Centurini	94, 95	I		Matthews	109
Chéron	82	Illingworth	70	Matulovic	43, 57
Chomier	112	Ingrand	35, 68	Menchik	75
Cioara	98	Isoardo	30	Mendelsohn	76
Coureau	70	Ivanov	51	Mendheim	86
Cueille	83	J		Michali	23
D		Jarecki	109	Miles	51
Defosse	48	Juchtmann	77		
Descamps	36	Jung	109		
Dewitt	48	K			
Dijon	55, 79	Karpov	21, 28, 46, 50		
Doncevic	32	Kashdan	73		
Donner	21				



JOUEURS EN EXEMPLES (suite)

Mivielle	44	Rossolimo	30	20, 22, 23, 29, 30, 31, 33, 34,	
Morphy	79	Roussel	84	36, 39, 41, 44, 45, 47, 55, 58,	
Morris	73	Rubinstein	53	59, 64, 68, 69, 70, 76, 77, 79,	
Mortensen	32	S		80, 83, 105, 112	
N		Saillard	45	Timman	21, 57
Najdorf	110	Saint-Brie de	71	Tringov	15
Neumann	87	Salagar	56	Trois	35
Newonen	71	Saloila	71	U	
Nicevsky	52	Sanchez	47	Unzicker	91
Nikolic	34	Savournin	41	V	
Nimzovitch	49	Schapiro	110	Vajda	61
Nurminaki	14	Scheeren	32	Van der Berg	63
O		Schusterman	78	Vasselon	64
O'Kelly	108	Sevin	15	Vidal	36
Olsommer	76	Sienko	24	Vidmar	76
P		Siff	73	Vinot	31
Pachman	32, 63, 75	Short	57	Vogué	80
Peterson	79	Smejkal	27	Vukovic	74
Petursson	90	Smyslov	65, 60, 69	W	
Poncet	30, 70, 105	Sosonko	46	Wedberg	33
Popov	78	Soultanbéïeff	79	Weiller	58
Popovic	110	Spassky	76	Whitehead	109
Portisch	34	Stein	27, 54	Wholers-Armas	57
Q		Steinitz	87	Wittwer	78
R		Suba	71	Worch	71
Refalo	16	Svekov	65	X	
Reshevsky	72, 109	Szabo	108	Y	
Riazantsev	74	T		Yates	98
Rinck	85	Tack	70	Young	65
Riveline	55	Taïmanov	78, 92		
Roche	59	Tal	15, 27, 29	Z	
Rodriguez	58	Tarrasch	49		
Romefort	34	Tartakower	53, 98 111		
		Teyssier	14, 15, 16, 17,		

JOUEURS CITES

Alékhine	13, 25, 26, 37	Kasparov	17	Philidor	103
Botvinnick	50	Lasker	67	Roos Daniel	12, 22, 60
Bronstein	108	Lautier	17	Smagin	50
Choumak	50	Makagonov	57	Smyslov	69
Colle	16	Marshall	16	Steinitz	22, 42
Damiano	67, 69	Mednis	102	Tarrasch	16
abbé Durand	82	Najdorf	62	Tchigorine	22, 26
Euwe	40	Nimzovitch	37, 66, 102		



INDEX DES OUVERTURES

PARTIES

1.d4 Cf6 2.Fg5 :				<u>Gambit Dame</u> :			
Hodgson-Howoll		38		Dracius-Teyssier	1989		33
				Kramnik-Lpoutian	1992		56
<u>Alékhine</u> :				Van der Berg-Kramer	1950		63
Teyssier-Bonhomme	1982	23		Kotov-Pachman	1950		63
Teyssier-Fargère	1981	68		Martin=Teyssier	1990		69
<u>Anglaise</u> :				<u>Italienne</u> :			
Gligoric-Botvinnick	1956	40		Teyssier-Sevin	1993		15
				Teyssier-Brège	1994		15
<u>Bird</u> :				Guinchard-Teyssier	1989		17
Savournin-Teyssier	1987	41		Teyssier-Poncet	1991	30,	105
				Teyssier-Celette	1990		39
<u>Bénoni</u> :				Teyssier-Madoux	1989		47
Korchnoï-Honfi	1981	27		Legal-de St-Brie	1760		71
Konc-Markovic	1978	46		Saloila-Newonen	1940		71
				Tartacover-Euwe	1948		111
<u>Ecossaise</u> :				<u>Larsen</u> :			
Ingrand-Teyssier	1987	35, 68		Saillard-Teyssier	1987		45
				Teyssier-Riveline	1989		55
<u>Espagnole</u> :				<u>Nimzo indienne</u> :			
Mariotti-Teyssier	1987	16		Germond-Suba	1984		71
Michali-Teyssier	1982	23					
Tal-Stein	1964	27		<u>Ouest-indienne</u> :			
Grunfeld-Smejkal	1980	27		Romefort-Teyssier	1984		34
Karpov-Gligoric	1973	28					
<u>Est-Indienne</u> :				<u>Pirc</u> :			
O'Kelly-Szabo	1948	108		Karpov-Timman	1979		21
				Teyssier-Vinot	1982		31
<u>Française</u> :				Teyssier-Fourthin	1985		31
Nurminaki-Teyssier	1992	14		<u>Russe</u> :			
Teyssier-Sienko	1989	24		Teyssier-Weiller	1989		58
Longueville-Teyssier	1991	34					
Teyssier-Calistri	1988	41					
Mivielle-Teyssier	1992	44					
Dumont-Teyssier	1997	44					
Teyssier-Sanchez	1992	47					
Dijon-Teyssier	1990	55					
Teyssier=Rodriguez	1990	58					
Najdorf-Schapiro	1948	110					
Chomier-Teyssier	1991	112					



PARTIES (suite)Sicilienne :

Barbeli-Kovacs	1948	15
Teyssier- Refalo	1987	16
Teyssier -Alloin	1982	20
Teyssier- Laclau	1982	22
Bischoff-Levacic	1981	40
Hug=Kasparov	1987	40
Karpov -Sosonko	1979	46
Karpov -Korchnoï	1974	50
Teyssier- Bernard	1982	59
Smyslov- Botvinnick	1948	60
Alékhine -Maroczy	1923	61
Alékhine=Botvinnick	1938	61

Burn-Korchnoï	1952	62
Teyssier- Vasselon	1990	64

Tarrasch :

Kérés-Fine	1937	38
Roche- Teyssier	1990	59
Georghiu -Petursson	1979	90

Viennoise :

Worch- Bottcher	1973	71
------------------------	------	----



INDEX DES DIAGRAMMES



POSITIONS

Activation			105	<i>Menchik-Graf</i>	1937	75
<i>Morris-Adams</i>	1963		73	Golovko-Riazantsev	1948	74
Alékhine-Dewitt	1923		48	<i>Olsommer-Gereben</i>	1960	76
Alékhine-Maroczy	1923		61	Gusejnov-Balajan	1975	49
Alékhine-Reshevsky	1937		72	<i>Wedberg-Hansen</i>	1983	33
Alékhine-Young	1942		65	Hulak-Scheeren	1983	32
<i>Kett-Anon</i>	1984		74	Illingworth-N	1964	70
<i>Flohr=Apschenek</i>	1939		64	Ingrand- Teyssier	1987	35
<i>Bader-Stein</i>	1974		54	Isoardo-Teyssier	1990	30
Gusejnov-Balajan	1975		49	Ivanov-Miles	1982	51
<i>Friedrich-Bantleon</i>	1967		77	Reshevsky-Jarecki	1983	109
Lasker-Bauer	1889		48	Juchtmann-Blikov	1966	77
<i>Teyssier-Bauer</i>	1989		77	Becker-Jung	1948	109
Becker-Jung	1948	109		<i>Siff-Kashdan</i>	1948	73
Keres-Begart	1932		38	Kazic-Vukovic	1940	74
<i>Wholers-Armas-Benmesbah</i>			57	Keene-Mortensen	1983	32
<i>Unzicker-Bhend</i>	1954		91	Keres-Begart	1932	38
<i>Tack-Billecart</i>	1907		70	Kett-Anon	1984	74
<i>Juchtmann-Blikov</i>	1966		77	Koltanovsky-Defosse	1936	48
Boldochan-Pachman			75	Lepek-Konen	1962	70
Botvinnick-Euwe	1948		54	<i>Burn-Kortchnoi</i>	1952	62
<i>Teyssier-Brassart</i>	1993		29	Kortchnoi-Peterson	1965	79
<i>Burn-Kortchnoi</i>	1952		62	Spassky-Kortchnoi	1938	76
Coordination			54	<i>Vajda-Kotov</i>	1949	61
<i>Teyssier-Coureau</i>	1992		70	Kottnauer- Rossolimo	1948	30
Koltanovsky-Defosse	1936		48	Lasker-Bauer	1889	48
<i>Teyssier-Descamps</i>	2005		36	Lasker-England	1913	75
Déviations		108		Lepek-Konen	1962	70
<i>Alékhine-Dewitt</i>	1923		48	<i>Teyssier-Leroy</i>	1989	39
Dijon-Teyssier	1990		79	<i>Mendelsohn-Levitt</i>	1991	76
<i>Pachman-Doncevic</i>	1982		32	Soultanbéïeff-Liubarsky		79
<i>Fischer-Donner</i>	1962		21	Nicevsky-Ljubliasevic	1983	52
<i>Teyssier-Egaud</i>	1990		34	<i>Teyssier-Maistre</i>	1993	30, 76
Elimination			35	Alékhine-Maroczy	1923	61
Lasker-England	1913		75	Whitehead-Matthews	1983	109
Botvinnick-Euwe	1948		54	<i>Fischer-Matulovic</i>		57
<i>Flohr-Euwe</i>	1932		63	Menchik-Graf	1937	75
Vidmar-Euwe	1929		76	Mendelsohn-Levitt	1991	76
<i>Trois-Fahnensmidt</i>	1983		35	Ivanov-Miles	1982	51
Popovic-Farago	1982			Morphy-X	1857	79
Erreur ! Signet non défini.				<i>Morris-Adams</i>	1963	73
<i>Fischer-Donner</i>	1962		21	Keene-Mortensen	1983	32
Fischer-Matulovic			57	Steinitz-Neumann	1870	87
Fischer-Taïmanov	1971		92	Nicevsky-Ljubliasevic	1983	52
<i>Flohr=Apschenek</i>	1939		64	Nimzovitch- Tarrasch	1914	49
<i>Flohr-Euwe</i>	1932		63	Olsommer-Gereben	1960	76
Bon Fou			92	Pachman-Doncevic	1982	32
Fourchette			31	Boldochan-Pachman		75
Friedrich-Bantleon	1967		77			
Frith-Salagar	1982		56			



POSITIONS (suite)

Plan de jeu				Teyssier- <i>Bauer</i>	1989	77
Erreur !	Signet	non	défini.	Teyssier-Brassart	1993	29
<i>Kortchnoi</i> -Peterson		1965	79	Teyssier- <i>Coureau</i>	1992	70
Poncet -Teyssier		1990	70	Teyssier-Descamps	2005	36
<i>Schusterman</i> -Popov		1973	78	<i>Dijon</i> -Teyssier	1990	79
Popovic -Farago		1982		Teyssier- <i>Egaud</i>	1990	34
Erreur !	Signet	non	défini.	<i>Ingrand</i> -Teyssier	1987	35
Reshevsky -Jarecki		1983	109	<i>Isoardo</i> -Teyssier	1990	30
<i>Alékhine</i> -Reshevsky		1937	72	Teyssier-Leroy	1989	39
Golovko -Riazantsev		1948	74	Teyssier-Maistre	1993	30, 76
<i>Kottbauer</i> -Rossolimo		1948	30	<i>Poncet</i> -Teyssier	1990	70
<i>Tartakower</i> -Rubinstein		1925	53	Teyssier-Vidal	2004	36
<i>Frith</i> -Salagar		1982	56	Teyssier- <i>Vinot</i>	1982	31
<i>Hulak</i> -Scheeren		1983	32	Teyssier-Vogué	1984	80
Schusterman -Popov		1973	78	<i>Short</i> -Timman	1991	57
Short -Timman		1991	57	Trois- <i>Fahnensmidt</i>	1983	35
<i>Siff</i> -Kashdan		1948	73	Vajda- <i>Kotov</i>	1949	61
Soultanbéïeff -Liubarsky			79	<i>Teyssier</i> -Vidal	2004	36
Spassky -Kortchnoi		1938	76	Vidmar -Euwe	1929	76
<i>Bader</i> -Stein		1974	54	<i>Teyssier</i> -Vinot	1982	31
Steinitz -Neumann		1870	87	<i>Teyssier</i> -Vogué	1984	80
Svekov- Smyslov		1947	65	<i>Kazic</i> -Vukovic	1940	74
Tack -Billecart		1907	70	Unzicker -Bhend	1954	91
Taïmanov -X			78	Wedberg- <i>Hansen</i>	1983	33
<i>Fischer</i> -Taïmanov		1971	92	Whitehead -Matthews	1983	109
Tal -Tringov		1964	15	Wholers -Armas-Benmesbah		57
<i>Nimzovitch</i> -Tarrasch		1914	49	<i>Alékhine</i> -Young	1942	65
Tartakower -Rubinstein		1925	53			

ETUDES

Règle du « carré »	80	Finale « R+T contre R+F »	87
Règle de l'« opposition »	81	étude 1257	87
Etude « limite Pion » Chéron 1926	82	Finale « R+T contre R+C »	
Finale « R+T contre R »	82	Finale « R+2P protégés contre R+T »	88
Finale « R+D contre R+P 7 ^{ème} »	83	Finales « Rloin+T # R+2P avancés ^e »	88
Finale « R+F+C contre R »		Finales « D+C contre D+mauvais F ^e »	90
méthode de Roussel	84	Finale « F contre C »	92
2 ^{ème} méthode	84	Finale « R+D contre R+T »	
Finales « R+2F contre R »	85	étude de Ponziani 1782	92
Finale « R+D contre R+2F »		étude de Berger 1889	92
étude de Lolli 1773	85	étude de Kling & Horwitz 1851	93
étude de Rinck	85	Finale « R+2F contre R+C »	93
Finale « R+D contre R+2C »		Finale « R+F+P contre R+F »	94
étude de Bilguer	86	études de Centurini 1856	94
étude de Mendheim	86	Etudes Pion passé	102
Finale « R+T+F contre R+T »			
étude de Philidor	86		

TABLEAUX DE MAT

Mats du « couloir »	72	Mat de Boden	75
Mat de Legal	71	Mat de Blackburne	75
Mat de Lolli	72	Mat d' Anasthasie	76
Mat à l'« étouffé »	73	Mat avec « C+T »	76
Mat avec « C+F »	74	Mats avec « F+T »	77, 78
Mat de Damiano	74	Mat des « épaulettes »	79
Mat avec « 2 F »	75	Mats avec « 2 T »	80



ANNEXE

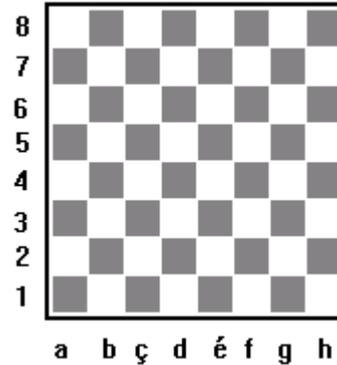
NOTATION ALGEBRIQUE

- LA 1^{ière} INFORMATION est le n° d'ordre du coup - LA 3^{ème} donne la case d'arrivée de la pièce.
: C'est l'intersection d'une des 8 lignes (1 à 8) avec une colonne (a à h).

1. pour les **Blancs**
1...pour les **Noirs**

- LA 2^{ème} porte sur les pièces. Seules les figures sont désignées par une lettre :

- R = Roi
D = Dame
T = Tour
F = Fou
C = Cavalier



Dans le cas où 2 pièces de même nature peuvent atteindre la destination, il est fait référence à la ligne ou la colonne d'origine qui les différencient.

Exemple :

- 19.Cf6** 19^{ième} coup de la partie (de la position), le Cavalier blanc joue sur la case f6
19...Taé8 19^{ième} coup de la partie (de la position), la Tour noire sur la colonne a (case a8) joue sur la case é8 (la Tour en f8 avait aussi cette possibilité, d'où la précision de la Tour origine).

- SYMBOLES DE LA NOTATION ALGEBRIQUE :

- O-O** petit roque
O-O-O grand roque
x indique une **prise**
ep indique que la prise s'est faite **en passant**
+ indique que le Roi adverse est mis en **échec**
++ indique que l'échec est **double**
+d l'échec est provoqué par la **découverte** d'une pièce
ou mat indique que le Roi est **échec et mat**
? le coup est **mal joué**
?? le coup est une **faute décisive**
?! le coup est de valeur **douteuse**
!? le coup est **original**, il est à analyser
! le coup est **bien joué**
!! le coup est **génial**, souvent pas évident
ad libitum **quel que soit le coup effectué**
= la position est **équilibrée** (égale)
+- la position est **meilleure pour les Blancs** (-+ mieux pour les **Noirs**)
1-0 la partie est **gagnée par les Blancs** (0-1 gagnée par les **Noirs**)

- EXEMPLE D'UNE PARTIE :

- 1.f4** 1^{ier} coup : les **Blancs** jouent le Pion f2 en f4
1...é6 les **Noirs** répondent avec le Pion é7 déplacé en é6
2.g4?? 2^{ième} coup : le Pion g2 joué en g4 est une catastrophe des **Blancs**
2...Dh4# les **Noirs** mettent la Dame en h4, le Roi Blanc est échec et mat

