

Note de synthèse de la vidéo : comment progresser très vite aux échecs

Ce document reprend les principales recommandations données dans la vidéo. En caractères *italiques*, des commentaires complémentaires sont proposés aux membres du club.

Comment progresser très vite aux échecs.

Le meilleur moyen de perdre beaucoup de temps, sans réellement progresser, est d'étudier frénétiquement les ouvertures et leurs variantes.

*Il faut, dans un premier temps tout au moins, **sans tenir à quelques ouvertures et en connaître les principales variantes et leurs pièges.***

Pour progresser rapidement dans le milieu de partie, il faut s'entraîner à **résoudre un très grand nombre de problèmes.**

Cela permet d'appréhender une grande richesse de coups tactiques variés. Cette connaissance facilitera ton analyse dans les parties d'échecs.

L'objectif devrait être de résoudre de l'ordre de 10.000 problèmes dans un délais de quelques mois sur des sites comme Chess.com ou Lichess.org.

Il n'est pas utile de chercher à résoudre des problèmes très complexes car ces situations seront peu fréquentes dans les parties jouées et leur étude freinera l'apprentissage des techniques de base.

Dans la résolution des problèmes, il faut systématiquement et rigoureusement appliquer la méthode **EPMO [E (échec) P (prise) M (Menace) O (Optimisation)]**.

Cette méthode EPMO (ou ECMO si on remplace Prise par Capture) est décrite dans une note publiée sur le site Internet du club dans l'onglet « Formation club » et la rubrique « Documents divers » (D009 – Prochain coup(EPMO)).

Nota :

- *Avant-même de résoudre des problèmes sur Lichess.org (ou tout au moins en parallèle), il faut travailler les exercices des fascicules « Méthode par Etapes » qui sont fournis aux jeunes par le club (Ils peuvent aussi être fournis aux membres adultes pour 6 € par livret). Ils permettent de travailler les coups tactiques par thème (attaque double, attaque à la découverte, suppression du défenseur, déviation, ...).*
- *Notre club a fait le choix de lichess.org à la fois pour la formation et pour les parties d'échecs en direct ou en cadence correspondance. Il est donc souhaitable que tous les membres du club utilisent lichess.org.*
- *Pour la résolution de problèmes, il est également possible de s'abonner gratuitement à « Echecs et Stratégie » qui adresse tous les jours un message avec 3 problèmes de niveaux différents.*

Dans l'ouverture :

Il faut simplement appliquer « la règle d'or » :

- 1) Mettre un pion au centre et le protéger avec d'autres pions.
- 2) Développer prioritairement les pièces légères (Cavalier et Fou) de l'aile Roi.
- 3) Roquer dès que possible.

Cela permet de rentrer rapidement dans le milieu de partie.

Dans le milieu de partie :

L'attaque

- Faire une attaque, consiste à menacer de capturer une pièce de grande valeur avec une pièce de moindre valeur ou à capturer une pièce non protégée ou mal protégée.
Attention néanmoins aux cadeaux empoisonnés si l'adversaire cherche à provoquer l'ouverture d'une ligne ou à dévier une pièce.
- Il ne faut provoquer un échec que s'il donne un avantage (gain d'une pièce, Roi adverse déroqué, ...). S'il n'y a aucun avantage, ne le fait pas car cela fait perdre un tempo.
- Il ne faut pas provoquer ou accepter des échanges de Pièces trop tôt dans la partie.
- Si un échange donne un avantage (*détérioration de la structure de pions de l'adversaire ou amélioration de ta propre structure de pion, ouverture d'une ligne, activation de l'une de tes pièces, ...*) joue le, sinon ne le joue pas.

Structure de pions

- Dans les captures par les pions, il faut prendre en compte l'impact qu'aura le déplacement du pion sur la structure de pions globale.
- Si les structures de pions sont symétriques entre les deux camps, la finale a de fortes chances de se terminer par une nulle. Le seul avantage complémentaire pour l'un des deux camps est d'avoir déjà développé un plus grand nombre de Pièces (des Pièces qui ont quitté leur positions initiale).

L'Optimisation

- Si l'EPM (Echec Prise Menace) ne donne aucun résultat, il faut passer à l'Optimisation est attendre que l'adversaire commette une erreur (*à condition de ne pas être celui qui fera le premier une erreur !*). Mais il faut toujours commencer par faire attention au coup joué par l'adversaire et chercher à comprendre son intention à travers ce coup.
- Pour l'Optimisation, il faut faire rentrer dans le jeu les pièces qui ne le sont pas encore (*déployer, activer*).
- Toujours regarder l'EPM de l'adversaire avant de prendre une décision sur les coups envisagés. Analyser les conséquences de chacun des coups envisagés.

La finale

- Avec 2 pions de plus que l'adversaire, la stratégie consiste à échanger autant que possible toutes les pièces. [Nota : *à condition que l'adversaire n'ai pas de pion passé. Concernant les pions passés, Nimzowitsch dit : il faut immédiatement le bloquer et de préférence avec un Cavalier mais il faut aussi le plus vite possible le capturer. Le pion passé de l'adversaire est un danger mortel.*]
- La finale sera plus simple après avoir échanger toutes les pièces.
En finale ce n'est pas grave de perdre un ou des pions, ce qu'il faut avant tout s'est activer son Roi.
- En finale, tout tourne au tour de la création d'un pion passé et de la promotion du pion passé.

En résumé :

➤ Il faut appliquer systematiquement, avec rigueur et sans précipitation les trois règles fondamentales :

○ **La règle d'or de l'ouverture :**

- 1) Mettre **un pion au centre** et le protéger avec d'autres pions.
- 2) Développer prioritairement **les pièces légères** (Cavalier et Fou) de l'aile Roi.
- 3) **Roquer** dès que possible.

○ **En cas de mise en échec par l'adversaire PIF :**

- 1) **Prise** (capturer la pièce qui met notre roi en échec).
- 2) **Interposition** (mettre une pièce entre l'attaquant et le Roi)
- 3) **Fuite** (déplacer le Roi serait plus approprié car fuite pourrait faire penser qu'il s'agit uniquement d'échapper à l'attaque alors que dans son déplacement le Roi peut capturer une pièce ou en attaquer une))

○ **En cas d'attaque de l'une de nos pièces PIFS:**

- 1) **Prise**
- 2) **Interposition**
- 3) **Fuite**
- 4) **Soutenir** (protéger la pièce qui est attaquée pour capturer la pièce attaquante en cas de réalisation de l'attaque).

○ **Pour analyser le coup joué par l'adversaire EPM :**

- 1) **Echec** intention de mise en échec de notre ROI ?
- 2) **Prise** l'une de nos pièces est-elle attaquée ?
- 3) **Menace** quel est l'intention de l'adversaire avec ce coup ?

○ **Pour rechercher notre prochain coup à jouer EPMO :**

- 1) **Echec** analyser toutes les mises en échecs possible, y compris celles qui nécessitent un sacrifice. Existe-t-il un schéma de mat avec des coups forcés pour l'adversaire ou un gain significatif par ce coup d'échec intermédiaire (prise d'une pièce, détroquage, ouverture d'une ligne,...). Si oui, faire cette mise en échec. Si la réponse est non, ne pas la faire pour ne pas perdre un tempo inutilement.

- 2) **Prise** l'une de ses pièces est-elle attaquée ? Si oui, la prise de cette pièce peut-elle être faite en toute sécurité ? (Piège de l'adversaire : suppression d'un défenseur, déviation, impact sur la structure de pions, ouverture d'une ligne, ...)
- 3) **Menace** une menace sur la position de l'adversaire peut-elle être développée ?
- 4) **Optimisation** : déployer des pièces qui ne le sont pas encore ou activer des Pièces déjà déployées.

Quel est le meilleur coup pour les Noirs dans cette position ?



Les Blancs viennent de jouer 7. cxd5

Les Noirs ont quatre possibilités pour regagner ce pion :

- a) 7. ... cxd5
- b) 7. ... exd5
- c) 7. ... Cxd5
- d) 7. ... Dxd5

Quel est le meilleur coup pour les Noirs ?

- d) 7. ... Dxd5 perd la Dame
- c) 7. ... Cxd5 avec un possible échange de Cavaliers et une problématique inchangée pour la reprise par le pion « c » ou le pion « e ». Par ailleurs, les échanges de Pièces ne sont pas recommandés en début de partie.

Reste la reprise par le pion « c » ou le pion « e ».

Pour faire ce choix, il faut tenir compte de la structure de pions.

Après le coup 7. cxd5 les Blancs ont 4 pions sur l'aile Roi (h,g,f) ; 2 pions centraux (e,d) et 2 pions sur l'aile Dame (b,a).

Les Noirs ont 3 pions sur l'aile Roi (h,g,f) 1 seul pion central et 3 pions sur l'aile Dame (c,b,a).

En prenant avec le pion « c », les Noirs auraient : 3 pions sur l'aile Roi, 2 pions centraux et 2 pions sur l'aile Dame. Les structures de pions des Blancs et des Noirs seraient parfaitement symétriques.

En prenant avec le pion « e », les Noirs auraient : 3 pions sur l'aile Roi, 1 pion au centre, 3 pions sur l'aile Dame. Les Noirs auraient une majorité de pions sur l'aile Dame (3 contre 2).

L'auteur de la vidéo considère qu'une structure de pions symétriques (donc ici après 7. ... cxd5)) conduit majoritairement à une nulle en finale (si aucun des 2 camps ne fait d'erreur !)

A noter néanmoins que les Blancs qui ont de plus le trait ont développé davantage de Pièces que les Noirs (3 voire 4 contre 2).

Le logiciel Fritz donne les résultats suivants : 7. ... exd5 (0.07) 7. ... cxd5 (0.18) 7. ... Cxd5 (0.26) soit un avantage tactique pour les Noirs de jouer 7. ... exd5 mais il est relativement faible.