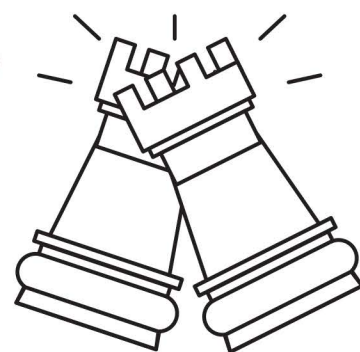


Numéro 289 - Mai 2023

ÉCHEC +

La revue québécoise du jeu d'échecs



Ding Liren
Champion du monde

Astana, Kazakhstan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	T
Ian Nepomniachtchi GMI, Russie, 2795	1/2	1	1/2	0	1	0	1	1/2	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1/2	7
Ding Liren GMI, Chine, 2788	1/2	0	1/2	1	0	1	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1/2	1/2	7



Conseil d'administration de la FQE

Président : Éric Guipi Bopala

Vice-Président : Pierre Hébert

Secrétaire : Bernard Ouimet

Trésorier : Raymond Desjardins

Administrateurs :

Comité jeunesse : Francis Talbot

Comité philanthropie : Gaétan Samson

Comité éthique et règlements : Pierre Dénommée



Directeur général : Richard Bérubé (dirgen@fqechecs.qc.ca)

Rédaction Échec+ : Louis Morin

Informatique : Richard Duguay

Accueil : Nerlande Boulin-Philogène

Le rédacteur en chef vous invite à lui faire part de vos suggestions :

chessaddict3@outlook.com

Les propos qui paraissent sous la plume de collaborateurs invités n'engagent que leurs auteurs. La direction d'Échec+ se dissocie de tout propos jugé controversé.

- **Page 2 :** Dernière heure
- **Page 3 :** Championnat du monde
- **Page 7 :** Portrait : Pia Cramling GMI
- **Page 8 :** Journée d'étude
- **Page 10 :** Ligue intersecondaire
- **Page 11 :** Le coach vous parle par Jean Hébert MI
- **Page 14 :** Comment bien jouer contre les gambits classiques par Alexandre Le Siège GMI
- **Page 17 :** Communiqué
- **Page 20 :** Chronique littéraire
- **Page 22 :** Comment battre Vassily Smyslov le plus facilement du monde
- **Page 23 :** Publicité - Tournoi Transnational
- **Page 24 :** Publicité - Championnat ouvert d'échecs du Québec

Dernière heure

Ding Liren
Champion du monde



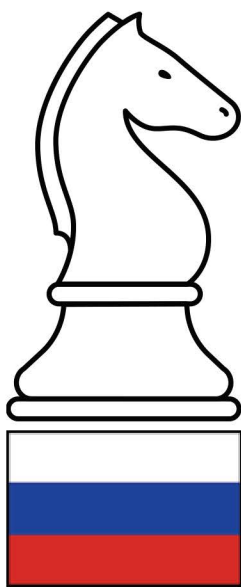
Ding Liren

Le plus fort joueur chinois de l'histoire est né en 1992 à Wenzhou. Son talent s'est manifesté rapidement et, à l'âge de 16 ans, il devint le plus jeune champion de Chine (2009). Il décrocha le titre de grand maître international la même année.

Page couverture :

La tension était à son comble au prestigieux hôtel St-Regis d'Astana, Kazakhstan. Une prolongation de quatre parties rapides fut nécessaire pour briser l'égalité de 7 points partout qui régnait après trois semaines de durs combats entre Ian Nepomniachtchi et Ding Liren. Le tout s'est décidé à la toute dernière partie jouée à la cadence de 25 minutes pour faire mat avec 10 secondes d'incrément. Ding Liren l'emporta avec les pièces noires. Il marque ainsi l'histoire en devenant le premier joueur chinois champion du monde d'échecs.



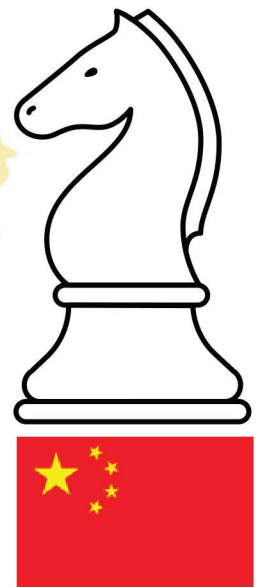


Championnat du monde d'échecs

Ian Nepomniachtchi – Ding Liren



Astana, Kazakhstan



Le match pour la couronne mondiale entre le Russe Nepomniachtchi et le Chinois Ding s'est soldé par la victoire du deuxième, obtenue à l'arraché. Le match de 14 parties, qui a eu lieu à Astana au Kazakhstan, fut âprement disputé avec trois parties gagnées de part et d'autre. Après le désistement de Carlsen qui a décidé de ne pas défendre son titre, une première depuis Fischer en 1975, l'intérêt pour une compétition qui normalement attire les foules a baissé d'un cran, particulièrement dans le monde occidental. Étant donné la situation géopolitique actuelle, plusieurs auraient probablement préféré voir à l'oeuvre un Ukrainien contre un Russe ?! Le championnat s'est décidé en bris d'égalité.

Une défaite crève-coeur pour Ding Liren, mais pas fatale

Ian Nepomniachtchi - Ding Liren

Championnat du monde, 7e partie

1.e4 Jusqu'ici, cette entrée en matière a bien servi la cause de Nepo. **1...e6** Une suggestion de Richard Rapport, le second de Ding. **2.d4 d5 3.Cd2** Nepo est d'avis que cette suite accorde aux Blancs un avantage ténu, mais persistant. **3...c5** La variante ouverte. **4.Cgf3 cxd4 5.Cxd4 Cf6 6.exd5 Cxd5 7.C2f3 Fe7 8.Fc4 Cc6 9.Cxc6 bxc6 10.0-0 0-0 11.De2 Fb7 12.Fd3 Dc7 13.De4 Cf6** Mieux valait 13...g6, puisque c'est nécessaire tôt ou tard. **14.Dh4 c5 15.Ff4 Db6 16.Ce5** Menace : Ce5-d7. **16...Tad8 17.Tae1 g6** La prise en b2 est toujours taboue à cause de 18.Tb1. **18.Fg5 Td4 19.Dh3 Dc7 20.b3** Empêche l'avance ...c5-c4. **20...Ch5 21.f4 Fd6 22.c3 Cxf4!?** Tentative intéressante de brouiller les cartes. **23.Fxf4 Txf4 24.Txf4 Fxe5 25.Th4 Td8 26.Fe4 Fxe4 27.Thxe4 Td5** Les Noirs ont un pion pour la qualité avec des pièces actives. **28.Th4?!** Espère affaiblir l'armature des Noirs. **28...Dd6!** Défend indirectement le pion h7 à cause de 29.Txh7 Td1!. **29.De3 h5 30.g3 Ff6** Les Noirs sont probablement un peu mieux en dépit de leur matériel en moins. Ils se sont assurés du contrôle de la colonne « d » et ont provoqué un affaiblissement du roque ennemi. **31.Tc4 h4 32.gxh4 Td2?!** 32...Fe5! était bien plus fort. La Tour se fera expulser aisément de son poste en d2. **33.Te2 Td3??** Avec 44 secondes à son cadran, Ding Liren commet l'irréparable. Il fallait répéter les coups par 33...Td1+ 34.Te1 Td2=. **34.Dxc5 Td1+ 35.Rg2 Dd3 36.Tf2 Rg7 37.Tcf4 Dxc3 1-0** Ding abandonne avant que Nepo ne joue 38.Dxc3 Fxc3 39.Txf7+ etc.

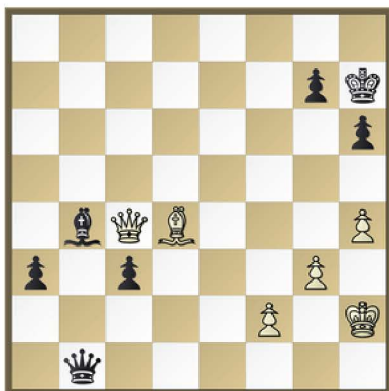


Le bris d'égalité

1½ - 2½



Ding Liren devient le premier Chinois champion du monde en remportant la toute dernière partie de prolongation. Constitué de quatre parties à la cadence de 25 minutes pour faire mat avec 10 secondes d'incrément, le bris d'égalité fut enlevant. Nepomniachtchi rata une possibilité de faire nulle par échec perpétuel en sacrifiant son Fou tard dans la partie. Ce fut le point de non-retour qui permit à Ding de décrocher le titre tant convoité.



B: Ian Nepomniachtchi

N: Ding Liren

Bris d'égalité, 4e partie

Nepo joua **59.Dc7?** La suite qui fait nulle débute par l'étonnant **59.Fxg7!**. Après la prise quasi obligée du Fou, le Roi n'arrive pas à se soustraire des échecs.

Ainsi : 59...Rxc7 60.Dd4+ Rf7 61.Dd5+ Re8 62.Db5+ Re7 63.Db7+ Rd6 64.Db6+ Rd5 65.Db5+ Rd4 66.Dd7+ Rc4 67.De6+ et si 67...Rd3?? alors 68.Df5+. La suite fut **59...Dg6 60.Dc4 c2 61.Fe3 Fd6 62.Rg2 h5 63.Rf1 Fe5 64.g4 hxg4 65.h5 Df5 66.Dd5 g3 67.f4 a2! 68.Dxa2 Fxf4 0-1**

Bris d'égalité	1	2	3	4	Tot.
Ian Nepomniachtchi	½	½	½	0	1½
Ding Liren	½	½	½	1	2½

Quand la Chine se met aux échecs

Le jeu d'échecs est introduit tardivement en Chine, au XIXe siècle. Jusqu'à la Seconde guerre mondiale, il se développe très peu. Après celle-ci, le développement du communisme en Chine va lui donner plus d'importance. Xie Xiashun, notamment, joue un rôle en parcourant le pays pour promouvoir le jeu, qui est inscrit en tant que sport compétitif en 1956. Plusieurs équipes soviétiques se rendent en Chine pour des matchs.

En raison de son impopularité dans le pays, le jeu d'échecs est d'abord affilié à l'Association chinoise de xiangqi (les « échecs chinois ») lors de sa création en novembre 1962. Le jeu est ensuite interdit en 1966 pendant la Révolution culturelle, et il restera interdit jusqu'en 1974. La politique vis-à-vis du jeu d'échecs change alors radicalement avec le projet « *Grand Dragon* », qui vise à faire de la Chine un géant échiquéen de niveau mondial avant l'an 2003. C'est alors grâce aux succès des joueurs d'échecs chinois à l'occasion des grands tournois mondiaux que sa popularité s'accroît, et que la fédération chinoise peut être créée, de manière indépendante, en 1986. En 1990, Ye Rongguang devient le premier GMI Chinois.

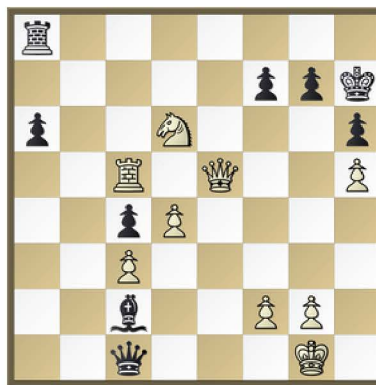
Hong Lin est le premier président de la fédération chinoise des échecs. L'ancienne championne du monde féminine Xie Jun en est nommée présidente en 2019.

Ding Liren - Ian Nepomniachtchi

Ch. du monde, 6e partie

1.d4 Cf6 2.Cf3 d5 3.Ff4 c5 4.e3 Le système de Londres. **4...Cc6 5.Cbd2 cxd4 6.exd4 Ff5 7.c3 e6 8.Fb5 Fd6 9.Fxd6 Dxd6 10.O-O O-O 11.Te1 h6** Les Blancs ont obtenu bien peu de l'ouverture, mais on peut considérer qu'ils ont conservé l'avantage du trait. **12.Ce5 Ce7** Une dérobadre qui s'explique par la volonté des Noirs de prendre de l'expansion à l'aile-Dame par ...a7-a6/b7-b5. **13.a4 a6 14.Ff1 Cd7 15.Cxd7 Dxd7 16.a5** L'idée consiste à installer le Cavalier en c5. **16...Dc7 17.Df3 Tfc8 18.Ta3 Fg6 19.Cb3 Cc6 20.Dg3 De7 21.h4! Te8?! 22.Cc5 e5** Voici la justification tactique du coup précédent : 22..Cxa5 23.Txa5 b6 24.h5 Fxh5 25.Cxe6! fxe6 26.Txd5 et si 26...exd5, alors 27.Txe7 Txe7 28.Dh4 avec double attaque. **23.Tb3 Cxa5 24.Txe5 Df6 25.Ta3 Cc4 26.Fxc4 dxc4** La percée centrale des Noirs n'a pas apporté les effets escomptés. Les Blancs ont la meilleure partie.

27.h5 Fc2?! Les Noirs avaient à leur disposition une intéressante continuation susceptible de changer la donne : 27...Txe5! 28.dxe5 Dd8!. Le Fou est immunisé à cause de 29.hxg6 Dd1+ 30.Rh2 Dh5+ =. **28.Cxb7 Db6 29.Cd6 Txe5 30.Dxe5 Dxb2 31.Ta5** Centralisation. **31...Rh7 32.Tc5?** Le coup naturel. Les Blancs s'attaquent au pion c4, mais ils auraient d'abord dû défendre leur propre pion « c » par 32.De1!. **32...Dc1+?** (*diagramme*) Un échec de trop. Les Noirs sont perdus; 32...Dxc3 menait à l'égalité.



Le mot de la fin fut **33.Rh2 f6 34.Dg3 a5 35.Cxc4 a4 36.Ce3 Fb1 37.Tc7 Rg8 38.Cd5 Rh8 39.Ta7 a3 40.Ce7 Tf8 41.d5 a2 42.Dc7 Rh7 43.Cg6 Tg8 44.Df7 1-0**

Le **Kazakhstan**, en forme longue la république du Kazakhstan, est un vaste pays situé au cœur de l'Asie, où il occupe le 4e rang par sa superficie après la Russie, la Chine et l'Inde, et relevant de la partie septentrionale de l'Asie centrale, et en partie en Europe de l'Est (*à l'ouest du fleuve Oural*). Si la plus grande ville demeure Almaty, métropole économique du pays, la capitale du pays est Astana depuis 1998, ville construite au cœur de la steppe kazakhe. De 2019 à 2022, la capitale porte le nom de Nour-Soultan en l'honneur du président démissionnaire Noursoultan Nazarbaïev, qui avait dirigé le pays pendant 29 ans.

Dans ce pays de plaines et de plateaux prédominant, depuis le fleuve Oural jusqu'aux premiers contreforts de l'Altaï, les steppes semi-arides et froides dans sa partie centrale (*la steppe kazakhe*). Ce vaste territoire faiblement peuplé fut habité autrefois par des cavaliers nomades turcophones, dont les Kazakhs ont donné le nom au pays.

Le Kazakhstan actuel fit partie de l'Empire russe qui y établit les principales villes et les premières voies ferrées, puis devint la République socialiste soviétique kazakhe au sein de l'Union des républiques socialistes soviétiques qui y introduisit à marche forcée l'industrialisation du pays.



Les échecs en Russie

l'ère post-soviétique

Lorsque l'Union soviétique s'est effondrée en 1991, ce fut un choc incroyable pour ses quelque 300 millions d'habitants. Malgré tous les défauts et l'absurdité de la vie quotidienne en Union soviétique, peu de gens pouvaient imaginer qu'un jour elle cesserait tout simplement d'exister. Je me souviens qu'enfant, je pensais qu'il serait cool de vivre jusqu'en 2017 pour voir la célébration massive du centenaire de la révolution d'octobre 1917. Je sais que cela peut paraître étrange aujourd'hui, mais c'était parfaitement logique à l'époque. De nombreuses années plus tard, je suis tombé sur un livre dont le titre résumait parfaitement le sentiment de la dernière génération soviétique : *Tout était pour toujours, jusqu'à ce que cela ne soit plus.*

En ce qui concerne les échecs, la chute de l'Union soviétique a eu de nombreuses retombées inattendues. Qui aurait pu prédire avant le début des Olympiades d'échecs de 1992 que l'Ouzbékistan remporterait des médailles d'argent, ou que l'équipe arménienne finirait troisième ? Ce n'était que le premier signe des changements spectaculaires qui se préparaient.

Avec la chute du rideau de fer, les joueurs des anciens pays soviétiques se sont précipités à l'étranger. Ils étaient forts, ils avaient faim (*parfois littéralement*), et pendant une autre décennie, ils ont continué à dominer le monde des échecs. De plus, la Russie a continué à produire de nouveaux talents. Lors des Olympiades d'échecs de 1992, l'équipe russe a présenté un jeune maître FIDE qui n'avait que 17 ans le jour de la cérémonie de clôture. C'est Vladimir Kramnik (*né en 1975*), qui a réalisé un score écrasant de 8½ sur 9 à l'échiquier de réserve. Deux ans plus tard, aux Olympiades d'échecs de Moscou de 1994, Kramnik jouait déjà au 2e échiquier, tout juste derrière Kasparov. L'équipe russe remporte une nouvelle fois les Olympiades, mais plus étonnant encore, l'équipe « B » russe, menée par Alexander Morozevich (*né en 1977*) et composée uniquement de joueurs juniors, remporte le bronze. L'avenir semblait prometteur et l'hégémonie de la Russie s'est poursuivie pendant une décennie entière, l'équipe russe ayant remporté toutes les Olympiades de 1992 à 2002.

Cependant, depuis 2004, la Russie n'a pas réussi à décrocher une nouvelle médaille d'or, malgré le fait que leurs équipes sont régulièrement les favorites sur le papier. Les probabilités sont si improbables qu'elles défient toute explication rationnelle.



Un coup fatal !



Ding - Nepomniachtchi

Ch. du monde, 12e partie

Les Blancs ont un pion de plus alors que la Tour noire en h6 est complètement incarcérée.

« Si j'étais lan, je serais en état de choc. Voilà le genre de position où il faut rapidement trouver des idées, sinon vous êtes perdu. » (Caruana).

lan Nepomniachtchi n'est clairement pas arrivé avec la bonne idée en jouant le navet **34...f5??** Après **35.Txe6**, les Blancs gagnent un second pion et améliorent leurs chances d'attaque. La suite fut **35...Txb5** La meilleure chance pratique. **36.gxh5 Dxh5 37.d5+ Rg8 38.d6 1-0**

Cette victoire a permis à Ding d'égaliser le score avec deux parties à jouer.



Portrait : Pia Cramling

En 1987, alors qu'elle travaille dans une entreprise spécialisée dans la construction de sous-marins, Pia Cramling décide de sauter le pas. Prenant conscience que son travail ne lui convient pas, elle fait le point sur son parcours et arrête ce qui sera sans doute la décision la plus importante de sa vie : il est temps pour elle de devenir joueuse d'échecs professionnelle. Son choix fait, la jeune Suédoise boucle ses valises et saute dans l'avion, direction Alicante.

par Simon Bertrand

L'Espagne fait alors partie de ces terres d'échecs où les tournois sont légion. Surtout, c'est là que vit l'homme qu'elle aime, le grand maître et multiple champion d'Espagne, Juan Bellon. Rétrospectivement, ce choix paraît presque évident. Après tout, Pia Cramling est l'une des meilleures joueuses mondiales depuis plusieurs années, avec une première place du classement FIDE en 1984 et un Oscar des échecs en 1983. Cette nouvelle carrière s'annonce particulièrement fructueuse.

C'est dans la banlieue de Stockholm que Pia Cramling découvre les échecs, en accompagnant son frère aîné Dan qui se rend dans un club tout juste ouvert, le Passenten. La jeune Pia, qui n'aurait sans doute jamais pensé à ce jeu, idolâtre son frère et l'imité en tout point. Comme lui, elle rejoint donc le club et, comme lui, participe aux compétitions, reproduisant les ouvertures et écoutant religieusement les conseils de son aîné. La Suède ne possède pas de catégorie féminine pour les échecs et c'est donc aux garçons que Pia doit se mesurer, ce qui lui va très bien. De nature compétitive, elle ne s'en laisse pas conter et remporte le tournoi de son école dans la catégorie des moins de treize ans. L'horloge d'échecs qu'elle reçoit comme prix est un signe du destin qu'elle s'empresse d'accepter : l'échiquier de bois et ses pièces occuperont une place centrale dans son existence. Inscrite dans trois clubs différents, elle enchaîne les tournois et gravit les échelons.

En 1978, âgée de quinze ans, elle participa à sa première olympiade, à Buenos Aires. Si son frère est sacré champion de Suède en 1981, la cadette va peu à peu sortir de son ombre pour faire sien l'échiquier et écrire sa propre légende. En 1983, au tournoi de Gausdal, bien que ce ne soit pas la première fois, elle a le dessus sur son frère et prend soudain conscience qu'elle a vaincu son héros.

Si elle a surpassé son modèle, Pia Cramling peut se reposer sur deux autres hommes pour garder intacte sa motivation. Victor Korchnoi, numéro deux mondial, dont elle admire la combativité et qu'elle a eu l'occasion d'affronter lors d'un tournoi en 1982 - le *post mortem* de cette partie restera à jamais gravé dans sa mémoire. Et son mari, Juan Bellon, rencontré à l'occasion des Olympiades de Zurich en 1984 et qui, s'il n'est pas forcément un modèle, est un véritable moteur, accompagnant son épouse lors des nombreux tournois auxquels ils participent tous les deux, lui servant de second et influençant son jeu. Désormais installée en Espagne, la Suédoise continue sa progression et, en 1992, c'est la consécration. Elle devient la cinquième femme à obtenir le titre de grand maître mixte et confirme que la réussite aux échecs n'a rien à voir avec le genre. En 2016, sa fille Anna, alors âgée de 14 ans, poursuit sur la lancée de sa mère et devient la plus jeune joueuse de l'histoire de la Suède à représenter son pays à une olympiade d'échecs (*Bakou*).

Journée d'étude

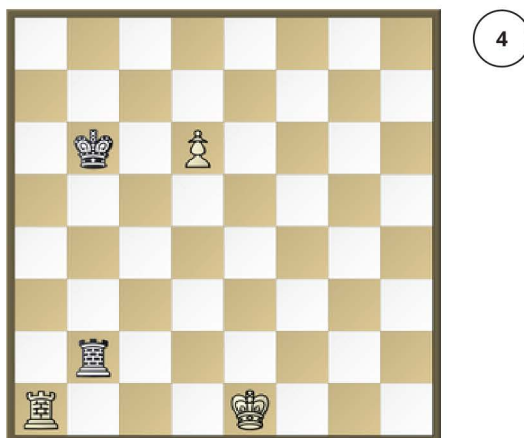
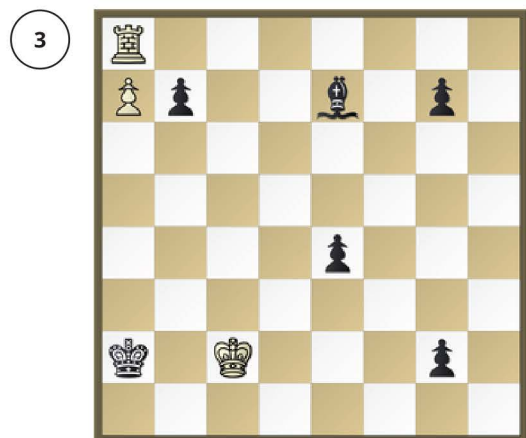
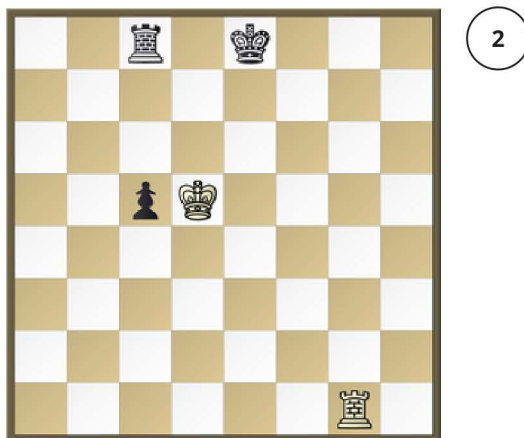
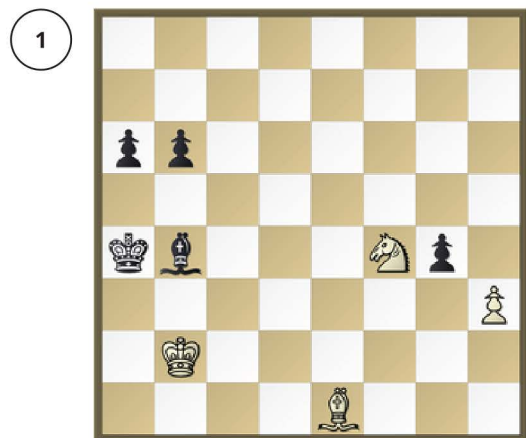
par Richard Bérubé MF



La grande différence entre une étude et un problème se situe au niveau de l'énoncé, en ce sens que ce ne sont pas des mats en x coups qui sont soumis à notre perspicacité, mais des positions réalistes, ou du moins ressemblant à des positions susceptibles de se produire au cours d'une partie, où un camp est capable de forcer le gain ou la nulle. Mais une chose demeure, cependant : ces deux casse-tête font appel à ce qu'il y a de plus universel chez les joueurs d'échecs : le sens de la combinaison.

Le premier exemple est une belle étude artistique. Il montre comment on peut, même dans les positions les plus dépouillées, soudain déclencher une attaque de mat. Il montre aussi comment deux pièces mineures bien coordonnées peuvent si bien dominer l'échiquier que même une Dame sans chaîne aucune se révèle impuissante devant elles. Mais je crains d'en avoir trop dit. À vous de jouer !

Les Blancs jouent et gagnent sur tous les diagrammes





Solutions : journée d'étude

- 1 Dans ce premier diagramme, les Blancs ont une pièce pour deux pions, mais la position est passablement simplifiée. La solution est : **1.Fxb4 gxh3** 2...Rxb4? 3.h4! mettrait le pion blanc hors de portée du Roi noir. Les Blancs semblent dans une situation plutôt délicate s'ils veulent gagner. Non seulement viennent-ils de se faire enlever leur dernier pion, mais le pion h3 devient menaçant. Mais si les Blancs perdent un temps à prendre le pion, les Noirs prendront le Fou en b4 avec nulle assurée. Que faire ? À cœur vaillant, rien d'impossible : **2.Fe7!** Les Blancs sauvent leur Fou et laissent le pion noir aller à Dame. Ils vont profiter des deux coups que cela prend pour générer la Dame pour rapprocher leur Cavalier de la zone critique. L'objectif : le Roi noir. Il s'ensuit **2...h2 3.Cd2 h1=D** Forcé, sinon 4.Cg3. **4.Cc3+ Ra5** De nouveau forcé, et maintenant le coup calme **5.Rb3!!**, qui non seulement soustrait le Roi blanc aux échecs harcelants de la Dame, mais, en menaçant de jouer Fb4 mat, complète le réseau de mat autour du Roi rival. Les Noirs sont pris au piège. **5...b5 6.Fd8 mat.** Ce dernier coup est la raison pour laquelle le Fou a atterri précisément en e7. Les pièces blanches font d'ailleurs double emploi en attaque et défense. Aucun échec de la Dame noire n'était envisageable.
- 2 Un nouveau paradoxe. Les Blancs n'ont aucun pion dans une finale de Tours simplifiée, alors que le pion noir est fin prêt à s'élaner vers son objectif, la case de promotion c1. Pourtant, c'est justement la présence de ce même pion en c5 qui cause la défaite rapide des Noirs. **1.Tg8+ Rd7 2.Tg7+** La Tour prend une position plus active. **2...Re8** Non pas 2...Rd8 3.Rd6. **3.Th7!** Un autre petit coup tranquille. La Tour se donne de l'espace afin de s'éloigner des coups de boutoir du Roi noir. **3...c4** Quoi d'autre ? **4.Rd6 Td8+ 5.Re6 1-0**
- 3 Le diagramme 3 tient aussi du miracle. En effet, comment diable les Blancs peuvent-ils forcer le gain ? Ils ont bien un pion qui va faire Dame, mais les Noirs aussi. Le Roi noir a beau être mal placé sur la bande, cela ne semble guère avoir d'importance, puisque le Fou est en mesure de parer tout échec en allant en a3. Mais la mauvaise position du Roi noir est bien réelle, surtout si on la compare à celle du Roi blanc. Elle sera même déterminante : **1.Th8! g1=D** Forcé. **2.a8=D+ Fa3 3.Dg8+** Vous aurez compris pourquoi la Tour devait se rendre en h8. **3...Ra1 4.Th1!** Un sacrifice de déviation. Une autre raison qui explique que la Tour devait occuper la case h8. **4...Dxh1** La Dame noire maintenant écartée, il ne reste plus aux Blancs qu'à appliquer le fameux thème de l'escalier : **5.Dxg7+ Ra2 6.Df7+ Ra1 7.Df6+ Ra2 8.De6+ Ra1 9.De5+ Ra2 10.Dd5+** Maintenant, la présence en e4 d'un pion noir s'explique. **10...Ra1 11.Dd4+ Ra2 12.Dc4+ Ra1 13.Dc3+ Ra2 14.Db3+ Ra1 15.Dxa3 mat.**
- 4 Pour finir, une toute petite étude facile, mais c'est selon. **1.d7! Rc7 2.d8=D+ Rxd8 3.0-0-0+!** Les Blancs gagnent la Tour noire. Dans une étude, il est important de savoir que si on ne peut prouver que la Tour ou le Roi ont précédemment joué, alors le roque est possible, qu'il soit grand ou petit. L'ordre de coups importe, car 1.0-0-0 tout de suite se bute à 1...Ta2!. Le coup 1.Td1, lui, va au devant de 1...Th2!. Finalement, 1.d7 Rc7 2.0-0-0 est réfuté par 2...Tb8.



vous parle

La science des échecs passe par des parties instructives

par Jean Hébert, maître international

On a souvent mentionné dans cette chronique à quel point il est important de faire l'analyse de ses propres parties. C'est là qu'on en apprend le plus sur soi, sur nos lacunes techniques et surtout psychologiques. Cependant, on aurait tort de penser qu'un regard essentiellement tourné vers soi peut suffire à nous faire atteindre notre plein potentiel de joueur d'échecs. Il faut aussi assimiler le plus possible la science des échecs accumulée depuis 500 ans. Si Carlsen joue au niveau où il joue aujourd'hui, c'est qu'il a puisé abondamment dans les connaissances de ses prédécesseurs, tout en y ajoutant ses propres idées et celles de ses collègues. Comment y est-il parvenu ? Essentiellement en étudiant les parties de ses prédécesseurs, champions du monde et autres grands penseurs des échecs.

Pour un amateur avec des ambitions forcément plus réduites, le processus d'apprentissage passe néanmoins par la même nécessité : étudier les parties des grands joueurs pour mieux comprendre le jeu, et acquérir le plus possible d'idées et de techniques. On y arrive en examinant ce qu'on appelle des « parties instructives ». C'est un concept évidemment subjectif et assez flou. En fait, toute partie d'échecs compétitive (*sans trop de grosses fautes*) a le potentiel d'être instructive, à condition d'être bien analysée et bien expliquée en fonction de l'auditoire visé. Les explications destinées à des experts (2000+) ne sont pas forcément les mêmes que celles données à l'amateur moyen, mais avec les mots justes et les variantes nécessaires, on peut réussir à faire comprendre au moins partiellement des concepts très avancés à un auditoire de niveau très variable. On doit donc trouver de bons manuels, de bons auteurs-pédagogues avec des parties instructives et accessibles. Heureusement, le choix est vaste.

Mais on peut aussi se fier aux recueils de parties des grands champions du passé : Alekhine, Botvinnik, Fischer, Karpov et plusieurs autres.

Avec mes étudiants/élèves, je passe généralement beaucoup plus de temps à analyser leurs parties qu'à analyser des parties « instructives », pour la bonne raison qu'ils peuvent par eux-mêmes ouvrir un livre contenant une belle collection de parties et profiter des explications d'un pédagogue compétent. Les bons livres et les bons auteurs ne manquent pas, mais encore faut-il choisir ceux qui s'adressent à des amateurs de son niveau, en expliquant des parties accessibles à notre niveau. À ce sujet, je dois insister sur le fait que les parties modernes des grands maîtres, surtout les super GMI, sont difficiles à cerner pour l'amateur en général. Les techniques défensives modernes se sont tellement améliorées pour créer la confusion dans les positions inférieures, que les parties sont devenues chaotiques, essentiellement tactiques et difficiles à comprendre. Par conséquent, je conseille aux amateurs d'examiner en priorité les chefs-d'oeuvre du passé.

Voici une partie « instructive », peu connue, que j'ai découverte récemment dans ma base de données. Elle a été jouée dans une simultanée par le grand joueur d'origine tchèque Salo Flohr, un des meilleurs joueurs au monde entre les deux guerres. Naturellement, son adversaire n'est qu'un amateur, mais qui joue suffisamment bien pour donner la réplique de façon assez compétente, au point d'obtenir l'avantage après un sacrifice incorrect du grand maître. On obtient finalement une partie fort divertissante à tout point de vue, remplie de bons coups, de quelques erreurs, et de fascinantes occasions manquées.

Salo Flohr – Doloutchanov

Défense française C18

Simultanée, Leningrad 1933

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Fb4 La variante Winawer. Les Noirs exercent de la pression sur le pion e4 pour provoquer son avance; 3...Cf6 est la variante classique tandis que 3...dxe4 est la variante d'échange, jouable mais plus risquée car elle cède plus d'espace aux Blancs. **4.e5 c5** C'est la façon typique d'attaquer le centre blanc dans la Française. **5.a3 cxd4?** On sait aujourd'hui que c'est une variante inférieure. Il faut jouer 5...Fxc3+! 6.bxc3, ou encore la suite plus rare 5...Fa5. **6.axb4!** Quoique 6.Dxd4!? ne soit pas à écarter totalement. Après 6...Cc6 7.Dg4 Fxc3+ 8.bxc3 Cge7! 9.Dxg7 Tg8 10.Df6 Dc7 11.Cf3, les Blancs revendiquent aussi l'avantage. **6...dxc3 7.bxc3±**



La formation de pions blancs semble un peu curieuse, mais ses avantages sont indéniables : colonne « a » ouverte, paire de Fous dans une position plutôt ouverte, pions a+b centralisés (*ils sont maintenant en b4 et c3 !*), et avant-poste solide en d4. Les avantages dynamiques sont en faveur des Blancs; 7.Dg4 et 7.Cf3 procurent aussi un net avantage. Les éléments fondamentaux de la position ne changent pas. **7...Dc7 8.Cf3** Comme on le verra, la défense du pion c3 n'est pas essentielle. En le prenant, les Noirs accentueraient leur retard de développement. Néanmoins, 8.f4! est conseillé par Stockfish. Parfois, il faut privilégier le développement d'une pièce, et dans d'autres cas, pas forcément. Ce sont toutes ces zones grises qui font des échecs un jeu si fascinant.

8...Cd7 Après 8...Dxc3+ 9.Fd2 Dc7 10.Fd3±, les Noirs sont stratégiquement coincés. Roquer à l'aile-Roi est dangereux, mais roquer à l'aile-Dame est impensable avec cette colonne « a » ouverte !; 8...Ce7 était préférable vu qu'on ne sait pas encore vraiment où placer le Cavalier b8 (*en d7 ou c6 ?*). **9.Fb5!** Ce clouage donne le temps de roquer pour ensuite défendre le pion e5 par Tf1-e1. **9...Ce7 10.0-0 0-0 11.Te1** Les Blancs sont en excellente posture pour préparer une attaque du roque adverse. Leurs pièces disposent de belles lignes vers le Roi noir. **11...Dxc3** Tant qu'à éprouver de graves difficultés stratégiques, autant avoir un avantage matériel. **12.Fd2 Dc7 13.Fd3!**

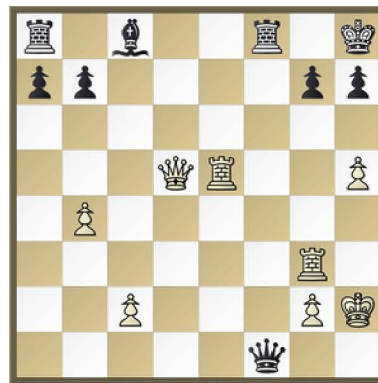


Le fou a fait son travail en b5. Maintenant, il revient sur sa diagonale naturelle. Est-ce que Fxh7+ est menacé ? Question très importante. **13...Cg6** Il fallait vraiment faire quelque chose pour empêcher le sacrifice classique. On le voit après disons **13...b6 14.Fxh7+! Rxh7 15.Cg5+ Rg8 16.Ta3!!**. Et voilà les bénéfiques de pouvoir profiter de la colonne « a » ouverte. Maintenant, l'attaque est alimentée puissamment par Ta3-h3 ou Ta3-g3 (*mais surtout pas 16.Dh5?? Dxc2! et l'attaque blanche meurt immédiatement*). Après **17.Te4!? Dxe4 18.Cxe4 dxe4+**, les Noirs ont trop de matériel pour la Dame) **16...f6** Triste nécessité. Les options sont tout aussi désespérées : A) 16...Cf5 17.Dh5 Ch6 18.Tc3! Dd8 19.Tg3 De7 20.Cf3 (*20.Ce4 ou 20.Ch7 fonctionnent aussi !*) 20...Cf5 21.Th3 f6 22.Dh7+ Rf7 23.exf6 Dxf6 24.Cg5+ Re7 25.Txe6++-; B) 16...g6 17.Dg4. **17.Cxe6 Dc6 18.Cxg7!! Cxe5 19.Tg3! C7g6 20.f4! Fg4 21.Txg4 Cxg4 22.Cf5!+-** Le Cavalier g4 est perdu et l'attaque blanche se poursuit avec succès.

22...C4e5 23.Dh5! Tad8 24.fxe5 fxe5 25.Txe5! Td7 26.Dg4! avec le plan h4–h5. **14.h4?** Prématuré et superficiel, mais il faut se rappeler que Flohr joue en simultanée ! Le sacrifice du pion e5 n'était ni nécessaire, ni correct; **A) 14.De2!±** suivi de h2–h4, Ta3, etc. aurait été très fort vu le manque de contre-jeu noir : 14...f6 15.exf6 Cxf6 16.Fxg6 hxg6 17.Ce5±; **B) 14.Ta3!?** ne manquait pas de venin non plus car après la prise de e5 et le sacrifice en h7, les Noirs doivent se défendre avec énormément de précision (*comme un ordinateur...*) : **14...Cdxe5 15.Cxe5 Cxe5 16.Fxh7+!?** (16.Tc3!?) **16...Rxxh7 17.Th3+ Rg8 18.Dh5 f6 19.Dh7+ Rf7 20.Tg3 Tg8?** (20...Re8 21.Txg7 Dd6 résiste assez bien) **21.Fh6 Rf8 22.Txe5! Df7!** (22...fxe5 23.Tf3+) **23.Teg5!!** Brillant ! **23...fxg5 24.Fxg5!** Prépare Tg3–f3! (24.Tf3? Dxf3 25.gxf3 gxh6–) **24...Fd7 25.Tf3 Dxf3 26.gxf3+–.** La Dame blanche est plus forte que les Tours mal coordonnées. **14...Cdxe5 15.Cxe5 Cxe5 16.Ff4 16.Fxh7+ Rxxh7 17.Dh5+ Rg8 18.Txe5 Dxc2. 16...f6** Soudain, l'attaque blanche s'est éteinte et ils ont deux pions en moins. Heureusement, il y a encore matière à créer des complications. **17.Ta3?!** Objectivement, le mieux était 17.c4! et après la réplique naturelle 17...dxc4?! (17...Db6!) 18.Fxe5 fxe5 19.Dc2 h6 20.Fxc4=, les Blancs obtiennent assez de compensation pour leur déficit matériel (*activité de pièces, pions faibles doublés, etc.*). **17...Df7!** 17...Db6?! était tentant mais se heurte à 18.Fxh7+! (18.Dd2 Cxd3 19.Txd3) 18...Rxxh7 19.Dh5+ Rg8 20.Tg3 Tf7 21.Txg7+! Txg7 (21...Rxxg7 22.Fh6+ Rh8 23.Txe5 Dc7 24.Te3 e5 25.Tc3 De7 26.Fg7+ Rxxg7 27.Tg3+ Rf8 28.Dh8 mat) 22.De8+ Rh7 23.Dh5+ avec échec perpétuel. **18.Ff1** Il faut conserver la paire de Fous. **18...Cg6 19.Fg3 e5 20.h5 Ce7 21.f4**



Flohr fait le maximum pour ouvrir les lignes, notamment en faveur de ses Fous. **21...Cf5?** Les Noirs surestiment le jeu sur la colonne « f », faute de bien calculer les variantes. Après 21...e4!, il n'y a pas vraiment de variantes à calculer. Le jeu reste fermé, le Cavalier s'en va sur sa case parfaite f5 et le pion « e » devient passé. Les Blancs seraient en grande difficulté. **22.fxe5 Cxg3?!** 22...Fe6! 23.Ff2 fxe5 24.Txe5 serait moins pire, car les Noirs résistent sans risque de débâcle imminente. **23.Txg3 fxe5 24.Txe5!** La prise du Fou f1 est perdante, mais pas à cause de la suite vue par Flohr ! **24...Df2+?!** Naturellement, les Noirs suivent leur idée. La meilleure défense était 24...h6! pour empêcher h5–h6 ! Exemple : 25.Fe2 Ff5 26.Tf3 Dd7 27.Txd5 De6 28.Fc4 Db6+ 29.Rh1 Fe6 30.Td6 Fxc4 31.Txb6 axb6 avec des chances de nulle. **25.Rh2 Dxf1?** Il était encore possible d'organiser une défense, mais la lucidité nécessaire pour y songer était surhumaine : 25...Rh8! 26.Dxd5 (26.h6!? gxh6 27.Fd3 Df4! 28.Da1 d4 29.Te4 Df6 30.De1!) 26...Df6 27.Te4 Ff5 28.Tf4±. **26.Dxd5+ Rh8 27.Tf3?**



L'idée de Flohr pour exploiter la faiblesse de la 8e rangée. Mais l'ordinateur trouve aujourd'hui une réfutation ! Le gain s'obtenait sans discussion par une attaque sur g7 et les cases noires : 27.h6! g6 (27...gxh6 28.Dd4 (28.Te8) 28...Df6 29.Te8!) 28.Te8!+– et il n'y pas de défense contre Dd4+; mais pas 27.Txg7? Rxg7 (27...Df4+ 28.Rg1 Rxg7 29.Tg5+ Rh8) 28.h6+ Rxh6 29.Th5+ Rg7 30.Tg5+ Rh8 31.Tg8+!! Txg8 32.De5+=. **27...Txf3?** La réfutation bien cachée était 27...Fe6!! (*rend la pièce pour défendre la 8e rangée !*) 28.Txe6 Txf3 29.Dxf3 Dxf3 30.gxf3 avec une finale équilibrée. **28.Dxf3 1–0**

Les échecs stratégiques

avec le Grand maître Alexandre Le Siège

Comment bien jouer contre les Gambits classiques ?



Aujourd'hui, nous allons voir comment réagir à plusieurs gambits dans les jeux ouverts (1.e4 e5). Nous apprendrons les réponses concrètes, mais également, nous verrons en action les principes qu'il faut connaître lorsqu'on affronte un gambit. En général, ce sont les suivants :

1) La plupart du temps, on doit accepter le gambit initial, car son refus mène d'habitude à une position plus sûre, mais inférieure.

2) L'acceptation des gambits ultérieurs n'est généralement pas recommandée.

3) Notre objectif principal lorsqu'on se défend contre un gambit consiste à récupérer le temps perdu. En effet, le but du gambit de l'adversaire consiste à ouvrir des lignes et à gagner des tempos.

4) Une fois passée la phase initiale de l'acceptation du gambit, il existe souvent plusieurs façons de continuer selon son style, à savoir rendre le matériel pour obtenir une position sûre, ou encore s'accrocher au matériel, mais au prix de l'intensification de la lutte.

D'autre part, affronter un gambit peut être très inconfortable si nous ne sommes pas bien préparés et ne connaissons pas bien les mécanismes de défense.

Mais en général, lorsqu'on sait comment réagir correctement, un gambit est quelque chose que nous accueillons à bras ouverts !

1.e4 e5

Le Gambit Greco

1.e4 e5 mène à un nombre incalculable de gambits différents contre lesquels les Noirs auraient avantage à se préparer. Je me rappelle que quand j'étais jeune, j'étais terrifié à l'idée d'affronter des gambits, et soulagé lorsque la plupart de mes adversaires entraient dans l'Espagnole classique. De nos jours, avec l'aide des ordinateurs, on peut facilement faire le tour des gambits et « forcer » notre adversaire à jouer les suites principales. **2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4** Cette capture introduit le gambit Greco; 6.e5 d5 7.Fb5 Ce4 8.cxd4 Fb6 est la suite positionnelle moderne. **6...Fb4+** Cet échec est crucial pour nous donner le temps de combattre l'imposant centre blanc; 6...Fb6 est une erreur typique de joueurs moins expérimentés, qui peut être punie par 7.e5 qui exploite l'instabilité des Cavaliers noirs : 7...d5 8.exf6 dxc4 9.d5. **7.Cc3**



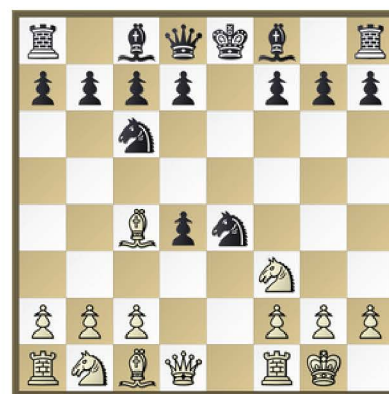
7...Cxe4! L'acceptation du gambit est conseillée. Après 7... d5? 8.exd5 Cxd5 9.O-O, ce genre de coup est évident, mais je vois souvent les jeunes joueurs avoir peur de perdre leur pion c3. Notre première réaction dans ce type de scénario est de se demander si on peut simplement roquer. C'est souvent la bonne solution; 9...Cxc3? est refuté par

10.bxc3 Fxc3 11.Db3 Fxa1 12.Fxf7+ Rf8 13.Fa3+ Ce7 14.Txa1. **8.O-O** Les Blancs offrent un deuxième pion, c'est la seule suite logique. **8...Fxc3!** Selon les règles #2 et #3, le but des Noirs devrait être de refuser les offrandes supplémentaires et d'essayer à tout prix de regagner le temps perdu. Du point de vue de ce dernier principe, 8...Fxc3 est tout indiqué, car il permettra aux Noirs de gagner du temps avec la poussée ...d7-d5!. Après 8...Cxc3 9.bxc3 Fxc3, l'avarice est sévèrement punie ici par 9...d5 10.Fa3! qui empêche de roquer et prépare la mobilisation de la tour a1. Lorsqu'on se met à sacrifier du matériel, les brillants joueurs d'attaque du passé comme Morphy nous ont appris qu'il ne faut s'arrêter en cours de route : 10...d6 11.Tc1 Fa5 (*les Noirs ont l'air hors de danger, mais la menace vient de l'autre côté*) 12.Da4! a6 (12...O-O 13.d5) 13.Fd5! Fb6 14.Txc6 Fd7 15.Te1+ Rf8 16.Txd6 cxd6 17.Fxd6+ Rg8 18.Fxf7+ Rxf7 19.Ce5+ avec une attaque gagnante. **9.d5!** 9.bxc3 d5! 10.Fd3 O-O laisse les Noirs avec un pion de plus, un Roi à l'abri et aucun retard de développement. **9...Ce5!** La suite pratique qui mène à un avantage et qui évite de mémoriser des pages de théorie après 9...Ff6. **10.bxc3 Cxc4 11.Dd4 O-O!** 11...Ccd6 qui s'accroche au matériel est une mauvaise idée : 12.Dxg7 Df6 13.Dxf6 Cxf6 14.Te1+ et un piège d'ouverture célèbre se produit après 14...Rf8? (*14... Cfe4! 15.Cd2 f5 16. f3*) 15.Fh6+ Rg8 16.Te5 Cde4 17.Cd2 d6 18.Cxe4 dxe5 19.Cxf6 mat. **12.Dxe4 12.Dxc4 Cd6 13.Df4** revient au même. **12...Cd6 13.Df4 Te8 14.Fa3 Te4 15.Dg3 Cf5 16.Dg5 Dxc5 17.Cxg5 Te5** Les Noirs ont un pion de plus et toutes les chances pratiques sont en leur faveur, même si l'ordinateur peut probablement s'en sortir avec la nulle.

Gambit Écossais

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Fc4 Le gambit Écossais n'est vraiment pas dangereux si l'on sait comment réagir. **4...Cf6** Le plus simple; A) 4...d6 est trop passif et offre un avantage d'espace gratuit aux Blancs après 5.Cxd4 Cf6 6.Cc3; B)

4...Fb4+ 5.c3 dxc3 6.O-O est extrêmement risqué. En général, vaut mieux éviter ce genre de suites chaotiques, c'est exactement ce que les Blancs recherchent ! C) 4...Fc5 est jouable et après 5.c3! (5.O-O d6! 6.c3 Fg4 7.Db3 Fxf3 8.Fxf7+ Rf8 9.gxf3 Cf6, *Duong-Le Siège, 2018*), cette séquence, bien que théorique, cadre mal avec l'objectif d'un gambit, car ce sont les Blancs qui se retrouvent à court de développement; D) 5...Cf6 6.e5 retombe dans la suite positionnelle de la première partie. **5.O-O 5.e5 Ce4** n'est pas dangereux. **5...Cxe4**



Une exception à la règle : ici, il vaut mieux accepter le deuxième pion, car d'une part, c'est un pion central et, d'autre part, cette capture permet ...d7-d5; 5...Fc5 6.e5 d5 7.exf6 dxc4 mène à l'attaque Max Lange qui est maintenant considérée comme prometteuse pour les Blancs après 8.Te1+ Fe6 9.fxc7! (9.Cg5 est la suite de ma jeunesse, qui ne pose aucun problème aux Noirs après 9...Dd5 10.Cc3 Df5 11.Cce4 O-O-O) 9...Tg8 10.Fg5 Fe7 11.Fxe7. **6.Te1 d5 7.Fxd5!** La pointe de la stratégie blanche. **7...Dxd5 8.Cc3** Double clouage. **8...Dh5** Une suite simple qui égalise; 8...Dd7 9.Cxe4 Fe7 10.Fg5 O-O 11.Fxe7 Dxe7 12.Cxd4 Fd7 égalise aussi facilement sans trop de connaissances théoriques. Cependant, il est préférable d'éviter la suite traditionnelle 8...Da5 9.Cxe4 Fe6 10.Ceg5. **9.Cxe4 Fe6 10.Fg5** Les Blancs tentent d'embêter les Noirs et de justifier leur gambit; 10.Ff4 O-O-O. **10...Fd6!** Rend le pion pour terminer le développement. Moins bon serait 10...h6 11.Ff6!. **11.Cxd6+** Ou 11.Ff6? Fxh2+! 12.Cxh2 Dxd1 13.Taxd1 gxf6 14.Cxf6+ Rf8. **11...cxd6 12.Ff4 Dd5 13. c3** Les Noirs ont maintenant plusieurs façons d'égaliser.

Choisissez celle qui vous convient le mieux. **13...Df5** La suite directe tactiquement; A) 13...O-O 14.Cxd4 Cxd4 15.Dxd4 Dxd4 16.cxd4 Tfd8; B) 13...Tc8 tend un piège intéressant : 14.Cxd4 (ou 14.b3 O-O 15.Cxd4) 14...Cxd4 15.Dxd4 Dxd4 16.cxd4 Rd7!. Avec le roi au centre et d6 bien défendu, les Noirs exercent une légère pression pratique malgré les Fous de couleurs opposées. **14.cxd4 Dxf4 15.d5 O-O 16.dxe6 fxe6 17.Txe6 Ce5 18.Txd6 Cxf3+ 19.gxf3 Dxf3 20.Dxf3 Txf3 =**

Gambit Evans

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.b4



Le gambit Evans est sans aucun doute le meilleur gambit dans tout le complexe classique. **4...Fxb4!** Règle no.1 : Il faut accepter le gambit ! Après 4...Fb6 5.O-O Cf6 6.a4, on conviendra que se retrouver avec un léger désavantage n'est pas un drame dans l'ouverture, mais on peut faire beaucoup mieux contre un gambit : on veut au moins égaliser. **5.c3** On peut voir la force du gambit en action : les Blancs gagnent du temps en ouvrant des lignes, notamment la colonne « b », la diagonale du Fou c1, ainsi que le chemin de la Dame vers b3. **5...Fa5!** Une drôle de position pour le Fou, mais les Noirs veulent éviter de perdre davantage de temps après 5... Fc5 6.d4 exd4 7.O-O. **6.d4** Il importe de continuer énergiquement; 6.O-O permet aux Noirs de roquer trop facilement après 6...Cf6 7.d4 O-O 8.dxe5 Cxe4. **6...d6!** Le coup professionnel qui stabilise le centre et limite la glotonnerie à un seul pion; 6...exd4 7.Db3 Df6 est jouable si vous

adorez les complications. Dans mon livre à moi, lorsque j'affronte un gambit, je veux atteindre une position sûre et neutraliser les possibilités tactiques de l'adversaire. **7.Db3** Après 7.dxe5 Fg4! 8.exd6 Cf6!, ce sont maintenant les Noirs qui jouent un gambit très efficace : 7.O-O Fg4!. **7...Dd7** La meilleure case pour la Dame est celle qui pare tactiquement la double attaque avec Da4+, qui pourrait se produire une fois le Cavalier c6 éjecté après la poussée d4-d5. **8.O-O** 8.dxe5 Fb6! est une idée défensive clé très importante à retenir qui permet ...Cc6-a5 (s'accrocher au matériel permet aux Blancs de développer une belle initiative après 8...dxe5 9.Fa3) 9.exd6 Ca5 10.Db5 Cxc4 11.Dxc4 Dxd6. Les Noirs ont rendu le matériel, mais jouissent de la paire de Fous. **8...Fb6!** 8...Cf6? est une erreur. La vitesse à laquelle les Noirs peuvent perdre après des coups naturels montre l'attrait du gambit Evans : 9.dxe5 dxe5 10.Td1 De7 11.Fa3. **9.Cbd2** 9.dxe5 Ca5 10.Db4 Cxc4 11.Dxc4 dxe5 12.Cxe5 De6 : scénario connu que nous avons vu précédemment. **9...Ca5** 9...exd4 10. cxd4 Cxd4 11.Cxd4 Fxd4 12.Tb1 ne ferait qu'accentuer le retard de développement noir. Aussi, 9...Cf6 10.dxe5 dxe5 11.Fa3 est désagréable. **10.Dc2** Cette position est critique pour l'évaluation de la validité du gambit Evans. Selon les ordinateurs, la position est en équilibre. Ce qui est attrayant du point de vue des Noirs, c'est que la compensation blanche est désormais de nature positionnelle. Nous avons donc évité le principal danger, qui est de se faire miniaturiser tactiquement par un gambit. Dans la position finale, il existe plusieurs suites possibles selon ses préférences, par exemple : **10...Cxc4** Le coup le plus limpide. On peut tester la compensation blanche en s'accrochant au pion : 10...f6 11.a4 Ce7 12.Fa2. Ou bien rendre le pion d'une autre manière : 10...Ce7 11.dxe5 Cg6 12. exd6 Dxd6. **11.Cxc4 Dc6 12.Cxb6 axb6 13.dxe5 dxe5 14.Cxe5 Da4**

En conclusion, le gambit Evans est toujours vivant, mais les Noirs n'ont rien à craindre s'ils savent comment réagir.

Alexandre Le Siège GMI



La Fédération québécoise des échecs est en période de renouvellement de son Conseil d'administration, qui comprend sept membres. Cette année, trois postes d'administrateur sont ouverts pour la période 2023-25. Les personnes intéressées à un poste d'administrateur de la FQE pour la période 2023-25 (soit du 29 juillet 2023 au 28 juillet 2025) sont priées de remplir le formulaire de mise en candidature ci-joint. La mise en candidature doit comporter un texte d'au plus 150 mots pour vous présenter, vous et vos idées en matière de développement des échecs au Québec. Ce texte sera publié sur le site de la FQE ainsi que dans la revue *Échec+* dans le cadre d'une élection si plus de trois candidats ont soumis leur candidature.



Les mises en candidature doivent être reçues au plus tard le 5 juin 2023 à 17h au bureau de la FQE, 7665, Boul. Lacordaire, Montréal H1S 2A7, soit par la poste ou par courriel (info@fqechecs.qc.ca).

Bulletin de mise en candidature Fédération québécoise des échecs Conseil d'administration



Poste: **ADMINISTRATEUR 2023-25**

Cochez la responsabilité convoitée

FQE
Vice-Présidence

FQE
Secrétaire

FQE
Comité philanthropie

Bulletin de mise en candidature en format PDF

Fédération québécoise des échecs Qui sommes-nous ?

La FQE a pour objectif de promouvoir le jeu d'échecs au Québec à travers un réseau de tournois et de clubs, une revue d'actualité (*Échec+*) et toutes sortes de projets sociaux et éducatifs.

- Championnats nationaux : Amateur par classe, Semi-rapide, Blitz, Jeunesse, Junior, Senior et Ouvert du Québec (*le COQ*)
- Cotation de parties lentes, semi-rapides et blitz
- La revue mensuelle *Échec+*
- Promotion des clubs : calendrier d'activités, répertoire des clubs, matériel de tournoi
- Stages d'entraîneur, d'arbitre et d'organisateur

Championnat Ouvert Semi-Rapide de Québec 2023

Samedi le 10 juin 2023



Si les inscriptions le permettent, des montants majorés seront annoncés.

Au centre de loisirs Saint-Thomas-d'Aquin, 895, avenue Myrand, Ste-Foy

Championnat d'échecs rapide jeunesse du Québec

Coté FQE et CFC
Dimanche 28 mai 2022

Sections -8 ans, -10 ans, -12 ans, -14 ans, -16 ans, -18 ans
Cadence : 25 minutes / mat avec 5 secondes d'incrémentation depuis le début de la partie.

Prix :

- 1er = Titre de champion jeunesse du Québec rapide + entré gratuite au Championnat jeunesse du Canada (valeur = 250\$) + Trophée
 - 2e = Participation dans un tournoi du tour du Québec / tournoi jeunesse pour -8 + Trophée
 - 3e = Participation dans un tournoi du tour du Québec / tournoi jeunesse pour -8 + Trophée
- Section -8 et -10 trophées pour les 10 premiers

Catégories :

- Moins de 8 ans : né en 2014 ou après
- Moins de 10 ans : né en 2012 ou 2013
- Moins de 12 ans : né en 2011 ou 2010
- Moins de 14 ans : né en 2009 ou 2008
- Moins de 16 ans : né en 2007 ou 2006
- Moins de 18 ans : né en 2005 ou 2004



Éligibilité :

Les prix et les trophées sont réservés aux joueurs résidant au Québec depuis au moins un an en date du début du tournoi. Les joueurs doivent jouer dans leur section respective. Âge au 1er janvier 2023.

Cadence :

25 minutes / mat avec 5 secondes d'incrémentation depuis le début de la partie.

Lieu: Maison du Loisir et du Sport, 7665 Boul. Lacordaire, Montréal

Inscription : 60\$ pour tous / Inscription en ligne

Date limite: vendredi 26 mai 2023 18h00

Horaire :

- Mot de bienvenue et règlements 9h20 à 9h30
- Ronde 1 : 9h30
- Ronde 2 : 10h45
- Ronde 3 : 12h00
- Ronde 4 : 13h30
- Ronde 5 : 14h45
- Remise des prix +- 16h00

Bris d'égalité (Tiebreak Systems)

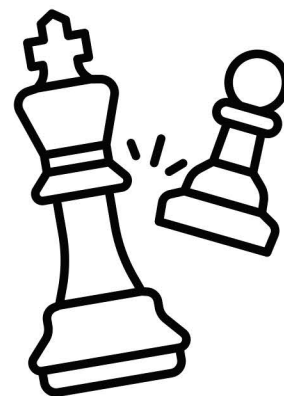
Pour les 3 premières places: Armageddon (5 min / 4 min)

Pour les places 3 à 10:

- 1- Le(s) résultat(s) du match contre les adversaires à égalité de points
- 2- Moyenne Elo des adversaires – haut - bas
- 3- Somme des Buchholz sans résultats annulés
- 4- + de Noirs
- 5- Nombre de victoires le plus important

Information : FQE – 514-252-3034 / info@fqechecs.qc.ca

**Pour s'inscrire en ligne au
Championnat d'échecs semi-
rapide du Québec**



**Pour s'inscrire en ligne au
Championnat d'échecs
rapide jeunesse du Québec**



CHAMPIONNAT OUVERT D'ÉCHECS DE LAVAL

23, 24 ET 25 JUIN 2023

Système suisse 5 rondes. La section ouverte est cotée FQÉ, CFC et FIDE

BOURSES :

2700\$ en prix garantis

CADENCE :

1h30/40 coups + 30 minutes/mat avec 30 sec d'incrémentatation depuis le début.

LIEU :

Hotel HOLIDAY INN à Laval
2900 boulevard Le Carrefour
H7T 2K9

HORRAIRE :

Vendredi : 19h
Samedi : 11h et 17h00
Dimanche : 10h et 16h00

BYE (repos) ½ disponibles pour les rondes 1 et 2 maximum de 2 bye si demandés avant le tournoi.

INFORMATIONS:

Fédération québécoise des échecs:
514.252.3034 / info@fqechecs.qc.ca
Alexandre Ber :
514.581.5043 / info@echecsval.com

Frais d'inscription :

	Avant 1 ^{er} juin	Du 1 ^{er} au 22 juin	Sur place Avant 17h
Ouverte	70\$	80\$	90\$
B (-1800)	65\$	75\$	85\$
C (-1500)	60\$	70\$	80\$
D (-1200 et SC)	55\$	65\$	75\$

- GMI, MI, FM; Gratuit

- Maître québécois(se); Gratuit avant le 15 mai sinon tarif régulier

- Surclassement: 15\$

MODES DE PAIEMENT :

<https://boutique.fqechecs.qc.ca/tournois/>
Par virement interac: info@echiquierstrategique.com
(réponse: Laval)

SECTION OUVERTE	SECTION B (-1800)	SECTION C (-1500)	SECTION D (-1200 ET SC)
1 ^{er} = 500\$	1 ^{er} = 400\$	1 ^{er} = 300\$	1 ^{er} = 90\$
2 ^e = 300\$	2 ^e = 250\$	2 ^e = 200\$	2 ^e = 65\$
3 ^e = 200\$	3 ^e = 150\$	3 ^e = 100\$	3 ^e = 45\$
CLASSE (-2200) = 100\$			

FORMULAIRE D'INSCRIPTION CHAMPIONNAT DE LAVAL 2023

SECTION OUVERTE _____ SECTION B _____ SECTION C _____ SECTION D _____

Nom _____ Prénom _____

Tél. (_____) _____ Adresse _____ Ville _____

Prov _____ Code Postal _____ Courriel _____

Le joueur d'échecs
de Maelzel
Edgar Allan Poe



« M. Maelzel, replaçant la machine dans sa position première, informe maintenant la société que l'Automate jouera une partie d'échecs avec quiconque se présentera comme adversaire. Le défi étant accepté, une petite table est dressée pour l'antagoniste, et placée tout près de la corde, non pas en face, mais à un bout extrême, pour ne priver aucune personne de l'assemblée de la vue de l'Automate. D'un tiroir de cette table est tiré un jeu d'échecs, et généralement, mais pas toujours, Maelzel les range de sa propre main sur l'échiquier, qui consiste simplement en carrés peints sur la table, selon le nombre habituel. L'adversaire s'étant assis, l'exhibiteur se dirige vers le tiroir de la caisse et en tire le coussin, qu'il place comme support, sous le bras gauche de l'Automate, après lui avoir retiré la pipe de la main. Prenant ensuite dans le même tiroir le jeu d'échecs de l'Automate, il dispose les pièces sur l'échiquier placé devant la figure. Puis il repousse les portes et les ferme, laissant le trousseau de clefs suspendu à la porte numéro 1. Il ferme également le tiroir, et enfin il monte la machine en introduisant une clef dans un trou placé à l'extrémité gauche de la machine.

La partie commence, l'Automate faisant le premier coup. La durée de la partie est généralement limitée à une demi-heure ; mais, si elle n'est pas finie à l'expiration de cette période, et si l'adversaire prétend qu'il croit pouvoir battre l'Automate, M. Maelzel s'oppose rarement à la continuation de la partie. Ne pas fatiguer l'assemblée, tel est le motif ostensible, et sans doute réel, de cette limitation de temps. Naturellement on devine qu'à chaque coup joué par l'adversaire à sa propre table, M. Maelzel lui-même, agissant comme représentant de l'adversaire, exécute

le coup correspondant sur la caisse de l'Automate. De même, quand le Turc joue, le coup correspondant est exécuté, à la table de l'adversaire, par M. Maelzel, agissant alors comme représentant de l'Automate. De cette façon, il est nécessaire que l'exhibiteur passe souvent d'une table vers l'autre. Souvent aussi il retourne vers la figure pour emporter les pièces qu'elle a prises et qu'il dépose au fur et à mesure, sur la caisse, à gauche de l'échiquier (*à sa propre gauche*). Quand l'Automate hésite relativement à un coup, on voit quelquefois l'exhibiteur se placer très près de sa droite, et poser sa main de temps à autre, d'une façon négligente, sur la caisse. Il a aussi une certaine trépidation des pieds, propre à insinuer dans les esprits qui sont plus rusés que sagaces l'idée d'une connivence entre la machine et lui. Ces particularités sont sans doute de purs tics de M. Maelzel, ou, s'il en a conscience, il s'en sert dans le but de suggérer aux spectateurs cette fausse idée qu'il n'y a dans l'Automate qu'un pur mécanisme.

Le Turc joue de la main gauche. Tous les mouvements sont opérés à angle droit. Ainsi, la main (*qui est gantée et pliée d'une façon naturelle*) est portée directement au-dessus de la pièce qu'il faut mouvoir, puis finalement s'abaisse dessus, et dans beaucoup de cas les doigts s'en emparent sans difficulté. Quelquefois, cependant, quand la pièce n'est pas précisément et exactement sur la place qu'elle doit occuper, l'Automate échoue dans son effort pour la saisir. Quand cet accident se produit, il ne fait pas un second effort, mais le bras continue son mouvement dans le sens primitivement voulu, tout comme si les doigts s'étaient emparés de la pièce. »

Ayant ainsi désigné la place où le coup aurait dû être fait, le bras se retire vers le coussin, et Maelzel exécute le mouvement indiqué par l'Automate. À chaque mouvement de la figure, on entend remuer la mécanique. Pendant la marche de la partie, le Turc, de temps à autre, roule ses yeux comme s'il examinait l'échiquier, remue la tête, et prononce le mot échec, quand il y a lieu...

46^e Championnat Ouvert de la Mauricie

Les 19, 20 et 21 mai 2023, vous êtes invité à prendre part au
Championnat Ouvert de la Mauricie.

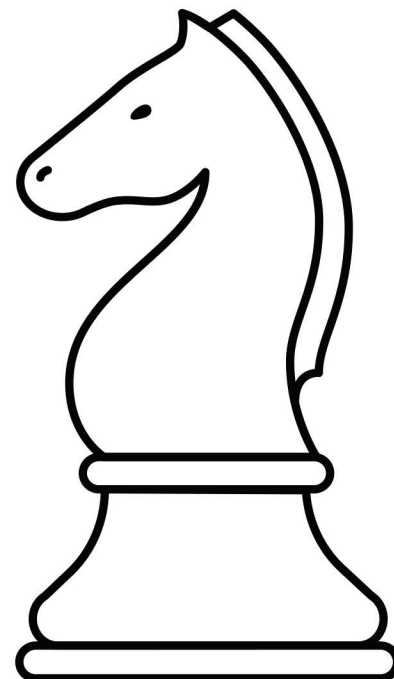
- Augmentation des bourses
- Ajout d'une section

Système « Suisse » de 5 rondes.

40 coups en 1h30, mat en 30 min + 30 sec. inc.

Coté FQE toutes les sections et FIDE section A

Règlements disponibles sur le www.comauricie.org



Trois-Rivières

Section A		Section B		Section C		Section D		Section E	
2000 et plus		U2000		U1700		U1400		U1200	
1 ^{er}	1600 \$	1 ^{er}	1400 \$	1 ^{er}	1200 \$	1 ^{er}	1000 \$	1 ^{er}	800 \$
2 ^e	800 \$	2 ^e	700 \$	2 ^e	600 \$	2 ^e	500 \$	2 ^e	400 \$
3 ^e	400 \$	3 ^e	350 \$	3 ^e	300 \$	3 ^e	250 \$	3 ^e	200 \$
-2300	275 \$	-1900	150 \$	-1600	150 \$	-1300	150 \$	-1100	150 \$
-2200	275 \$	-1800	150 \$	-1500	150 \$			S / C	50 \$

Travelodge by Wyndham
3600 boul. Gene-H.-Kruger, Trois-Rivières
Tél.: (819) 379-3232

INSCRIPTIONS

Section	A	B	C	D	E
Avant le 21 avril	90 \$	85 \$	80 \$	75 \$	70 \$
À partir du 21 avril	100 \$	95 \$	90 \$	85 \$	80 \$
Sur place	110 \$	105 \$	100 \$	95 \$	90 \$

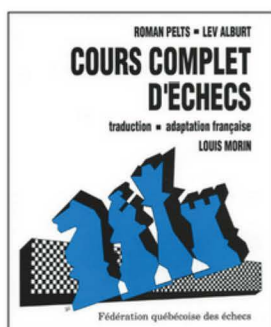
Gratuit pour les GM, FM, IM.
Maîtres québécois moitié prix avant le 2023-04-21; prix régulier après cette date.
Rabais de 10 \$ pour les juniors et les cadets.



CLUB D'ÉCHECS
PIÉON FRINGANT

DATE: 5 - 6 - 7 mai 2023
LIEU: CENTRE MULTIFONCTIONNEL DE CONTRECOEUR
475, RUE CHABOT, CONTRECOEUR

1500\$ EN PRIX



Les règlements de A à Z au jeu d'échecs, tel est l'objectif précis de ce **Cours complet d'échecs** agrémenté d'exemples éloquentes. Ces règlements élémentaires

conduisent avec à-propos à d'étonnantes ressources échiquéennes. Nous passons de principes presque enfantins à des cas de plus en plus savants et subtils. Constamment, grâce à la clarté du Cours, nous nous amusons tout en nous émerveillant. Car c'est vraiment un jardin des merveilles qui s'entrouvre pour les adeptes de tout âge.

En vente sur le site de la Fédération québécoise des échecs.
32,95 \$ + taxes et transport

Comment battre Vassily Smyslov le plus facilement du monde

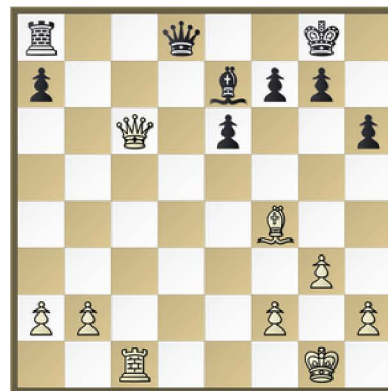


Lors de l'analyse d'une partie de grand maître où les coups du gagnant furent clairs et limpides, avez-vous déjà eu l'impression que vous auriez tout aussi bien pu les trouver vous même ? La partie suivante semble aller dans cette direction. Elle a été jouée aux Olympiades de 1956 à Moscou. Le héros de la quatrième ronde fut le grand maître hongrois Gideon Barcza qui a vaincu le soviétique Smyslov (*qui allait devenir champion du monde deux années plus tard*). Mathématicien comme Max Euwe, Barcza jouait avec une précision mathématique. Dans sa partie contre Smyslov, il a su transformer en victoire un avantage positionnel microscopique.

Barcza - Smyslov

Moscou 1956, Olympiades
par Gideon Barcza GMI

1.Cf3 Cf6 2.g3 d5 3.Fg2 Ff5 Le développement du Fou affaiblit la case b7, ce qui ne tardera pas à se manifester. C'est pourquoi la pratique considère que 3...g6 est davantage susceptible d'atteindre l'égalité. **4.c4 c6 5.cxd5 cxd5 6.Db3 Dc8 7.Cc3 e6 8.d3 Cc6 9.Ff4 Fe7 10.0-0 0-0 11.Tac1 Dd7** On comprend le désir de Smyslov de retirer sa Dame de sa position précaire sur la colonne « c ». Maintenant, il semble que les Noirs parviennent à réaliser la centralisation des Tours en d8 et c8 et à équilibrer ainsi le jeu. Mais il n'en est rien et la réponse énergique des Blancs en donne la preuve. Notons que 11...Ch5 12.Fd2 Dd7 13.e4 dxe4 14.dxe4 Fg4 15.Fe3 avantage aussi les Blancs. **12.e4!** Le coup du texte, loin d'être évident, fait ressortir la supériorité des Blancs et prouve que Smyslov n'arrivera pas à égaliser facilement. **12...dxe4 13.dxe4 Cxe4 14.Cxe4 Fxe4 15.Ce5 Cxe5 16.Fxe4 Cc6 17.Tfd1 Dc8 18.Da4** C'est la position, assez facile à calculer, que je voulais obtenir en jouant 12.e4. Je regagne le pion, tandis que les Noirs sont toujours en difficulté. **18...Td8** Il est probable qu'il eût mieux valu jouer 18...Ff6. **19.Txd8+ Dxd8 20.Fxc6 bxc6 21.Dxc6 h6**



Smyslov est un as en finale. S'il n'a pu s'en sortir cette fois-ci, c'est que la position était plus subtile qu'il n'y paraît. Je crois qu'ici et au coup suivant, les Noirs auraient dû jouer ...a7-a5. **22.Fe5 Fg5 23.Tc4 Dd1+ 24.Rg2 Td8 25.Df3 Dxf3+** Les Noirs voudraient bien éviter l'échange des Dames. Mais où reculer ? 25...Db1 26.Tc7 n'est guère heureux, ou encore 25...De1 26.Fc3. **26.Rxf3 Ff6** Certains ont reproché à Smyslov le passage à une finale difficile de Tours et jugeaient qu'il fallait plutôt jouer 26...Td3+. Effectivement, ce coup vaut mieux, mais je doute que cela permette de sauver la partie. **27.Fxf6 gxf6 28.Re3 Td5** Selon Tarrasch, une finale se perd par le défenseur plus qu'elle ne se gagne par le joueur avantagé. **29.b4 Rg7 29...a5** ne va pas à cause de 30.Tc5. **30.a4 e5 31.b5 Td1 32.Tc7 a6 33.bxa6 Td4 34.a7 Txa4 35.Rd3 f5 36.Rc3 Rf6 37.Rb3 Ta1 38.Rb4 Rg5 39.Rb5 Rh5 40.Rb6 1-0**



Lieu :

**Maison du Loisir
et du Sport**

7665 boul. Lacordaire, Montréal

Championnat transnational canadien



Section Couronne 6 au 11 juin 2023

- **9 rondes** système suisse (cotée FIDE 2150 +)
- **Horaire** : Mardi 6 Juin au Dimanche 11 Juin (1 ronde par jour les 6, 7 et 8 à 18h; 2 rondes les 9, 10 et 11 à 11h et 18h)
- Limite de 60 joueurs, y compris 18 grands maîtres
- **Cadence** : 90 min + 30 sec incrément
- **Coté** : FCE + FIDE + FQE
- **Inscription** : gratuite pour les grands maîtres; pour les autres forts joueurs :
1. FIDE 2400+ : 200 \$
2. FIDE 2150+ : 250 \$

Sections Générales 9 au 11 juin 2023

- **5 rondes** système suisse - Ouverte, -1900, -1600, -1300, -1000
- **Horaire** : Vendredi 9 à Dimanche 11 juin (1 ronde à 18h le 9, 2 rondes les 10 et 11 à 11h et 18h).
- Limite de 200 joueurs
- **Cadence** : 90 min + 30 sec incrément
- **Coté** : FCE + FIDE + FQE
- **Bourse** : 5000 \$ sur la base de 260 joueurs

Inscription : 100 \$ pour tous.

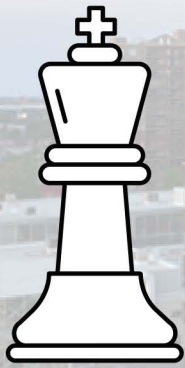
Information : 514-252-3034

Pré-inscrits
dans la
section
Couronne



1 Liang, Awonder	GM	USA	2651	21 Woodward, Andy	IM	USA	2436	41 Kantane, Anna	WIM	POL	2252
2 Bareev, Evgeny	GM	CAN	2631	22 Sambuev, Bator	GM	CAN	2433	42 Ouellet, Maili-Jade	WGM	CAN	2246
3 Neiksans, Arturs	GM	LAT	2615	23 Vidyarthi, Vyom	IM	USA	2432	43 Burtasova, Anna	WGM	CAN	2241
4 Bruzon Batista, Lazaro	GM	USA	2611	24 Heilmann, Mark	FM	USA	2426	44 Jaferian, Koosha	CM	IRI	2233
5 Bartel, Mateusz	GM	POL	2605	25 Samsonkin, Artiom	IM	CAN	2420	45 Xu, Daniel	CM	CAN	2228
6 Meshkovs, Nikita	GM	LAT	2585	26 Song, Edward	IM	USA	2389	46 Hernandez Moya, Yuleisy	WGM	CUB	2215
7 Cordova, Emilio	GM	PER	2539	27 Sai Krishna G V	IM	IND	2385	47 Puri, Vinny	FM	CAN	2214
8 Matviishen, Viktor	GM	UKR	2538	28 Atanasov, Anthony	FM	CAN	2368	48 Johnathan, Han	FM	CAN	2184
9 Bosiocic, Marin	GM	CRO	2537	29 Talukdar, Rohan	IM	CAN	2359	49 Demchenko, Svitlana	WIM	CAN	2183
10 Liang, Jason	IM	USA	2530	30 Wang, Tianqi	IM	USA	2359	50 Dukic, Zachary	FM	CAN	2179
11 Almeida Quintana, Omar	GM	CUB	2526	31 Krishnan, Varun	FM	USA	2341	51 Plotkin, Victor	FM	CAN	2172
12 Cruz, Cristhian	GM	PER	2522	32 Plotkin, Mark	IM	CAN	2341	52 Johnson, Donald	FM	USA	2160
13 Moradiabadi, Elshan	GM	USA	2521	33 Chiku-Ratte, Olivier-Kenta	IM	CAN	2311	53 Humphreys, Michael	FM	CAN	2153
14 Ortiz Suarez, Isan Reynaldo	GM	CUB	2512	34 Ivanov, Mike	FM	CAN	2288	54 Barron, Michael	IM	CAN	2152
15 Szabo, Gergely-Andras-Gyula	GM	ROU	2504	35 Andersen, Gunnar	NM	USA	2283	55 Canty, James	FM	USA	2145
16 Kantans, Toms	GM	LAT	2480	36 Vettese, Nicholas	IM	CAN	2283				
17 Roussel-Roozmon, Thomas	GM	CAN	2462	37 Hua, Eugene	FM	CAN	2276				
18 Posthuma, Joshua	IM	USA	2457	38 Lawson, Eric	IM	CAN	2274				
19 Rodrigue-Lemieux, Shawn	IM	CAN	2451	39 Cervantes Landeiro, Thalia	WGM	USA	2271				
20 Noritsyn, Nikolay	IM	CAN	2444	40 Reprintsev, Alexander	IM	UKR	2254				





Championnat ouvert d'échecs du Québec



29 JUILLET AU 4 AOÛT 2023

À LA MAISON DU LOISIR ET DU SPORT
7665 BOUL LACORDAIRE, À MONTRÉAL

15 000 \$
en prix garantis

Horaire

Système suisse de 9 rondes.
Inscriptions tardives - dates limites
en ligne : 28 juillet à 23h
sur place : 27 juillet à 17h

ronde 1 : 29 juillet - 10h (*samedi*)
ronde 2 : 29 juillet - 17h (*samedi*)
ronde 3 : 30 juillet - 10h (*dimanche*)
ronde 4 : 30 juillet - 17h (*dimanche*)
ronde 5 : 31 juillet - 18h (*lundi*)
ronde 6 : 1 août - 18h (*mardi*)
ronde 7 : 2 août - 18h (*mercredi*)
ronde 8 : 3 août - 18h (*jeudi*)
ronde 9 : 4 août - 18h (*vendredi*)
Tournoi blitz : 5 août - 14h (*samedi*)

Stationnement gratuit.

Cotes :

Le tournoi est coté FQE et FCE pour toutes les sections. Les sections A et B sont aussi cotées FIDE. La cote la plus récente (*27 juillet*) est utilisée pour la détermination des sections et des prix. Il faut être membre de la FQE ou le devenir pour jouer dans ce tournoi. Priorité des cotes : joueur québécois : FQE; joueur canadien : FCE; joueur étranger : FIDE.
Devenir membre

Bye(s) : 1/2 point

Disponibles pour les quatre premières rondes. Pas plus de 3 byes au total.

Inscriptions:

avant - 1er mai / 15 juin / 28 juillet
Section A : 100 \$ / 120 \$ / 140 \$
Section B : 80 \$ / 100 \$ / 120 \$
Section C : 60 \$ / 80 \$ / 100 \$
Section D : 50 \$ / 65 \$ / 80 \$
Section E : 40 \$ / 50 \$ / 60 \$

Inscription en ligne - boutique FQE :
[s'inscrire](#)

Information :

Tél. : (514) 252-3034
Courriel : info@fqechecs.qc.ca
Site : fqechecs.qc.ca

Jeux, horloges et pièces fournis.

Bourse

	Section A ouverte	Section B -2000	Section C -1700	Section D -1400	Section E -1200 s/c
1er	2 000 \$	1 200 \$	1000 \$	800 \$	500 \$
2e	1 200 \$	800 \$	700 \$	500 \$	300 \$
3e	800 \$	600 \$	500 \$	300 \$	200 \$
4e	600 \$	400 \$	300 \$	200 \$	100 \$
5e	400 \$	300 \$	200 \$	125 \$	75 \$

Prix spéciaux

Une carte de membre FQE 3 ans tirée au sort

Section A :

meilleur junior : 300 \$

Section B :

meilleur cadet : 200 \$

Section C :

meilleure femme : 150 \$

Section D :

meilleure femme : 125 \$

Section E :

meilleur sans cote : 110 \$