



Québécchecs

Décembre 2018 / No 242



- Championnat du monde : Carlsen matraque Caruana au départage page 6
- Championnat féminin du monde : Ju Wenjun conserve son titre page 8
- Intelligence artificielle : Leela Chess a encore des croûtes à manger..... page 9
- Open de Contrecoeur : Olivier-Kenta Chiku-Ratté s'impose page 14
- Du nouveau au Cercle d'échecs d'Aylmer page 15
- Le coach vous parle : Combler ses faiblesses, le jeu tactique page 16
- Il y a 40 ans : Jean Hébert, champion du Québec 1978 page 20

Championnat Invitation du Québec 2019

16 joueurs invités

- (A) 2 joueurs : Champion et Vice-Champion junior du Québec - avril 2018
- (B) 2 joueurs : Tour du Québec 2017-18 (1 maître + 1 expert) - août 2018
- (C) 4 joueurs : selon deux tournois de qualification - Père-Noël 2018 + Qualification février 2019
- (D) 1 joueuse : meilleure joueuse par la cote au 1^{er} janvier 2019
- (E) 7 joueurs : par la cote au 1^{er} janvier 2019; invitations confirmées au 1^{er} février 2019

Qualifiés au 1^{er} novembre 2018

- (A) - Olivier-Kenta Chiku-Ratté et Shawn Rodrigue-Lemieux
- (B) - Bator Sambuev et Ananda Saha

Lieu et dates : Montréal, Mars 2019

- 1/8 de finale (2 parties + bris d'égalité) : jeudi 21 et vendredi 22 mars 2019
- 1/4 de finale (2 parties + bris d'égalité) : samedi 23 mars 2019
- 1/2 finale (2 parties + bris d'égalité) : dimanche 24 mars 2019
- Finale (4 parties + bris d'égalité) : samedi 30 et dimanche 31 mars 2019

Bourse : 4 600 \$

- 1^{er} : 2 000 \$
- 2^e : 1 000 \$
- 3-4^e : 400 \$ chacun
- 5-8^e : 200 \$ chacun

Format : grille de 16 joueurs au système élimination. Rang par la cote au 15 février 2019.

Tournoi de Qualification : 2-3 février 2019

Lieu : Stade Olympique, 4545 Pierre-de-Coubertin, Montréal (Métro Pie IX).

Format : Système suisse de 4 rondes en une section.

Prix : Trophées et deux places de qualification pour le Championnat Invitation du Québec.

Cadence : 40 coups/1h15 + 30 min/mat avec incrément de 30 secondes depuis le début.

Cote : Coté FQE. Les joueurs doivent être membre de la FQE.

Inscription : 25 \$ pour tous.

Matériel : jeux et horloges fournis.

Bris d'égalité dans l'ordre : rencontre directe, plus de gains, Sonneborn-Berger, cote performance.



TOURNOI DU PÈRE NOËL

26 - 30 DÉCEMBRE 2018

3,000 \$ EN PRIX GARANTIS!

Centre communautaire St-Henri
530, rue du Couvent, à Montréal
(métro Place St-Henri)
26 au 30 décembre 2018



SECTION A (Ouverte)

1^{er} - \$ 800 + qualification CIQ 2019
2^e - 400 + qualification CIQ 2019
3^e - 200

meilleur -2100: \$125
meilleur -1900: \$100

SECTION B - moins de 1800

1^{er} - \$ 400
2^e - 200
3^e - 100

meilleur -1600: \$100
meilleur -1500: \$75

SECTION C - moins de 1400

1^{er} - \$250
2^e - 125
3^e - 75

meilleur -1200 \$ 50



CADENCE DE JEU : 30 coups/1h15 + 30 min/nat avec 30 sec incr. depuis le début.

HORAIRE : les parties débutent à 18h du 26 ou 28 décembre, et à 13h les 29 et 30 décembre.

INSCRIPTION : Jusqu'au Samedi 23 décembre 2018 à la Boutique FQE (<https://boutique.fqechecs.qc.ca/>)
Section A - 60 \$; Section B - 50 \$; Section C - 40 \$; Maître national - 30 \$; Gratuit pour GM, MI et MF; **Sur place le 26 décembre de 16h à 17h :** 10 \$ de plus pour tous.

PRIX : Les joueurs sans cote peuvent jouer dans une ou l'autre des sections, mais ne peuvent gagner plus de 100 \$ sauf dans la section ouverte. Ils n'ont pas accès aux prix de classe. Deux places de qualification pour le CIQ 2019 sont aussi ajoutées.

COTE: Toutes les sections sont cotées FQE. Les participants doivent être membres de la FQE. Les cotes CFC et USCF utilisées pour les joueurs étrangers ont la parité. Bris d'égalité dans l'ordre : rencontre directe, plus de gains, Sonneborn-Berger et cote performance.

MATERIEL: Apportez votre horloge

INFORMATION: Fédération québécoise des échecs, (514) 252-3034 / info@fqechecs.qc.ca ou Raymond Desjardins (450) 679-3695.

6^e Tournoi du Tour du Québec 2018-19



Fédération québécoise des échecs
4545, avenue Pierre-de-Coubertin
Montréal QC H1V 0B2

La Fédération québécoise des échecs, fondée en 1967, est un organisme sans but lucratif voué au développement du jeu d'échecs au Québec. Les principaux services qu'elle offre à ses membres sont les suivants :

- **Cotation** : parties lentes, rapides et blitz ;
- **Championnats** : Ouvert, Junior, Jeunesse, Senior, Rapide et Blitz ;
- **Édition** : webzine *Québéchecs*, info-lettre et livres;
- **Promotion des clubs**;
- **Site internet** : www.fqechecs.qc.ca;
- **Boutique FQE** : <https://boutique.fqechecs.qc.ca>
- **Webzine *Québéchecs*** : <http://webzine.fqechecs.qc.ca/revues/>
- **Formation** : stages d'entraîneur, d'arbitre et d'organisateur.

Tout le monde peut devenir membre. Tarifs réduits pour les Juniors (*moins de 20 ans*) et les cadets (*moins de 16 ans*).

Conseil d'administration

Le Conseil d'administration de la Fédération est composé de 11 administrateurs, soit cinq dirigeants élus au vote populaire des membres et un représentant par secteur élu par les membres de sa région.

L'Assemblée générale annuelle de la Fédération a lieu généralement durant le Championnat ouvert d'échecs du Québec.

Comité exécutif

Bernard Labadie (*Président*)
Éric J. Guipi Bopala (*Vice-Président au développement*)
Michel Roy (*Vice-Président aux manifestations*)
Raymond Dubreuil (*Secrétaire*)
Raymond Desjardins (*Trésorier*)

Représentants sectoriels

Capitale : Charles Tremblay
Est : François Chevalier
Montréal : Vladimir Antoine
Ouest : Steve Bolduc
Rive-Nord : Alexandre Ber
Rive-Sud : poste vacant

Gouverneurs

Roger Greiss, André Langlois, Yves Montmarquette

Secteurs

Capitale : Chaudières-Appalaches, Québec
Est : Bas St-Laurent, Côte-Nord, Gaspésie et les Îles, Saguenay-Lac Saint-Jean
Montréal : Montréal
Ouest : Abitibi, Mauricie, Outaouais, Nord-du-Québec
Rive-Nord : Lanaudière, Laval, Laurentides
Rive-Sud : Centre-du-Québec, Estrie, Montérégie



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

Rédacteur en chef : Louis Morin (info@fqechecs.qc.ca)

Maîtres analystes : Richard Bérubé *MF*, Camille Coudari *MI*, Jean Hébert *MI*, Alexandre Le Siège *GMI*

Collaborateurs : Denis Lemieux, Gaétan Samson

Photos : Pierre-Paul Durette (*Contrecoeur*)

Tarif publicitaire : Consulter notre *grille tarifaire*

Date de tombée : 20^e jour du mois précédent

Abonnement annuel : Adulte 50 \$ - Junior 40 \$ - Cadet 30 \$

Dépôt légal :

Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada
ISSN 0825-0049

Fédération québécoise des échecs (FQE)

Téléphone : (514) 252-3034

Télécopieur : (514) 251-8038

Courriel : info@fqechecs.qc.ca

Site internet : www.fqechecs.qc.ca

Boutique FQE : <https://boutique.fqechecs.qc.ca>

Webzine *Québéchecs* : <http://webzine.fqechecs.qc.ca/revues/>

Québéchecs est un mensuel électronique édité par la Fédération québécoise des échecs (FQE), qui contient au moins 12 pages de contenu rédactionnel par numéro.

Ce webzine se veut un moyen de communication accessible à l'ensemble de ses membres, ainsi qu'à toute personne ou organisme dont l'action est en affinité avec la mission de la Fédération. Les articles publiés ne représentent pas nécessairement la politique officielle de la FQE et n'engagent que leurs auteurs. Les textes non signés ainsi que les notes de la rédaction (*NDLR*) proviennent de la plume du rédacteur en chef.

Le contenu de la revue *Québéchecs* ne peut être reproduit sans autorisation écrite. Toute communication à l'intention de la revue doit être adressée à la Fédération québécoise des échecs. Nous encourageons la participation bénévole (*lettres, commentaires, parties, photos, articles*), mais sans nous engager à tout publier. Seuls les maîtres sont rémunérés, sauf entente préalable.

Notre page couverture :

La quête de Fabiano Caruana vers le titre de champion du monde se termine en queue de poisson. Après avoir tenu tête à Magnus Carlsen durant les 12 parties à cadence lente (6-6), il s'est littéralement écroulé en parties semi-rapides de départage, perdant le match 3 à 0. Voir l'article à la page 6. ■

STAGE D'ENTRAÎNEUR

ENTRAÎNEUR D'ÉCHECS - Niveau 1

Cours élaboré selon le programme d'enseignement de la FQE visant l'encadrement des initiés.

- les principes de l'entraînement aux échecs
- structure et programme
- l'animation et les activités
- méthode et évaluation

Date: Samedi le 23 février 2019

Endroit: RLQ - Stade olympique (métro Pie IX)

Coût: 75 \$

Horaire: 9h30 à 16h30.



Le stage comprend un minimum de quatre heures de cours théorique et un examen de deux heures pour vérifier l'assimilation de la matière.

Préalables: savoir jouer aux échecs et avoir au moins 18 ans.

Inscriptions: Les frais d'inscription comprennent la documentation (livre et/ou cahier de stage). Les taxes sont incluses dans le coût de l'inscription. Pour le stage d'entraîneur d'échecs de niveau 1, le livre Cours complet d'échecs est utilisé pour la matière. Nous conseillons aux candidats de s'inscrire au moins deux semaines d'avance, pour pouvoir se préparer convenablement. Envoyez vos coordonnées ainsi qu'un chèque ou mandat-poste à l'ordre de la F.Q.E., à l'adresse suivante : *Fédération québécoise des échecs 4545, Pierre-de-Coubertin, Montréal QC H1V 0B2.*

STAGE D'ARBITRE DE TOURNOI LOCAL

Les éléments de la direction et de l'arbitrage d'un tournoi d'échecs.

- les outils de référence
- la conduite du tournoi
- les règles de bases du système suisse
- l'enregistrement et la cotation
- examen de diverses situations
- cacences de jeu



Date: Samedi le 23 mars 2019 (formation) et Dimanche le 24 mars 2019 (examen).

Endroit: Regroupement Loisir et Sport du Québec (Stade olympique)

4545 Pierre-de-Coubertin, Montréal (métro Pie IX)

Frais: 80\$

Horaire: Samedi le 23 mars de 9h à 17h et Dimanche le 24 mars 2019 de 10h à 12h (examen).

Préalables: Les candidats peuvent participer au stage pour fin de culture personnelle sans faire l'examen. Contacter la FQE pour plus de détails.

Inscriptions: Les frais d'inscription comprennent la documentation. Les taxes sont incluses dans le coût de l'inscription. Le livre sur Les règles officielles des échecs de la FQE est envoyé aux participants dès la réception de leur paiement. Nous conseillons aux candidats de s'inscrire au moins deux semaines d'avance, pour pouvoir se préparer convenablement. Envoyez vos coordonnées ainsi qu'un chèque ou mandat-poste à l'ordre de la F.Q.E., à l'adresse suivante :

Fédération québécoise des échecs
4545 Pierre-de-Coubertin
Montréal (Québec)
H1V 0B2

Championnat du monde 2018

Après 12 parties nulles, Magnus Carlsen matraque Fabiano Caruana 3-0 au départage

Impitoyable en parties de 25 minutes par joueur, le grand maître norvégien a balayé du revers de la main Fabiano Caruana, qui avait pourtant très bien résisté au départ en annulant les 12 premières parties jouées à la cadence classique. Grâce à cette victoire, Carlsen gagne son 4^e championnat du monde d'affilée. C'est une lourde déconvenue pour Caruana, qui incarnait l'espoir des Américains de remporter leur premier titre mondial depuis celui du légendaire Bobby Fischer, en 1972.

La domination de Carlsen depuis 2013 a fait de ce jeune homme aux airs de playboy, mannequin à ses heures perdues, une véritable star en Norvège, dopant la pratique de la discipline dans le pays nordique de quelque 5,3 millions d'habitants. Initié au jeu par son père dès sa plus tendre enfance et comparé à Mozart pour son génie, Magnus Carlsen est sans aucun doute l'un des meilleurs joueurs d'échecs de tous les temps.

Quelques statistiques : pour la première fois depuis qu'il a capturé le titre (le 22 novembre 2013), Carlsen affrontait un adversaire plus jeune que lui. C'était aussi la première fois depuis les matches Karpov-Kasparov que le numéro 1 rencontrait le numéro 2 selon le classement FIDE. En défendant son titre avec succès pour une 3^e fois, Carlsen fut seulement le 4^e à réaliser cet exploit : seuls Steinitz, Lasker et Kasparov l'avaient fait avant lui. Bien que Botvinnik ait conservé le titre sur une longue période, il n'a su le défendre que deux fois (1951, 1954), le perdant trois fois (1957, 1960, 1963) et le reconquérant deux fois (1958, 1961). Un triste record a été battu durant le match : les 12 premières parties ont été nulles, le précédent record étant de 8 (lors du match Kasparov-Anand en 1995).

Toutes les parties du match, y compris celles de départage, ont été analysées par le grand maître Alexandre Le Siège dans le cadre d'un reportage paru sur le site internet de la Fédération québécoise :

<http://www.fqechecs.qc.ca/editeur/articles/index.php?id=13731>



L'espace manque pour les reproduire ici intégralement, et puisque tant de parties ont été nulles, il devient difficile de faire un choix. Vous pourrez cependant rejouer chacune des parties commentées par le grand maître en cliquant sur les liens correspondants. Comme pour toutes les parties qui paraissent dans *Québéchecs*, il est possible de rejouer les coups et les variantes sur l'écran, et même de proposer vos propres coups au module d'analyse.

1^{re} partie	2^e partie	3^e partie
4^e partie	5^e partie	6^e partie
7^e partie	8^e partie	9^e partie
10^e partie	11^e partie	12^e partie
13^e partie	14^e partie	15^e partie

Trois parties ont débuté par l'Attaque Rossolimo de la Sicilienne : 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5. Mais qui était Nicolas Rossolimo ? Né en 1910 en Ukraine, il s'installe en France en 1929, puis aux États-Unis en 1952. Devenu grand maître en 1953, il est surtout connu pour sa participation à de nombreuses olympiades d'échecs, ainsi que comme auteur de deux ouvrages : *Les Échecs au Coin du Feu* (un recueil d'études et fins de partie) et *Rossolimo's Brilliancy Prizes* (sur ses parties ayant reçu un prix de beauté). Voici deux de ses parties mémorables ([cliquer sur les liens](#)) :

contre Fischer en 1965, analysée par Fischer
contre Reissman en 1967,
analysée par Richard Bérubé

Voici la partie qui s'est révélée décisive dans le championnat. Il s'agit de la toute première partie de départage, jouée à cadence semi-rapide.

Magnus Carlsen (2880) – Fabiano Caruana (2789)
Londres, 28 novembre 2018, 13^e partie

Annotations de Richard Bérubé, MF

1.c4 e5 2.Cc3 Cf6 3.g3 Fb4 3...d5 4.cxd5 Cxd5 5.Fg2 Cxc3 6.bxc3 g6 peut mener à une formation Grünfeld de l'Anglaise asymétrique, avec un petit piège en prime : 7.Tb1 Fg7 8.Fxb7? (8.Txb7 Fxb7 9.Fxb7) 8...Fxb7 9.Txb7 Dd5. **4.e4!**? Une conception intéressante. Carlsen obtient une Sicilienne Rossolimo inversée. Considérant que l'Attaque Rossolimo ne lui a occasionné aucun problème dans le match, pourquoi ne pas l'affronter avec un tempo de plus ? **4...0-0 5.Cge2 c6** Plusieurs joueurs auraient probablement préféré 5...d6 avec un débat de type est-indien : 6.Fg2 Cc6 7.0-0 a5 8.d3 et bientôt f2-f4 pour les Blancs. **6.Fg2 a6?!** Un coup un peu étrange, mais surtout lent. **7.0-0 b5 8.d4!** Un premier signe énergique de la part des Blancs. Carlsen n'a pas la même philosophie en parties rapides. **8...d6 8...exd4 9.Cxd4 (9.Dxd4! profite du fait qu'un Cavalier noir ne peut sortir en c6) 9...bxc4 10.e5** est stratégiquement pénible pour les Noirs. **9.a3!** Les Blancs ne craignent pas la perte d'un pion. **9...Fxc3** Étant donné la suite, les Noirs auraient probablement mieux fait de conserver ce Fou : 9...Fa5. **10.Cxc3 bxc4 11.dxe5 dxe5 12.Ca4 12.Fe3** semble plus naturel, question de compléter le développement. Le pion de plus des Noirs n'a aucune valeur, mais la colonne « b » leur procure du contre-jeu intéressant. **12...Fe6 13.Dxd8 Txd8 14.Fe3 Cbd7 15.f3 Tab8 16.Tac1 Tb3!** Le pion c4 est appelé à disparaître, mais les Noirs peuvent utiliser le temps nécessaire à sa capture pour organiser des contre-mesures actives sur la colonne « b ». **17.Tfe1 Ce8?!** 17...Tdb8 18.Ff1 c3! 19.Txc3 Txc3 20.bxc3 Tb3 21.Cc5 Cxc5 22.Fxc5 Txc3 était l'une de ces mesures actives. **18.Ff1 Cd6 19.Tcd1 Cb5?** La source des ennuis subséquents des Noirs. Améliorer le contrôle de la case c5 était impératif : 19...Cb7. Le Cavalier n'est pas très heureux, mais il remplit une tâche importante pour le moment : contrôler les cases c5 et d6. **20.Cc5** Le coup attendu, mais... **20...Txb2 20...Txe3 21.Txe3 Cd4 22.Cxe6 fxe6 23.Fxc4** ne suffit pas aux Noirs. **21.Cxe6 fxe6 22.Fxc4 Cd4 22...Rf7** se bute à 23.Fxb5 axb5 24.Fg5. **23.Fxd4 exd4**



24.Fxe6+? 24.Txd4 produit un clouage assommant. Les Blancs ont probablement raté une petite nuance après 24...Rf7 25.Rh1! (25.Ted1 Ce5! 26.Txd8 Cxf3+ 27.Rf1 Cxh2+ 28.Re1 Cf3+=) 25...Re7 26.Ted1 Tbb8 (26...Tb6 27.Td6 c5 28.e5 (28.Txb6 Cxb6 29.Txd8 Rxd8 30.Fxe6 c4 n'est pas si clair) 27.Fxa6. Cette finale Fou contre Cavalier est perdue pour les Noirs. **24...Rf8 25.Txd4 Re7 26.Txd7+ Txd7 27.Fxd7 Rxd7** Les Blancs ont un pion de plus et la possibilité de se doter de deux pions passés liés, mais l'isolement de leur Roi leur cause des problèmes techniques majeurs. **28.Td1+ Re6** Les Noirs ne peuvent permettre que leur Roi soit coupé de la masse de pions blancs : 28...Rc7? 29.f4. **29.f4 c5** Le pion « c » est évidemment la pierre d'achoppement des Blancs, qui doivent l'empêcher d'atteindre c2. **30.Td5 30.Tc1 Rd6 31.e5+ Rd5 32.Td1+ Re6 33.g4 Te2 34.Td6+ Re7 35.Tc6? Te4. 30...Tc2 31.h4 c4 32.f5+?!** Les Blancs ne devraient pas précipiter ce coup; 32.Tc5 est plus flexible. **32...Rf6 33.Tc5 h5 34.Rf1** Les Blancs ont laissé s'échapper une bonne partie de leur avantage. Ils tentent maintenant d'activer leur Roi. **34...Tc3?!** Laisser le Roi blanc prendre part à l'action est risqué; 34...c3 35.a4 (35.Re1 a5 36.a4 [36.Rd1 Td2+ 37.Rc1 Te2 38.Txa5 Txe4=]). **35.Rg2!** Le Roi jouit d'une liberté retrouvée. **35...Txa3 36.Txc4 Re5 37.Tc7**



37...Rxe4?? Le point de non-retour. Pas facile de

laisser en vie un tel pion, mais il y avait mieux à faire avant de le capturer : 37...Ta2+ 38.Rf3 Ta3+ 39.Rg2 Ta2+ 40.Rh3 Rxe4 et c'est seulement ici que les Noirs devaient capturer le pion car le Roi blanc n'est plus un acteur dans la lutte : 41.Txg7 Tf2 42.Te7+ (42.Tg5 Txf5) 42...Rd4=. Pour faire nulle, les Noirs doivent revenir à l'idée d'isoler le Roi blanc de l'action. **38.Te7+!** Les coups intermédiaires sont souvent les plus dévastateurs dans les finales de Tours. Il y a toujours mieux à faire avant de capturer un pion chétif : 38.Txg7? donnerait la chance aux Blancs de se racheter par 38...Ta2+. **38...Rxf5 39.Txg7+— Rf6 40.Tg5 a5 41.Txh5 a4 42.Ta5 Ta1 43.Rf3 43.g4. 43...a3 44.Ta6+ Rg7 44...Re5** offre peut-être une meilleure chance en pratique. **45.Rg2 Ta2+ 46.Rh3 Ta1 47.h5 Rh7 48.g4 Rg7 48...a2 49.Rh2 Tb1 50.Txa2 Tb3 51.Rg2. 49.Rh4 a2 50.Rg5 Rf7 51.h6 Tb1 52.Ta7+ Rg8 53.Txa2 Tb5+ 54.Rg6 Tb6+ 55.Rh5 1-0** ■



Championnat féminin du monde 2018

La Chinoise Ju Wenjun parvient à conserver son titre en revenant de l'arrière *in extremis*



Le championnat féminin du monde a eu lieu en Sibérie du 10 au 22 novembre 2018, en même temps que le match de championnat du monde Carlsen-Caruana, ce qui lui a enlevé beaucoup de visibilité médiatique.

Ju Wenjun a conservé son titre en revenant de l'arrière en finale pour défaire la Russe Kateryna Lagno. Bien que championne en titre, la Chinoise Ju Wenjun n'a bénéficié d'aucun passe-droit et a dû, comme les 63 autres participantes, progresser un mini-match élimination à la fois (cinq matchs de seulement 2 parties) pour éventuellement parvenir en finale (4 parties). Malgré une défaite lors de la 2^e rencontre, elle est revenue de l'arrière en remportant la 4^e et ultime partie, puis, après deux nulles en semi-rapides, en gagnant les deux blitz de bris d'égalité.

Parmi les 64 participantes figurait une Québécoise, Maïli-Jade Ouellet, qui affrontait en 1^{re} ronde une joueuse beaucoup mieux classée, la grand maître féminine russe Aleksandra Goryachkina (2534). Maïli-Jade a surpris sa rivale en faisant nulle avec les Noirs dans la première partie, mais a dû par la suite s'avouer vaincue avec les Blancs.

Voici le fait saillant de la finale : la 4^e et dernière partie réglementaire, alors que l'aspirante mène 1-0 et que la championne doit absolument gagner avec les Noirs.

Kateryna Lagno (2556) – Ju Wenjun (2568)
Khanty-Mansiysk, 22 novembre 2018, 4^e partie

Notes de la rédaction de Québécois

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 g6 4.0-0 Fg7 5.Te1 e5 6.a3 Cge7 7.Cc3 0-0 8.Fc4 d6 9.d3 h6 10.Cd5 Rh7 11.c3 f5 12.exf5 gxf5 13.b4 Cg6 14.b5 Ca5 15.Fa2 Fe6 16.Da4 b6 17.Fd2 Tg8 18.Tad1 Dd7 19.Ch4 Fh8 20.Cxg6 Txg6 21.Dh4 Tag8 22.g3 Df7 23.c4 Ff6 24.Cxf6+ Txf6 25.f4 Tg4 26.Dh3 Tfg6 27.Tf1 Dg7



Les Noirs, qui doivent absolument gagner cette partie pour égaliser 1–1, ont installé une batterie menaçante de pièces lourdes face au roi ennemi. Comment les Blancs devraient-ils se défendre ? **28.Rh1??** Il est logique pour le roi d'évacuer la colonne « g », mais la case h1 ne constitue pas vraiment un abri à cause des échecs possibles en b7. **28...Fc8 28...Txxg3! 29.hxxg3 Txxg3 30.Dh5 Db7+** semble encore plus direct, mais peut-être n'est-ce finalement qu'une question de goût. **29.Dh5** Les Noirs semblent avoir pris soin de s'assurer que les Blancs n'avaient aucun coup utile. **29...Fb7+ 30.Rg1 Txxg3+ 31.hxxg3 Txxg3+ 32.Rf2 Tg2+ 0–1 33.Re1 (ou 33.Re3) 33...Dg3+.**

L'autre case de fuite pour le roi ne valait pas mieux, car le roi demeure tout aussi exposé sur la 2^e rangée : **28.Rf2 exf4 29.Fxf4 Txf4+! 30.gxf4 Db2+ 31.Re3 Fc8!** Permet à la tour de faire échec en e6. **32.Tde1** Les Blancs sont tellement embourbés que ce qu'ils jouent ne change plus grand-chose, par exemple **32.Tg1 Te6+ 33.Rf3 De2+ 34.Rg3 Te3+ 35.Rh4 Dh5+ 36.Rxh5 Txxh3 mat. 32...Te6+ 33.Rf3 Fb7+ 34.Rg3 Tg6+ 35.Rh4 Df6+ 36.Rh5 Tg5+ 37.Rh4 37.fxxg5 Dxxg5 mat. 37...Tg4+ 38.Rh5 Dg6 mat**

Le roi ne pouvait-il vraiment trouver aucun refuge ? C'est une illusion d'optique, car il existait bel et bien une défense adéquate : **28.Dh5!!** Deux idées cruciales : prendre en f5 et contre-attaquer si le fou noir quitte la diagonale c8-h3, et (*surtout*) permettre au roi de trouver refuge en h3 !! :

A) **28...Txxg3+ 29.hxxg3 Txxg3+ 30.Rh2 Tg2+ 31.Rh1 Tg4 32.Tf2 Fc8 33.Rh2 Fb7 34.Dxf5+ Rh8 35.Rh3** La case de refuge permise par 28.Dh5!! **35...Fg2+ 36.Txxg2 Txxg2** Menace : mat en g3. **37.Dc8+ 37.Fe1 Txxa2. 37...Rh7 38.Df5+ ½-½** Les Noirs ne peuvent rien interposer puisqu'ils se retrouveraient en finale avec une pièce en moins. Échec perpétuel.

B) **28...Fc8 29.Tf2 exf4 29...Fb7?? 30.Dxf5 Rh8 31.fxe5 Txxg3+ 32.hxxg3 Txxg3+ 33.Rf1. 30.Fxf4 Txf4 31.Txf4 Txxg3+ 32.hxxg3 Dxxg3+ 33.Rh1 Fb7+ 34.Te4 fxe4 35.Df5+ Rg7 36.Dd7+ ½-½** Échec perpétuel.

C) **28...exf4 29.Fxf4 Dd4+ 30.Rg2 Fc8 31.Tde1 Fb7+ 32.Rh3** Encore une fois, la case de refuge permise par 28.Dh5!! **32...Db2 33.Te7+ Rg8 34.Te8+ Rg7 35.Te7+ Rg8 36.Te8+ ½-½** Mieux vaut concéder l'échec perpétuel, car **36...Rf7??** est suicidaire : **37.Dxf5+ Rxe8 38.Te1+ Rd8 39.Df8+ Rc7 40.Te7 mat. ■**

Leela Chess a encore des croûtes à manger

par Alexandre Le Siège, grand maître international

NDLR Voici la 3^e et dernière partie de ce reportage échiquéen sur l'intelligence artificielle.

Au dernier numéro, nous avons constaté la justesse positionnelle de Leela dans plusieurs types de milieu de partie. Par contre, il ne faudrait pas penser que Leela est parfaite dans tous les genres de positions. Il lui reste encore beaucoup d'entraînement à faire pour maîtriser la totalité du jeu d'échecs. Elle a encore trois faiblesses majeures qui l'empêchent de dépasser le roi incontesté Stockfish.

1) Myopie tactique ponctuelle

De temps en temps, il arrive à Leela de commettre de grosses bourdes tactiques, un phénomène presque inexistant chez les engins traditionnels. Voici deux exemples éloquentes :

Andscacs - Leela CCCC: rapid rumble



Les Blancs jouent et gagnent. **23.Fxe5 Dxe5 24.Fxc6 Txc6** La partie s'est réellement poursuivie par **24...g6** : victoire des Blancs au 57^e coup. **25.Ta8!** Ce coup inusité a échappé à Leela dans ses analyses préliminaires. C'est un oubli étonnant, car il s'agit d'un motif simple qui devrait être maîtrisé après des millions de parties d'entraînement. Le coup naturel

25.Td8 ne mène nulle part après 25...Tc8. **25...g6**
 25...Txa8 26.Td8+ Txd8 27.Dxd8 mat; 25...Tcc8
 26.Txc8+-. **26.Tdd8 Txd8 27.Dxd8+ Rg7 28.Dh8+ Rh6**
29.Dxe5 1-0

Pedone - Leela
 CCCC blitz 5+2



Comment défendre le pion « h » ? **29...Rh7?** Leela rate la possibilité d'un réseau de mat, élémentaire dans l'univers des bêtes de silicone. Il fallait jouer 29...h5! 30.g4 Td7 31.gxh5 f6 32.Ff4 gxh5 33.Fxh5 b5 avec compensation positionnelle pour le pion en moins. **30.Tdd3!** Les Noirs sont impuissants face à la menace Th3xh6+. **30...h5** 30...Fc7 31.Txh6+! Rxh6 32.Th3+ Rg5 33.f4+ Rf5 34.g4+ Re4 35.Fd3 mat. **31.Fxh5 Rg8** 31...gxh5 32.Tdg3 Rh6 33.Ff4+ Rh7 34.Txh5 mat. **32.Fe2 f6 33.Fxf6** Les Blancs ont gagné au 58^e coup.

Heureusement, ce genre d'aveuglement tactique est plutôt l'exception que la règle. On pense que la cause viendrait de sa façon unique de calculer. Leela utilise un algorithme Monte-Carlo plus probabiliste qui analyse 1000 fois moins de coups à la seconde que les algorithmes Alpha-Beta utilisés par ses compatriotes. Elle compense grâce à son *policy network* qui la guide à faire une meilleure sélection de coups. L'envers de la médaille est que cette grande discrimination peut amener Leela à rater complètement une variante cruciale. Elle n'a pas l'exhaustivité d'un Stockfish qui analyse à peu près tous les coups légaux. Heureusement, ce genre de bévue devrait disparaître avec le temps grâce à l'évolution des composantes graphiques ainsi qu'aux nouveautés continues dans le domaine de l'intelligence artificielle.

J'ouvre ici une parenthèse pour ceux qui seraient intéressés à utiliser Leela comme outil d'analyse. Les GTX 2070, 2080 et 2080ti de Nvidia sont les cartes graphiques qui offrent de loin le meilleur rendement, car elles sont compatibles avec l'intelligence artificielle. Leela va rouler beaucoup plus vite sur une 2080 que sur deux 1080ti; il faut éviter de comparer ces cartes seulement sur la référence du rendu graphique dans les jeux.

Malgré quelques oublis passagers, Leela est redoutable en tactique. Sa grande reconnaissance des motifs usuels tactiques en fait une joueuse d'attaque impitoyable. En fait, elle comprend mieux que quiconque comment construire une position d'attaque et où positionner ses pièces. Voici un exemple pour s'en convaincre.

Leela Chess – Stockfish 8

Partie amicale, Chess.com, 26 août 2018

1.d4 e6 2.e4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Fg5 Leela aime bien ce coup. Par ailleurs, AlphaZero préférerait la suite 4.e5 Cfd7 5.f4 c5 6.Cf3 Cc6 7.Fe3 considérée comme critique. **4...Fe7 5.e5 Cfd7 6.h4** Un sacrifice de pion thématique. **6...h6** 6...Fvg5 7.hxg5 Dvg5 8.Ch3. **7.Fxe7 Dxe7 8.f4 a6** 8...0-0 9.g4! c5 10.dxc5 Dxc5 11.g5 Db4 12.Dd2 h5 13.0-0-0 Cc6 14.Cb5± (*Leela-Boots, CCCC Championship rapid rumble*). **9.Dd2 c5 10.Cf3 b5 11.Ce2** Il faut renforcer le centre. **11...Cc6 12.c3 b4 13.Tc1 bxc3 14.bxc3 Tb8 15.Cg3 0-0 16.Fe2 Cb6 17.0-0 Ca5**



18.Ch5! Leela détecte très rapidement quand et comment construire une attaque prometteuse. À ce

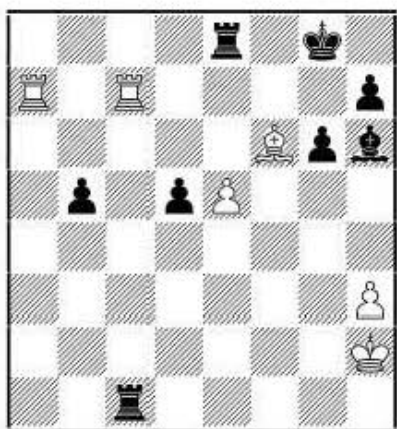
stade de la partie, Stockfish ne réalise pas le danger qui le guette. **18...Cbc4 19.Dd3 Fd7 20.Cg5!** Pour vous donner une idée, Stockfish 9 réalise les promesses de ce sacrifice vers 30 demi-coups de profondeur, alors que Leela considère le coup gagnant après seulement six demi-coups. **20...hgx5 20...g6 21.Cf6+ Rg7 22.h5 hgx5 23.fxg5 Fb5 24.Dh3 Th8 25.h6+ Rf8 26.h7 Dd8 27.Tf4+.** **21.fgx5** Les Blancs vont obtenir une formation d'attaque décisive grâce à un sacrifice en f6. **21...Tfc8 21...g6 22.Cf6+ Rg7 23.h5 cxd4 24.Dh3 Th8 25.h6+ Rf8 26.h7 Dd8 27.cxd4+.** **22.Tf4! cxd4 23.Cf6+! gxf6 24.gxf6 Df8 25.Tg4+ Rh8 26.Tg5 Dh6 27.Th5 Dxd5 28.Fxh5 Tb2 29.cxd4 1-0** au 61^e coup.

2) Difficulté à reconnaître un échec perpétuel

La deuxième grande faiblesse de Leela est qu'elle comprend mal les échecs perpétuels. Sa tendance à généraliser fait qu'elle a du mal à apprécier la valeur d'une suite précise unique. On retrouve ce type de situation fréquemment lorsqu'un roi dénudé peut faire le tour de l'échiquier sans jamais trouver de refuge. Voici un exemple récent :

Leela Chess – Houdini 6

CCC2 Blitz Battle 2, Chess.com, 3 nov. 2018



37.Txh7 À ce stade, Leela pensait avoir une attaque décisive, sans réaliser qu'elle devra éventuellement échanger une paire de tours pour éviter l'échec perpétuel. Un des avantages des engins traditionnels est qu'ils agissent comme un laser bien focalisé lorsqu'ils doivent calculer une suite de coups très longue, mais forcée. **37...Tc2+ 38.Rh1 Tc1+ 39.Rg2 Tc2+ 40.Rg3 Tc3+ 41.Rg4 Tc4+ 42.Rf3 Tc3+ 43.Rg4 Tc4+ 44.Rg3 Tc3+ 45.Rg2 Tc2+ 46.Rf1 Tc1+ 47.Rf2**

Tc2+ 48.Re1 Tc1+ 49.Rf2 Tc2+ 50.Re1 Tc1+ 51.Re2 Tc2+ 52.Rf3 Tc3+ 53.Re2 Tc2+ 54.Rd3 Après avoir tenté d'induire l'adversaire en erreur, Leela essaie enfin de progresser. J'imagine que ce genre de répétitions doit surcharger l'arbre d'analyse en allongeant inutilement une variante forcée. **54...Td2+ 55.Rc3 b4+ 56.Rb3 Td3+ 57.Rb2 57.Rxb4 Tb8+ 58.Ra4 Td4+=. 57...Td2+ 58.Ra1 Td1+ 59.Ra2 b3+ 60.Rb2 Td2+ 61.Rb1 Td1+ 62.Rb2 Td2+ 63.Rc3 Tc8+ 64.Rxb3 Tb8+ 65.Rc3 Tc8+ 66.Rb3 Tb8+ 67.Tab7** Les Blancs doivent échanger les tours pour éviter l'échec perpétuel. Nulle au 148^e coup. ½-½

Plusieurs personnes ont avancé que la *température* dans son entraînement est la cause de ce problème. En effet, la température est un paramètre d'entraînement qui oblige Leela à jouer des coups sous-optimaux pour permettre une plus grande exploration. Il en découle que lorsqu'elle arrive en compétition, elle s'attend à ce que l'adversaire fasse éventuellement une erreur. Sauf qu'on sait que les engins traditionnels vont sans effort jouer 50 coups précis dans des positions simplifiées. À ce jour, aucune solution viable n'a été trouvée et l'équilibre entre la généralisation/exploration et la précision reste un problème entier.

3) Mauvaise évaluation en finale

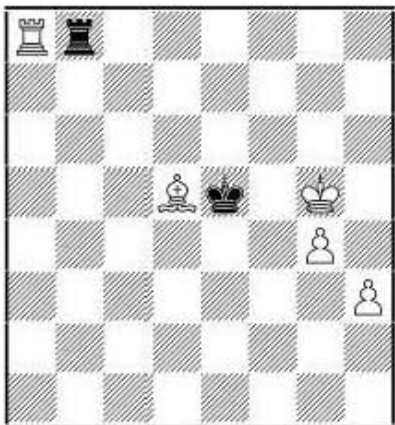
Si les deux premières faiblesses abordées de Leela restent sporadiques, sa faiblesse en finale est récurrente et demeure son plus gros défaut. Relativisons les choses un peu : ce n'est pas tant que Leela est horrible en finale, mais plutôt que ses adversaires excellent dans des positions avec matériel réduit. En effet, avec l'avènement des bases de données de finales de 7 pièces et moins, les supercalculateurs jouent les finales de façon presque parfaite.

Par ailleurs, le côté généralisateur de Leela et sa reconnaissance des motifs positionnels est de peu d'utilité dans un environnement essentiellement tactique avec souvent un chemin unique vers la victoire. C'est d'ailleurs le grand joueur Alexey Shirov qui disait aimer les finales, car c'est du calcul pur.

Dernièrement, Leela a commencé à utiliser les bases de données de finales de 6 pièces et moins en compétition. Par contre, leur intégration laisse à désirer, comme en témoigne cette finale qui a de quoi rendre incrédule un observateur non averti.

Leela Chess – Fire 7.1

CCC2 Blitz Battle Stage 2, Chess.com, 31 oct. 2018



76...Tb2 77.Te8+ À partir d'ici, Leela va essayer à tout prix de transposer dans une position de 6 pièces et moins, quitte à sacrifier du matériel. Il faut comprendre que Leela attribue la valeur de +128 à une position gagnante de base de données, soit la valeur maximale également attribuée à un mat. Elle cherche donc à maximiser ses chances de gain en atteignant une position mathématiquement gagnante. **77...Rd6 78.Fc6 Ta2 79.Ta8 Tc2 80.Rf5 Tc5+ 81.Rf6 Tc1 82.Ta5 Tf1+ 83.Tf5 Te1 84.Td5+ Rc7 85.Fb7 Tf1+ 86.Re5 Te1+ 87.Rf4 Tf1+ 88.Rg5 Tf8 89.Tf5 Td8 90.Td5 Tf8 91.h4 Tg8+ 92.Rf5 Rb6 93.Td8!** La plupart des amateurs semblent apprécier sa technique de finale qui s'apparente à un énorme troll de sa part. L'implémentation actuelle serait même considérée comme une *feature* plutôt qu'un bogue. **93...Tg7!** Pour sa part, Fire veut éviter la certitude mathématique et fait tout ce qu'il peut pour éviter la réduction à six pièces. Un long jeu du chat et de la souris s'engage. **94.Td7 Tg8 95.Td8 Tg7 96.Rf6 Tc7 97.Tc8 Td7 98.Td8 Th7 99.Td7 Th8 100.Td8 Th7 101.Td5 Th8 102.Rg7 Te8 103.Te5 Td8 104.Td5 Te8 105.Te5 Td8 106.g5** La règle de nulle des 50 coups empêche Leela de poursuivre ce petit manège indéfiniment, et elle finit par progresser vers la victoire. **106...Td7+ 107.Rg6 Td8 108.Td5 Te8 109.Te5 Td8 110.Td5 Tf8 111.Td8 Tf1 112.Td1 Tf8 113.Td8 Tf1 114.Td1 Tf8 115.Tf1 Te8 116.Te1 Td8 117.Te8 Td1 118.Te1 Td2 119.Te2 Td1 120.Te1 Td2 121.Td1 Te2 122.Td2 Te6+ 123.Rf5 Te8 124.Te2 Tf8+ 125.Rg6 Tf1 126.Te1 Tf4 127.Tf1 Tg4 128.Tf4 Tg1 129.Tf1 Tg3 130.Tf3 Tg1 131.Tf1 Tg4 132.Tg1 Tf4 133.Tc1 Tf8 134.Tc8 Tf1 135.Tc1 Tf4 136.Fe4 Tf8**

137.Rg7 Td8 138.Td1 Te8 139.Rf7 Tc8 140.Tc1 Td8 141.g6 Td7+ 142.Re6 Tg7 143.Tc7 Tg8 144.Tc8 Tg7 145.Tc7 Tg8 146.Fc6 Td8 147.Re7 Th8 148.Tc8 Th5 149.Rd6 Tf5 150.g7 Tf6+ 151.Re5 Tf7 152.g8D Te7+ 153.Rd6 Te6+ 154.Dxe6 Ra5 155.h5 Rb4 156.h6 Ra3 157.h7 Rb4 158.h8T Rc3 159.De3+ Rb2 160.Th2+ Ra1 161.Dg1 mat De toute évidence, Leela n'a pas fréquenté l'école de Mark Dvoretsky sur l'art de concrétiser un avantage.

Malgré cet ajout, à cause de sa capacité réduite de calcul, elle accède à beaucoup moins de positions terminales de bases de données qu'un Stockfish. Juste pour vous donner une idée, il entrevoit déjà des positions de 7 pièces et moins dès l'ouverture alors que Leela peut bousiller un avantage décisif, lorsque les bases de données sont hors de son horizon.

Outre une capacité réduite à utiliser les bases de données, son plus gros défaut est de surestimer ses chances dans des finales théoriquement nulles. Voici un exemple où elle surestime la force de tour + pion contre 2 pièces mineures.

Fire 7.1 – Leela Chess

CCC2 Blitz Battle Stage 2, Chess.com, 3 nov. 2018



61...Cf4 Leela s'attribue un +3, avantage normalement suffisant pour une victoire assurée. Par contre, les engins traditionnels réalisent que la position se dirige vers une nulle certaine. Une précision importante à apporter : Leela évalue une position en pourcentage de chance de victoire, le +3 étant basé sur une formule approximative de conversion en *centipawn* accommodante pour les observateurs. Avec le temps, on finit par mieux interpréter son évaluation. **62.Fxf4**

gxf4 63.Cc2 Td1 64.Ff3 Tf1 65.Cxa3 h3 66.Fd5 f3 67.gxf3 Th1 68.Cc4 Txh2 69.Ce5 Rg7 70.Cxf7 La nulle est élémentaire, car le fou va se sacrifier sur le pion « h »; Leela affiche pourtant encore +1,77. On voit ici un défaut de son évaluation positionnelle qui ne semble pas tenir compte de son incapacité à progresser dans certaines positions. Aussi, à cause de la température en entraînement, elle va gagner cette position contre elle-même à l'occasion, d'où une évaluation supérieure à 50% de chances de gain. 70...Th1 71.Cg5 h2 72.f4 Nulle au 190^e coup.

Mais là où le bât blesse vraiment, c'est que son évaluation imparfaite en finale se propage au reste de son jeu. Par exemple, elle a la fâcheuse habitude de simplifier vers une finale qu'elle croit gagnante alors que d'autres suites prometteuses existent en milieu de partie.

Plusieurs solutions ont été proposées et mises en application pour remédier à ce problème. Par exemple, un programmeur a entraîné un réseau à partir de positions de 12 pièces et moins. La question à savoir comment intégrer les différentes pièces du puzzle reste entière. Soulignons qu'à la base, le projet Leela Chess est supposé être zéro, c'est-à-dire sans aucune intervention humaine à part l'enseignement des règles du jeu. La philosophie zéro est un point litigieux dans la communauté Leela : qu'est-ce qui est vraiment zéro et peut-on vraiment développer la plus forte entité d'échecs avec une philosophie zéro ? *Deep Mind* a prouvé qu'AlphaZero dénué d'intervention humaine était supérieur à Alpha Master dans le domaine du Go. La nature du jeu d'échecs étant différente, il se peut qu'éventuellement les engins hybrides prennent le dessus. C'est donc à la fois une question philosophique et technique par rapport à l'approche zéro qui se pose. Pour revenir aux solutions proposées, celle d'éliminer la température dans l'entraînement en finale a été proposée. L'idée est d'apprendre à Leela qu'elle ne doit pas s'attendre à une erreur de l'adversaire et qu'elle doit reconnaître le haut degré de précision requis en fin de partie.

Futur de Leela Chess

Dans les prochaines années, les programmes qui n'utilisent pas de composante de l'intelligence artificielle seront laissés derrière. On doit tout de même avouer que la version Stockfish des développeurs (*éventuellement Stockfish 10*) fait des

petits miracles présentement pour creuser l'écart face à ses concurrents. Il représente pour Leela son Mont Everest et demeure une excellente référence pour mesurer sa progression. Plusieurs innovations s'en viennent pour l'aider à gravir les plus hauts sommets. En voici quelques-unes :

- SE (*squeeze and excitation network*). Une technique qui permet une meilleure « *interopérabilité* » entre les différents neurones d'un réseau. Plus de détails ici :

<https://arxiv.org/pdf/1709.01507.pdf>

- SWA (*stochastic weight averaging*). À chaque nouvelle itération, Leela modifie ses mesures suite à des périodes d'entraînement. Cette technique permet d'utiliser une moyenne des dernières itérations plutôt que seulement la plus récente, avec comme résultat une meilleure uniformisation de son évolution. Plus de détails ici :

<http://auai.org/uai2018/proceedings/papers/313.pdf>

- Agrandir l'architecture pour contenir plus de neurones. Leela utilise présentement 256 blocs et 20 filtres tout comme son prédécesseur AlphaZero. Toutefois, la communauté de Go a noté des améliorations en passant à 256 x 40. Cette expansion n'est probablement pas pour demain, car cela ralentit significativement l'entraînement.

- Réécriture des bases de données de finales. Dans son processus d'évolution, Leela se fie aux résultats de parties pour construire son évaluation. Étant donné que les parties d'entraînement sont jouées sans bases de données, des erreurs d'évaluation sont introduites. L'idée consiste à rectifier ses évaluations erronées après coup en les remplaçant par les évaluations justes des bases de données.

En attendant, on espère que *Deep Mind* va finir par publier son article scientifique complet. Malheureusement, la version préliminaire omettait de mentionner plusieurs paramètres importants. Les développeurs de Leela aimeraient bien connaître la recette magique d'AlphaZero.

On n'a pas fini d'entendre parler de Leela et des projets parallèles d'intelligence artificielle qui verront le jour. Un sujet à suivre... ■

Championnat Ouvert de Contrecoeur

Olivier-Kenta Chiku-Ratté s'impose devant Rodrigue-Lemieux et Jean Hébert

par Louis Morin

Le Championnat Ouvert de Contrecoeur, qui avait lieu du 2 au 4 novembre au Centre multifonctionnel et faisait partie pour la première fois cette année du Tour du Québec, a attiré 56 échéphiles dans quatre sections, y compris une pour les moins de 1200. Le tournoi était organisé par Gaétan Samson et le Club d'échecs Les Pions Fringants. Maud Allaire, mairesse de Contrecoeur, et Xavier Barsalou-Duval, député du Bloc québécois, en ont profité pour souhaiter la bienvenue à tous. On peut trouver les résultats complets en cliquant ici : [résultats](#)

Le Club a remis 4530 \$ en prix, soit 60% de la bourse annoncée (basée sur 100 participants). Fait à souligner : tous les joueurs, même ceux des sections les plus faibles, devaient écrire leur partie sur des feuilles carbone, ce qui fait que toutes peuvent être visionnées ou téléchargées en cliquant ici : [113 parties](#)

Rejouer les parties des sections C et D m'a rappelé de doux souvenirs. Tout est tellement nouveau quand on commence à jouer. Et surtout, on n'est jamais complètement perdu, car les miracles sont monnaie courante et arrivent comme par magie.



De gauche à droite : l'arbitre international Serge Archambault, l'organisateur du tournoi Gaétan Samson, le grand vainqueur Olivier-Kenta Chiku-Ratté et l'arbitre adjointe Marina Ferrin Piñeiro.

Photo : Pierre-Paul Durette.

Bernard Perron (1248) – Sandy-R. Bilodeau-S. (1187)
Contrecoeur, 4 novembre 2018, 5^e ronde

1.e4 c5 2.Fc4 e6 3.c3 Cc6 4.Cf3 Dc7 5.0-0 Cf6 6.De2 Fe7 7.d4 cxd4 8.e5 Cg4 9.h3 Cgxe5 10.cxd4 Cxf3+ 11.gxf3 Cxd4 12.Dd3 Cf5 Les Noirs ont rapidement obtenu une position gagnante, mais à ce niveau de jeu, tout peut changer très vite. 13.Te1 a6 14.Fb3 b5 15.De4 Fb7 16.Dg4 0-0-0!?! Un grand roque très créatif. Les Noirs ont en réalité placé leur roi en b8 et leur tour en c8 (!), et ni eux ni leur adversaire ne se sont rendu compte de l'illégalité du coup en question. 17.Rg2 Rb8 18.Rg1 Tc8 Les deux derniers coups n'ont pas réellement été joués, mais ils visent à poster le tour et roi noirs aux bons endroits. 19.Ff4 Fd6 20.Tc1



20...Db6? Dommage ! Les Noirs gagnent clairement après 20...Dxc1+! 21.Fxc1 Txc1+ 22.Rg2. Non seulement la tour a1 ne pourra jamais jouer sans faire cadeau du cavalier, mais le roi blanc est dans un réseau de mat, sans compter la dame qui n'a nulle part où aller. Exemple : 22...f6 23.h4 g5 24.hxg5 h5 25.Dh3 ffg5 26.a4 g4 etc. 21.Fxd6+ Dxd6 22.Txc8+ Rxc8 23.Cc3 Rb8 24.Td1 Dc6 25.Df4+ Ra7 26.Fc2 Malgré tout, les Noirs semblent devoir gagner, mais les Blancs viennent de leur tendre un piège. 26...g6?? 26...g5! suffit amplement, par exemple 27.Dxg5? Dxf3; 26...Dxf3?! 27.Dxf3 Fxf3 28.Txd7+ Rb6 29.Txf7 serait nettement moins clair. 27.Fxf5 gxf5? 28.Dd4+ L'attaque double que les Noirs n'ont jamais vu venir. 28...Ra8 29.Dxh8+ Ra7 30.Dd4+ Ra8 31.Dxd7 Dxf3 Cette menace de mat en g2 ne suffira pas à les sauver. 32.Dd8+ Ra7 33.Cxb5+!! Vraiment très joli. 33...axb5 34.Da5+ Fa6 35.Td7+ Rb8 36.Dc7+ 1-0 36...Ra8 37.Da7 mat. Un moment de pure magie !

Olivier-Kenta Chiku-Ratté (2393) – Jean Hébert (2443)
Contrecaeur, 3 novembre 2018, 2^e ronde

Notes de la rédaction de Québécois

1.d4 Cf6 2.Ff4 g6 3.Cc3 d5 4.e3 Fg7 5.Cf3 0-0 6.Fd3 c5
 7.0-0 cxd4 8.exd4 Fg4 9.Fe2 Fxf3 10.Fxf3 Cc6 11.Ca4
 e6 12.c3 b6 13.Te1 Ce8 14.De2 Cd6 15.Tad1 Tc8 16.b3
 Dd7 17.g3 Tfd8 18.Fg2 Cf5 19.Db5 Cd6 20.Dd3 Te8
 21.h4 h5 22.Rh2 Ce7 23.Cb2 Cef5 24.Dd2 Cb5 25.Tc1
 Cbd6 26.Cd3 f6 27.a4 Rh7 28.a5 Db5 29.axb6 axb6
 30.Cb4 Dd7 31.Dd3 e5



32.Cxd5!? 32.Fd2 est le coup recommandé par les modules d'analyse, mais les Blancs se jettent sur l'occasion de provoquer un déséquilibre matériel. **32...exf4 33.Cxb6 Dc7 34.Cxc8 fxc3+ 35.fxc3 Txc8** Les Blancs se retrouvent avec tour et deux pions contre fou et cavalier, mais leurs trois pions passés à l'aile-dame ont l'air particulièrement menaçants.

36.Fh3 Fh6 37.Tc2 Tb8 38.c4 Ce qui incite les Noirs à se lancer dans une contre-combinaison pour détruire les pions passés coûte que coûte. **38...Txb3!**? **39.Dxb3 Cxd4 40.Dd3 Cxc2 41.Dxc2 Dxc4** Tous les pions passés ont trépassé, mais les Blancs ont gagné la qualité pour un pion. **42.Te7+ Fg7 43.Db2 Cf7??** Cette tentative de défense fera long feu.

Les Noirs tenaient pourtant le coup après le peu évident **43...Dc5!**, par exemple **44.Dxf6 (44.Td7 Cf5 45.Fxf5 Dxf5 pourrait faire durer longtemps la torture mentale, mais les Noirs ont bien l'air d'avoir érigé une forteresse) 44...Cf5 45.Fxf5 Df2+ ½-½. Échec perpétuel. 44.Db7 Da2+ 44...Rg8 45.Fe6. 45.Fg2 Rg8 46.Txf7! 1-0 46...Dxf7 47.Fd5. Ouille ! ■**

Du nouveau au Cercle d'échecs d'Aylmer

par Denis Lemieux

Le 1^{er} tournoi de l'année géré par la nouvelle administration s'est tenu du 14 au 28 septembre. Dix-sept joueurs et joueuses ont participé à cette compétition, dont 10 jeunes qui ont tenté de se mesurer aux joueurs plus chevronnés. Un des objectifs de la nouvelle administration est de recruter les jeunes talents pour assurer la relève.

Le nouveau Club d'échecs ouvre ses portes dès 18h pour accueillir les participants. La soirée consiste en deux volets : d'abord, l'initiation au jeu d'échecs et aux parties amicales, puis le tournoi de deux rondes se met en marche à 19h30. Le club est bien structuré et offre un éventail d'activités pour les jeunes débutants, dont un cours d'initiation de qualité.

Le tournoi de 6 rondes s'est avéré un grand succès. En 3^e ronde, à ma grande surprise, Andrew Sass l'emporte contre le redoutable Jocelyn Rioux, une belle partie jouée par Andrew. Ensuite, en 4^e ronde, Robert Pilon l'emporte contre Andrew, une partie excitante. En dernière ronde, j'ai joué contre Jocelyn Rioux. Le lendemain, j'ai reçu un courriel de la part de Jocelyn me félicitant de ma victoire. J'ai été vraiment touché, car c'est la première fois que je reçois un tel compliment. Cela prouve son grand respect pour l'humain et le jeu.

Résultats : Denis Lemieux 4½/6, Jocelyn Rioux et Robert Pilon 4/6. Je tiens à remercier Jocelyn Rioux et Valori Éthier pour leur temps et leur dévouement pour les jeunes. Aussi, un gros merci à Robert Pilon pour son aide avec les appariements. N'hésitez pas à venir nous visiter en grand nombre et vous découvrirez un club dynamique et social où l'on peut jouer, s'amuser et apprendre. Sans votre participation, le club n'existerait pas.

Nael Chiali (1212) – Denis Lemieux (1673)
Aylmer, 14 septembre 2018, 1^{re} ronde

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Ff5 5.De2 e6 6.Cg5
 Fe7 7.De5 Cf6 8.g3 Fxc2 9.Fc4 Dd6 10.Cxf7 Rxf7 11.Cf3
 Cbd7 12.Cg5+ Re8 13.Fxe6 Cxe5 14.Cf7 Db4+ 15.Fd2
 Cf3+ 16.Re2 Cxd4+ 17.Re3 Db6 18.Cxh8 Cxe6+ 19.Re2
 Ce4 20.Thf1 Cd4+ 21.Re3 Cxd2 22.Rxd2 Fb4+ 0-1 ■

Le coach vous parle

Comblent ses faiblesses : le jeu tactique

par Jean Hébert, maître international

Nous avons vu dans notre article précédent à quel point il est important d'analyser nos parties pour identifier nos faiblesses et ensuite tenter d'y remédier. Ces faiblesses sont assez variées, mais en deçà d'un certain niveau (disons 1800, mais ce n'est qu'une approximation), ce qui ressort constamment, ce sont les lacunes sur le plan tactique (opérations à court terme).

Rares sont les joueurs (sauf peut-être au niveau des grands maîtres et encore) qui peuvent prétendre être « assez forts tactiquement » au point de ne pas travailler du tout cet aspect du jeu.

Aux niveaux débutant et amateur, l'essentiel de vos efforts doit porter sur cette facette du jeu car elle implique le développement de capacités sans lesquelles progresser devient quasiment impossible. À quoi bon comprendre des stratégies à long terme si on laisse ses pièces en prise et qu'on ne voit pas des mats forcés et de petites combinaisons de quelques coups ?

À titre de guide, plus votre cote est basse, plus l'essentiel de votre temps consacré à l'entraînement doit porter sur le jeu tactique. Que cela vous plaise ou non !

Progresser a un prix : celui de faire ce qui doit être fait, plutôt que ce qu'on aurait envie de faire. Cela dit, il n'y a aucune bonne raison pour que s'entraîner au jeu tactique soit une corvée. Si pour vous les belles combinaisons, les belles attaques et les beaux coups tactiques n'ont pas d'intérêt, alors vous ne pratiquez pas le bon loisir !

Mais comment s'entraîner ?

De nos jours, avec les outils que nous offrent les sites internet et les nombreux volumes consacrés au jeu tactique, il est nettement plus facile d'avoir accès à des positions pour s'exercer. Cependant, bien s'entraîner exige plus que cela.

La connaissance des idées et outils tactiques

Si des termes comme « dégagement » et « déviation » vous font penser au hockey plutôt qu'aux échecs, il y a

fort à parier que vous ne connaissez pas bien les différentes idées tactiques, de même que les moyens pour les mettre en oeuvre (*attaque double, incluant échec double, attaque ou échec à la découverte, etc.*). C'est la base que doivent acquérir les débutants, incluant ceux qui participent à des compétitions depuis des années en se demandant pourquoi ils ne semblent pas progresser.

Sans ces idées, on manque justement d'idées et d'« imagination », l'imagination étant la faculté d'utiliser et de modifier les connaissances et idées des autres pour faire croire que ce sont les nôtres.

En voici deux exemples, un facile pour débutant et l'autre pour « joueurs intermédiaires avancés ».

Ladislav Maczusi – Ignatz Kolisch

Café de la Régence, Paris, mars 1864

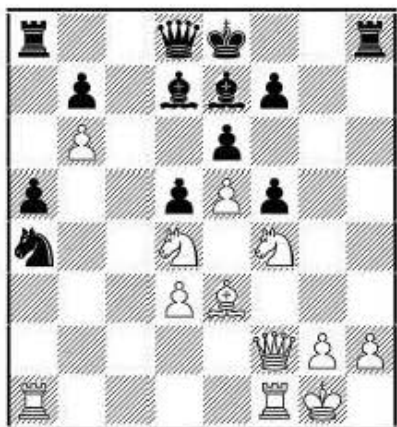


Un bon tacticien sent tout de suite la chair fraîche et se met à sa recherche. Il voit que le roi noir n'a pas roqué et les menaces sur la colonne « d », dès que le fou d2 bouge. S'il ne voit pas immédiatement la solution, il va considérer tous les coups possibles du fou d2 pour menacer mat ET autre chose à la fois.

Vu que cela ne mène à rien (*les coups du fou d2 ne sont pas assez contraignants*), il trouvera ou non l'idée combinatoire (*attraction du roi en d8*). Seul l'entraînement et la résolution d'un grand nombre de positions d'exercice peuvent nous amener à progresser à ce chapitre.

1.Dd8+ Attraction. Le roi noir est attiré en d8 pour subir un échec double. **1...Rxd8** **2.Fg5+** Échec double. Le roi noir doit bouger. **2...Re8** Forcé. **3.Td8 mat**

Harry Nelson Pillsbury – Emanuel Lasker
Nuremberg, 29 juillet 1896, 9^e ronde



1.Txa4!! Idée : déviation du fou d7 pour permettre un sacrifice en e6 et la démolition des défenses du roi noir. **1...Fxa4 2.Cdxe6 fxe6 3.Cxe6 Dc8 4.Dxf5** Ici, le jugement positionnel est requis car la suite de coups forcés est terminée. Les Blancs ont sacrifié une tour pour deux pions, mais surtout une pléiade de menaces directes sur un roi noir en bien piteuse position. Toutes les pièces blanches participent à l'attaque, sans compter le pion e5 lui aussi doté d'un potentiel offensif. Pendant ce temps, les forces noires sont éparpillées et mal coordonnées pour offrir une défense. Conclusion : les Blancs, par leur combinaison, ont obtenu un avantage positionnel décisif qui devrait se transformer en attaque décisive; **4.Cc7+ Rd8 5.e6!** offre aussi la perspective d'une attaque gagnante. **4...Dc6 5.Fg5** L'ordinateur propose d'autres coups gagnants, mais celui-ci (*très humain !*) est le plus logique. Il cherche à neutraliser le principal défenseur du roi noir, le fou e7, en plus de menacer directement **Df5-f7+**. **5...Dxb6+ 5...Fxf5 6.Df7 mat. 6.d4 Db4** Ici, plusieurs suites forcées s'offrent à l'attaquant. Il s'agit d'en calculer une qui fonctionne. **7.Df7+ Rd7 8.Fxe7 Dxe7** Seule réplique sensée. Les réponses noires sont faciles à prévoir quand elles ne sont pas complètement forcées (*seul coup légal*). **9.Cc5+ Rd8 10.Cxb7+ Rd7 11.e6+ 1-0**


La visualisation

Sans une bonne capacité de visualiser des positions mentalement, il est impossible de bien jouer tactiquement. Heureusement, cette capacité peut se

développer si on s'entraîne en conséquence. Juste jouer n'est pas suffisant, au contraire ! Cela, plus souvent qu'autrement, nous amène à être paresseux et à éviter les complications pour ne pas avoir à calculer et donc à visualiser. Phénomène de compensation : on n'a pas confiance en sa capacité de calculer/visualiser (*avec raison !*) et donc on tente de s'en tirer autrement. Cela devient un cercle vicieux. Moins on calcule et moins on est bon à calculer !

Mais pour visualiser l'échiquier et les positions mentalement, il faut d'abord s'assurer qu'on maîtrise bien l'échiquier et la notation algébrique. Chaque ligne (*colonne, rangée et diagonale*) et chaque case a un nom et occupe un espace spécifique de l'échiquier. Si je dis « *Cf6* », et que vous ne voyez pas tout de suite dans votre tête un échiquier avec un cavalier sur la case noire f6 qui peut sauter sur huit cases différentes, alors vous ne maîtrisez pas votre échiquier. Si vous écrivez votre partie en regardant constamment les coordonnées écrites sur les côtés, alors non seulement vous ne maîtrisez pas l'échiquier et la notation, mais en plus vous ne faites pas d'efforts pour y arriver ! Ce sont les mauvaises habitudes acquises comme celle-là qui empêchent de progresser !

Exercices à faire pour maîtriser la notation et l'échiquier

31	54	47	8	33	10	27	50
46	7	32	53	28	49	34	11
5	30	55	48	9	36	51	26
56	45	6	29	52	25	12	35
43	4	57	20	61	14	37	24
58	19	44		40	23	62	13
3	42	17	60	21	64	15	38
18	59	2	41	16	39	22	63

Prenez un échiquier sans coordonnées contenant un « *carré magique du cavalier* » (le trajet d'un cavalier visitant les 64 cases de l'échiquier). Ensuite, écrivez le nom des 64 cases en ordre (1 à 64), le plus vite possible et sans faire d'erreurs (*idéalement*). Une fois terminé, refaites la même chose en vous disant que le bas de l'échiquier est du côté noir. À refaire de temps

à autre si vous continuez à lire les coordonnées sur les bords de l'échiquier !

Autres exercices de visualisation

– Résoudre des positions et lire les solutions sans bouger les pièces. Dans un premier temps du moins, refaites les solutions mentalement. Si ça ne suffit pas (*normal*), rejouez-les ensuite sur un échiquier physique ou sur votre écran d'ordinateur.

– Jouer des parties à l'aveugle. De nos jours, il n'est même plus nécessaire de se trouver un partenaire. Avec un logiciel d'échecs, on peut jouer en cachant toutes les pièces, ou seulement les Blancs ou les Noirs, pour se faciliter la tâche au début. Naturellement, il est possible que les premières fois, vous soyez mélangés tôt dans la partie. Signe que vous avez vraiment besoin de développer votre visualisation ! Persévérez et vous en verrez vite les fruits.

– Jugement positionnel. À la fin d'une combinaison ou d'une suite de coups tactiques (*échec, capture, menace directe, etc.*), il faut évaluer la position et déterminer si le résultat est satisfaisant. Si c'est mat, aucune évaluation n'est nécessaire. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle les exercices qui conduisent au mat sont les plus faciles. Si au contraire le résultat est un avantage matériel (*peu importe la quantité*) ou un avantage positionnel, un jugement adéquat devient alors essentiel. C'est l'aspect le plus difficile du jeu qui requiert une compréhension plus globale. Des parties commentées par des analystes compétents et des manuels traitant du milieu de partie sont des outils excellents pour développer son jugement. On s'adresse ici surtout aux joueurs intermédiaires (1600+) et plus avancés. La priorité reste le jeu tactique.

Les techniques d'entraînement

Peu de joueurs s'entraînent de façon assidue et prolongée, et ceux qui le font le font souvent mal. Dans ce domaine, je crois qu'un parallèle avec l'entraînement physique est de mise. Trois paramètres fondamentaux : durée, fréquence et intensité de l'entraînement, selon vos objectifs.

Un coureur olympique ne s'entraîne pas de la même façon qu'un joggeur du dimanche. Mais si votre objectif est tout simplement d'améliorer tranquillement votre niveau et vos résultats, alors vos paramètres seront similaires à ceux qui vont au gymnase plusieurs fois par semaine pour améliorer

leur condition physique et jouir de ces bienfaits quotidiennement.

Des séances de 30 à 60 minutes, 3 à 5 fois par semaine, devraient faire l'affaire. Il vaut mieux privilégier des entraînements modérés à intervalles réguliers. C'est d'ailleurs pourquoi nos tournois de week-end sont mal adaptés aux besoins pour progresser. Trop longs, trop intenses, et pas assez de temps pour récupérer. On en sort souvent épuisé et enclin à prendre congé des échecs pour plusieurs semaines – surtout si les résultats n'ont pas été à la hauteur de nos attentes ! Loin de moi l'idée de vous décourager de faire des séances d'étude de 3, 4 ou 5 heures d'affilée. Si vous en avez le goût et la capacité, profitez-en !

J'en viens maintenant au point le plus important à mon avis : l'intensité. Si, au gymnase, vous vous contentez de faire des flexions avec un poids de 2 kg alors que vous avez la capacité de les faire avec des 5 ou 10 kg, votre force ne va pas s'améliorer. Vous allez tout au plus maintenir votre condition physique actuelle – c'est bizarre, juste d'écrire ça me donne quasiment le goût de me réinscrire au gym ! Ce ne serait pas du luxe...

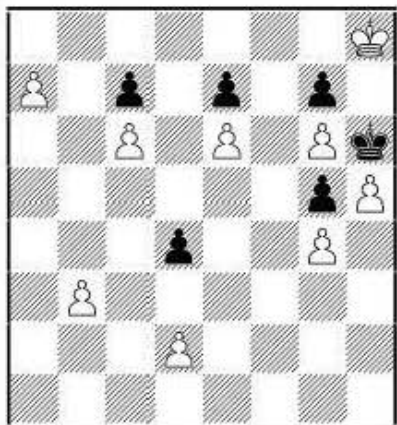
La paresse

La plupart des joueurs que je connais qui étudient un peu et tente de s'entraîner aux échecs sont contents de réussir à résoudre 10 positions en 5 minutes. Ils perdent leur temps ! C'est tout simplement trop facile pour les faire progresser. Ce sont des entraînements de paresseux ! Pour que cela soit profitable, il faut un niveau de difficulté qui fasse réfléchir 5, 10, 15 minutes ou plus, avec, à l'occasion, des positions coriaces sur lesquelles on se casse les dents !

À condition d'avoir fourni un effort honnête pour y arriver, échouer à trouver une solution est un bon signe. Cela signifie que la position est d'un niveau de difficulté qui vous demande un effort sérieux et donc vous fait progresser. Cela dit, il est difficile de classer précisément des positions selon la difficulté qu'elles donneront à tel ou tel niveau de joueur.

Chacun d'eux est différent avec son bagage spécifique. Ce qui est facile pour l'un peut être insoluble pour un autre, pourtant du même niveau. Naturellement, la longueur d'une solution tend à augmenter son niveau de difficulté, mais pas forcément. Voici un problème que j'ai donné dans un récent stage d'instructeur d'échecs.

Les Blancs font mat en 10 coups



C'est une étude de fin de partie basée sur deux idées principales : sous-promotion et lutte contre le pat. On s'aperçoit vite que damer le pion ne fonctionne pas. **1.a8=C!** Après **1.a8=D d3**, le pat est inévitable ! **1...d3 2.Cb6 cxb6 3.c7 b5 4.c8=C** Même idée ! **4...b4 5.Cd6 exd6 6.e7 d5 7.e8=C** Et encore ! **7...d4 8.Cf6 gxf6 9.g7 f5 10.g8=C mat** Une fois l'idée de sous-promotion en cavalier trouvée, le reste est « forcé » ! Ici, le nombre de coups de la solution n'ajoute pas vraiment à la difficulté ! Note : finales et études de fins de partie constituent d'excellents exercices pour peaufiner son jeu tactique. Avec moins de pièces et de pions, on découvre les idées spécifiques des finales (*opposition, pat, zugswang, etc.*) et les grands espaces !

Xiaoming Peng – Gerhard Lorscheid
Koop Tjuchem Open, Groningue, 1996



Certaines positions exigent une capacité de

visualisation supérieure (et des calculs !) alors que d'autres font appel à la nécessité de découvrir des idées particulières. À ce titre, voici une position spéciale qui, à première vue, ne semble pas du tout se prêter au jeu tactique. Dans cette position, si personne ne vous indique qu'il y a une combinaison, allez-vous la trouver ? Peut-être pas, parce que si on le cherche pas, comment peut-on la trouver ? Ici, les indices pour nous mettre la puce à l'oreille sont quasiment absents. Les rois sont en sécurité et aucune pièce ou pion noir ne semble vulnérable. **24.Fxa7!! Txa7 25.Cab6 1-0 25...Dc7 26.Cxc8 Dxc8 27.Cb6.** Les Blancs regagnent la pièce avec un avantage positionnel décisif... sans compter le pion en plus !

Des séances de résolution de positions (*exercices*) devraient le plus possible ressembler à celles d'une partie. Il y aura cependant toujours une différence importante. En compétition, personne ne vous dit qu'il y a une combinaison ou un coup spécial à trouver ! Cette différence amène avec elle la nécessité de se donner des exercices plus difficiles à résoudre. Donc, on se donne un temps limite (*5, 10 ou 15 minutes*) et on écrit soigneusement notre solution avec TOUTES les variantes pertinentes.

Vous me trouverez peut-être pointilleux, mais en compétition, on ne peut pas se permettre d'être brouillon. Le coup qu'on ne prend pas la peine d'analyser est bien souvent celui qui causera notre perte. Il faut à tout prix développer minutie et rigueur. Si vous faites de la résolution de problèmes sur un site internet, s.v.p. sortez crayon et papier ! Ne tentez pas d'en faire beaucoup, appliquez-vous plutôt à trouver des solutions complètes (*les bonnes !*) avec toutes les variantes. Si vous ne trouvez pas, prenez le temps nécessaire pour étudier la solution en profondeur, incluant toutes les variantes pertinentes (*y compris celles que la solution aura oublié de fournir*). Qualité vaut mieux que quantité. Certains entraîneurs préconisent aussi de faire plus d'une fois les mêmes positions, pour que les idées s'imprègnent mieux. Pas bête du tout ! Récemment, j'ai fait faire à un de mes élèves quelques exercices tirés du manuel de Roman Pelts, *Cours complet d'échecs*. Il m'a affirmé l'avoir déjà lu, mais malgré cela, tous les exercices semblaient nouveaux pour lui ! La mémoire est une faculté qui oublie, surtout si on fait ces exercices avec insuffisamment de rigueur.

Il y aurait encore beaucoup à dire et à montrer sur le sujet. J'y reviendrai sûrement... ■

Il y a 40 ans

Jean Hébert, champion du Québec 1978

par Camille Coudari, maître international

NDLR Cet article est paru à l'origine le 31 mai 1978 dans le quotidien *La Presse*.

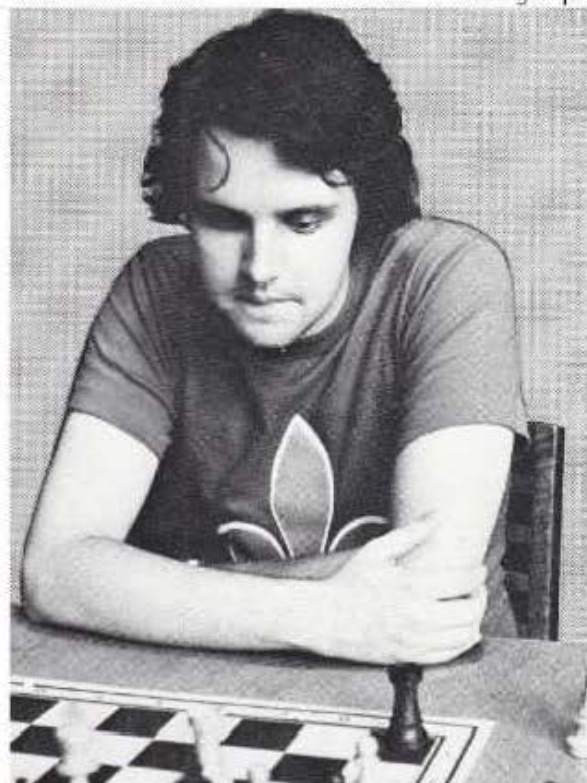
Le championnat fermé du Québec s'est terminé la semaine dernière (27 mai 1978) par la victoire du favori Jean Hébert de Ste-Foy. Vainqueur du précédent tournoi tenu en 1975, Hébert subit son unique défaite au début de la compétition aux mains de Leo Williams et accusait un retard d'un point derrière le meneur, Maurice Poulin, après les deux premières rondes.

À la fin de la deuxième fin de semaine (le championnat se déroulait sur trois fins de semaine consécutives), l'écart était réduit à un demi-point. Grâce à deux victoires dans l'étape suivante, il prenait enfin les devants, et une nulle en dernière ronde contre son rival direct, Jacques Labelle, devait suffire à protéger son avance d'un demi-point.

Hébert termine donc avec un score de 5 sur 7, suivi de Labelle $4\frac{1}{2}$ et Nicolas Engalicev 4 (un excellent résultat). Viennent ensuite, avec un score de 50%, Leslie Witt et Leo Williams. C'est une performance décevante pour les deux, Witt concéda trop de nulles (pas moins de cinq !), et Williams, malgré une bonne fiche contre les participants les plus hauts cotés, fut victime des « outsiders ».

Ilan Vardi et Maurice Poulin se partageaient les sixième et septième places avec 3 points. Pour Vardi, qui venait de monter sa cote au-dessus de 2200, c'était évidemment une déception. Pour Poulin aussi, non pas en soi (étant le joueur le plus bas coté, 3 points représentant une performance très honorable), mais parce qu'ayant gagné ses trois premières parties, il menait le tournoi et était en droit de s'attendre à mieux que quatre défaites d'affilée. Renaud Nadeau fermait la marche avec $1\frac{1}{2}$ point.

Le tournoi était dirigé par Pierre Jodoin et avait lieu au Club d'échecs de Laval. Selon Pierre, la qualité du jeu n'était pas celle à laquelle on pouvait s'attendre dans une épreuve de ce genre. Le vainqueur lui-même s'est plaint, paraît-il, de son jeu, remarquant qu'il n'irait pas loin s'il jouait de cette façon dans le championnat fermé du Canada auquel il venait de se qualifier.



Je n'ai pas vu assez de ces parties, donc je ne saurais dire exactement ce qu'il en est (*NDLR* Les parties sont analysées dans *Québécois numéro 3, juillet-août 1978*). Mais l'expérience montre que joueurs et observateurs sont rarement satisfaits du calibre de jeu d'un tournoi ou d'un match.

Être joueur d'échecs (du moins joueur d'échecs sérieux), c'est être perfectionniste. Par conséquent, les occasions manquées, les manœuvres imprécises, les mauvais coups captent l'attention et restent gravés dans l'esprit bien davantage que les bons coups... qui bien sûr vont de soi !

Le Championnat du Québec a donc fort bien pu donner lieu à du mauvais jeu, mais il a aussi fort bien pu donner lieu à du jeu honnête qui, comme d'habitude – idéalisme ? présomption ? – n'a pas eu l'heur de plaire à l'œil critique des « échiquéistes ».

La partie ci-après – la nulle de dernière ronde entre Labelle et Hébert – donne une petite idée sur la question... sans permettre de la résoudre, car elle n'est ni particulièrement spectaculaire, ni particulièrement mal jouée. L'ouverture est une Benoni moderne traitée, par les Noirs, avec les raffinements les plus récents.

Jacques Labelle (2196) – Jean Hébert (2044)
Ch. fermé du Québec, 27 mai 1978, 7^e ronde

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 c5 4.d5 d6 5.e4 Fg7 6.Cf3 0-0 7.Fe2 Ca6 Je ne trouve pas la façon de temporiser, pour les Noirs, par 7...Ca6 et 8...Cc7, très convaincante. **8.0-0 Cc7** Un des buts de 8...Cc7 est (après ...b7-b5) de mettre le pion d5 sous pression. Mais tant que les pions sont à e7 et e4, le pion d5 est bien protégé. De plus, le Cavalier-dame, qui peut contrôler e5 par ...Cf6-d7, fait tout à fait autre chose. Bien sûr, c'est surtout une question de goût, car il n'est pas aisé de démontrer que ...Ca6-c7 est anti-positionnel. **9.Ff4** Le problème de savoir quoi faire en attendant ...e7-e6 se pose de façon précise aux Blancs au 9^e coup. Le coup choisi, 9.Ff4, a pour but de l'empêcher carrément (en plus de renforcer le contrôle de e5), mais – c'est un fait connu – la case f4, dans la Benoni, est généralement une case passive pour le Fou-dame. Après ce coup, les Blancs ne peuvent plus prétendre à tirer un avantage de l'ouverture. À mon avis, il est moins important d'empêcher ...e7-e6 que de s'y préparer. Aussi, les coups typiques 9.a4, 9.Te1, 9.Dc2 ou 9.h3 étaient-ils préférables, renvoyant la balle dans le camp noir. **9...a6 10.a4 b6 11.Dd2** Le coup 11.Dd2 est une suite logique de 9.Ff4, mais le fait que les Blancs n'auront pas le temps de jouer Ff4-h6 montre que toute l'idée est artificielle ici. Cela ne veut pas dire que ce soient là des erreurs très graves. Mais l'initiative est en train de passer aux Noirs... **11...Tb8 12.Ta3?** Voici une erreur plus sérieuse. On joue parfois ce coup dans la Benoni, mais il n'a rien à voir ici, sauf pour donner à la poussée ...b7-b5 plus de force (puisque'elle menacera la fourchette ...b5-b4). Les coups 12.Tfe1 ou 12.h3 étaient meilleurs. **12...Fg4 13.e5 Cfe8 14.Te1 Fxf3 15.Fxf3 b5 16.axb5 axb5 17.Cxb5 Cxb5 18.cxb5 Txb5** Permet aux Blancs de regrouper leurs forces. Je ne vois pas pourquoi les Noirs ne jouent pas 18...Cc7! :



Par exemple, 19.Fe2? dxe5, ou 19.exd6 exd6 20.Fe2 Cxb5 21.Fxb5 Txb5 22.b3 Dd7 et les Noirs sont mieux, ou 19.exd6 exd6 20.b4 Cxb5 21.Tae3 c4 (les Noirs sont toujours mieux), ou 19.exd6 exd6 20.Fg5 Ff6! et encore une fois, les Noirs ont une meilleure fin de partie. **19.b3 Cc7 20.exd6 exd6 21.Fe2** Dans la partie, après les échanges immédiats en b5, les Blancs ont eu le temps de ramener leur Fou sur cases blanches (21.Fe2), rétablissant ainsi, plus ou moins, l'équilibre. **21...Tb8 22.g3** En fait, ce coup est faible. **22...Te8 23.Fc4 Txe1+ 24.Dxe1 Cb5 24...Fd4!** aurait conservé une bonne initiative. **25.Fxb5 Txb5** Après l'échange du Cavalier pour le Fou au 25^e coup, la faiblesse de d6 compense celle de b3, et il ne reste plus grand-chose à faire de part et d'autre. **26.Ta6 Ff8 27.De3 Tb4 ½-½**

NDLR Il semble qu'au 26^e coup, les Blancs n'ont pas vu qu'ils gagnaient au moins un pion :



26.Fxd6! Les Noirs ne peuvent reprendre à cause de 26...Dxd6 27.De8+ Ff8 28.Dxb5. Mais au numéro 3 de *Québéchecs* (juillet-août 1978), Labelle mentionne pourquoi il croyait que les Noirs s'en tirent bien dans cette variante : **26...Fb2! 27.Ta2 Txb3 28.Fxc5 Dxd5**, par exemple 29.De8+ Rg7 30.Ff8+ Rf6 31.Ta6+ Rf5 etc. Il semble cependant avoir oublié un petit détail : **29.Txb2! Txb2 30.De8+ Rg7 31.Df8+ Rf6 32.Fd4!! 1-0**, puisque les Noirs se retrouvent avec une pièce en moins après 32...Rf5 (32...Dxd4?? est réfuté par 33.Dh8+) 33.Fxb2 Dd1+ 34.Rg2 Dd5+ 35.Rh3 etc.

Ironie du sort, si les Blancs avaient vu cette combinaison et fini par gagner, ce seraient eux qui, en remportant le Championnat du Québec, auraient mérité le droit de participer au Championnat fermé du Canada. Jean Hébert ne serait pas devenu champion canadien cette année-là, et toute l'histoire échiquéenne du Québec et du Canada en aurait été bouleversée. ■

Tour du Québec 2018-2019

Organisation et supervision : Fédération québécoise des échecs

Durée : Septembre 2018 – Juillet 2019

- Tournois inscrits :**
- 1) Championnat ouvert de Montréal : 7 au 9 septembre 2018
 - 2) Championnat international de Varennes : 5 au 7 octobre 2018
 - 3) Open de Lévis : 19 au 21 octobre 2018
 - 4) Championnat Ouvert de Contrecoeur : 2 au 4 novembre 2018
 - 5) Tournoi ouvert de Granby : 23 au 25 novembre 2018
 - 6) Tournoi du Père Noël : 26 au 30 décembre 2018
 - 7) Tournoi du Carnaval : à confirmer
 - 8) Open de Trois-Rivières : 15 au 17 mars 2019
 - 9) Tournoi ouvert de Sherbrooke : mai 2019
 - 10) Tournoi ouvert de Laval : juin 2019
 - 11) Championnat Ouvert du Québec : juillet 2019

Prix et bourse : 2500 \$ - Tour du Québec 2018-19

Prix	Maître 2200+	Expert 2000-2199	Classe A 1800-1999	Classe B 1600-1799	Classe C 1400-1599	Classe D 0-1399
1 ^{er}	500	300	200	100	COQ	Jeu
2 ^e	300	200	125	65	Horloge	Livre
3 ^e	200	100	75	35	Cotisation	Livre
Total	1 000 \$	600 \$	400\$	200 \$	200 \$	100 \$

Classement des joueurs : Les six meilleurs scores de chaque joueur composent le résultat global. Les points gagnés sont pondérés selon la moyenne de cote de la section jouée. Si le nombre de tournois est réduit à 9 ou moins, les cinq meilleurs scores de chaque joueur composeront son résultat global.

Classement du Tour du Québec après le Tournoi ouvert de Granby : Maîtres, Experts, Classes A, B, C et D

Nom du joueur	Titre	Cote	Initial	Final	Section	Score	Cp	Sp	Score	Sp	Nb T
Olivier-kenta Chiku-ratte	MF	2420	2412	2410	1	4	2008.65	4.49	15	17.33	4
Bator Sambuev	GM	2571	0	0	0	0	0	0	8.5	9.99	2
Qiyu Huang	MF	2249	0	0	0	0	0	0	8	9.35	3
Jean Hebert	MI	2443	2439	2443	1	4.5	2008.65	5.05	8	9.09	2
Kevin Zhong	EXP	2032	2278	2265	1	3.5	2008.65	3.93	9.5	10.99	3
Jonathan Turcotte	EXP	2010	2057	2080	1	3	2008.65	3.37	9	10.04	3
Tyler Tanaka	EXP	2096	0	0	0	0	0	0	6.5	7.6	3
Guillaume Mathieu		1844	1910	1918	1	2.5	2008.65	2.81	9	9.79	3
Gilbert Mercure		1843	1925	1928	1	2.5	2008.65	2.81	6	6.62	2
Ellis Steinberg		1932	0	0	0	0	0	0	6	6.4	2
François Simard		1683	1896	1856	1	1	2008.65	1.12	15	15.83	5
Jeremie Mathieu		1715	1730	1727	2	3.5	1539.71	3.52	10	10.27	3
Kevin Liu		1608	1727	1714	2	3	1539.71	3.01	10	10.26	3
Sylvain Courtemanche		1451	1462	1488	2	2.5	1539.71	2.51	12	11.61	4
Vincent Latorre		1521	1719	1712	2	3.5	1539.71	3.52	11.5	11.46	3
Alex jikai Yan		1502	1640	1629	2	2.5	1539.71	2.51	11	11.37	4
Jules Breton		1340	1350	1388	3	4.5	1206.12	4.15	15	14.38	5
Carl-william Bilodeau-savaria		1078	1259	1289	3	3.5	1206.12	3.23	13	11.87	4
Barron jiyu Jiang		1323	1414	1504	2	3	1539.71	3.01	11.5	11.15	4