

Échec +

La revue québécoise du jeu d'échecs



**Un thriller à
ne pas
manquer !**

**Beth Harmon
cherche à
devenir la
meilleure
joueuse du
monde dans
un univers
mental
dominé par
les hommes.**

***Reportage
à la page 4.***

Projets culturels et communautaires

- Distribution de matériels échiquiens dans les bibliothèques, écoles et centres communautaires.
- Encourager des projets artistiques en lien avec le jeu d'échecs (murales, tableaux, échiquiers, etc.)
- Création de clubs et de partenariats sociaux.



Développement de l'élite et prestige

- Organisation de tournois internationaux.
- Bourses de performance jeunesse.
- Bourses de performance féminin.
- Invitation de joueurs réputés aux événements locaux.

Éducation,
Loisir et Sport
Québec 

Aidez-nous en faisant un don!

Les dons seront appariés par le gouvernement grâce au programme *Placements loisirs...* pour que le Québec entier puisse bénéficier des nombreux bienfaits du jeu d'échecs.



Jeunesse et projets éducatifs

- Création de contenus destinés à l'enseignement des échecs.
- Développement de circuits scolaires compétitifs et amicaux.

Fédération québécoise des échecs,
organisme à but non lucratif voué à
la promotion du jeu d'échecs.

www.fqechecs.qc.ca

www.facebook.com/fqechecs



Sommaire

Notre page couverture : Le jeu de la Dame..... page 4

Le Gambit-Dame dans les années 50..... page 5
par Richard Bérubé, MF

Poker et échecs : deux jeux, même combat ?..... page 7

Marc Benoît, problémiste québécois..... page 9
par Alain J. Godbout

Que vaut ma position ?..... page 10

Les grands champions prémodernes..... page 12

Creusez et vous trouverez de l'or..... page 14
par Jean Hébert, MI

\$olutions..... page 17

Les finales, une phase du jeu erratique.....page 18
par Richard Bérubé, MF



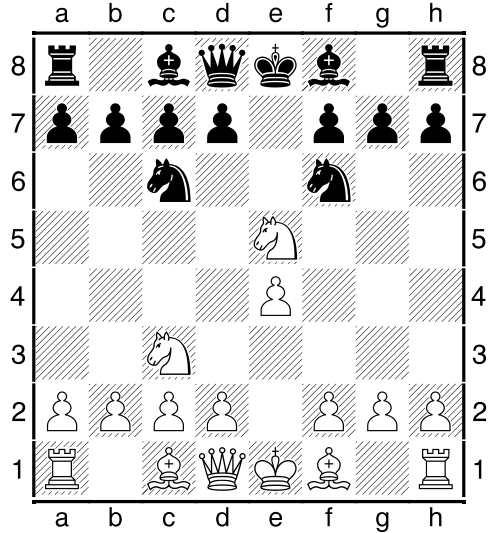
Craignez-vous le gambit Halloween ?

Sa réputation n'a rien de terrible, mais peut-être devriez-vous ?
Le 4^e joueur mondial l'a essayé pour le plaisir sur Chess.com.

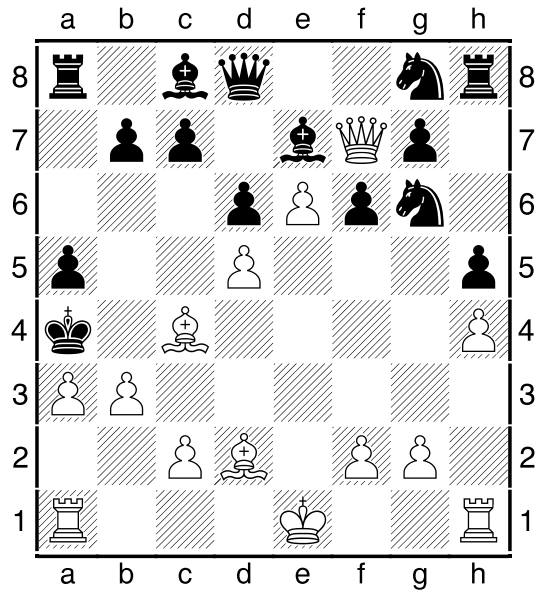
[Maxime Vachier-Lagrave \(2925\) – Amateur \(1825\)](#)
[Chess.com, 30 octobre 2019](#)

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Cxe5?!?

Beaucoup plus dangereux qu'il n'y paraît, surtout en blitz !



**4...Cxe5 5.d4 Cg6 6.e5
Cg8 7.h4 h5 8.Fc4 Fb4
9.Fg5 Fe7 10.Df3 f6
11.Dd5 d6 12.Df7+ Rd7
13.e6+ Rc6 14.d5+ Rb6
15.Ca4+ Ra5 16.Fd2+
Rxa4 17.a3 a5 18.b3
mat ■**



Notre page couverture

Le jeu de la Dame

Disponible sur Netflix depuis le 23 octobre, **Le jeu de la Dame** (version française de **Queen's Gambit**) narre le parcours hors du commun de la prodige des échecs Beth Harmon. Cette mini-série est-elle inspirée d'une histoire vraie ?



Créée par Scott Frank et Allan Scott, Le jeu de la Dame dresse le portrait de Beth Harmon, une orpheline prodige des échecs, qui va réussir à se faire une place précieuse dans un monde dominé par les hommes. La mini-série, disponible depuis le 23 octobre sur Netflix, suit son parcours de ses 8 ans à ses 22 ans, entre réussites et défaites, professionnelles et sentimentales, alors qu'elle se bat contre une addiction.



Le jeu de la dame est portée à l'écran par Anya Taylor-Joy qui livre une performance magistrale dans la peau de Beth Harmon. L'actrice est entourée de Marielle Heller (Alma Wheatley, sa mère adoptive), Harry Melling (Harry Beltik, ami et adversaire), Thomas Brodie-Sangster (Benny Watts, amant et adversaire), Jacob Fortune-Lloyd (Townes, un joueur dont elle

tombe amoureuse) et Marcin Dorocinski (Vasily Borgov, le champion d'échecs russe et plus grand adversaire de Beth).

Même si l'univers des échecs vous est inconnu, Le jeu de la Dame réussit à passionner les spectateurs grâce à un casting solide, une brillante mise en scène et une ambiance haletante. On pourrait croire que Le jeu de la Dame est inspiré d'une histoire vraie, sachant que Netflix est très friande de ce genre de mini-série, mais ce n'est pas le cas. En effet, il s'agit de l'adaptation du roman du même nom de Walter Tevis, publié en 1983.

Walter Tevis, lui-même joueur d'échecs, s'est basé sur sa propre

expérience pour écrire le roman. L'auteur a également bénéficié de l'aide de joueurs émérites qui l'ont dirigé vers des livres, magazines et règles de tournoi pour la rédaction des scènes d'échecs. Enfin, Walter Tevis a pu compter sur l'aide du maître américain Bruce Pandolfini qui a relu son texte afin d'en dégager certaines erreurs de jeu. (Netflix) ■



Le Gambit-Dame dans les années 50

Le traitement Stahlberg, une leçon obligée pour Beth Harmon

par Richard Bérubé, maître FIDE

Dans sa progression vertigineuse aux échecs à partir de ses 8 ans, Beth Harmon n'a pas pu ne pas étudier les parties de l'un des grands connaisseurs du traitement orthodoxe du Gambit-Dame refusé. J'ai nommé ici Gideon Stahlberg.

Le grand maître suédois avait un style hermétique, fade aux yeux de plusieurs, mais cela le rendait pratiquement imbattable, particulièrement lorsque l'ouverture suivait sa préparation théorique. De nombreux grands maîtres de l'élite mondiale se sont butés contre sa barricade positionnelle, le mur Stahlberg, dans la variante d'échange. Celle-ci consistait à transférer son Cavalier-dame de d7 en f8, puis en e6 avant même d'avoir roqué, tout cela dans le but de mieux contrôler la case e4. L'étude de ce système est un passage obligé pour quiconque s'intéresse au Gambit-dame orthodoxe. Un exemple :

[Alexandre Kotov – Gideon Stahlberg](#)

[Tournoi des Candidats, Zürich, 31 août 1953, 2^e ronde](#)

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 Fe7 5.cxd5 exd5

Dans les années 1950, la variante d'échange du Gambit-Dame était utilisée avec l'intention d'effectuer une attaque de minorité dans le but d'infliger un ou plusieurs points faibles à l'aile-dame. Aujourd'hui, cette méthode est considérée comme réductrice et peu encline à poser des problèmes aux Noirs. Dans la partie qui nous occupe, Kotov préfère explorer les possibilités d'attaque à l'aile-roi.

6.Ff4 c6 7.Dc2 g6 8.e3 Ff5 9.Fd3 Fxd3 10.Dxd3 Cbd7

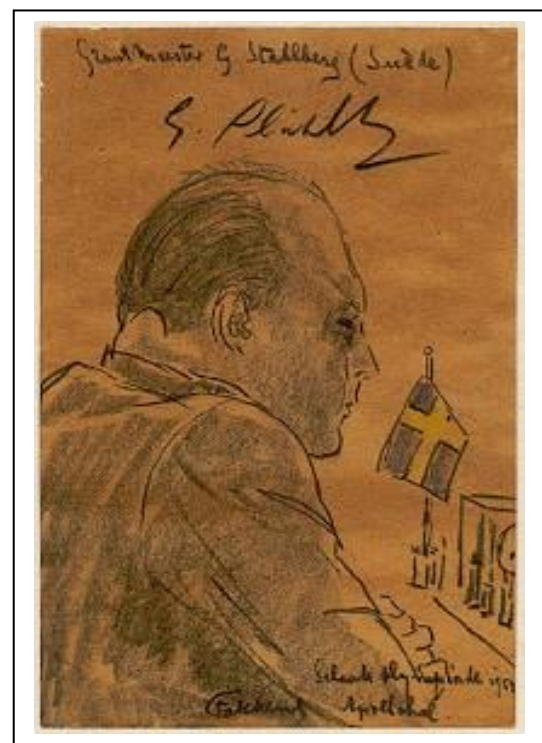
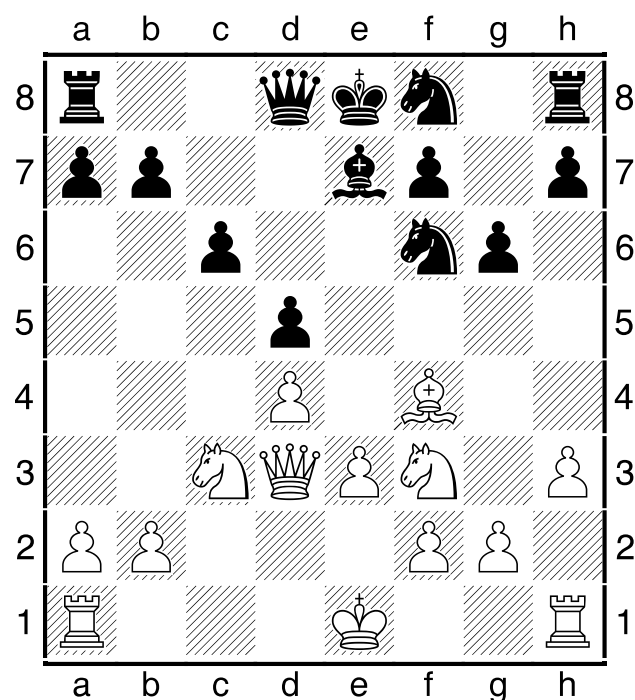
Il n'a jamais été clairement établi si l'échange des Fous de cases blanches favorisait davantage les Blancs que les Noirs dans ce type de position. Un certain consensus se dégage en faveur des Noirs à cause de la simplification de la position, mais le temps consacré pour matérialiser cet échange (*trois tempos en incluant ...g7-g6*) n'est pas à négliger.

11.h3

Afin de pouvoir conserver le Fou (*11...Ch5 12.Fh2*).

11...Cf8

Les cinq derniers coups de Stahlberg font partie d'un même plan. Le transfert du Cavalier jusqu'en e6 est l'une de ses inventions. Ni Kotov dans cette partie, ni Bronstein plus tard dans ce même tournoi, pas plus que Botvinnik dans le tournoi de Budapest une année auparavant, n'ont réussi à trouver des failles dans ce système.



12.g4

Les intentions blanches sont maintenant révélées : une attaque directe contre le Roi adverse. L'idée ne semble pourtant pas en accord avec l'échange des Fous de cases blanches qui a fait en sorte de priver les Blancs d'une importante unité d'attaque.

12...Ce6 13.Fg3

Plus conforme à une attaque de minorité. Dans l'optique d'une attaque contre le Roi, 13.Fe5 a plus de sens.

13...Da5 14.Cd2 o-o

Les Noirs ne sont nullement impressionnés par la démonstration de force blanche à l'aile-roi.

15.o-o-o

Les Blancs continuent de croire en leurs chances d'attaque. Mais il est de toute façon trop tard pour faire marche arrière.

15...Fb4

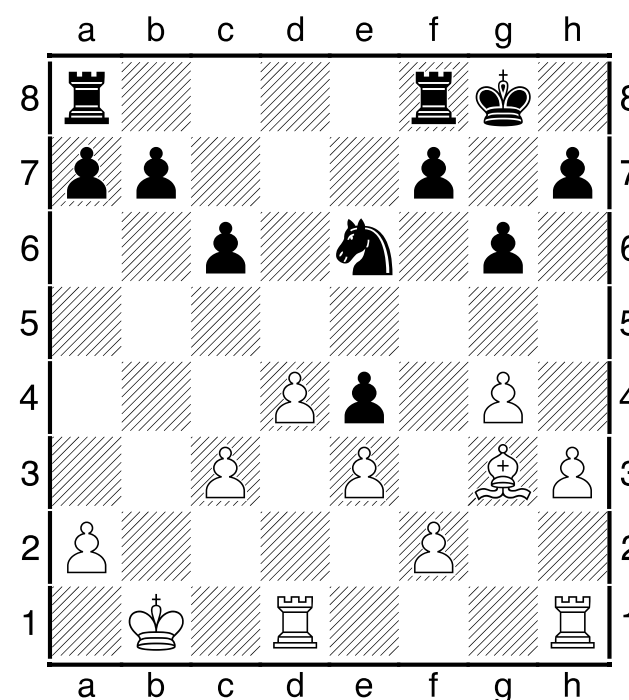
Ce coup qui recherche plus de simplifications n'aurait pas été possible si les Blancs avaient joué 13. Fe5 au lieu de 13. Fg3.

16.Rb1 Fxc3 17.Dxc3 Dxc3 18.bxc3

Pourquoi les Blancs ont-ils proposé l'échange des Dames alors qu'ils ont déclenché une attaque contre le roque ennemi ? Apparemment, Kotov semble apprécier l'idée de voir son Roi rejoindre rapidement les hostilités en finale en occupant la case d3 évacuée par la Dame.

18...Ce4!? 19.Cxe4 dxe4

Il est vrai que l'échange des Cavaliers en e4 produit un pion arriéré en f2 et prive le Roi blanc de l'utilisation de la case d3. Par contre, les Blancs ont maintenant la possibilité de générer un puissant pion passé central.



20.Rc2 Tad8 21.a4

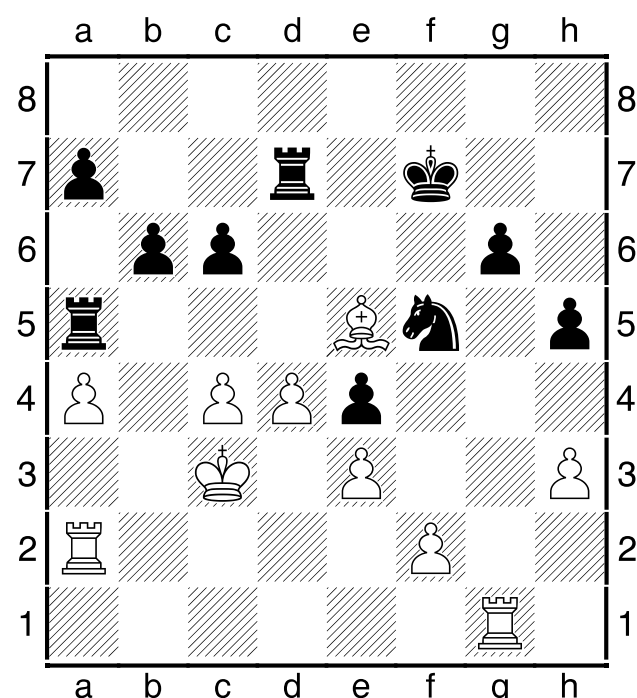
Les Blancs auraient dû provoquer ...b7-b6 avant de jouer ce coup, de façon à marteler le pion noir par a4-a5 au moment opportun. Le pion a4 risque de se transformer en point faible. 21...f5 22.gxf5 Txf5 23.c4 Td7 24.Rc3 Cg7 25.Td2

Les Blancs ont trouvé un moyen de provoquer ...b7-b6. Les Noirs auraient pu s'y opposer en jouant 26...Ta5.

27.Ta2 Ta5 28.Fe5?!

28.f3 était une alternative importante afin de « débloquer » le centre. Après 28...exf3 29.Tf1 Cf5 30.Txf3, 28...exf3 29. Tf1 Cf5 30. Txf3, les Blancs ont un léger avantage.

28...Cf5 29.Tg1 h5 Empêche Tg1–g4 et la perte du pion e4.



30.Ff4?!

Les Blancs pouvaient se débarrasser une fois pour toutes de leur pion arriéré en jouant résolument 30.f4!. Après 30...exf3 (30...Cxe3 31.Te1 Cf5 32.Txe4) 31.Tf2! Cxe3 32.Txf3+ Cf5, ils peuvent choisir de s'assurer de la nulle par 33.Txf5+ gxf5 34.Tg7+ Re6 35.Tg6+ Rf7

(35...Re7 36.Tg7+ Rd8 37.Tg8+) 36.Tg7+ Re8 37.Tg8+ etc., ou de poursuivre la lutte au moyen de 33.Rb3.

30...Ch4 31.Tg5 Txxg5 32.Fxxg5 Cf3 33.h4? L'erreur décisive. La finale de Tours est perdue pour les Blancs dans le contexte où les Noirs obtiennent un pion passé protégé éloigné; 33.Ff4 g5 34.Fe5 Cxe5 35.dxe5 Td3+ 36.Rc2 Re6 37.a5 offrait de meilleures chances pratiques. **33...Cxxg5 34.hxxg5 Re6 35.a5 h4** La Tour noire est maintenant en mesure de soutenir le pion passé. **36.Ta1** 36.axb6 axb6 37.Ta1 Rf5 est peine perdue. **36...bxa5 37.Rd2 h3 38.Re2 h2 39.f3 Th7 40.Th1 exf3+ 41.Rxf3 a4 0–1 ■**

Échecs et poker

Deux jeux (bien que fort différents), mais même combat ?

En 2010, le Québécois Jonathan Duhamel est devenu une icône du poker en remportant le tournoi principal des Séries mondiales et la coquette somme de 8,9 millions de dollars.



Mais dix ans plus tard, le conte de fées s'est transformé en cauchemar. L'Agence du revenu du Canada (ARC) lui réclame 1,2 million en impôts impayés. Et en cas de victoire de l'ARC devant les tribunaux, Revenu Québec pourrait décider de lui réclamer une somme similaire.

Pourtant, les gains obtenus grâce à des jeux de hasard ne sont pas imposables au Canada. On peut gagner de l'argent à la loterie, au bingo, au poker et même aux échecs sans avoir à le déclarer comme revenu, et donc sans avoir à payer d'impôt. Mais ça, c'était « avant ». Il semble que l'énormité du montant gagné ait fait « tilter » les cerveaux de l'Agence du revenu et les ait convaincu de déclencher une vigoureuse contre-attaque.

Donc oui, les gains au poker continueront de ne pas être imposables. Par contre, un résident fiscal canadien qui exploite une entreprise doit payer des impôts sur ses profits, peu importe son type d'activités. Et l'ARC estime que Jonathan Duhamel exploitait en 2010 une entreprise comme joueur professionnel de poker, même si, dans les faits, il n'a jamais fondé d'entreprise et ne s'est jamais déclaré comme travailleur autonome.

Mais en jouant au poker aux quatre coins du monde, en étudiant le jeu à fond, en y consacrant de 40 à 50 heures par semaine, Jonathan Duhamel exploitait-il une entreprise même sans le savoir ? C'est la question que devra trancher la Cour canadienne de l'impôt, qui entendra le litige en mars 2021.

L'Agence de Revenu du Canada tentera de prouver que Duhamel exploitait une entreprise de poker, vu qu'il s'y consacrait très sérieusement et parce que son succès à long terme reposait sur son talent et sur ses stratégies, et non sur la chance ou le hasard. L'ARC soumet les arguments suivants :

— M. Duhamel se considère comme un joueur de poker professionnel et y joue en se comportant comme un homme d'affaires sérieux;

– de 2008 à 2010, son unique occupation et sa seule source de revenus est de jouer au poker, il y consacre en moyenne de 40 à 50 heures par semaine si on inclut le jeu en ligne;

– il a des aptitudes mathématiques hors du commun, s'en sert pour déterminer ses chances de gagner, est constamment à la recherche de nouvelles tactiques et stratégies, analyse ses anciennes parties et celles de ses adversaires, et adapte son jeu selon les circonstances.

Le principal intéressé rétorque que son gain substantiel de 8,9 millions aux Séries mondiales de poker en 2010 « n'est que le fruit du hasard ». L'avocat de Jonathan Duhamel plaidera notamment une décision de 2006 où la Cour canadienne de l'impôt a conclu que deux parieurs compulsifs ayant gagné des millions de dollars grâce à des paris sportifs n'exploitaient pas d'entreprise de paris et n'avaient donc pas à payer d'impôt sur ces gains.

Si le fisc gagne sa cause contre Jonathan Duhamel, faudra-t-il que tous les joueurs de poker et d'échecs se mettent à déclarer leurs gains de tournois dans leur rapport d'impôt ? Non, en théorie... Même s'il est clair que les échecs sont encore moins un jeu de hasard que le poker, ils sont considérés comme tels d'un point de vue fiscal et demeureront donc exempts d'impôt.

Mais en pratique, les maîtres d'échecs dont la principale source de revenus consiste à gagner des tournois ne risquent-ils pas à leur tour d'être considérés comme exploitant une entreprise qui leur verse un salaire ? Seul l'avenir nous le dira ! ■

Marc Benoît, problémiste québécois

par Alain J. Godbout

Je lisais avec intérêt l'adaptation de la nouvelle de Marc Benoît parue dans le dernier numéro d'*Échec+* (pages 17 à 20). J'avais déjà lu la version anglaise, et l'adaptation était bien faite. Mais c'est la note de présentation qui m'a particulièrement interpellé.

Je n'ai pas connu personnellement Marc Benoît, mais j'ai eu le bonheur d'hériter de son impressionnante bibliothèque et de plusieurs de ses manuscrits après son décès autour de 1990. De ce que j'ai pu en retenir, Marc Benoît était un ingénieur montréalais spécialisé dans les grands travaux. Sa carrière l'a amené à participer à des grands travaux d'infrastructure aux quatre coins du monde. Il faisait partie de cette équipe d'ingénieurs québécois qui construisaient les grands projets hydro-électriques. Après sa retraite, il s'est consacré à son passe-temps favori : les échecs.

Peu connu comme joueur, il était cependant l'un des meilleurs compositeurs de problèmes d'échecs nord-américain. Plusieurs de ses compositions ont été publiées dans *La Presse*, *Chess Life & Review*, et surtout en Europe dans les grandes publications spécialisées, dont *The Problemist* et *Thèmes 64*. Dans les années

1970-80, les problémistes canadiens se résumaient à une dizaine de compositeurs. Ce qui rend remarquable son passage, c'est qu'il a produit des compositions d'une très haute qualité dans un désert, puisqu'il était à l'époque probablement le seul Québécois actif dans ce domaine.

Les problèmes miniatures étaient chez lui une passion et il en composera une grande quantité sur des serviettes de restaurant, des marges de journaux et des blocs de note d'hôtels. En fouillant dans ses archives, on peut ainsi retracer ses périples en Europe et en Amérique du Sud.

Il a laissé un manuscrit d'introduction au problème d'échecs datant de 1976 qui est disponible en format électronique à l'adresse suivante :

[https://fr.scribd.com/document/47691150/
Initiation-au-Probleme-d-Echecs-Marc-Benoit-1976](https://fr.scribd.com/document/47691150/Initiation-au-Probleme-d-Echecs-Marc-Benoit-1976)

Un extrait du livre : « *Lorsqu'un joueur d'échecs et un problémiste se rencontrent, l'un parle de son intérêt pour la variante Znosko-Borovsky et l'autre du thème Zagorouiko. Ce sont deux personnes à part qui ne se comprennent souvent qu'après de longues explications. Ils sont pourtant animés du même amour, enthousiasmés par la même beauté : les merveilleuses combinaisons échiquiennes !*

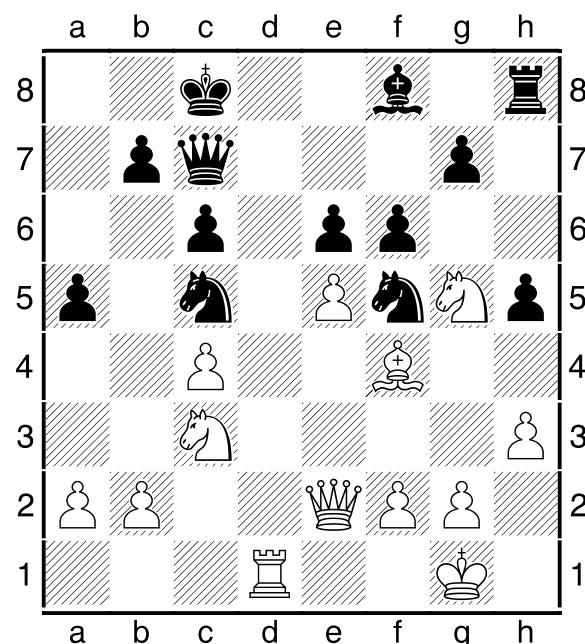
Le but de cet ouvrage est donc d'essayer modestement de construire un pont entre les deux " tours ". » ■

Que vaut ma position ?

Solutions à la page 17

Cette question interpelle autant le débutant que le grand maître, car le choix d'un coup ou d'un plan doit être précédé par une évaluation correcte de la position sur l'échiquier. Le joueur doté d'un bon sens de l'objectivité a le devoir de ne pas sous-estimer ou surestimer ses chances.

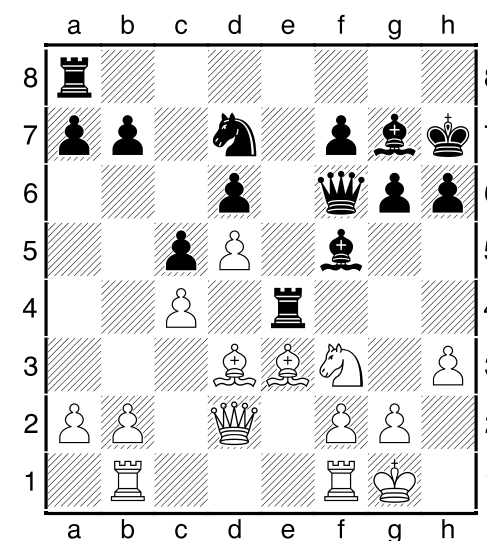
La recherche de la vérité dans des parties jouées par autrui peut être le début d'un processus d'amélioration de son jeu et une façon de corriger ses lacunes. Les exercices suivants sont de nature principalement tactique, mais les notions de jeu positionnel ne sont jamais loin derrière. Ces exercices ne sont pas agencés selon un arrangement spécifique par thème, ce qui aurait fourni des indices facilitant la recherche de la solution.



1

Les Noirs viennent de jouer 30...f6.

Quelle est la meilleure suite des Blancs ?

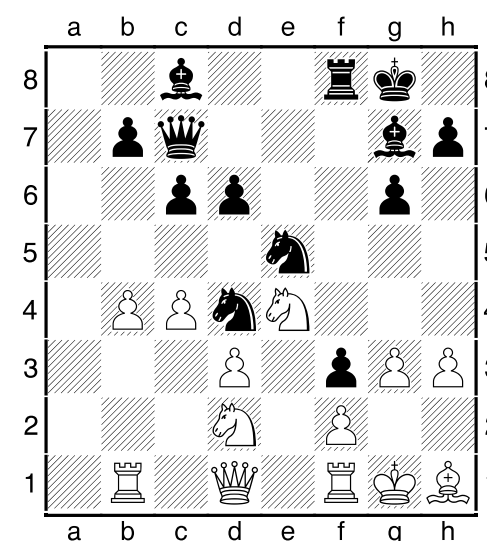
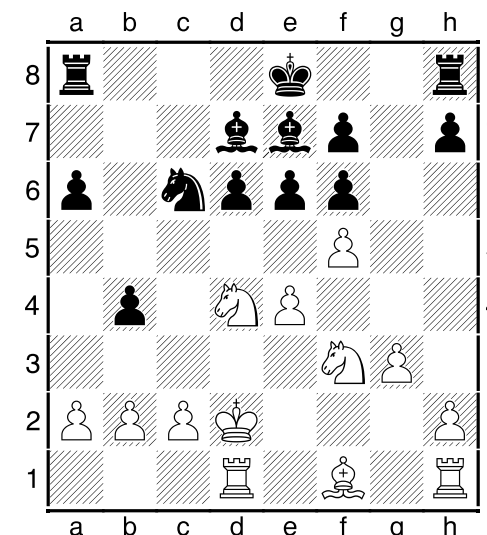


2

Les Noirs viennent de jouer 15...Rh7.

Quelle est la meilleure suite des Blancs ?

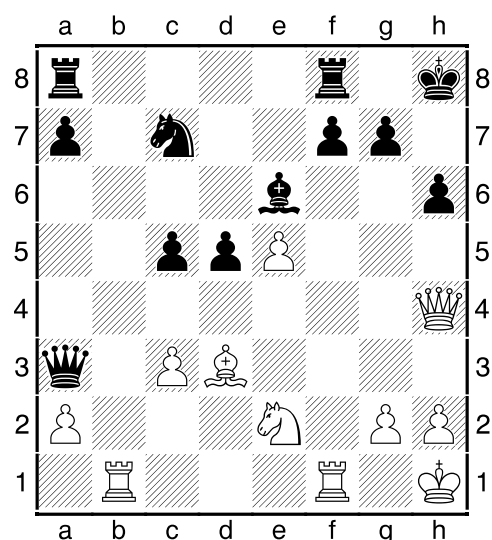
3
Trait aux Noirs.
Suggérez le premier coup de leur meilleur plan.



4

La position blanche est précaire.

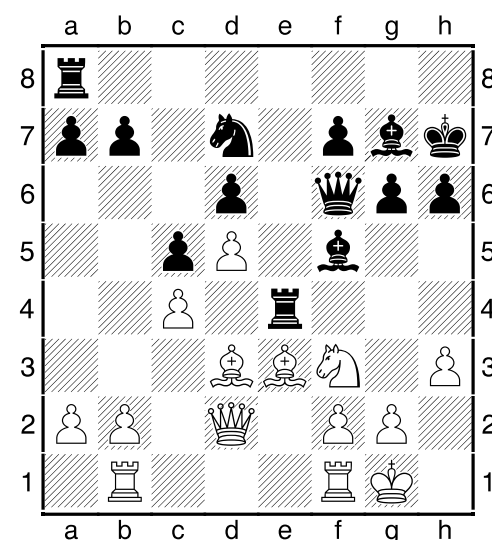
Trait aux Noirs.
Assénez le coup fatal.



5

*Les Blancs jouissent
d'un avantage tangible.*

*Comment le
concrétiser ?*



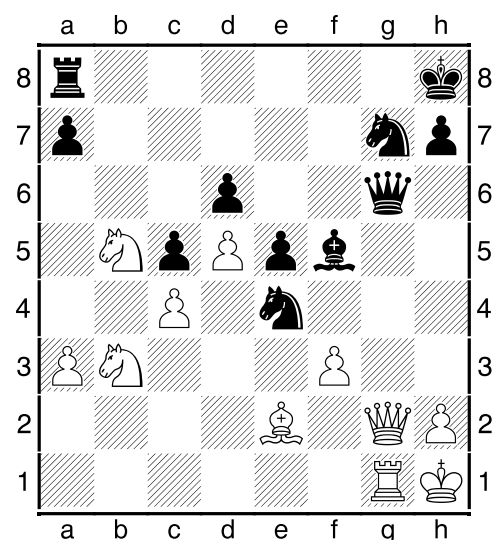
8

Trait aux Blancs.

*Quel est leur
meilleur coup ?*

6

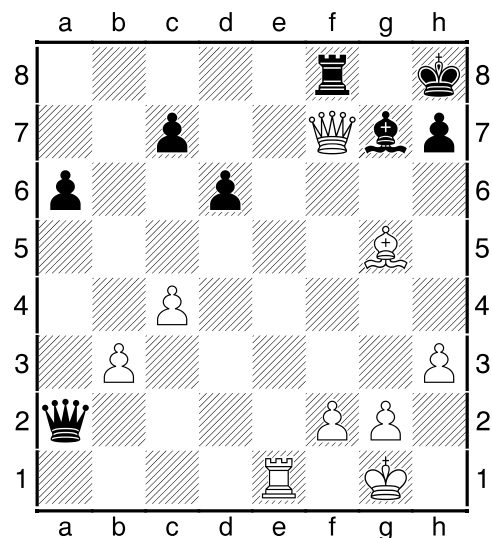
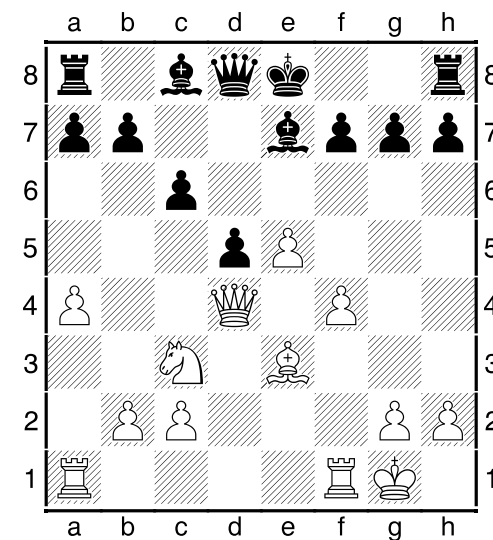
*Les Blancs risqueraient
de s'en tirer dans cette
position difficile... à
moins que vous ne
trouviez un coup noir
décisif.*



9

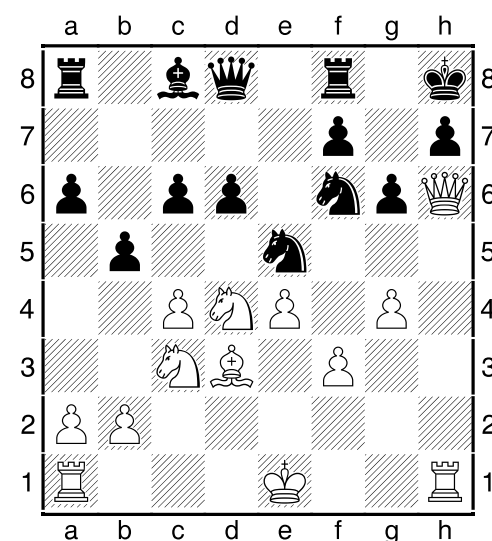
*Trait aux Noirs. Quel
est leur meilleur coup ?*

a) 12...Ff5
b) 12...f5
c) 12...f6



7

*Les Noirs viennent de
jouer 27...Tf8 par excès
d'optimisme. Qu'ont-ils
complètement raté ?*



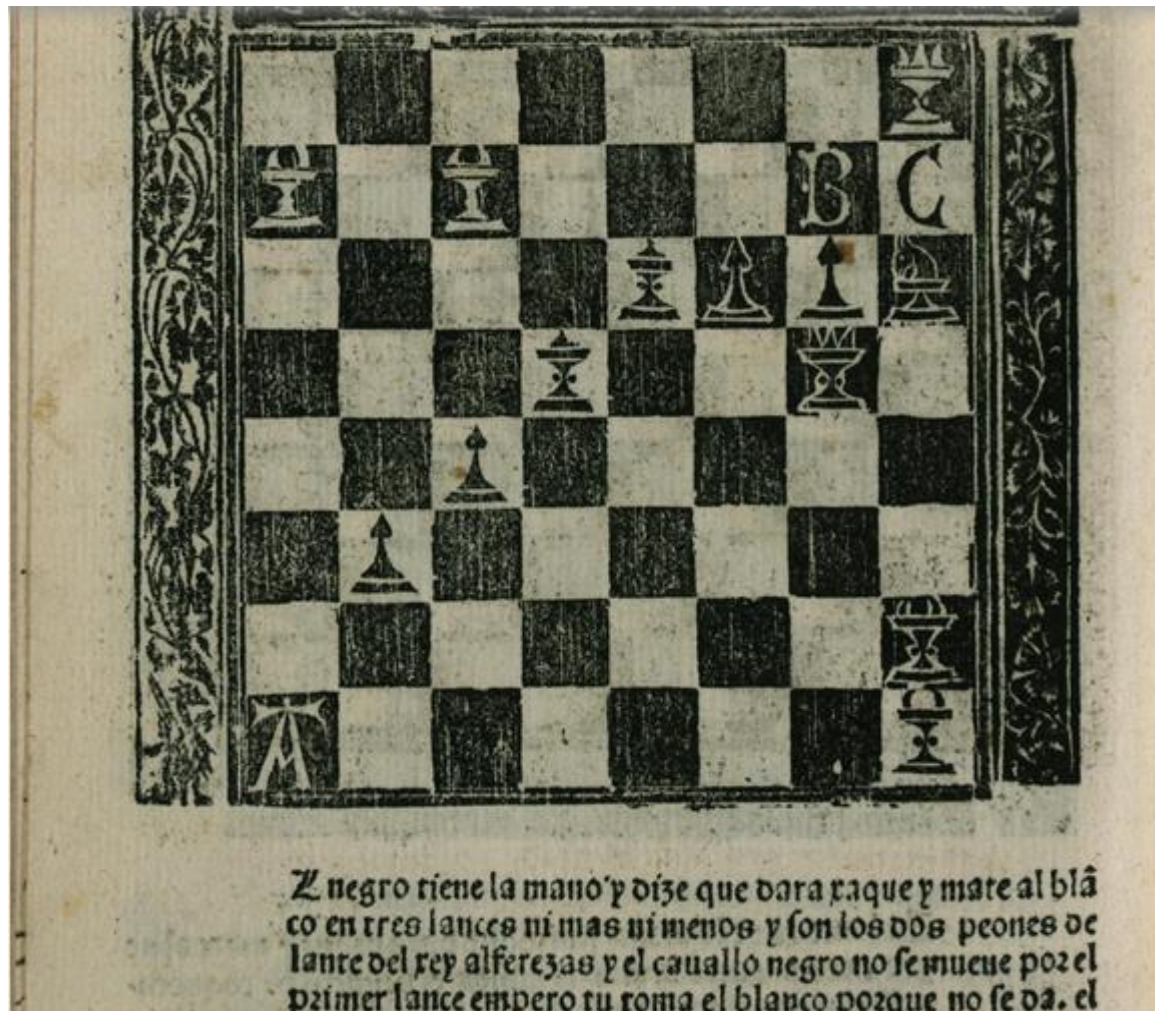
10

Trait aux Blancs.

*Quel est leur
meilleur coup ? ■*

Les grands champions prémodernes

Les premiers champions du monde reconnus, sans que le titre leur fut officiellement octroyé, furent les Espagnols Lucena et Ruy Lopez, ainsi que l'Italien Greco.



Une position tirée du livre de Lucena.

L'Espagnol Luis Ramirez de Lucena, fils du conseiller du Roi d'Espagne, voyagea en Italie et écrivit un ouvrage publié à Salamanque en 1497 intitulé *Repeticion de Amores y Arte del Ajedrez* (Répétition de l'amour et art des Échecs).

Règles anciennes du jeu (*le Fou ne pouvait se déplacer qu'en sautant par-dessus une pièce*) et règles nouvelles y étaient entremêlées dans la solution d'une centaine d'exercices de mat, et quelques débuts y étaient sommairement analysés. C'est l'un des plus anciens ouvrages échiquéens présentant un caractère technique qui soit parvenu jusqu'à nous.

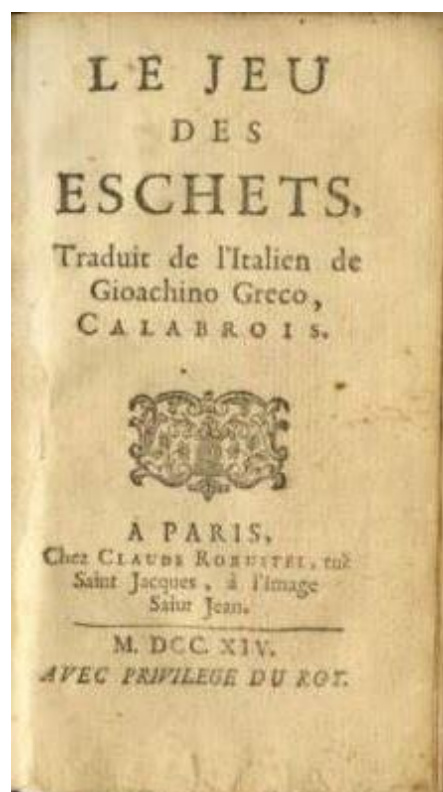
Lucena est aussi l'auteur présumé du célèbre « *Manuscrit de Göttingen* » qui date à peu près de 1485, et qui est la première manifestation de l'ère nouvelle des échecs qui s'épanouit après la féodalité. L'apparition de ce manuscrit coïncida avec l'éveil de l'humanisme en Europe du Nord.

Son compatriote, Ruy Lopez de Segura, un ecclésiastique qui fut le joueur le plus fameux du 16^e siècle, écrivit un ouvrage beaucoup plus complet : *Libro de la invencion liberal y arte del juego del Axedrez muy util y provechosa* (Livre de l'invention libre et art du jeu des Échecs très utile et profitable), publié en 1561 à Alcala. Ce livre fut traduit en portugais, en italien, en français, en anglais et en allemand.

Alessandro Salvio raconte que Ruy Lopez se rendit à Rome en 1572 pour assister à l'intronisation du pape Grégoire XIII, et qu'il en profita pour vaincre tous les meilleurs joueurs locaux.



La Partie Espagnole, bien que déjà mentionnée par Lucena, est aussi appelée *Ruy Lopez* en souvenir de ce grand joueur qui lui consacra plusieurs analyses.



Le premier grand champion « *moderne* » fut l'Italien Gioachino Greco, surnommé « *Le Calabrais* », qui vécut au 17^e siècle. Il publia en 1620 à Rome son *Trattato del nobilissimo gioco de Sacchi* (Traité du noblissime jeu des Échecs). Ses brillantes analyses de variantes tactiques, notamment dans la Partie Italienne et le Contre-gambit Greco, restent toujours valables de nos jours.

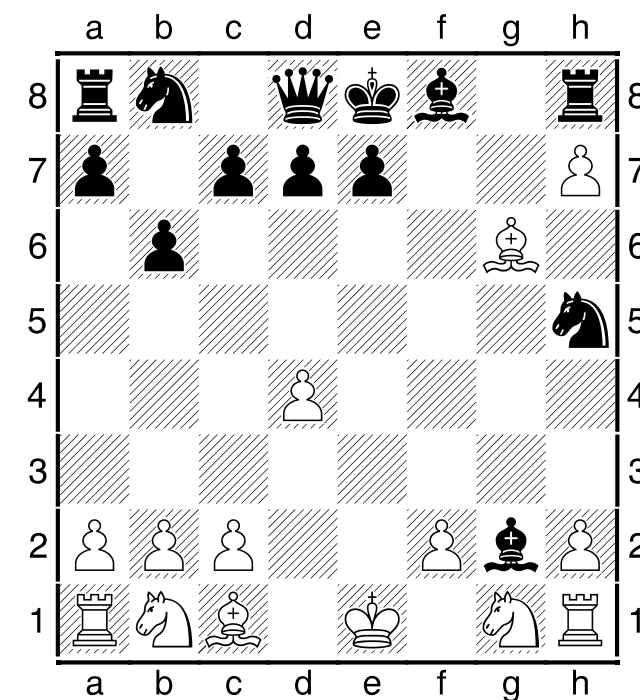
Il vécut un temps à Nancy, à la cour du duc Henri de Lorraine. Puis il se rendit à Paris, où, grâce à son talent, il fit fortune, et en Angleterre, voyage malheureux puisque des bandits de grands chemins le dépouillèrent de 5 000 écus. Il se refit à Londres avant de revenir à Paris en 1624, d'où ses pas le portèrent en Espagne, à la cour de Philippe IV. Infatigable voyageur, revenue en Italie, il s'embarqua pour les Indes orientales où il mourut en 1634.

Le maître international Jeremy Silman considère Greco comme le premier véritable théoricien du jeu d'échecs, et lui consacre un article (*en anglais*) qu'on peut visionner ici :

<https://www.chess.com/article/view/who-was-the-greatest-chess-theorist>

Gioachino Greco – Anonyme **Londres, 1623**

Qui sait si Greco a vraiment joué les parties figurant dans son livre, ou si ce ne sont que des analyses ? Mais peu importe en fin de compte ! **1.e4 b6 2.d4 Fb7 3.Fd3 f5 4.exf5 Fxg2 5.Dh5+ g6 6.fxg6 Cf6 7.gxh7+ Cxh5 8.Fg6 mat ■**



Le coach vous parle

Creusez et vous trouverez de l'or

par Jean Hébert, maître international

En 2020, même l'amateur moyen n'a plus d'excuses pour ne pas analyser en profondeur ses propres parties. Auparavant, sans l'aide d'un entraîneur ou d'un partenaire beaucoup plus fort que soi, il était difficile et ardu de faire ces analyses avec le sentiment que l'on découvrirait vraiment où on avait erré et comment on aurait dû/pu jouer. Mais aujourd'hui, on dispose d'outils informatiques tellement sophistiqués pour découvrir les secrets d'une position d'échecs, que l'une des tâches essentielles de l'amateur consiste justement à découvrir comment se servir de ces outils à bon escient ! Si des jeunes d'un peu partout à travers le monde réussissent à atteindre le niveau des grands maîtres dès l'âge de 13, 14 ou 15 ans, c'est justement parce qu'ils ont appris très tôt via leurs entraîneurs à se servir à bon escient de ces outils pour décupler leur vitesse d'apprentissage.

«La vraie beauté de la partie d'échecs est cachée dans l'analyse des variantes ». - Bobby Fischer

J'en ai déjà parlé, mais revoici brièvement une description de ces outils et ce à quoi ils servent.

1) Programme de bases de données
(comme Chessbase). Grâce à eux, on a accès à des millions de parties selon le critère de recherche que l'on souhaite. Ouvertures, positions spécifiques, finales, parties d'un adversaire éventuel (surtout pour les joueurs de niveau international, mais pas uniquement); tout est accessible en quelques clics pour faciliter l'étude du jeu.



2) Librairies d'ouverture

C'est un sous-produit important des programmes de bases de données. Grâce à ces librairies qu'on peut fabriquer soi-même selon nos critères personnels (par exemple en choisissant toutes les parties des joueurs classés +2400), on peut savoir dans n'importe quelle position d'ouverture quels sont les coups qui ont déjà été joués, ceux qui sont les plus fréquents, les résultats qu'ils ont obtenus (en pourcentage et en performance ELO), et bien d'autres informations plus subtiles que l'utilisateur

chevronné peut aller chercher. On a ici un puissant outil pour ceux qui aiment travailler leurs ouvertures.

3) Modules d'analyse

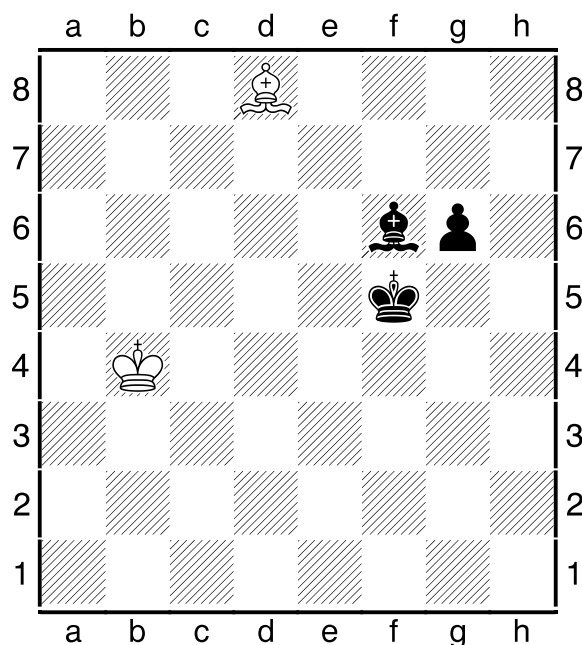
Ce sont les « cerveaux » des programmes qui jouent aux échecs. À partir des programmes de bases de données et des programmes de jeu (comme Fritz, Stockfish, Rybka, Houdini et beaucoup d'autres), on peut (et on doit !) se servir de ces modules pour découvrir les coups suggérés. Ce n'est pas rien, car les plus forts de ces modules, rappelons-le, jouent aux échecs à un niveau environ trois classes (une classe = 200 points Elo) plus élevées que Magnus Carlsen !

4) Tables de fins de partie

(Syzygy, Nalimov). En finale, les modules d'analyse, même en jouant à un niveau unimaginable de 3400 et plus, ne parviennent pas toujours à éclaircir totalement certaines positions compliquées ! Pour les aider (et nous aider !), on a conçu des tables pour les fins de parties qui contiennent jusqu'à sept éléments (pièces/pions). Ces tables informatiques (utilisation gratuite sur le web) qui contiennent toutes les positions de 7 éléments ou moins nous indiquent à tout moment si la position est nulle ou s'il existe un gain forcé, et en combien de coups on peut y arriver. 100 % fiable. Il ne reste qu'à trouver un sens à des coups qui semblent souvent bien mystérieux...

Tous ces outils sont des instruments d'apprentissage extraordinaires en plus d'être une source quotidienne d'émerveillement pour mes étudiants et moi. Pas un cours ne se déroule sans qu'on fasse la découverte de positions fascinantes qui contiennent des coups exceptionnels. Leur beauté a tendance à reléguer au second plan les petites misères de nos résultats insatisfaisants sur l'échiquier.

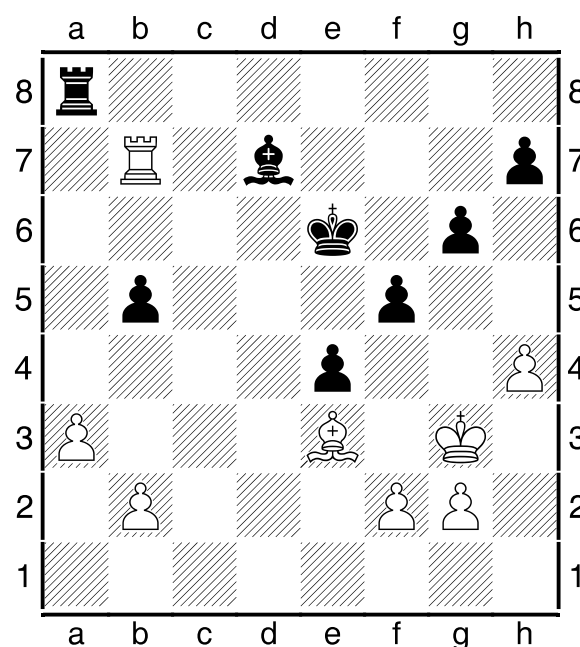
B. Amina (2274) – Xing Hong (2013)
Saint-Petersbourg, 22 oct. 2016



Pour illustrer mes propos, j'ai fait une petite sélection de positions tirées de parties réelles, de variantes ou d'études de fins de partie qui me sont tombés sous la main récemment. Dans tous les cas, les coups à trouver sont aussi difficiles que surprenants et illustrent à quel point ce jeu possède une profondeur qu'on est encore très loin d'avoir découverte. Ici, bien qu'on puisse se servir des tables de finales, les modules suffisent

à la tâche. On peut expliquer le mode de défense des Blancs par la nécessité pour leur roi d'attaquer le pion noir par l'arrière. Sinon, le premier coup semble insensé, du genre que l'humain rejette d'emblée. **70.Fa5!!** En route vers e1, la case idéale pour arrêter le pion. Le coup naturel 70.Fb6? est perdant car il empêche le Roi blanc de passer par c5 (pour un coup !) : 70...Re4 71.Ff2 (71.Rc4 g5 72.Ff2 g4 73.Fe1 Fe5 74.Fh4 Ff4 75.Ff2 Rf3 76.Fh4 Fe3; 71.Rc5? Fd4+-+) 71...g5 72.Rc4 g4 73.Fe1 Fd4 74.Fh4 Fe3! 75.Fg3 Rf3 76.Fb8 Ff4 77.Fa7 g3 78.Rd3 g2 79.Fb6 Fg3 80.Fg1 Ff2 81.Fh2 Rg4+- suivi de ...Rh3. **70...g5 71.Rc5!!** Le Roi entreprend sa route vers l'arrière du pion passé. C'est possible car le Fou est en a5 plutôt qu'en b6. **71...g4 72.Fe1= Re4 73.Rd6!! Fd4 74.Re6 Rf3 75.Rf5=** Juste à temps pour empêcher ...Ff2!.

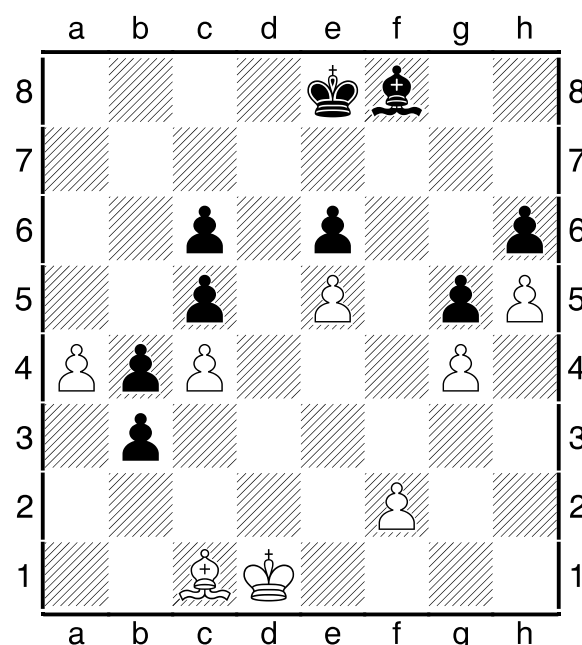
Van Kampen (2572) – L. Ootes (2335)
Pays-Bas, 20 avril 2013



Les programmes se sont d'abord avérés utiles pour identifier les opportunités tactiques. Aujourd'hui, cette caractéristique se confond avec un jugement positionnel de haut niveau pour produire des coups profonds, autrement dit stratégiques ! Les pièces blanches sont plus actives et ont bon espoir d'envahir les cases noires à l'aile-roi. **36...Tg8!!** Prophylaxie à la Nimzovitch ! Le principal danger qui guette les Noirs est lié à la pénétration du Roi blanc. 36...Tg8! neutralise ce plan. Dans la partie, les Noirs ont joué le coup naturel 36...Tc8?!, mais après avoir gagné un pion sans importance, se sont retrouvés en difficulté : 37.Rf4 Tc2 (37...h6 38.Tb6+ Fc6 39.g3 Tc7 40.b4 Rd5 41.Tb8 Fd7 42.Td8 Re6 43.Tg8 Rf7 44.Th8±; 37...Tf8 38.Rg5 Tf7 39.g3 Fc6 40.Tb6 Rd5 41.Rh6 Te7 42.Tb8; les Noirs sont sous pression) 38.b4 Tc3 39.Fc5 Txa3 40.Tb6+ Rf7 41.Re5! Td3 42.Tb7 Re8 43.Rf6 Rd8 44.Tb8+ Rc7 45.Th8 h5 46.Rg5!±. En empêchant le contre-jeu débutant par ...f5–f4, les Noirs se préparent à capturer g6 et à mettre l'aile-roi noire en péril. Les Blancs obtiennent ainsi de fortes chances de gain (d'un point de vue pratique, humain, à tout le moins !). Les modules parviennent souvent à défendre avec succès des positions impossibles à défendre pour des humains même très « forts ». **37.Rf4 h6!** Pour repousser le Roi blanc par ...h7–h6/...g6–g5. L'idée cachée derrière 36... Tg8 !! fonctionne à merveille ! **38.Tb6+**

Rd5! Possible car le pion g6 est protégé !
39.Fd2 g5+ 40.hxg5 hxg5+ 41.Re3 f4+ 42.Re2 Les Noirs n'ont plus rien à craindre.

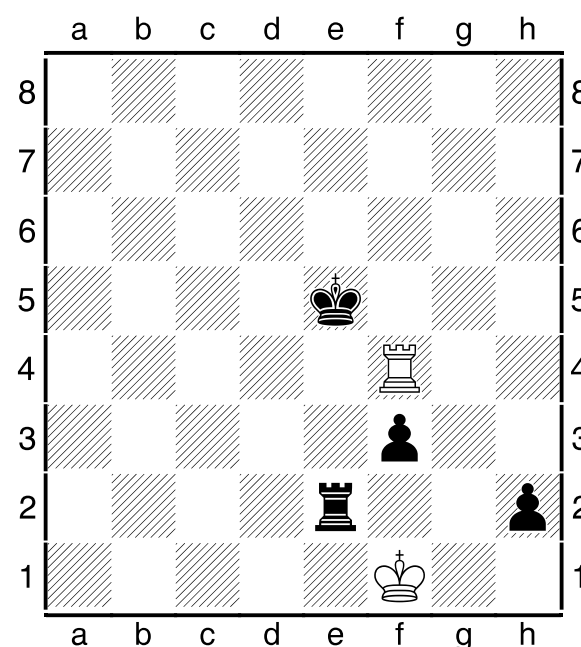
V. Anand (2753) – Z. Almasi (2676)
Bundesliga (Allemagne), 9 fév. 2003



Cette position provient d'une variante de la partie. Malgré un pion en moins, les Blancs ont les meilleures chances, vu le pion passé « a » et les deux paires de pions doublés adverses. Le pion h6, une cible potentielle qui requiert une défense est aussi un facteur important. Néanmoins, les Noirs ont une ressource inattendue. **34...b2!!** Il faut empêcher Fc1-e3! alors que le pion e5 n'est pas important. Après 34...Fg7? 35.Fe3 Fxe5 36.Fxc5 Fg7 (nécessaire pour empêcher Fe3-c5-f8, donc le fou noir est relégué à la passivité) 37.Rc1 Rd7 38.Fxb4 Rc7 (38...b2+ 39.Rc2) 39.Fa3! Rb6 40.Fb2 Ff8 41.Fc3 Rc5 42.a5+–, les Noirs n'ont plus de

coups valables. **35.Fxb2 Fg7!=** Empêche le Fou blanc de se repositionner en e3. Donc, il faut éviter 35...Fe7? 36.Fc1! Fd8 (36...Rd7 37.Fe3 Rc7 38.f4 gxf4 39.Fxf4 Ff8 40.g5 hxg5 41.Fxg5 Fg7 42.h6 Fxe5 43.Fe7 Rd7 44.Ff8 Re8 45. Fxg7 46.hxg7 Rf7 47.a5+–) 37.Fe3 Fb6 38.f4!+. L'aile-roi s'écroule. **36.Re2 Rd7 37.Re3 Rc7** Il s'avère que les Blancs ne peuvent progresser. Un surplus d'ambition mènerait ici à leur perte : **38.f4? 38.Rd3=.** **38...gxf4+ 39.Rxf4 Rb6 40.g5 Ra5** Les Noirs gagnent.

Inspiré de la partie
Bodvarsson (1948) - Thorsteinsdottir (2051)
Reykjavik, 5 mars 2016



On est très loin de la position de la partie, mais peu importe. On a atteint une position instructive qui gagne en intérêt à mesure qu'on la regarde de plus près. **90.Tf5+** À première vue la tour blanche « kamikaze » assure la nulle, car on ne voit pas où le Roi noir peut se cacher.

C'est la conclusion que mon étudiant et moi étions prêts à adopter, mais par acquis de conscience, nous avons décidé de consulter la table de finales Syzygy pour en obtenir la confirmation. Surprise ! Étonnamment, le Roi noir peut échapper aux échecs !! Essayez de trouver comment avant de regarder la suite... **90...Rd4!** Le coup le plus direct qui limite les échecs de la Tour blanche. Elle doit en effet tenir compte des capacités d'interposition de la Tour noire sur la colonne « e » et la 2^e rangée, ce qui restreint ses possibilités. **91.Td5+ 91.Tf4+?? Te4+.** **91...Rc3 92.Td3+ Rc2 93.Tc3+ Rd1!** Limite la Tour blanche à des échecs latéraux. **94.Tc1+ Rd2 95.Td1+ 95.Tc2+** revient au même. **95...Re3 96.Td3+ Rf4! 97.Txf3+** Le dernier échec ! (97.Td4+ Te4). **97...Rg4!!** Couronnement ! Le pat est rompu et le pion va à dame !

Je pense qu'on a ici l'essence d'une étude de fin de partie (composition artistique). Il suffirait d'ajouter quelques coups astucieux pour parvenir à la position du diagramme ci-dessus et on aurait quelque chose d'assez intéressant ! Je le dis et je le répète :

Creusez, cherchez, analysez !

Ce que vous trouverez non seulement contribuera à votre progression comme joueur, mais surtout vous récompensera en vous procurant le plaisir essentiel lié à la découverte du beau et du merveilleux que renferment les échecs ! ■

\$olutions – \$olutions – \$olutions

Que vaut ma position ? (page 10)

1) [Vanka – Jansa, Prague, 1957](#). Les Blancs ont correctement pris note de la position précaire du Roi noir et conclu l'attaque avec style : **31.exf6! Dxf4 32.Cxe6 Cxe6 33.Dxe6+ Rb8 34.Ce2!** Un coup tranquille. La Dame noire n'a pas de retraite satisfaisante. **34...Dg5 35.De5+!** Les Noirs ont abandonné quelques coups plus tard.

2) [Jansa – Trapl, Brno 1960](#). Les Noirs avaient joué 15...Rh7 dans l'espoir que les Blancs capturent la Tour en e4. Après 16.Fxe4 Fxe4, les Noirs joueraient d'un contre-jeu complètement fou. Les Blancs ont plutôt répliqué par **16.Fg5!** pour gagner la qualité et un pion sans effort. Les Noirs ont abandonné sur-le-champ à cause de la suite **16...hxg5 17.Cxg5+ Rg8 18.Fxe4 Fh6 19.f4 1-0**

3) [Cucka – Jansa, Brno, 1960](#). Cette position est beaucoup plus tranquille, mais cela ne la rend pas moins intéressante. L'échange des Dames a produit une meilleure finale pour les Noirs, comme c'est souvent le cas dans la Sicilienne Rauzer. Les Noirs doivent défendre leur centre de pions sur le point d'être attaqué par Ff1–c4. Le meilleur coup est donc **16...Ff8!** qui permet **17.Fc4 Re7!** Le Fou-roi noir sera plus utile en h6.

4) [Fred South – Jean Hébert, Ottawa, 1976](#). La position blanche est chambranlante et les Noirs n'ont pas tardé à abrégé les souffrances de leur rival : **23...Ce2+!** Meilleur que 23...Fhx3. **24.Rh2 Dd7 25.Cg5 Dxb3+!! 0-1 26.Cxh3 Cg4 mat.**

5) [Hort – Shamkovich, Moscou, 1962](#). Les Blancs ont bloqué le pion « f » juste à temps en jouant **23.Tf6!**. La Tour est imprenable et les Blancs menacent de poursuivre par 24. Txb6+. Les Noirs n'ont d'autre choix que **23...Rg8**, mais après **24.Tbf1**, la pression s'accumule. **24...c4 25.Txb6 1-0** Par exemple 25...gxf6 26.Dg3+ Rh8 27.Tf6 etc.

6) [Paravyan – Jankovic, Croatie, 2020](#). Les Noirs n'ont pas tardé à tirer profit de l'éloignement des Cavaliers blancs de l'aile-roi : **29...Fh3! 30.fxe4** Les deux suites attendues mènent au mat : 30.Dxg6 Cf2 mat; 30.Dxh3 Cf2 mat. Les Blancs ont plutôt opté pour le coup du texte, mais n'ont pu tenir très longtemps après **30...Fxb2+ 31.Txb2 Dxe4**

7) [Shirov – Bachmann, Iberoamericano, 2020](#). Shirov n'allait quand même pas tomber dans le piège cousu de fil blanc 28.Te8? Da1+ 29.Rh2 De5+!. Au contraire, il prouve que son rival est celui qui s'est fait prendre en jouant **28. Ff6!** qui force l'abandon immédiat. La suite aurait pu être **28...Txf7 28...Fxf6 29.Dxf8 mat. 29.Te8+ Tf8 30.Txf8 mat**

8) [Saleh – Amin, Sharjah Online 2020](#). Les Blancs se sont rendus compte que la Dame noire était à l'étroit et que cela pouvait causer des problèmes. **24.Cb5!** Menace : une triple fourchette en c7, la seule case non défendue du camp noir. **24...cxb5 25.cxb5** La Dame périt et les Noirs ne purent résister très longtemps.

9) [Ehlvest – Nielsen, Panormo, 2002](#). Comment freiner l'expansion des pions Blancs (f5–f6) ? a) **12...Ff5?** se bute à **13.g4! Fxg4 14.f5** Les Noirs ont plutôt choisi b) **12...f5?!**, mais la nature soudainement fermée de la position ne peut qu'aider les Blancs : **13.a5! 0-0 14.b4 Fe6 15.Ca4 Rf7 16.Dc3! Tg8 17.Fc5** avec un net avantage, le Cavalier étant largement supérieur au Fou. C'est pourquoi la meilleure réponse est c) **12...f6!**, qui permet de « briser » le duo de pions blancs et de faire en sorte que le Fou respire un peu plus librement.

10) [Hort – R. Byrne, Varna 1962](#). Le dernier coup des Noirs, 16...Ce5, semble avoir freiné l'élan des Blancs, mais rien n'est plus loin de la vérité, car ceux-ci gagnent tout de suite. **17.Cxc6!** S'attaque au défenseur clé du roque noir, le Cavalier f6; 17...Cxc6 18.Cd5 Tg8 19.Cxf6 Tg7, 20.Dxh7+! met fin au combat. La partie réelle s'est plutôt poursuivie par **17...Cxd3+**, mais c'est peine perdue après **18.Rd2 1-0 ■**

Les finales par Richard Bérubé (MF)

Une phase de jeu erratique

On dit que les finales présentent peu d'intérêt pour les débutants alors que beaucoup de joueurs avancés détestent les étudier. D'autres les ignorent complètement. Exagérations ou préjugés ? Qui sait ? Mais en supposant qu'il y ait une part de vérité dans ces quelques lignes, la chose serait sans doute due à divers facteurs, dont le fait que les finales sont bien plus complexes qu'elles n'en ont l'air.

Voilà pourquoi, on ne le dira jamais assez, c'est surtout la compréhension des finales qui distingue les forts joueurs des autres. En finale, l'aspect pratique et la phase technique peuvent s'amalgamer subtilement, formant un duo complexe dont l'appréciation, plus accessible au finaliste accompli, peut faire la différence entre une victoire et une nulle.

La plupart des coups aux échecs sont bons, mauvais, médiocres ou exceptionnels. Il existe aussi des coups « *neutres* » ou « *ordinaires* ». Très peu de coups sont entièrement sans signification, incapables d'influencer le jeu d'une façon ou d'une autre. On peut dire qu'on les retrouve le plus souvent en finale. Distinguer le coup neutre, quasi insignifiant, du coup nécessaire relève d'une acuité peu commune; c'est comme l'ébéniste qui effectue son travail de finition.

Mais qu'on me comprenne bien, les fins de partie, c'est-à-dire les tout derniers moments du combat, recèlent autant de richesses que les phases du jeu qui les précèdent. Même dans les positions les plus simples, l'imagination et la finesse gardent leurs droits, car même les positions les plus simples sont soumises à des exceptions qui les rendent réfractaires à l'application de principes systématiques.

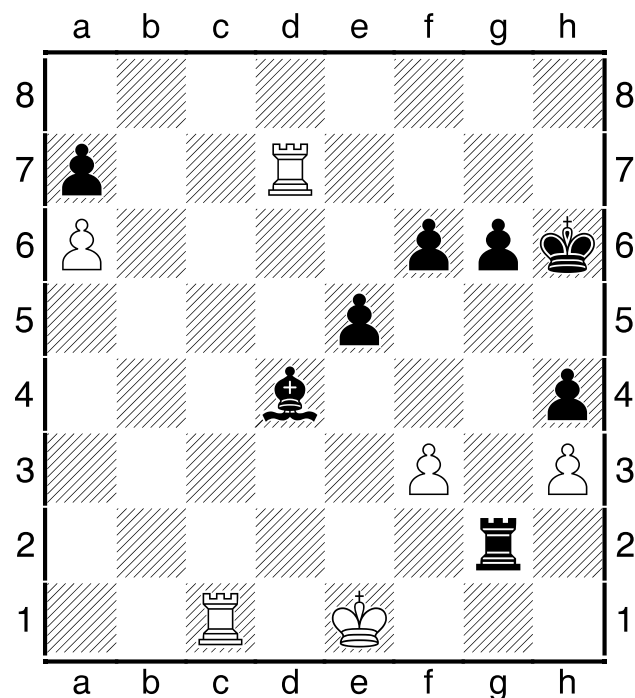
Pour ces raisons et bien d'autres encore, la finale représente la phase du jeu où il se commet le plus d'erreurs, même au niveau des super grands maîtres. Statistiquement, cela se comprend. C'est la phase du jeu qui comporte généralement le plus de coups. Mais c'est peut-être aussi parce que les coups dits ordinaires ne le sont peut-être pas autant qu'il n'y paraît.



Carlsen contre le tentacule de Nakamura

Un cas typique s'est présenté entre Carlsen et Nakamura lors de la finale du *Magnus Carlsen Tour* joué en ligne. Après du jeu mouvementé où l'avantage alterna plusieurs fois pour finalement aboutir fermement dans les mains de l'Américain, la pression de temps survint et engendra une situation des plus incertaine. Les protagonistes y furent soumis à un barrage rapide de questions-test tout aussi ardues les unes que les autres.

Magnus Carlsen – Hikaru Nakamura
Magnus Carlsen Tour (finale), 5^e partie, août 2020



Cette position n'est pas très réjouissante pour les Blancs malgré leur qualité en plus. Les Noirs ont plusieurs atouts en compensation sans même considérer qu'ils ont deux pions pour la qualité. Ils ont un puissant Fou centralisé, une Tour sur la 7^e rangée qui confine le Roi adverse sur sa rangée

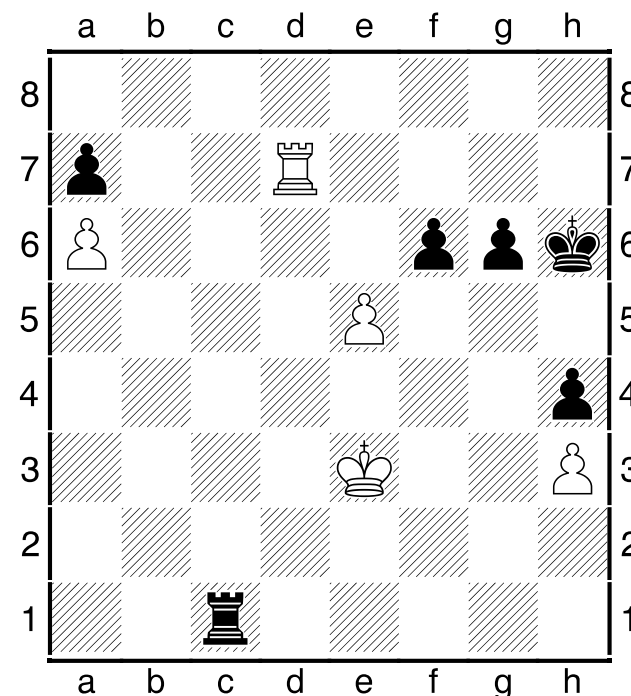
initiale, et des cibles de choix : les pions « f » et « h ». C'est sans parler de leur Roi qui s'apprête à sauter dans la mêlée. Tous ces avantages sont de type pratique et devraient normalement suffire pour faire pencher la balance en faveur de Nakamura.

Mais Carlsen n'a pas dit son dernier mot. Avec son prochain coup, **50.f4?!**, il décide de transformer la lutte, pour le meilleur ou pour

le pire, en un débat technique en retournant la qualité afin de s'accaparer du pion a7. Il obtient ainsi un pion passé, qui, à défaut d'être dangereux, est à tout le moins préoccupant pour son adversaire. Nakamura relève le « défi » :

50...Tg1+ 51.Rd2 Fe3+ 52.Rxe3 Txc1 53.fxe5

Le matériel sur l'échiquier a été substantiellement réduit, mais les Noirs conservent toutes leurs chances de gain. En fait, ils les ont même améliorées car le tout premier coup de la séquence (50.f4?), comme la suite le révélera, est une erreur perdante. Mais une chose fondamentale a changé : la partie a pris une tournure technique, comme un examen où le joueur avantagé doit obtenir une très bonne note (*près de 100%*) pour décrocher le gain. Une note de passage n'est pas suffisante, comme c'est souvent le cas en milieu de partie ou dans des finales à l'aspect plus pratique.



Tout ceci nous amène à poser une 2^e question importante pour les Noirs: comment capturer le pion e5 ? (1) Avec le pion f6 ou (2) avec la Tour après ...Te1+ ? Dans les deux cas, la suite des Blancs sera la même car il leur faut prendre le pion a7. C'était leur but original, après quoi ils sont en droit de se dire que la rareté des

pions de part et d'autre leur confère des « chances pratiques » de faire nulle ! La première option, 53...fxe5, assure un pion passé central aux Noirs. Pour l'instant, ce pion ne fait pas le poids, car il ne présente aucune menace sérieuse. Par contre, en jouant de cette façon, les Noirs conservent la possibilité de gagner un autre pion par ...Tc3+ suivi de ...Txh3. Ils joueraient *de facto* avec deux pions en plus. Or, un pion de moins fait rarement perdre dans les finales de Tours, mais un déficit de deux pions est trop élevé la plupart du temps. La seconde option, celle de la partie, permet aux Noirs de maintenir une structure compacte de pions à l'aile-roi avec la possibilité de créer deux pions passés liés. Pourtant, c'est la voie qui aurait dû mener à la nulle.

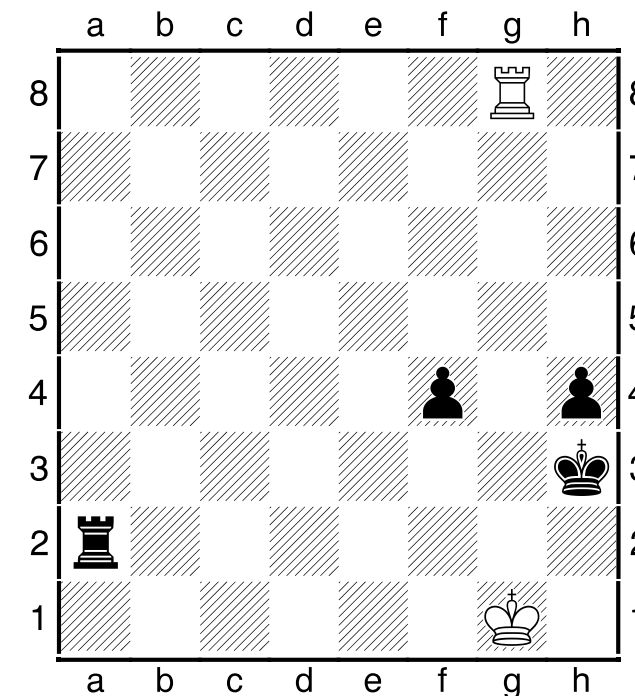
53...Te1+?

Le coup 53...fxe5 semble inesthétique, mais c'est le plus efficace et la seule suite gagnante : 54. Rf2 (*il faut éviter 54...Tc3+*) 54...Tc2+ 55. Rg1 Rg5 56. Txa7 Ta2 57. Ta8 Rf4 58. a7 Rg3 (*cette menace de mat fait toute la différence. Les Blancs n'ont pas le temps de jouer 59. Tg8*). Les Noirs vont maintenant gagner le pion h3 pour ensuite concéder un des pions les moins avancés en retour du pion blanc avec une finale gagnante. Le scénario pourrait être le suivant : 59. Rf1 Rxh3 60. Tg8 Txa7 61. Txg6 Tf7+ 62. Re2 Tf4! 63. Tg5 Tg4 64. Txe5 Rg2 65. Th5 h3 etc.

54. Rf3?

Étonnamment, ce coup fait perdre car il permet un Zugzwang mutuel défavorable aux Blancs. Le coup qui fait nulle est 54. Rf2! car, de cette façon, le Roi blanc est en mesure de garder le contact avec g2, la case clé de leur défense, sans se voir couper de la seconde rangée. La démonstration va comme suit : 54...Txe5

55.Txa7 Ta5 56.Ta8 Rg5 57.a7 Ta2+ 58.Rg1! f5 59.Rf1 Rf4 (*il faut bien progresser*) 60.Tg8 Txa7 61.Txg6 Rf3 62.Rg1. Les Blancs peuvent tenir, par exemple 62...f4 63.Tb6 (*la Tour possède suffisamment de distance latérale avec le Roi noir*) 63...Ta1+ 64.Rh2 Ta2+ 65.Rg1 Rg3 66.Tg6+ Rxh3 67.Tg8!.



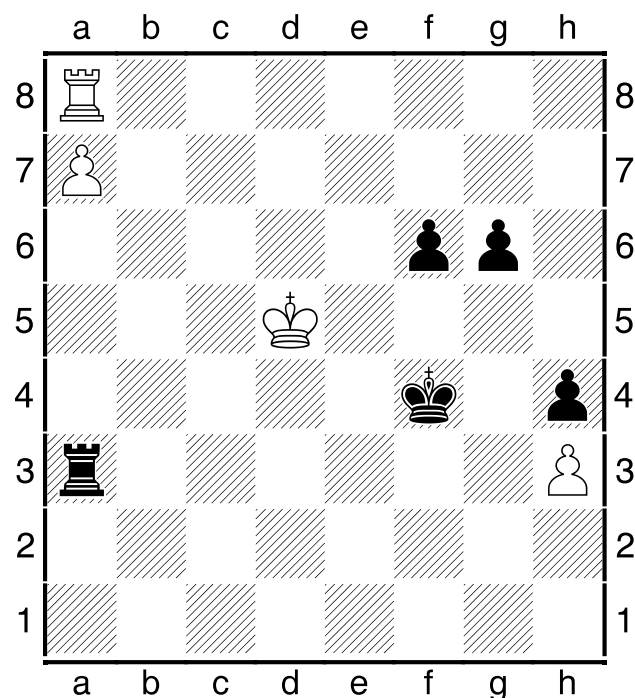
Ce type de position avec pions « f » et « h » fait d'habitude gagner le camp avec les pions lorsque le Roi du camp défensif est confiné sur la dernière traverse. Mais ceci est une exception car le Roi noir est coupé sur la colonne « h ». Les Noirs ne progressent plus (67...f3 68.Rf1).

54...Txe5 55.Txa7 Ta5 56.Ta8 Ta3+?

Une erreur qui remet les pendules à zéro. La position est de nouveau nulle. Les lignes d'analyse précédentes ont montré que 56...Rg5 57.a7 Ta2! (*coupe le Roi blanc de la case g2*) était la méthode gagnante. La suite : 58.Re3 Rf5 59.Th8 (*pour éviter ...g6-g5*) 59.Th8 Txa7 60.Txh4 g5! 61.Th6 Ta4! (*idée ...Ta4-h4*).

57.Rg4? Ce coup donne la chance aux Noirs de réparer leur erreur précédente; 57.Rg2 faisait nulle. **57...Ta4+ 58.Rf3 Rg5**

59.a7 Ta1? Décidément, nous sommes dans un cas de cécité prolongée; 59...Ta2! est décisif. **60.Re3?** 60.Rg2! fait toujours nulle. **60...Ta3+?** Comme nous l'avons vu plus haut, les Noirs gagnent après 60...Rf5! 61.Th8 Txa7 62.Txh4 g5 63.Th6 Ta4! comme précédemment. **61.Re4 Ta2?** Cette fois ce coup est une erreur. Il permet une autre nulle; 61...f5+! était décisif. **62. Rf3** Les Blancs se tiraient très bien d'affaire aussi après 62.Rd5 Rf4 63.Tf8 Txa7 64.Txf6+ Rg5 65.Tf3. **62...Ta6 63.Re4 63.Rf2=.** **63...Ta3 64.Rd5 Rf4?**



64...f5! 65.Th8?? Cette fois, c'était la dernière chance pour les Blancs; 65. Tf8! fait nulle comme on l'a vu auparavant. **65...Txa7 66.Txh4+ Rf5!** Les Blancs sont perdus car leur Roi sera repoussé sur la colonne « c ». **67.Th8 Td7+ 68.Rc5 g5 69.Th6 Re5 70.h4 gxh4 71.Txh4 Tc7+ 72. Rb6 Tc2**

Ou 72...Tc1!. **73.Th1 f5 74.Te1+ Rf4 75.Tf1+ Re4 76.Te1+ Rf3 77.Tf1+ Tf2 78.Td1 f4 79.Rc5 Rg2 80.Rd4 f3 0-1** À la décharge des deux joueurs, il faut mentionner que les 20 derniers coups furent joués en extrême pression de temps.

C'est comme s'ils avaient joué à *Génie en herbe* sans l'aide de coéquipiers dans le segment ultra-rapide par équipes. Mais il

faut dire que, et ceci est particulier aux finales, lorsqu'un concept n'est pas saisi, cela peut engendrer une longue litanie d'erreurs. Ceci dit, même après que l'expérience inculque, à la longue, le « *respect* » des finales, même si l'on apprend à demeurer constamment sur ses gardes jusqu'à la toute fin de la lutte, il reste que les finales possèdent d'inextricables manières de nous faire commettre un faux pas.

Un joueur d'échecs peut se sentir bien lorsqu'il a une combinaison forcée, un sacrifice violent ou un coup de grâce à asséner. Après tout, il n'y a pas des dizaines de milliers de façons de mater un Roi. Mais en finale, un joueur n'est jamais complètement sûr de lui. Les finales ont quelque chose de particulier qui les distingue fortement des autres phases du jeu : un rythme bien à elles qui force une reconsidération constante des éléments du jeu. Les finales sont en quelque sorte la fontaine de jouvence du jeu d'échecs, et s'en fatiguer ne peut arriver qu'au joueur blasé des échecs. ■



Fédération québécoise des échecs (FQE)

Conseil d'administration :

Président : Éric Guipi Bopala

Vice-Président : Michel Roy

Secrétaire : Raymond Dubreuil

Trésorier : Raymond Desjardins

Administrateurs (6) :

Alexandre Ber, Steve Bolduc,
François Chevalier, Roxane Poulin,
Gaétan Samson, Charles Tremblay

Direction : dirgen@fquechecs.qc.ca

Directeur général : Richard Bérubé

Rédaction *Échec+* : Louis Morin

Informatique : Richard Duguay

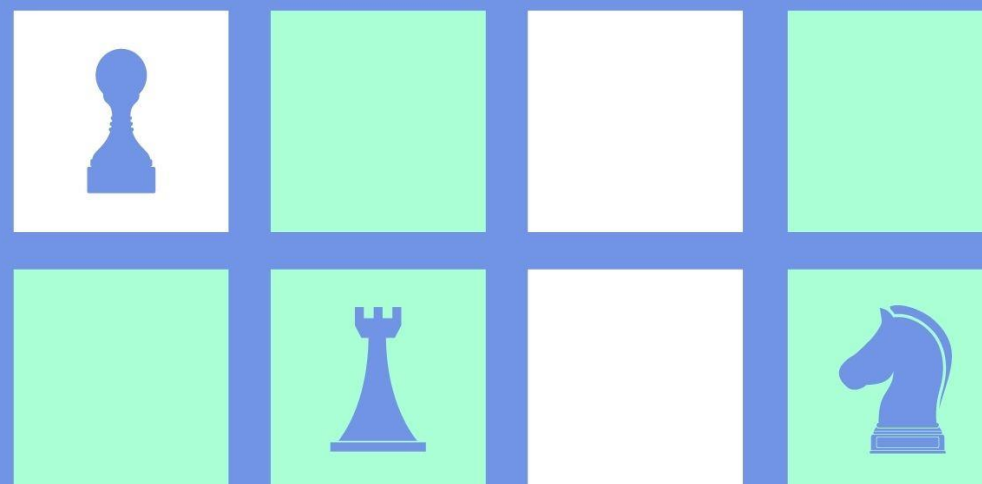
Rédaction d'Échec + :

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.

Éducation,
Loisir et Sport

Québec



FÉDÉRATION QUÉBÉCOISE DES ÉCHECS

FAIRE UN DON

POUR FAIRE RAYONNER LES
ÉCHECS AU QUÉBEC

[CLIQUEZ-ICI POUR CONSULTER
NOS PROJETS À VENIR](#)

Tout savoir sur *Placements loisirs*, le programme d'appariement de dons du gouvernement du Québec.

Communiquer avec nous:

www.fquechecs.qc.ca
www.facebook.com/fquechecs
info@fquechecs.qc.ca



Chers amateurs d'échecs

La Fédération a besoin de vous ! Le contexte actuel sans précédent nous a conduits à d'importants questionnements. Il est temps de se moderniser comme fédération et, pour ce faire, nous dépendons de votre aide, vu le manque d'activités permettant un revenu.

C'est donc le moment parfait pour nous encourager. C'est aussi et surtout le moment idéal de se préparer à une reprise post-covid qui fera rayonner les échecs au Québec.

Faire un don :
[cliquer ici](#)

Nos projets :
[cliquer ici](#) ■

