



Janvier 2019 / No 243

Québéhecs



- Notre page couverture : La nature morte à l'échiquier..... page 5
- Abolir ou repenser la règle de l'indice de cote page 7
- Comment faire pour progresser aux échecs – Défi 30 jours..... page 8
- Combinaisons infernales pages 10 et 20
- L'art de l'attaque, revu et corrigé par *AlphaZero*..... page 12
- Invitation lancée aux joueurs de club page 16
- Le gambit Marshall a 100 ans..... page 18

25_{m.} + 5_{s.}



Samedi 16 février 2019

Ahuntsic-Cartierville
Montréal

Bourse totale 1 050 \$

PRIX	Section	Ouverte	< 1500
	1 ^{re}	200 \$	200 \$
2 ^{ème}	125 \$	125 \$	125 \$
3 ^{ème}	75 \$	75 \$	75 \$
Classe	50 \$ -2000, -1700	50 \$ -1400, -1200	

Horaire - samedi 16 février

Inscription sur place	jusqu'à 9h30
Rondes	10h, 11h15, 13h, 14h15, 15h30
Pause lunch	après la ronde 2
Clôture	17h (environ)

Meilleur score, membre du club Ahuntsic : 50 \$ (1 pt section Ouverte = 1,16 ; 1 pt section -1500 = 1,00)

- ♦ appariements selon la plus haute des cotes semi-rapide et (lente moins 200)
- ♦ départage des prix de classe par la somme des scores progressifs
 - ♦ un joueur sans cote n'a accès qu'aux prix de classe
- ♦ bye ½ pt. disponible ronde 1 et/ou 2 si demandé à l'avance

BIENVENUE À TOUS

Endroit

École Saints-Martyrs-Canadiens
9930 Parthenais, Montréal
Métro Sauvé – autobus 121



Inscription

Jusqu'au 14 février en ligne et à la boutique Stratégie :
25 \$; sans cote ou Junior (- 20 ans) 20 \$; maître gratuit
Sur place le 16 février et paiement total en espèces seulement :
10 \$ de plus (sauf maîtres)
carte valide FQE requise (en vente 10 \$ sur place)
SVP apportez votre pendule – le club fournit pièces et échiquiers



Club d'échecs Ahuntsic

www.echecsahuntsic.com

info@echecsahuntsic.com

Nouvelles en vrac

Le retour des semi-rapides à Ahuntsic

par Bernard Ouimet



Sous l'impulsion de la nouvelle direction du club et de son président Maurice Fallet, Ahuntsic revient à ses anciennes amours en invitant tous les amateurs d'échecs à un tournoi semi-rapide de cinq rondes le samedi 16 février prochain.

Le tournoi est divisé en deux sections : Ouverte et -1500. La bourse totale de 1 050 \$ est divisée également entre les deux sections.

Pour plus de détails, consulter la pub officielle à la page 2 du présent numéro ou le [calendrier des tournois](#) de la Fédération.

La salle de jeu : gymnase de l'école Saints-Martyrs-Canadiens, 9930, rue Parthenais, à Montréal. Le gymnase, bien éclairé, peut facilement accueillir 80 joueurs.

En fin de semaine le stationnement est facile sur la rue, en face de l'école. Ceux qui préfèrent venir par les transports en commun peuvent planifier leur déplacement en cliquant sur [tout azimuth](#).

Comment on enseigne aux enfants en Arménie

par Nuseir Yassin

NDLR Le texte qui suit est la traduction d'une courte vidéo en anglais parue sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=5pHHridjx78>

Tout le monde sait que les enfants apprennent à la vitesse de l'éclair. Et peu importe ce qu'ils apprennent, cela peut leur servir toute leur vie. C'est pourquoi, en Arménie, j'ai été étonné de voir qu'en plus des

mathématiques et des sciences, on apprend aussi aux enfants à jouer aux échecs !

Ici, tous les enfants apprennent le jeu d'échecs à l'école dans des salles de cours spécialement conçues à cette fin.



Les échecs leur montrent à se concentrer, à rivaliser d'adresse et à développer leurs compétences cognitives, de façon à leur permettre de devenir, une fois adultes, des grands maîtres avec un cerveau très développé (comme leur compatriote Lev Aronian, voir plus bas), tout cela grâce aux échecs ! L'Arménie fait partie des pays les meilleurs au monde aux échecs... demandez à son président !

« Eh oui, je suis Armen Sarkissian, le président de ce pays, et nous adorons les échecs ! »

Mais toute cette démarche va bien au-delà d'un simple jeu. Il s'agit d'utiliser la meilleure méthode éducative pour les enfants. Si nous leur apprenons dès le plus jeune âge à faire preuve de discipline et de patience, à élaborer des stratégies et à se concentrer, nous pouvons créer un monde où chaque enfant deviendra grand maître dans le domaine qu'il aura lui-même choisi ! ■



L'Arménien Lev Aronian, grand maître aux échecs



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 *Québécois*, info-lettre et livres;
- **Promotion des clubs**;
- **Site internet** : www.fqechecs.qc.ca;
- **Boutique FQE** : <https://boutique.fqechecs.qc.ca>
- **Webzine *Québécois*** : <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



Janvier 2019 / No 243

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

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

Maîtres analystes : Richard Bérubé *MF*, Anna Rudolf *MI*

Collaborateurs : Marius Baran, Michel Barré, Sylvain Courtemanche, Raymond Dubreuil, Lefong Hua, Marcel Laurin, Bernard Ouimet, Nuseir Yassin

Photos : Journal Baltimore Sun (*page 18*), Journal de Chambly (*page 17 en haut*), Antoine Richard (*page 17 en bas*), Pierre St-Onge (*page 21*), YouTube (*pages 3, 12 à 15*)

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

Québécois 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 *Québécois* 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 Nature morte à l'échiquier de Lubin Baugin (1612-1663), huile sur bois conservée au Musée du Louvre, à Paris. Voir l'article à la page 5. ■

Notre page couverture

La nature morte à l'échiquier

d'après Wikipédia

Une nature morte est un genre artistique principalement pictural qui représente des éléments inanimés (aliments, gibiers, fruits, fleurs, objets divers...) organisés d'une certaine manière dans le cadre défini par l'artiste, souvent dans une intention symbolique.

Maître peintre à Paris et peintre ordinaire du roi durant la Renaissance, Lubin Baugin (1612-1663) est rapidement tombé dans l'oubli après sa mort, mais a été redécouvert au XX^e siècle, par le biais de deux de ses natures mortes (à l'échiquier et à la chandelle), qui furent exposées lors de la fameuse exposition des « Peintres de la réalité en France au XVII^e siècle », tenue au musée de l'Orangerie en 1934.

La *Nature morte à l'échiquier*, dite aussi *Les Cinq sens*, est une huile sur bois de 55 x 73 cm, conservée au Musée du Louvre à Paris. Datant vraisemblablement des années où Baugin était maître de la corporation des peintres de Saint-Germain-des-Prés, vers 1631, elle est signée en bas à gauche, sous le recueil de musique, dans une imitation de gravure sur bois sur le rebord de la table, « BAVGIN ».

Cette nature morte est rapidement devenue célèbre. Elle représente, dans l'encoignure d'une pièce aux murs de pierres de taille, une table de bois brut, coupée à gauche du cadre. Sur cette table sont disposés, de gauche à droite, un livret de musique de format à l'italienne, ouvert, dépassant du bord et recouvert sur sa page de droite par une mandore retournée, dont le manche dépasse lui aussi en partie de la table; un verre de cristal ciselé, conique, rempli aux trois quarts de vin rouge; une petite boule de pain (*entaillée d'une croix sur le dessus*); une perle oblongue; une bourse de cuir vert aux cordons resserrés; un paquet de cartes à jouer laissant voir un trèfle, un cœur et, sur le dessus, le valet de trèfle; une boîte d'échiquier repliée, sur laquelle repose un vase sphérique, qui contient trois œillets en fleur et un en bouton; et, suspendu par un crochet planté dans un mur perpendiculaire à la surface du tableau, derrière la table, un miroir métallique octogonal.

Les ombres portées supposent une source de lumière située à gauche de la table. Le vase de verre porte d'ailleurs le reflet d'une fenêtre à croisée.

La composition produit, de prime abord, une impression d'abandon, comme d'un coin de table négligé que le peintre aurait choisi d'élire comme sujet : la mandore repose à l'envers, et maintient ouvert le livre de musique (*dont le coin de la page de gauche se soulève légèrement*), certaines cartes dépassent du paquet, l'échiquier est posé sur les cordons de la bourse. Les objets se masquent d'ailleurs en partie mutuellement : la mandore (*elle-même masquée, puisqu'à l'envers*) repose sur la page de droite du livre de musique, et cache le pied du verre, une partie du pain, la partie supérieure de la perle oblongue, une partie de la bourse, alors qu'une de ses clés est devant le paquet de cartes. Le cordon de la bourse est sous l'échiquier. Le vase reposant sur l'échiquier cache la case noire de l'angle supérieur gauche.

Les cases noires et blanches de l'échiquier, dans la partie droite du cadre, tracent des obliques qui attirent immédiatement l'œil vers la profondeur. À ces obliques répondent les horizontales des bords de la table, mais aussi les verticales des angles des murs de l'encoignure de la pièce. Pourtant, cette géométrie stricte est tempérée par la nature morte proprement dite.

Le caractère improbable d'une telle alliance d'éléments sur un même coin de table a fait chercher au tableau des significations allégoriques. L'hypothèse la plus répandue est celle d'une évocation des plaisirs des cinq sens, la mandore et la partition évoquant l'ouïe; le pain et le vin, le goût; les œillets, l'odorat; les cartes à jouer, l'échiquier et la bourse, le toucher; le miroir et la perle, la vue.

Jacques Thuillier néanmoins propose de voir dans ce tableau, beaucoup plus simplement – et peut-être plus en rapport avec les préoccupations d'un jeune peintre d'une vingtaine d'années, et avec les capacités herméneutiques de sa clientèle bourgeoise, vraisemblablement plus limitées que celles des spécialistes actuels de l'Histoire de l'Art – une évocation légère des plaisirs de la jeunesse, dans ce qui demeure, avant tout, une évidente réussite picturale. ■

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

Abolir ou repenser la règle de l'indice de cote

par Marius Baran

Objet : Demande de révision d'un règlement de la FQE

Je suis membre de la FQE depuis 11 ans. Je participe régulièrement aux tournois, donc je suis une source de revenus pour la FQE.

Il y a un article du règlement qui ne me permet plus de me manifester en tournois, là où est ma place. Je n'ai plus le droit de m'inscrire à un tournoi dans une catégorie de cote correspondante à ma cote actuelle, si j'ai déjà dépassé de 100 points le seuil de la catégorie.

L'explication de l'existence de cette règle est : « On se met à l'abri face aux tricheurs et requins qui cherchent à gagner gloire et prix non mérités. »

Cette règle doit être améliorée. Par exemple :

« Perte d'importance de la cotation maximale après une période d'un an (par exemple) et à la suite d'un nombre de tournois réguliers (par exemple 15) pendant lesquels la cote s'est stabilisée vers le bas. »

Récemment, j'ai renoncé à m'inscrire au tournoi de Granby et la même chose pourrait se produire à celui du Père Noël. Selon le règlement en vigueur, je ne peux pas participer avec tous les droits à la section -1800 parce que j'ai eu 1903 à un moment donné.

Je considère que cette règle est illogique. Elle ne doit pas être appliquée aveuglement. La règle est illogique pour trois raisons :

1. *Les déséquilibres de valeur. On écarte les requins, mais on crée des déséquilibres plus grands dans l'autre sens;*

Selon le règlement, je suis un requin si je m'inscris dans la section -1800 et si je rencontre dans un tournoi cinq joueurs d'environ 1700. **Une différence de cote de seulement 100 points en ma faveur.**

Mais puisque je suis forcé de jouer dans la section ouverte, dès la 1^{re} ronde ou dès que je gagne un point, il est fort probable que je doive rencontrer des joueurs ayant une cote actuelle d'environ 2200. **Différence de 400 points en ma défaveur.** Et n'oublions pas que ces maîtres ont pu avoir dans leurs carrières 2300 ou 2400.

Où est la sagesse du règlement ? On écarte les requins, mais on crée des déséquilibres plus grands dans l'autre sens.

Où est le plaisir de jouer si tu sais que tes chances sont minuscules ? On me dit : « Regarde le bon côté : tu vas tomber d'un beau cheval ! » Mais qui veut tomber ?!

2. *Le prix payé pour faire descendre volontairement la cote ne justifie pas la gloire et le gain (souvent illusoire) à un seul tournoi. Seules les personnes déréglées du cerveau feront une telle chose à mon avis;*

Disons que je rêve de gagner un prix. OK ! Mais les joueurs d'échecs savent que ce n'est pas facile de gagner un tournoi.

Supposons que j'envisage de gagner un prix de 600 \$ parce que je suis favori sur papier. Voyons ce que j'ai payé pour avoir le plaisir d'être soupçonné d'être requin. Depuis mon sommet de cote, j'ai joué 19 tournois et dépensé :

$$\begin{aligned} 200 \$ &= 25 \$ \times 8 \text{ tournois du mercredi} \\ 800 \$ &= 80 \$ \times 10 \text{ tournois différents.} \\ &\mathbf{1000 \$ \text{ au total}} \end{aligned}$$

Où est mon plaisir de jouer si, étant forcé de jouer dans la catégorie ouverte, j'engraisse les maîtres et la FQE qui bénéficient de mes inscriptions ?

3. *Faire disparaître les « points de démérite », c'est-à-dire annuler ce critère de cotation maximale si l'évolution d'un joueur pendant une assez grande période se stabilise à une valeur inférieure.*

Prenons mon cas. En novembre 2017, j'ai eu 1903. J'ai gardé cette cote durant 2 mois. Après, ma cote est redescendue. Depuis ce sommet, j'ai joué 19 tournois. À la fin de 11 d'entre eux, ma cote s'est stabilisée en bas de 1800. Maintenant, ma cote FQE est de 1785.

Pour les inscriptions à ces 19 tournois j'ai payé environ 1000 \$. Depuis un an, mes résultats montrent que ma valeur se situe sous les 1800.

Si on compare la situation aux échecs avec les points de démérite sur le permis de conduire, ceux-ci s'effacent après une certaine période. Pourquoi, aux échecs, reste-t-on « coupable » toute la vie parce que, une seule fois, on a atteint une cote supérieure ?

NDLR La Fédération a permis à M. Baran de jouer au Tournoi du Père Noël dans la section B, en attendant de se pencher sur le fond de la question. ■



Comment faire pour progresser aux échecs

Défi 30 jours

par Michel Barré, entraîneur senior

J'aimerais vous lancer un défi de 30 jours...

Pourquoi 30 jours ? Parce que pour acquérir une nouvelle habitude chez l'être humain, il faut du temps. Selon des études, il faudrait en moyenne 66 jours pour un changement de comportement. Pour rendre mon défi plus réaliste, un mois est un excellent début pour s'améliorer et voir une progression dans son jeu.

Pour progresser aux échecs, il faut absolument corriger votre processus mental échiquéen, votre manière de réfléchir devant l'échiquier.

Comment améliorer son processus de réflexion échiquéenne ? Mon défi est simple :

1. Réaliser cinq problèmes tactiques par jour sur www.ChessTempo.com durant 30 jours;
2. Prendre un maximum de trois minutes pour trouver le premier coup;
3. Pour chaque problème manqué, écrire le numéro du problème, la raison pour laquelle vous n'avez pas trouvé le bon coup, et le thème tactique qui vous a échappé;
4. Se trouver un partenaire d'entraînement pour se motiver.

Explication des quatre points

1) Réaliser cinq problèmes tactiques par jour sur www.ChessTempo.com durant 30 jours

Pourquoi *ChessTempo* ? D'abord, l'inscription est gratuite et l'interface est en français. Ensuite, je trouve que c'est le meilleur site pour s'entraîner au niveau tactique. Les problèmes sont très variés et s'adaptent selon votre niveau. Troisièmement, pour chaque problème, les thèmes tactiques sont indiqués

(sur PC seulement, n'apparaît pas sur les cellulaires). Enfin, c'est facile pour un entraîneur (ou un ami) de suivre la progression d'un joueur, on peut voir tous les problèmes effectués.

Pour les joueurs qui sont convaincus que leur coup joué est meilleur que la solution proposée, ou bien pour connaître pourquoi notre coup proposé est faux (*mon cas*). Vous pouvez prendre la version payante à 20 \$ et jouer votre coup contre l'ordinateur. De plus, vous pouvez télécharger la partie des grands maîtres en format pgn.

2) Prendre un maximum de trois minutes pour trouver le premier coup

La raison est simple : dans un tournoi d'échecs en partie lente, vous avez en moyenne trois minutes par coup. De plus, on triche, puisque vous savez déjà que les Blancs ou les Noirs jouent et gagnent.

En situation de tournoi, il n'y a pas de lumière rouge qui s'allume et qui vous indique que vous avez une combinaison gagnante. Et en plus, l'objectif est de corriger votre processus mental de réflexion et non pas de trouver la bonne solution en cinq minutes et plus...

3) Pour chaque problème manqué, écrire le numéro du problème, la raison pour laquelle vous n'avez pas trouvé le bon coup, et le thème tactique qui vous a échappé

C'est ici que vous devez prendre votre temps pour corriger votre processus de réflexion échiquéen. Pour progresser aux échecs, il faut prendre conscience de nos erreurs mentales.

Je vous suggère de compiler vos erreurs dans un fichier Excel ou Word. Trois colonnes : numéro du problème, raison qui vous a fait rater le problème, et quel thème tactique vous n'avez pas vu.

Pourquoi écrire le numéro du problème ? Pour refaire vos problèmes manqués plus tard et pour que la personne qui vous suit puisse aussi les voir.

Pour améliorer vos performances, vous devez absolument conserver un recueil de vos erreurs. Vous allez constater vos points faibles dans votre façon de penser en choisissant un coup, et connaître de plus en plus les thèmes tactiques que vous ne maîtrisez pas encore.

4) Se trouver un partenaire d'entraînement pour se motiver

La majorité des joueurs d'échecs s'entraînent seuls et c'est difficile de trouver la motivation au quotidien. La beauté de mon défi, c'est de trouver un autre joueur d'échecs qui va le relever avec vous. En échangeant vos noms d'utilisateur, vous allez pouvoir vous suivre sur *ChessTempo*. Comme quelqu'un vous suit, vous ressentirez une pression positive pour vous entraîner même si vous êtes fatigué. Durant un tournoi, quand vous êtes fatigué après 2-3 heures de jeu, vous devez absolument continuer à trouver le bon coup.

Comme l'être humain est paresseux et que l'objectif est d'améliorer votre processus mental, vous devez envoyer à votre ami votre fichier Excel ou Word une fois par semaine ou bien à votre convenance. Le principe est simple, je vous demande de vous engager envers une autre personne pour réussir ce défi.

Si vous n'avez personne dans votre entourage qui soit intéressé à relever ce défi, mais tenez tout de même à vous améliorer, alors il y a une solution. Vous vous engagez à relever le défi avec moi. Vous m'envoyez votre nom d'utilisateur de *ChessTempo* à mon adresse courriel info@chessmichel.com et je vais vous suivre avec un énorme plaisir. Naturellement, vous devez aussi m'envoyer votre rapport Excel ou Word.

C'est quoi le bon processus mental de réflexion ?

Le processus de réflexion ne s'applique pas seulement aux problèmes tactiques, vous devez l'appliquer tout au long de la partie. Vous savez, vous pouvez jouer 40 bons coups consécutifs, mais une seule erreur et votre position tombe comme un château de cartes.

Voici ma suggestion pour un problème tactique :

- Évaluer la position concernant le matériel des Blancs et des Noirs (*qui a l'avantage matériel, ou bien le matériel est égal des deux côtés*)
1. Comme vous voyez le dernier coup joué, vous devez vous demander pourquoi il a joué ce coup et quelle est la conséquence de ce coup;
 2. Vérifier toujours le plan de votre adversaire en premier et en regardant tous les coups forcés (*échecs, captures et menaces tactiques*). Habituellement, c'est ici que vos commettez vos erreurs (*gaffes monumentales*), vous êtes trop concentré sur votre plan d'attaque et oubliez le pourquoi du coup joué par l'adversaire;

3. Après ces vérifications, à votre tour de regarder tous les coups forcés (*échecs, captures et menaces tactiques*).

Durée d'entraînement : Environ 30 minutes par jour. Si vous n'avez que 20 minutes, alors allez-y pour trois problèmes par jour tout simplement. Ça semble facile n'est-ce pas ? Mais en réalité, c'est extrêmement difficile d'appliquer cette méthode de réflexion du début à la fin.

S'il n'y a aucun coup tactique durant une partie de tournoi, alors je vous suggère d'acheter mon livre *Comment trouver le bon coup aux échecs* sur mon site <http://www.Chessmichel.com>. Bon défi ! ■

La colonne artistique – La colonne artistique



Voici une étude minimaliste d'un compositeur russe inconnu. On entend par minimaliste une situation de jeu avec peu de pièces sur l'échiquier, et dont la solution dépend d'un facteur inusité. Cette étude est d'une facture relativement facile. Les Blancs ont un Roi coincé et seulement trois pions pour s'opposer à la Tour noire. Il faut dire, cependant, que deux d'entre eux sont suffisamment avancés pour créer d'énormes problèmes. Il est évident que l'un des deux pions sur la 6^e rangée sera promu. Mais si les Blancs se précipitent, les Noirs feront nulle grâce à une surprenante ressource. Premier essai malheureux : **1.b7? Tb1 2.e7 Txb7 3.e8=D** Si les Blancs choisissent autre chose, la partie est bien sûr nulle. **3...Th7+ 4.Rg8 Th8+ 5.Rxh8 pat ½-½**. L'avance immédiate de l'autre pion ne vaut guère mieux : **1.e7? Te1 2.b7 Txe7 3.b8=D Te8+ 4.Dxe8 pat ½-½**. La solution consiste donc à se défaire du mal sur la colonne « h » (*le pion h4, qui permet le pat en contrôlant la case g5*). **1.h5!** Les Noirs n'ont pas de coup utile, et l'un des deux pions blancs va à Dame. **1...Ta1 2.b7 Tb1 3.e7 Txb7 4.e8=D Th7+ 5.Rg8 Tg7+ 6.Rf8 1-0** Subtil, mais simple; simple, mais subtil. ■

Combinaisons infernales

1. La position est issue du gambit Gibbins-Weidenhagen (1.d4 Cf6 2.g4!?), une des nombreuses ouvertures blitz capotées en vogue sur Internet. Les Blancs jouent et gagnent.



2. Les Blancs aimeraient bien jouer g5-g6+ pour faire une fourchette royale. Que leur conseillez-vous ?



3. La position du roi blanc semble bien précaire. Comment le mettre à l'abri ?



Dix des 12 combinaisons sont tirées de parties jouées dans le cadre du Championnat Ouvert de Granby et de la Ligue élite du dimanche Saison 9.

Solutions à la page 20 ou cliquez sur les liens en vert.

4. Le pauvre fou blanc est attaqué.
Où le retirer au mieux ?



5. Une fois n'est pas coutume...
ce sont les Noirs qui jouent et gagnent.



6. Les Noirs ont un pion en moins.
Comment réagiriez-vous à leur place ?



Pour visionner ou télécharger toutes les parties de la section ouverte du Championnat Ouvert de Granby :
<http://fqechecs.qc.ca/regions/clubs/article.php?club=80&id=13769>

7. Les Noirs ont l'air en bien piteux état, notamment à cause de leur tour b7 condamnée à protéger un pion faible. Que leur conseillez-vous ?



8. Les Blancs ont la qualité en moins pour une compensation nébuleuse, du moins à première vue. Quel coup s'impose de lui-même ?



9. Les Noirs ont-ils raison de s'inquiéter du clouage de leur fou en b7 ?



Pour télécharger les parties de la Ligue élite saison 9 :
<http://chess-results.com/PartieSuche.aspx?lan=1&id=50023&tnr=378784&art=3>

10. Aux Blancs à jouer. Ont-ils une attaque sérieuse en vue contre le roi noir, ou doivent-ils au contraire se contenter de mesures défensives ?



11. Les Blancs aimeraient pouvoir se prouver à eux-mêmes qu'ils ont les pièces offensives de loin les mieux coordonnées et que le roi noir est le plus exposé des deux. Mais comment y parvenir ?



12. Ce problème célèbre est à l'origine du thème Excelsior. Les Blancs jouent et font mat en 5 coups. ■



L'art de l'attaque, revu et corrigé par AlphaZero

par Anna Rudolf, maître international

NDLR Cet article est une adaptation d'une vidéo parue sur YouTube. Les joueurs qui comprennent suffisamment l'anglais peuvent la visionner ici :

<https://www.youtube.com/watch?v=nPexHaFL1u0>

En décembre 2017, un système d'intelligence artificielle a stupéfié la communauté échiquéenne en défaisant en match le plus fort engin électronique au monde.

AlphaZero de Deep Mind a appris par elle-même à jouer aux échecs tabula rasa, avec comme seules connaissances de base les règles du jeu. Et après un maigre quatre heures de pratique contre elle-même, elle s'était suffisamment améliorée pour venir à bout du champion mondial des ordinateurs, Stockfish.

Dans cet article, je vous propose une partie du match AlphaZero-Stockfish qui vient tout juste d'être rendue publique par Deep Mind en décembre 2018. Ainsi, nous pourrions comparer le style de jeu offensif d'AlphaZero à celui des ordinateurs actuels et des joueurs humains.

AlphaZero – Stockfish 8 Match, janvier 2018

1.cf3 Cf6 2.c4 La Partie Anglaise, une des ouvertures préférées d'AlphaZero. **2...e6 3.Cc3 Fb4 4.Dc2 0-0 5.a3 Fxc3** Tout est conforme à la théorie jusqu'à présent. **6.Dxc3 a5 7.b4 d6 8.e3 Ce4 9.Dc2 Cg5**



10.b5!? Voici le premier moment de la partie sur lequel je tiens à attirer votre attention. Après l'arrivée du cavalier en g5, le pion b4 est en prise et les Noirs menacent de le capturer grâce au clouage sur la

colonne « a »; 10.Fb2 qui protège la tour est un coup tout naturel pour parer la menace. Après 10...axb4 11.axb4 Txa1+ 12.Fxa1 Cxf3+ 13.gxf3, nous voici devant une position tout à fait normale pour un humain. AlphaZero préfère conserver plus de matériel sur l'échiquier en jouant 10.b5!?, mais il y a bien plus à dire sur ce coup. **10...Cxf3+ 11.gxf3 Df6** Car ce faisant, elle n'était nullement dérangée par le fait que Stockfish puisse lancer une attaque double (*la tour a1 et le pion f3*). **12.d4** Les Blancs doivent jouer ce coup ou 12.Fb2, mais plus rien n'empêche les Noirs de gagner le pion f3. **12...Dxf3 13.Tg1 Cd7** Développe le cavalier, qui met le cap sur f6. **14.Fe2 Df6 15.Fb2** Qu'a obtenu AlphaZero en échange du pion sacrifié ? Eh bien, la paire de fous et l'initiative... **15...Dh4** Mais maintenant que les Noirs attaquent un second pion, comment le protéger ? Il y avait bien 16.Tg2 qui est peut-être un peu passif; ou encore le coup actif 16.Ff3 qui améliore la position du fou, d'autant plus que les Noirs ne peuvent prendre le pion sans perdre la dame : 16...Dxh2?? 17.Th1. Autrement dit, 16.Ff3 est le coup que tout être humain aurait tendance à jouer...



16.Tg4!? Mais AlphaZero vient d'une autre planète. Évidemment qu'elle ne se contente pas de coups aussi simplistes. Elle tient absolument à obliger ni plus ni moins les Noirs à prendre cet autre pion. **16...Dxh2** Et maintenant que les Blancs ont sacrifié deux pions, me demanderez-vous, quel est leur super-plan ? **17.Tg3!?** C'est difficile à imaginer : battre en retraite avec la tour... comme si rien ne s'était passé !! Mais pourquoi au juste jouer la tour en g3 ? Eh bien, c'est un coup prophylactique : la tour va en g3 avant d'y être forcée par l'arrivée d'un cavalier en f6. Aussi, cette tour entrave un peu la mobilité de la dame noire. **17...f5** Après 17...Dh1+ 18.Rd2, le roi blanc déroqué n'en souffre aucunement, et la tour a1 s'apprête à se mobiliser à l'aile-roi. Le coup réellement joué vise à bloquer toute attaque sur la diagonale b1-h7.



18.0-0-0!? Un coup logique pour mobiliser la tour... à condition de ne pas rechigner à céder un autre pion. **18...Tf7** Rien n'empêchait Stockfish de prendre le pion s'il le voulait, même si 18...Dxf2 permet à toutes les pièces blanches de se mobiliser pour l'attaque après 19.Tdg1. Cela peut sembler dangereux, mais qu'y a-t-il de si concret après 19...Tf7 20.T1g2 De1+ 21.Fd1 Dh1 22.Th2 De4 23.De2 f4 24.Tgh3 fxe3 25.Fc2 Df4 26.Fxh7+ Rf8 27.Fd3 ? Toutes les pièces blanches attaquent, le roi noir est exposé, les pièces noires ne sont pas harmonieusement postées et les Noirs éprouvent des difficultés à parachever leur développement... mais est-ce que ça vaut vraiment trois pions ? *AlphaZero* semble croire que oui. **19.Ff3** Menace de gagner la dame après 20.Th1. **19...Dh4** Bien obligée de reculer. **20.Th1 Df6** Et maintenant, avec deux pions en moins, comment les Blancs vont-ils poursuivre leur attaque ? Quel coup hyper-offensif et surhumain vont-ils jouer ? Essayez de le trouver si le cœur vous en dit.



21.Rb1!? *AlphaZero* se fout complètement d'avoir deux pions de moins. Elle ne ressent pas l'urgence de prouver par une attaque rapide qu'il a bel et bien suffisamment de compensation pour le matériel sacrifié. Elle a sa propre conception du jeu. La marche des pièces est tout ce qu'on lui a montré. Elle ignore le système de référence qu'utilisent tous les humains :

personne ne lui a dit qu'un pion valait un point; un fou ou un cavalier, trois points; une tour, cinq points, etc. *AlphaZero* envisage le jeu d'une toute autre façon, et c'est ce qui rend ses parties brillantes. Soudain, elle nous permet de voir cet ancien jeu de société sous un angle totalement nouveau... celui que pourrait avoir un extra-terrestre; 21.Rb1 est un coup prophylactique, et *AlphaZero* juge que rien ne presse. **21...g6 22.Tgg1!**? J'imagine que vous vous demandez pourquoi cet autre coup bizarre. Eh bien, après 21...g6, les Noirs menaçaient de jouer 22... f4 (*ce n'était pas possible avant à cause de Dc2xh7+*), donc la tour évacue g3 à titre préventif. Mais pourquoi pas 22.Tgh3 ? Après tout, les Blancs veulent attaquer à l'aile-roi, pas vrai ? Eh bien, il n'y a plus grand-chose à attaquer dans ce secteur. Le pion h7 est suffisamment défendu par la tour f7, et le cavalier peut même se rendre en f8 en cas de besoin. Mais « *que diable la tour espère-t-elle accomplir en g1 ?* », demandez-vous encore. Eh bien, vous l'apprendrez sous peu. **22...a4** Les Noirs aimeraient bien compléter leur développement, mais ...b7-b6 n'est pas possible à cause du clouage sur la diagonale a8-h1. Il leur faudrait pouvoir jouer 22...Tb8, 23...b6 et 24...Fb7, mais cela prend un temps fou que les Blancs ne leur laisseront pas (*NDLR 23.a4 b6 24.c5*). Le coup joué permet de gagner du terrain à l'aile-dame, mais sans résoudre les problèmes de développement.

23.Ra1!? Quand j'ai vu ce coup, je me suis demandé si les Blancs étaient tombés sur la tête. Encore un coup d'attente prophylactique ! *AlphaZero* aime l'activité et la mobilité (*ce qu'elle a déjà, toutes ses pièces sont actives et mobiles*) et se rend compte que les Noirs éprouvent de sérieuses difficultés à mobiliser leurs dernières pièces. Elle a donc tout le temps voulu pour mettre son roi sur la meilleure case possible avant de déclencher l'attaque. **23...Tg7 24.e4! f4 25.c5!** Enfin, deux coups bien humains. Lorsqu'on a l'initiative, il faut tenter d'ouvrir le jeu, et c'est que les Blancs ont finalement décidé de faire. **25...De7 26.Tc1!** Et voilà ! Vous vous souvenez que la tour avait joué en g1 plutôt qu'en h3 ? Cela lui permet maintenant de se rendre à l'aile-dame. Qui a dit que les Blancs pouvaient attaquer uniquement à l'aile-roi ? *AlphaZero* prouve que sa position lui permet d'agir partout à sa guise... aux deux ailes et même au centre, alors que les Noirs peinent à achever leur développement. **26...Cf6 27.e5!** Poursuit son idée de tenter d'ouvrir la position. **27...dxe5 28.The1!** 28.dxe5 serait sûrement un coup plausible, mais *AlphaZero* voit un coup encore plus

fort. Cela lui fait des tonnes de pions en moins, mais elle n'en a cure. La tour occupe la colonne qui vient justement de s'ouvrir. **28...e4** Après **28...exd4 29.Dc4!**, les Noirs éprouveraient de sérieux ennuis. La dame blanche va prendre en d4 et l'ouverture de la diagonale a1–h8 est mortelle. Je doute que cette position soit tenable. **29.Fxe4 Df8** La dame s'éloigne de la colonne ouverte. Prendre le fou n'aurait aucun sens, car le cavalier est nécessaire à la défense. Mais voici venu mon moment préféré de la partie. Jusqu'à présent, *AlphaZero* a montré qu'elle aimait avoir des pièces mobiles et actives, qu'elle n'a pas peur de sacrifier du matériel, et qu'elle ne se sent pas tenue de prouver hâtivement qu'elle a une compensation suffisante. En fait, elle adore sacrifier en vue d'avantages stratégiques à long terme. Sauf que tôt ou tard, il lui faudra bien trouver un coup susceptible de concrétiser son avantage. Et ce coup, Stockfish ne l'a jamais vu venir... du moins pas mon Stockfish à moi. Ici, je l'ai laissé réfléchir longtemps, très longtemps, pour voir s'il allait finir par recommander le coup d'*AlphaZero*. Eh bien, peine perdue, ce coup ne fait même pas partie de ses 10 premiers choix !



30.d5!? D'accord, ceci permet d'ouvrir la diagonale a1–h8, mais qui d'autre sacrifierait un troisième pion pour y arriver ? **30...exd5 31.Fd3** Incroyable, tout de même. Les Blancs, avec trois pions en moins, retraitent tranquillement leur fou comme si de rien n'était. On peut voir que leurs pions retournent un à un dans leur boîte, mais qu'ont-ils obtenu en échange ? Eh bien, deux fous monstrueux sur des diagonales ouvertes, et le contrôle de la seule colonne ouverte. **31...Fg4** Les Noirs sont finalement parvenus à développer ce fou au 31^e coup. Et que va faire *AlphaZero* ? **32.f3!?** À ce stade, vous devez avoir compris qu'elle allait encore sacrifier un pion ! **32...Fd7** Mais pour une fois, ce pion est réellement empoisonné. Après **32...Fxf3 33.Tf1 Fe4 34.Txf4 Tf7**

35.Tcf1, la position noire s'écroule. **33.Dc3** *AlphaZero* continue d'améliorer la position de ses pièces. Ici, la dame... **33...Ch5 34.Te5** ... puis la tour. En évacuant la case e1, cette tour permet à sa collègue d'occuper elle aussi la colonne ouverte. **34...c6 35.Tce1 Cf6** Que feriez-vous à présent si vous étiez à la place d'*AlphaZero* ? **36.Dd4** Continuer d'améliorer petit à petit la position des pièces ! La dame est mieux postée en d4 qu'en c3, et rappelez-vous, les Blancs ont seulement trois pions en moins... donc rien ne presse, pas vrai ? **36...cxb5** Ah oui, ce pion-là traînait aussi, mais c'est bien le dernier des soucis d'*AlphaZero*. Que croyez-vous maintenant qu'elle va jouer ?

NDLR Nous croyons bon d'inclure ce commentaire du grand maître Matthew Sadler, tiré d'une autre vidéo : « Les Noirs aimeraient bien échanger des pièces par **36...Te8**, mais après **37.Txe8 Cxe8 38.b6!**, ils se rendent compte qu'ils ne peuvent à peu près plus rien bouger, par exemple **38...Df7** (**38...Fc8 39.Txe8!**) **39.Fa6!! bxa6 40.b7** ».



37.Fb1!? Non, ce n'est pas une faute de frappe. *AlphaZero* juge que son fou est mieux posté en b1 qu'en d3. Un fou est une pièce à longue portée, ce qui fait qu'il contrôle la diagonale b2–h7 aussi bien de b1 que de d3. Mais surtout, il peut maintenant changer de diagonale en allant en a2, de façon à exercer de la pression sur le pion d5 qui vient de s'affaiblir. **37...Fc6** Notez à quel point la position noire est devenue dangereuse. Après **37...Tc8**, les Blancs sacrifient la qualité : **38.Txd5!! Cxd5 39.Dxd5+ Df7 40.Dd4**. La dame revient tranquillement en d4, comme si de rien n'était, tout en engendrant la menace **41.Fa2**. Les deux fous blancs tueurs massacrent les Noirs, ce qui explique que ces derniers parent la menace en jouant **37...Fc6**. **38.Te6** Mais le départ du fou noir cède le contrôle de la case e6, ce qui permet à la tour de s'y installer. **38...Tf7** Plutôt que de jouer **38...Ch5** et continuer à souffrir, Stockfish préfère sacrifier le

cavalier pour échanger le plus de pièces possible. **39.Tg1!**? J'ai perdu le décompte exact de tous les pions sacrifiés jusqu'ici par *AlphaZero*, mais elle semble aussi vouloir faire exploser son fou b1 sur g6. Pourquoi ne pas tout simplement prendre le cavalier en prise, comme beaucoup d'êtres humains sensés le feraient ? Eh bien, après 39.Txf6 Txf6 40.Dxf6 Dxf6 41.Fxf6, les Noirs ont quand même quatre pions pour la pièce et leur roi n'est plus en danger. Même si les Blancs finiraient probablement par gagner, *AlphaZero* préfère maintenir la pression, étant donné que le cavalier ne va nulle part de toute façon. **39...Dg7 39...Ch5?? 40.Dh8 mat.**



40.Dxf4!? *AlphaZero* préfère le pion f4 au cavalier. Non que ce pion lui importait en tant que tel, mais il lui fallait le faire disparaître pour permettre à son propre pion f3 de se transformer en bélier pour défoncer le roque. **40...Te8** Stockfish aurait pu défendre son cavalier par 40...Taf8, mais il préfère échanger coûte que coûte autant de pièces que possible. **41.Td6!**? Il espère donc 41.Txf6 Txf6 42.Dxf6 Dxf6 43.Fxf6, mais *AlphaZero* juge que ses pièces sont si actives qu'il ne vaut pas la peine de prendre le cavalier. Accessoirement, 42.Fxf6 est devenu une menace. **41...Cd7** Les Noirs tentent de briser le clouage grâce une petite passe tactique. S'ils s'étaient enfin décidés à défendre leur cavalier par 41...Tef8, le coup 42.Dg5! les aurait pratiquement mis en zugzwang. À peu près plus rien ne peut bouger dans leur camp. **42.Dc1!**? La dame est une pièce à longue portée. Beaucoup d'êtres humains auraient plutôt joué 42.Dg5, mais *AlphaZero* juge qu'elle est au moins aussi puissante en c1. Pas besoin de conserver sa dame le plus près possible du roi ennemi pour générer une forte attaque... du moins selon *AlphaZero*, et je trouve cette philosophie très inspirante. **42...Tf6** Les Noirs retournent volontiers une qualité. Surtout pas 42...Df8 à cause du sacrifice en g6.



43.f4! Le pion va servir de bélier pour défoncer le roque, comme expliqué au 40^e coup. Même un maître humain ne jouerait pas 43.Fxf6 Cxf6, vu que le fou b2 représente le cœur de l'attaque blanche. **43...De7 44.Txf6!**? Les Blancs sont finalement tenus de prendre en f6, mais ils jugent avec raison que leur fou est plus important pour l'attaque que la tour, et ce même si 44.Fxf6 Cxf6 45.Db2 semble avantageux malgré tout. **44...Cxf6 45.f5!** Après avoir fait longtemps illusion, la position noire s'effondre complètement. **45...De3** Stockfish parvient enfin à liquider des pièces, mais il est trop tard. **46.fxg6 Dxc1 47.gxh7+ Rf7 48.Txc1** La menace a pour nom 49.Tf1, et la tour ne peut défendre le cavalier sans laisser le pion aller à dame, ce qui explique le coup suivant. **48...Cxb7 49.Fxb7** Finalement, même si elle préfère (*et de loin*) la mobilité et l'activité des pièces, *AlphaZero* se résigne à gagner du matériel. À présent, même un amateur humain devrait l'emporter avec les Blancs. **49...Te3 50.Td1 Re8 51.Ra2** Il faut tôt ou tard activer le roi en finale. **51...Fd7 52.Fd4 Th3 53.Fc2 Fe6 54.Te1 Rd7 55.Rb2 Tf3 56.Te5 Tg3 57.Te3** Pour faire en sorte que la tour noire n'empêche plus le roi de passer. **57...Tg2 58.Rc3 Tg4 59.Tf3 Re8 60.Tf2 Tg3+ 60...Th4 61.Td2 Tg4 62.Rb4** revient au même. **61.Rb4 Tg4 62.Td2 Fd7 63.Ra5 Tf4 64.Fe5 Tf3 65.Td3 Tf2 66.Fd1** *AlphaZero* joue le fou sur la bande, car elle adore mettre ses fous sur la bande, tout comme la dame... je rigole, bien sûr ! Le fou est juste bien posté en d1 pour le moment. Plus tard, il compte se rendre en g4 ou h5. **66...Fc6 67.Rb6 1-0** Le roi blanc ayant terminé son périple, il ne servirait à rien pour les Noirs de poursuivre avec une pièce en moins.

J'ai trouvé cette partie inspirante à cause de tous ces sacrifices de pions pas du tout évidents et joués en l'absence de suites concrètes immédiates, sans compter toutes ces lentes manœuvres positionnelles effectuées malgré un déficit matériel considérable. ■

Invitation lancée aux joueurs de club

Bienvenue à tous au Club d'échecs de Chambly

par Raymond Dubreuil

Nous avons le grand plaisir de vous inviter à découvrir notre tout nouveau site web :

<https://echeschambly.com/>

Et nous sommes très fiers de vous le présenter aujourd'hui !

Ce site a été commandité par nos partenaires majeurs Élite Présentoirs et Globalia, qui l'ont construit pour répondre au besoin de notre club, et nous les remercions chaleureusement, eux et leurs équipes, pour tous leurs efforts au cours de la dernière année pour la mise en ligne de ce nouvel outil de communication avec nos membres actuels et potentiels et tous ceux qui s'intéressent à nos activités !

Tous y trouveront non seulement les informations de base sur le Club d'échecs de Chambly, son historique, ses partenaires, ses commanditaires et ses membres, mais aussi notre calendrier d'événements et tournois à venir et les résultats de ces tournois, des albums photos et des articles sur toutes ces activités et autres sujets relatifs aux échecs.

On y trouvera des informations sur notre club régulier et notre nouveau Club Jeunesse, sur la formation disponible pour tous les groupes d'âge, et même sur notre tarification (très raisonnable), etc. Vous pourrez même laisser des commentaires sur les articles que vous consulterez, tout comme plusieurs d'entre vous le faites déjà sur notre groupe Facebook :



<https://www.facebook.com/groups/Club.echecs.Chambly/>

Ce site web devient, à partir de maintenant, le centre des publications du Club d'échecs de Chambly, à partir desquelles notre groupe Facebook et d'autres sites (comme celui de la FQE) seront alimentés.

Prenez le temps de visiter et d'explorer tous les recoins de ce tout nouveau site web. En espérant que vous l'apprécierez et y trouverez toute l'information dont vous avez besoin. Il continuera de progresser au fil des publications.

Nous visons à y ajouter plus de contenu relatif aux échecs, comme des parties jouées par nos membres, des analyses ou des chroniques de nos maîtres, etc.

Il reste encore des informations à ajouter, comme la liste complète de nos membres et des événements à venir un peu plus tard en saison. Mais nous voulions vous offrir le site dès maintenant comme un beau présent de Noël pour nos membres et amis !

Si vous désirez faire publier des articles sur le site, vous pourrez nous les transmettre par courriel à :

echeschambly@outlook.com

Vous pouvez aussi continuer à les publier sur Facebook et, s'ils sont d'intérêt général, ils pourraient aussi être publiés sur le site web du club.

Au nom de tous les membres du conseil d'administration du Club d'échecs de Chambly, nous vous souhaitons bonne exploration et de Joyeuses Fêtes à tous ! ■

Ciel échiquéen tout beau tout bleu à Gatineau

par Marcel Laurin

Un nouveau club d'échecs ouvrira ses portes en 2019 dans le secteur gatinois Vieux-Gatineau en Outaouais dès le 4 janvier. On pourrait plutôt dire que c'est un club qui renaît de ses cendres, puisqu'il sera situé au fraîchement rénové Centre Communautaire Multiservices de Gatineau, local du Relais des Jeunes Gatinois du 315 rue Migneault, et succède au Club d'Échecs de Gatineau (CEG) qui y a eu pignon sur rue pendant presque 5 ans, soit de juin 2011 à mars 2016.

Il s'agit de l'initiative de l'ex-président LÉO Marcel Laurin, toujours actif devant un échiquier en tant que simple joueur, et présent dans de nombreuses écoles comme enseignant parascolaire du noble jeu. C'est valorisant de montrer à jouer à des centaines de jeunes, mais il leur faut bien un endroit pas trop loin pour aller y pratiquer régulièrement leur nouvelle passion et mieux, pouvoir se mesurer à d'autres joueurs de différents niveaux. C'est ainsi qu'ils pourront progresser plus rapidement. De plus en plus nombreux, tous ces jeunes se cherchaient donc un club local où aller et l'ouverture du Club Intergénérationnel d'Échecs Laurin (C.I.E.L.) répond à ce besoin criant.

J'ai choisi ce nom car il est facile à retenir pour tout le monde et m'offre de belles possibilités de marketing et de publicité. Le mot le plus important est « *intergénérationnel* » car nous sommes assurés d'avoir beaucoup de jeunes et voulons aussi intéresser autant les milléniums que les autres générations qui ne sont pas faciles à attirer dans un club d'initiation aux échecs; surtout les aînés de ma génération qui semblent faussement croire qu'il est très difficile d'apprendre les simples règles du jeu et que c'est trop compliqué pour eux. J'y ai aussi associé mon nom parce que je travaille fort depuis plus de 30 ans à la promotion des échecs et que je suis très connu par chez nous pour mon assiduité. L'initiale de mon nom de famille me permet de compléter le mot clé « *ciel* » du nom longuement songé pour appeler ce club.

Quels sont les objectifs recherchés, les particularités de ce nouveau club et l'horaire des activités prévues ?

Pouvoir permettre à de nombreuses personnes de tout âge d'apprendre à jouer correctement aux échecs, d'être bien encadrés pour progresser

rapidement et de devenir éventuellement de vrais joueurs d'échecs de compétition, voilà la noble mission à accomplir !

Pour ce faire, nous devons être un club d'échecs exemplaire et accessible. Nous fournirons non seulement tout l'équipement nécessaire en suffisante quantité pour notre bon fonctionnement (*jeux, échiquiers, chronomètres*) mais en collaboration avec la Ligue d'Échecs de l'Outaouais, nous paierons à nos membres une partie du coût des formations offertes par la FQE au stade Olympique pour devenir arbitre ou entraîneur certifiés.

La principale lacune des clubs d'échecs au Québec est un manque de plus en plus flagrant de ressources humaines. Nous nous devons de remédier immédiatement à cet important problème en amont afin de nous assurer d'une banque de relève compétente dans ces domaines, rouages nécessaires pour le maintien d'événements de qualité pendant de nombreuses années.

Nous aurons donc sur place des entraîneurs et arbitres certifiés, mais aussi des techniciens compétents pour le volet informatique, afin de permettre aux nouveaux joueurs prometteurs d'installer sur leur tablette ou portable des moteurs d'analyse performants pour qu'ils puissent apprendre à se servir adéquatement de cette technologie qui leur permettra d'accéder progressivement à un plus haut niveau de jeu par leurs propres moyens.

Le C.I.E.L. est un club autonome, affilié à la L.É.O., qui s'autofinancera au moyen de commandites, par la ristourne des forfaits de vente de cartes FQE ou par différentes mesures de levées de fonds comme simultanées ou partie à l'aveugle de joueurs d'élite ou participations promotionnelles payantes à des festivals de toutes sortes. Tout profit sera réinvesti pour des achats d'équipement supplémentaire pour le club ou pour payer des formations échiquéennes aux intéressés.

Le club sera ouvert 52 semaines par année, tous les vendredis soir de 18h à 22h et c'est gratuit en tout temps pour tous ceux qui veulent y apprendre à jouer aux échecs ou jouer des parties amicales. Il y aura des tournois mensuels de type semi-rapide, homologués FQE à compter de 19h pour les intéressés au coût de 5 \$ par personne, maximum de 10 \$ par famille.

Venez au C.I.E.L. y rencontrer Marcel ! ■

Le Gambit Marshall

a 100 ans

par Richard Bérubé, maître FIDE

En 1965, Boris Spassky, promis à un grand avenir, surprit son adversaire et le monde des échecs en jouant le Gambit Marshall contre l'Espagnole dans trois parties du match des candidats l'opposant à Mikhail Tal, ancien champion du monde. Le « magicien de Riga », n'ayant plus de tours dans son sac, n'obtint strictement rien contre ce système tombé en désuétude, et ce fut un facteur décisif dans le match. L'idée de jouer le Gambit Marshall, ouverture pour le moins agressive, contre un joueur de la trempe de Tal, dont le style axé sur l'attaque est légendaire, fut qualifiée de moment de génie. Et contrairement à la croyance populaire, l'idée ne vient pas de son entraîneur Igor Bondarevsky, mais bien de Spassky lui-même.

En fait, elle origine du 31^e Championnat d'URSS auquel Spassky a pris part en 1963 et qui servait de qualification pour le cycle de Championnat du monde. Spassky avait commencé ce tournoi par une série de parties nulles, aussi se sentit-il obligé de jouer une variante incisive contre un des « outsiders » du tournoi. Cette partie, jouée en 6^e ronde contre Novopashin, fut la première d'une série dans laquelle il utilisa le Gambit Marshall, mais en mettant l'accent non sur la rupture des ponts, mais sur un jeu solide... si bien que le Marshall eut bientôt la réputation d'une arme pour faire nulle. À titre d'exemple, on peut se rappeler de l'avant-dernière ronde du tournoi de Santa Monica en 1966 où la nécessité d'obtenir la nulle incita Spassky à choisir le Gambit Marshall contre nul autre que Bobby Fischer.

La partie de Spassky contre Novopashin eut donc une portée historique qui a très bien pu permettre au Russe d'entreprendre, par un petit pas, sa grande marche vers les plus hauts sommets. Elle lui permit de comprendre que le Gambit Marshall possède un fort coefficient de difficulté susceptible de dérouter un dangereux adversaire, surtout si celui-ci est mal préparé. L'ouverture du point de vue des Noirs, disait le grand maître Geller, est comme un chat qui retombe sur ses pattes après un saut périlleux.

Aujourd'hui, le Gambit Marshall a 100 ans. Tous connaissent probablement la petite histoire de sa gestation qui rendit célèbre l'Américain Frank James

Marshall malgré une défaite percutante. Mais voyons d'abord la remise sur rail du célèbre Gambit.

Arkady Novopashin – Boris Spassky
Léningrad, 2 décembre 1963, 6^e partie

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.0-0 Fe7 6.Te1 b5 7.Fb3 0-0 8.c3 Pour des raisons pratiques et théoriques, plusieurs croient qu'il est préférable d'éviter le Gambit Marshall. Parmi les plus grands joueurs qui ont constamment eu recours à des mesures anti-Marshall, citons le plus éminent : Garry Kasparov, 13^e champion du monde ! **8...d5** Le coup constitutif du Gambit Marshall et qui explique le coup précédent (7...0-0 au lieu de 7...d6).



9.exd5 Cxd5 9...e4 est la variante Steiner qui ne trouve plus guère d'adeptes, car les Blancs conservent un avantage certain par un moyen très simple, le développement : **10.dxc6 exf3 11.d4! fxe2 12.Df3 Fg4 13.Dxe2 Te8 14.Fg5 Ff5 15.Cd2. 10.Cxe5 Cxe5 11.Txe5 c6** La variante principale; **11...Cf6** est la suite originelle, celle employée par Marshall dans la partie éponyme (*Capablanca-Marshall, New York 1918*).



Rejouons cette fameuse partie : **11...Cf6 12.Te1 Fd6 13.h3?! Cg4 14.Df3 Dh4 15.d4** Capablanca a utilisé un subterfuge, mais la position critique a tout de même été atteinte. **15...Cxf2?! 15...h5!** est la pâle tentative de réhabilitation de Shamkovich. **16.Te2!?** Est-il possible que Marshall s'attendait réellement à ce coup ? Les Noirs gagnent après **16.Dxf2? Fh2+!** (**16...Fg3?? 17.Dxf7+**) **17.Rf1 Fg3 18.De2 Fxh3! 19.gxh3? Tae8!**. Par contre, **16.Fd2!** (*suggéré par Euwe*) jette le doute sur toute l'idée noire débutant par **15...Cxf2**. **16...Fg4?** Le coup perdant. Il fut prouvé par la suite que les Noirs pouvaient atteindre l'égalité par la retraite **16...Cg4!**, par exemple **17.Te8 Cf6!** (**17...Fb7 18.Dxg4 [18.Dxf7+?? Rh8] 18...Dxg4 19.Txf8+**) **18.Txf8+ Rxf8 19.Cd2 Tb8 20.Cf1 Fb7. 17.hxg4 Fh2+ 18.Rf1 Fg3 19.Txf2 Dh1+ 20.Re2 Fxf2?** Après **20...Dxc1 21.Dxg3 Dxb2+ 22.Rd3 Dxa1 23.Rc2 Tae8! 24.Dxc7 Te1 25.Cd2**, rien n'est encore joué même si les Blancs conservent l'avantage. **21.Fd2!** et l'attaque des Noirs s'est essoufflée rapidement.

De retour à la partie du départ : **12.d4 12.Fxd5** est la variante Kevitz dont l'idée, outre la suppression d'un attaquant important, est de permettre le retrait de la Tour en e3 (*de façon à ce qu'elle contribue plus directement à la défense du Roi*) après l'éventuelle attaque **...f7-d6**. Mais il a été démontré que la Tour est exposée sur cette case à la pression des pions noirs (**...f7-f5-f4; ...g7-g5**). **12...Fd6 13.Te1** De nos jours, **13.Te2** a plus la cote. **13...Dh4 14.g3 Dh3 15.Fe3 Fg4 16.Dd3** Le seul coup. **16...Tae8 17.Cd2** Une idée de Ljubojevic pour échanger le Fou-dame noir qui charcute les cases blanches environnantes. **17...Te6**



Tous ces coups joués *a tempo* font maintenant partie de ce que Kasparov appelle un *tabiya*. Il s'agit d'une

expression russe qui désigne une position d'ouverture fréquemment atteinte sur l'échiquier par une série de coups ayant subi l'épreuve du temps et présentant plusieurs embranchements théoriques. À partir d'ici, les Blancs disposent de plusieurs suites, chacune se fondant sur une idée bien particulière : **A) 18.Df1**, dont l'idée consiste à repousser la Dame noire de son poste agressif; **B) 18.Fd1** est une idée de Ljubojevic pour échanger le fou-dame noir qui charcute les cases blanches environnantes; **C) 18.c4** afin de gagner la case du même nom pour le Cavalier, en route vers e5 pour faire obstruction au Fou; ou encore **D) la suite fautive de la partie. 18.a4?!** Cette quatrième option a pour objectif d'ouvrir la colonne « a » au profit de la Tour-dame. Mais, ce faisant, la Tour e1 est laissée sans protection, un facteur tactiquement favorable aux Noirs. **18...bxa4 19.Txa4 f5** Engendre la menace ... f5-f4. **20.f4?**



Le coup perdant. Les Blancs stoppent l'avance du pion « f » noir, mais exposent leur propre pion. Il fallait jouer **20.Df1** tel que le fit Leonid Stein contre Spassky une année plus tard au tournoi zonal d'URSS. **20...Fxf4!** Le rempart n'en était pas un. **21.Ff2?** Le point de non-retour. Il fallait essayer **21.gxf4 Tg6 22.Fxd5+ cxd5 (22...Rh8!) 23.Txa6 Fe2+ 24.Txg6 Fxd3 25.Tg3; 21.Fxd5 cxd5 22.gxf4 Th6 23.Te2 Te8. 21...Txe1+ 22.Fxe1 Te8** Tout simplement. **0-1 23.Df1 (23.Ta1 Fxd2 suivi de 24...Te2) 23...Fe3+.**

Curieux paradoxe, Marshall ne fut en rien un spécialiste du Gambit Marshall. Dans son recueil de parties paru en 1942, et qui contient 140 de ses meilleures prestations, aucune ne suit le cours du fameux gambit. **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.0-0 Fe7 6.Te1 b5 7.Fb3 0-0 8.c3 d5** À la toute fin, il

se contente d'un commentaire laconique : « *J'ai fait quelques changements dans ma variante de l'Espagnole susceptibles de la renforcer.* 9.exd5 Cxd5 10.Cxe5 Cxe5 11.Txe5 Ici, notre analyse dévie de notre étude précédente. Dans cette position, 11...Cf6 ou 11...Fb7 ont été joués d'emblée. Nous recommandons maintenant de jouer 11...c6! 12.d4 Fd6 13.Te1 Dh4! 14.g3 Dh3 15.Fxd5 cxd5 16.Df3 Ff5 17...Fe4 était menacé. 17.Dxd5 Tae8 18.Txe8 Txe8 19.Fd2 Fe4 Et les Noirs devraient gagner » ! (mon point d'exclamation).

Walter Frere – Frank Marshall
Partie amicale jouée entre 1918 et 1932

Annotations de Frank Marshall
tirées de son livre Comparative Chess (1932)

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.0-0 Fe7 6.Te1 b5 7.Fb3 0-0 8.c3 d5 9.exd5 e4 Au début, je croyais que 9...Cxd5 était le plus fort coup, mais le coup du texte est encore plus agressif. 10.dxc6 exf3 11.d4 De nos jours, on joue d'habitude 11.Dxf3 Fg4 12.Dg3 Fd6. 11...fxg2 12.Ff4 Fg4 13.Dd3 13.f3 tout de suite me semble plus fort. 13...Ch5 14.Fxc7 Un sacrifice qui comporte une faille. 14...Dxc7 15.De4 Cf4 16.Dxe7 Dxe7 17.Txe7 Ff3 0-1 ■



Tours de magie sur l'échiquier

Solutions des combinaisons infernales (page 10)

1) 1.d4 Cf6 2.g4! Cxg4 3.Cf3 e6 4.Cc3 d5 5.e4 dxe4 6.Cxe4 Cc6 7.Tg1 Cf6 8.Fg5 Fe7 9.Fxf6 Fxf6 10.Dd2 0-0 11.Df4 Fxd4?? La position du diagramme. 12.Cxd4 12.0-0-0? f5!. 12...Dxd4 12...e5 13.Cf6+!; 12...Cxd4 13.0-0-0 (13.Cf6+? échoue : 13...Rh8 14.Txg7 Cxc2+ 15.Re2 Rxc7 16.Dg5+ Rh8 17.Dh6 Cd4+ 18.Re1 [18.Re3 Cf5+] 18...Cf3+ 19.Re2 Dd2+) 13...f6 14.Dh6 De7 (14...Cf5 15.Txg7+) 15.Txd4. 13.Cf6+! Rh8 13...Dxf6 14.Dxf6. 14.Txg7!! La pointe ! 14...Rxc7 14...Dxf4 15.Txh7 mat. Joli réseau. 15.Dg5+ Rh8 16.Dh6 1-0

2) Daniel Papineau – Dany Pagé, Granby 2018. Ce qui complique les choses, c'est qu'il y avait apparemment deux bons coups. 40.Tg7+? Les Blancs auraient dû gagner comme suit : 40.Txf6+! Fxf6 41.g6+. 40...Fxc7?? Après 40...Dxc7!! 41.Fxc7 Fxc7, la position est en équilibre. Les Noirs ont amplement de matériel pour la dame. 41.g6+ 1-0 Une victoire imméritée !

3) Hugues Massé – Shawn Rodrigue-Lemieux, Ligue élite du dimanche saison 9. Avec un pion en moins et leur roi très exposé, les Blancs ont joué 42.Dc3?? et fini par perdre, mais ils pouvaient rapidement mettre fin au supplice : 42.Tb8+!! Pas pour échanger les pièces (la finale de dames est tout à fait perdante), mais pour attirer la tour noire sur la colonne « b » : 42...Txb8 42...Rh7?? 43.Dxf7+ Rh6 44.Dg7 mat. 43.Dxf7+!! La pointe. Plus rien ne bouge chez les Blancs. 43...Rxf7 pat Une suite toute simple, mais tellement facile à rater dans le feu de l'action !

4) Julia Tsukerman – Alain Lafèche, Ligue élite du dimanche saison 9. Les Blancs ont fini par gagner au 54^e coup après 16.Fe3?, mais 16.Fe7! forçait l'abandon immédiat : 16...Dxe7 16...Db6 17.Fxb4. 17.d6+ 1-0

5) Daniel Papineau – Gilbert Mercure, Granby 2018. 25...Txh2!! Les Noirs ont gagné aisément, mais c'est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît. 26.Rxh2 26.Dxf5? Txf5 27.Rxh2 Th5+ 28.Rg1 Dh6 0-1 est la suite de la partie. 26...Dh6+ 27.Fh4 La seule chance; 27.Rg1? Cg3. 27...Cxb4! 28.Rg1 Cxg2! 29.Tf2 29.Rxc7? Dg5+ 30.Rh1 Dh4+ 31.Rg2 Dg3+ 32.Rh1 Tf6 mène au mat. 29...Cxe3 30.Th2 Dg5+ 31.Rh1 Cxd1 32.Dxh7+ Rf7 33.Fxd1 Fxc4! 34.Th5 34.Dh3 Re7 35.De6+ Rd8. 34...Fd3!! 0-1

6) Tony Wu – Haruaki Omichi, Ligue élite du dimanche saison 9. Dans la partie, les Noirs ont transposé en finale perdante après 34...Dd1+? 35.Ff1 Ce1 36.Dxd1 Txd1. **34...Ce3!!** Ils auraient pu regagner leur pion après 34...Cxa3?! 35.Fa6 Dd1+ 36.Dxd1 Txd1+ 37.Rg2 Tc1, mais cette finale asymétrique « fou contre cavalier » devrait avantager les Blancs. Étant un pion en moins, les Noirs ont donc intérêt à attaquer le roi avec toutes leurs forces. **35.Fe2** Pour parer 35...Cd1. **35...Tc8** Menace 35...Tc1+. **36.Db1 Tc2 37.Fb5** 37.De1 Ta2 38.Ff1 Ta1 39.De2 Cxf1. **37...Txf2 38.Rxf2 Cg4+ 39.Re2 Df2+ 40.Rd1 Dxf3+ 41.Fe2 Dh1+ 42.Rc2 Dxd2** Au tour des Noirs de jouir de l'avantage d'un pion.

7) Olivier-Kenta Chiku-Ratté – Éric Beaulieu, Ligue élite du dimanche saison 9. Les Noirs ont joué le très passif 52...Thb8? et rapidement baissé pavillon après 53.e7 Dxf4 54.e8=D etc. Mais ce n'était vraiment pas nécessaire. **52...Dxf4!!** 52...Dxb4! revient à peu près au même. **53.Dxb7 Df3+** Force l'échec perpétuel. **54.Rg1 Dg3+ 55.Rf1 Dh3+ 56.Rg1** Et non 56.Re2?? Dg2+ 57.Rd1 Dxa2 58.Dxc7+ Rh6 59.e7 Db3+ 60.Re2 (60.Dc2 Dxc2+ 61.Rxc2 Te8) 60...Ta8 61.Dxd6+ (61.Dc1+ Rh7) 61...Rg5. **56...Dg3+ ½-½**

8) Gilbert Mercure - Yi Lin Li, Granby 2018. Au lieu de jouer 34.Td4? qui ne leur a pas valu de compensation suffisante, les Blancs auraient dû sacrifier une 2^e qualité pour installer leur tour sur la septième. **34.Td7!! Fxd7** Ils conservent une excellente position après 34...Tf8 35.Tb7 Tf5 36.Ced3 Rf6 37.Ce4+ Rxe6 38.Cdc5+ car toutes leurs pièces sont actives; 34...Rf6 35.Cxc6 Fxd7 36.exd7 transpose. **35.exd7 Rf6 36.Cxc6** Les cavaliers et le pion d7 ont établi un barrage tenant à distance le roi et les tours. Les Blancs n'ont rien à craindre malgré la double qualité en moins.

9) Guillaume Mathieu – Daniel Papineau, Granby 2018. Au lieu de 26...Dc7? 27.Txb5 qui ne leur donne rien de spécial, les Noirs auraient dû profiter du fait que toutes leurs pièces convergent vers le roque ennemi : **26...d4!! 27.e4** Tenter de profiter du clouage ne fonctionne manifestement pas : 27.Ca6 Fh2+ 28.Rf1 Fxg2+ 29.Re2 Dxb6. Autres variantes : A) 27.Ce4 est réfuté par 27...Txg2+l 28.Rf1 (28.Rxg2 Fxe4+) 28...dxe3 29.Cd3 Fc5 30.Cdxc5 Dh2; B) 27.f3 Fc5 28.Txb5 Dg3. **27...dxc3** Ouvre la diagonale a7–g1. **28.bxc3** 28.Txb7 Dxb7 29.bxc3 ne ferait que prolonger le supplice. **28...Fc5** Cloue le pion « f » et cède le passage à la dame. **29.Txb5 Dg3 0–1**

10) Éric Beaulieu - Qiuyu Huang, Ligue élite du dimanche saison 9. Durant la partie, l'attaque noire a été la plus forte après 31.Fb4? a3 32.Fxa3 Fe2 33.Fd6 Dc4 34.Tf2 Ta1+ 35.Rh2 Fxg4 36.Dxg6 Ff5 37.De8+ Rh7 38.Tg2 Ta2 39.Dh5 Fe4 0–1, mais cela n'avait rien d'inévitable. **31.g5!!** Un coup préliminaire essentiel pour mousser l'attaque blanche; 31.Dxg6 joué tout de suite est tentant, mais ne donne rien de concret : 31...Dxc3 32.Dxe6+ Rh7 etc. **31...hxg5** Il n'y a aucune défense : A) 31...Rh7 32.h5 Rh8 33.gxh6 gxh6 34.Df2 Tg8 35.Tf7 gxh5+ 36.Rh2 Dd8 37.Fe7; B) 31...h5 32.Dxg6 Dd7 33.Dxh5 Fd3 34.g6; C) 31...Tc8 32.Dxg6. **32.hxg5 Tc8 33.Dxg6 Dd7 34.Th3 De8 35.Dh7+ Rf7 36.Tf3 mat**

11) Kevin Zhong – Tyler Tanaka, Ligue élite saison 9. Les Blancs ont joué 37.Db4?, mais 37...Te7 défend tout. Ils ont même fini par perdre après 38.Fd6? Ce3 39.Tf2 (39.Fxe7 Dxc2+ 40.Ra1 Cxf1 41.De1 Ce3) 39...Tf7 40.Txf7 Dxc2+ 0–1. **37.Dd3!!** Ce clouage gagne le temps nécessaire pour déclencher une attaque virulente. **37...Ce3** Confirme la force du clouage, mais l'attaque reste dévastatrice de toute façon : A) 37...c5 38.Df3 Rd7 39.Df8 Te7 40.Db8 Dc6 41.a3 pare tout risque de mat du couloir et met les Noirs en zugzwang; les menaces sont Tf1–f5–d5+ et Tf1–f8; B) 37...Rd7 38.Db3 b5 39.cxb5 axb5 40.Da3 Te2 41.Ra1; C) 37...De6 38.Df3 De7 39.g6 Te3 40.Df7+; D) 37...Te6 38.Df3 Te7 (38...Dg8 39.Df4) 39.Df8+ Rd7 40.Df4 Ce5 (40...Te5 41.Dxd4+ Dd6 42.Da7) 41.Te1. **38.Tf6 Dh7 39.Te6+! Tx6 40.Dxh7 1–0**

12) Problème de Sam Loyd parue dans le London Era en janvier 1861. Dans la variante principale, un pion grimpe irrésistiblement vers les sommets (*thème Excelsior*). **1.b4!!** Qui aurait pensé que c'est le pion blanc le plus éloigné du roi noir qui va finir par le mater ? Il fallait empêcher les clouages 1.Td5? Tc5! et 1.Tf5? Tc5!. **1...Tc5+** 1...Tc6 2.Td5 (2.Tf5? Tf6!) force le mat en d1 : A) 2...Th6+ 3.Rxh6 Fg5+ 4.Rxh7 a2 5.Td1 mat; B) 1...Txc2 2.Cxc2! (2.Txc2 e2!) 2...a2 3.Tf5 a1=D 4.Cxa1 Cc7 5.Tf1 mat. **2.bxc5!** Toujours plus haut ! **2...a2** Pour empêcher le mat en b1. **3.c6!** Une montée fulgurante qui cède le passage à la tour. **3...Fc7!** Habile parade qui empêche la tour de mater au 5^e coup : A) 3...bxc6 4.Tf5; B) 3...Ff6 4.Tf5 (4.Td5? Fd4!) 4...Fxa1 5.Tf1 mat; C) 3...Fg5 4.Td5 (4.Tf5? Ff4!) 4...bxc6 5.Td1 mat. **4.cxb7** Le seul coup gagnant, car la tour échoue : 4.Td5? (4.Tf5? Ff4!) 4...Fxg3! 5.Td1+ Fe1. **4...h6 5.bxa8=D mat** L'insignifiant pion b2 s'est révélé le seul capable de mater le roi en cinq coups. ■

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.