

Échec +

No 275 - Décembre 2021 - Janvier 2022

La revue québécoise du jeu d'échecs

Bator Sambuev champion du Québec

CIQ 2021

25 novembre au
3 décembre 2021



CHAMPIONNAT
INVITATION
D'ÉCHECS
DU QUÉBEC 2021



Suite aux directives de la Santé publique du Québec, **le Tournoi du Père-Noël 2021**, qui devait avoir lieu à Contrecoeur du 26 au 30 décembre 2021, **est annulé**. Les locaux de la ville de Contrecoeur ne peuvent accueillir des tournois ou des compétitions dans la situation actuelle. La propagation rapide du virus Covid-19/Omicron nous oblige à prendre cette décision difficile. Les joueurs qui étaient inscrits seront remboursés par le même moyen qu'ils se sont inscrits.



PION FRINGANT

4 000 \$ en prix

BIENVENUE AU

Tournoi du père-noël



EN COMBINAISON AVEC
26-30 décembre 2021



Annulé



LOISIR ET SPORT

Pour en savoir plus et connaître l'ensemble des mesures, consultez [Québec.ca/coronavirus](https://quebec.ca/coronavirus)

Mesures en vigueur à partir du 21 décembre

MESURES APPLICABLES		
· Suspension des activités parascolaires jusqu'au 10 janvier · Activités régulières permises (parties et entraînements) · Respect de la distanciation physique de 1 mètre dans la mesure du possible À l'intérieur : · Suspension des compétitions et des tournois intérieurs¹ · Sport d'équipe : limite de 25 personnes sur l'aire de jeu (les personnes à l'extérieur de l'aire de jeu doivent respecter une distanciation physique de 2 mètres) · Maximum de 25 personnes par groupe et les groupes demeurent séparés · Couvre-visage en tout temps à l'intérieur, incluant sur le banc des joueurs et lors des déplacements, sauf pour boire ou manger ou lors de la pratique d'une activité physique · Aucun spectateur autorisé, à l'exception d'un accompagnateur* · Concessions alimentaires fermées À l'extérieur (aucun changement) : · Aucune limite de personne · Compétitions ou tournois extérieurs permis aux conditions suivantes : > Protocole sanitaire approuvé par le ministre de la Santé et des Services sociaux > Vestiaire à 50 % de capacité > Accès aux bâtiments limité (50 % de la capacité habituelle)		
SALLES D'ENTRAÎNEMENT (EXCLUANT LES SALLES D'ENTRAÎNEMENT UTILISÉES DANS LE CADRE DES SERVICES ÉDUCATIFS)		
· Fermeture des lieux jusqu'à nouvel ordre		
PASSEPORT VACCINAL		
· Depuis le 1^{er} septembre, le <u>passport vaccinal</u> permet l'accès à certains lieux ou la participation à certaines activités non essentielles uniquement aux personnes de 13 ans et plus adéquatement protégées ou à celles qui ont une contre-indication reconnue à la vaccination contre la COVID-19.		
	AVEC PASSEPORT VACCINAL	SANS PASSEPORT VACCINAL
CLIENTÈLE VISÉE	· Les participants à des activités de loisir ou de sport organisées ou libres à intérieur · Les participants à des activités de loisir ou de sport extérieures qui nécessitent des contacts fréquents ou prolongés ou à des sports d'équipe organisés extérieurs · Les participants à des activités requérant l'utilisation d'un remonte-pente (couvre-visage dans les télécabines)	· Les participants aux activités physiques réalisées à l'extérieur en pratique libre (ex. : patinoire) · Les élèves qui participent à des sports ou loisirs à l'intérieur des services éducatifs prévus dans le cadre scolaire (concentrations, programmes Sport-études et Art-études (danse), cours d'éducation physique et à la santé) · Les étudiants qui participent à un sport, à un loisir ou à une activité physique dans le cadre de la formation collégiale et universitaire · Les accompagnateurs*, les entraîneurs, les officiels, les employés et les bénévoles devant accéder aux lieux dans le cadre de leurs fonctions (les règles de la CNESST s'appliquent, respect de la distanciation de 2 mètres et port du masque d'intervention en tout temps) · Les personnes qui utilisent des chalets sans offre de restauration ou de bar (refuge, cabane à patins)

¹ Exception : les événements intérieurs lorsque processus qualifiant pour les Jeux olympiques ou paralympiques et les championnats du monde.

Sommaire

Championnat du monde

Le point tournant où tout aurait encore pu basculerpage 5

*par Alexandre Le Siège,
grand maître international*

44 livres d'échecs pour Noëlpage 10

Notre page couverture

Bator Sambuev champion du Québecpage 12

*par Richard Bérubé,
maître FIDE*

Que vaut ma position ?page 16

Quel genre d'analyses faites-vous après la partie ? page 18

*par Jean Hébert,
maître international*

Solutions des exercices.....page 22



CHAMPIONNAT DU MONDE 2020-21



Effondrement ! Voilà le mot qui caractérise le mieux la situation dans laquelle s'est retrouvée Ian Nepomniachtchi après 11 parties du Championnat du monde qui devait en durer 14. Inutile de jouer les trois dernières parties car le Russe, mené par 7½ à 3½, n'avait plus aucune chance de rattraper son adversaire.

Une telle déconfiture s'est rarement produite dans l'histoire du Championnat. Il est vrai que Boris Spassky tirait aussi de l'arrière par une marge importante même après avoir mené par deux points dans le fameux match l'opposant à Bobby Fischer en 1972. Mais il avait au moins gagné la 11^e partie, réduisant l'écart à 2 points.

Que s'est-il donc produit dans la tête du Champion russe ? Le Grand maître Alexandre Le Siège nous donne quelques indications en analysant la partie clef du match. Voir à la page 5. ■

*Photo : Magnus Carlsen couronné champion du monde.
page/4*

Le point tournant où tout aurait encore pu basculer

par Alexandre Le Siège, grand maître international

Nous allons rester collés sur l'actualité avec l'analyse de la première partie décisive du championnat du monde entre Magnus Carlsen et Ian Nepomniachtchi. Ce fut la plus longue partie de l'histoire pour la couronne mondiale : 136 coups ! Nous allons nous intéresser particulièrement à la rencontre de deux styles durant ce combat épique. D'un côté, l'agressivité du challenger, et de l'autre, la patience et la technique du champion du monde. Nous tenterons de montrer comment la prise de risques s'articule à travers leurs différents styles.

Magnus Carlsen – Ian Nepomniachtchi
Ch. du monde, Dubai, 3 déc. 2021, 6^e partie

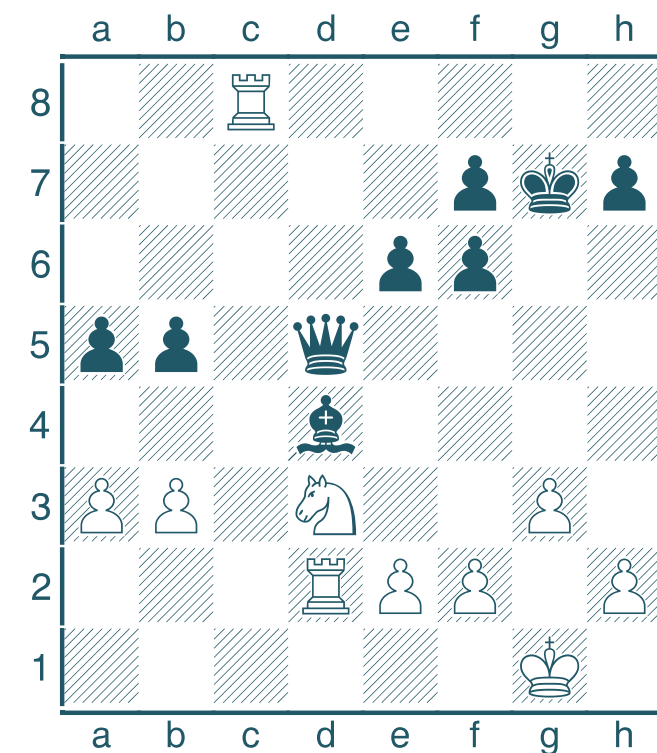
1.d4 Cf6 2.Cf3 d5 Ian a pour le moment délaissé ses ouvertures favorites, la Grünfeld et la Sicilienne. Cela s'inscrit dans une approche très solide où il tente d'égaliser le plus rapidement possible avec les Noirs. Dans les échecs modernes de haut niveau, il devient de moins en moins justifié de sacrifier de l'équité dans l'ouverture quand les marges entre les joueurs sont si minces. C'est d'ailleurs pour cela qu'on voit une convergence vers les « meilleures » ouvertures comme la Nimzo-Indienne, la Berlinoise, le gambit Marshall, etc. Surtout pour un championnat



du monde, il serait extrêmement difficile de combler le déficit statistique d'une ouverture comme la Grünfeld. C'est sans compter toute la couverture théorique nécessaire pour affronter les surprises du Team Carlsen. **3.g3** Un coup très rare qui correspond à l'approche globale de Magnus de s'aventurer dans les sentiers moins connus. **3...e6** Une décision pragmatique qui invite les Blancs à retomber dans la théorie de la Catalane après 4.c4. Par contre, deux antidotes connus existent contre cet ordre de coups : A) 3...Ff5 fut ma réponse contre Roland Chabot au COQ 2019 : 4.Fg2 e6 5.0–0 Fe7 6.c4 et la meilleure suite ici aurait été 6...c6 7.Cc3 h6! et nous ne sommes pas inquiets de 8.Db3 Db6 9.c5 Dxb3 10.axb3 0–0 11.b4 a6 12.Cd2 car nous avons l'importante ressource 12...Fc2! qui empêche le Cavalier de se positionner en a5; B) 3...c5 est l'autre réaction plus agressive : 4.Fg2 cxd4 5.0–0 h6!. **4.Fg2 Fe7 5.0–0 0–0 6.b3**

Objectivement, cette suite n'offre aucun avantage, mais pose des problèmes uniques aux Noirs. **6...c5** Réponse centrale classique. **7.dxc5 Fxc5 8.c4 dxc4 9.Dc2** Magnus préfère la symétrie où il espère avoir une légère pression, plutôt que 9.bxc4 qui amène une égalité dynamique où la faiblesse de la structure de pions blancs est compensée par l'ouverture de la colonne « b » et la puissance du fou g2. Miser sur un avantage dynamique au prix d'un affaiblissement permanent est toujours un pari plus risqué. **9...De7!** Un coup très précis qui prépare ...b7–b6 et ...Fc8–b7 pour neutraliser le fou g2. **10.Cbd2** Une préparation maison sans aucun doute. Le risque de sacrifier un pion ici est très mince, car l'initiative blanche va perdurer très longtemps; 10.Dxc4 b6=. **10...Cc6** 10...cxb3 11.Cxb3 Fd6 12.Cfd2 Cc6 13.Cc4 n'est pas agréable à jouer pour les Noirs. **11.Cxc4 b5!** Mon style de coup qui tente de régler les problèmes du Fou c8 de façon tactique. Un joueur qui n'a pas peur d'une défense passive aurait pu choisir 11...Fd7 par ailleurs; 11...e5 est approuvé par l'ordinateur, mais difficile à évaluer correctement en temps réel après 12.Fb2 e4 13.Cg5 Ff5. **12.Cce5** Après une très longue réflexion, Magnus joue le coup le plus logique; 11...b5 se trouve sûrement quelque part dans ses notes, mais impossible de tout se rappeler. **12...Cb4 13.Db2 Fb7 14.a3 Cc6 15.Cd3** La case de prédilection du cavalier dans les formations catalanes. **15...Fb6** Ian a navigué parfaitement dans l'ouverture et a complètement égalisé, mais le combat ne fait que commencer ! **16.Fg5 Tfd8 17.Fxf6** Typique du champion du monde qui s'empare de l'avantage statique même si la puissance du fou b6 compense largement l'affaiblissement. **17...gxf6** Entre deux coups égaux, Ian choisit le plus complexe, en accord avec sa grande capacité de calcul; 17...Dxf6 18.Dxf6 gxf6=.

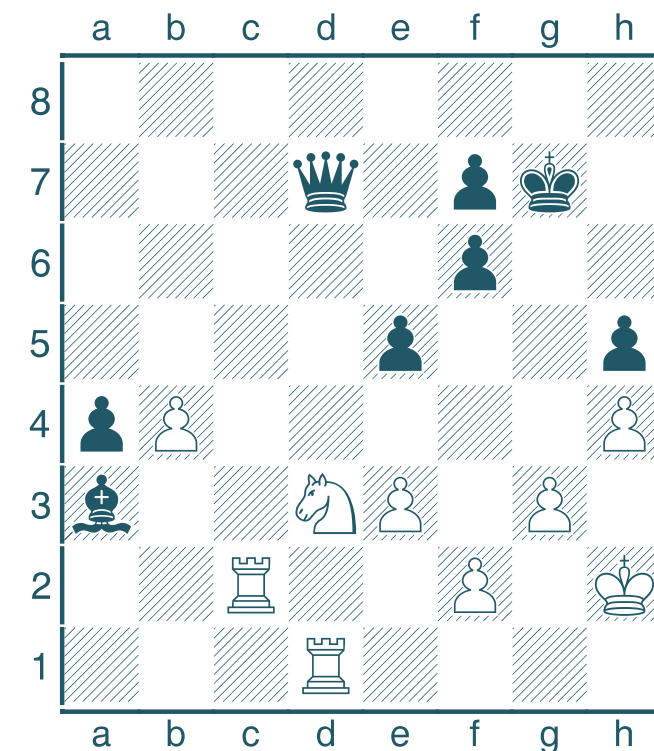
18.Tac1 Cd4 Dans de récents articles stratégiques, je mentionne que les Blancs veulent échanger les Fous dans le déséquilibre matériel C + F / F + F. Pourquoi Ian provoque-t-il cet échange délibérément ? Le facteur important est que les Fous b7 et g2 seront échangés tôt ou tard, donc les Noirs ont intérêt à saisir les meilleures conditions de cet échange. Le dernier coup permet de gagner du temps et de centraliser les pièces; 18...e5 était une autre approche aiguë. **19.Cxd4 Fxd4 20.Da2 Fxg2 21.Rxg2 Db7+ 22.Rg1 De4 23.Dc2** Un coup très intéressant psychologiquement. Magnus sait que Ian veut compliquer la position et lui offre une possibilité en or de le faire en capturant la Dame pour deux Tours après 23...Tac8. Normalement, deux Tours l'emportent, mais la Dame noire a beaucoup d'arguments ici. **23...a5 24.Tfd1 Rg7 25.Td2** Magnus continue la provocation. **25...Tac8 26.Dxc8 Txc8 27.Txc8 Dd5**



La position est équilibrée, mais les deux joueurs ont obtenu ce qu'ils voulaient. Ian compte sur la complexité et la nature tactique de la position pour déjouer son adversaire, alors que Magnus est content d'obtenir une position plus technique.

Mes deux dernières affirmations, même si elles semblent contradictoires, sont plutôt complémentaires. À court terme, la tactique va être prépondérante, mais à long terme, le déséquilibre matériel deux Tours contre Dame amène une situation plus technique. On peut également expliquer cette dualité sous l'angle respectif des deux joueurs. Le jeu des Blancs avec les Tours va demander une réflexion plus systématique (*comment coordonner les Tours ensemble, comment manœuvrer le Cavalier*), alors que le jeu des Noirs va être plus exigeant sur le plan tactique (*comment créer des menaces avec le duo Dame + Fou, comment utiliser la capacité maximale de la Dame*). **28.b4 a4 29.e3 Fe5** L'option risquée pour poursuivre le combat. Après 29...Fb2 30.Tc5 Dd6 31.Txb2 Dxd3 32.Tbc2! Dxa3 33.Txb5 Da1+ 34.Rg2 Db1, les Noirs n'ont rien à craindre, car le Roi blanc est trop faible. **30.h4!** Un excellent coup qui donne une case de fuite au Roi blanc en h2. D'après moi, Magnus a saisi que 30...Fe5 signifiait une prise de risque et il veut encourager une agressivité qui pourrait ne pas être justifiée; 30.Tc5 Db3 31.Cxe5 fxe5 32.Txb5 Db1+ 33.Rg2 De4+ force la nulle tout de suite. La dynamique des derniers coups est vraiment intéressante, car les deux joueurs évitent la nulle, chacun étant persuadé qu'il fait figure de favori. **30...h5** Immobilise un pion sur une case vulnérable. Il serait sage ici de « limiter les pertes » par 30...Fb2 31.Tc5 Dd6 32.Txb2 Dxd3 33.Tbc2 Dxa3 34.Txb5 Da1+ 35.Rg2 Db1=. **31.Rh2 Fb2?** Trop tard, mais la réfutation est loin d'être évidente; 31...Db3! 32.Cxe5 fxe5 33.Td7 Dxa3 34.Tcc7 est de nature à faire peur, mais la position demeure toujours en équilibre après 34...Db2 35.Txf7+ Rg6. **32.Tc5 Dd6** 32...Dd7 33.Tcc2! Fxa3 34.Ta2+- . **33.Td1?** La stratégie agressive des Noirs porte fruit, car les Blancs ratent une

suite décisive extrêmement déguisée : après A) 33.Tcc2! Fxa3 34.Cf4! Dxb4 35.Td7 e5 36.Cxh5+ Rg6 37.Tc6!! Rxh5 38.Txf6, la Dame noire doit se sacrifier pour éviter le mat. Presque impossible à trouver, car même l'évaluation de la position finale n'est pas évidente à l'œil nu. Un joueur avec un style plus chaotique et fantaisiste aurait plus de chances de trouver cette suite que Magnus; et après B) 33.Txb2=, cette suite plus humaine mène à l'égalité. **33...Fxa3 34.Txb5 Dd7!** Oups! Un coup raté par Magnus. Non seulement le Fou noir n'est pas pris au piège, mais le pion b4 tombe. **35.Tc5** 35.Tb6? Dc7 36.Ta6 Dc2-+. **35...e5** 35...Fxb4+. **36.Tc2?**



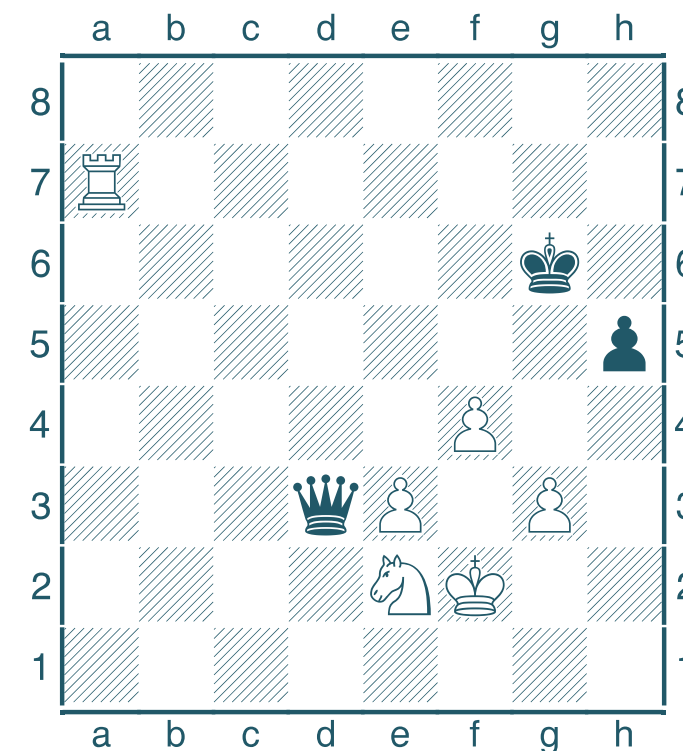
36.e4! Dd4 37.Ta5=. Pas facile à voir en zeitnot. **36...Dd5?** Cette erreur va sûrement hanter Ian pour longtemps. Il a mentionné dans la conférence de presse qu'il n'a simplement pas vu que le pion b4 était prenable : 36...Fxb4 37.Tcc1 Fa3 38.Ta1 Dg4!+. Grâce à cette

séquence acrobatique, les Noirs conservent leur dangereux pion « a ». Cela aurait été le couronnement de la prise de risques adoptée par les Noirs. **37.Tdd2 Db3 38.Ta2 e4?** Les Noirs brûlent les ponts avec ce coup antipositionnel. Le danger pour

un joueur dynamique est d'en faire trop, alors qu'un joueur plus technique risque de ne pas en faire assez; 38...Fxb4 39.Tdb2 Dxd3 40.Txb4 devrait tenir pour les Noirs sans trop de difficultés pratiques, même si ça reste un combat à sens unique. **39.Cc5 Dxb4 40.Cxe4?** Les quelques secondes restantes aux Blancs n'ont pas été suffisantes pour trouver la suite gagnante assez évidente 40.Tdc2! f5 41.Cxa4 Dxa4 42.Tc3 Dd1 43.Tcxa3 Rg6. La position est perdue, car les Blancs peuvent tranquillement progresser en utilisant la case d4 et les pions vont éventuellement tomber sous l'action des deux Tours : 44.Ta4! Rf6 45.Td4 Df3 46.Td5+-.

40...Db3 La position est de retour à o.o.o selon les ordinateurs. Par contre, cela n'est pas représentatif de la tâche titanesque de défense qui attend les Noirs. S'ils perdent leur pion « a », la partie est terminée. **41.Tac2 Ff8 42.Cc5 Db5 43.Cd3 a3 44.Cf4 Da5** À partir d'ici et pour longtemps, Ian va démontrer une grande agilité tactique pour se défendre. **45.Ta2 45.Td5 Da6 46.Cxh5+ Rh6 47.Ta2 Dc4 48.Tad2 Da6** force une répétition de position. **45...Fb4 46.Td3 Rh6!** Cela prend tout un sang-froid tactique pour permettre Td3-d5. **47.Td1 47.Td5 Da4 48.Txh5+? Rg7 49.Td5 Db3. 47...Da4 48.Tda1 Fd6 49.Rg1 Db3 50.Ce2 Dd3 51.Cd4 Rh7** Les Noirs maintiennent l'équilibre, car les Blancs sont incapables de coordonner leurs pièces pour gagner le pion a3. **52.Rh2 52.Cc2 Db3! 53.Cxa3? Fe5. 52...De4?** Il fallait conserver le *statu quo* et attendre patiemment. **53.Txa3! Dxh4+ 53...Fxa3 54.Txa3** gagne de façon systématique en amenant la Tour en f4 : 54...Dd5 55.Tb3 Rg6 56.Tb5 Dd8 57.Tf5 Dd7 58.Tf4. Le pion « f » est condamné maintenant que le Cavalier peut bouger. **54.Rg1 De4 55.Ta4** Une longue souffrance est en vue pour les Noirs même s'ils

tiennent toujours objectivement. **55...Fe5 56.Ce2 Dc2 57.T1a2 Db3 58.Rg2 Dd5+ 59.f3 Dd1 60.f4 Fc7 61.Rf2 Fb6 62.Ta1 Db3 63.Te4** Le parfait positionnement de la Tour pour couvrir le seul point faible. Le plan des Noirs consiste à garder leur Dame active entre les cases b3, b1 et h1 pour créer des menaces continues. **63...Rg7 64.Te8 f5 65.Taa8 Db4 66.Tac8 Fa5 67.Tc1 Fb6 68.Te5 Db3 69.Te8 Dd5 70.Tcc8 Dh1 71.Tc1 Dd5** Les menaces constantes de la Dame empêche les Blancs de progresser. **72.Tb1 Fa7 72...Fa5!. 73.Te7 Fc5 74.Te5 Dd3 75.Tb7! Dc2 76.Tb5 Fa7 77.Ta5 Fb6 78.Tab5 Fa7 79.Txf5 Dd3 80.Txf7+ Rxf7 81.Tb7+ Rg6 82.Txa7**



Les Blancs ont réussi à passer d'une position nulle à une autre, mais celle-ci est beaucoup plus difficile à défendre en pratique. **82...Dd5** Encore une fois, le plan consiste à jongler avec la Dame entre h1, b1 et d5. **83.Ta6+ Rh7 84.Ta1 Rg6 85.Cd4**

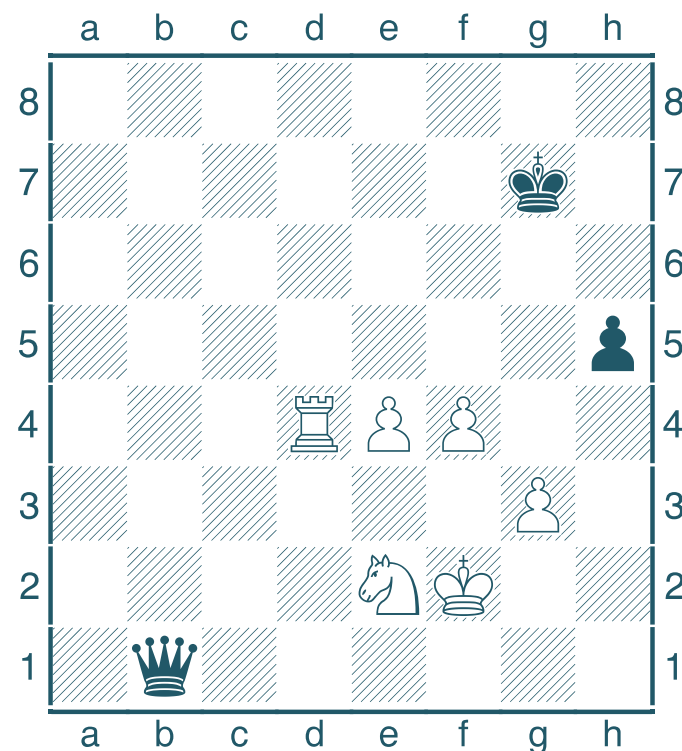
Belle opportunité pour

replacer le Cavalier sur la case f3. **85...Db7 86.Ta2 Dh1 87.Ta6+ Rf7 88.Cf3 Db1 89.Td6 Rg7 90.Td5 Da2+ 91.Td2 Db1 92.Te2** Le seul plan pour progresser consiste à avancer le pion « e ». **92...Db6 93.Tc2 93.Rg2 Db5. 93...Db1**

94.Cd4 Dh1 95.Tc7+ Rf6 96.Tc6+ Rf7 97.Cf3 Db1 98.Cg5+ Rg7 99.Ce6+ Rf7 100.Cd4 Dh1 101.Tc7+ Rf6 102.Cf3 Db1 103.Td7 Db2+ 104.Td2 Db1 105.Cg1 Incapable jusque-là d'effectuer l'avance e3–e4, Magnus effectue le bon regroupement pour s'assurer de pouvoir le faire. **105...Db4 106.Td1 Db3 107.Td6+ Rg7 108.Td4 Db2+ 109.Ce2 Db1 110.e4**

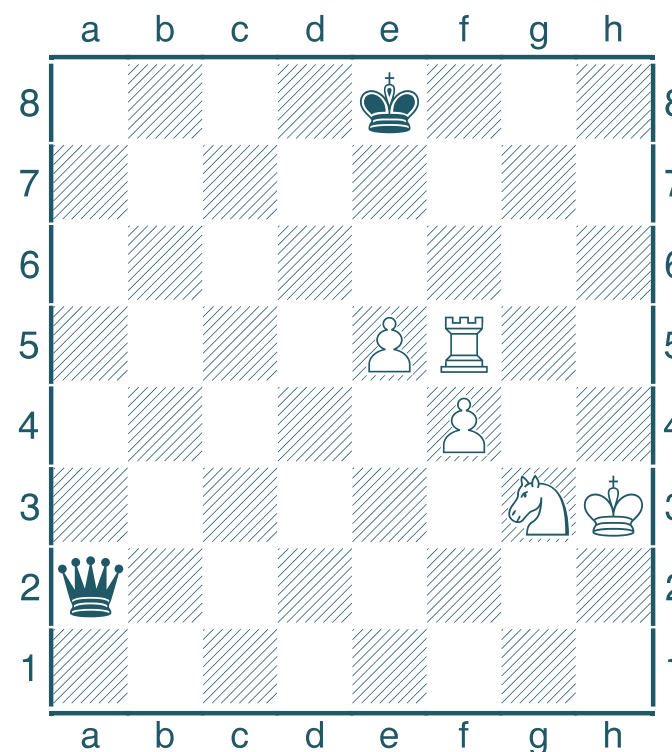


Le calme juste avant la tempête



Enfin ! Mais **la position est toujours nulle** après l'échange du pion « h ». À noter que c'est la troisième transformation d'une position théoriquement nulle à une autre, mais chaque fois la défense devient de plus en plus ardue. C'est d'ailleurs une des grandes forces de Magnus d'être capable de passer d'une formation avantageuse à une autre qui l'est encore plus. **110...Dh1 111.Td7+ Rg8 112.Td4 Dh2+ 113.Re3 h4 114.gxh4 Dh3+ 115.Rd2 Dxh4 116.Td3** Le génie du champion du monde ici est de trouver la formation parfaite pour progresser : le Cavalier en g3 et la Tour en g5. **116...Rf8 117.Tf3 Dd8+ Ian**

ne sent pas le danger et aurait certainement pu empêcher le regroupement idéal. **118.Re3 Da5 119.Rf2 Da7+ 120.Te3 Dd7 121.Cg3 Dd2+ 122.Rf3 Dd1+ 123.Te2 Db3+ 124.Rg2 Db7 125.Td2 Db3 126.Td5** Un joueur plus impatient aurait sûrement avancé ses pions et subi l'échec perpétuel. **126...Re7 127.Te5+ Rf7 128.Tf5+ Re8 129.e5 Da2+ 130.Rh3** La formation idéale avec la Tour qui défend le pion et le Cavalier qui empêche les échecs.



Mon Dieu, qu'ai-je donc fait ?

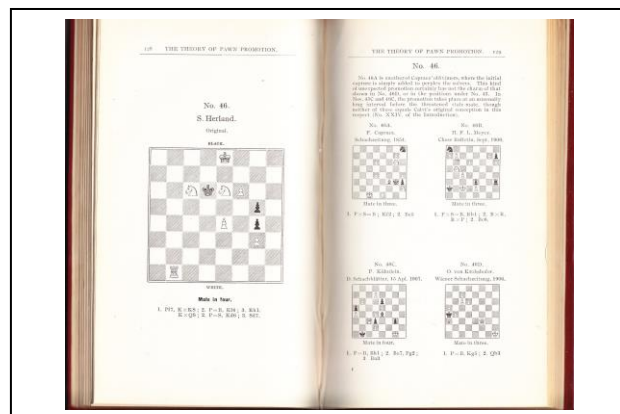
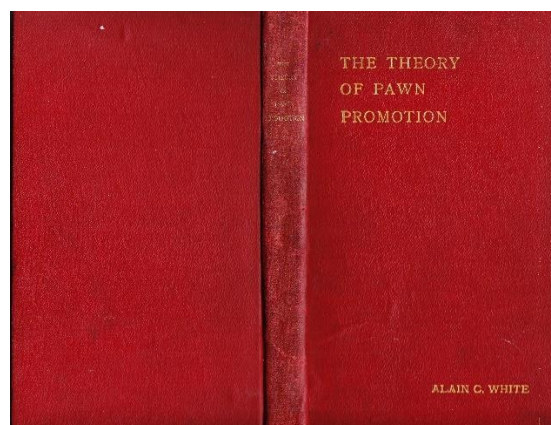
130...De6? Le coup perdant selon les bases de données, mais rendez-vous compte : 130...Dc2 fait nulle, tandis que 130...Df2 perd ! **131.Rh4 Dh6+ 132.Ch5** C'est terminé. Rien ne peut arrêter le rouleau compresseur. **132...Dh7 133.e6 Dg6 134.Tf7! Rd8 134...Dxe6 135.Cg7+- 135.f5 Dg1 136.Cg7 1-0** Les Noirs abandonnent, car le Roi a une belle cachette en g8 pour se soustraire des échecs. ■

La fameuse (et dispendieuse) « série de Noël » d'Alain C. White dédiée aux problémistes

**Wishing You
a Merry Christmas.**

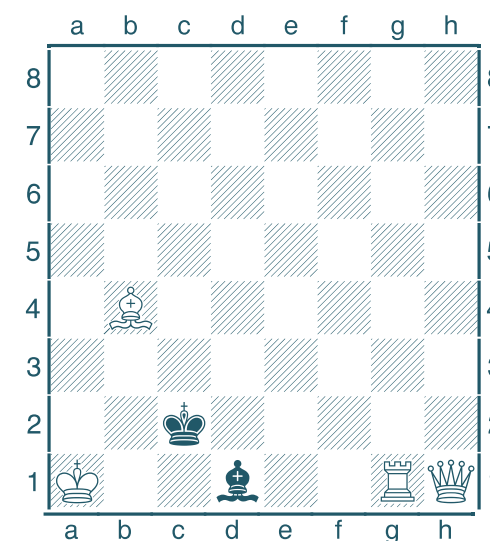
LITCHFIELD, CONN., U.S.A. ALAIN C. WHITE
Dec. 25th, 1923.

Cette "Série de Noël" (A. C. White's Christmas Series) parut de 1905 à 1936. Au total, la série complète compte 44 volumes que les collectionneurs de livres d'échecs s'évertuent à acquérir dans son intégralité, à prix d'or. Un des livres (The Theory of Pawn Promotion), publié en 1912, a été récemment adjugé à 576 \$ sur eBay après une suite d'enchères effrénées.

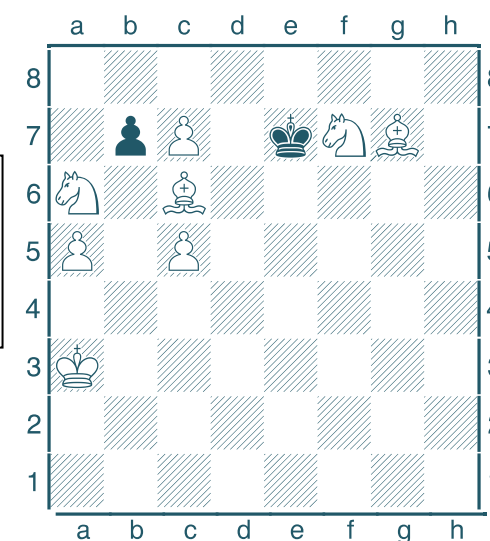


*Les livres (avec leur célèbre couverture rouge et leurs lettres capitales dorées) étaient rédigés en anglais, parfois en français ou en allemand, et l'un partiellement en tchèque. Parmi les problémistes ayant eu les honneurs de la "Christmas Series", citons le Français Numa Preti (figure emblématique du Café de la Régence à Paris, et éditeur de la revue d'échecs *La Stratégie*) :*

on lui doit Roi acculé aux angles (1905), Les tours de force sur l'échiquier (1906) et Les mille et un mats inverses (1907). Ou encore M. Havel (pseudonyme du Tchèque Miroslav Kostal, de la célèbre école bohémienne de problèmes d'échecs) avec Bohemian Garnets (1923), *dont le mat en 2 à gauche*. A. C. White contribua lui-même à la série, avec notamment The White Rooks (1910), The Theory of Pawn Promotion (1912), *dont le mat en 3 à droite*, et The Properties of Castling (1928).



**Solutions
à la
page
23**



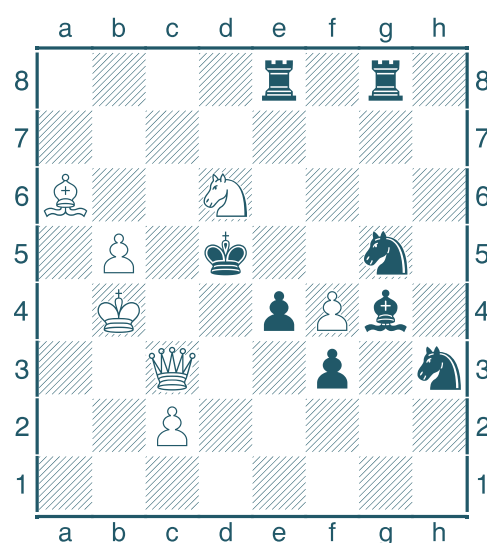
Né sur la "French Riviera" de parents américains, Alain Campbell White (1880, Cannes – 1951, Summerville, USA) a appris à jouer aux échecs avec son père. Il a 5 ans lorsque ses parents retournent aux USA. A 12 ans, il hérite d'une collection de 5000 problèmes d'échecs - "White to move..." : à lui de jouer, c'est le cas de le dire !

Diplômé de Harvard et de Columbia (deux prestigieuses universités de l'Ivy League), il était botaniste de profession, spécialiste des Stapélia (plantes grasses originaires d'Afrique du Sud) et des euphorbes (plantes vivaces). Il a aussi contribué à la création de la Connecticut State Park (parc naturel).

En 1926, Alain C. White réédita aussi dans sa série "The Chess Problem" du Néerlandais Henri Weenink – un ouvrage de référence des problémistes. On y retrouve Grimshaw et Novotny, deux célèbres compositeurs qui ont chacun donné leur nom à un thème devenu légendaire par la suite chez les problémistes.

Walter Grimshaw

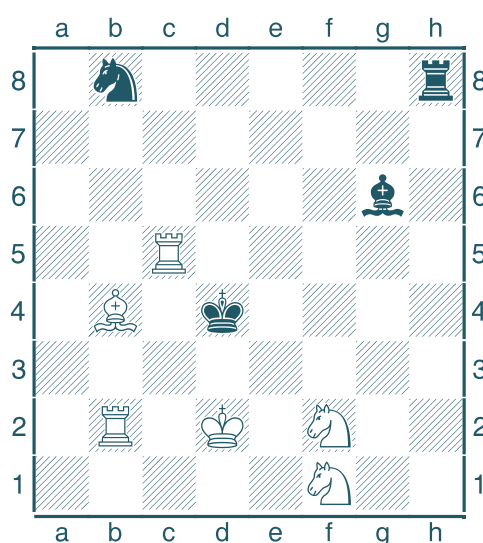
Illustrated London News, 1850
Les Blancs font mat en 5 coups



**Solutions
à la
page
23**

Antonin Novotny

Leipziger III Zeitung, 1854
Les Blancs font mat en 4 coups



Théoricien du problème d'échecs, Alain C. White a aussi entrepris une classification systématique des problèmes d'échecs. Plus d'un siècle après

le début de l'aventure de la "Christmas Series" (commencée en 1905) et 70 ans après sa mort, Alain C. White est maintenant considéré comme un problémiste visionnaire, très en avance sur son temps.

Mais voici un cadeau de Noël qu'il n'avait sûrement pas prévu. Ses livres aujourd'hui vendus à prix d'or sont devenus rares et peu accessibles, mais en janvier 2022, toute son œuvre retombe dans le domaine public, vu l'expiration de son copyright... ce qui devrait permettre à plusieurs éditeurs de réimprimer ses ouvrages à prix raisonnable. Tous pourront donc en profiter... du moins on l'espère !

**Wishing You a Merry Christmas !
En vous souhaitant un Joyeux Noël...
et échec et mat sous peu !! ■**



Voir l'annonce aux pages 2 et 3.

CIQ 2021 : Bator Sambuev champion du Québec

par Richard Bérubé, maître FIDE

Le Championnat Invitation du Québec s'est soldé par la victoire du grand maître Bator Sambuev. Habituellement tenue sur une base annuelle, cette compétition avait dû prendre une année sabbatique en 2020 en raison, bien sûr, de la COVID-19. Son retour en 2021 s'est fait sous l'angle de restrictions sanitaires rigoureuses. C'est pourquoi le nombre de participants fut limité à 8 plutôt que 16.

Après avoir disposé de deux adversaires chacun en quart- et demi-finales, Bator Sambuev (GM) et Olivier-Kenta Chiku-Ratté (MI) se sont affrontés en finale avec une bourse de 3 000 \$ pour le gagnant. L'issue allait être déterminée dans un match de 4 parties à cadence lente (40/90 + 30 min. + incrément de 30 sec.).

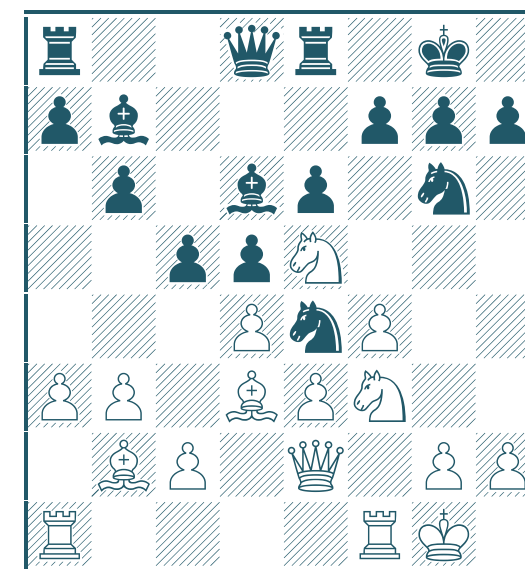
Après une première partie nulle, Chiku-Ratté remporta la seconde partie de belle façon, prenant les devants par le score de 1½ – ½. Dans un match aussi court (4 parties), on aurait pu croire la cause entendue, mais la déesse Caïssa nous réservait des surprises. Mais avant de soulever les moments critiques de la seconde moitié ce match, attardons-nous sur les faits saillants des deux premières étapes du tournoi.



Sambuev 2–0 Bolduc 1^{re} partie

Le maître Steve Bolduc avait la lourde tâche de croiser le fer avec l'ancien champion du Canada et favori du tournoi par le classement. Il a opté pour une approche classique au système tranquille adopté par son adversaire, mais cela n'a pas empêché le ciel de lui tomber sur la tête. En tacticien chevronné qu'il est, Sambuev n'allait pas manquer l'occasion qui lui a été offerte à son 14^e coup.

Dans la position du diagramme qui survint après 13...Cf6-e4?, il joua l'intrépide **14. Cxf7!**.

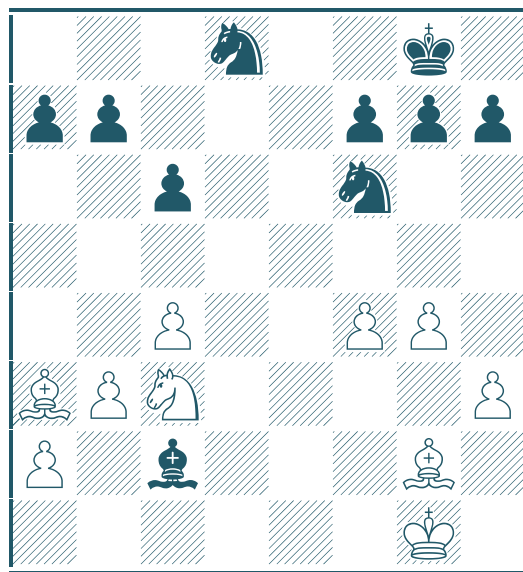


Après la suite forcée **14...Rxf7 15.Fxe4 dxe4 16.Cg5+**, le Roi noir ne peut retourner tranquillement à la maison avec 16...Rg8 à cause de 17.Dh5, car après 17...h6 survient 18.Dxg6 hxg5 19.dxc5 Ff8 20.fxg5 Dc7 21.Tf4 avec une attaque dévastatrice pour les Blancs. Bolduc a dû s'en remettre à **16...Re7 17.dxc5 bxc5**, mais après **18.Tad1!**, son Roi s'est retrouvé dans un véritable étau sur la colonne « e ». Dans ces conditions, il n'a pu survivre très longtemps : **18...Db6 20.Dg4 Cf8 20.Fxg7 c4 21.f5 Fd5? 22.fxe6 Fxh2+ 23.Rxh2 Fxe6 24.Ff6! mat**

Roussel-Roozmon 1½–½ Zhong 2^e partie

Le plus jeune joueur du tournoi, Kevin Zhong, 13 ans, était aux prises avec le grand maître Thomas Roussel-Roozmon. Il s'est bien battu.

Dans la première partie, il a pris un avantage important après une erreur de son adversaire en finale, mais n'a pas trouvé la technique nécessaire pour gagner. En revanche, son rival a su exploiter l'avantage de la paire de Fous dans la position suivante tirée de la décisive seconde partie.

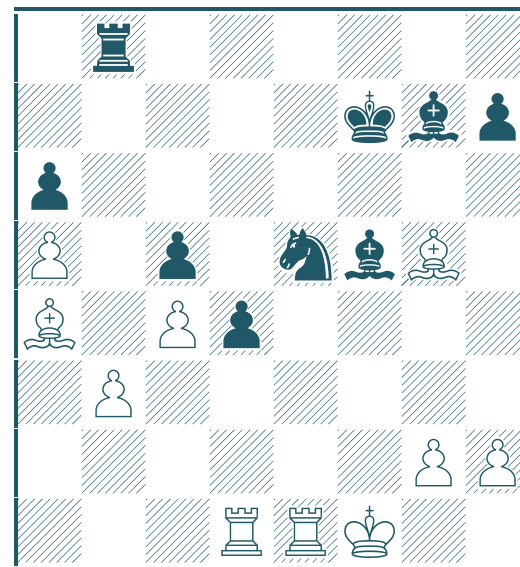


Avec une structure de pion symétrique en finale, on pourrait penser que les Noirs ne sont pas loin de l'égalité, mais la position est trompeuse. Les Fous blancs tirent de loin et les pièces noires manquent d'espace vital.

Le Cavalier en d8 est même en danger à cause du coup **28.f5!** qui lui coupe toute retraite. La menace de jouer 29.Fe7 coûte d'ailleurs un pion, car les Blancs devraient gagner rapidement après 29...b6 30.Fe7 Cb7 31.Fxc6. Les Noirs s'en sont remis à **28...c5 29.Fxc5** et les Blancs ont fait preuve d'une très patiente technique pour l'emporter.

Clyde 0-2 Chiku-Ratté 2^e partie

Le joueur le plus malheureux du tournoi fut probablement Jordan Clyde. Faisant un retour à la compétition, il devait affronter le jeune maître international Olivier-Kenta Chiku-Ratté qui a semblé le sous-estimer. Un peu « rouillé », il n'a obtenu aucun point en deux parties gagnantes. La seconde partie fut passablement crève-cœur.



Jouant avec les Blancs, Jordan bénéficiait d'une qualité et d'un pion de plus. Les Noirs n'ont eu d'autre choix dans la position du diagramme que de tenter de récupérer du matériel au moyen de **30...Fc2**. Après **31.Td2 Fxb3** les Blancs peuvent mettre à contribution le nouveau rayon d'action de leur Tour-Dame en jouant **32.Tf2+ Rg6 33.Ff4**, ce qui force pratiquement les simplifications **33...Fxa4 34.Fxe5 Fxe5 35.Txe5** qui mènent à une position facilement gagnante pour les Blancs. Mais Jordan fut attiré

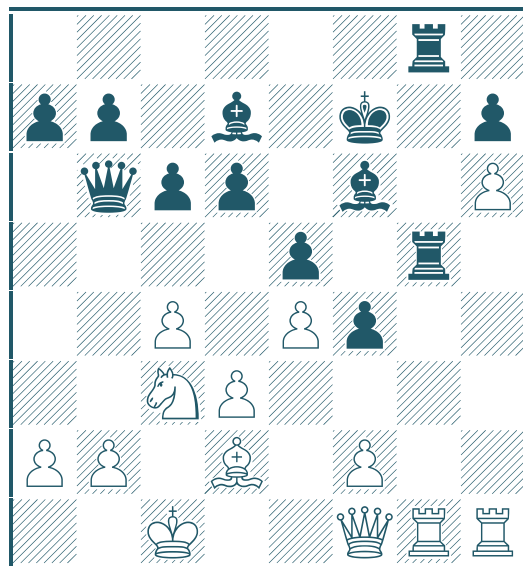
par un clouage qu'il croyait qu'Olivier avait raté : **32.Tb1??** La riposte ne s'est pas fait attendre : **32...Fxc4+** Un coup intermédiaire fatal qui prouve une fois de plus que le nom d'Olivier n'est en rien prémonitoire.

Avec deux grands maîtres toujours en lice, la demi-finale s'annonçait donc des plus intéressante. Les deux favoris grands maîtres tentaient d'atteindre la finale au détriment d'une jeune vedette québécoise montante. Cependant, le match **Roussel-Roozmon – Chiku-Ratté** fut plutôt terne; cinq parties nulles, dont deux à cadence régulière. On aurait dit que les deux joueurs préféraient attendre de jouer des parties rapides en prolongation, croyant davantage en leur chance dans ce contexte particulier.

La partie décisive de type Armageddon (5 minutes contre 4) allait donc décider du sort des deux joueurs. Cette partie aussi n'a pas fait de vainqueur et comme Roussel-Roozmon, ayant gagné le tirage, avait choisi les Blancs, il était dans l'obligation de gagner pour passer à l'étape suivante. Le résultat fut une finale interminable de Cavalier contre Cavalier qui s'est prolongée pendant 50 coups insipides.

Le match **Sambuev – Rodrigue-Lemieux** fut une tout autre affaire. En fait, le match s'est en quelque sorte décidé dans la position suivante provenant de la première partie.

Rodrigue-Lemieux 1/2–1 1/2 Sambuev
1^{re} partie

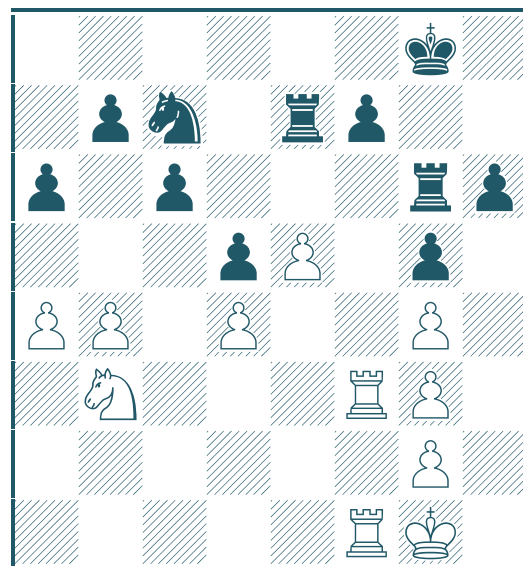


Dans une ouverture Anglaise asymétrique, Sambuev a laissé son Roi au centre à la faveur d'une action rapide à l'aile-Roi, une stratégie qu'il emploie fréquemment. Dans la position du diagramme, il menace d'installer dangereusement son Fou en f3. Les Blancs ne peuvent empêcher cette action en jouant 23.f3? à cause de l'attaque de la Tour en g1 par la Dame noire. Pour les Blancs, il faut donc procéder préalablement à un échange de Tours au moyen de 23.Txg5, mais après 23...Fxg5 le pion h6 est assurément condamné. C'est probablement pour cette raison que Shawn a préféré jouer **23.Ce2?! Fg4 24.f3** (sinon ...Ff3) avec des chances de salut en finale de Dames malgré la perte d'un pion : **24...Fxf3! 25.Dxf3** (25.Txg5 Fxe2) **25...Txg1+ 26.Cxg1 Txg1+ 27.Txg1 Dxg1+ 28.Rc2 Dg6** Cependant, Sambuev a su

manœuvrer avec précision, évitant tous les pièges au passage, en route vers une victoire de plus de 100 coups (*une trentaine probablement inutiles*). Ce qui nous ramène à la finale.

Chiku-Ratté 1 1/2–2 1/2 Sambuev
2^e partie

Après une nulle bien acquise, Chiku-Ratté, avec les Blancs dans la seconde partie, a mené une cavalcade étonnante après avoir accepté la formation de pions triplés.



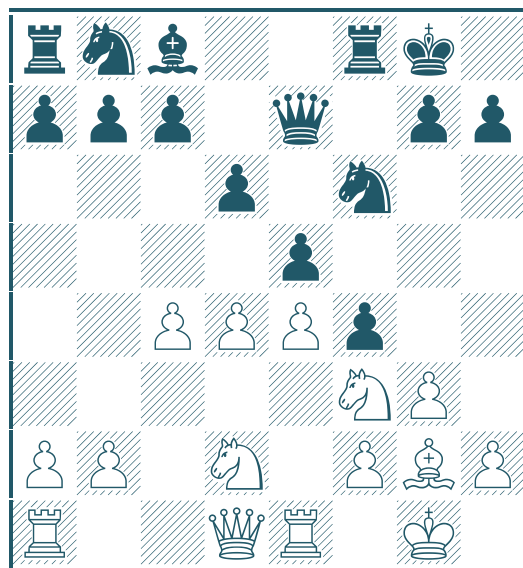
Dans cette position, il joua **38.Ca1!**. Le Cavalier utilise sa pire case de l'échiquier pour atteindre sa meilleure : f5. La suite fut **38...Ce6 39.Cc2 Rf8 40.Td3** Libère le Cavalier de la défense de d4. **40...Td7 41.Ce3 Re8 42.Cf5** Rendu à destination, le Cavalier limite passablement l'action des pièces adverses. **42... f6 43.a5** Les Blancs veulent conserver un pion e5 pour permettre au Cavalier de sauter en d6 à la

première occasion intéressante. **43...fxe5 44.dxe5 Rd8 45.Cd6 Te7 46.Tdf3 c5** Un peu d'espace vital. Les Noirs ouvrent la case c6 au Roi. **47.Tf6?** Mieux valait 47.bxc5. **47...Tg8?** 47...Txf6 48.exf6 Td7 49.bxc5 Cxc5 accordait de meilleures chances. **48.Cf5 Tee8 49.bxc5 Tgf8?** Produit une belle combinaison qui permet au Cavalier de se faire valoir à nouveau; 49...Cxc5 50.Td6+ Rc7 51.Tc1 aurait fait perdre le Cavalier. Le pion « a » des Blancs est mis à contribution dans cette dernière suite. Il fallait s'en remettre à 49...Rc7 avec une situation difficile pour les Noirs. **50.Cg7!** Gagne la qualité. **50...Txf6 51.exf6 Cxc5** La justification du coup 50.Cg7 se trouve dans la suite 51...Cxcg7 52.fxg7 Re7 (*pour empêcher 53.Tf8*) 53.Te1+. **52.Cxe8 Rxe8 53.f7+ Rf8 54.Tf5 Cb3 55.Txd5 Rxf7 56.Td7+ Rf6 57.Txb7 Cxa5 58.Tb6+ Rg7 59.Txa6 Cb3 60.Rf2 Cc5 61.Ta7+ Rf6 62.Re3 Ce6 63.Ta6 Re5 64.Tc6 Rd5 65.Tc8 1-0** Les pions de l'aile-Roi tombent incessamment.

Chiku-Ratté 1 1/2–2 1/2 Sambuev
4^e partie

Sambuev s'est repris de belle façon dans la 3^e partie en égalisant les chances dans une Grünfeld classique. La table était mise pour la dernière partie du match. En cas de nulle, une prolongation en parties rapides (*15 minutes + 5 secondes par coup*) serait nécessaire.

1.d4 e6 Invite à entrer dans une partie Française, l'ouverture favorite de Sambuev.
2.c4 Fb4+ 3.Fd2 De7 4.Cf3 f5 Produit un système hybride appelé « *défense Bogó-Hollandaise* ».
5.g3 La suite la plus populaire.
5...Cf6 6.Fg2 o-o 7.o-o Fxd2 8.Cbxd2 Plus courant est 8.Dxd2! qui réserve la case c3 au Cavalier, une meilleure case de sortie.
8...d6 9.Te1 Dans le but évident de jouer e2-e4.
9...e5 10.e4 f4!?



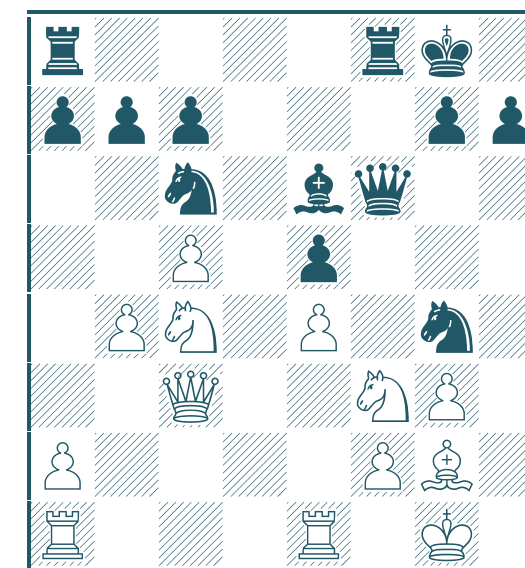
Évidemment, 10...fxe4 11.Cxe4 favorise la stratégie blanche et est à déconseiller. L'attaque à la baïonnette introduite par le coup du texte est moins efficace avec un centre encore fluide, mais Sambuev fera mentir le dicton. **11.c5?!** Un nouveau coup. Cette réaction « *à la Nimzovitch* » est un peu trop optimiste. La meilleure façon de traiter le système noir est de le prendre de front : 11.gxf4 Ch5 12.fxe5 Cf4 13.exd6 cxd6 comme dans une partie Christiansen – Short,

Hastings 1980, qui a démontré que le gambit des Noirs est probablement trop ambitieux.

11...fxg3 12.hxg3 12.fxg3!?. 12...dxc5 13.dxc5? Laisse le champ libre aux Noirs pour déclencher une attaque à l'aile-Roi. Les Blancs pouvaient avantageusement frapper au centre par 13.Cxe5, puisque le Cavalier trouve une excellente case de blocage en d3 après 13...cxd4 14.Cd3!. Les Blancs ont de fortes compensations pour le pion sacrifié sous la forme d'une majorité active à l'aile-Roi et une pression sur la colonne « c » (*Ta1-c1*). En outre, le pion e4 est dangereusement libre (*e4-e5-e6*). Un exemple est la suite : 14...Cc6 15.e5 Cg4 16.e6!.

13...Cc6 L'idée des Blancs était 13...Dxc5 14.b4! De7 15.Cc4 avec initiative, mais les Noirs n'ont jamais eu l'intention de capturer ce pion. **14.b4 Fg4 14...Cxb4 15.Db3+.**

15.Db3+ Fe6 16.Dc3 Cg4 Les Noirs ont obtenu la formation d'attaque désirée. On peut facilement se méprendre sur son efficacité. La pression sur la colonne « f », la stabilité du Cavalier en f6 et la possibilité de voir apparaître la Dame noire en h6 sont des atouts de taille pour les Noirs. **17.Cc4?** Les Blancs aimeraient bien contrer le Cavalier g4 au moyen de Cc4-e3, mais il était plus urgent de surveiller étroitement la case d4 par 17.Cb3 afin d'éviter que le Cavalier f3, la pierre angulaire de la défense blanche, ne soit attaqué par ...Cc6-d4. **17...Df6!** En route vers h6.



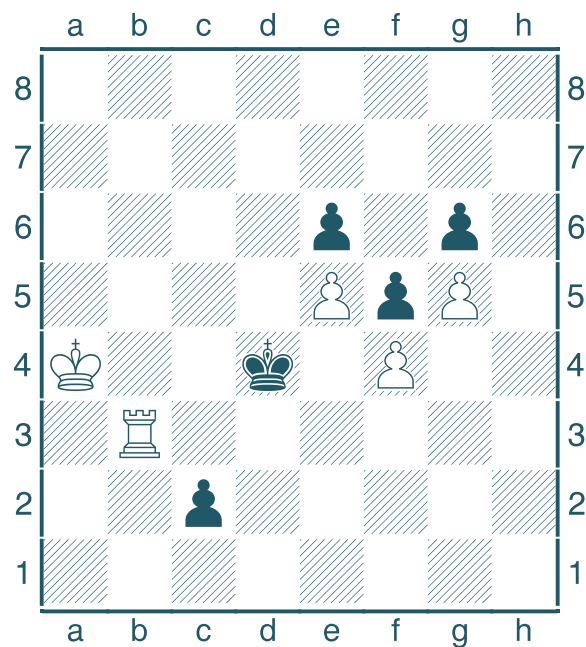
18.Tf1? Fait perdre sur-le-champ. Les Blancs veulent naturellement défendre f2, mais ce coup asphyxie le Roi. Il se peut que la position blanche soit déjà perdante, mais il fallait essayer 18.Ce3!. Après 18...Cd4, les Blancs peuvent répliquer par 19.Cf5! qui colmate la colonne « f » suffisamment longtemps pour développer du contre-jeu au centre : 19...Fxf5 20.exf5 Dxf5 21.Cxe5! Dxf2+ 22.Rh1 Cxe5 23.Tf1 (23.Txe5 Tf6) De2 24.Dxd4 c6 25.Tfe1 Dh5+ 26.Dh4 Dxh4+ 27.gxh4. Les Blancs ont un pion en moins, mais encore une partie. **18...Cd4** La menace ...Cd4-e2+ est de trop. **19.Cxd4 Dh6! 20.Cf3 Txf3 o-1**

Une façon pour le moins abrupte de terminer le match. Bator Sambuev devient champion du Québec pour la première fois, un fait qui pourrait en surprendre plusieurs. Il avait perdu en 2018 contre Zong Yang Yu. ■

Que vaut ma position ?

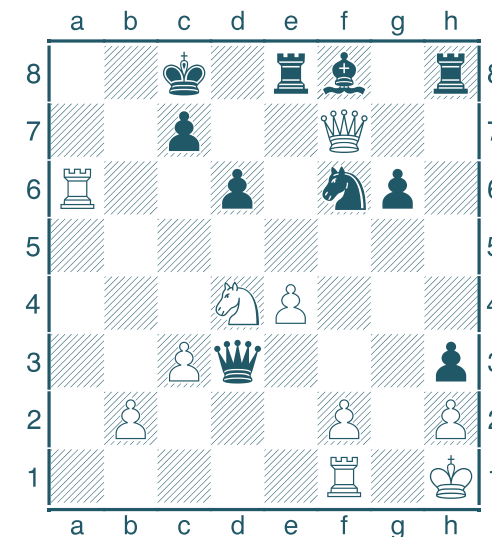
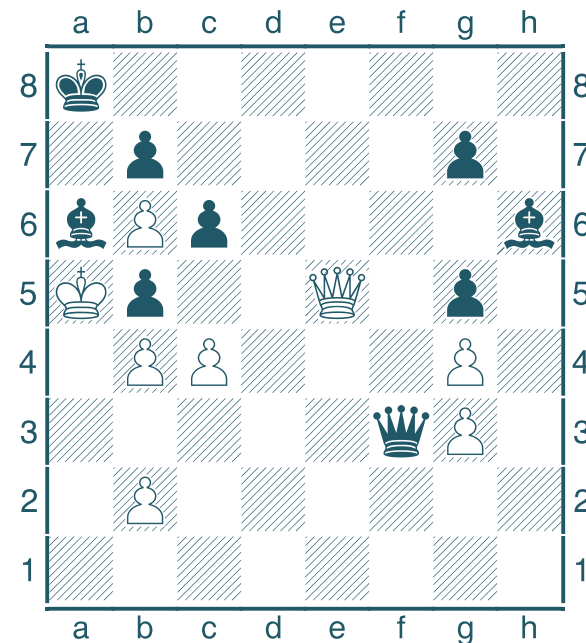
Solutions à la page 22

Lorsque deux coups défensifs similaires sont possibles, vous arrive-t-il d'en choisir un au petit bonheur ? Si oui, pratique dangereuse ! Aux Noirs à jouer. Les Blancs menacent de faire mat en e8, et les Noirs n'ont que deux parades : 1...Df8 et 1...Df7. Ces deux coups sont-ils vraiment interchangeables, ou vaut-il mieux en jouer un plutôt que l'autre, et pourquoi ?



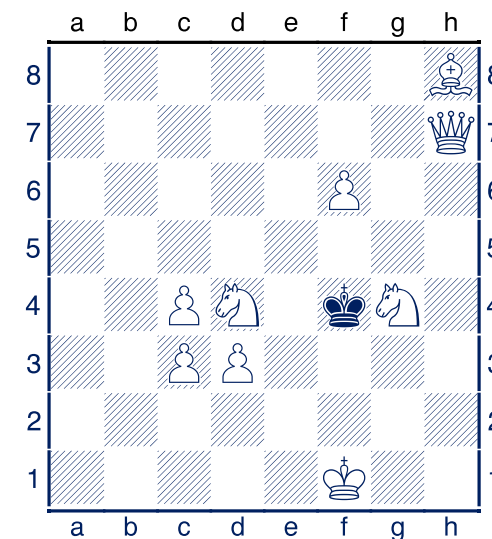
1

Sérieusement, les Blancs devraient-ils abandonner à cause du pion noir qui va à Dame ?



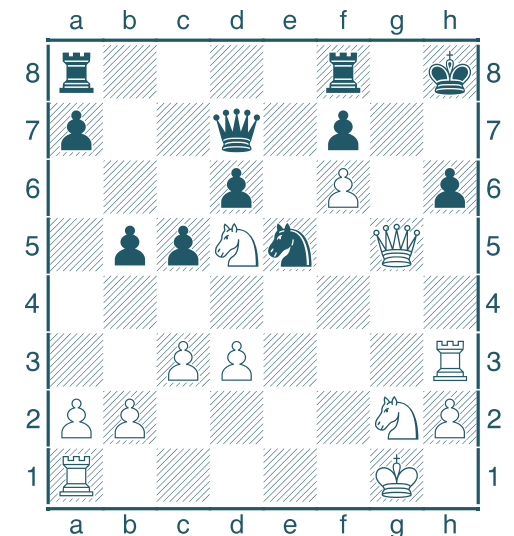
3

Les Noirs ont capitulé à cause des multiples menaces blanches. En auriez-vous fait autant ?



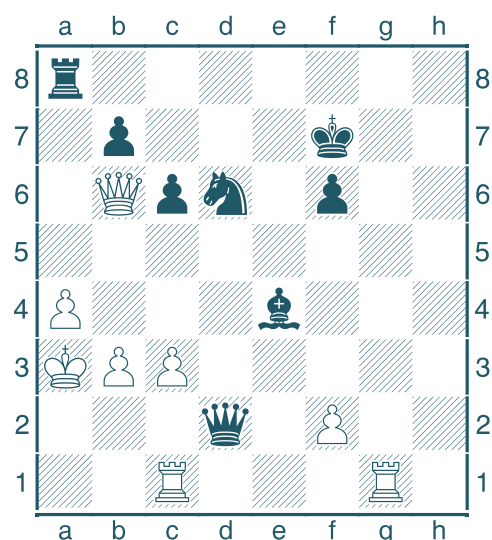
2

La Dame noire attaque les deux Tours. Le moment est-il venu de paniquer ?



4

Les Blancs jouent et font mat en 2 coups. Pourtant, le Roi noir semble pouvoir fuir un peu partout ?

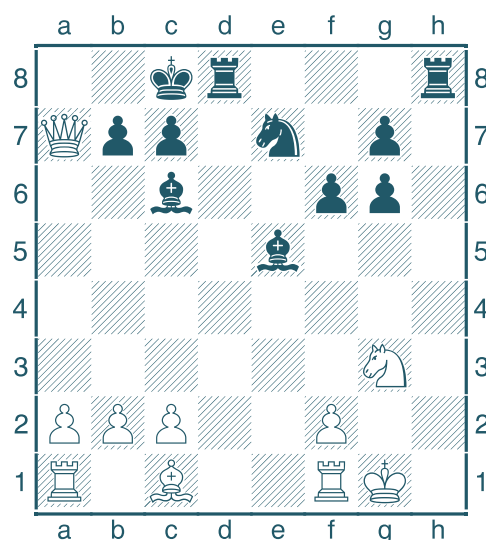


5

*Aux Noirs à jouer.
Comment prouver
que la Dame blanche
n'est pas si bien placée
que ça en b6 ?*

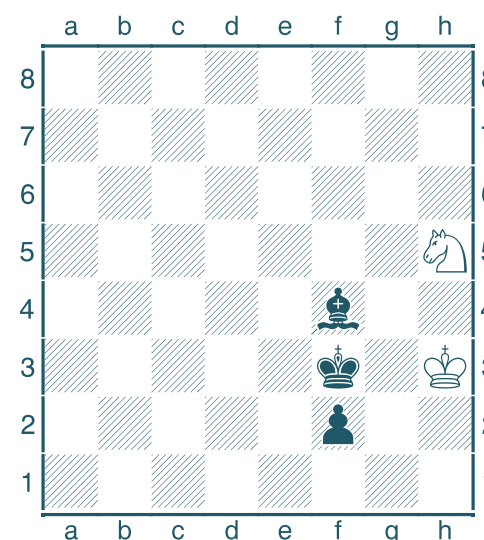
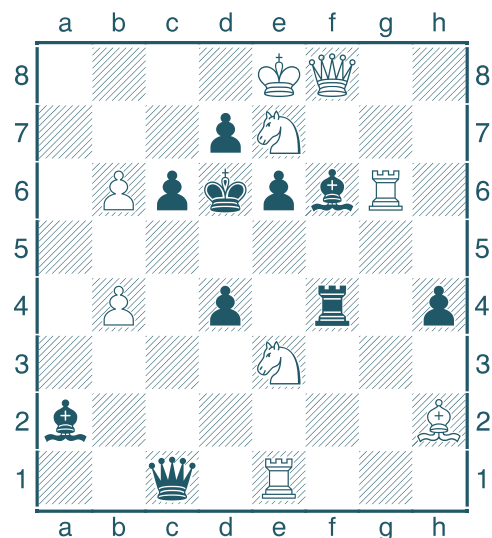
6

*Aux Noirs à jouer.
Devraient-ils songer
en priorité à attaquer
ou à se défendre ?*



7

*Les Blancs jouent et font
mat en 2 coups. Le défi
est bien sûr de trouver
le premier coup blanc
le plus dommageable.*

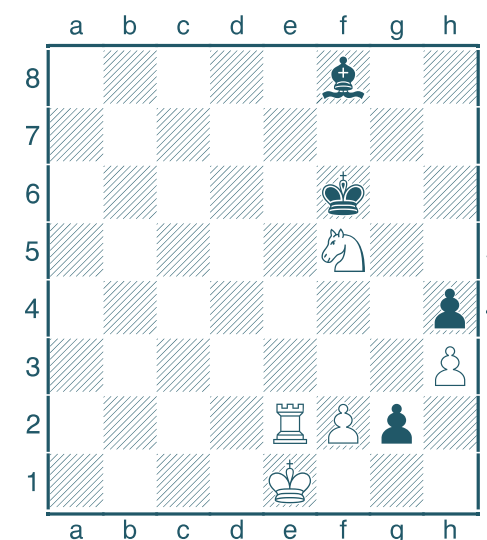


8

*Aux Blancs à jouer.
À combien évaluez-vous
les chances de
promotion
du pion noir ?*

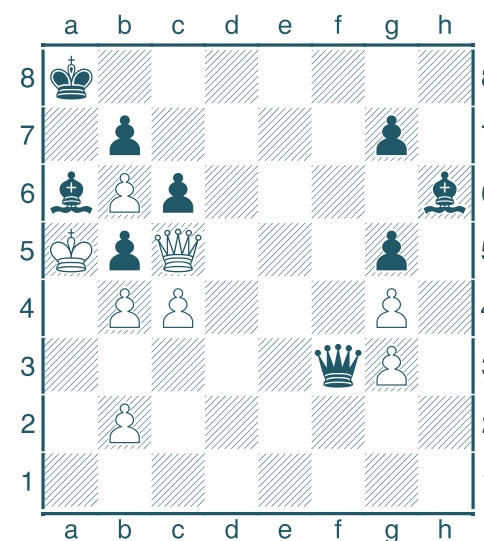
9

*Encore une fois, il semble
bien que la promotion du
pion noir soit imparable.
Que feriez-vous
dans ces conditions ?*



10

*Que peuvent espérer
les pauvres Blancs
avec deux pièces
en moins ? ■*



Le coach vous parle

Quel genre d'analyses faites-vous après la partie ?

par Jean Hébert, maître international

Dans une partie d'échecs normale, la majorité des coups sont « ordinaires » et s'expliquent simplement. On développe nos pièces, on protège notre Roi, on effectue tel ou tel échange pour parer une menace, etc. Dans les parties d'amateurs remplies d'erreurs, le fil conducteur est souvent inexistant et les coups bien souvent un peu étranges et difficiles à expliquer autrement que par le manque d'attention ou le manque de compréhension des antagonistes.

En 2021, les analyses post mortem après les parties ont perdu beaucoup de leur attrait.



Plutôt que d'échanger des informations de valeur très douteuse avec d'autres amateurs, ceux-ci préfèrent le plus souvent retourner à la maison pour accéder à un module d'analyse, ou encore le faire sur place sur une tablette, un ipad ou autre outil informatique, toujours avec un module tel que Stockfish.

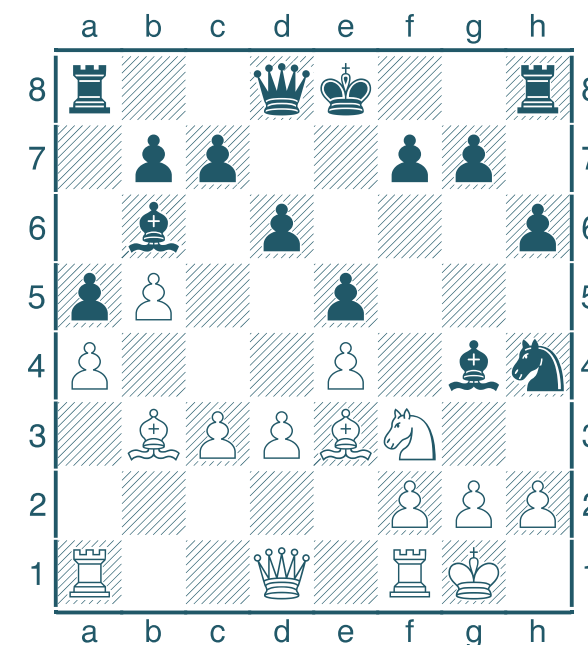
Naturellement, il ne faut pas dédaigner complètement l'intérêt social d'interagir avec d'autres joueurs, ne serait-ce que pour créer des liens amicaux. Mais en bout de ligne, il faut bien admettre que, sur le plan échiquéen, on peut apprendre beaucoup plus avec un module d'analyse.

Encore faut-il s'y prendre adéquatement pour en retirer le maximum d'informations. Il faut explorer plusieurs variantes aussi loin que possible pour rencontrer et résoudre des positions intéressantes. C'est un exercice que je fais souvent pour trouver (et créer !) du matériel intéressant pour mes étudiants.

La position suivante provient d'une partie jouée dans une simultanée de Vladimir Kramnik (Noirs) contre un amateur du nom de Georg Von Schenk classé environ 1600. Dans cette position critique, un coup défensif très difficile aurait pu provoquer des complications fascinantes et une partie exceptionnelle.

Avec l'aide de Stockfish, nous avons construit cette partie imaginaire remplie d'excellents coups et de situations instructives.

Georg Von Schenk – Vladimir Kramnik Simultanée (analyse), Francfort, 1996

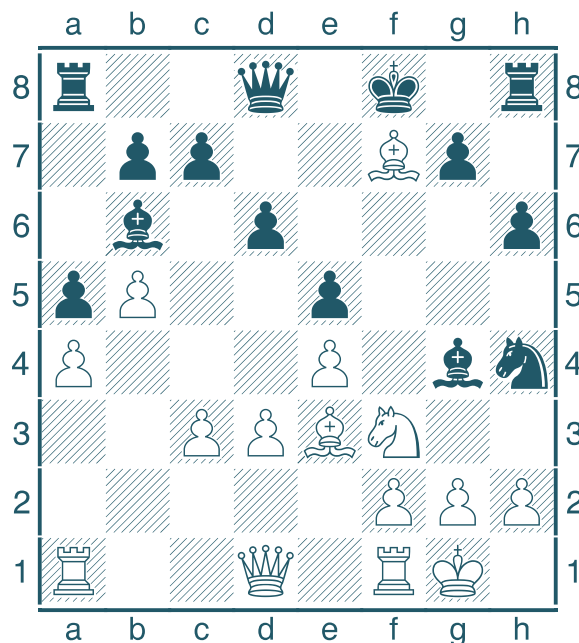


Phase 1 : le clouage. Comment se défendre contre la menace mortelle 16...Df6 ?

16.Fxf7+!! Cette combinaison défensive repose sur le fait que le Fou g4 n'est pas protégé. Durant la partie, l'amateur a succombé rapidement, ne trouvant pas cet unique et difficile coup pour résister : **16.De2? Df6-+ 17.g3??**. Lamentable défense. Après 17.Tfb1 Cxf3+ 18.gxf3 Fxf3 19.Da2 Dg6+ 20.Rf1 Fxe3 21.fxe3 f5, les Blancs perdent aussi, mais « honorablement ». **17...Cxf3+ 18.Rh1 0-1**

16...Rf8?! Difficile de critiquer un coup comme celui-là, car en pratique la réfutation est quasiment impossible à trouver pour quiconque, à part un module d'analyse. **16...Rxf7!?** est supérieur.

Après **17.Cxe5+ dxe5 18.Dxg4 g5** 18...Cg6 19.c4! □ c5 19...De8 20.c5 Fa7 21.c6! bxc6 22.Tac1!. **19.d4!,, exd4?! 19...Dc8!** maintient un avantage noir, mais la position demeure compliquée et les Blancs bien en vie. 20.Dh5+ Rg7 21.f4 exf4 22.Fxf4 Cg6 23.Fg3 De6. **20.Fxd4 Fxd4 21.cxd4∞**, les Blancs ont obtenu des compensations adéquates pour la pièce (*deux pions et un Roi noir exposé*).

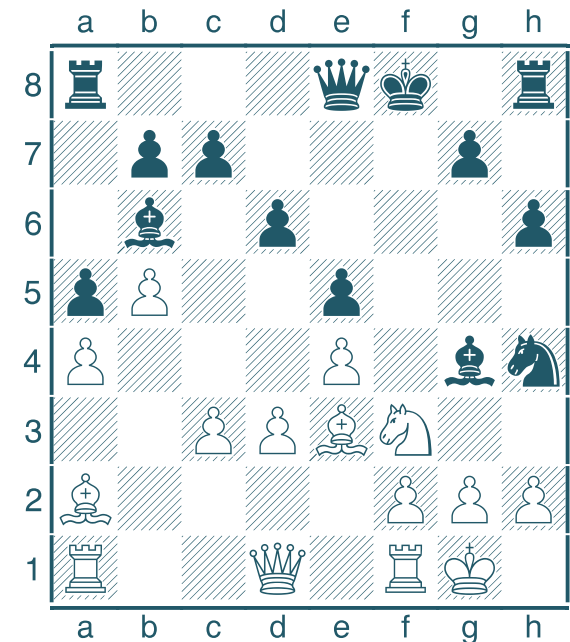


Phase 2 : une défense tactique profonde.

17.Fa2!! Une retraite absolument phénoménale quand on réussit à trouver pourquoi les autres cases (*b3, c4 et surtout d5*) ne font pas le même travail. Le plus logique est **17.Fd5?! Attaque le pion b7. 17...Fxf3!** 17...Df6? serait réfuté par 18.Cxe5!! et ce sont les Blancs qui gagnent du matériel ! **18.gxf3 Fxe3** 18...Df6 19.Rh1 Cxf3 20.Rg2=. **19.fxe3 Dg5+ 20.Rf2 Dg2+ 21.Re1 Db2!** La menace de

jouer 22...Cg2 mat permet aux Noirs de gagner la qualité et de conserver un avantage, par exemple **22.Tf2 Cg2+ 23.Txg2 Dxg2**.

17...De8



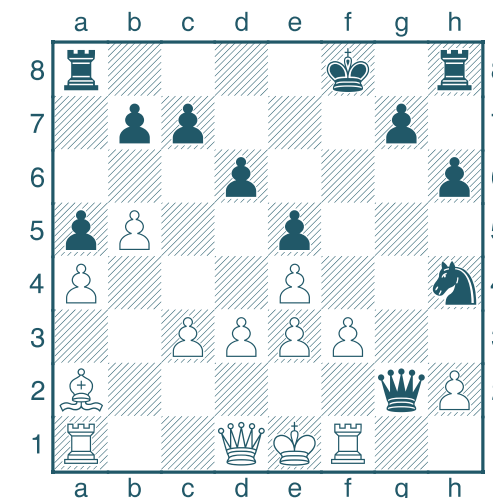
Renouvelle la menace d'une attaque décisive du Cavalier f3 cloué par ...De8-h5. Et encore une fois, les Blancs ont besoin d'une ressource extraordinaire, en supposant qu'elle existe. Autres possibilités :

A) **17...Df6?** serait le pire coup possible après avoir été une menace mortelle ! **18.Cxe5!!+-**, par exemple **18...Fxd1 19.Cd7+ Re7 20.Cxf6 gxf6 21.Taxd1** avec deux pions de plus;

B) **17...Cxf3+!? 18.gxf3 Fh3 19.f4!** Le sacrifice de qualité est justifié par la situation précaire du Roi noir. **19...Fxf1 19...exf4 20.Dh5?! (20.Fxf4 Df6 21.Df3 [21.Fg3? h5!]**

21...Fxf1 22.Rxf1 Td8 23.Dg3 Dxc3 24.Td1 Db2 25.Td2 Da1+ 26.Rg2 g5 27.e5!? d5! [27...Rg7? 28.d4±] **28.Fxg5 hxg5 29.Df3+ Rg7 30.Df6+ Rh7 31.Df7+ Rh6 32.Df6+ Rh5 33.Df7+ Rh4 34.Df3 g4 35.Df6+ Rh5 36.Fxd5 Tdf8 [36...Txd5] 37.Ff7+ Txf7 38.Dxf7+ Rh6 39.Te2 Dd4 40.Te4 Dxf2+ 41.Dxf2 Fxf2 42.Rxf2+-)** 20...Dg5+ 21.Dxg5 hxg5 22.Fxb6 Th4!? 23.f3 cxb6 24.Tfe1 Tc8. **20.fxe5! dxe5 21.Dh5 Df6 22.Txf1 g6 23.Dh3 Td8 24.f4!** avec une initiative soutenue et d'excellentes chances pratiques pour les Blancs;

C) **17...Fxf3 18.gxf3 Fxe3 18...Df6!** 19.Rh1 Cxf3 20.Rg2 Ch4+ 21.Rh1 g5 22.Dg4=. **19.fxe3 Dg5+ 20.Rf2± Dg2+ 21.Re1**



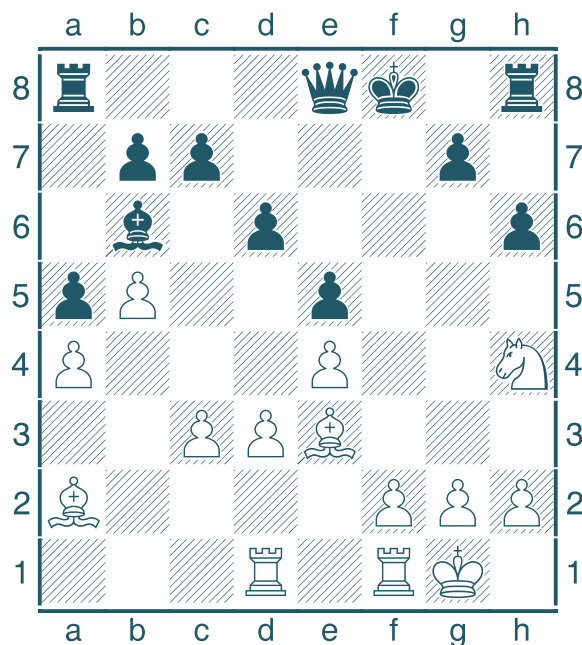
En quoi cette position est-elle essentiellement différente de celle où le Fou blanc est en d5 ? On le découvre après **21...Db2 22.Dd2!!** À cause du Fou a2, la dame noire est piégée ! **22...Dxa1+ 23.Re2 Dxf1+ 24.Rxf1** Grâce à

leur immense supériorité sur les cases blanches, les Blancs devraient gagner sans trop de difficultés. Exemple : **24...g5 25.d4 Cxf3 26.Dd3! Rg7 27.Re2! Thf8 28.Dc4 Tac8 29.De6 Tce8 30.Dd7+ Rg6 31.Dxc7+-.**

Phase 3: un sacrifice positionnel surprenant.. Voir le diagramme après 17...De8.

18.Cxh4!! Génial sacrifice positionnel de Dame ! Il n'y avait pas d'autre solution : 18.Rh1 Dh5+-.

18...Fxd1 19.Taxd1



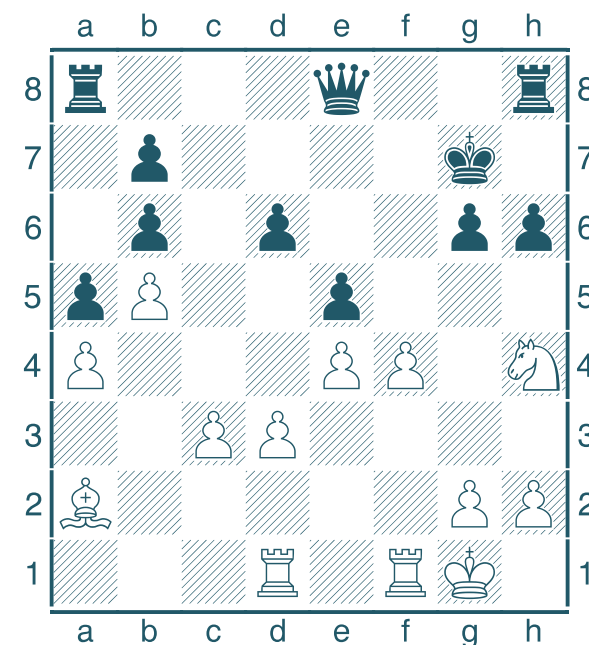
Phase 4 : les Blancs obtiennent l'initiative. En retour de la Dame, les Blancs ont deux pièces mineures très actives et un pion. De plus, à cause de leur roi déroqué, les Noirs ont du mal à coordonner leurs forces pour assurer sa sécurité.

19...g6 Pour jouer ... Rf8-g7 et relier les Tours, mais ce n'est pas la seule option :

19...Dh5!? 20.Cf5 Td8 21.d4 exd4 22.Fxd4 Fxd4 23.Cxd4 Re7 24.Fd5 Bien que le module d'analyse voit la position comme équilibrée, peu de joueurs humains se défendant avec les Noirs se sentiraient confortables.

20.Fxb6 cxb6 21.f4! Grâce à ce levier de pion, les Tours blanches s'activent.

21...Rg7



22.f5! Beaucoup de joueurs sont trop pressés de récupérer le matériel sacrifié, mais 22.fxe5 dxe5 23.Tf7+ Dxf7 24.Fxf7 Rxf7 25.Tf1+ Rg7 26.Cf3 The8 27.Rf2= ne promet que l'égalité. Les Blancs doivent être plus ambitieux.

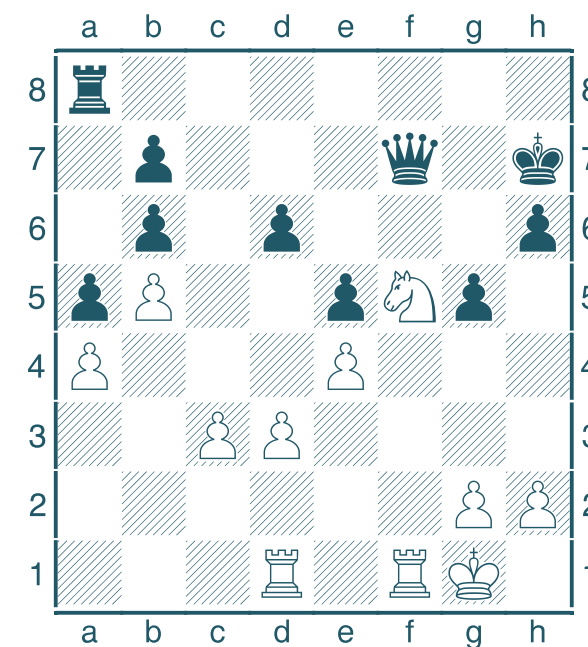
22...g5?! Il faut avoir les nerfs solides pour songer à 22...gxf5!? 23.Cxf5+ Rh7 24.Cxd6 Dd8 25.Tf7+ Rg6 qui semble néanmoins plausible.

23.f6+ Rh7! 23...Rf8? 24.Cf5 Dd8 25.d4! avec avantage écrasant.

24.Cf5 Tf8! 24...Td8? serait réfuté par 25.Cg7 Dd7 26.Fe6 Dc7 27.Ff5+ Rg8 28.Ce6.

25.f7?! A) 25.Cxd6? Dd7 26.Cc4 (26.Cf5 Txf6 27.d4) 26...De6±; B) 25.Ce7!± avec l'idée Fe6-f5 est la meilleure manœuvre. L'avantage blanc est indiscutable dans ce cas.

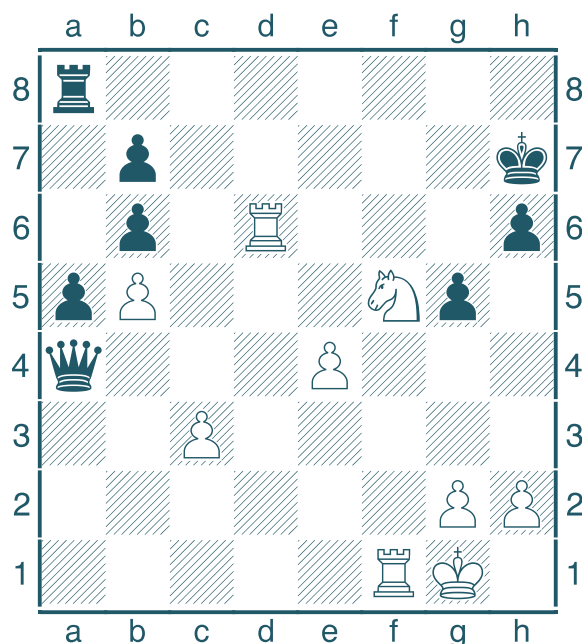
25...Txf7 26.Fxf7 Dxf7 Les Noirs ont survécu à une première vague d'attaque, mais un second levier de pion central amorce la deuxième vague.



27.d4! 27.c4.

27...exd4 28.Txd4 Db3 La Dame noire doit s'activer pour générer du contre-jeu, vu que les pions d6 et h6 sont condamnés.

29.Txd6 Dxa4 *Phase 5* : une position instructive pour mener l'attaque sur le Roi noir grâce à la collaboration C + 2T.



Grâce aux bases de données, on peut maintenant trouver facilement des positions avec distribution matérielle particulière (*ici 2T+C vs D+T*) et se familiariser avec leurs schémas tactiques. C'est un type d'entraînement de haut niveau (1800+). Les Blancs ont maintenant trois options principales : 30. Tfxh6+, 30. Td7+ et le plus ambitieux 30. Tf3 qui sera notre suite principale.

30.Tf3!? Probablement le coup le plus dangereux vu qu'il renforce l'attaque directe sur le roi ennemi par la venue possible de la Tour en h3.

A) **30.Td7+ Rh8** 30...Rg6? 31.e5! et il n'y a pas de défense contre Tg7+. **31.Cxh6 Dxb5 32.Tff7 Db1+ 33.Rf2 Dxe4!** 33...Dc2+? 34.Rf3+- . **34.Cf5** menace mat en 3, mais les Noirs sauvent la nulle par **34...Df4+ 35.Rg1** 35.Re1?? Te8+. **35...Dc1+ 36.Rf2 Df4+=;**

B) **30.Tfxh6+!?** C'est la suite la plus simple visant à obtenir une finale de Tours : **30...Rg8 31.Ce7+ Rg7 32.Th5 Dxe4 33.Txg5+ Rh6 34.Tg6+ Dxc6 35.Cxc6 Rxc6 36.Td1** avec une finale difficile pour les Noirs, encore que le pion passé a5 leur procure des chances de nulle.

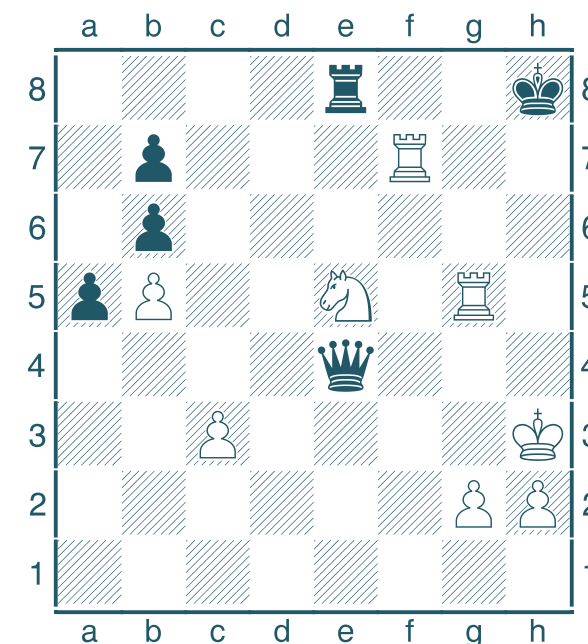
30...Da1+ 30...Dxe4? 31.Tfxh6+ Rg8 32.Tg6++-.

31.Rf2 Db2+ 32.Rg3 De2? Après 32...Te8!? 33.Tfxh6+ Rg8 34.Tg6+ Rh7 35.Txb6 Db1! 36.Txb7+ Rh8, les Noirs ont sécurisé leur Roi en prévenant un échec fatal de la Tour en h3. Il y a encore nombre de variantes compliquées, mais selon Stockfish, elles se terminent toutes par l'égalité. Exemple : 37.Tg7 Dxb5 38.Txg5 Tg8 39.Rh4 Txg5 40.Rxc5 a4 41.Th3+ Rg8 42.Rf6 Dc6+ 43.Re5 Dc5+ 44.Rf6 Db6+ 45.Re7 Dc7+ 46.Rf6=.

Vous trouvez qu'il y a beaucoup trop de variantes dans cet article ou dans mes chroniques en général ?

N'oubliez pas qu'une grande part de la beauté des échecs réside dans les variantes. On peut ajouter à ce dicton que beaucoup de situations instructives s'y retrouvent aussi.

33.Tfxh6+ Rg8 34.Ce7+ Rg7 35.Tg6+ Rh8 36.Txg5 De1+ 37.Rh3 Dxe4 38.Cg6+ Rh7 39.Ce5 Te8 40.Tf7+ Rh8



41.Cg6+!! 41.Tf4!? provoque encore une fois une finale de Tours avantageuse, mais pas forcément gagnante après 41...Txe5 42.Txe4 Txe4 43.Td5±.

41...Rg8 42.Tc7! De1 42...De3+ 43.Rh4 Te4+ 44.Rh5+-.

43.Cf4+! Rh8 44.Tgg7 Menace : 45.Cg6+ mat.

44...Te6! 45.Th7+ Rg8 46.Tcg7+ Rf8 47.Tf7+ Rg8 48.Thg7+ Rh8 Les Blancs jouent et gagnent !

49.Ch5! Pour éviter 50.Tf8 mat, les Noirs doivent céder du matériel, et cette fois la finale sera sans espoir.

49...Dxc3+ 50.g3 Dxc7 51.Cxc7 Th6+ 52.Rg2 Th7 53.Txb7 Txg7 54.Txb6 1-0 ■

SOLUTIONS

Que vaut ma position ?

(page 16)

o) Oui, il y a toute une différence entre les deux coups. 1...Df7!! 1...Df8? concède tout simplement la nulle : 2.c5!! g6 3.b3 Fg7 4.De8+ Dxe8 pat. **2.Dd4** Malheureusement, 2.c5 ne fonctionne plus : 2...Da2 mat. **2...Dg8!** Demeure sur la diagonale a2–g8 pour empêcher le pion c4 d'avancer. **3.b3 bxc4! 0–1** Élimine toute possibilité de pat. Les Blancs abandonnent, car ils se retrouvent avec deux pièces de moins sans compensation.

Certains diront que les Noirs avaient quand même une chance sur deux de tomber par hasard sur le bon coup. Mais pourquoi concéder la nulle la moitié du temps quand on peut gagner tout le temps ?

1) C'est la position finale d'une partie entre deux amateurs, Miller et Sanchez.

Dans *Chessnecdotes*, George Koltanowski raconte que les Noirs se sont offusqués du fait que les Blancs tardaient à abandonner, au point de faire une crise cardiaque et d'en mourir. Et pourtant, la position est bien nulle : **1.Tb4+ Rc5** Après 1...Rc3? 2.Rb5 c1=D 3.Tc4+, les Blancs gagnent facilement la finale de pions. **2.Tb5+ Rc6** 2...Rd4 (2...Rc4? 3.Tb8 Rd3 4.Tc8 Rd2 5.Rb4 etc. Les Blancs gagnent toujours la finale de pions.) 3.Tb4+ Rd3 4.Tb3+ Rd2 5.Tb2

Rd1 6.Txc2 Rxc2 mène à une finale nulle : 7.Rb4 Rd3 8.Rc5 Re4 9.Rd6 Rxf4 10.Rxe6 Rxg5 11.Rd5 f4 12.Re4 f3 13.Rxf3 Rf5 14.e6 Rxe6 15.Re4 etc. **3.Tb3!! c1=D** 3...c1=T évite le pat, mais mène à une finale nulle, par exemple 4.Td3 Tc4+ 5.Rb3Txf4 6.Td6+ Rc5 7.Txe6 Rd4 8.Txg6 Rxe5. **4.Tc3+!! Dxc3 pat 1/2-1/2**

2) Burkett – Fritzinger, Californie, 1969.

1.Ta8+!! Manque de bol, les Blancs ont paniqué et la partie s'est poursuivie ainsi : 1.Tfa1?? Dxe4+ 2.f3 De1+! 3.Txe1 Txe1 mat. En supposant qu'il faille vraiment protéger les deux Tours (*ce qui n'est pas le cas*), mieux valait 1.Taa1?, mais la position s'équilibre après 1...Dxe4+ 2.f3 Dd5 3.Dxf6 Fh6 4.Dxg6 Fe3. **1...Rb7 2.Db3+!!** Eh oui, aussi simple que ça ! Le Roi noir ne s'en relèvera pas. **2...Rxa8 3.Ta1+ 1–0**

3) Horseman – Gardner, Birmingham, 1955. **1...Cf3+!!** C'était vraiment si difficile à voir ? Les Noirs n'ont prévu que 1...Dxh3 2.Dg7 mat et 1...Cg6 2.Dxh6+. **2.Txf3 hxg5 0–1**

4) Un problème composé par George Koltanowski.

Le défi est bien sûr de trouver un coup qui force le Roi noir à se rendre sur une case fatale. Ce n'est pas évident, car il semble qu'il aura toujours accès à une case. Comment les Blancs vont-ils pouvoir toutes les contrôler ? **1.Ce5!!** En permettant au Roi de fuir sur n'importe laquelle des cases noires, les Blancs ne lui laissent qu'une porte de sortie (f4), facile

à contrôler ! **1...Rxe5** 1...Rg5 2.Ce6 mat; 1...Rg3 2.Ce2 mat; 1...Re3 2.Dh6 mat. **2.Dh2 mat** Ou 2.Dc7 mat. Mais admirez la beauté de l'œuvre : tous les 2^{es} coups blancs contrôlent d'une façon différente l'unique case de fuite f4.

5) Tartakower – Euwe, Venise, 1948.

1...Cc4+!! Permet d'éliminer le bouclier de pions devant le Roi. **2.bxc4 Txa4+!!** Même idée. Malgré les apparences, ce sont les Noirs qui vont bientôt gagner du matériel. **3.Rxa4** 3.Rb3 Da2 mat. **3...Da2+ 4.Rb4 Db2+ 5.Rc5** 5.Ra5 Da3 mat. **5...Dxf2+ 0–1** Il fallait voir à l'avance cette enfilade qui déprotège la Dame blanche.

6) Schiffers – Chigorin, Berlin, 1897.

Les Noirs peuvent attaquer avec 5 pièces le Roi noir. C'est bien plus qu'il n'en faut s'ils parviennent à attirer le Roi blanc en terrain découvert. **1...Th1+!!** Malheureusement, ils ont seulement fait nulle après 1...b6?. Très mauvais réflexe purement défensif de la part d'un des plus grands joueurs offensifs de l'histoire ! L'autre suite 1...Fxf3? 2.fxf3 Th1+ 3.Rf2 Th2+ 4.Re1 Fb5 pourrait sembler plus prometteuse, mais les Blancs s'en tirent bien après 5.c4 Fxc4 6.De3 Cf5 7.Txf5 gxf5 8.a4 Th1+ 9.Rf2 Th2+ 10.Re1 Th1+. **2.Cxh1** Avant de pouvoir mater le Roi blanc en terrain découvert, il faut d'abord éliminer tous ses défenseurs. Ici, le Cavalier blanc est mis sur la touche et ne pourra plus défendre son Roi.

2...Fh2+!! Suite de l'idée précédente : attirer le Roi blanc en terrain découvert. **3.Rxh2 Th8+** Il reste encore trois pièces pour mater : c'est amplement suffisant lorsque le Roi s'est aventuré seul en terrain découvert, sans soldat pour le protéger. **4.Rg3** Tristement forcé : 4.Rg1 Txh1 mat. **4...Cf5+** L'intervention d'une troisième pièce offensive sonne le glas. **5.Rf4 Th4 mat**

7) Un problème de Giorgio Guidelli. Les problémistes mettent souvent le lecteur au défi de trouver un premier coup tout à fait invraisemblable. **1.Rf7!!** Le Roi se met de lui-même en danger afin de céder le passage à sa Dame. Si les Noirs ne font rien de spécial, par exemple **1...Dxe1**, les Blancs jouent **2.Db8 mat**. Mais qu'arrive-t-il si les Noirs tentent de profiter de la position précaire du Roi en le mettant en échec ? A) **1...Fe5+** (décloue la Tour) **2.C7f5 mat** grâce à l'échec double et au clouage du pion; B) **1...Fxe7+** (élimine une forte pièce offensive) **2.Fxf4 mat** grâce au clouage du pion; C) **1...Fg5+** **2.C3f5 mat** grâce au clouage du pion; D) **1...e5+** **2.C7d5 mat** grâce au clouage du Fou; E) **1...Re5** (tente de déguerpir) **2.Cc4 mat** (grâce à l'échec double). Voilà la quintessence de la beauté aux échecs artistiques : tous les mats sont différents, selon ce que font les Noirs.

8) Une étude de Horwitz. **1.Cg3!!** Le pion noir n'ira jamais à Dame sans se faire croquer. **1...Fe5** 1...Fxc3 pat; 1...f1=D+ 2.Cxf1. **2.Cf1**

Re2 3.Rg2 Ff4 4.Rh1! Rf3 4...Rxf1 pat. **5.Cg3!!** Les Blancs s'amuse. Dans le jargon échiquéen, on dit qu'ils ont érigé une forteresse. **5...Fe5 6.Cf1 Ff4** 6...Re2 7.Rg2. **7.Cg3 1/2-1/2**

9) Une étude de F. Sehwers composée en 1921. Il faut savoir que si les Blancs parviennent à sacrifier leurs deux pièces contre le pion g2, la finale résultante « *Fou de la mauvaise couleur et pion contre Roi* » est nulle. **1.Te6+!! Rxf5** 1...Rxe6 2.Cd4+, par exemple 2...Rd5 (2...Re5 3.f4+ Rxf4 4.Rf2) 3.Cf3 Re4 4.Re2. Les Noirs ne peuvent pas progresser, même s'ils parvenaient à gagner le Cavalier contre le pion g2. **2.Te5+ Rf6** 2...Rxe5 3.f4+ Rxf4 4.Rf2 : le pion g2 tombe et il faudrait aux Noirs un Fou de cases blanches pour gagner cette finale. **3.Tg5 Rxc5 4.f4+ Rxf4 5.Rf2** Idem. 1/2-1/2

10) Reconnaissiez-vous cette position ? La vérité est que les Blancs peuvent gagner, mais seulement en trouvant l'unique bon coup. **1.Dd6!!** Menace de faire mat en d8 tout en défendant le pion g3; A) 1.De7? ne donne que la nulle : 1...Dxc3 2.Dd8+ Db8 3.Dxb8+! Rxb8 4.c5! g6 5.b3! (*le dernier coup légal*) 5...Fg7 pat; B) idem pour 1.Dd4? Dxc3; C) quant à la suite 1.De5?? Df7!!, elle nous ramène à la position initiale (*numérotée 0*) de cette chronique. Ce sont les Noirs qui gagnent s'ils trouvent le bon coup. Voir la solution détaillée à la page précédente. **1...Df6 2.c5!!** Zugzwang ! Tous les coups noirs sont perdants. **2...Dxd6 3.cxd6 Rb8 4.d7 1-0 ■**

La série de Noël (page 10)

Alain C. White – Mat en 3 coups

Cette position est parue sur la page titre de *La théorie de la promotion du pion*. Si jamais vous vous demandez en quoi peut bien consister une telle théorie, la solution devrait vous en donner une petite idée. **1.Cd6!!** Laisse aux Noirs 5 coups légaux, 4 du pion et un du Roi. Chaque fois, le pion est promu en une pièce différente avant de mater le Roi noir : A) 1...bxa6 2.c8=T!! Re6 3.Te8 mat; B) 1...b6 (ou 1...Re6) 2.c8=D!! bxc5 3.Dd7 mat; C) 1...b5 2.c8=C+!! Re6 3.Cc7 mat; D) 1...bxc6 2.c8=F!! Rd8 3.Ff6 mat.

M. Havel – Mat en 2 coups

1.Tg4!! La Tour laisse passer sa Dame pour se rendre en c4, et ce tout en protégeant son Fou et la case e4 : A) 1...Fxc4 (ou tout autre coup du Fou) 2.Db1 mat; B) 1...Rd3 2.De4 mat; C) 1...Rb3 2.Dxd1 mat; D) 1...Rc1 2.Tc4 mat.

W. Grimshaw – Mat en 5 coups

1.Fc8! Contrôle e6 et menace 2.Dc5 mat. **1...Fxc8** 1...Txc8 2.De5 mat. **2.Df6!** Protège le Cavalier et menace 3.c4 mat. **2...Te6** Interception mutuelle : 2...F(C)e6 3.De5 mat. **3.Dd4+!! Rxd4 4.Cf5+ Rd5 5.c4 mat**

A. Novotny – Mat en 4 coups

1.Cg3! Menace : 2.Ce2 mat. **1...Te8** 1...Fd3 2.Tb3. **2.Tbc2!** Menace : 2.Tc4 mat. **2...Fxc2** 2...Te2+ 3.Cxe2 mat. **3.Cfe4!!** Interférence. **3...Fxe4** 3...Txe4 4.Cf5 mat. **4.Ce2 mat ■**

Fédération québécoise des échecs (FQE)

Conseil d'administration :

Président : Éric Guipi Bopala

Vice-Président : Pierre Hébert

Secrétaire : Bernard Ouimet

Trésorier : Raymond Desjardins

Administrateurs (3) :

Comité jeunesse : Francis Talbot

Comité philanthropie : Steve Bolduc

Éthique et règlements : Pierre Dénommée

Direction : dirgen@fquechecs.qc.ca

Directeur général : Richard Bérubé

Rédaction *Échec+* : Louis Morin

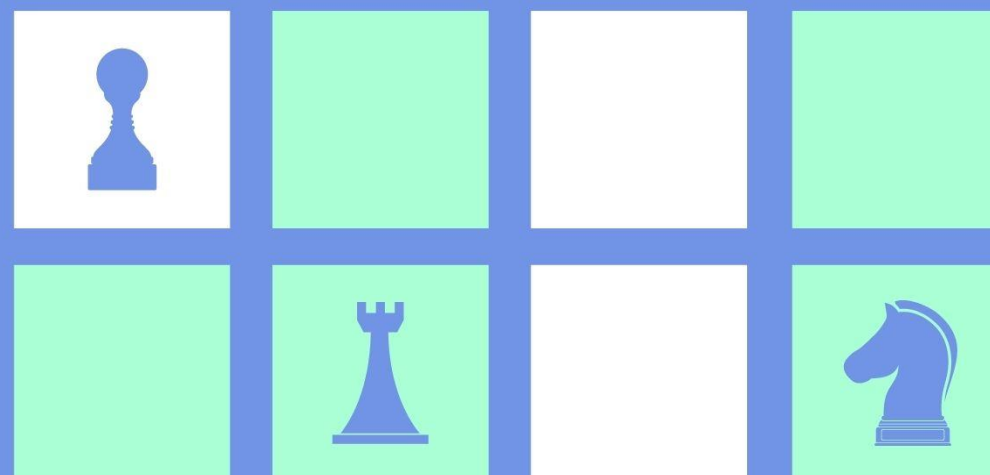
Informatique : Richard Duguay

Le rédacteur en chef vous invite à lui faire part de vos suggestions :
chessaddict3@outlook.com

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

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

Faire un don :
[cliquer ici](#)

Maison du Loisir
et du Sport :
[cliquer ici](#) ■