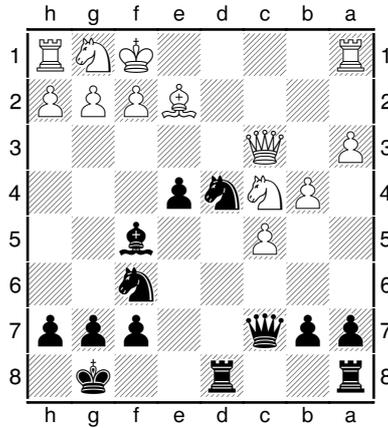


MASTERCLASS FFE DU 12 OCTOBRE 2018

EXERCICES

1) Ouverture

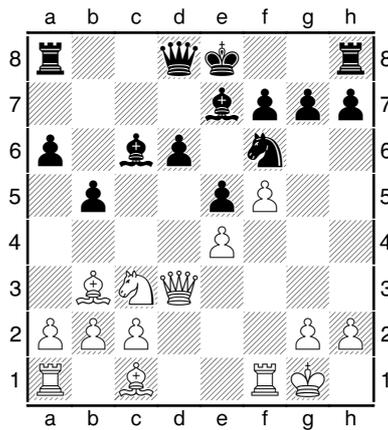
Al-Subaihi,Khalil - Bauer,Christian
Olympiades 2018



Trait aux Noirs. Comment passer l'accélérateur ?

2) Milieu de jeu

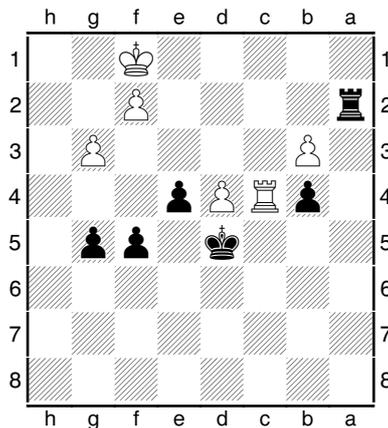
Fischer,Robert James – Gadia,Olicio
Mar Del Plata 1960



Trait aux Blancs. Comment modifier le rapport matériel à notre avantage ?

3) Finales

Pelletier,Y – Rozentalis,E
Olympiades 1996



Trait aux Noirs. Quel plan pour activer le Roi ?

RÉPONSES

1) Al-Subaihi,Khalil (2106) – Bauer,Christian (2629)

43rd Olympiad 2018 Batumi GEO (1.4), 24.09.2018 [Sylvain Ravot]

1.e4 ♖c6 **2.d4** d5 **3.exd5** ♔xd5 **4.♙e3** e5 **5.c4** ♔a5+ **6.♙d2** ♙b4 **7.d5** ♖d4
8.♙d3 ♖f6 **9.a3**

[9.♖c3 limitait un peu la casse]

[Christian Bauer sent qu'il a pris un petit avantage et qu'avec aucun Cavalier sorti la position blanche pourrait être un peu suspecte, il passe l'accélérateur]

9...♙xd2+ **10.♖xd2** c6 [levier de pion pour casser le centre blanc et ouvrir la position]

11.dxc6? [11.b4]

11...e4! **12.♙f1** [12.b4? ♔e5±; 12.♙b1 0-0±]

12...♙g4 [12...♖g4! était fort, avec la menace e3 ! 13.h3 e3 14.hxg4 exd2+ 15.♔xd2 ♖c2+]

13.♙e2 ♙f5 [menace e3 !]

14.♙f1 [14.cxb7!? ♔d8 15.♙f1]

14...♖xc6 **15.♔c1** [La petite phase d'accélération est terminée, les Noirs vont jouer 4 coups "non accélérateurs" mais sains et utiles.]

15...0-0 [Bien sûr le roque est toujours très important quand on mène l'attaque. Et la Tf8 peut entrer en jeu.]

16.c5 ♖d4 [Ne menace peut-être rien mais place le Cavalier sur une excellente case centrale.]

17.b4 ♔c7 **18.♔c3** ♔fd8 [Développement.]

[♘18...♔ad8 car on imagine plus tard Tfe8.]

19.♖c4 [Les Blancs n'ont pas eu le temps de remettre leur position en ordre, les Noirs repassent l'accélérateur jusqu'à la fin de la partie !]

[Diagramme [#] Que jouer ?]

19...e3 [levier de pion, ouverture de la position, libération de la case e4]

20.♖xe3 ♖e4 **21.♔b2** ♔f4 **22.♙f3** ♖c2 [(parmi plusieurs autres coups gagnants)]

23.♖xf5 [Comment terminer ?]

23...♖d2+ **24.♙e2** ♔c4+! **25.♙d1** ♖b3+ **26.♖d6** ♔d3# [Un mat élégant pour conclure !]

0-1

2) Fischer, Robert James – Gadia, Olicio

Mar del Plata (3), 31.03.1960 [Sylvain Ravot]

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♙c4 e6 7.♙b3 b5 8.0-0 ♙b7 9.f4 ♘c6 10.♘xc6 ♙xc6 [Les Noirs menacent b4 ou Cxe4, que jouer ?]

11.f5! [11.e5? dxe5 12.fxe5 ♖xd1 13.♞xd1 ♙c5+ 14.♔h1 ♘g4-+]

11...e5 [Cède la case d5.]

[♞11...b4 12.fxe6! bxc3 13.exf7+♞]

12.♖d3 [≤12.♙g5 ♖b6+ 13.♔h1 ♘xe4 même si le module apprécie néanmoins pour les Blancs !]

12...♙e7 [Diagramme [#] Que jouer ?]

[12...h6!?!]

13.♙g5! [Pour éliminer un défenseur de d5.]

13...♖b6+ [13...♘g4 14.♙xe7 ♖xe7 15.♞ad1 ♞d8 16.♖g3±]

14.♔h1 0-0 15.♙xf6 ♙xf6 [Que jouer ?]

16.♙d5 [16.♘d5 ♙xd5 17.♙xd5± est une autre possibilité, avec un rapport matériel différent mais avantageux aussi ; 16.♖xd6 ♞ad8 17.♖b4 ♞d4 18.♖a3 b4-+]

16...♞ac8 17.♙xc6 ♞xc6 18.♞ad1! [Précis.] [18.♘d5 ♖d4∞]

18...♞fc8? [♞18...♖c5]

19.♘d5 ♖d8 [19...♖d4?? 20.♘xf6+ gxf6 21.♖g3+ oups]

20.c3± [Maintenant c'est un net avantage blanc, fort Cavalier contre mauvais Fou. Les Noirs n'ont pas de contre-jeu.]

20...♙e7 [Quel plan pour les Blancs ?]

21.♞a1!? [Joue pour ouvrir la position à l'aile-Dame.]

[On pouvait aussi jouer pour l'attaque à l'aile-Roi avec l'instructif 21.f6!± ♙xf6 (21...gxf6? 22.♞f5+- avec attaque gagnante sur cases blanches.) 22.♞xf6!? gxf6 23.♖h3 ♔h8 (♞23...♞c5) 24.♞f1 ♖g8 25.♘e7 ♖f8 (25...♖d8 26.♞f5!!) 26.♞f5!!±]

21...f6 [♞21...♙g5 22.a4±]

22.a4 ♞b8? [Les Noirs abrègent leurs souffrances.]

[22...bxa4 23.♞xa4 a5 24.♞fa1 ♞c5 25.h3 ♞b8 26.b4 axb4 27.cxb4 ♞cc8 28.b5 ♙f8 29.♞a7+- avec domination complète !]

23.♘xe7+ [et Dd5+ fourchette suit.]

1-0

3) Pelletier – Rozentalis

Olympiades Erevan, 1996 [Nunn/S. Ravot]

Les Noirs semblent avoir les meilleures perspectives mais que jouer ?

1...g4!! [Un coup fantastique, que même le module a beaucoup de mal à trouver !]

[Logique mais insuffisant serait 1...f4 2.gxf4 gxf4 3.♖xb4 f3 (3...e3 4.fxe3 fxe3 5.♞a4 ♞b2 6.b4! ♔e4 (6...♔xd4 7.b5+ ♔d3 8.♞a3+ ♔e4 9.♞a8) 7.♞a8 ♔d3 8.♞a3+ ♔d2 9.♞a1!=) 4.♔e1 ♞a1+ 5.♔d2 ♞f1 6.♔e3 ♞e1+ 7.♔f4 ♞e2 8.♔g3]

2.♞xb4 [Que jouer ?]

2...f4! [La pointe.]

3.gxf4 [3.♞a4 ♞b2 4.gxf4 g3 transpose; 3.♞b5+ ♔xd4 4.gxf4 g3! 5.fxg3 ♔e3! 6.b4 ♔f3 7.♞a5 ♞h2 8.♞a3+ e3 Diagramme ! Le triomphe de l'activité sur le matériel ! 9.♔g1 ♞g2+! 10.♔f1 ♞b2 11.♞a1 Quel contraste entre les pièces des deux camps ! 11...♔xg3 12.b5 ♞f2+ 13.♔g1 (13.♔e1 ♔f3 14.b6 ♞h2) 13...e2 14.♞e1 (14.b6 ♞f3 15.b7 ♞d3 mate; 14.♞a3+ ♞f3-+) 14...♔f3 15.b6 ♞g2+ 16.♔h1 ♞g8 17.b7 ♔f2-+]

3...g3! 4.fxg3 e3 [et finalement les Noirs n'ont plus qu'un pion mais il est passé à 2 cases de la promotion et il libère le passage pour son Roi !]

5.♞a4 ♞b2 6.f5 [6.♞a8 ♔e4 7.♞e8+ ♔f3-+ Remarquons comment le Roi noir utilise le pion f4 pour s'abriter des échecs de la Tour blanche.]

6...♔e4 [La voie royale.]

7.f6 ♔f3 [Diagramme [#]]

8.♞a1 [Quel contraste entre les pièces des deux camps ! Les Noirs ont le combo Roi en 6e, pion en 6e, Tour en 7e. Que jouer ?]

8...♞g2! [Menace e2+.]

9.♞e1 [9.f7 e2+ 10.♔e1 ♔e3!-+]

9...e2+ 10.♞xe2 ♞xe2 11.f7 ♞f2+ 12.♔e1 ♔e3 [Les Noirs vont capturer tous les pions ! Une superbe démonstration !]

0-1

MASTERCLASS FFE DU 12 OCTOBRE 2018

A RETENIR

Accélération du jeu si l'adversaire enfreint les principes d'ouverture

- Si le jeu de votre adversaire vous semble suspect dans l'ouverture, cherchez des coups « accélérateurs »
- Coups candidats « accélérateurs » : échec, prise, menace, levier de pion
- L'attaquant cherche à ouvrir la position, le défenseur à la fermer
- Vous ne pouvez accélérer (et ouvrir) le jeu qu'avec une position saine
- Vous n'êtes pas obligés de jouer tous les accélérateurs à la suite

Modification du rapport matériel pour le jeu sur une couleur

- En début de partie, chaque joueur possède trois pièces légères pour jouer sur une couleur précise de l'échiquier (deux Cavaliers et un Fou).
- Si un échange asymétrique s'opère, un camp se renforce mécaniquement sur les cases blanches et l'autre sur les cases noires.
- Le sacrifice de qualité peut également provoquer ou accentuer le contrôle d'une couleur.
- Obtenir une supériorité sur une couleur est particulièrement efficace pour attaquer un Roi dont le roque serait justement affaibli sur cette couleur, le joueur en défense étant alors moins bien équipé pour repousser l'envahisseur.

L'activité du Roi dans la finale

- Moins il y a de pièces, plus l'activité devient importante
- Un Roi plus actif peut s'avérer décisif
- N'hésitez pas à sacrifier un ou plusieurs pions pour une énorme activité de votre Roi
- N'hésitez pas à sacrifier un ou plusieurs pions vous infiltrer dans le camp adverse
- La combinaison [Roi en 6e rangée + pion passé en 6e rangée + Tour en 7e rangée] est souvent gagnante

Compléments :

- Les Tours doivent se placer derrière les pions passés
- Les pions passés sont faits pour être poussés