



## Masterclass FFE de Sylvain Ravot & Marc Quenehen

1	Masterclass FFE du 12/10/2018.....	2
1.1	Accélération du jeu dans l'ouverture.....	6
1.2	Modification du rapport matériel pour le jeu sur une couleur.....	6
1.3	L'activité du Roi dans la finale.....	6
2	Masterclass FFE du 16/11/2018.....	7
2.1	Ouverture Rossolimo.....	9
2.2	L'avant-poste absolu.....	9
2.3	Finale K+Q vs K.....	9
3	Masterclass FFE du 14/12/2018.....	10
3.1	L'activité selon AlphaZero.....	12
3.2	Cavalier en 6 <sup>e</sup> rangée.....	12
3.3	La restriction selon AlphaZero.....	12
4	Masterclass FFE du 18/01/2019.....	13
4.1	L'abandon précoce.....	14
4.2	L'italienne C57 4.Cg5.....	14
4.3	La forteresse.....	14
5	Masterclass FFE du 8/02/2019.....	15
5.1	L'attaque Est-Indienne A08.....	16
5.2	La percée de pion en finale.....	16
5.3	Progresser par l'analyse.....	16
6	Masterclass FFE du 15/03/2019.....	18
6.1	Asymétrie des pièces légères.....	18
6.2	Les échanges de pièces.....	18

Base PGN enrichie par Thierry Blin

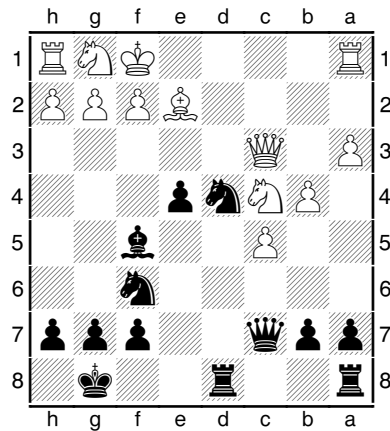
Compilation base Scid vs PC par l'[échiquier Briochin](#)

# MASTERCLASS FFE DU 12 OCTOBRE 2018

## EXERCICES

### 1) Ouverture

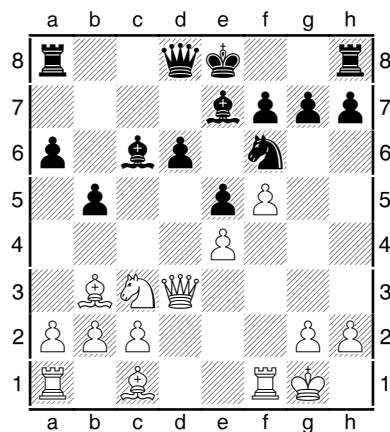
**Al-Subaihi,Khalil - Bauer,Christian**  
Olympiades 2018



Trait aux Noirs. Comment passer l'accélérateur ?

### 2) Milieu de jeu

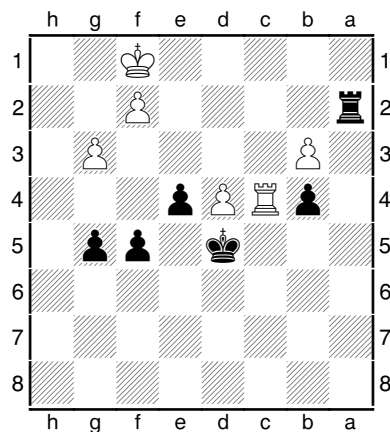
**Fischer,Robert James – Gadia,Olicio**  
Mar Del Plata 1960



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 :

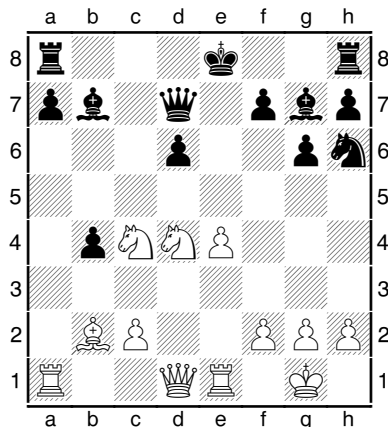
- Les Tours doivent se placer derrière les pions passés
- Les pions passés sont faits pour être poussés

# MASTERCLASS FFE DU 16 NOVEMBRE 2018

## EXERCICES

### 1) Ouverture

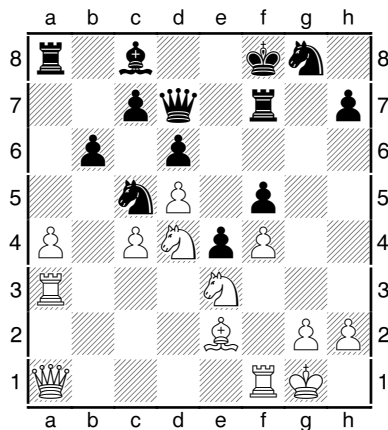
**Fischer - Spassky**  
Match 1992



Trait aux Blancs. Comment Fischer profite-t-il de la situation ?

### 2) Milieu de jeu

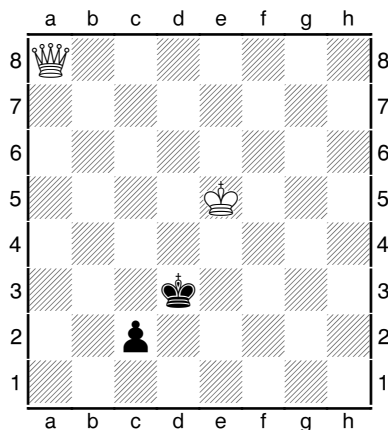
**Wojtaszek,R – Mazé,S**  
Top-12 2015



Trait aux Blancs. Comment créer un avant-poste absolu ?

### 3) Finales

**Exercice**



Trait aux Blancs. Quel est le seul chemin vers la victoire ?

## RÉPONSES

### 1) Robert James Fischer - Boris Spassky

Sveti Stefan & Belgrade (11), 20.09.1992

**1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 g6 4.♙xc6 bxc6 5.0-0 ♙g7 6.♞e1 e5 7.b4!?**  
Fischer va attaquer fortement les cases noires.

**7...cxb4 8.a3 c5 9.axb4 cxb4 10.d4 exd4 11.♙b2 d6 12.♘xd4 ♚d7 13.♘d2 ♙b7 14.♘c4 ♘h6** Diagramme [#] Que jouer ?

**15.♘f5! ♙xb2 16.♘cxd6+ ♔f8 17.♘xh6 f6 18.♘df7 ♚xd1 19.♞axd1 ♔e7 20.♘xh8 ♞xh8 21.♘f5+!** Encore !

**21...gxf5 22.exf5+ ♙e5 23.f4 ♞c8 24.fxe5 ♞xc2 25.e6 ♙c6 26.♞c1 ♞xc1 27.♞xc1 ♔d6 28.♞d1+ ♔e5 29.e7 a5 30.♞c1 ♙d7 31.♞c5+ ♔d4 32.♞xa5 b3 33.♞a7 ♙e8 34.♞b7 ♔c3 35.♔f2 b2 36.♔e3 ♙f7 37.g4 ♔c2 38.♔d4 b1♚ 39.♞xb1 ♔xb1 40.♔c5 ♔c2 41.♔d6 1-0**

### 2) Wojtaszek,R (2746) - Maze,S (2572)

TCh-FRA Top 12 Montpellier (3.5), 01.06.2015

**29.g4!** [Les Blancs gagnaient aussi avec 29.♘exf5! ♞xf5 30.♘xf5 ♚xf5 31.♞g3 ♘f6 (31...♚f7 32.♙h5!) 32.♞g5+ -]

**29...fxg4 30.f5** Les Blancs ont créé l'avant-poste absolu en e6. **30...♘f6**

**31.♘e6+ ♔e7 32.♘xg4 ♞xa4 33.♘h6 ♞xa3 34.♚xa3 ♞f8 35.♚g3!** Les Blancs ne sont pas intéressés par la Tf8, ils préfèrent garder leur fantastique

**Ce6. 35...♔e8 36.♚g5 ♚e7** [36...♘xe6 37.fxe6 ♚e7 38.♘f5 Diagramme ! 38...♚d8 39.♙h5+ ♘xh5 40.♚xh5+ ♞f7 41.♚xf7#]

**37.♙h5+ ♔d7** [37...♘xh5 38.♚xh5+ ♔d7 39.♘xf8+ ♚xf8 40.f6+ -]

**38.♘xf8+ ♚xf8 39.♙f7 ♔e7** [39...♘e8 40.♙e6+ ♘xe6 41.fxe6#; 39...♚e7 40.♙e6+ ♔d8 41.♘g8 ♘xg8 42.♚xg8+ ♚e8 43.♚g5+ ♚e7 44.f6+ -]

**40.♙e6 1-0**

### 3) Dame contre pion – Exercice

Cette position est très particulière.

**1.♚d5+!** (seul gain)

[Si départ avec Db8 : 1.Db2!

Si départ avec Dc8 : 1.Rf4!

Si départ avec Da4 : 1.Df4!]

**1...♔e2** [1...♔e3 2.♚g2! ♔d3 3.♚g5+ - gagne la case de promotion ; 1...♔c3 2.♚d4+! ♔b3 3.♚a1+ -]

**2.♚a2!** De nouveau le seul coup gagnant !

**2...♔d2** [2...♔d1 3.♔e4 ♔d2 (3...c1♚ 4.♔d3+ -) 4.♚b2 (ou 4.♔d4 qui transpose) 4...♔d1 5.♔d3+ -]

**3.♔d4 ♔d1 4.♔e3!** [ou 4.♔c3 c1♚+ 5.♔d3 ; mais pas 4.♔d3?? c1♘+]

**4...c1♚+ 5.♔d3 1-0**



## Ouverture Rossolimo

- L'ouverture Rossolimo est une variante « anti-sicilienne » qui s'obtient après les coups : 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5  
La possibilité de déséquilibrer rapidement le rapport matériel et la structure de pions par l'échange en c6 amène une riche lutte positionnelle.
- L'échange Fxc6 crée un déséquilibre dans le contrôle des couleurs :
  - Les Blancs cherchent le jeu sur les cases noires en raison de leurs trois pièces légères capables de jouer sur cette couleur.
  - Les Noirs cherchent le jeu sur les cases blanches puisqu'ils sont maintenant les seuls à disposer du Fou de cases blanches
- Les Noirs disposent de trois façons de reprendre en c6 :
  - La reprise d'une pièce ne déséquilibre pas la structure mais ce n'est pas toujours possible car le Cc6 est initialement défendu que par les pions b7 et d7.
  - La reprise dxc6 est la plus populaire car elle ouvre la diagonale c8-h3 au Fou de cases blanches et crée une colonne semi-ouverte « d » sur laquelle les Noirs disposent de l'avant-poste d4 pour leur Cavalier.
  - La reprise bxc6 rapproche le pion du centre et permet d'obtenir une masse de pions plus importante pouvant contrôler le centre.

## L'avant-poste absolu

- Il existe différentes sortes d'avant-postes. Appelons "avant-poste absolu" une case forte protégée par 2 pions, sur une colonne ouverte.
- Un tel avant-poste devient fort à partir de la 5e rangée, et puissant sur la 6e rangée. Plus il est central, mieux c'est.
- L'objectif sera de placer une pièce sur cette case. Si l'adversaire la prend, on obtient un pion passé protégé. Cela peut inclure un sacrifice de qualité.

## Finales Roi + Dame contre Roi + pion sur la 2<sup>ème</sup>/7<sup>ème</sup> rangée

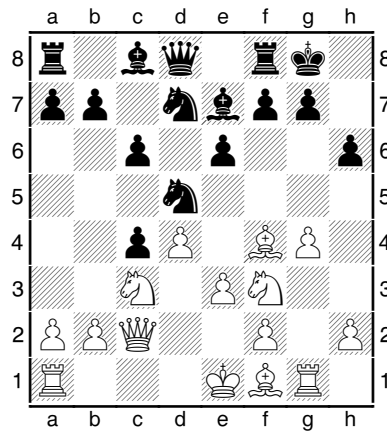
- Il est possible de gagner la finale avec Roi + Dame contre Roi + pion « b », « d », « e » ou « g » en 3 étapes :
  1. La Dame attaque par l'arrière le Roi adverse afin de le forcer à se positionner devant son propre pion.
  2. Le blocage momentané du pion offre un temps pour approcher le Roi
  3. Cette technique est à répéter autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que le Roi soit suffisamment proche pour collaborer avec la Dame afin de gagner le pion ou de créer un réseau de mat.
- La finale Roi + Dame contre Roi + pion « a », « c », « f », « h » offre des chances de nulles grâce à la ressource du pat.
- Il est néanmoins possible de gagner une finale Roi + Dame contre Roi + pion « a », « c », « f », « h », si le Roi est suffisamment proche pour collaborer avec la Dame en créant un réseau de mat et cela même si l'adversaire parvient à faire promotion.

# MASTERCLASS FFE DU 14 DECEMBRE 2018

## EXERCICES

1)

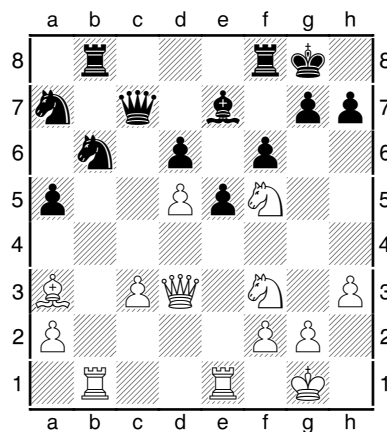
### AlphaZero - Stockfish Match 2018



Trait aux Blancs. Jouez comme AlphaZero !

2)

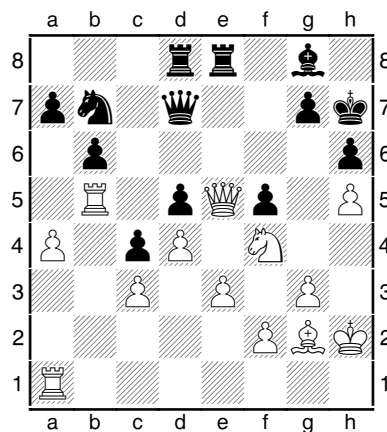
### Gaprindhasvili – Kushnir Ch URSS 1968



Trait aux Blancs. Que jouer ?

3)

### AlphaZero - Stockfish Match 2018



Trait aux Blancs. Jouez comme AlphaZero !

## RÉPONSES

### 1) AlphaZero–Stockfish 8

Computer Match London, 18.01.2018

1.♞f3 ♞f6 2.c4 e6 3.♞c3 d5 4.d4 c6 5.♞g5 ♞e7 6.e3 h6 7.♞f4 0-0 8.♞c2  
♞bd7 9.g4 dxc4 10.♞g1 ♞d5 [Diagramme] Que jouer ?

11.g5! ♞xf4 12.gxh6! [12.exf4 hxc5] 12...♞h5 [12...♞g6 13.♞xc6! fxc6  
14.♞xc6 ♞f7 15.h7+ ♞h8 16.♞xf7]

13.hxc7 ♞xc7 14.0-0-0 ♞a5 15.♞xc4 ♞f5 16.♞e2 ♞h7 17.♞g3 ♞h8  
18.♞dg1 ♞f5 19.♞f1 ♞xc3 20.♞xc3 ♞g8 21.♞h3 ♞g7 22.♞xh7+ ♞xh7  
23.♞d3 ♞g7 24.♞d1 ♞f6 25.♞e5 ♞d7 26.♞f3 ♞f8 27.♞e2 ♞g8 28.a3 ♞e8  
29.♞b1 a5 30.e4 b5 31.♞c2 b4 32.a4 ♞h8 33.♞a2 ♞g8 34.♞g3 ♞g5  
35.♞d1 ♞h8 36.♞b3 ♞g7 37.♞c2 ♞g4 38.♞xc6 ♞xc6 39.♞xc6 ♞h7 40.♞c7  
♞d8 41.♞f4 ♞g8 42.♞d1 ♞f6 43.h4 ♞d7 44.h5 ♞f6 45.d5 ♞e8 46.d6 ♞g7  
47.h6 ♞h7 48.e5 ♞d5 49.♞d2 ♞g8 50.♞b3 ♞g5 51.♞d1 ♞b6 52.♞e4  
1-0

### 2) Gaprindashvili–Kushnir

Ch URS (team) Riga LAT, 12.1968

25.♞3d4! ♞f7  
[25...exd4 26.♞xe7]

26.♞e6 ♞d7 27.♞b3 ♞ac8 28.♞eb1 ♞f8 29.♞xf8 ♞xf8 30.♞xd6 ♞xd6  
31.♞xb6 ♞xb6 32.♞xb6 ♞c8 33.♞b8 ♞d8 34.c4 ♞c7 35.♞b3 ♞d6 36.♞xd6  
♞xd6 37.♞xd8+ ♞xd8 38.c5 f5 39.d6+ ♞f8 40.♞e6  
1-0

### 3) AlphaZero–Stockfish 8

Computer Match London, 18.01.2018

47.♞xd5! ♞xd5 48.♞xd5 ♞d6  
[48...♞xd5 49.♞xd5 ♞d6 50.♞g2]

49.♞h3 ♞e7 50.♞g6 ♞f7 51.♞e5 ♞b7 52.♞g2 ♞xd5 53.♞xd5 ♞c7  
Un diagramme caractéristique du jeu d'AlphaZero : avec son sacrifice de  
qualité il a enfermé le Roi noir ! Et ses pièces dominent, son Fou peut  
attaquer les faiblesses.

54.♞g2 ♞e4  
[54...♞f8 55.♞f3 ♞f6 56.♞f4 ♞h8 57.♞g6+ ♞h7 58.♞e6!+-]

55.♞xe4 fxe4 56.f3  
[56.♞h1 ♞cc8 57.♞h4 ♞d5 58.♞xe4 ♞a5]

56...exf3+ 57.♞xf3 ♞e7 58.♞g6 ♞b7  
[58...♞f7+ 59.♞f4 ♞d5 60.g4 ♞a5 61.e4 b5 62.e5 ♞xa4 63.♞b1 ♞a3 64.♞e4  
♞xc3 65.e6+-]

59.e4 b5 60.axb5 ♞xb5 61.♞f4 ♞b3 62.♞e2 ♞a8 63.e5 a5 64.d5 a4 65.d6 a3  
66.d7 ♞g8 67.♞d1 ♞bb8 68.e6 ♞f8 69.♞d4  
1-0

# MASTERCLASS FFE DU 14 DECEMBRE 2018

## A RETENIR

### L'ACTIVITÉ SELON ALPHAZERO

En battant facilement Stockfish avec un jeu parfois très humain, AlphaZero révolutionne l'intelligence artificielle. Il démontre que l'activité des pièces reste un facteur essentiel qui fait souvent la différence. Voici ses recommandations :

- Être prêt à sacrifier du matériel pour privilégier l'activité
- Ne pas forcément vouloir reprendre du matériel si c'est au détriment de l'activité
- Chaque pion qui disparaît ouvre des lignes
- La paire de Fous est redoutable dans une position ouverte (y compris depuis son propre camp)
- Faire participer tout le monde à la fête (y compris les pions)
- Un avantage positionnel ne nous rend pas pressé
- Par notre activité, nous restreignons mécaniquement les pièces adverses

**« Donnez-moi un Cavalier en 6<sup>ème</sup> rangée et je gagnerai toutes mes parties ! »**

Wilhelm Steinitz

- Un Cavalier sur la 6<sup>ème</sup> rangée (3<sup>ème</sup> pour les Noirs) déploie une activité phénoménale, capable de paralyser les forces adverses par son contrôle des cases de la 7<sup>ème</sup> et 8<sup>ème</sup> rangée.
- Le surnom de « Cavalier-pieuvre » (Octopus Knight) a été donné par Raymond Keene lors de la 16<sup>ème</sup> partie du championnat du monde de 1985 entre Karpov et Kasparov. Dans cette partie, Kasparov plaça un Cavalier en d3 qui paralysa l'ensemble des forces blanches.
- Les conditions nécessaires :
  1. Disposer d'un Cavalier ! 😊
  2. Disposer d'une case faible sur la 6<sup>ème</sup> rangée, plus elle est centralisée, mieux c'est.
  3. Disposer d'un chemin pour y accéder.
  4. Disposer d'un soutien adéquat pour s'y maintenir.

### LA RESTRICTION SELON ALPHAZERO

Dans ses victoires contre Stockfish, AlphaZero empêche souvent les pièces adverses de s'exprimer, parfois jusqu'à se rapprocher d'un zugzwang. Quelques conseils :

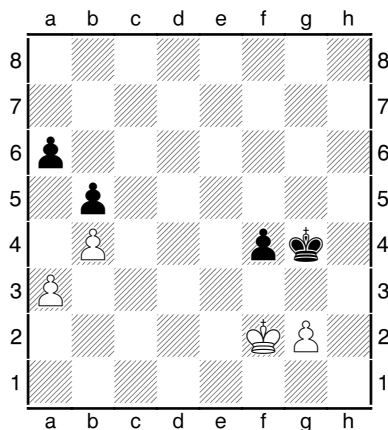
- C'est l'activité de nos pièces qui limite celles de l'adversaire
- L'avantage d'espace est un grand atout pour restreindre le jeu adverse
- L'avancée de pions loin dans le camp adverse, notamment les pions a et h, peut être très utile, même s'il faut bien sûr veiller à être soutenu
- Entre humains, réussir à restreindre les pièces adverses est fort techniquement mais aussi redoutable psychologiquement
- La restriction du jeu adverse est l'un des concepts clé pour convertir un avantage

# MASTERCLASS FFE DU 18 JANVIER 2019

## EXERCICES

1)

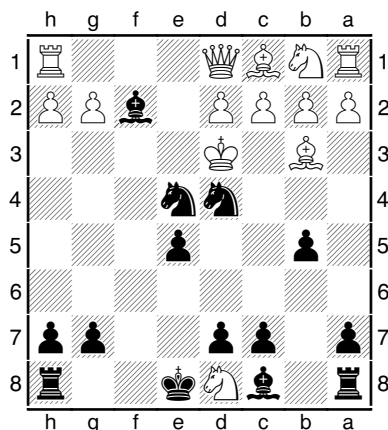
**Hillarp Persson - Ragger**  
2015



Abandon des Blancs, pensant perdre cette finale après la liquidation des pions f3 et g2.  
La position est pourtant nulle. Que jouer avec les Blancs ?

2)

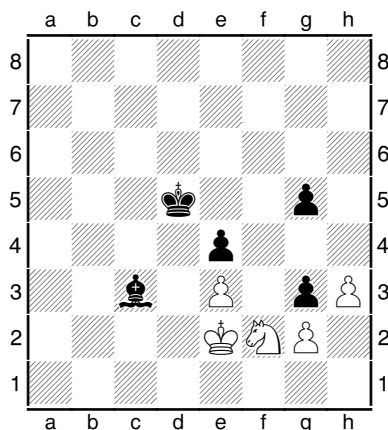
**Reinisch - Traxler**  
1896



Trait aux Noirs. Traxler a sacrifié sa Dame pour une attaque de mat ! Faites-vous la main.

3)

**Serper - Nakamura**  
2004



Trait aux Blancs. Quelle forteresse trouve Serper pour faire nulle ?



# MASTERCLASS FFE DU 18 JANVIER 2019

## A RETENIR

### L'ABANDON PRÉCOCE

- Le jeu comporte énormément de ressources, à vous d'essayer d'en trouver, même face aux plus grandes difficultés.
- Rappelez-vous la phrase d'Emmanuel Lasker : « Les échecs, c'est un combat. »
- Un joueur gagnant peut avoir tendance à se relâcher et à être moins précis, essayez d'en profiter !
- La citation de Savielly Tartacover conclut parfaitement cet encart : « On n'a jamais gagné une partie en abandonnant. »

### Partie Italienne 3.Fc4 Cf6 4.Cg5

Dans la défense des 2 Cavaliers, le coup 4.Cg5 mène la partie vers des positions tactiques, parfois très complexes. Les Noirs ont plusieurs bonnes façons de réagir.

- Les Noirs sacrifient souvent au moins un pion pour une avance de développement leur procurant une initiative durable
- Les Blancs doivent bien connaître la théorie et se montrer précis en défense
- Les positions des Noirs conviennent majoritairement aux attaquants
- La contre-attaque Traxler 4...Fc5!? est risquée mais intéressante et jouable
- La grande variante 4...d5 5.exd5 Ca5 est principale et équilibrée

### LA FORTERESSE

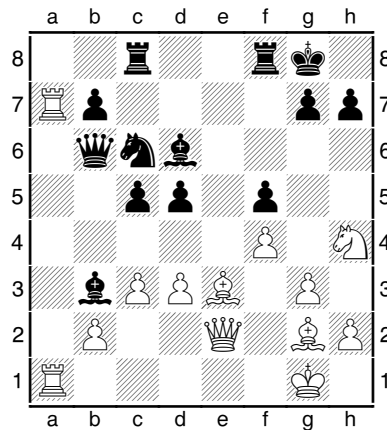
- On appelle une forteresse, une position dans laquelle un camp en infériorité matérielle empêche toute évolution de l'adversaire.
- Des remparts sont bien souvent érigés pour interdire le passage d'une ou plusieurs pièces ennemies.
- Le thème du pat est également présent pour empêcher l'adversaire de s'approcher.
- Lorsqu'on construit une forteresse, il faut s'assurer de disposer de coups d'attente pour éviter de subir un zugzwang fatal.

# MASTERCLASS FFE DU 8 FEVRIER 2019

## EXERCICES

1)

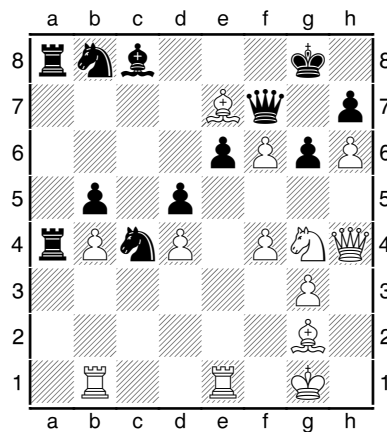
**Kulkarni - Sengupta**  
2013



Après 17...Cc6. Que jouer avec les Blancs ?

2)

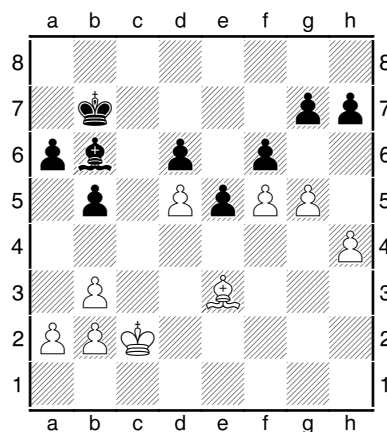
**Psakhis - Paunovic**  
1986



Trait aux Blancs qui dominent outrageusement les cases noires. Comment en profiter ?

3)

**Kovchan - Antal**  
1995



Trait aux Blancs. Comment percer la défense noire ?

Réponses dans la base Scid vs PC

Masterclass FFE – Sylvain Ravot & Marc Quenehen

## L'ATTAQUE EST-INDIENNE

L'attaque Est-Indienne est un schéma de jeu pour les Blancs, dont la configuration de pièces rappelle celle de la défense Est-Indienne. Elle peut commencer par 1.e4 mais aussi par 1.Cf3. Il existe de nombreux ordres de coups différents pouvant parfois transposer, et les Noirs ont plusieurs défenses possibles.

- Avec 1.e4 elle permet surtout d'affronter la Française et la Sicilienne (voire la Caro-Kann).
- Elle mène principalement à des centres fermés, parfois semi-ouverts (mais rarement à un centre bloqué de type défense Est-Indienne).
- Les plans sont souvent typiques des positions fermées, avec jeu sur les ailes et manœuvres de pièces.
- Un point commun avec la défense Est-Indienne (couleurs inversées) est que les Blancs attaquent souvent le petit roque et les Noirs à l'aile-Dame.
- Il faut tenir compte des modifications structurelles centrales : e5/exd5 ; f6/dxe4.
- Ayez en tête pour votre progression globale d'étudier également les grands schémas de la défense Française (3.Cc3 et 3.Cd2) et de la Sicilienne ouverte (2.Cf3 3.d4).

## LA PERCÉE DE PION EN FINALE

- Un pion passé est un pion qui n'a pas de pion adverse pouvant le gêner dans son avance vers la promotion, ni sur sa colonne, ni sur les colonnes adjacentes.
- Un pion candidat est un pion qui n'a pas de pion adverse pouvant le bloquer sur sa colonne mais qui peut être gêné par un pion ennemi sur une colonne adjacente.
- La percée de pion en finale a pour but la création d'un pion passé en faisant entrer en contact deux groupes de pions ennemis et cela même si l'on ne dispose pas de majorité.
- La création d'un pion candidat est souvent une étape intermédiaire avant l'apparition d'un pion passé.
- La percée de pion s'appuie sur l'avantage d'espace, l'éloignement des pièces adverses et implique fréquemment des sacrifices.
- Le double Levier est recherché pour briser le blocage adverse et ainsi forcer l'apparition d'un pion passé ou candidat.

## PROGRESSER PAR L'ANALYSE

L'une des clés de la progression aux échecs est : soyez curieux !

Voici 4 façons de progresser :

- étudier (du matériel déjà commenté : livres, articles, vidéos, etc.)
- jouer (entraînement, compétition)
- résoudre (exercices tactiques, exercices divers, études, etc.)
- analyser (toutes sortes de parties et de positions)

Quelques conseils pour analyser :

- variez les sources (parties anciennes, récentes, avec écart elo, en direct, vos parties, etc.)
- variez les secteurs du jeu (ouvertures, milieux de jeu, finales)
- désactivez TOUJOURS l'ordinateur (ne l'utiliser que comme un vérificateur après coup)
- analysez seul ou à plusieurs
- essayez d'utiliser un échiquier physique (au moins partiellement)
- prenez des notes (variantes et phrases) et conservez-les (voire partagez-les !)



# Comment bien analyser ses parties

Il est très important pour un joueur qui veut progresser d'analyser toutes ses parties lentes et du mieux possible. Voici quelques conseils.

## L'analyse en général :

- repérer les erreurs et essayer d'expliquer leurs causes
- proposer de meilleurs coups à la place
- mettre les coups qu'on a hésité à jouer
- analyser d'abord sans l'ordinateur et seulement en dernier avec son aide
- ne pas oublier d'essayer d'améliorer aussi le jeu de l'adversaire

## A propos de l'ouverture :

- indiquer les principales alternatives théoriques
- si possible chercher et citer des parties de Grands Maîtres
- faire un petit bilan de l'ouverture (réussie ou non pour les 2 joueurs ?)
- rechercher des améliorations possibles, de nouvelles idées

## Autres conseils :

- faire des commentaires ! C'est beaucoup mieux avec des phrases qui expliquent ce qu'il se passe, les idées, les erreurs, les plans, etc. On peut aussi expliquer comment on a réfléchi pendant la partie, pourquoi on a pris telle décision, etc.
- il est intéressant pendant la partie de noter les temps de réflexion restants des 2 joueurs. On peut le noter de temps en temps, par exemple lorsqu'un joueur passe beaucoup de temps sur un coup, ou si on ne l'a pas noté depuis plusieurs coups. A l'analyse on peut observer à quels moments de la partie on a pris trop de temps ou pas assez, expliquer pourquoi et comment s'améliorer.
- Essayer de faire une conclusion de l'analyse : dire ce qu'on peut apprendre de la partie, les erreurs à ne pas refaire, quel domaine on doit travailler pour la suite, etc.

# MASTERCLASS FFE DU 15 MARS 2019

## A RETENIR

### ASYMÉTRIE DES PIÈCES LÉGÈRES

Nous pouvons reprendre toutes les informations données dans la première masterclass (encart sur la modification du rapport matériel pour le jeu sur une couleur) et préciser les points suivants :

- Fous de couleurs opposées :
  - En finale, leur présence permet plus facilement d'annuler une position avec un déficit de pions en raison de la capacité de blocage sur une couleur que l'adversaire ne pourra pas contrôler.
  - En milieu de jeu, leur présence augmente au contraire les chances de gain en rendant les attaques plus tranchantes.
- Paire de Fous contre Fou et Cavalier :
  - Repousser le Cavalier en lui interdisant tout point d'ancrage.
  - Affaiblir et attaquer la position adverse sur la couleur de cases du Fou manquant.
- 2 Cavaliers et 1 Fou contre paire de Fous et 1 Cavalier :
  - Ériger une structure de pions forte sur la couleur du Fou qui nous fait défaut afin de limiter le jeu de la paire de Fous adverse.
  - Affaiblir et attaquer sur la couleur de cases où l'on dispose de la supériorité numérique (3 pièces légères contre 2).

### LES ÉCHANGES DE PIÈCES

Quels échanges doit-on faire selon la situation ?  
(et réciproquement !)

- Un joueur a l'avantage matériel
  - échanger les pièces mais pas les pions
- Un joueur a l'avantage d'espace
  - éviter les échanges de pièces
- Un joueur se fait attaquer son Roi
  - échanger les Dames
  - échanger les pièces
- Un joueur a une avance de développement (et/ou attaque un Roi au centre)
  - éviter les échanges de pièces (sauf si on élimine un défenseur important)
  - garder les Dames
- Meilleure structure de pions
  - échanger les pièces : une finale peut être favorable
  - échanger les pièces : pas trop parce qu'il faut quand même des pièces pour attaquer les faiblesses
- Un joueur a un pion passé
  - les échanges de pièces favorisent le pion passé
- Autres bonnes raisons d'échanger
  - Éliminer un défenseur important d'une faiblesse ou du Roi
  - Échanger un mauvais Fou contre un bon Fou, ou en général une forte pièce adverse