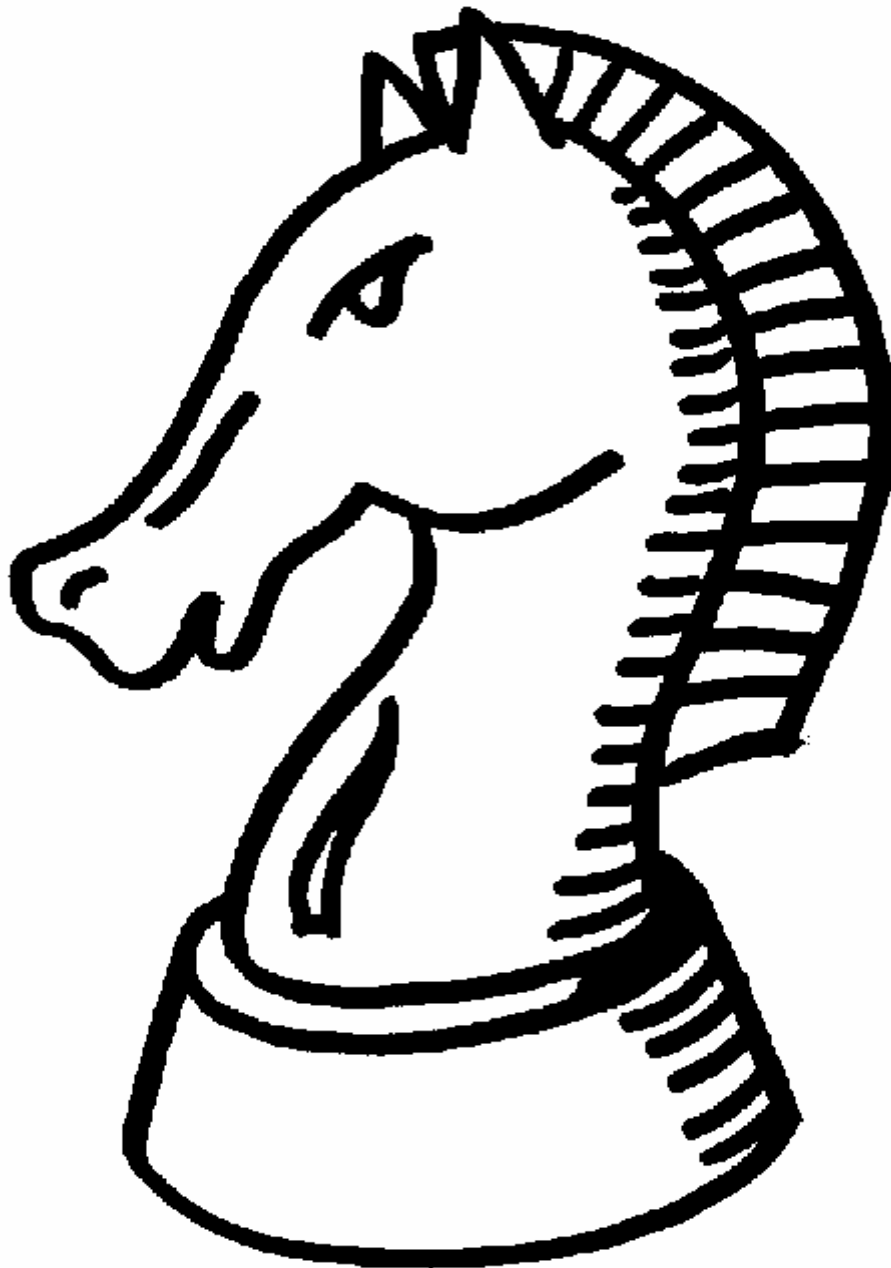


Le Cavalier de la Tourelle



Bulletin N°2
Octobre 2003

Editorial :

La nouvelle de ce début de mois d'octobre est sans aucun doute la montée inattendue de notre club en Nationale II adulte, suite aux désistements des équipes directement qualifiées. Un des objectifs de la saison, indiqué par Jean Boggio (Président du club) est déjà rempli ! En vous souhaitant bonne lecture, nous vous donnons rendez-vous pour le prochain bulletin qui vous donnera les premiers résultats d'une saison qui s'annonce palpitante pour les équipes et les joueurs de Saint-Mandé.

Maria & Jean-Olivier Leconte



Les dates importantes dans un futur proche !

Dimanche 12 octobre Adultes - Nationale II à Saint-Mandé – match Saint-Mandé / Besançon ABC (Groupe Est)
Voir plus bas le calendrier détaillé de la Nationale II

Dimanche 19 octobre Adultes - Nationale IV à Saint-Mandé – match Saint-Mandé / APSAP (Groupe IDF I)
Enfants - Nationale III à Drancy – match Drancy / Saint-Mandé (Groupe II)

Vacances de la Toussaint (pour les enfants)

Du mercredi 22 octobre au vendredi 24 octobre stage de préparation pour les enfants participants au championnat IDF des jeunes (conditions de participation à voir avec Maria – nombre de places limitées).

Du lundi 27 octobre au vendredi 31 octobre aura lieu à Villepinte le championnat IDF des jeunes (Pupilles, benjamins et minimes). (9 rondes 2h/KO à Villepinte Espace V – Inscription 12 € - Renseignements auprès de l'organisateur Monsieur Robert Carrat au 01-48-60-62-40).

Dimanche 9 novembre Adultes et enfants – Critérium (équipes de 4 joueurs) → pas plus de détail pour le moment.
Enfants – Nationale III à Châlon-en-Champagne – match Saint-Mandé / Châlon-en-Champagne (Groupe II)



« Le Chat »
du dessinateur
Geluck

Calendrier de l'équipe adulte de Nationale II

Ce calendrier remplace et annule celui donné dans le bulletin N°1 (et qui correspondait à la 3^{ème} division).

Nous jouerons donc dans le groupe « EST ». Sans aucun doute le plus fort des 4 groupes qui compose ce championnat.

La tâche des joueurs de Saint-Mandé (tous amateurs) sera difficile face à des équipes semi professionnelles pour certaines.

Ronde 1	Dimanche 12 Octobre 2003	Saint-Mandé / ABC Besançon	à Saint-Mandé
Ronde 2	Samedi 15 Novembre 2003	Reims / Saint-Mandé	à Reims
Ronde 3	Dimanche 16 Novembre 2003	Saint-Mandé / Epinal	à Reims
Ronde 4	Dimanche 7 Décembre 2003	Créteil / Saint-Mandé	à Saint-Mandé
Ronde 5	Samedi 17 Janvier 2004	Saint-Mandé / Bischwiller II	à Metz
Ronde 6	Dimanche 18 Janvier 2004	Saint-Mandé / Metz Fischer	à Metz
Ronde 7	Dimanche 1 ^{er} Février 2004	Châlon-en-Champagne / Saint-Mandé	à Saint-Mandé
Ronde 8	Samedi 13 Mars 2004	Saint-Mandé / Mulhouse Philidor	à Bischwiller
Ronde 9	Dimanche 14 Mars 2004	TPG Besançon / Saint-Mandé	à Bischwiller
Ronde 10	Samedi 3 Avril 2004	Mulhouse Philidor II / Saint-Mandé	à Reims
Ronde 11	Dimanche 4 Avril 2004	Saint-Mandé / Illkirch Graffen.	à Reims

Composition des équipes enfants

Cette année, Saint-Mandé a prévu d'engager 5 équipes enfants dans diverses compétitions. Voici la composition des équipes.

Nationale III jeune (8 joueurs) Capitaine de l'équipe : Maria Leconte

1) Congiu Mathilde	2091	Remplaçant Axel Lecompte 1650
2) Feugua Quentin	1880	Remplaçant Zamour Romain 1490
3) Chiche Samuel	1730	
4) Pignone Maxence	1730	
5) Lin Julien	1410	Remplaçant Graca Robert 1099
6) Blin Jean-Baptiste	1340	
7) Thaly Torrente	1340	
8) Cohen-Codar Ariel	1150	

Nationale V jeune (6 joueurs) Capitaine de l'équipe : Mr Kovalkov

1) Dahmane Ramy	1140	
2) Raffali Emilia	1340	
3) Imessaouden-Parr Charles	1360	Remplaçant Guez Jonathan 1199
4) Kovalkov Théodore	1290	Remplaçant Peourou Valentin 1420
5) Idelson Denis	1210	
6) Grigorian Roudolph	1060	

Critérium moins de 14 ans (4 joueurs) Capitaine de l'équipe : Mme Balleur

1) Terradot Guillaume	1330	
2) Balleur Clément	1130	
3) Mattiuz Raphaël	1010	
4) Patrouilleau Gautier	1010	Remplaçante Resal Nastassia 1099

Critérium moins de 10 ans (4 joueurs) Capitaine de l'équipe : à déterminer

1) Grigorian Roudolph	1060	
2) Micner Julien	1010	
3) Planquart-Dudoret Maxence	1099	Remplaçant Maugein Antoine 1010
4) Denais Martin	1120	Remplaçant Vandier Victor 1009 & Vandier Maxence 1009

Critérium moins de 10 ans (4 joueurs) Capitaine de l'équipe : Mr Georges Boccara (Grand Père de Barbara Guez)

1) Guez Barbara	1009	
2) Terradot François	1009	
3) Wichegrod Marc	1009	
4) Chiche Ariel	1009	Remplaçant Leconte Nicolas 1009

Remarques très importantes :

- Merci de nous préciser **rapidement** si un enfant souhaite jouer dans une équipe. **Nous avons peut-être oublié des noms.**
- Un enfant indiqué comme « remplaçant » jouera autant de partie que les autres. Il y aura un « roulement » dans la composition des équipes.
- Il faut un capitaine (adulte) par équipe. **Si une équipe n'a pas de capitaine, alors cette équipe n'existera pas.** Nous avons mis quelques noms en face de chaque équipe, merci de nous confirmer si vous êtes d'accord. Nous donnerons alors à chaque capitaine les coordonnées des différents enfants concernés de son équipe.
- Le rôle du capitaine est multiple: il faut réunir l'équipe en appelant les enfants avant chaque partie pour fixer un rendez-vous, s'assurer qu'il y aura suffisamment de voitures pour les transporter, remplir la feuille de match (pas le plus difficile...), prévenir le directeur du groupe du résultat (envoi de la feuille de match par la poste), appeler Maria s'il y a un problème et nous donner les résultats etc...Bref, toutes les démarches administratives. Il ne faut pas avoir peur, ce n'est pas si difficile et la partie administrative est minime.
- **Mais nous le répétons, si nous ne trouvons pas de parents motivés pour ce rôle, alors l'équipe ne sera pas constituée.**

Pleins feux sur Jean Boggio.

Jean Boggio fêtera l'année prochaine sa cinquantième année dans le jeu d'Échecs. Président fondateur du club de Saint-Mandé, il est également 6^{ème} adjoint au Maire de notre sympathique commune.

Jean Boggio a découvert le jeu d'Échecs vers l'âge de 8 ans grâce à son parrain, et surtout avec un vieux dictionnaire Larousse de 1920 environ avec lequel il apprit le déplacement des pièces !

« J'ai commencé à jouer plus sérieusement en 1954, par la création d'un club de lycéens au lycée Marcelin Berthelot de Saint-Maur. Puis ensuite je me suis inscrit dans un club de Saint-Maur, aujourd'hui disparu, « le Roi s'amuse ». A l'époque il existait une chronique d'Échecs dans le Figaro tenue par Camille Seneca. J'essayais de résoudre les problèmes et c'est ce qui m'a donné le goût pour cette forme du jeu d'Échecs».



Jean Boggio lors de la reprise des cours à Saint-Mandé en septembre 2003.

Au bout d'un an de pratique du jeu d'Échecs, Jean participe à une simultanée donnée par le champion de France de l'époque : César Boutteville, et il le bat ! Un peu plus tard il participe également à un tournoi où il se qualifie en demi finale contre un autre joueur fort connu de l'époque Roger Ferry.

« Avec mes études supérieures, j'ai dû arrêter un certain temps de jouer aux Échecs ».

Néanmoins, après un bref aparté, il continue avec un aspect moins connu du jeu d'Échecs : la composition de problèmes

« hétérodoxes » (mats aidés en « n » coups, problèmes féeriques...) et sera même le correspondant de la revue Europe Echecs pour les problèmes féeriques pendant 10 ans.

« Sans jouer par ailleurs, car je n'avais pas de club ! Mais le temps passant, j'ai décidé de rejouer et j'ai fondé le club du Cavalier de la Tourelle à Saint-Mandé en 1975, dont je suis toujours resté le président ».

La date de parution au journal officiel de la création de l'association est le 13 septembre 1975. Donc dans deux ans nous fêterons le trentième anniversaire du club !

Actuellement il reste encore quelques membres de l'origine du club à Saint-Mandé.

« Georges Mos, par exemple, est arrivé 2 ans après la fondation du club il me semble ».

Il est à noter qu'il n'existait pas de club d'Échecs auparavant à Saint-Mandé.

Ceux qui sont observateurs auront sans doute remarqué la présence d'une voie désaffectée passant sous les locaux du club de Saint-Mandé. En effet, à cet endroit se trouvait la gare de Saint-Mandé (sur la ligne Paris Bastille – Boissy Saint-Léger).

« Le club se trouvait d'abord dans une salle de la mairie. C'était assez contraignant car il fallait démonter et remonter les affaires dans la salle à chaque fois. Puis nous sommes allés nous installer avenue Joffre de l'autre côté de la route nationale, puis enfin nous sommes arrivés dans la salle actuelle, partagée avec d'autres associations ».

A cette occasion, nous aimerions remercier particulièrement la Mairie de Saint-Mandé qui aide et soutient notre association depuis sa création. Sans cette aide, le club n'existerait sans doute plus. Les trois derniers Maires de Saint-Mandé, Jean Bertaud Sénateur Maire de 1945 à 1983, Robert André Vivien Député Maire de 1983 à 1995 et Patrick Beaudoin Député Maire de Saint-Mandé depuis 1995 ont tous œuvré pour permettre le développement de notre association.

« Grâce à la mairie, nous disposons de locaux gratuits (salle du club + salles de cours + la salle des fêtes de la mairie pour les grandes occasions), d'une aide financière (qui permet un faible coût pour la cotisation), d'une aide matériel (des cadeaux en nature pour nos petits tournois) ainsi que le présent bulletin. ».



Mr et Madame Boggio avec Maria, lors du Championnat de France à Aix-les-Bains en août 2003

Actuellement Jean Boggio joue peu aux Echecs. Mais il a une autre corde à son arc. En effet il est arbitre fédéral niveau II et dirige des stages d'arbitrage pour la Fédération Française des Echecs (FFE). Son objectif est de devenir arbitre international d'ici à 2 ans. « Pour terminer nous avons quelques ambitions pour le club. La première est de monter en Nationale II tant chez les adultes que chez les enfants. Puis de développer le jeu d'Echecs dans les écoles de Saint-Mandé. Les Echecs sont un excellent vecteur pédagogique. Son enseignement est assez répandu dans les écoles Parisiennes mais pas encore à Saint-Mandé. Comme première approche, le 1^{er} bulletin a été envoyé à tous les directeurs des écoles à Saint-Mandé ».

Merci Jean pour cette présentation !



Petite présentation des animateurs pour les enfants :



Maria Leconte. D'origine Russe, Maria a vécu jusqu'en 1995 en ex-URSS. 3 fois championne d'Ukraine, ayant suivi des études supérieures de pédagogie, elle enseignait les Echecs dans une école d'état spécialisée à de jeunes enfants. En France, Maria a obtenu (entre autre !!) le titre de Grand Maître International féminin, Championne de France 2001, Championne d'Europe par équipe en 2001 (avec l'équipe de France), et en 2003 la médaille de Bronze du ministère de la jeunesse et des sports. Joueuse de haut niveau, Maria joue pour le club de Cannes.

Elle anime le cours d'Echecs pour les enfants à Saint-Mandé depuis 5 ans. Chaque année le succès de son animation se confirme : Il y a 5 ans le club comptait une dizaine d'enfants et cette année nous devrions avoir pas loin de 70 enfants inscrits !



Philippe Dornbusch est le deuxième animateur du club de Saint-Mandé. Cette année il aura la redoutable tâche de s'occuper des enfants débutants. Entraîneur diplômé de la FFE, il fera partager son expérience et son enthousiasme à enseigner les échecs aux enfants.

« Je joue depuis l'âge de 12 ans. Un copain de collègue m'a donné la passion de ce jeu (...) Plus tard j'ai assisté en 1980 au ½ finale du championnat du Monde entre Kortchnoi et Huebner à Merano en Italie. J'ai toujours été très impressionné par les grands joueurs d'Echecs (...) Le moment que j'aime le plus : c'est la forme particulière du jeu par équipe aux Echecs qui m'attire beaucoup. C'est pour moi un réel plaisir de jouer à Saint-Mandé. »



Yvonne Lebrun-Marlier. Depuis 4 ans (sauf erreur), Yvonne assiste assidûment aux cours de Maria. Elle est une passionnée du jeu d'Echecs.

« J'ai joué tardivement aux Echecs (...) À partir de 1975, tous les midis je jouais en dilettante contre un de mes collègues dans mon bureau à la Défense ! (...) Je me suis inscrite beaucoup plus tard au club dit du « zoo porte Dorée » (aujourd'hui disparu et fusionné en 2001 avec le club de Saint-Mandé) (...) J'aime le contact avec les enfants ».

Yvonne est persévérante et progresse chaque année !

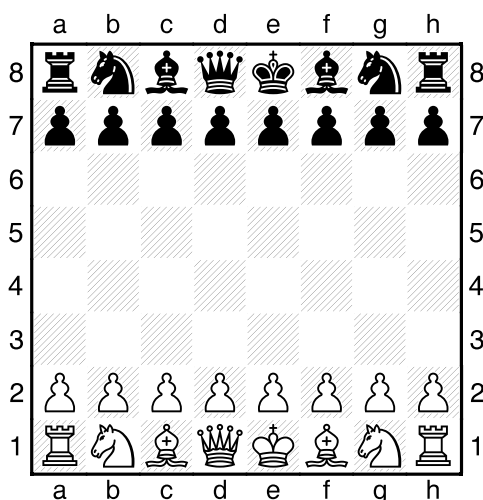


Jean-Olivier Leconte (le présent rédacteur des lignes que vous lisez !). Le mari de Maria. « Je la remplace quand elle joue des compétitions ! »

Maître International Senior par correspondance (une forme de jeu que je pratique du fait de mes obligations professionnelles), j'occupe la première place du classement des joueurs licenciés au club de Saint-Mandé.

J'ai commencé trop tardivement la pratique du jeu d'Echecs (vers 15 ans) pour en faire une pratique professionnelle. J'ai néanmoins passé il y a quelques années un diplôme d'animateur de la FFE, et c'est avec plaisir que je fais découvrir ma passion à mes élèves.

La rubrique pratique du parent néophyte, où comment noter une partie d'Echecs ?



Comme pour le musicien, le joueur d'Echecs a son propre système de notation avec ses signes cabalistiques au premier abord. Chaque coup est noté en commençant par le numéro du coup, puis l'initiale de la pièce qui se déplace (sauf pour le pion ou il n'y a rien à noter) puis sa case de départ et sa case d'arrivée (ouf ! j'espère que vous avez suivi !). Cette notation s'appelle la notation algébrique. En voici un petit exemple avec la partie la plus courte du jeu d'Echecs :

1.f2-f3 é7-e5 2.g2-g4 Dd8-h4 mat.

Comme vous pouvez l'imaginer les blancs n'ont pas joué au mieux cette partie ! Nous aurions pu ajouter d'autres signes comme « ? » mauvais coup, « ?? » très mauvais coup, « ! » bon coup, « !! » très bon coup, « # » mat, ce qui donne :

1.f2-f3 ? é7-e5 2.g2-g4 ?? Dd8-h4 ! #

Mais en fait, comme le joueur d'Echecs est fainéant, il simplifie une nouvelle fois en n'indiquant que la case d'arrivée de la pièce (sauf quand il y a une ambiguïté). Bref la notation du « professionnel » serait plutôt pour cette courte partie :

1.f3 ? é5 2.g4 ?? Dh4 ! #

Voici un petit lexique à garder de côté. Notez bien que cette notation est le fruit d'une longue série de systèmes de notation. Néanmoins, ce système est beaucoup moins lourd que celui en vigueur au XVIIIème siècle qui pouvait commencer une partie par : « Le Monarque Blanc décide que son pion va engager la bataille. Celui-ci avance fièrement de deux cases à la rencontre des pièces noirs » un peu lourd pour « 1.e4 » avec la notation moderne !

« **R** » pour le Roi

« **D** » pour la Dame (Oui c'est une Dame et pas une Reine !)

« **T** » pour la Tour

« **F** » pour le Fou

« **C** » pour le Cavalier (Oui un Cavalier et pas un Cheval ou un Chevalier !)

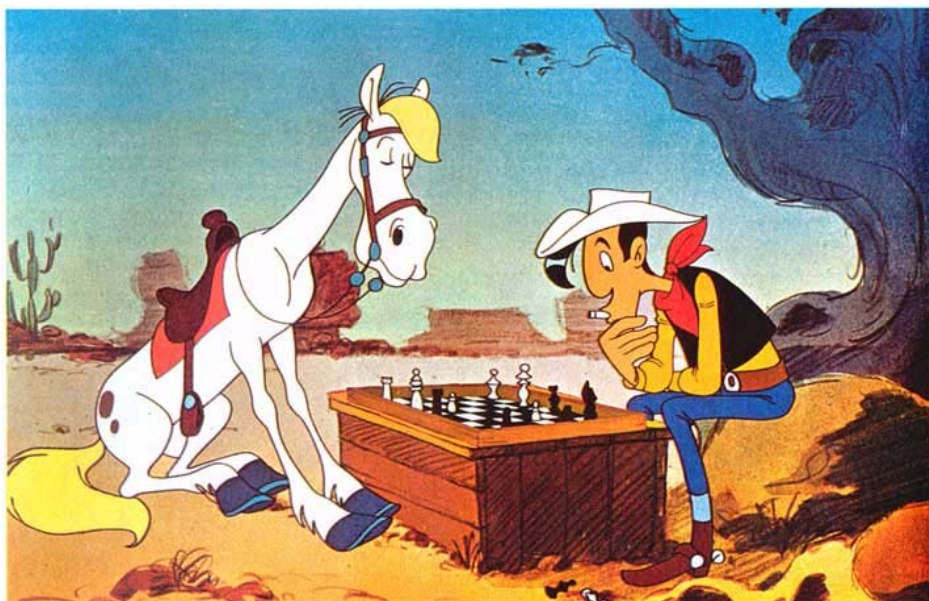
Rien pour le pion !

« **0-0** » désigne le petit Roque et « **0-0-0** » désigne le grand Roque (que l'on verra dans un autre bulletin).

Puis les signes qui rendent la notation plus affriolante :

« # » pour mat, « ? », « ?? », « ! » et « !! » ont été vu plus haut.

Pour les curieux, on peut également ajouter le « + » pour indiquer un Echecs au Roi, un « X » pour indiquer la prise d'une pièce, « = » quand la partie est égale, « += » pour un léger avantage aux blancs, « =+ » pour un léger avantage aux noirs, « + - » quand les blancs ont une position gagnante, « - + » quand les noirs ont une position gagnante... stop ! J'arrête là car la liste est longue. Mais comme pour la notation musicale l'homme a inventé une espèce d'Espéranto compréhensible de Tombouctou à Pékin par tous les joueurs d'Echecs !



*Qui à l'avantage ?
Lucky Luke semble
perplexe !*

Pour vous entraîner avec le système de notation voici un court récit amusant !

Le baron de Münchhausen
par E. Lavitch (1937) résumé (publié dans Europe Echecs).

Le pétulant et orgueilleux baron de Münchhausen, qui avait battu - selon lui - les joueurs les plus forts de son époque, et que ses commentaires tonitruants et triomphants avaient rendu célèbre, s'aperçut un jour qu'un Inconnu, au Café Régence, observait "sans souffler mot" son jeu "grandiose", l'air peut-être réservé.

"J'enrageais de cette audace et voulu lui donner une leçon sur-le-champ."

Le baron exigea de jouer avec ce partenaire, malgré l'air effrayé de celui-ci et ses refus répétés. Cependant, le pauvre homme, très apeuré, consentit enfin à s'asseoir devant l'échiquier.

"J'eus les Blancs et voici la partie que je menai avec vigueur, confie le baron de Münchhausen :

1. e4, d5 ; 2. e5, d4 ; 3. ç3, f6 ; 4. exf6, dxç3 ; 5. fxe7, çxd2+ ; 6. Fxd2, Fxe7 ; 7. Cf3, Cç6 ; 8. Cç3, Cf6 ; 9. Ce2, Cd7 ; 10. Cfd4, Cçe5.

Là, je pensais bien que j'allais gagner la Dame et jouai 11. Cè6, mais mon redoutable adversaire, sans rien dire, répondit 11... Cd3, et, avec tristesse, je m'aperçus que j'étais mat!

"Une partie ne prouve rien, m'écriai-je. Jouons encore ; vous me permettez de reprendre les Blancs, j'espère, puisque vous avez gagné :

1. e4, d5 ; 2. d3, e6 ; 3. Cf3, Cç6 ; 4. Fg5, Fb4+ ; 5. Re2 !, un plan stratégique très profond ; 5... Dd7 ; 6. Cç3, Cf6 ; 7. a3, h6 ; 8. Fh4, Fa5 ; 9. e5, d4 ; 10. Ca4, pour m'emparer de la case faible ç5, 10... Ch5 ; 11. Cc5, Cf4... Et je m'aperçus avec stupeur que j'étais mat!
"J'étais alors sérieusement fâché".

Voici notre troisième partie :

1. e4, d5 ; 2. d4, e5 ; 3. c4, f5 ; 4. f4, ç5 ; 5. exf5, dxç4 ; 6. dxç5, exf4 ; 7. Fxf4, Fxç5 ; 8. Fxç4, Fxf5 ; 9. Fxb8, Fxb1 ; 10. Fxg8, Fxg1 ; 11. Txb1, Txg8 ; 12. Txg1, Txb8. Ici, je réfléchis longtemps et, pour éclaircir la position, je décidai d'échanger les Dames : 13. Dxd8+.

"Jugez de mon étonnement et de la surprise de tous les spectateurs quand mon adversaire, avec un air très résolu, s'empara de mon Roi en jouant 13... Re8xe1.

- Laissez vos blagues déplacées, m'écriai-je, frémissant d'énervement. Remettez tout de suite mon Roi à sa place !

- Et vous, pourquoi avez-vous joué le même coup ? Questionna-t-il naïvement.

- Quelle question stupide! N'êtes-vous pas capable de distinguer un Roi d'une Dame ?

- Non, répondit-il froidement, je ne connais pas du tout ce jeu ; je voulais vous le dire dès le début, vous ne m'avez pas écouté. Tout ce que j'ai pu faire, ce fut d'imiter vos coups avec les Blancs."

"Un homme qui ne sait même pas la marche des pièces gagne contre un joueur fort et expérimenté... Je suis certain qu'une aussi extraordinaire aventure ne peut arriver qu'à un homme lui-même extraordinaire, tel que moi, le baron de Münchhausen !
Je partis après ces paroles. Mon honneur était sauf ; mais, pendant longtemps, je n'ai plus touché aux pièces d'échecs !"

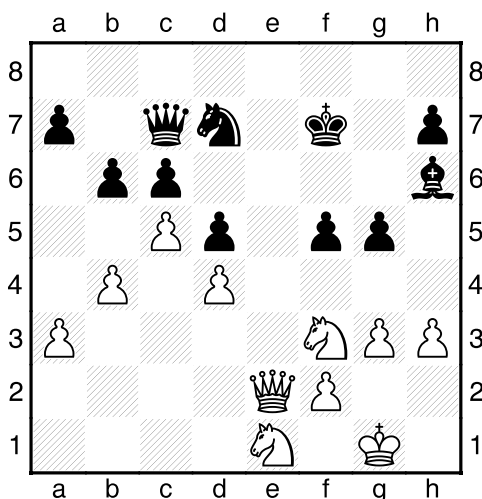


Lecompte, Axel (1540) – Pair, Maurice (1770) [C01] (NB : deux joueurs de Saint-Mandé !)

Championnat de Paris (Ronde 4 - Open B), 2003

[Commentaires de Maria Leconte]

1.e2-e4 e7-e6 Ce coup caractérise la défense Française. Le principal inconvénient de cette défense est que le fou noir en c8 a son horizon naturel (la diagonale c8-h3) obstrué par deux pions. **2.d2-d4 d7-d5 3.e4xd5** La variante d'échange. Avec ce coup les blancs relâchent la tension et permettent la libération du fou de cases blanches des noirs (le ♗ en c8). Meilleurs sont ♖b1-c3, ♖b1-d2 ou e4-e5. **3...e6xd5 4.♗f1-d3** Voici deux règles d'or dans la variante d'échange de la Française : 1) Règle 1 : la plus importante. Echanger contre n'importe quel pièce mineure (fou ou cavalier) le fou noir en d6. Deux manoeuvres possibles : ♗c1-g5-h4-g3 ou bien ♗g1-f3-e5 puis ♗b1-d2-f3 éventuellement soutenu par f2-f4. Les Noirs doivent faire la même chose symétriquement. **4...♗f8-d6** [4...♖b8-c6! 5.c2-c3 ♗f8-d6 6.♗g1-f3 ♗g8-e7 7.0-0 ♗c8-f5 Les noirs arrivent au 1er objectif !(7...♗c8-g4 8.h2-h3 ♗g4-h5 Et le cas échéant les noirs vont jouer ♗g6 pour provoquer l'échange du ♗d3. Un plan possible pour les noirs est ici ♗d7, 0-0-0, puis f7-f6 et g7-g5-g4 avec l'attaque.)] **5.♗g1-f3 ♗g8-f6 6.0-0 0-0 7.♗c1-g5 ♗c8-g4 8.♖b1-d2 ♖b8-d7** Une partie très symétrique ! **9.c2-c4 c7-c6 10.♞a1-c1** [10.♞f1-e1 Les tours aiment les colonnes ouvertes !] **10...♞d8-a5 11.a2-a3 ♞f8-e8 12.c4-c5 ♗d6-b8 13.h2-h3?!** Ce coup va aider les noirs à échanger leur mauvais fou. [13.♞d1-b3 ♞a5-c7 14.♗g5xf6 ♗d7xf6 15.♗f3-e5 Et les blancs ont réalisé le deuxième objectif !; 13.♞d1-c2 h7-h6 14.b2-b4 ♞a5-c7 (14...♞a5xa3? 15.♗g5xf6 ♗d7xf6 16.♞c1-a1 ♞a3xb4 17.♞f1-b1 gagnant la dame) 15.♗g5xf6 ♗d7xf6 16.♗f3-e5] **13...♗g4-h5 14.♞d1-c2 ♗h5-g6 15.♗d3xg6 f7xg6 16.♞f1-e1** [16.b2-b4!? ♞a5-d8 (16...♞a5xa3?? 17.♞c1-a1 ♞a3xb4 18.♞f1-b1 gagne la Dame !) 17.♞f1-e1 ♗b8-c7±] **16...♗b8-c7 17.♗g5xf6 g7xf6** Les noirs ne veulent pas que le cavalier f3 arrive en e5. La partie est approximativement égale. **18.♞e1xe8+** [18.b2-b4 ne marche pas ! 18...♞a5xa3 19.♞c1-a1 ♞e8xe1+] **18...♞a8xe8 19.♞c1-e1 ♞e8xe1+ 20.♗f3xe1 ♗c7-f4 21.♗d2-f3 ♞a5-c7 22.♞c2-e2 ♗g8-f7 23.g2-g3 ♗f4-h6 24.♗f3-h2 f6-f5? 25.♗h2-f3 b7-b6 26.b2-b4 g6-g5?** Dans cette position de fin de milieu de jeu il est très dangereux d'exposer ainsi le Roi Noir. Les pions Noirs partent à l'aventure !



27.♗f3-e5+ [27.♞e2-c2! ♗f7-f6 28.♗e1-g2 avec l'idée imparable ♗g2-e3 attaquant la case f5. Puis le trio Dame + deux cavaliers semblent trop fort. 28...♗d7-f8 29.♗g2-e3 ♞c7-d7 30.♗f3-e5 ♞d7-e6 31.g3-g4! Avec une très (trop) forte attaque pour les blancs.] **27...♗d7xe5 28.d4xe5 ♗f7-g6 29.♗e1-c2?!** [29.e5-e6 ♞c7-e7 30.♗e1-d3 ♗h6-g7; 29.♗e1-d3 ♞c7-e7 30.g3-g4 ♞e7-e6 31.c5xb6 a7xb6 32.♞e2-c2 ♗h6-g7 33.g4xf5+ ♞e6xf5 34.♞c2xc6+ ♗g6-h5 35.♞c6xd5] **29...♗h6-f8 30.♞e2-e3 h7-h6** Les blancs doivent jouer avec énergie. Sinon leurs pions (quasiment tous sur les cases noirs) vont se faire capturer par le fou des noirs. **31.f2-f4** [31.g3-g4!] **31...b6xc5 32.b4xc5 ♞c7-a5 33.♗g1-h2 ♗f8xc5 34.♞e3-d3 ♞a5-b6 35.♞d3-d1** [35.g3-g4! La dernière chance ratée par les blancs ! 35...♗c5-g1+ (35...♞b6-b1 36.♞d3xf5+ ♗g6-g7 37.♞f5-d7+= Avec un Echecs perpétuel) 36.♗h2-h1 ♞b6-f2 37.♞d3xf5+] **35...♞b6-b2 36.f4xg5** c'est le désespoir. [36.g3-g4? ne marche déjà plus 36...g5xf4 37.g4xf5+ ♗g6-h7 (37...♗g6xf5?? 38.♞d1-g4+ ♗f5-e4 39.♞g4-g6+ ♗e4xe5 40.♞g6-g7+) 38.♞d1-e2 f4-f3!] **36...h6xg5 37.g3-g4 ♞b2xe5+ 38.♗h2-g2 f5-f4 39.♞d1-d3+ ♞e5-e4+ 40.♞d3xe4+ d5xe4 41.a3-a4 ♗g6-f6 42.♗c2-a1 ♗f6-e5 43.♗a1-b3 ♗c5-b4 44.♗g2-f2 c6-c5** Conclusion : Un duel des générations de Saint-Mandé au Championnat de Paris ! L'expérience a parlé, mais en jouant plus dynamiquement Axel aurait du remporter cette partie ! Deux nouveaux points à retenir : 1) A matériel égal, c'est la position du Roi qui compte le plus en milieu de jeu. Ici les noirs ont volontairement affaibli la position de leur Roi (ils ont tendu le bâton pour se faire battre !). 2) De plus, en finale, le couple Dame + Cavalier est en général supérieur au couple Dame + Fou. **0-1**

Quelques positions à vous mettre sous la dent !

Tout d'abord voici les solutions des 4 diagrammes (pas trop difficiles) du mois dernier :

Diagramme 1 : 1.Dc3 x c6 mat / **Diagramme 2 :** 1.Ch5-f6 + Re8-d8 2.Dg7xf8 mat / **Diagramme 3 :** Les blancs matent en deux coups si les noirs prennent la Dame 1. ... Fg4xd1 ?? 2.Fc4xf7 + Re8-f8 3.Fc1-h6 mat / **Diagramme 4 :** 1.Fd3xh7+ (Un pseudo sacrifice de fou qui démasque la dame blanche) 1....Rg8xh7 2.Df3xc3 (Et voilà la dame était en prise !).

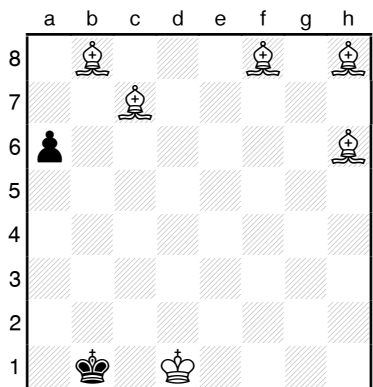


Diagramme N°1 (*****) :
Comment gagnez-vous avec les blancs ? Une histoire de fous !
Un diagramme un peu difficile pour les joueurs des équipes de NII et NIV !

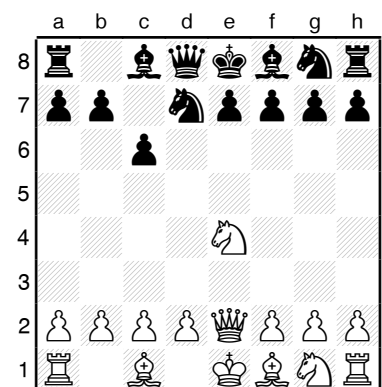


Diagramme N°2 (*) :
Les blancs jouent et font mat en 1 coup ?

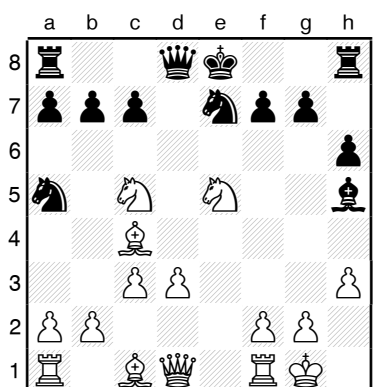


Diagramme N°3 (***) :
Tiens ! Cela me rappelle quelque chose ! Que se passe-t-il si les noirs prennent la dame blanche en d1 avec le fou en h5 ? Ont-ils le choix ?

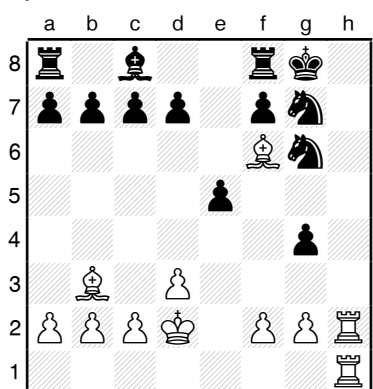


Diagramme N°4 (***) :
Comment les blancs font-ils mat en quelques coups ?