

LE MAT DU COULOIR

Ce que vous trouverez dans ce chapitre

La théorie

I) Les tableaux de mat

- 1) Le mat du couloir pur
- 2) Le contrôle des cases de fuite
 - a) Mat avec un pion (ou un Fou) en f6
 - b) Mat avec un pion (ou un Fou) en g6
 - c) Mat avec un pion (ou un Fou) en h6
 - d) Mat avec la Dame seule

II) Les sacrifices à connaître pour placer un mat du couloir

- 1) Les sacrifices amenant un mat du couloir classique
- 2) Les sacrifices de mat aidés d'un pion en f6, g6 ou h6
- 3) Les sacrifices de mat aidés d'un Fou en f6, g6 ou h6

La mise en œuvre

I) 11 extraits de parties

II) 9 parties modèles

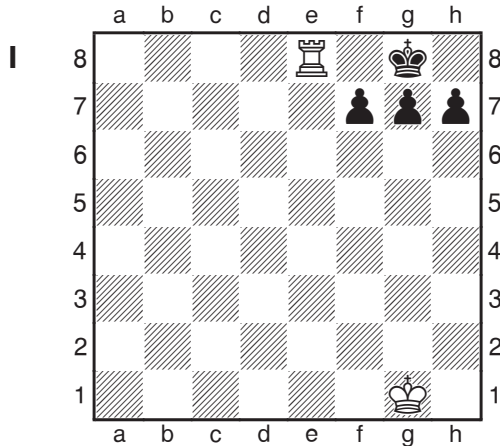
La pratique

I) 24 exercices

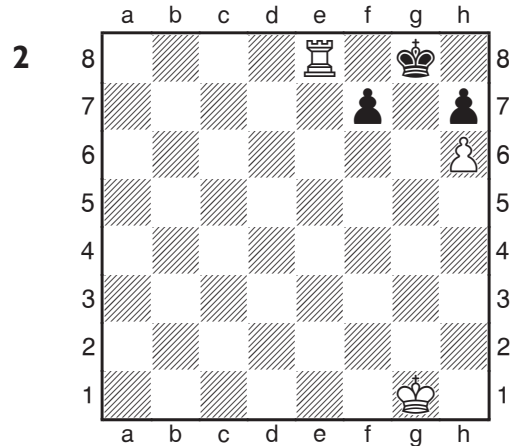
II) Les solutions

LA THÉORIE

Dame et Tours, qui sont les pièces les plus puissantes, permettent de mater aisément quand la dernière rangée est mal défendue. Le mat le plus simple, dit du couloir, est illustré au diagramme 1 : coincé sur la dernière rangée par un corridor de pions, le Roi ne peut s'échapper en cas d'échec par une pièce lourde (Dame ou Tour).



Le mat du couloir



Mat du couloir, variante

Nous verrons plus bas quelques variantes de ce mat simple. Notez que si les pions situés devant le Roi ont avancé ou disparu, le mat reste tout à fait possible, dès lors que les cases de fuite sont gardées par l'attaquant. Si elles le sont par un pion – ou une pièce mineure – n'ayant pas d'autre fonction, nous apparenterons la position à un mat du couloir pur : au diagramme 2, par exemple, le pion blanc en h6 ne sert qu'à ramener à la position du diagramme 1, et n'ajoute donc rien au mécanisme du mat. En revanche, les variantes où les pièces mineures jouent un rôle crucial seront traitées au chapitre 4, consacré aux mats de pièces lourdes et pièces légères.

I) Les tableaux de mat

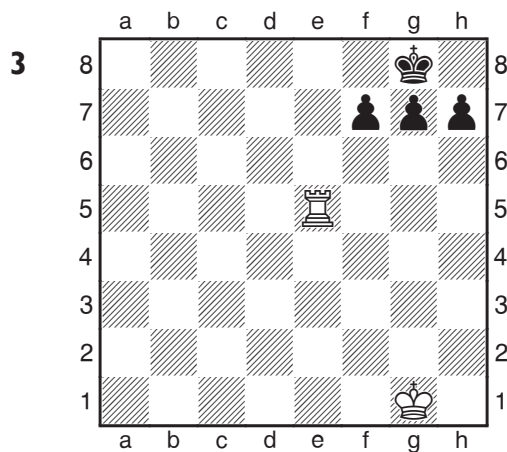
Ici, ainsi qu'aux chapitres suivants, la partie théorique débute par une présentation des tableaux de mat. Vous trouverez, immédiatement après, les manœuvres et sacrifices permettant de forcer ces mats en pratique. Cette seconde section facilitera vos révisions ultérieures. Y jeter un coup d'œil de temps à autre vous remettra en tête ce qu'il faut savoir sur les mats de la catégorie étudiée.

Attaquons maintenant les différents schémas de mat en précisant que, le mat du couloir étant

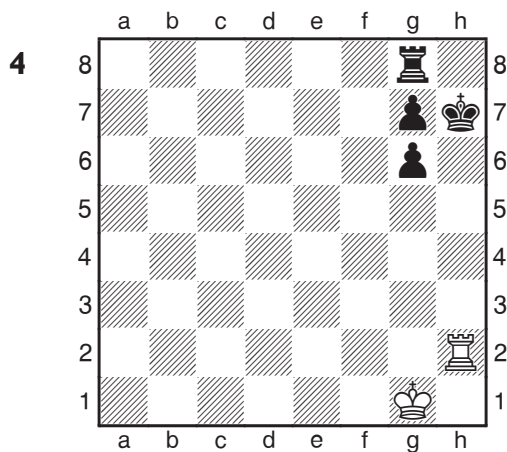
particulièrement simple, certains de ces diagrammes vous paraîtront sans doute superflus ou même représenter une insulte à votre intelligence. Toutefois mieux vaut, à mon sens, rajouter quelques diagrammes contestables et traiter tous les cas : sur les plus de 1000 diagrammes que comporte l'ouvrage, ce n'est pas quelques positions de plus ou de moins qui feront la différence ! D'autant que c'est pratiquement le seul chapitre où ce sera le cas. Ne vous étonnez donc pas si l'on commence en douceur, on abordera vite des situations de mat beaucoup plus complexes que le mat du couloir !

1) Le mat du couloir pur

Quand le corridor formé par les trois pions du roque est intact, ce mat nécessite une seule pièce lourde. Prenez un Roi coincé sur la dernière rangée, faites-lui échec avec une Tour ou une Dame et vous obtenez un mat du couloir. Rien de plus simple, raison pour laquelle ce mat est très fréquent, au moins sous forme de menace. Si le régicide prend généralement place sur la dernière rangée (une horizontale) comme au diagramme 3, il peut aussi avoir lieu sur une colonne (verticalement). Ces deux mats sont en tous points identiques, à une rotation près de l'échiquier d'un quart de tour.

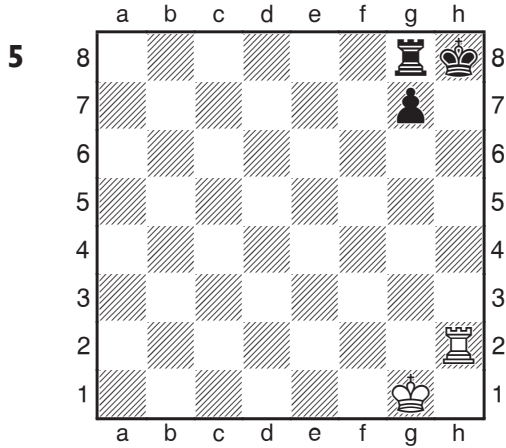


Mat du couloir par 1.♖e8#

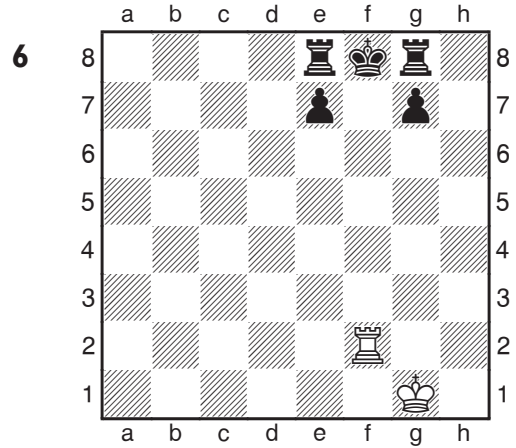


Mat du couloir vertical

Au diagramme 4, le Roi noir est enfermé sur la colonne h par des pièces de son camp, qui l'empêchent de fuir et sont incapables de parer l'échec. Le pion g6 n'est même pas nécessaire si le Roi noir est situé en h8 plutôt qu'en h7, comme au diagramme 5. Le diagramme 6 montre que si le mat du couloir survient habituellement au bord de l'échiquier, car confiner un Roi placé à la bande est relativement facile, il peut aussi se produire au centre. Aussi invraisemblable que cette position paraisse, elle n'est pas exclue et nous en verrons plus tard des exemples dans des parties réelles.



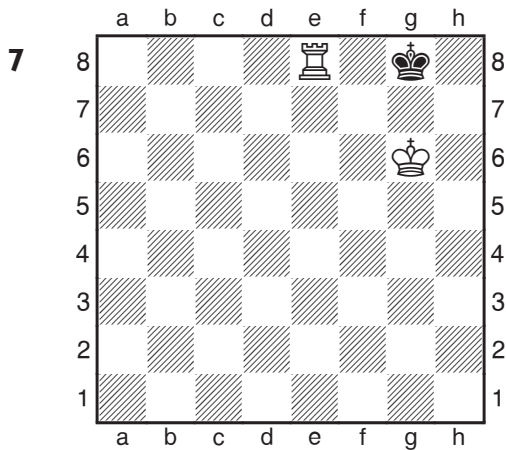
Autre mat du couloir sur une colonne



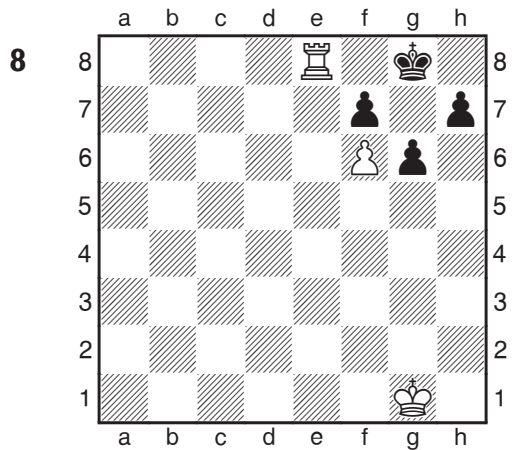
Mat du couloir central

2) Le contrôle des cases de fuite

Voici maintenant les situations où tout ou partie du couloir de pions a disparu. Quand les cases de fuite du Roi adverse ne sont pas bloquées par ses propres troupes, l'attaquant doit les contrôler. L'attaquant garde le plus souvent ces cases de fuite à l'aide d'un pion, d'une pièce mineure, du Roi (comme au diagramme 7) ou de la Dame. On verra aussi que certaines attaques menaçant d'un autre type de mat autorisent accessoirement un mat du couloir.



Un mat du couloir fréquent en finale



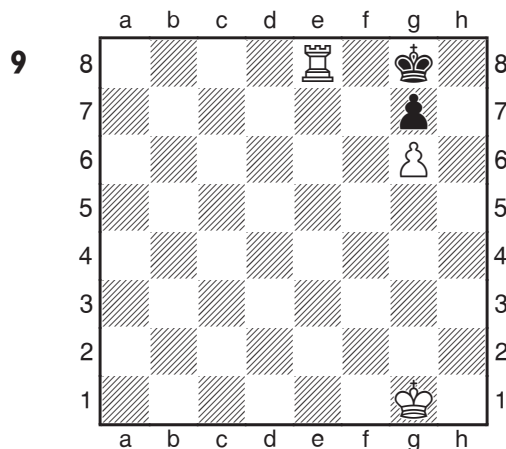
Les Noirs sont mat

a) *Mat aidé d'un pion (ou d'un Fou) en f6*

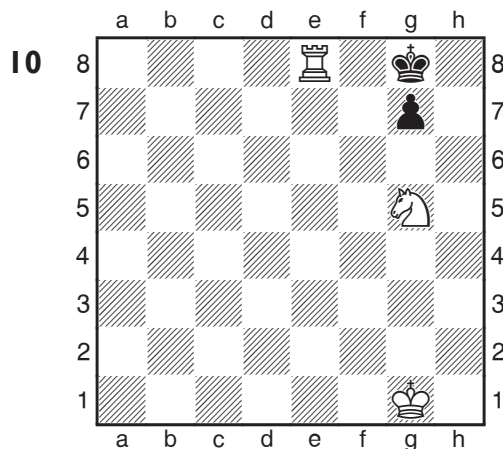
Ces positions résultent généralement d'une attaque sur g7 (voir le chapitre consacré aux mats sur la colonne g) : sur l'arrivée d'un pion blanc en f6, les Noirs jouent normalement ...g6, pour éviter l'ouverture de la colonne g. En interdisant la case de fuite créée en g7 par l'avance du pion g adverse, le pion blanc f6 continue à rendre possible un mat du couloir, illustré au diagramme 8. Le schéma est identique avec un Fou en f6 au lieu du pion, à cette différence près que ce Fou donne plus de force à l'attaque, ce qui élargit le champ des possibilités. Nous verrons cela un peu plus loin, à la section où nous passons en revue les différents sacrifices à connaître pour placer un mat du couloir.

b) *Mat aidé d'un pion (ou d'un Fou) en g6*

Ces positions proviennent souvent d'une attaque sur h7 (voir le chapitre consacré aux mats sur la colonne h). Le diagramme 9 illustre le mat avec un pion en g6, mais il est clair qu'un Fou sur cette case offre des possibilités supplémentaires à l'attaquant. Notons que les pions n'ont pas l'apanage du contrôle des cases de fuite : le diagramme 10 montre qu'un Cavalier en g5 est tout aussi efficace que le pion g6 (ou un Fou) du diagramme 9.



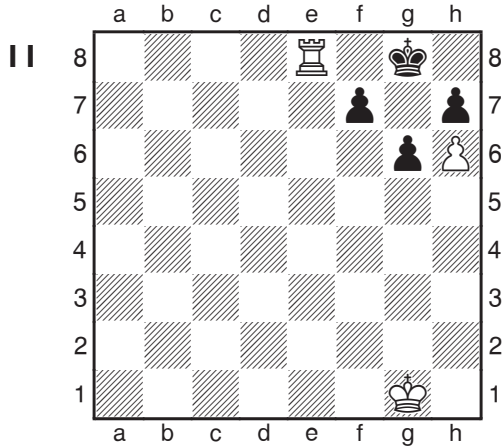
Les Noirs sont mat



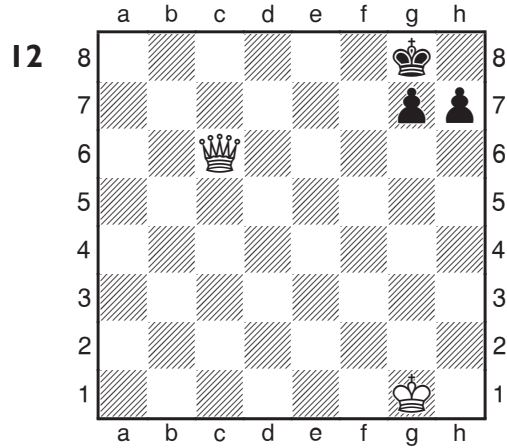
Les Noirs sont mat

c) *Mat aidé d'un pion (ou d'un Fou) en h6*

Ces positions proviennent souvent d'une attaque de mat sur un fianchetto (disposition du roque avec des pions en f7, g6 et h7, et un Fou en g7), après élimination du Fou défensif et arrivée en h6 d'un Fou ou d'un pion d'attaque. Normalement amenées pour administrer un mat en g7 avec la Dame, ces positions peuvent aussi conduire à un mat du couloir. Le diagramme 11 illustre le schéma de mat avec un pion en h6. On reconnaît le diagramme 8, avec le pion blanc en h6 plutôt qu'en f6. Là encore un Fou en h6, au lieu d'un modeste pion, ouvre un champ de possibilités plus vaste à l'attaquant.



Les Noirs sont mat



Les Blancs matent en 1 coup

d) Mat avec la Dame seule

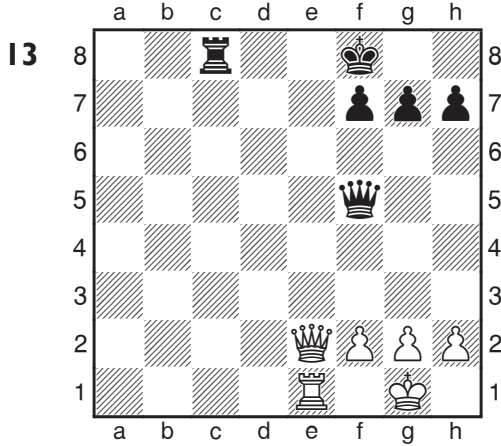
La Dame peut mater en interdisant au Roi une case de fuite diagonale, comme au diagramme 12. Un échec indifférent de Dame, en a8 ou c8 par exemple, ne suffirait pas à gagner car le Roi s'enfuirait en f7. Par contre **1. ♕e8+** contrôle la case f7 et mate.

II) Les sacrifices à connaître pour mater

Ces sections extrêmement importantes, que vous retrouverez à pratiquement chaque chapitre, vous ouvriront sans doute des horizons nouveaux. Étudiez ces sacrifices, qui forment la clé de voûte des combinaisons de mats étudiées. Leurs éléments sont simples pris séparément et l'on apprendra à les combiner, grâce à de nombreux exemples et exercices, pour élaborer des combinaisons plus sophistiquées. Mieux, leur connaissance vous aidera à concevoir vos plans, car vous saurez désormais quelles positions viser pour placer les sacrifices que nous allons étudier.

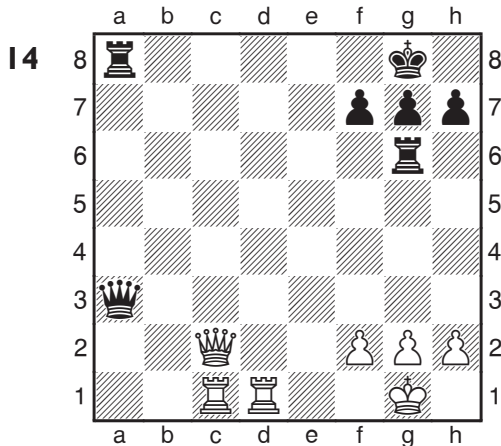
1) Les sacrifices amenant un mat du couloir classique

Si ces sacrifices vont du simple au complexe, leur position finale n'offre pas de surprise particulière, puisqu'il s'agit tout bonnement du mat du couloir. Voici six sacrifices permettant de mater ou de gagner facilement.



Les Blancs matent en 3 coups

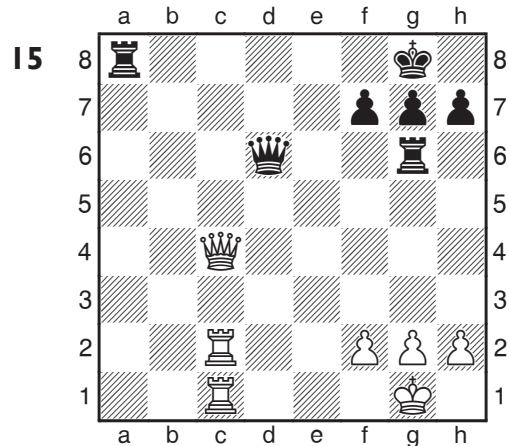
Au diagramme 13, les Blancs profitent de la faiblesse de la première rangée noire pour mater par 1. ♖e7+ ♔g8 2. ♖e8+ ♜xe8 3. ♜xe8#. Un mat évident, mais qu'il faut avoir vu au moins une fois.



Que doivent jouer les Noirs sur 1. ♖c8+ ?

Le diagramme 14 est plus intéressant : les Blancs, qui n'ont pas d'avantage, peuvent tenter de forcer les événements en tendant un

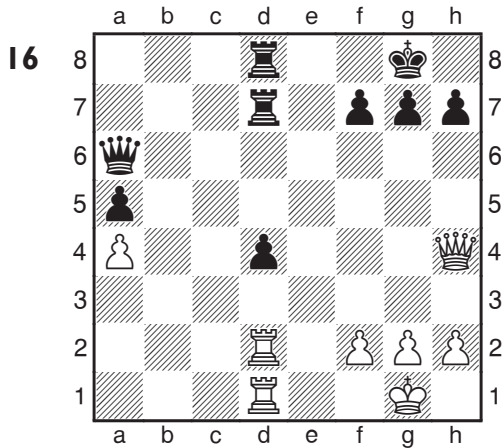
piège. Leur tentative d'escroquerie débute par 1. ♖c8+, après quoi les Noirs doivent impérativement interposer leur Dame par 1... ♕f8, avec une position équilibrée, l'acceptation de la Dame par 1... ♜xc8 menant à la perte immédiate : 2. ♜xc8+ ♕f8 3. ♜dd8, et les Blancs rafflent la mise. Les Noirs, sous peine de mat (vous pouvez vérifier les variantes), sont obligés de jouer 3... ♜xg2+, suivi par exemple de 4... g6, se retrouvant ainsi avec deux Tours de moins ! Une erreur qu'un joueur peu aguerrri a toutes les chances de commettre s'il n'a jamais vu cette position.



Que doivent jouer les Noirs sur 1. ♖c8+ ?

Ce n'est pas parce que le diagramme 15 ressemble comme deux gouttes d'eau au diagramme 14 qu'il ne doit pas réclamer toute votre attention. Sur l'échec 1. ♖c8+, le joueur qui vient de se faire piéger jouera sans réfléchir 1... ♕f8, en déclarant fièrement qu'on ne l'y reprendrait plus. Las, les Blancs lui feront toucher terre par 2. ♖xa8 ♕xa8 3. ♜c8+ ♕xc8 4. ♜xc8#. Les Tours blanches étant maintenant doublées il fallait, contrairement à la position

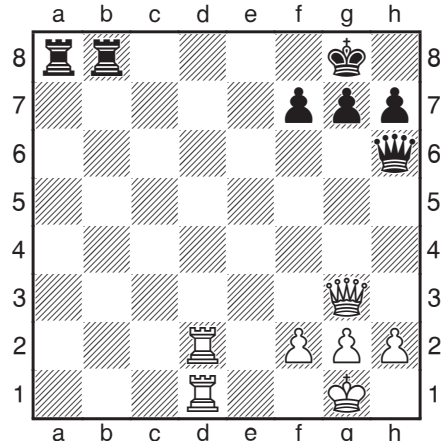
précédente, accepter le sacrifice par **1...♖xc8** : après **2.♖xc8+ ♔f8**, la position serait en effet nulle !



Les Blancs jouent et gagnent

Aussi inattendu que cela soit, les Blancs l'emportent au diagramme 16 malgré leur pion passé en moins. Pour cela il leur suffit de s'emparer du pion d4 par **1.♖xd4**. Ce coup d'apparence modeste semble totalement inoffensif, et pourtant il force une décision immédiate (le meilleur coup noir est l'abandon !). Son venin apparaît après la réplique **1...♖xd4**, qui perd sur le retentissant **2.♔xd8+ ♖xd8 3.♖xd8#**. Mal joué, direz-vous, les Noirs devaient appuyer leur Tour d7 (qui est en prise), tout en empêchant le sacrifice de Dame adverse, par **1...♔c8**. Mais cette défense échouerait également, toujours à cause du même sacrifice, thématique dans les positions où un camp souffre de faiblesses sur sa première rangée, **2.♔xd8+ (bis repetita placent) 2...♔xd8 3.♖xd7**, et les Noirs n'ont pas mieux que **3...♔f8**, sur quoi suit **4.♖d8** et les Blancs restent avec une Tour de plus. Aviez-vous vu cette défense et sa réfutation ?

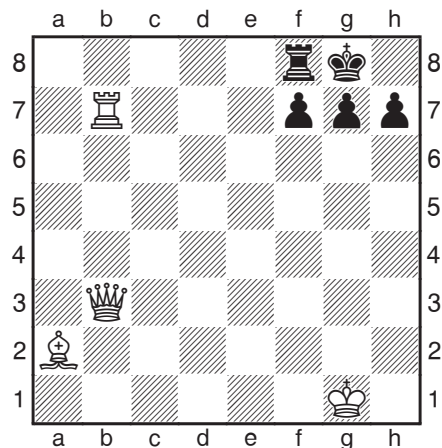
17



Les Blancs matent en 3 coups

Le diagramme 17 illustre enfin une position très courante. La dernière rangée noire semble suffisamment défendue, mais les Blancs gagnent très simplement en éliminant un de ses défenseurs par **1.♔xb8+ ♖xb8**, et le mat suit de façon bien huilée : **2.♖d8+ ♖xd8 3.♖xd8#**.

18



Les Blancs matent en 2 coups

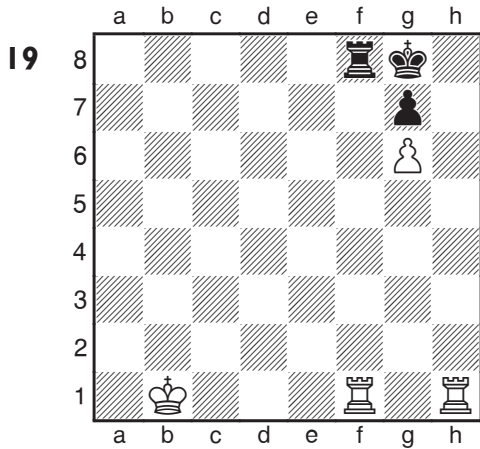
Au chapitre des sacrifices de Dame, signalons une position de mat fréquente, grâce à

l'appui d'un Fou sur la diagonale a2-g8 : au diagramme 18, les Blancs achèvent leur adversaire par **1. ♖xf7+ ♜xf7 2. ♜b8#**. Un mat qui appartient

en partie au chapitre traitant du mat de pièces lourdes et de pièces légères, et que nous reverrons donc plus loin.

2) Les sacrifices de mat aidés d'un pion en f6, g6 ou h6

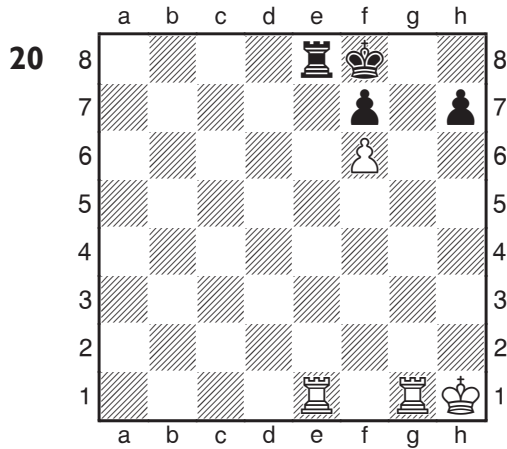
Avec un pion en f6 ou en g6, on peut souvent forcer un mat du couloir, sacrifice à la clé.



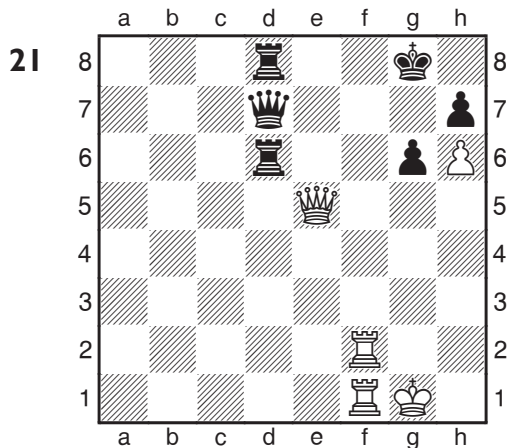
Les Blancs matent en 2 coups

Dans la position du diagramme 19, où les Blancs ont un pion en g6, le gain s'obtient très simplement par **1. ♜h8+ ♔xh8 2. ♜xf8#**.

Au diagramme 20, nous avons translaté la position 19 d'une colonne vers la gauche, pour obtenir la même position mais avec un pion en f6. Les Blancs l'emportent de façon similaire par **1. ♜g8+ ♔xg8 2. ♜xe8#**, mais attention ! la présence d'un pion noir (en h7) est maintenant nécessaire au mat. Retenez bien ces mécanismes, vous aurez l'occasion de vous en servir.



Les Blancs matent en 2 coups

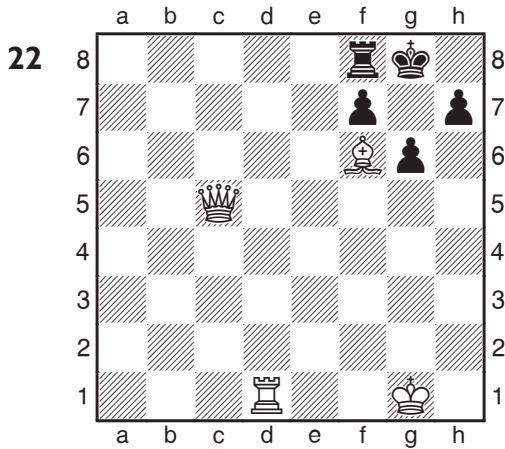


Les Blancs matent en 3 coups

De la même façon que les pions en f6 et g6 se prêtaient à un mat du couloir amené par un sacrifice de Tour, comme aux diagrammes 19 et 20, le pion h6 autorise un mat spectaculaire, initié ici par un don de la Dame ! Au

diagramme 21, les Blancs matent en 3 coups par 1. ♖h8+! ♜xh8 2. ♜f8+ ♜xf8 3. ♜xf8# (1. ♜f8+ suivi de 2. ♖h8+ fonctionne aussi). Aussi efficace qu'élégant.

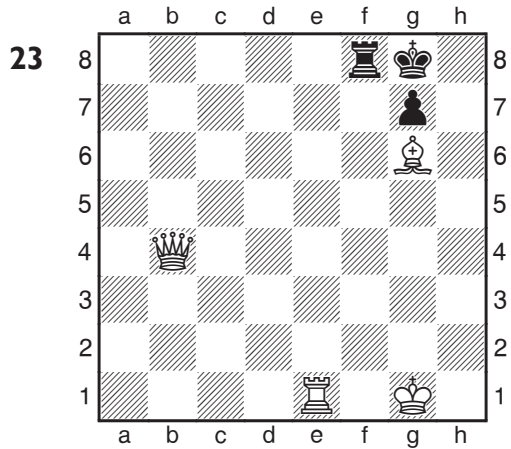
3) Les sacrifices de mat aidés d'un Fou en f6, g6 ou h6



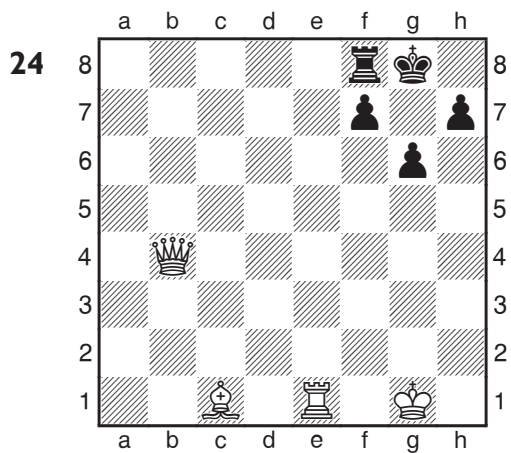
Les Blancs matent en 2 coups

Le diagramme 22 montre un type de sacrifice courant dans les classes de positions où les Blancs gardent les cases de fuite du Roi adverse à l'aide d'un Fou et non d'un pion. Grâce au Fou f6, qui contrôle la case de fuite du Roi noir en e7, c'est mat par 1. ♖xf8+ ♜xf8 2. ♜d8#.

Le diagramme 23 montre que le sacrifice étudié au diagramme 22 peut aussi fonctionner avec un Fou en g6 : ce dernier, qui contrôle ici la case de fuite du Roi noir en f7, ainsi que la case e8 où la Tour donne échec, autorise le mat 1. ♖xf8+ ♜xf8 2. ♜e8#.



Les Blancs matent en 2 coups



Les Blancs matent en 3 coups

Avec un Fou plutôt qu'un pion en h6, l'attaque gagne en force. Au diagramme 24, exploitez ces possibilités nouvelles pour mater en trois coups par 1. ♖xf8+ ♘xf8 2. ♗h6+ (amenant la position du mat) 2... ♔g8 3. ♜e8#. Une position que vous

avez sans doute reconnue, car nous l'avons déjà rencontrée dans l'introduction à cet ouvrage. Notez que ces mats sont présentés ici mais qu'ils appartiennent aussi, en partie, au chapitre traitant du mat de pièces lourdes et pièces légères.

LA MISE EN ŒUVRE

Armé de votre nouveau savoir, vous êtes maintenant prêt à vous mesurer à des positions réelles. Nous commencerons par des extraits de partie avant d'aborder les parties complètes.

1) Extraits de parties

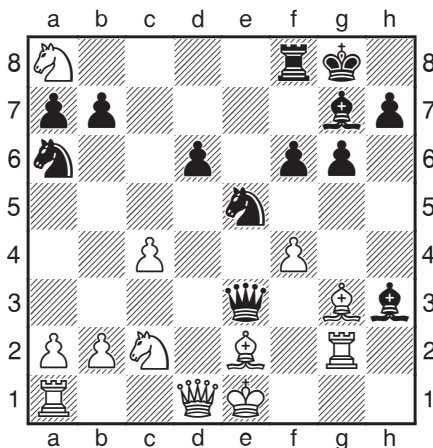
Voici des exemples tirés de parties jouées. Ne vous effrayez pas s'ils sont parfois très difficiles car ils sont conçus pour nous permettre d'examiner de nombreuses positions de plus en plus complexes, conduisant toutes à une variante du mat du couloir. Nous décortiquerons ce faisant les mécanismes qui mènent de la conception d'une combinaison à sa réalisation pratique.

FIN DE PARTIE 1

Porté disparu

Timoshchenko - Ac,

SVK-Cht. T2, Slovaquie 1996



Les Noirs matent en 2 coups

Les sombres étran­g­le­urs ont envahi le palais blanc, et seuls restent à régler les détails de la mise à mort : les mesures du corps sont prises, le cercueil est prêt, à vous de fournir le défunt.

Où ça, un mat du couloir ? La solution, simple et de bon goût, constitue un excellent exemple de la puissance du clouage : 1... ♗f3+ 2. ♔f1 ♜g1#. Que dire de plus, les grandes douleurs étant muettes...

FIN DE PARTIE 2

Le couloir de la mort

Marcus - Machate,

Bad Pyrmont Cht. RFA, 1949

Ne décevez pas votre public, il ne le comprendrait pas. Petit coup de pouce, souvenez-vous des diagrammes 19 et suivants de ce chapitre. Si cela ne vous dit rien, jetez-y un coup d'œil pour