

INTRODUCTION

Aux échecs, un entraînement réussi commence par une autoévaluation minutieuse pour déterminer les domaines à travailler. Il faut ensuite utiliser les outils appropriés et exploiter les bonnes techniques afin d'améliorer les zones identifiées. Cela ressemble à une visite de contrôle chez le médecin. De fait, j'ai eu l'idée de mon premier livre, *Échecs : le Test*, durant une visite annuelle chez mon médecin traitant !

Le test originel aidait les lecteurs à évaluer leur niveau, d'une façon générale et dans les 12 sous-catégories suivantes :

- **Phase de la partie** : *ouverture vs. milieu de jeu vs. finale*
- **Statique vs. dynamique** : *tactique vs. stratégie vs. calcul*
- **Situation de jeu** : *attaque vs. défense vs. contre-attaque*
- **Divers** : *sacrifice, perception des menaces, et finales théoriques*

J'avais ensuite passé en revue chaque sous-catégorie brièvement, avec des recommandations d'entraînement de haut niveau.

J'ai reçu des centaines de lettres et de courriels de lecteurs satisfaits, qui ont aimé ma méthode et qui attendaient l'étape suivante. Ils avaient besoin, plus spécifiquement, d'un surcroît d'aide pour améliorer leurs points faibles.

Ce livre est conçu pour les aider à franchir cette deuxième étape. Il se concentre totalement sur la sous-catégorie la plus importante – la *tactique*.

Il existe des centaines de livres d'échecs ayant ce sujet pour thème, et il y a une bonne raison à cela – aussi bien qu'on joue, une surprise tactique peut instantanément renverser la situation.

Comment améliorer ses capacités tactiques ? Le mieux est de perfectionner sa compréhension des idées tactiques et de résoudre des positions tactiques.

Ma recommandation habituelle pour améliorer sa force tactique est de se concentrer sur la résolution d'exercices tactiques tirés de livres, ou proposés par un logiciel d'entraînement. Le but de l'entraînement est de progresser dans :

1. **L'identification des motifs ;**
2. **La capacité de calcul ;**
3. **La capacité de juger la position finale.**

Cette méthode finit par donner de bons résultats, mais peut être améliorée beaucoup si l'on sait sur quel sous-domaine l'étudiant doit se concentrer. En d'autres termes – où commencer et quand s'arrêter ?

Dans ce livre, j'essayerai de vous aider à évaluer vos capacités tactiques et je vous offrirai aussi de très nombreux conseils

d'entraînement. J'utiliserai également l'approche que les lecteurs de mon premier ouvrage connaissent bien.

Pour ce test, j'ai commencé par prendre 6 catégories majeures que j'ai ensuite décomposées en de multiples sous-catégories. Puis j'ai choisi 60 positions tactiques qui me semblaient intéressantes, de difficulté variable et distribuées dans les diverses sous-catégories en fonction de leur probabilité d'apparition. Chaque position est suivie de deux questions qui ont chacune quatre réponses possibles entre lesquelles choisir.

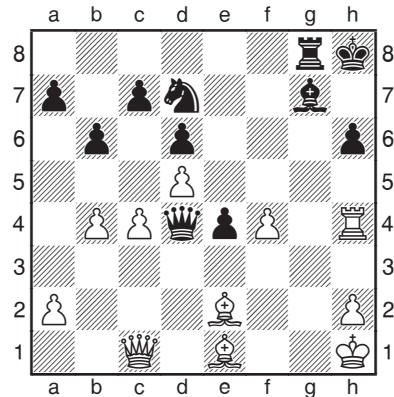
Votre capacité tactique sera évaluée en général mais aussi dans chacune des sous-catégories suivantes :

- **Motif** : pièce mal placée, pion avancé, défaut de protection, mat du couloir, réseau de mat, simplification
- **Thème** : coups intermédiaires, attraction, interférence, dégagement de lignes, déviation, attaque à la découverte, attaque double, destruction de la garde, clouage, enfilade, enfermement
- **Objectif** : mat, nulle forcée, gain de matériel, promotion de pion, obtention d'une finale théorique
- **Phase de la partie** : ouverture vs. milieu de jeu vs. finale
- **Situation de jeu** : attaque vs. défense
- **Résultat** : gain vs. nulle

Vous constaterez que la tâche qui nous attend est très ambitieuse, mais la bonne nouvelle est qu'on peut réaliser tout ce qui vient d'être décrit en étudiant 60 positions

seulement. Elles constituent la force de ce livre et ont résisté au test du temps, durant mon entraînement personnel et celui de centaines de mes élèves. J'espère que vous les apprécierez.

Voici un exemple qui n'a pas eu sa place dans le test définitif :



Question 0

1. ○ Quel est le meilleur coup ?

- A. 1. ♖f4-f5
- B. 1. ♜h4xh6+
- C. 1. ♙e1-c3
- D. 1. ♙e1-g3

2. ● Évaluez la position.

- A. Les Noirs peuvent forcer le mat
- B. Les Noirs ont l'avantage
- C. La position est approximativement égale
- D. Les Blancs ont l'avantage

Pour chaque catégorie, à l'exception du **thème**, chaque question ne rapporte de points que dans une seule sous-catégorie.

Si la **Question 0** avait été incluse au test, votre score à **0-1** vous donnerait des points dans les résultats d'évaluation : *gain, milieu de jeu, défense, pièce mal placée, gain de matériel*, et **thèmes** : *attraction, déviation, clouage*. Votre score à **0-2** vous donnerait quant à lui des points dans les résultats d'évaluation : *gain, milieu de jeu, attaque, réseau de mat*, et **thèmes** : *attraction, attaque à la découverte*.

Outre les réponses correctes accompagnées d'explications, vous trouverez aussi des données intéressantes – le résultat des autres joueurs en fonction de leur classement.

Supposons que votre choix pour la **Question 0-1** soit **B** et pour **0-2** **A**. Vous pouvez maintenant vérifier vos réponses et voir comment vous avez réussi :

Le choix B rapporte 1 point pour la question 0-1. Votre idée est bonne – **1.♖xh6+ ♘xh6 2.♙c3** gagnant la ♔. Mais les Noirs disposent d'une jolie riposte – **2...♗g1+** forçant la ♔ à abandonner le ♙c3. Après **3.♗xg1 ♗xc3**, les Noirs gagnent. La façon correcte d'exécuter l'idée consiste à jouer

1.♙c3! (5 points pour C). Les Blancs envisagent **♗xh6#** si la ♔ noire quitte la diagonale a1-h8. Après **1...♗xc3 2.♗xh6+ ♘xh6 3.♗xc3+**, les Blancs ont un avantage matériel substantiel. Examiner les statistiques permet de constater que votre choix était le deuxième meilleur et que certains maîtres l'ont même adopté, ratant la pointe tactique défensive des Noirs.

Pour la question 0-2, vous avez choisi A, qui est le meilleur choix. Les Noirs ont un mat en 3 coups après **1...♗g1+! 2.♙xg1 ♘d4++ 3.♙h1(f1) ♗g1#**. En examinant les statistiques, on voit que la majorité des joueurs a également répondu correctement à cette question.

Quand vous aurez complété tout le test, les points gagnés à chaque question seront additionnés ensemble et en 29 (!) sous-catégories, créant 30 rapports de classement. Je me suis aperçu que 120 était le nombre de questions optimal pour fournir une évaluation complète et statistiquement probante, sans se montrer trop envahissant (60 diagrammes).

Question 0	Réponses	Points	RÉPARTITION DES RÉPONSES EN FONCTION DU ÉLO					
			ELO < 1000	1000 - 1400	1400 - 1800	1800 - 2200	2200 - 2400	2400 +
1	A	-1	12%	4%				
	B	1	45%	37%	34%	20%	6%	
	C	5	37%	59%	66%	80%	94%	100%
	D		6%					
2	A	5	40%	58%	85%	94%	100%	100%
	B	1	21%	17%	7%	6%		
	C		18%	6%	3%			
	D		21%	19%	5%			

Notez que tous les rapports qui viennent d'être décrits bénéficient à votre entraînement à divers titres.

Les rapports sur les **motifs** et **thèmes** sont extrêmement importants car, une fois que vous évalueriez vos résultats et identifieriez vos points faibles, vous pourriez facilement trouver des chapitres ou sections spécifiques à étudier dans les livres et les programmes d'entraînement. On trouve par exemple des combinaisons de mat du couloir (**motif**) ou de déviation (**thème**) dans des sections spécifiques du logiciel *CT-ART*.

La catégorie suivante, très utile, est la **phase de la partie** où, là encore en fonction de vos résultats, on peut vous conseiller d'aller directement vers des livres tels que *Encyclopedia of Opening Errors* (Matsukevich) ou *Endgame Tactics* (Van Perlo) pour obtenir des conseils utiles.

Les catégories **résultat**, **objectif** et **situation de jeu** sont un peu plus délicates. Évaluer vos résultats dans ces catégories ne vous conduira pas nécessairement vers des livres précis, mais vous donnera des informations utiles sur votre processus de pensée. Par exemple – *renoncez-vous trop tôt*, ou *vous appliquez-vous suffisamment quand il faut chercher les ripostes possibles d'un adversaire apparemment acculé*, etc.

Durant le test vous trouverez ce genre de questions :

- a) Trouver le meilleur coup – une question de test classique.

- b) Trouver le plus mauvais coup – une compétence utile, souvent exploitée dans le processus d'élimination.
- c) Évaluer la position après le coup – capacité à visualiser le changement.
- d) Évaluer la position avec une modification mineure – aide à déterminer le degré de soin que vous apportez à étudier les nuances de la position. Une modification, même minime, peut avoir des conséquences dramatiques sur le résultat.

Voici trois façons possibles d'utiliser ce livre :

- a) Suivez le plan indiqué – passez les tests, vérifiez votre score, travaillez le programme d'entraînement, procurez-vous du matériel additionnel et travaillez-le à votre rythme.
- b) Commencez par le programme d'entraînement puis passez tous les tests, examinez votre score, étudiez à nouveau le programme d'entraînement, procurez-vous du matériel additionnel et travaillez-le à votre rythme.
- c) Passez d'un test à l'autre au hasard, en traitant chaque position comme une mini-leçon. Poursuivez ensuite par le programme d'entraînement.

Si vous êtes un joueur de compétition classé à plus de 1600, je vous suggère d'opter pour le choix a). Si votre classement est inférieur à 1600, choisissez b) ou c).

Pour obtenir des résultats de test valides, quel que soit votre choix : il ne faut déplacer aucune pièce, ne pas accepter la moindre

aide ni vous attribuer des points que vous ne méritez pas. Cet ouvrage ne nécessite pas d'échiquier. Je vous encourage à consacrer 5 à 20 minutes à chaque position. Si vous cherchez un **défi supplémentaire**, essayez si possible de ne regarder aucun des 4 choix avant d'avoir découvert votre propre solution.

Dans les réponses, je décompose chaque situation en ses éléments essentiels et vous fais part de mon processus de réflexion. Vous êtes encouragé à étudier chaque position en profondeur et à comparer vos idées aux miennes. Je peux vous garantir que le fait de maîtriser le processus de pensée et d'apprendre les motifs standards améliorera considérablement votre vision tactique.

Enfin, je vous recommande de ne pas passer plus d'une heure par session sur ces tests. Toutes les 12 questions, je vous propose une évaluation préliminaire pour satisfaire votre curiosité et vous permettre de faire une pause dans le test.

AVERTISSEMENT

Ce livre entend vous aider à comprendre les idées tactiques, à évaluer vos capacités tactiques et à vous fournir diverses méthodes d'entraînement.

Souvenez-vous aussi que vous êtes en train de passer un test, et non en train de consulter un livre d'exercices quelconque. Vous serez confronté à des positions de difficultés diverses. Certaines d'entre elles vous seront peut-être familières, tandis que

d'autres pourront vous poser de sérieux problèmes. Plus votre expérience sera grande, plus le nombre d'idées ou de positions que vous reconnaîtrez sera important. Cela n'est pas gênant car je teste aussi bien vos connaissances que votre habileté à les mettre en œuvre. Un mélange de positions connues et nouvelles vous donne les meilleures chances d'identifier les domaines sur lesquels vous devrez focaliser votre entraînement.

Au moment de répondre, soyez sur vos gardes et restez humble. L'ordre des questions (c'est-à-dire leur type et leur difficulté) a été choisi exprès au hasard. Vous pouvez donc tomber sur une finale facile, suivie d'une position très difficile issue d'un début de partie. Cela rend ce test plus réaliste, en ce qu'il se rapproche d'une situation de partie, où l'on ne sait jamais à quoi s'attendre.

L'analyse statistique n'a de valeur que si les données sur lesquelles elle s'applique sont fiables. Je me base sur des données collectées au fil de toutes les années où j'ai proposé ce même groupe de positions à des joueurs de tous niveaux – de débutant à grand maître. Il est normal que les données montrant le niveau de connaissance des personnes testées montrent des irrégularités, en raison de divers facteurs non quantifiables. Notamment : le temps passé sur chaque question, le sérieux de l'effort et les diverses méthodes de classement, pour n'en citer que quelques-uns. Dans un test effectué à la maison certaines personnes obtiennent en outre des résultats meilleurs ou pires que ce que leur classement officiel suggère

en environnement de partie normal. Enfin un classement de 1790, par exemple, peut représenter un niveau de force très différent selon qu'il s'agit d'un joueur de club en zone rurale ou d'un participant « professionnel » au World Open qui tente de remporter les 10 000 \$ de la section des moins de 1800.

Tout a été fait pour rendre ce livre aussi complet et juste que possible. Il se pourrait toutefois que vous rencontriez des erreurs, à la fois typographiques et de contenu. J'ai fait ce que j'ai pu pour vérifier attentivement les diagrammes, les analyses tactiques et le nom des joueurs et auteurs. Si vous trouvez la moindre erreur dans ce livre, je recevrai vos corrections avec gratitude.

Aucune des recommandations de livres ou de programmes n'a été patronnée par un éditeur quelconque.

Il faut considérer ce texte uniquement comme un guide général, et non comme la source ultime d'information dans le domaine de l'entraînement aux échecs.

Les tableaux statistiques et les références concernant le matériel d'entraînement sont à jour à la date de publication de cet ouvrage, et pourront être quelque peu modifiés dans le futur. Pour rester au courant des derniers développements vous pouvez vous enregistrer sur www.ChessExam.com.

COMMENT PASSER LE TEST

Si vous ne parvenez pas à résoudre un problème donné, ne vous en faites pas

trop. En revanche, il faut vous appliquer au maximum sur toutes les questions.

Lisez très attentivement les questions car, dans certains cas, il peut y avoir plus d'une bonne réponse. La différence de points entre une bonne réponse et la meilleure réponse peut être importante.

Ne passez pas plus de 20 minutes sur chaque diagramme. Utilisez un échiquier ou travaillez directement à partir du livre. Si vous choisissez l'échiquier, ne déplacez pas les pièces. Évitez de deviner, calculez en détail.

Quand vous devez évaluer une position tactique (dynamique), la bonne réponse consiste à trouver le bon coup et à évaluer correctement ses conséquences. Dans de nombreuses positions où il n'existe pas de victoire évidente pour l'un quelconque des camps, l'évaluation peut être très subjective. Pour faire le meilleur choix, je vous suggère de vous poser la question suivante : « Quel camp aimerais-je avoir ? » Si vous n'avez pas de préférence particulière, choisissez « *Approximativement égal* ». Si vous avez une légère préférence, choisissez « *...est légèrement mieux* ». Si vous avez une préférence nette pour un camp, optez pour « *...est mieux* » ou « *...est nettement mieux* ».

Une fois que vous vous êtes décidé à propos d'un diagramme donné, reportez-vous à la page des réponses et examinez soigneusement ces dernières. Prenez votre temps pour les lire avant de vous attaquer au problème suivant. Dans certains cas, les

points que vous avez gagnés (tels qu'indiqués par les tableaux) peuvent être ajustés en fonction de votre raisonnement. **Lisez attentivement les réponses pour ne pas rater ces ajustements.**

Il est bon de revenir plus tard sur chaque position qui n'est pas censée être clairement gagnée ou nulle, pour s'exercer ou les analyser.

Notez sur une feuille les points gagnés à chaque question. Vous trouverez une feuille préparée à cet usage sur mon site www.ChessExam.com.

Je vous encourage vivement à passer le test en plusieurs fois. Vous disposerez d'évaluations préliminaires après chaque série de 12 diagrammes.

Quand vous aurez fini le test, on vous expliquera comment utiliser les tableaux et les rapports.

*Enfin, si vous êtes impatient de connaître mes propositions d'entraînement, vous pouvez aller directement à la section **Conseils et méthodes d'entraînement** et n'achever qu'ensuite l'intégralité du test.*

Igor Khmelnsky
Philadelphie, 2006