

PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT : CONSEILS ET MÉTHODES

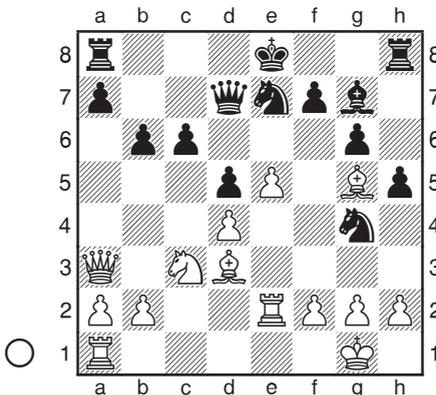
INTRODUCTION

Tout un chacun frétille à l'idée de pouvoir placer une superbe combinaison tactique, une création mémorable que les gens vont trouver esthétiquement plaisante, voire stupéfiante. Il y a aussi des bénéfiques pratiques car c'est normalement le chemin le plus court pour atteindre le meilleur résultat dans une position donnée.

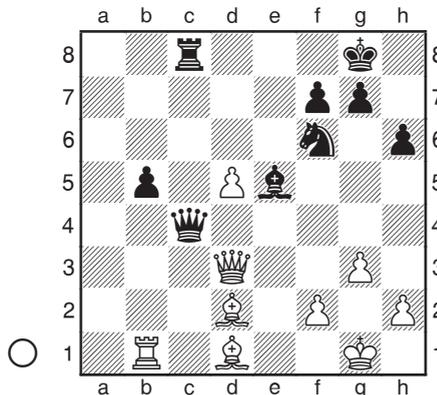
Qu'est-ce qu'une combinaison ? Diverses définitions existent ; en bref il s'agit d'une variante courte qui contient toujours des menaces et implique souvent des pseudo-sacrifices. La plupart du temps la combinaison modifie radicalement la situation sur l'échiquier.

Un bon jeu stratégique conduit souvent la partie vers des situations qui permettent des escarmouches tactiques favorables. Cependant, une occasion tactique peut aussi surgir spontanément, à cause d'une faute adverse.

Examinez les deux positions suivantes. [Dans la section **Programme d'entraînement** du livre, plutôt que de donner un intitulé (par ex. « les Blancs jouent ») sous chaque diagramme, je fournirai le dernier coup joué (quand c'est possible). J'espère que cela enrichira votre expérience et votre compréhension car vous verrez comment la combinaison est apparue.]



1) Après 17...♠b7-b6



2) Après 28...♞c7-c4

1) Les Blancs sont bien mieux développés et disposent d'un grand avantage d'espace. Toutefois, le manque de colonnes ouvertes et l'absence de cibles directes freinent l'attaque. La solution est d'ordre tactique. Après 18.♖e6 ♜xe6 19.♞xd5, le ♞ est en prise par quatre des pièces noires, mais ne peut être pris par aucune d'entre elles. Par exemple : 19...♞xd5 20.♙xg6# ; 19...♞xd5 20.♞xe7# ; 19...♞cxd5 20.♙b5 ♞xb5 21.♞xe7# ; 19...♞exd5 20.♞xe7+. Les Noirs jouèrent 19...♞f5 et abandonnèrent après 20.♙xf5 en raison de 20...♞gxf5 21.♞xe6+ ♞xe6 22.♞c7+, gagnant une tonne de matériel (*J. Penrose – M. Blau, Hastings 1957*).

2) Dans une position pratiquement égale, le dernier coup noir (28...♞c4) autorisa soudain une combinaison courte mais dévastatrice. Les Blancs laissèrent la ♞ en prise par 29.♞c1!. L'idée machiavélique consistait en 29...♞xd3 30.♞xc8+ ♜h7 (30...♞e8!? 31.♙c2!) 31.♙c2 clouant la ♞ et gagnant la qualité au passage. Les Noirs préférèrent entrer dans une finale ♞ vs. ♞+♙ très difficile par 29...♞xc1 30.♙xc1 ♞xc1. Les Blancs gagnèrent sans difficulté en tout juste 5 coups en combinant une menace contre le ♖f7 à l'avance du ♙d (*J. Polgár – L. Aronian, Hoogeveen 2003*).

Pour réussir une opération tactique, il faut trois ingrédients :

1. Repérer l'opportunité ;
2. Calculer les variantes ;
3. Évaluer la position finale.

Pour être victorieux, vous devez chercher à améliorer vos capacités dans chacun de ces trois domaines.

Lors du test vos résultats ont été classés aussi bien de façon globale qu'en 29 sous-catégories différentes appartenant toutes aux catégories majeures suivantes : **motif, thème, objectif, phase de la partie, situation et résultat**.

Cette section du livre vous donnera une vue d'ensemble de chacune des sous-catégories et vous prodiguera des recommandations d'entraînement.