

Le choix des tournois est un aspect de la progression dont les joueurs se soucient rarement. Pour le joueur de club, il semble difficile de jouer sur ce paramètre – il est déjà si difficile de négocier du temps pour les échecs *dans l'absolu*... Il n'empêche qu'il y a toujours plusieurs options, et c'est ce dont j'aimerais parler maintenant.

Généralement, quand on a peu de temps à consacrer aux échecs, l'option par défaut, c'est le blitz sur Internet, avec 5 minutes par joueur, voire moins, pour toute la partie. Je ne saurais trop vous mettre en garde contre cette pratique si votre objectif est de faire des progrès. En effet, à force de jouer avec un temps extrêmement limité, votre processus de prise de décision va se dégrader. Au lieu de jouer de bons coups, l'habitué du blitz cherche à jouer rapidement, voire à gagner au temps. Inutile de préciser que ce n'est pas ainsi que l'on joue aux « vrais » échecs. Or, les habitudes prises dans ces conditions ont la vie dure.

Le meilleur entraînement pour les « vrais » tournois d'échecs, ce sont les parties jouées avec le même contrôle de temps. Idéalement, pour maintenir un bon état de forme, cela veut dire 50 à 70 « vraies » parties de tournoi par an, avec un adversaire en chair et en os assis devant soi. Naturellement, tout le monde ne peut pas se le permettre ; la plupart des gens ont déjà du mal à en jouer dix ou vingt. Alors, que faire ?

La solution, c'est de trouver un bon équilibre entre les parties réelles et le jeu sur Internet, que ce soit en différé ou en direct, mais avec un contrôle de temps relativement lent, de manière à passer le même nombre d'heures/homme à jouer aux échecs, avec en prime le bénéfice d'une plus grande flexibilité. En gros, je dirais qu'il faut s'attendre à passer trois à quatre heures sur chaque partie par correspondance, avec des séances de jeu en direct d'au moins une heure. Disons que sur une année, il faudrait viser environ 150 heures de jeu.

Quels sont les contrôles de temps les plus pertinents ? Cela dépend de la force du joueur, mais l'essentiel est de faire en sorte que la position ait plus d'importance que le temps de réflexion – *beaucoup* plus d'importance si possible. Pour tout dire, je pense que seuls les grands maîtres à plus de 2500 devraient jouer du blitz en 5 minutes, et qu'il convient d'ajouter une minute par tranche de 50 points en dessous de ce seuil. Autrement dit, un joueur à 1500 devrait toujours avoir au moins 25 minutes de réflexion par partie – ou un équivalent quelconque si vous utilisez un incrément.

Pour prendre un exemple de régime équilibré, imaginons que M. Tartempion, classé 1750, ne peut se permettre de jouer que onze parties d'interclubs chaque année, plus un tournoi rapide (30 minutes par joueur) et un seul. C'est très insuffisant pour rester en forme, et donc il faut qu'il essaie de jouer en plus 25 parties en différé par an et de consacrer une heure chaque semaine à une partie en direct sur Internet. Voilà qui devrait le mener aux alentours des 150 heures nécessaires.

Répertoire et gestion de la fatigue

L'autre problème quand on choisit ses tournois, c'est d'éviter de jouer lorsqu'on est fatigué. Non seulement on joue moins bien, mais, de manière bien plus insidieuse, on a tendance à se créer un style spécifique adapté au mode « fatigué ». Autrement dit, on s'habitue à ne pas s'investir à fond dans la partie, et en particulier à ne pas calculer lorsque c'est nécessaire. Au bout d'un moment, le risque est de jouer ainsi même lorsqu'on est frais comme un gardon.

La petite étude de cas que voici en est un exemple criant. Elle montre aussi les progrès spectaculaires que l'on peut accomplir en se débarrassant de ses mauvaises habitudes.

Un cas d'école : Ken Alexander

Lorsque Ken est venu me voir, il jouait clairement moins bien si la partie avait lieu le soir après le travail plutôt que durant le week-end. D'autre part, son répertoire d'ouvertures ne semblait pas lui offrir les positions claires et logiques qui lui convenaient le mieux. Je l'ai donc aidé à restructurer son répertoire et à se forger un style visant la transition en finale, tout en l'incitant à cesser de jouer le soir. Les progrès ne se sont pas fait attendre. En fait, il a gagné le premier tournoi auquel il a participé ensuite.

La première partie fut jouée avant les changements, et la fatigue y joue un rôle important. Les deux autres sont tirées d'un tournoi rapide disputé par la suite. La différence est frappante ; on comprend dès lors l'importance de bien choisir ses tournois.

Partie 47

K. Alexander - I. Annetts

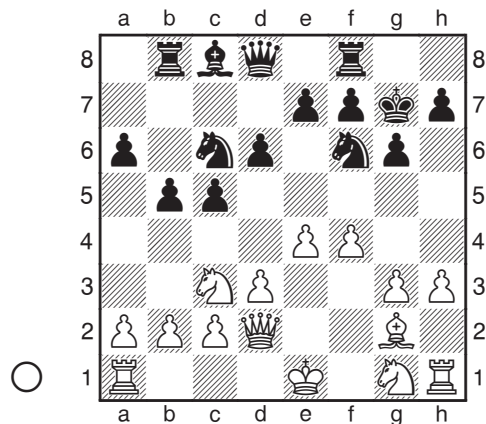
Match par équipes, Angleterre 2007

Défense Sicilienne

1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 ♗f6 4.♙g2 g6 5.d3 ♙g7 6.♙e3 d6 7.h3 a6

Trop lent. Cela ne « menace » même pas ...b7-b5 à cause de e4-e5. Il fallait jouer 7...0-0, après quoi 8.♖d2 ♗d4 9.♗ce2 e5 10.c3 ♗c6 11.f4 b6?! (11...♖e8 semble meilleur) 12.♗f3 exf4 13.♙xf4 ♙a6 14.0-0 ♖e8 15.c4 b5 16.cxb5 ♙xb5 17.♖f2 offre des chances réciproques, L. Ljubojević-J. Sunye Neto, Brasilia 1981.

8.♖d2 ♖b8 9.♙h6 0-0 10.♙xg7 ♗xg7 11.f4 b5?



Perd une pièce et donc, théoriquement, la partie. Le meilleur plan consiste sans doute à tenter de placer les pions sur cases noires, par exemple 11...e5 12.♗ge2 ♖e7 13.0-0 ♗d4 14.g4, Ngo Thi Cam-Le Thanh Huyen, Championnat par équipes, Vietnam 2002, et maintenant 14...♗xe2+ 15.♗xe2 exf4 16.♖xf4 ♖e5 ne semble pas mauvais.

12.e5! ♗h5 13.♙xc6 ♗xg3 14.♖h2 dxe5 15.fxe5

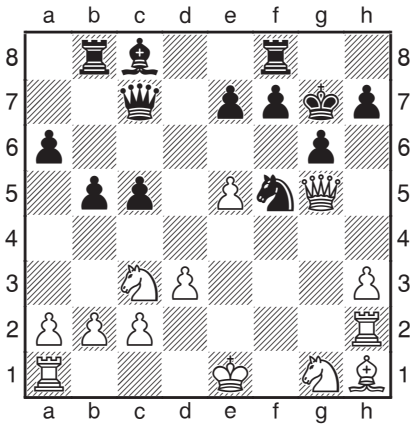
Quand l'adversaire a mis un genou à terre, il

faut tenter de l'achever avant qu'il ne relève la tête. Dans cette optique, 15. ♖e3! était bien plus fort, car 15...exf4 16. ♖e5+ gagne la Tour b8.

15... ♖c7 16. ♖g5 ♘f5

Les Noirs obtiennent maintenant du jeu et un nouveau pion pour la pièce, il convient de veiller au grain.

17. ♙h1?



Encore un coup médiocre, qui permet cette fois aux Noirs de revenir dans la partie. 17. ♙e4 b4 18. ♘d1 ♖xe5 19. ♘f3 semblait meilleur.

17... ♖xe5+

17...b4 est intéressant. Avec seulement deux pions pour la pièce, les Noirs ne devraient pas avoir assez, mais ce n'est pas facile.

18. ♖e2 ♖g3+ 19. ♖xg3 ♘xg3 20. ♖h2 e5 21. ♙f3 f5

Ce coup va permettre aux Blancs de compromettre la structure. Mieux valait essayer 21...f6, par exemple.

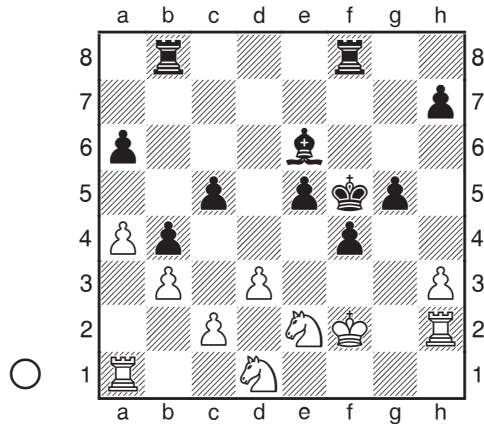
22. ♙f2 f4 23. ♘ge2

23. ♖e1!? semble plus fort, car 23... ♖e8 24. ♙c6 ♖e6 25. ♙d5 ♖e8 26. ♘f3 ♙f6 27. ♙c6 ♖e6 28. ♘e4+ ♘xe4+ 29. ♙xe4 bloque joliment les pions noirs.

23... ♘f5 24. ♘d1?!

Trop passif, 24. ♘e4 est bien meilleur.

24... ♙e6 25. a4 b4 26. b3 g5 27. ♙g4 ♙f6 28. ♙xf5 ♘xf5



Les pièces blanches se retrouvent sur des cases passives et ce dernier échange ne présage rien de bon. Les Cavaliers vont avoir le plus grand mal à bloquer les pions passés adverses.

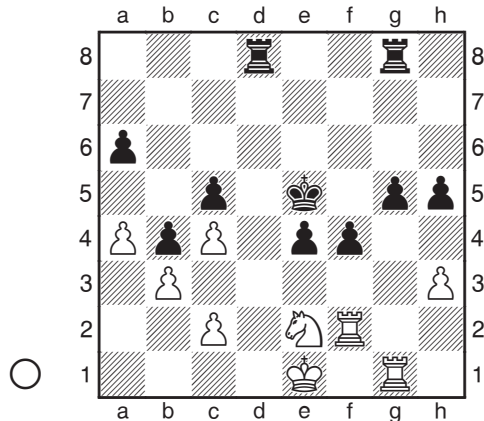
29. ♘b2 h5 30. ♖g1 ♖g8 31. ♘c4 ♙xc4 32. dxc4 32. bxc4 était meilleur, même si 32...b3 reste

favorable aux Noirs.

32... ♖bd8

En pratique, les Noirs ont désormais trois pions pour la pièce, puisque la majorité blanche sur l'aile dame est immobilisée.

33. ♙e1 e4 34. ♖f2 ♙e5



35.♖c1?

35.h4 était impératif pour tenter de disloquer la masse de pions adverses.

35...f3 36.♞d2?!

Précipite la fin.

36...♞xd2 37.♔xd2 ♔f4 38.♘e2+ fxe2
39.♔xe2 g4 40.hxg4 hxg4 41.♞f1+ ♔e5 0-1

Partie 48

J. Clark - K. Alexander

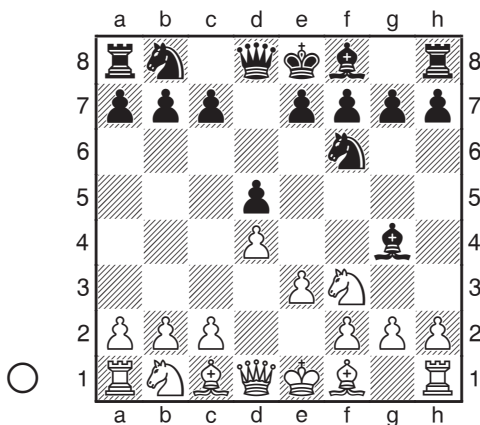
Bideford 2008

Système Colle

1.d4 d5 2.e3

Le système Colle est très populaire chez les joueurs de club, parce que c'est une ouverture facile à retenir. L'inconvénient, c'est qu'elle est assez prévisible : si l'adversaire est malin, il va pouvoir s'adapter.

2...♗f6 3.♘f3 ♕g4



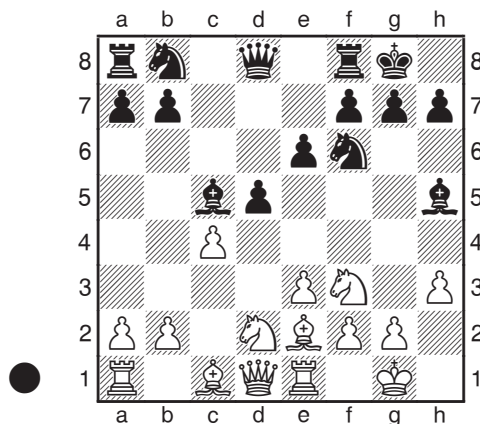
4.♘bd2

Le coup qui pose le plus de problèmes est 4.c4, après quoi 4...c6 transpose dans une défense slave. Le coup du texte est passif, les Noirs ont au moins l'égalité.

4...e6 5.♕e2 ♖d6 6.0-0 0-0 7.h3 ♗h5 8.c4 c5

8...c6 est excellent également.

9.dxc5 ♗xc5 10.♞e1



J'aurais préféré 10.a3, avec l'idée b2-b4 et ♗c1-b2. Le coup du texte est typique du système Colle, mais dans cette position précise, il est un peu hors sujet.

10...♘c6 11.cxd5 ♘xd5

11...exd5 n'était pas mauvais non plus, même si la nature dynamique des positions avec pion-dame isolé ne convient pas à tout le monde.

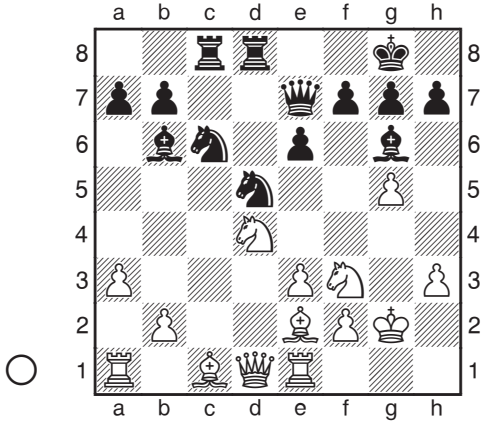
12.♘b3 ♕b6 13.a3 ♖f6 14.g4?!

À défaut d'avoir un plan, les Blancs « se lâchent », ce qui va compromettre la position. Il faut avouer qu'il est délicat de trouver un bon coup ici. On peut rechercher les échanges par 14.♘fd2, mais on n'est guère avancé après 14...♗g6 et 15...♞fd8.

14...♗g6 15.♔g2?!

Il fallait sans doute essayer autre chose, car la réplique adverse ne laisse pas d'option correcte. Le mieux était peut-être 15.♘bd4, même si on ne voit rien de très intéressant pour les Blancs après 15...♞ac8.

15...♞fd8 16.♘bd4 ♞ac8 17.g5 ♖e7



18. ♖a4?!

Les Blancs sont probablement perdants de toute façon, mais cette fois la position va s'effondrer rapidement. Il fallait échanger en c6 avant de jouer 19. ♖a4.

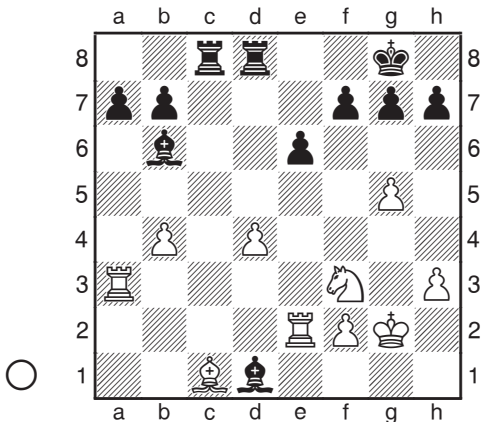
18... ♘xd4 19. exd4 ♙c2 20. b3 ♘c3

Gagne du matériel, mais 20... ♙e4! était encore plus fort.

21. ♖b4 ♖xb4 22. axb4 ♙xb3 23. ♖a3?!

23. ♙e3 était sans doute la moins mauvaise option, même si les Noirs restent gagnants après 23... ♘xe2 24. ♖xe2 ♙d5 etc.

23... ♘xe2 24. ♖xe2 ♙d1



Gagne une pièce. Les Blancs auraient pu s'épargner le reste, mais ils décident de lutter bravement jusqu'au bout.

25. ♗e1 ♖xc1 26. ♘f1 ♖dc8 27. ♖xd1 ♖xd1+ 28. ♙e2 ♖dc1 29. ♖d3 ♖1c4 30. d5 ♖c2+ 31. ♘d2 exd5 32. ♖xd5 ♖d8 33. ♖xd8+ ♙xd8 34. ♙d3 ♖xd2+ 35. ♘xd2 ♙xg5+ 36. ♙c3 ♙f8 37. ♙c4 ♙e8 38. ♙d5 ♙d7 39. f3 ♙e7 40. b5 a6 41. bxa6 bxa6 42. ♙c4 a5 43. ♙b5 ♙d8 0-1

Partie 49

K. Alexander - A. Fraser

Braintree 2008

Systeme de Londres

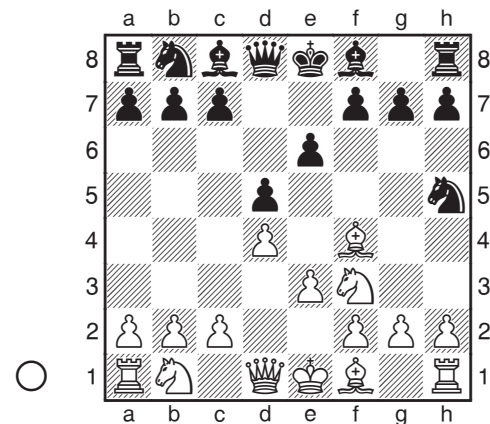
1. d4 ♘f6 2. ♙f4

Le Systeme de Londres faisait partie de nos grands travaux, même si je préfère développer les Cavaliers avant les Fous, donc 2. ♘f3.

2... e6 3. e3 d5 4. ♘f3

On peut aussi chercher à conserver le Fou en jouant 4. h3.

4... ♘h5



5. ♙g3

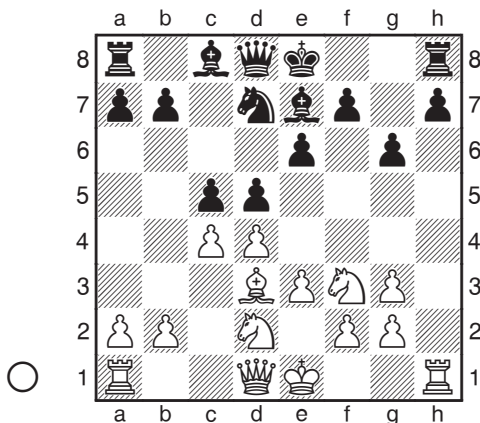
Une autre option est 5. ♙g5, après quoi 5...

♙e7 (et non 5...f6 6.♘h4 g5 à cause de 7.♗xg5)
6.♙xe7 ♖xe7 7.♗bd2 offre peut-être un petit plus.

5...♙b4+?!

L'exemple type d'un échec inutile qui ne fait que contribuer au développement adverse. Il aurait mieux valu échanger le Fou de cases noires par 5...♗xg3, après quoi 6.hxg3 g6 et 7...♙g7 permet de solidifier l'aile roi.

6.c3 ♗xg3 7.hxg3 ♙e7 8.♗bd2 ♗d7 9.♙d3 g6 10.c4 c5?!



Les Noirs vont maintenant hériter d'un pion-dame isolé. 10...c6 était bien plus solide.

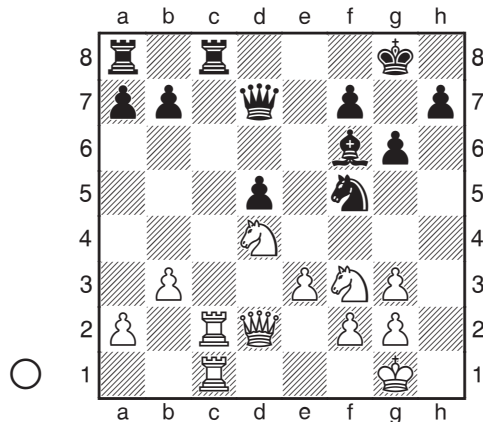
11.cxd5 exd5 12.dxc5 ♗xc5 13.♙b5+ ♙d7
14.♙xd7+ ♗xd7

Cette fois, c'est 14...♖xd7 qui était meilleur. Les Noirs ont une position parfaitement jouable après 15.0-0 0-0 16.♗b3 ♗e6.

15.0-0 0-0 16.♗b3 ♗b6

Là aussi, il y avait mieux, en l'occurrence 16...♗f6, avec l'idée de venir en e4.

17.♗bd4 ♙f6 18.b3 ♗c8 19.♙c1 ♗e7 20.♙c2 ♙d7 21.♙d2 ♙fc8 22.♙fc1 ♗f5?

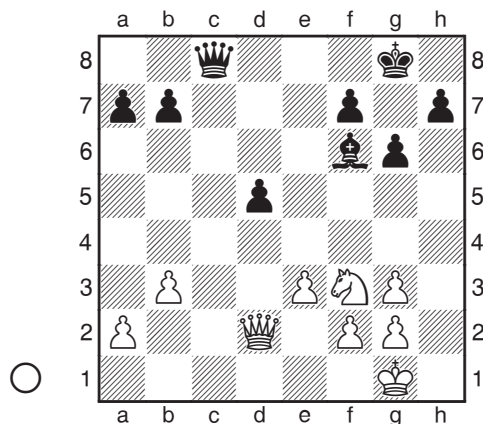


Perd le pion d5. Il fallait jouer 22...♙xc2 23.♙xc2 ♙c8, après quoi les Blancs ont un petit avantage, sans plus.

23.♗xf5 ♖xf5

Maintenant, sur 23...♙xc2, les Blancs ont 24.♗h6+ (24.♙xc2 ♖xf5 25.♙c7 b6 26.g4!? est bon aussi, car 26...♙xg4 27.♙c6 attaque c8 et f6) 24...♙g7 25.♙xc2 ♗xh6 26.♙c7 ♗d8 27.♙f4+ ♙g7 28.♙c7 avec gain d'un pion.

24.♙xc8+ ♙xc8 25.♙xc8+ ♖xc8

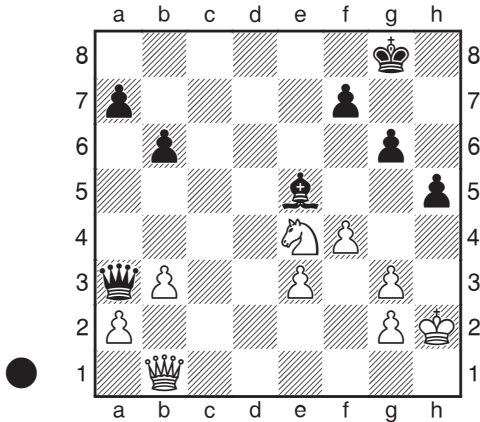


26.♙xd5

Gagne un pion tout en restant avec Dame et Cavalier contre Dame et Fou, ce qui est consi-

déré comme avantageux parce que ces pièces collaborent très bien ensemble.

26...♖c1+ 27.♔h2 ♚b2 28.♗d2 ♜a3 29.♗c2 b6 30.♘d2 h5 31.♘e4 ♙b2 32.♗b1 ♙e5 33.f4



Un bon plan. La poussée des pions de l'aile roi va permettre aux Blancs d'affaiblir le rempart du monarque adverse, au grand plaisir du couple Dame-Cavalier.

33...♙b2 34.♘g5 ♙f6 35.♘f3

Le pion e est prêt pour la grande marche en avant.

35...♗e7 36.e4 g5?!

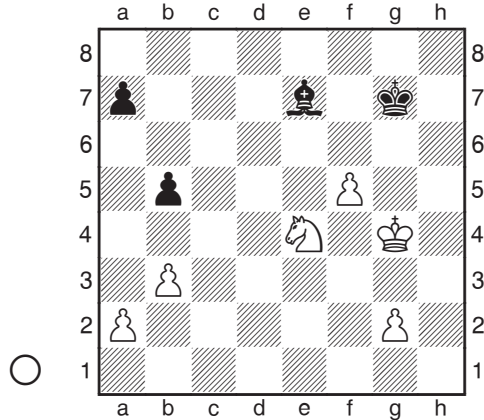
Un mauvais coup qui donne aux Blancs une position gagnante. 36...♗d7 était meilleur dans l'optique de repousser l'assaut.

37.e5 ♙g7 38.♘xg5

Le gain d'un second pion scelle le sort des Noirs.

38...f6 39.exf6 ♙xf6 40.♗g6+ ♗g7 41.♗xg7+
Voilà qui devrait suffire.

41...♔xg7 42.♘e4 ♙e7 43.♔h3 ♙g6 44.g4 hxg4+ 45.♔xg4 b5 46.f5+ ♙g7



47.f6+

La finale de pions est facilement gagnante pour les Blancs.

47...♙xf6 48.♘xf6 ♙xf6 49.♔f4 a5 50.♔e4 ♙e6 51.♔d4 ♙d6 52.a4 bxa4 53.bxa4 ♙c6 54.♔c4 ♙b6 55.♔d5 ♙c7 56.♔c5 1-0

Les points à retenir

1. Pour rester en forme, il faut compter au moins 150 heures de partie sérieuse par an.
2. Si vous n'avez pas la possibilité de jouer suffisamment de parties « OTB », essayez de compléter en pratiquant le jeu en différé et le jeu en direct sur Internet avec un contrôle de temps raisonnable (30 minutes).
3. Moins on est bien classé, plus on a besoin de temps de réflexion pour prendre de bonnes habitudes échiquéennes.
4. Évitez autant que possible de jouer lorsque vous êtes fatigué, car cela peut entraîner de mauvaises habitudes qui risquent de contaminer tout votre jeu.