



Approche des schémas d'analyse

Schémas de réflexion

- ▶ L'arbre décisionnel (*A. Kotov*)
- ▶ La prophylaxie (*A. Nimzowitch*)
- ▶ La centralisation (*M. Tal*)
- ▶ Le matérialisme (*V. Kortchnoi*)
- ▶ Les déséquilibres (*J. Silman*)
- ▶ Nothing but Activity (*Y. Seirawan / G. Kasparov*)

Ne pense pas, regarde !

Qu'est ce qu'il y a dans l'assiette ?

- I. Pendant son propre temps
- II. Pendant le temps adverse
- III. La maîtrise du temps
- IV. La maîtrise des schémas

But du jeu

«Se saisir du Roi adverse...»

- ▶ **Mat:** → **manœuvres tactiques**
- ▶ **Promotion:** → **manœuvres stratégiques**

*La tactique
c'est quand il y a qqch
à faire,*

*la stratégie
c'est quand il
n'y a rien à faire*

(X. Tartacover)

1e abord de la tactique

- ▶ Apprentissage par **schémas**:
 - ▶ Mat de base
 - ▶ Combinaisons

1e abord de la stratégie...

*Mieux vaut un mauvais plan
que pas de plan du tout.*

(V. Kortchnoi)

→ Que faire quand il n'y a rien à faire ?

1e élément: le Temps

- ▶ Fait partie intégrante des contingences de la partie
- ▶ Le **Zeit Not** se paie cash !

- ▶ 2 zones distinctes de temps:
 - ▶ Temps adverse
 - ▶ Son propre temps

I. Sur le Temps adverse

- ▶ **Dominé par les aspects stratégiques:**
 - ▶ Évaluer la position (activité, faiblesses...)
 - ▶ Comprendre le plan adverse
 - ▶ **Etablir son propres plan:**
 - ▶ Chercher des **cibles**: faiblesses (R / P / cases)
 - ▶ Moyens pour atteindre sa cible
 - ▶ Dégager des **priorités**
- ▶ → *Liste à faire !*

Evaluer la position

- ▶ Analyse des déséquilibres:
 - ▶ Sécurité des R
 - ▶ Sécurité des Pièces
 - ▶ Activité: aspects dynamiques
 - ▶ Structure: aspects statiques

- ▶ Attente réaliste de la position:
 - ▶ Puis-je attaquer ?
 - ▶ Dois-je défendre ?

Liste à faire

- ▶ **Activité** (développement / PaP)
- ▶ Possibilités de **pénétration** dans le camp ennemi:
 - ▶ Lignes / avant-postes (contrôle/occupation)
- ▶ **Faiblesses** (créer/exploiter)
- ▶ **Dumping**

A re-évaluer chaque 3-10 coups...

Déséquilibres fondamentaux

Statique versus Dynamique !
Le stratège contre le Tacticien...

- ▶ Le développement: initiative / **activité**
- ▶ Le **centre** / L'espace
- ▶ **Pénétration**: Lignes ouvertes / cases fortes
- ▶ La **sécurité des Rois**
- ▶ Le **matériel** / la Pièce Mineure supérieure
- ▶ La **structure de pions**

Elaboration d'un plan

Le principe des 2 faiblesses

- 1e. S'assurer d'un meilleur contrôle du **centre**
- 2e. Prendre l'**initiative**
- 3e. Créer un **1e faiblesse** adverse
- 4e. **Dumping** adverse
- 5e. **Améliorer** sa position
- 6e. Créer une **2e faiblesse**
- 7e. Exploiter **les 2 faiblesses**

II. Sur son propre Temps

L'adversaire vient de jouer...

- ▶ Qu'est-ce qui a changé ?
- ▶ Qu'est-ce qu'il veut ?
- ▶ Qu'est-ce qu'il peut ?

- ▶ EPM:
 - ▶ Echec ?
 - ▶ Prise ?
 - ▶ Menace ?

Sélection du coup candidat

- ▶ Analyse par balayage: EPM !
- ▶ Règle de 3:
 - ▶ Sélectionner 3 coups candidats
 - ▶ Profondeur de 3 coups

Mieux vaut balayer large que profond...

Un GM ne calcule pas systématiquement

plus de variantes, ou plus loin,

mais il sait exactement QUAND il doit le faire...

Procédure du choix

- ▶ Coups forçants en premier
- ▶ **EPM !**
- ▶ Prophylaxie (limiter le **contre-jeu**)
- ▶ **Leviers / Ruptures**
- ▶ Coups thématiques (occupation de case/ligne...)
- ▶ Création de schéma tactique

PaP: Parle à tes pièces... (Y. Seirawan)

Décision ultime

« *What you gain / What you loose...* »

- ▶ Il faut qu'un coup apporte qqch:
 - ▶ Menace
 - ▶ Défense
 - ▶ Amélioration de la position

Les meilleurs coups sont les coups multi-fonction

- ▶ **Pragmatisme:** éviter le contre-jeu adverse
 - ▶ Position incertaine
 - ▶ Zeit not

La Menace...

- ▶ **Directe:** peut immédiatement se réaliser
- ▶ **Ouverte:** se réalisera au coup suivant
- ▶ **Double Menace !**

- ▶ A considérer pour chaque pièce selon leur importance décroissante:
R / D / T / PM / pions

Envisager un coup Tactique

- ▶ Roi non sécurisé
- ▶ Pièce insuffisamment protégée
- ▶ Possibilité d'attaque double

*Si aucun de ces prérequis n'est présent,
alors il n'y a pas de coup tactique possible...*

Préparer un coup tactique

Conditions requises:

- ▶ Contrôle du **centre**
- ▶ Meilleure **activité** des pièces
- ▶ **Supériorité** locale (Contre le R: 2:0 / 3:1 ...)

Invite everyone to the party... (Y. Seirawan)

Développement tactique

Repose sur l'activité...

- ▶ Contrôle du **centre**
- ▶ **Centralisation** des pièces
- ▶ Cases de **pénétration** (T sur la 7e traverse...)
- ▶ **Avant-poste** (C central...)
- ▶ **Lignes** ouvertes
- ▶ **Dumping** adverse

Armes tactiques

- ▶ Clouage
- ▶ Déviation
- ▶ Élimination
- ▶ Attraction
- ▶ Pénétration: ouverture de lignes
- ▶ Libération de case: dégagement
- ▶ **Attaque double**

Attaque double

Même principe que le principe des 2 faiblesses

- ▶ Fourchette
- ▶ Enfilade (alignements)
- ▶ Echec à la découverte

La maîtrise du temps

- ▶ **Ouverture:** les 5-10 premiers coups doivent reposer sur des schémas connus
- ▶ **Pragmatisme** lorsqu'il ne reste que la moitié du temps moyen par coup
- ▶ **Zone rouge:** lorsqu'il reste moins de 30 secondes par coups

Le Zeit Not se paie cash !

La maîtrise des schémas

- ▶ Schémas d'ouverture (5-10 coups)
- ▶ Traitement des déséquilibres
- ▶ Schémas tactiques
- ▶ Schémas de finale

Schémas tactiques

- ▶ R non sécurisé
- ▶ Pièce mal protégée
- ▶ Attaque double

Exploiter les déséquilibres

- ▶ **Aspect dynamique:**
 - ▶ Activité des pièces → Attaque !
- ▶ **Aspect statique:**
 - ▶ Cases faibles
 - ▶ Monochromie (analyse des **complexes de couleur** après disparition d'un F)

Schémas de finale

- ▶ **Schémas de nul théorique:**
 - ▶ 1 seule PM
 - ▶ F de couleurs opposées
 - ▶ T+1pion / T (position de Philidor)
 - ▶ Les exceptions (pion T...)

Déséquilibre matériel

- ▶ L'avantage d'un seul pion:
 - ▶ peut suffire dans les finales de pions seuls ou avec PM
 - ▶ souvent insuffisant dans les finales de T ou D
- ▶ Forteresses:
 - ▶ R+T / R+F (R dans le coin de couleur opposée au F)
 - ▶ T+pion / D (pion b2-Tc3-Rc2)
 - ▶ C+F / D (Fg2-Ce4-Rh1)

Manœuvres de base:

L'issue dépend des possibilités de promotion:

- ▶ Cases-clés du pion passé
- ▶ Cases-clés de pénétration
- ▶ Opposition
- ▶ Débordement

Stratégie en finale

Faut-il vraiment y entrer ?

*A mesure que les pièces disparaissent,
l'issue dépendra de plus en plus de
la structure de chaînes de pions*

- ▶ Mobiliser les pièces les plus puissantes en 1e :
 - ▶ D / T / R / PM / pions
 - ▶ La mobilisation du R est primordiale !

«*Take Home Messages*»

- ▶ Stratification du temps
 - ▶ Temps **stratégique** d'évaluation
 - ▶ Temps **tactique** de calcul
- ▶ **Systematique d'évaluation**
 - ▶ Dynamisme versus Statique
 - ▶ Systematique: **EPM !**
- ▶ **Maîtrise des schémas:**
 - ▶ Ouverture
 - ▶ Tactique
 - ▶ Finales