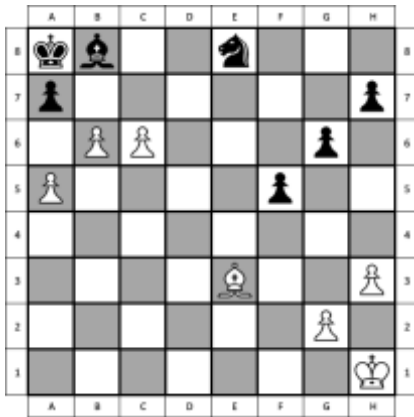


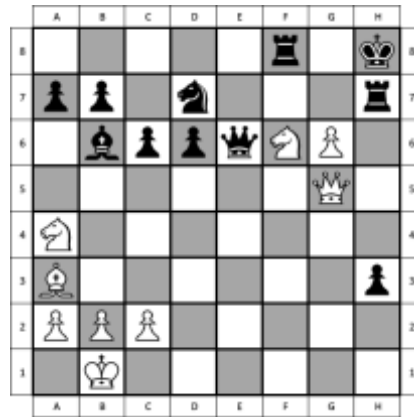


Fil Rouge n° 2 – juillet-août 2016

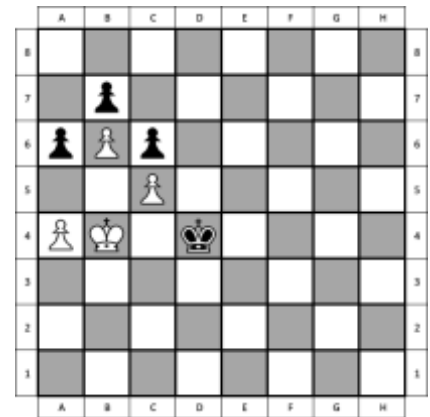
Parmi les 6 diagrammes de cette page, il y a, dans le désordre, 1 mat en 1 coup, 1 mat en 2 coups, 1 mat en 3 coups, 1 recherche de la nullité, 1 gain matériel et 1 gain par promotion du pion. A vous de trouver à quel diagramme correspond chaque thème. Le trait est toujours aux blancs.



A



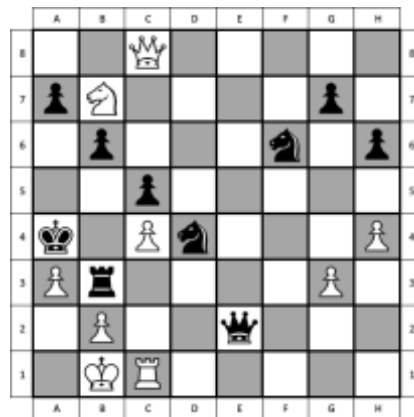
B



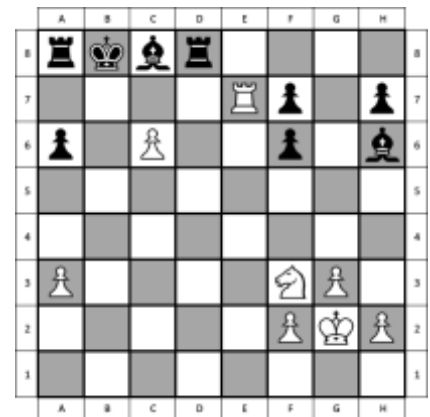
C



D



E



F

Le classement des joueurs (système Elo)

Le système de classement des joueurs d'échecs a été mis au point par le physicien américain d'origine hongroise Arpad ELO. Son nom est resté attaché à ce système et l'on parle du classement Elo d'un joueur. Il repose sur l'évaluation de la performance.

Le premier classement Elo a été publié en 1970. La FIDE (Fédération Internationale Des Echecs) a pour politique de supprimer tous les classements nationaux et de les remplacer par un classement international unique.

Le record Elo actuel est de 2889 points. Il a été établi par Magnus CARLSEN en avril 2014.

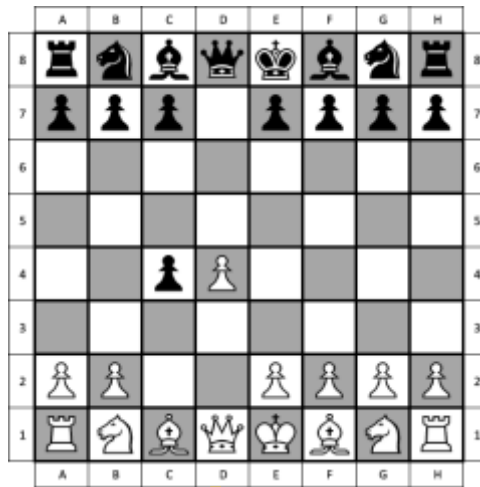
Force des joueurs

- > 1000 : Débutant (enfant)
- > 1200 : Débutant
- > 1400 : Joueur expérimenté
- > 1600 : Bon joueur de club
- > 1800 : Très bon joueur de club
- > 2000 : Niveau national
- > 2200 : Maître national
- > 2400 : M.I. (~ 2800 joueurs) (Maître International)
- > 2500 : G.M.I. (~ 1300 joueurs) (Grand Maître International)
- > 2600 : Les 150 meilleurs joueurs mondiaux
- > 2700 : Les 40 meilleurs joueurs mondiaux
- > 2800 : Les 5 meilleurs joueurs mondiaux



Ouverture : Gambit dame accepté

Le gambit est le sacrifice d'un pion.
 Le gambit dame accepté apparaît dans la littérature échiquéenne dès le XVème siècle. Il est rarement joué à haut niveau. Les blancs offrent un pion en échange d'un développement rapide.
 En prenant le pion offert, les noirs laissent les blancs contrôler le centre.
 Le plan des blancs est de jouer à l'aile roi en profitant notamment de la case e5 contrôlée par le pion d4 et pousser d5 pour obtenir une forte activité.
 Le plan des noirs est de chercher à contraindre les blancs à la défense du pion d4.



1. d4 d5
2. c4 dxc4

3. Cf3

3. e4

3. e3



Défense Alekhine

3. ... a6
4. Cc3 c6
5. a4 Ff5
6. e3 e6
7. Fxc4 Fb4
8. 0-0 0-0

3. ... c5
4. d5 Cf6
5. Cc3 b5

3. ... b5
4. a4 c6
5. axb5 cxb5
6. Df3 Cc6
7. Dxc6+

3. ... Cf6
4. e3 e6
5. Fxc4 c5

3. ... e5
4. Cf3 exd4
5. Dxd4 Dxd4
6. Cxd4

3. ... e5
4. Fxc4 exd4
5. exd4 Cc6
6. Fe3 Fd6
7. Cc3 Cf6
8. Cf3 0-0
9. 0-0 Fg4

6. 0-0 a6
7. De2 b5
8. Fb3 Fb7
9. Td1 Cbd7
10. Cc3 Db6

6. De2 a6
7. dxc5 Fxc5
8. 0-0 Cc6
9. e4 b5
10. e5

Variante Furman