

Scaccanate

Trimestriel de la Ligue Corse des Echecs

N°4

OCTOBRE-DÉCEMBRE 2001



L'enseignement
des Echecs
en milieu scolaire

pages 2 et 3



EN COMPLÉMENT
DU MANUEL DES ÉCHECS

Le bon choix...

8 Pages d'exercices
pour débutants

pages 6 à 13

Ils seront à Bastia pour le Corsica Masters



Partie commentée

ANAND - SHIROV

Finale du Championnat du Monde

page 14

L'enseignement des Echecs en milieu

Dès sa création, en 1998, notre Ligue s'est fixé comme priorité l'apprentissage du jeu d'Echecs auprès des jeunes.

Privilégier le plus grand nombre, permettre que chacun puisse s'exprimer, tels sont les soubassements de cette construction échiquéenne.

Cadre naturel, l'école. Et les résultats sont là. Très positifs, le nombre de licenciés étant passé à de 370 en 1998 à près de 2 500 dès cette nouvelle année scolaire !

Une mobilisation progressive

Le travail de la ligue est parti d'une forte réalité, le Corsica Chess Club. Le club bastiais a une longue et riche histoire. Son école d'Echecs a permis, au fil du temps, à plusieurs centaines de jeunes, d'apprécier les qualités du noble jeu.

Dès 1996, un partenariat avec le Contrat de ville de la municipalité bastiaise consolidait cette présence, en particulier auprès des associations de quartier.

En novembre 1997, le premier Open international de Corse, donnait une nouvelle dimension aux Echecs insulaires. De nombreux joueurs en provenance des cinq continents, la participation de Grands Maîtres Internationaux, une forte médiatisation... bref tous les ingrédients pour susciter l'intérêt.

Le Club bastiais bénéficia rapidement des retombées de cette manifestation. De nom-



breux jeunes et moins jeunes ont rejoint les locaux de la rue Carnot. Rapidement le CCC devint l'un des plus importants clubs de la Fédération Française des Echecs.

Mais Bastia n'est pas toute la Corse. Une présence modeste de deux clubs ajacciens, quelques perspectives en Casinca... l'état des lieux n'était guère satisfaisant.

La création d'une Ligue s'imposait. Première étape, convaincre les dirigeants de la FFE car la Corse était rattachée à la Ligue Côte d'Azur.

Le Comité Directeur approuva à la quasi unanimité cette création.

L'Assemblée Générale constitutive eut lieu en septembre 98. Léo Battesti fut élu Président. Un comité directeur d'une dizaine de membres se mit rapidement au travail.

Une dynamique qui permit, dans la foulée, l'éclosion de deux nouveaux clubs : le Club d'Echecs de Casinca, animé par Vital Geronimi et Philippe

Lorenzi et le Balagna Chess Club, dont le Président n'est autre que le Trésorier de la Ligue, Christophe Levêque. Par ailleurs, à Ajacciu, les deux clubs existant fusionnèrent pour donner plus d'efficacité à leur démarche en créant l'Echecs Club Ajaccien avec pour Président Antoine Grimaldi.

Dans le Fium'orbu, le travail auprès des scolaires de Claude Boffelli se concrétisa par la naissance de l'Echecs Club du Fium'orbu.

Un partenariat porteur

Cette croissance est due principalement au bon choix de privilégier le secteur scolaire et de susciter les partenariats appropriés.

Dès 1999 le Président de la Ligue signait avec le Président du Conseil Général de la Haute Corse, M. Paul Giacobbi, une convention décisive. Dans un préambule soulignant «l'intérêt socio-éducatif du jeu d'Echecs» les partenaires s'engageaient à développer son enseignement dans le cadre scolaire. L'accent devait être mis sur la présence «en milieu rural». Tant il est vrai que certaines zones sont souvent pauvres en activités extrascolaires. L'aide du Département fut fixée à 100 000 F par trimestre scolaire.

Parallèlement un partenariat avec l'Inspection Académique de la Haute-Corse permettait cet enseignement, sous l'autorité des professeurs d'école, et ce dans le temps scolaire.

Dès la première année près de 500 enfants étaient concernés par ces conventions en Balagna, Alta Balagna, Costa Serena. Principe retenu : présence dans des villes moyennes (Calvi, Ghisunaccia, Corti, San Fiorenzu) et couverture, par rotation, de l'ensemble du rural (Nebbiu, Alta Balagna, Capi Corsu, Venachese, Golu, Casinca etc...). Cette année plus de 700 enfants bénéficieront de ce dispositif.

Couverture du Territoire

L'expérience qui, historiquement, s'est engagée en Corsica Suprana, s'étendit dès la rentrée 2000 à la Corsica Suttana. Le Conseil Général de Corse du Sud s'est engagé à hauteur de 100 000 F annuels. Une aide qui, sans nul doute, sera révisée cette année. En effet en 2002 le nombre de scolaires «sudistes» sera notablement plus importants que celui des «nordistes». Outre Ajacciu, ou 900 élèves bénéficient déjà de cet enseignement, d'autres régions sont parties prenantes : Porti Vecchju, Figari, Pruprià, Alata, Purticchju, Bastelicaccia. Soit, environ, 1500 scolaires sur l'ensemble du département !

La municipalité ajaccienne, du fait de ses bouleversements politiques, a eu du mal à s'associer concrètement à cet essor. L'aide, pour l'instant inexistante, devrait être toutefois effective dès cette année. Le nouveau maire s'y étant engagé.

D'autres municipalités ont englobé les Echecs dans leurs Contrats Educatifs Locaux (CEL). Celui de Bastia, qui

CLUBS	Sen	Cat	Min	Ben	Pup	Pou	Ppe
ECHecs CLUB AJACCIEN	12	0	0	4	610	302	6
BALAGNA CHESS CLUB	8	0	0	4	74	62	12
CLUB D'ECHECS DE CASINCA	9	0	1	1	19	32	1
CORSICA CHESS CLUB	36	3	20	220	41	478	378
ECHecs CLUB DU FIUM'ORBUI	6	0	3	3	45	90	19
TOTAL LIGUE CORSE	71	3	15	33	842	848	70

REPARTITION DES 1330 LICENCIÉS DE LA LIGUE CORSE D'ECHECS



L'attention des scolaires durant la finale dans les locaux du Conseil Général de Corsica Suprana...



Concentration également à Ajaccio, sur le Ferry Danièle Casanova pour la finale de Corsica Suttana

concernait uniquement le péri-scolaire, s'étendra cette année au cadre scolaire et s'adressera à près de 600 élèves. Autres CEL également à Furiani, Calvi et vraisemblablement Lucciana et Ghisunaccia.

Aide de la CTC

Autre soutien important, celui de la Collectivité Territoriale. En juin 2000 (la veille du vote sur Matignon !), les Conseillers ont voté une convention avec notre Ligue pour aider au développement des Echecs sur l'ensemble du Territoire.

Le montant de l'aide (180 000 F pour 2001) est certes sans commune mesure avec celui affectés à certaines activités professionnelles ou de

pseudo amateurs. Vu le nombre de jeunes licenciés, les moyens accordés sont, par certains aspects, dérisoires par rapport à

ceux donnés à des clubs de Football de gros bourgs qui veulent tous avoir leurs joueurs brésiliens ou polonais... Mais la volonté politique est indéniable. Le Conseiller exécutif chargé des dossiers sportifs, M. Antoine Giorgi, connaît bien le dossier et s'y intéresse. Ses services sont très à l'écoute et dynamiques. Nul doute, dès lors, que ce soutien tiendra compte des évolutions. Difficile, en effet, de ne pas envisager, à moyen terme, une redéfinition de l'aide au milieu associatif et sportif si l'on appelle, par ailleurs, à des évolutions politiques...

Reconnaissance sportive

Ces évolutions ont été accélérées par une nouvelle donne juridique.

Par décret de Marie-George Buffet, ministre des Sports, les Echecs sont reconnus comme discipline sportive depuis un an. Une reconnaissance à mettre à l'actif des dirigeants de la F.F.E. et qui ouvre d'autres horizons. La Ligue corse a su mettre en relief cette nouvelle dimension. La Direction Régionale de la Jeunesse et des Sports a tenu compte de cette évolution et soutenu notre activité relayée par les Directions départementales.

Le Comité Régional Olympique et Sportif a voté, lors de sa dernière Assemblée Générale, sous proposi-

tion de son Président, l'adhésion de la Ligue Corse au CROS.

Création d'emplois

Le bénévolat, s'il est un élément important pour toute association, ne pouvait satisfaire à ces nouvelles exigences. Un choix de professionnalisation fut judicieusement opéré.

En l'espace de trois ans, 6 emplois de formateurs ont été créés. Tous titulaires du DAFPE (diplôme d'apprentissage des Echecs délivré par la FFE). Sélectionnés après des épreuves internes à la Ligue, ces intervenants sont l'âme de l'essor actuel. Par leur amour du jeu, leur soif d'apprendre aux jeunes et leur rigueur, ils ont convaincu jusqu'aux interlocuteurs les plus réticents.

On le voit, malgré sa jeunesse, l'histoire de notre Ligue est déjà riche en évolutions.

Le travail des responsables échiquéens insulaires a porté ses fruits. L'intérêt, sans cesse croissant, des partenaires institutionnels, a affermi leur démarche. Il reste beaucoup à faire, en particulier en destination des adultes pas encore assez nombreux à franchir le seuil de la porte d'un club.

Mais le plus important a déjà été accompli. Une base, très solide, a été édifiée.

Les Echecs ont un bel avenir sur notre Île...



...QUIZ...QUIZ...QUIZ...QUIZ...

Le jeu d'échecs est un jeu fantastique qui enchante l'humanité depuis la nuit des temps. Il est universel. Cela veut dire qu'il est compris et joué de la même façon dans tous les pays du monde. C'est pour cela qu'avant toute chose tu dois en maîtriser son langage, ses règles et astuces. Voici donc pour commencer un petit examen de passage pour voir si tu es apte à entrer dans le merveilleux monde des échecs.

Solutions page 13

1 Combien de cases composent l'échiquier ?



3 Qui joue le premier aux Echecs ?



2 Quelle est la couleur de la case du coin droit le plus rapproché de chaque joueur ?

4 A-t-on le droit de sauter un tour sans jouer ?

5 Est-il vrai que la Dame est autorisée à sauter par dessus les autres pièces du jeu ?



6 Que veut dire : "la Dame sur sa propre couleur" ?

7 Les pions peuvent-ils reculer ?

8 En quelle occasion le pion peut-il avancer de 2 cases ?

9 Combien y a-t-il de rois sur l'échiquier durant une partie ?

10 De combien de pions et de pièces disposent les blancs dans la position initiale ?

11 Peut-on laisser son roi en prise ?





QUIZ... QUIZ... QUIZ... QUIZ...

Dans la position initiale, quelle pièce peut quitter sa case de départ avant les pions ?



Ton Cavalier n'a que 2 coups possibles sur un échiquier désert. Où se cache-t-il ?



Que se produit-il lorsque ton Roi n'arrive plus à parer l'échec de ton adversaire ?

Ton Roi est attaqué. Peux-tu parer l'échec en "roquant" ?

Comment s'appelle le coup qui consiste à déplacer à la fois le Roi et une Tour ?

Comment appelle-t-on les 3 lignes suivantes d'un échiquier :

- la ligne d1-d8 est une ?
- la ligne a6-h6 est une ?
- la ligne h1-a8 est une ?

Quel est le maximum de Dames qu'il peut y avoir sur l'échiquier (blanches et noires) ? 2, 6, 18, 20 ?

Pendant la partie, ton adversaire te dit "échec". Tu penses alors...

- qu'il va gagner
- qu'il menace le couple royal
- qu'il menace le roi
- qu'il a gagné

Que signifie l'expression : pièce touchée, pièce jouée ?



Ton adversaire saisit l'une de ses pièces, mais avant de la déplacer, il dit : "j'adoube". Est-il obligé de jouer cette pièce ?

Barre les noms de ceux qui ne sont pas des champions d'Échecs (de niveau international, bien sûr !). KARPOV, FISCHER, ANAND, RATAUD, TINTIN, BACROT, BELLICOU, KASPAROV.



Tous ces diagrammes illustrent les premières leçons du Manuel des Echecs publié par notre Ligue. Dans chaque numéro nous compléterons ainsi l'excellent outil pédagogique rédigé par Jean-Christian Galli.

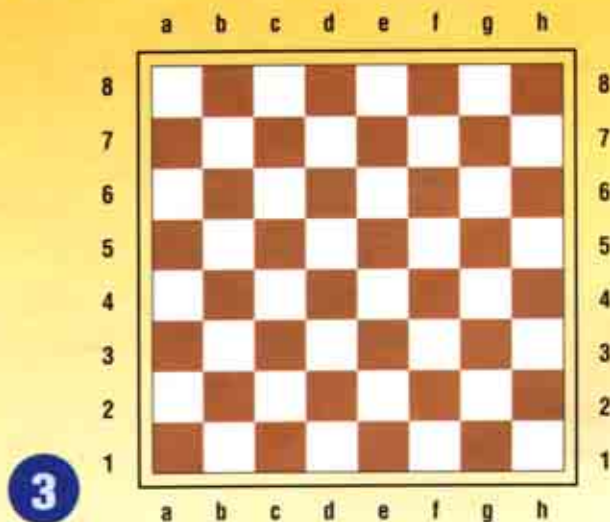
Leçons 1 et 2



Impossible de commencer une partie d'échecs si le jeu n'est pas complet : à toi de retrouver les pièces manquantes.



Entraîne-toi à noter l'emplacement de chaque pièce dans cette position.



Colorie, avec les couleurs de ton choix, les lignes suivantes : la colonne c, la 6ème rangée et la grande diagonale blanche qui part de h1 et qui se termine en a8.

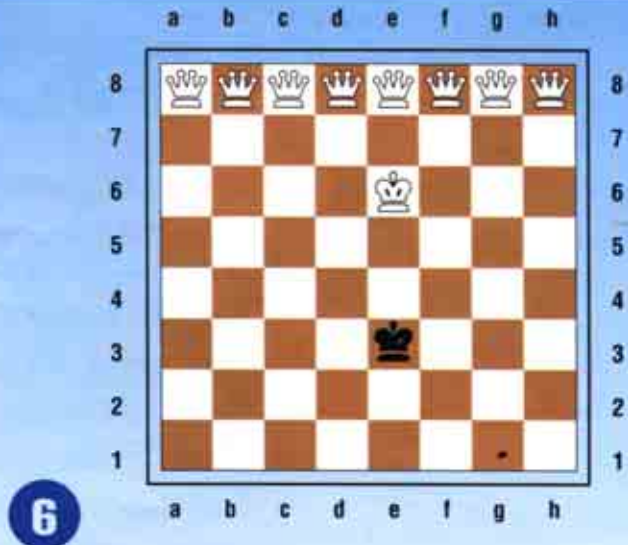


Les noirs jouent. Découvre le seul déplacement correct parmi les 4 coups suivants : Dc6-d7 ; Dc6 x Fg6 ; Dc6 x Cf3 ; Dc6-c9

Leçon 3



Note tous les mouvements possibles des pions blancs, et indique ceux qui ne peuvent pas bouger.



Cette position te paraît-elle possible ? Si tu penses que oui, d'où peuvent bien venir toutes ces Dames blanches ?



7

Visiblement les 2 joueurs ont oublié de respecter une règle très importante. Mais laquelle ?



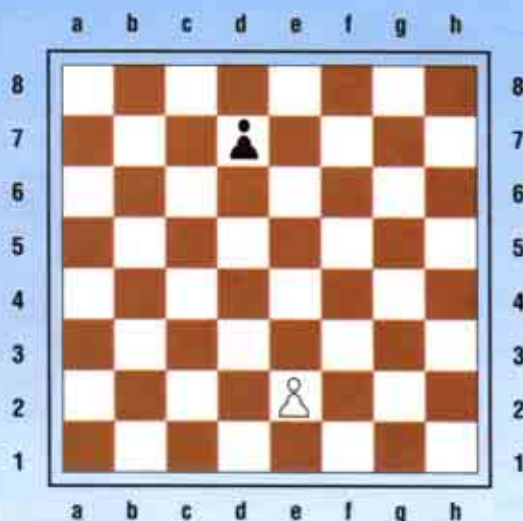
8

Essaye de donner une explication à la présence des pions a2, a3 et a4 sur la même colonne.



9

Seul le pion blanc en d2 a le droit de bouger et la prise d'une pièce adverse lui est obligatoire. Trouve l'unique chemin qui te mènera à la capture de la Dame noire.



10

Tu vas jouer avec les Noirs et le but de cet exercice est de capturer le pion blanc. Les Blancs commencent, soit en déplaçant leur pion d'une case, soit de deux. Examine bien ces deux coups et trouve, à chaque fois, la meilleure réplique.

Tournoi de BASTIA

200 000 F de prix

Ouvert à tous
en particulier aux jeunes licenciés de Corse
Une occasion unique de côtoyer les
meilleurs joueurs de la planète

Inscription jeunes : 125 F
3 COUPES
par catégories d'âges
petit-poussin, poussin, pupille,
benjamin, cadet, junior
Médaille souvenir pour tous

Tous les participants sont invités à un
grand buffet après la remise des prix

29/31 octobre 2001



11

Note toutes les prises possibles que peut effectuer la Tour blanche.



12

Une drôle de situation où la Tour noire se retrouve enfermée. Tu as 2 possibilités pour la libérer, mais choisis celle qui te semble la plus intéressante.



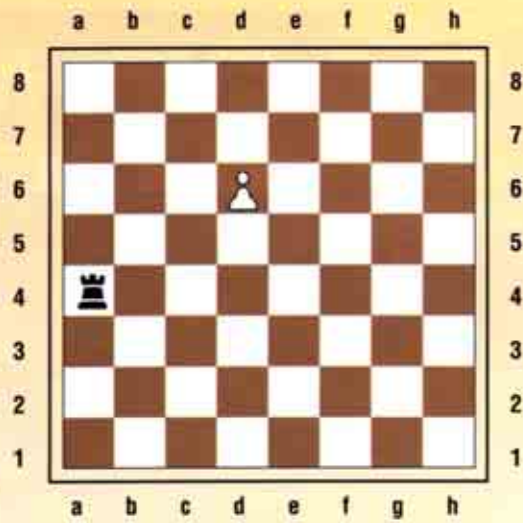
13

La Tour blanche est en danger. Note toutes les cases où elle sera à l'abri des pièces noires.



14

Même exercice que le précédent, mais cette fois-ci c'est la Tour noire que tu dois sauver.



15

Les blancs poussent le pion en d7, envisageant sérieusement de le transformer en Dame. Tu as 2 coups pour t'opposer au plan des blancs.



16

Seule la Tour blanche peut se déplacer, mais à chaque coup elle doit capturer une pièce ennemie. Trouve le plus court chemin pour attraper, dans ces conditions, le Cavalier noir.



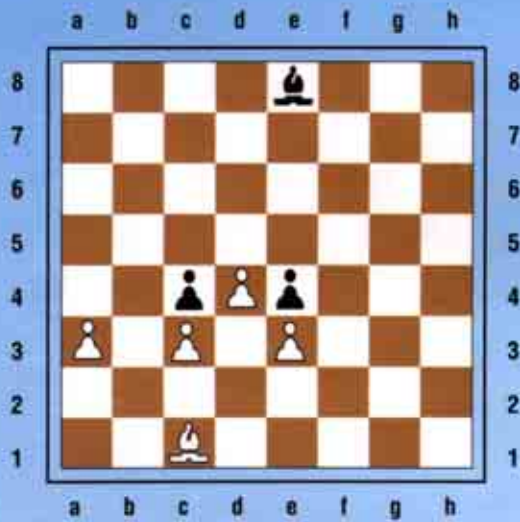
17

Indique les pièces que peut capturer le Fou blanc. Même question pour le Fou noir.



18

Le Fou blanc ne peut capturer qu'une seule pièce en toute sécurité. Indique laquelle.



19

Le Fou en c1, bloqué par ses pions, fait peine à voir. Essaie de le libérer et installe-le sur une diagonale moins encombrée.



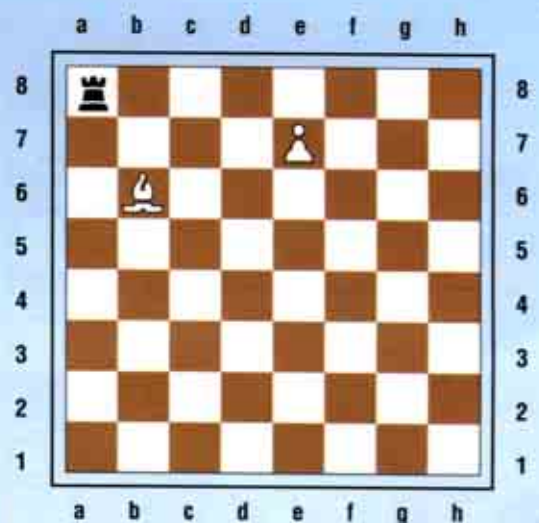
20

Le Fou blanc n'a qu'une case, dans cette position, d'où il peut surveiller l'avancée des 4 pions adverses. A toi de la trouver.



21

Le pion a7 ne peut, pour l'instant, pas être promu, car la case a8 est surveillée par le Fou noir. Comment se débarrasser de ce gêneur et assurer ainsi l'avancée du pion ?



22

Même exercice, mais ici tu dois lutter contre une Tour.



23

Indique toutes les prises possibles que le Cavalier blanc peut effectuer en un coup.



24

Le Cavalier a1, isolé dans son coin, ne dispose que de deux cases de sorties. Découvre lesquelles et essaie, en déplaçant le Cavalier noir, de les surveiller toutes les 2.



25

Le Cavalier est-il capable d'empêcher la promotion du pion a ? Joue le premier coup avec le Cavalier mais n'oublie pas d'avancer le pion.



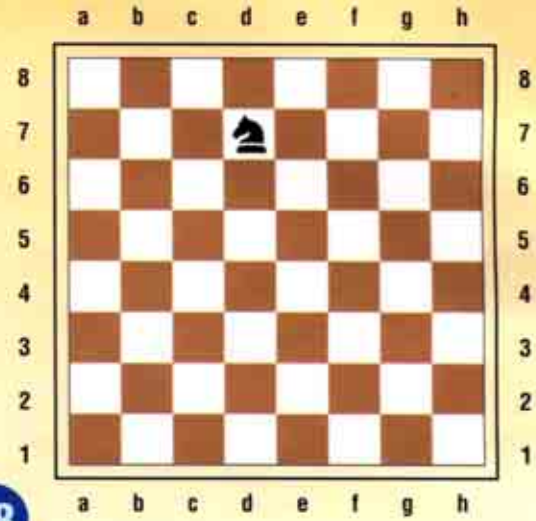
26

Seul le Cavalier noir peut jouer. Trouve le chemin pour aller capturer la Dame blanche mais attention, tu ne dois jamais passer sur une case sur laquelle tu pourrais te faire capturer.



27

Un exercice similaire, dans lequel seuls les deux Cavaliers blancs sont autorisés à se déplacer. Leur mission est de prendre la place des Cavaliers noirs, mais sans rien capturer d'autre.



28

Visite les 4 coins de l'échiquier avec ton Cavalier.



29

Indique le nombre de cases où la Dame peut se rendre en un coup.



30

Place une Dame noire de manière à ce qu'elle attaque toutes les pièces blanches.



31

Un coup de Dame et le Cavalier ne pourra plus s'enfuir.



32

La Dame, comme tu l'as appris, est la pièce la plus forte. Aussi est-il important de ne pas la perdre. Indique alors la bonne possibilité : De6-e8 ; De6 x Cf7 ; De6 x Tc4 ; De6 x Fe2 et De6-e3.



33

Tu peux jouer 5 coups successifs avec la Dame. Aucune pièce noire ne doit être épargnée.



34

Un petit exercice d'entraînement dans lequel la Dame blanche affronte les 8 pions noirs. Joue cette partie avec un ami, côté blanc d'abord, puis avec les Noirs. Le but est simplement de capturer les pièces de l'adversaire, mais attention car les pions ont la faculté de se transformer.



35

Note tous les coups possibles pour le Roi blanc. Le Roi noir peut-il, quant à lui, prendre une pièce blanche ?



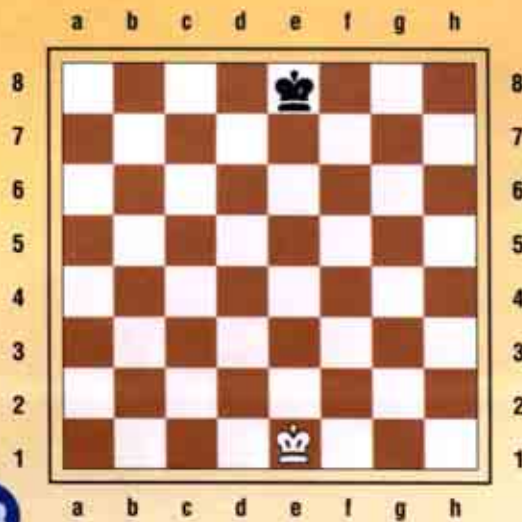
36

Le Roi noir est bien placé pour empêcher la promotion du pion. Le Roi blanc doit intervenir. Indique de quelle façon.



37

Aux Noirs de jouer : sont-ils capables de rattraper le pion avant que celui-ci n'atteigne la dernière rangée ? Indique une suite de coups possibles.



38

Et pour finir, un petit jeu... de FOOT !!! La règle est simple : dribbler le Roi adverse et marquer un but sur la dernière rangée. Amuse-toi à jouer de cette manière avec un camarade.

CORSICA MASTERS

du 28 au 31 octobre 2001
**BASTIA capitale mondiale
 des Echecs**

400 000 F de prix

www.opencorsica.com

avec...

LE CHAMPION DU MONDE

Vishy ANAND

LE VICE CHAMPION DU MONDE

Alexei SHIROV

LE CHAMPION DE FRANCE

Etienne BACROT

LE N° 7 MONDIAL Peter LEKO

LA CHAMPIONNE DE FRANCE

Maria LECONTE

et plus de 300 joueurs

en provenance de 40 pays !

au THÉÂTRE

avec VIDEO-PROJECTION

sur écran géant

et analyses des parties

(Casques à infra rouge

distribués gratuitement).

*Commentaires spécialement
 conçus pour les joueurs moyens.*

RONDES DES 2 TOURNOIS DÉCALÉES

("MASTERS" ET "TOURNOI DE BASTIA")

afin de permettre à tous les

joueurs d'assister aux

parties des champions

• Le bon choix, pages 6 à 12

Diag 1 : Position des pièces manquantes

Diag 2 : Blancs: Rf5, Cc4, Ta6; Noirs: Rd3 et De7

Diag 3 : Echiquier vide où il faut colorier les lignes

Diag 4 : Le seul coup possible avec la Dame noire est Dc6 x Cf3

Diag 5 : Le pion a7-a8 suivi de sa promotion, d4 x Ce5, h2 x Dg3, h2-h3, h2-h4. Les pions blancs bloqués sont les pions b3 et g2.

Diag 6 : Cette position est bien sûr possible, à condition que tous les pions blancs aient atteint la dernière rangée et se soient transformés en Dame.

Diag 7 : Les pions noirs a1 et b1, ainsi que le pion blanc en g8 ne peuvent pas se trouver sur la dernière rangée. Il faut obligatoirement les promouvoir en d'autres pièces.

Diag 8 : C'est ce qu'on appelle des pions triplés. Pour comprendre, il faut se souvenir de la position initiale des pions. Le pion a2 n'a pas quitté sa case de départ, le pion a3 est en fait le pion b2 qui a capturé une pièce en a3, et le pion a4 vient de c2. Il est passé en b3 et a4 en prenant 2 pièces noires.

Diag 9 : Voici le chemin : d2xTe3, e3xCf4, f4xTe5, e5xd6, d6xe7, e7xDd8.

Diag 10 : Si les Blancs jouent le pion e2-e4, il te suffit de répondre par e7-e6 et le pion blanc, qui doit avancer, se fait capturer. Même mécanisme sur l'autre coup e2-e3, où il fallait répondre e7-e5.

Diag 11 : Te5xTg5, Te5xb5, Te5xe6, Te5xFc3

Diag 12 : 2 solutions pour libérer la Tour, e5xCd4 et g5xCh4. La première est à préférer, car elle offre plus de cases de sortie.

Diag 13 : Tb3-b4, Tb3-b5, Tb3-d3, Tb3xg3.

Diag 14 : Td5xe5, Td5-b5, Td5-d4.

Diag 15 : Tu as 2 coups pour contrer la stratégie des Blancs : Ta4-d4 et Ta4-a8, pour surveiller la case de promotion.

Diag 16 : Le chemin le plus court jusqu'au Ca8 est le suivant: Td6xTd4, Td4xTf4, Tf4xFf2, Tf2xDa2, Ta2xCa8.

Diag 17 : Pour les Blancs Fb4xCe7 et Fb4xFe1; pour les Noirs Fe1xFb4, Fe1xh4

Diag 18 : Seule la Tb7 n'est pas protégée, c'est donc la pièce à capturer.

Diag 19 : Le pion a3 est le seul pion qui peut avancer et donner un peu d'air au Fc1. Il pourra ensuite s'installer sur la case a3 et enfin retrouver toute sa puissance.

Diag 20 : Le bon coup qui bloque les 4 pions est d'installer le Fou sur la case d2.

Diag 21 : Il suffit de se débarrasser du Fou noir

en jouant Fh5-f3. Ainsi il ne surveille plus la case a8, et si Fg2xFf3, e2xFf3 et c'est gagné.

Diag 22 : Ici, il suffit de jouer Fb6-d8. Maintenant la Tour ne peut plus atteindre e8, case de promotion, et surtout Ta8xFd8 n'est pas correct à cause de e7xTd8 et le pion est promu.

Diag 23 : Ce4xCd2, Ce4xFg3 et Ce4xf6.

Diag 24 : Le Cavalier a1 n'a que 2 cases devant lui, c2 et b3. En jouant Cc6-d4, Les Noirs enferment le cheval blanc car ces 2 cases lui sont maintenant interdites, sous peine de se faire capturer.

Diag 25 : Oui ! Le Cavalier arrive juste à temps, par exemple Ch3-g5, a5-a6, Cg5-e6, a6-a7, Ce6-c7 et si le pion avance, il est pris. Un autre chemin pour le Cavalier était de passer en f4, puis en d5 et enfin en c7 ou en b6.

Diag 26 : Difficile mais le Cavalier sait éviter tous les obstacles : Cd8-b7, Cb7-c5, Cc5-b3, Cb3-d2, Cd2-f1 et enfin Cf1xDh2. Ouf !

Diag 27 : Plusieurs possibilités, par exemple le Cavalier b1 en c3, puis en e4, en f6 et enfin il peut capturer le Cg8. L'autre Cavalier pouvait passer par les cases f3, e5, c6 et prendre place en b8.

Diag 28 : Un chemin possible: f7, h8, g6, e5, c4, b6, a8, c7, b5, a3, c2, a1, b3, d4, f5, g3 et h1.

Diag 29 : Dans cette position, la dame peut se rendre sur 11 cases.

Diag 30 : Il faut installer une Dame blanche en c6, et toutes les pièces noires sont en danger.

Diag 31 : Db6-e3 et le Cavalier est pris.

Diag 32 : Il fallait répondre De6-e3. Tous les autres coups perdent la Dame.

Diag 33 : 2 solutions : prendre successivement la Dame f6, le Cavalier en e7, le Fou a3, la Tour h3 et le Fou f1; ou capturer la Dame noire, puis le Fou en f1, ensuite la Tour, le Fou a3 et enfin le Ce7.

Diag 35 : Re2-d1, Re2-e1, Re2xCf1, Re2-d3. Oui, le Roi noir peut évidemment prendre le pion en a5.

Diag 36 : Le Roi blanc peut aider son pion en se plaçant sur la case a7. En effet, les Blancs joueront au coup suivant b7-b8, et grâce à la présence dissuasive du Roi blanc, le Roi noir ne pourra pas capturer la nouvelle pièce issue de la promotion.

Diag 37 : Le Roi, malgré sa lenteur, est capable de stopper le pion. Mais il n'existe qu'une seule voie : Rg2-f3, a2-a4, Rf3-e4, a4-a5, Re4-d5, a5-a6, Rd5-c6, a6-a7, Rc6-b7 et le pion va disparaître.

Edito

Scaccanate est le journal de la Ligue corse d'Echecs. Créé il y a un an il avait pour ambition de joindre humour (scaccanà signifiant rigoler) et information sur les Echecs (Scacchi en corse).

Les premiers numéros ont donc respecté scrupuleusement ce choix rédactionnel. Avec même une préférence côté humour...

Il est, aujourd'hui, opportun de recentrer les choses.

Notre journal est, en effet, destiné à tous les licenciés de notre Ligue. Et comme leur nombre a été multiplié par 10 ces deux dernières années, il faut forcément en tenir compte.

Scaccanate sera donc beaucoup plus axé vers le jeu lui-même puisque principalement destiné aux jeunes qui représentent 90 % de nos lecteurs. Il aurait donc été indécent de les traumatiser avec, par exemple, les caricatures de certains joueurs de club adultes (telles que celles publiées dans notre précédent numéro...)

Bref, plus question de «magagner», ou tout juste un petit peu...

Scaccanate change aussi de look. Plus grande pagination, et de la couleur !

Notre bulletin s'inscrira surtout en complémentarité avec le manuel d'Echecs rédigé par Jeannot Galli et publié par la Ligue en octobre 2001.

Destiné à tous les scolaires bénéficiant d'une enseignement d'une heure d'Echecs par semaine, ce manuel est bien l'outil pédagogique dont nous avons besoin. Dans Scaccanate, chaque trimestre, nous publierons des diagrammes ou des questions écrites qui permettront de faire le point sur la progression de l'élève.

Notre communication se devait d'être à la hauteur de la réalité échiquéenne insulaire. En 2002 nous aurons, en effet, près de 3000 licenciés. Ce qui place la Corse largement à la première place, par tête d'habitant, de l'ensemble des Ligues. Notre Territoire est même cité en exemple au niveau international ! La Fédération Internationale Des Echecs (FIDE) a tenu à souligner le modèle corse en dotant, fait exceptionnel, notre tournoi scolaire 2000-2001.

Le prochain Open international de Corse sera une belle occasion pour mesurer ce retentissement international. 300 joueurs, en provenance d'une cinquantaine de pays, sont attendus à Bastia du 28 au 31 octobre.

Quelle plus belle fête espérer pour tous nos licenciés ! Nous vous invitons tous à y participer.

Léo BATESTI

Président de la Ligue Corse d'Echecs

Scaccanate

Bulletin de la Ligue Corse d'Echecs
4 rue Carnot, Bastia 04 95 31 59 15

Site web : www.corse-echecs.com

email : ligue-corse-echecs@wanadoo.fr

Tirage 3000 exemplaires - Diffusion gratuite

Impression : Imprimerie Bastiaise

QUIZ pages 4 et 5

1. L'échiquier se compose de 64 cases. 2. Blanche. 3. Les Blancs. Il est interdit de passer son tour aux Echecs. 4. Ceci est relatif au placement des pièces sur l'échiquier. Au début d'une partie, après avoir rangé les Tours, les Cavaliers et les Fous, on place la Dame. Elle se place sur la case de sa couleur. Par exemple, la Dame Blanche doit être placée sur la case blanche et la Dame noire sur la case noire. 5. Un L majuscule d'imprimerie. 6. Faux. La Dame ne peut sauter par dessus les pièces. 7. Quand il se trouve sur sa case de départ. 8. Non. 9. 2 Rois : un Roi blanc et un Roi noir. 10. Non. 11. 16 : 8 pièces et 8 pions. 12. Le Cavalier. 13. Dans un des 4 coins de l'échiquier. 14. Pour parer un Echec au roi on dispose de 3 possibilités : - Fuir l'échec - Interposer une pièce - Prendre la pièce qui donne l'échec. 15. Tu es Echec et mat. La Partie est terminée. Tu as perdu. 16. Le roque. 17. Il est interdit de parer l'échec en «roquant». 18. Colonne - Rangée - Diagonale. 19. Il menace le roi. 20. Non. 21. Un joueur est obligé de jouer la pièce qu'il vient de déplacer. Il ne peut reprendre son coup. 22. Absolument pas. En disant «jadoube», il avertit son adversaire qu'il va rectifier la position d'une pièce en la centrant mieux sur sa case ou va ramasser une pièce tombée sur l'échiquier et la replacer convenablement. 23. Rataud, Bellicou, Tintin. 24. Le pion g8 ne peut rester pion. Il aurait dû se transformer en pièce. Le Roi noir a disparu du jeu.



Ils sont, avec Leko, les grands favoris du Corsica Masters

ANAND - SHIROV



Finale du championnat du Monde 2000 - Téhéran

L'un des meilleurs espoirs insulaires, Grégory Bicchierai, commente une partie historique. Celle qui permet à Vishy Anand d'être sacré Champion du Monde. Le Corsica Masters (28 au 31 octobre) sera une nouvelle occasion pour Alexei Shirov de défier le Grand Maître indien. Et l'on sait qu'une victoire à Bastia porte chance, puisque Vishy a remporté le Corsica Masters 2000, quelques semaines avant sa victoire à Téhéran !

Anand et Shirov se sont brillamment qualifiés, éliminant leurs adversaires sans jamais trembler. Cette partie est la quatrième du match, et Shirov, mené deux victoires à zéro, doit absolument l'emporter. C'est avec un grand plaisir que nous vous commentons ce débat échiquéen que l'on peut qualifier d'historique.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.e5 Cfd7 5.Cce2

Une manœuvre classique dans la défense française. Si les Blancs arrivent à stabiliser leur chaîne de pions centraux, leur avantage d'espace leur procurera une grande liberté de manœuvre, tout en étouffant totalement les pièces adverses. Il est donc facile de comprendre l'importance des pions d4 et e5, et il faut à tout prix les maintenir dans leur position avancée.

Shirov, quant à lui, va s'employer à détruire le centre blanc.

5...c5 6.c3 Cc6 7.f4

Anand continue logiquement son plan et soutient son pion, qui ne vas pas tarder à être attaqué.

7...Db6 8.Cf3 f6

S'en prenant maintenant au pion e5. Il est intéressant de signaler que toutes les pièces noires mobilisées visent le centre blanc, mais qu'il est impossible de le faire tomber.

9.a3

Simplement pour éviter tout échec éventuel sur la case b4, et se donner, ainsi, la possibilité de pousser le pion b de deux cases. Avec net gain d'espace. Shirov, qui ne peut pas faire grand chose pour l'instant, termine son développement.

9. ...Fe7 10.h4 0-0 11.Th3

Anand commence enfin à s'occuper de ses pièces et active sa Tour.

11...a5

Menaçant a5-a4, obtenant la case b3 pour le Cavalier c6 via a5.

12.b3 Dc7 13.Ceg1!

Les blancs préparent tout bonnement Fd3, tout en soutenant le cavalier f3. Si Anand avait préféré le coup naturel Cg3, cela aurait mené directement au désastre après 13...cxd4 14.cxd4 Cdx5! 15.dxe5 Txf3 ! Suivi de Dxe5+ et Dxa1.

13. ...a4 14.b4 fxe5 15.fxe5



15...Cd7xe5 !

Du pur Shirov ! C'est le seul moyen de percer, tant la position blanche est solide. Au prix d'un Cavalier, la position s'ouvre dangereusement sur le roi d'Anand et le jeu noir se libère.

16.dxe5 Cxe5 17.Cxe5 Dxe5+ 18.De2

Fxh4+ ! 19.Rd1

Si Txf4 Dg3+ les Noirs récupèrent la Tour.

19. ...Df6?!

Il fallait se résoudre à échanger les dames par 19...Dxe2+ 20.Fxe2 Ff2 21.Cf3 e5, profitant du temps gagné par l'attaque de la Th3 pour avancer les pions centraux. Shirov veut garder les dames en jeu le plus longtemps possible, mais après...

20.Cf3!

...l'initiative change de camp. Les Noirs vont bien réussir à piquer quelques pions supplémentaires, mais les pièces blanches se développent rapidement et il ne reste pratiquement rien de la belle attaque du Russe.

20. ...Dxc3 21.Fb2 Db3+ 22.Rc1 e5

23.Txh4

23.Cd2 gagnait la Dame, mais Anand préfère prendre une seconde pièce et rentrer en finale. Il sait que la partie est finie et aucun pion noir n'est véritablement dangereux.

23...Ff5 24.Dd1 e4 25.Dxb3 axb3

Maintenant le joueur indien va calmement se servir de son Roi pour éliminer un à un les fantassins.

26.Cd2 e3 27.Cf3 Tae8 28.Rd1 c4

29.Fe2 Fe4 30.Rc1 Te6

Les tours sont actives, mais les Blancs parent tranquillement toutes les menaces. **31.Fc3 Tg6 32.Th2 Fd3 33.Fxd3 cxd3 34.Rb2 d2 35.Rxb3 Tg3 36.Rb2 g5 37.Rc2 Tc8 38.Rd3 g4 39.Fe5 Tc1 40.Th1 Txb2 41.Ch4 1-0**

Anand a gardé ses deux pièces supplémentaires, et Shirov préfère rendre les armes.

Vishy Anand est sacré Champion du Monde ! Bravo aux deux joueurs, qui, nous en sommes persuadés, nous offriront un aussi beau spectacle à Bastia.

www.corse-echecs.com
le serveur de la ligue corse d'échecs



Assemblée Générale de la Ligue Corse

Les représentants de l'ensemble des clubs de l'île se sont réunis à Bastia le samedi 15 septembre. A l'ordre du jour, le point sur l'évolution du noble jeu. Un constat très positif, puisqu'avec à peine 3 années d'existence, la Ligue corse s'est fortement développée. Le nombre de licenciés ayant été multiplié par 10 ! Raison essentielle de ce formidable essor : la politique au niveau des jeunes, principalement les scolaires, qui constituent 85 % des effectifs.

La "Tour Génoise du Nebbiu" est née

Animée par Jean-Marie Mariotti, ancien champion de Corse, la "Tour génoise du Nebbiu" permettra ainsi aux joueurs de la région de San Fiorenzu de pratiquer de façon plus approfondie le noble jeu. Environ 200 enfants de la région bénéficiant d'une heure d'enseignement dans le cadre scolaire, on peut envisager un rapide développement du nouveau club. Le samedi, à 18h30, Didier Rataud, animateur de la Ligue, dispensera des cours pour les débutants.



Journée du Sport, la foule...

La Ligue corse d'Echecs a été associée à la journée du sport organisée sur la place St Nicolas à Bastia. Deux jours durant plusieurs centaines d'amateurs ont rendu visite à notre stand. Un tournoi de blitz organisé le samedi 22 septembre a connu un vif succès. Rien d'étonnant à ce que le joueur le plus rapide de Corse l'ait emporté. Noël Morganti, appelé également le Lucky Luke des Echecs, s'est imposé devant Pierre Mathieu Costa et le surprenant Pascal Rossi. Grégory Bicchierai, sans doute occupé à analyser la partie Anand-Shirov (lire page 15), finit dans les profondeurs du classement... Jeannot Galli, qui sait depuis longtemps qu'il n'a aucune chance face à la jeunesse montante, s'est réfugié, lâchement, dans son village de Morosaglia.

De nouveaux locaux à Ajaccio

L'Echecs Club Ajaccien squattait jusqu'à présent les locaux du club de Bridge Cyrnos Palace, cours Grandval. De nouveaux locaux seront mis à la disposition aux Saline par la municipalité. Une bonne nouvelle pour le club du nouveau Président, Gilbert Deiana. En disposant d'un espace spécifique, le C.E.A. pourra mieux faire face à son fort développement. Plusieurs dizaines de jeunes fréquentant déjà régulièrement les locaux actuels.

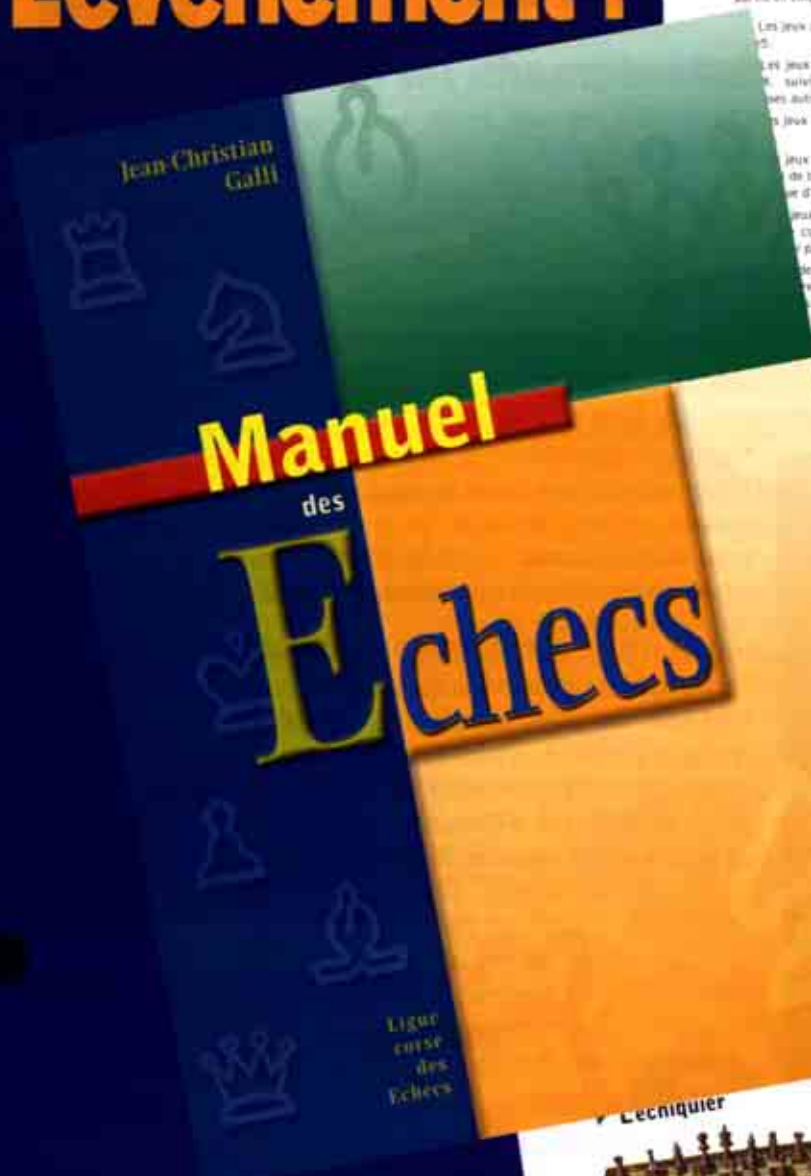


I disegni di Jeannot*

* Jeannot Galli, ex grand joueur corse (lorsqu'il était le seul). Désormais condamné aux places d'honneur (et encore...), il se venge comme il peut. Reconnaissons lui, tout de même, un talent. Celui de la plume. Sous toutes ses formes. Sa cinquantaine d'illustrations du Manuel des Echecs en témoigne. Et ses 40 leçons aussi.



L'événement !



- ✓ 132 pages qui vous permettront d'apprendre et de progresser rapidement
- ✓ 40 leçons toutes suivies d'une page d'exercices
- ✓ 50 illustrations humoristiques, en langue corse
- ✓ lexique français-corse des termes échiquéens



BON DE COMMANDE

NOM : _____

ADRESSE : _____

CP : _____ Ville : _____

Je commande exemplaire(s) du Manuel des Echecs. Ci-joint un chèque d'un montant de.....

(+ 25 F - 3 80 -) de frais de port si vous souhaitez le recevoir à votre domicile) à l'ordre de *Ligue Corse des Echecs - 4 rue Carnot - 20200 Bastia.*

100 F 15

Vous pouvez également vous procurer ce Manuel auprès des animateurs de la Ligue ou dans les clubs