Comment progresser pour un joueur à 1800 Elo ?

écrit par Webmestre AJEC | 8 février 2022

Amici sumus

Le présent article se propose d'esquisser une réponse à la question suivante : **comment progresser** pour un joueur classé 1800 Elo, c'est-à-dire un joueur qui possède les connaissances de base dans chacun des domaines de la partie, mais guère plus ? Lorsque cette personne démarre une nouvelle partie, elle va se trouver confrontée à deux sortes d'obstacles, que j'appellerai **vertige** et **fatigue**.

Le **vertige** c'est, au sortir de l'ouverture, ne pas savoir quoi faire, quel plan adopter. Ce problème relève donc du domaine stratégique.

La **fatigue** survient au moment où il faut analyser, calculer. Le joueur ne sait pas comment aborder la position, quels coups envisager. Ici, l'obstacle est de nature tactique.

Devant ce mur, l'apprenti GM risque de se décourager, d'autant qu'il n'existe guère d'ouvrages s'adressant aux joueurs de son niveau. En effet, il paraît impossible d'écrire un manuel qui présenterait de manière exhaustive les milieux de partie. Même Mark Dvoretsky y a renoncé. J'ajouterai enfin que rares sont les manuels qui traitent de questions pratiques, à savoir la gestion du temps pendant la partie, le choix des coups candidats etc.

Dans l'ordre des priorités, il me semble nécessaire de lutter d'abord contre la fatigue. Je crois que pour le joueur classé 1800 Elo, il faut prendre le problème à l'envers : **il ne s'agit pas tant de trouver le meilleur coup que d'éliminer les mauvais coups**, d'éviter de perdre son temps et son énergie à analyser des coups qu'un Carlsen rejetterait immédiatement

parce qu'ils sont perdants ou nettement inférieurs. C'est pour cette raison qu'il faut absolument exercer sa vision tactique en résolvant des combinaisons, des problèmes, voire des études.

Un autre élément permet de restreindre le champ de recherche. Arthur Youssoupov fait une remarque capitale à ce sujet : **les erreurs d'analyse, au moins à un niveau faible, portent plus souvent sur la réplique adverse**, en d'autres termes le premier coup. Cet auteur, comme d'autres, opère la distinction entre les variantes forcées (cf les combinaisons) et celles qui le sont moins.

On peut proposer la méthode suivante : essayer de deviner les coups d'une partie de GM en laissant de côté l'ouverture, puis analyser plus en détail deux ou trois moments importants de la partie. A l'ère d'internet, on peut même avoir des commentaires ou le temps de réflexion des joueurs. Je suggère également de noter ses analyses dans le cas d'une partie par correspondance. C'est pratique, surtout si l'adversaire met un certain temps à répondre.

Le vertige paraît plus difficile à combattre. Evidemment, stratégie et tactique sont intimement liées, et toute analyse commence par une évaluation de la position. Dans ce domaine aussi, on peut se reporter aux parties commentées des grands joueurs ainsi qu'à des ouvrages comme *Mon système*, *Jugement et plan* ou *Stratégie et tactique aux Échecs*.

Je crois que si la devise « Amici sumus » a un sens, les membres de l'AJEC peuvent avoir un petit rôle à jouer. A mon avis, il n'appartient pas aux très forts joueurs de commenter des parties car ils ont un niveau à maintenir et ils ont déjà de lourdes tâches d'organisation à assumer. Par contre, **ils peuvent rendre service aux autres joueurs en indiquant quelles parties passées ou actuelles ils jugent importantes et pourquoi en quelques lignes**. Les joueurs de faible niveau, eux, peuvent contribuer à faire vivre l'AJEC en **analysant des**

parties par correspondance et en faisant profiter les autres Ajécistes de leurs découvertes stratégiques ou tactiques. Il va de soi que les forts joueurs sont déjà au courant de ces découvertes.

Je termine cet article en faisant la proposition suivante : **les Ajécistes pourraient analyser de 2 à 4 parties par an** avec le cahier des charges suivant :

1. Le ton doit rester courtois. L'erreur dans l'analyse n'est pas synonyme de bêtise.
2. L'analyse doit contenir du **texte**. Le joueur débutant a besoin d'**explications** (je reprends ici cette idée de Mark Dvoretsky).
3. On peut utiliser l'ordinateur, mais le plus tard possible, et il faudra indiquer s'il a été utilisé.
4. Il est inutile de commenter en détail le début, on peut par contre renvoyer à des parties importantes pour telle variante, et expliquer les idées stratégiques et tactiques de ladite variante.
5. On cherchera à commenter le maximum de coups.

Ces propositions sont peut-être utopiques, mais je pense qu'elles pourraient permettre à chacun de jouer un rôle plus actif au sein de l'AJEC … et de progresser.

Amici sumus

Jean-Marc Comon