

5. Tests 1 à 5

Ce chapitre contient la première série de cinq tests (on trouvera cinq tests supplémentaires au chapitre 8 et autant au chapitre 10). Les tests sont d'une difficulté à peu près équivalente et contiennent 16 positions chacun. Parmi celles-ci, deux sont du premier niveau de difficulté, quatre sont de niveau 2, six de niveau 3, deux de niveau 4 et deux de niveau 5 ou plus.

Il vous est simplement demandé de trouver la meilleure suite. Le nombre de points en jeu varie d'un exercice à l'autre, en fonction du niveau de difficulté. Un exercice de niveau 1 ne peut rapporter qu'un point, un exercice de niveau 2, deux points, et ainsi de suite jusqu'au maximum de 5 points pour les exercices de niveau 5 et plus. Ainsi, le nombre de points maximum de chaque test est de 46.

Le nombre de points obtenu à chaque exercice dépend de ce que vous avez vu. En général, si vous trouvez le premier coup de la combinaison, vous obtiendrez au moins la moitié des points attribués pour l'exercice en question. Mais votre score augmentera si vous avez calculé la combinaison jusqu'au bout.

J'ai tâché de réduire au minimum les solutions alternatives et les ai signalées lorsqu'elles existent.

On ne donne pas de limite de temps particulière pour ces tests. Il vous faut réfléchir jusqu'à ce que vous pensiez que prolonger votre réflexion n'apportera rien de plus. À titre indicatif, je dirais que chacun des tests de 16 exercices devrait prendre de une à deux heures. Pour obtenir des conditions de test réalistes, on ne doit, bien sûr, ni bouger les pièces ni s'aider d'un ordinateur.

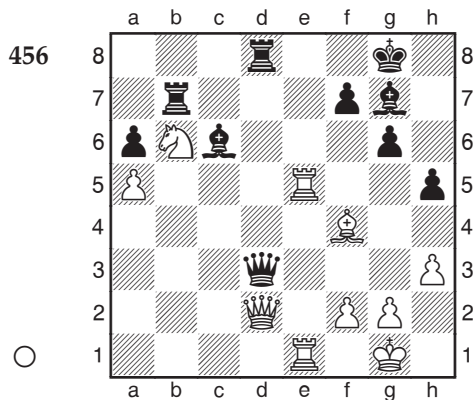
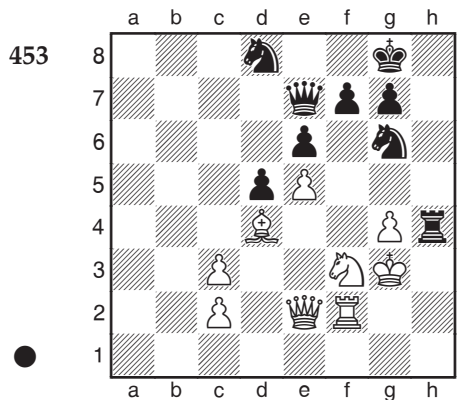
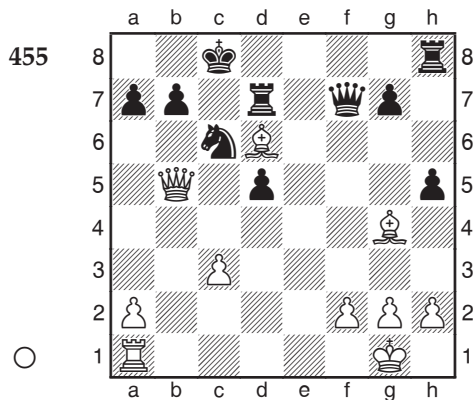
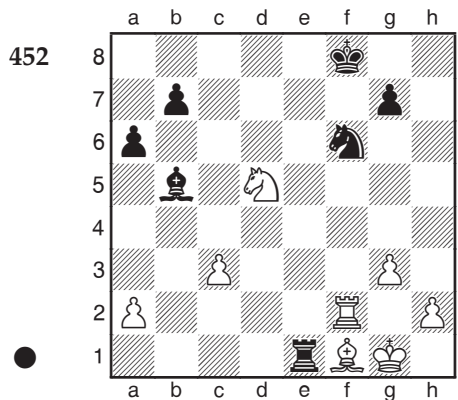
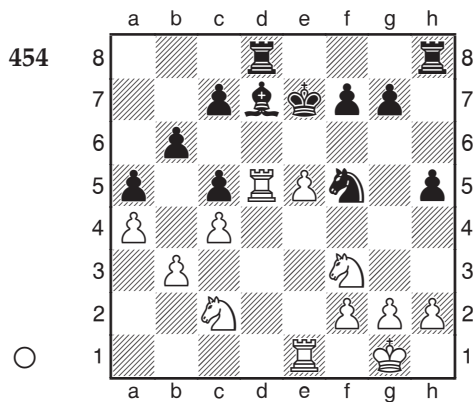
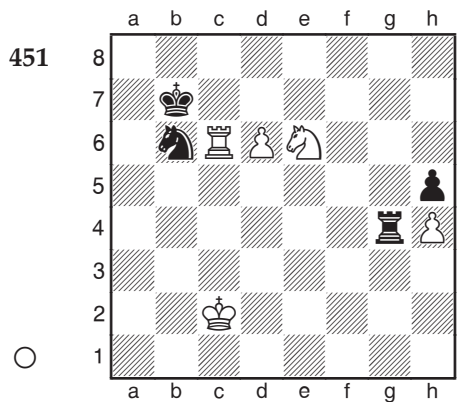
Vous trouverez ci-dessous une table de conversion des points en classement Elo. Elle est basée sur quelques essais pratiques avant publication. Pour obtenir une évaluation plus juste de vos performances, il vous faudra sans doute prendre la moyenne de vos résultats à plusieurs tests.

[Un tableau de résultats se trouve en fin d'ouvrage – NdÉ]

Tableau de conversion des résultats aux tests en points Elo

Score (pour un test)	Elo
0-3	1000 ou moins
4-6	1100
7-9	1200
10-12	1300
13-15	1400
16-18	1500
19-20	1600
21-22	1700
23-24	1800
25-26	1900
27-28	2000
29-31	2100
32-34	2200
35-37	2300
38-40	2400
41-43	2500
44-46	2600 ou plus

Test I



Solutions du chapitre 5

Solutions du test I

451) Knoll - Aschauer

Aschach 1999

1. ♖xb6+! ♜xb6 2. d7 et les Blancs l'ont emporté.

1 point pour 1. ♖xb6+!.

452) Pel - Radjabov

Groningue 1999

1... ♙xf1! gagne une pièce : 2. ♖xf1 (ou 2. ♗xf6 ♙h3+! suivi du mat) 2... ♖xf1+ 3. ♙xf1 ♗xd5.

1 point pour 1... ♙xf1!.

453) Rechel - De Jong

Groningue 1999

1... ♖h3+! 2. ♙xh3 ♗f4+ et les Noirs ont gagné.

2 points pour 1... ♖h3+!.

454) Struk - Petrán

Budapest 1999

1. e6! gagne une pièce, car on répond à 1... fxe6 comme à 1... ♙xe6 par 2. ♖xf5.

2 points pour avoir trouvé 1. e6!.

455) Portmann - de Andres

Zürich 1999/00

1. ♖xc6+! 1-0. Après 1... bxc6 2. ♖b1!, les Noirs ne peuvent pas empêcher ♖b8#.

2 points pour avoir trouvé 1. ♖xc6+!.

456) Maiwald - Seul

Bundesliga 1999/00

1. ♖e8+! ♙xe8 2. ♖xe8+ 1-0. Les Blancs gagnent du matériel après 2... ♖xe8 (ou 2... ♙h7 3. ♖xd8) 3. ♖xd3.

2 points pour 1. ♖e8+!.

457) Gross - Blasl

Aschach 1999

1. ♙g5+ ♙g8 2. ♖xh8+!! ♙xh8 3. ♙f6+ 1-0. Après 3... ♙g8 4. ♖h3, les Noirs ne peuvent pas empêcher le mat en h8.

3 points pour avoir vu 2. ♖xh8+!!.

458) Giffard - Astengo

Groningue 1999

1. ♖g5 (menace 2. ♗f6+ et 2. ♖h6!) 1... ♖e6 2. ♖d8+ ♙h7 3. ♖h6+! 1-0. 3. ♖h8+! est aussi efficace.

2 points pour 1. ♖g5 et un point de plus pour 3. ♖h6+! ou 3. ♖h8+!.

459) Quatrini - J. Fernández

Mar del Plata 1999

Les Noirs ont raté l'occasion de jouer 1... ♗b3+! 2. ♖xb3 ♖d2+ 3. ♙b1 ♖e1+ 4. ♙b2 ♖d2+, après quoi les Blancs doivent donner la Dame, ce qui les laisse avec un retard matériel insurmontable.

3 points pour avoir vu 1... ♗b3+!.

460) Tù Hoàng Thông - Tay

Singapour 1999

1. ♖h7+! 1-0. 1... ♖xh7 2. ♙c3+ et mat en trois coups.

3 points pour 1. ♖h7+!.

461) Gómez Esteban - García Caballero

Las Palmas 1999

1. ♖g7+!! ♖xg7 2. ♖xd8+ ♖g8 3. ♖aa8 ♖g7 4. ♗h6 1-0

3 points pour 1. ♖g7+!!.