

INTRODUCTION

POURQUOI CE LIVRE

Je suis entraîneur d'échecs aux Etats-Unis depuis 1991. Au cours de ces années j'ai travaillé avec des centaines de joueurs de différents niveaux. J'ai donné de nombreux cours particuliers à mon bureau, chez mes élèves et lors de tournois. J'ai également été consulté à maintes reprises par téléphone et par e-mail.

En tant qu'entraîneur, les deux questions les plus fréquentes auxquelles je dois répondre sont :

- Quel est mon niveau actuel et quand pourrai-je passer maître ?
- Comment améliorer mon niveau de jeu et mon classement ?

A chaque fois je fournis les mêmes réponses courtes :

- Quiconque est motivé peut progresser.
- Tout le monde, même un débutant, peut devenir maître s'il dispose d'un programme d'entraînement approprié qu'il suivra à la lettre.
- Afin de mettre en place une telle méthode, il convient de procéder à une évaluation de son jeu.

Dans ce livre, je répondrai à ces questions pour vous de manière très détaillée. J'évaluerai votre niveau actuel et je vous proposerai des conseils d'entraînement qui ont fait leurs preuves.

Les cours particuliers sont très chers aux Etats-Unis et beaucoup de joueurs ne parviennent pas à s'offrir des séances de façon continue et suivie avec un entraîneur professionnel. Ceux qui en ont les moyens ont en général peu de

temps à y consacrer. Que ce soit par manque de temps ou d'argent, une majorité ne peut s'offrir qu'un nombre limité de séances. En tant qu'entraîneur, je me dois de les aider du mieux possible.

Imaginons une première séance d'entraînement type qui dure approximativement deux heures et qui coûte entre \$100 et \$200. Je fais passer un test composé de 6 à 10 positions d'entraînement, j'examine 2 à 4 parties et je consacre 30 minutes aux recommandations et aux questions. Cette "brève" heure et demie permet tout juste de réunir et de traiter les informations nécessaires à l'élaboration d'un programme d'entraînement approprié. Si seulement je disposais de plus de temps avec l'élève, je serais en mesure de lui offrir de biens meilleurs conseils. En outre, si l'on considère que pour certains la prochaine séance ne se déroulera que 3 voire 6 mois après, on peut se rendre davantage compte de l'importance de l'élaboration d'un plan d'entraînement optimal. Par conséquent, il est nécessaire de disposer de plus de données qualitatives afin de proposer des recommandations efficaces.

Dans le but de rationaliser ce processus, j'ai mis au point des questionnaires, des programmes d'entraînement types, des livres, des listes de logiciels. Pourtant, je sentais que je pouvais faire encore mieux.

Un jour, alors que j'attendais dans le cabinet de mon médecin pour mon bilan de santé annuel, l'idée me frappa : *Un test ! Voilà exactement ce qu'avait ordonné le médecin !* Si je disposais d'un **examen** complet que mes élèves pourraient passer seul, alors même une courte séance suffirait pour passer en revue les résultats et se concentrer sur les parties mises en évidence dans le

compte-rendu, là où l'élève en aurait le plus besoin. Cela ressemble beaucoup à des analyses de laboratoires que pourrait utiliser un docteur pour diagnostiquer les besoins de son patient et pour identifier les zones à problèmes.

J'ai recherché des exemples dans la littérature échiquéenne mais je n'ai rien trouvé qui s'apparentait à ce que j'avais en tête. Je me suis donc retroussé les manches et mis au travail. J'ai décidé de concevoir mon livre comme une autoévaluation, de sorte que ceux qui aiment travailler seul puissent à la fois trouver une interprétation claire de leurs résultats mais aussi les recommandations d'entraînement correspondantes.

ELABORATION DU TEST

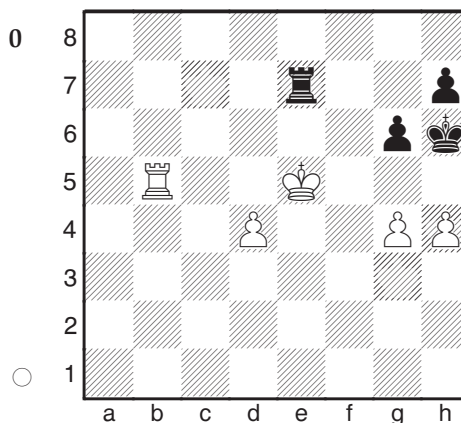
J'ai mis en relief trois questions majeures et voici ma méthode personnelle pour y répondre.

1. Quels sont les domaines que je souhaiterais tester et comment le faire de la manière la plus efficace possible ?

Je propose une *Évaluation globale* et des comptes-rendus dans les catégories suivantes :

- Les phases de jeu : *ouverture, milieu de jeu, finales*.
- La dynamique de jeu : *attaque, défense, contre-attaque, stratégie, tactique*.
- L'étude d'une position : *capacité de calcul, repérer la menace, capacité à sacrifier, connaissances des finales théoriques*.

Le test est composé de 100 positions suivies à chaque fois de 2 questions. Chaque position appartient à plusieurs domaines. Par exemple, voici la position tirée d'une de mes parties lors du tournoi junior de Kiev (1980).



Khmel'nitsky, I – Spivak, A
Question 0

1. Que pensez-vous de la position ?
 - A. Les Blancs sont gagnants
 - B. Les Blancs sont nettement mieux
 - C. Les Blancs sont légèrement mieux
 - D. Pratiquement égale
2. Où doit aller le Roi blanc ?
 - A. 1.♔d6
 - B. 1.♔f6
 - C. 1.♔f4
 - D. Pas de réelle différence

Si la **Question 0** faisait partie du test, les points marqués feraient partie des comptes-rendus d'évaluation se rapportant aux *finales*, à l'*attaque*, à la *tactique*, et au *sacrifice*.

Une fois le test entièrement terminé, les points marqués à chaque question seront d'abord répartis dans les 12 catégories puis totalisés. J'ai estimé que 100 était le nombre optimal de questions qui pouvait fournir une évaluation réelle et complète sans être fastidieuse.

2. Comment faire pour que les questions et les statistiques proposées dans cet ouvrage soient intéressantes/utiles pour tous, du débutant au maître ?

Le test est composé de positions dont la difficulté varie. Certaines seront simples. D'autres, de véritables défis. Certaines positions feront même transpirer plus d'un grand maître.

Compiler tout cela dans des tableaux de conversion de points en Elo qui soient uniformes fut loin d'être une partie de plaisir. Je connais bien diverses méthodes d'analyses statistiques, et j'ai également l'habitude de les transformer en tableaux et graphiques simples. Dans la version originale du test créé sous MS Excel en 1999, que l'on peut toujours consulter sur mon site www.IamCoach.com, j'ai réalisé des tableaux statistiquement représentatifs d'après les données collectées auprès de la plupart de mes élèves, de quelques amis (dont certains maîtres et grands maîtres), et de nombreux visiteurs de mon site. Dans ce livre, je fournis ces tables de conversion de manière à ce que l'on puisse trouver ses forces et ses faiblesses relatives, obtenir des estimations de Elo, et comparer vos résultats à ceux des joueurs (par catégorie de Elo) qui ont passé le test.

Disons que vous avez répondu **A** aux questions **0-1** et **0-2**. Vous pouvez alors vérifier et voir vos résultats :

Vous avez marqué 5 points pour la partie 1, ce qui correspond à ce qu'a obtenu la majorité. En revanche pour la partie 2, vous avez répondu bien en dessous de la moyenne. En fait, 20% de joueurs non classés ont même fait mieux que vous.

3. Comment éliminer ou réduire l'effet des réponses aléatoires ?

En fin de compte, tout ensemble de données possède ses observations aberrantes et je devais trouver la meilleure façon de les traiter. Il fallait non seulement atténuer le facteur chance, qui est de 25%, mais traiter aussi le cas où le coup et le résultat escompté ne sont pas "liés". Lorsqu'on étudie un problème, il est fréquent de penser avoir trouvé le coup juste, puis de se précipiter sur la solution pour s'apercevoir que malgré la bonne réponse, on est passé à côté de quelques bonnes défenses. On se rend alors compte qu'il fallait s'attarder davantage sur les moyens de les contrer. Très souvent, la capacité à trouver le bon coup n'implique pas forcément une évaluation correcte du résultat. L'in-

Question 0	Réponses	Points	RÉPARTITION DES RÉPONSES EN FONCTION DU ÉLO					
			ELO< 1000	1000 - 1400	1400 - 1800	1800 - 2200	2200 - 2400	2400 +
1	A	5	60%	75%	75%	80%	100%	100%
	B	1	22%	20%	25%	20%		
	C		18%	5%				
	D	-1						
2	A		34%	30%	22%	15%	2%	
	B	5	20%	29%	45%	62%	82%	100%
	C		27%	31%	28%	20%	16%	
	D		19%	10%	5%	3%		

verse est également vrai: on peut être capable d'évaluer correctement une position sans pour autant trouver le bon moyen de continuer.

Je pense avoir trouvé le meilleur moyen d'aborder ces deux problèmes. Pour compenser l'"*effet aléatoire*" un crédit complet est octroyé: 5 points pour la bonne réponse, 1-2 points pour des réponses convenables, sans être les meilleures, 0 pour des réponses moyennes et -1 ou -2 par mauvaise réponse. Il arrive également à plusieurs reprises que je donne moins de 5 points lorsque la réponse est incomplète.

Proposer deux questions par diagramme permet de résoudre le problème de la relation entre le coup choisi et le résultat anticipé: l'une concerne généralement l'évaluation de la position tandis que la seconde concerne le coup. Pour obtenir alors les 10 points maximum par diagramme, il faut être capable de trouver le coup juste et d'en comprendre les conséquences.

Dans l'exemple précédent (**Question 0**) je m'attendrais à ce que seuls les joueurs qui ont vu toute la combinaison gagnante obtiennent la totalité des 10 points. Pour que les Blancs gagnent ils doivent jouer **1. ♖f6**. La partie continua par **1... ♚e4** (il en va de même pour tout autre coup de Tour) **2. ♜h5+!! ♘h5 3. ♗g5#**. Puisque les questions 1 et 2 sont étroitement liées, il est peu probable de marquer 5 points dans l'une et non dans l'autre. Ceux qui n'ont pas vu le mat choisiraient très vraisemblablement la réponse B à la question 1 et tout autre réponse que la B à la question 2.

FIABILITÉ DU TEST

Après avoir abordé ces préoccupations j'ai commencé à proposer le test d'évaluation sous diverses formes électroniques sur mon site web

www.IamCoach.com il y a un peu plus de 4 ans. Je peux affirmer catégoriquement que le test est efficace. Il fournit non seulement une évaluation précise de votre classement, mais il permet aussi d'identifier facilement les points sensibles. Par exemple, en corrigeant les réponses d'un joueur classé à 1750 (ceux qui passent le test peuvent demander une analyse de leurs résultats suivie de l'élaboration de leur programme d'entraînement personnel), j'ai observé un Elo *global* de 1824, un Elo de 1720 en *tactique*, de 2040 en *stratégie*, de 1550 en *calcul*, de 1450 en *sacrifice*, et de 1970 en *finales théoriques*. On pourrait en conclure qu'il s'agit d'un joueur solide qui possède quelques bases de *tactique* et qui a besoin de se concentrer sur des exercices *tactiques* plus difficiles qui demandent des calculs complexes. Je lui ai recommandé le volume II de *Manual of Chess Combinations* édité par *Russian Chess House* pour s'entraîner. Je lui ai également suggéré de résoudre des problèmes afin de progresser dans ce domaine.

Le classement que vous obtiendrez après avoir passé le test est une indication de votre niveau de "connaissances." En fonction de la manière dont on gère la pression en compétition, le niveau "pratique" peut atteindre 100 points de plus ou de moins. Le joueur de "club" classé 1800-1999 aura fort à faire face à un joueur de niveau équivalent qui participe régulièrement à des opens internationaux ou à des manifestations richement dotées.

Dans l'ensemble, j'estime que le classement obtenu est précis, mais je suggérerais tout de même de ne pas le prendre pour argent comptant. Vous devez vous concentrer sur la relativité des classements au fil des comptes-rendus afin d'identifier les domaines qui demandent à être améliorés dans l'immédiat.

Beaucoup de joueurs (j'en suis!) sont très impatients de voir leurs résultats et classements. Pour vous aider, j'ai conçu des tableaux de conversion *points/classements Elo* après chaque série de 10 questions. Cela vous permet d'obtenir des évaluations intermédiaires (à l'issue de 10 diagrammes). Alors n'hésitez pas à prendre votre temps avant chaque réponse.

Enfin, une fois le test fini et les résultats obtenus, vous n'en serez qu'à un peu plus de la moitié du livre. Dans le chapitre Conseils et méthodes d'entraînement, je propose une série d'exemples tirés de mes parties ainsi que des méthodes d'entraînement pour chacune des 12 sous-catégories testées. Même si je ne cherche pas à produire un manuel exhaustif, ceux qui travaillent seul devraient y trouver leur lot de conseils et de raccourcis pour leur entraînement.

Mes recommandations bibliographiques et informatiques dépendent de la force du joueur. Elles devraient fournir un bon point de départ pour votre programme d'entraînement. La liste des produits recommandés n'est financée par aucun éditeur, et elle ne repose que sur mes préférences personnelles ainsi que sur les informations renvoyées par mes élèves. On peut s'attendre à ce que cette liste évolue puisque je suis amené à tester de plus en plus de produits. Par exemple, alors que je corrigeais la version finale de cet ouvrage, je suis tombé sur *Le Manuel des finales* de Mark Dvoretsky, un livre que j'ai beaucoup apprécié. C'est un de ces rares livres de l'entraîneur de renommée mondiale qui se lit sans difficulté.

Non seulement la liste des produits recommandés évolue constamment, mais je compte également revoir et remettre à jour les grilles de répartitions et de classements. C'est pourquoi

je vous conseille vivement de vous tenir au courant en vous inscrivant sur mon site web.

Étant donné le nombre croissant de personnes qui passent le test et qui me soumettent leurs résultats, la précision des données statistiques utilisées ne cessera de croître. Vous pouvez également y participer en m'envoyant vos réponses et vos commentaires par e-mail. Allez sur mon site web www.ChessExam.com pour me contacter.

AVERTISSEMENT

Cet ouvrage a pour but de fournir des informations sur la compréhension des principes échiqués et sur l'évaluation de la force des joueurs ainsi que sur diverses méthodes d'entraînement.

Veillez garder à l'esprit que vous passez un test, et que vous n'êtes pas en train lire un énigmatique livre de problèmes. Vous serez confronté à des positions de difficultés diverses. Certaines vous sembleront probablement familières, tandis que d'autres représenteront un sérieux défi. Plus vous avez d'expérience, plus le nombre d'idées ou de positions complètes que vous retrouverez est important. Et ceci est une bonne chose puisque ce que je teste, ce sont aussi bien vos connaissances de base que votre capacité à les mettre en pratique. Mélanger des positions bien connues et des positions nouvelles représente pour moi le meilleur moyen d'identifier les domaines sur lesquelles doit reposer votre entraînement.

Au moment de répondre, soyez attentif et évitez les suppositions. L'ordre des questions (à savoir le niveau de difficulté et le type) a été **délibérément** défini de manière aléatoire. On verra ainsi une position facile (par exemple un problème *tactique* en 1 coup) suivie d'une position

très difficile (par exemple un calcul en 8 coups), une question concernant un *début* précédée par une *finale de pions*. Cela rend le test un peu plus réaliste en se rapprochant simplement d'une situation de jeu ordinaire, où l'on ne sait jamais à quoi s'attendre.

La qualité de l'analyse statistique dépend de la qualité des données utilisées. Je me base sur les données collectées au fil des ans en proposant le même ensemble de positions à des joueurs de tous niveaux, du débutant au grand maître. Il est possible de trouver un écart entre les résultats au test et le niveau du joueur exprimé par son Elo. Cela est dû à différents facteurs intangibles tels que: le temps qui est passé sur chaque question, le degré d'investissement et les différentes échelles de classement, entre autres. De plus, certains réussissent mieux ou moins bien que leur classement officiel ne le laisserait paraître en conditions de jeu réelles par rapport au test que l'on passe chez soi. Pour finir, un classement de 1790 (par exemple) peut correspondre à un niveau très différent, qu'il s'agisse d'un joueur de club dans une zone rurale ou d'un joueur "professionnel" qui participe à des opens internationaux et qui se bat pour remporter les 10 000 \$ de la catégorie des moins de 1800.

Tout a été fait pour que ce livre soit aussi complet et précis que possible. Pourtant, il se peut qu'il y ait des erreurs sur la forme comme sur le fond. J'ai fait de mon mieux pour vérifier minutieusement les diagrammes, les analyses, ainsi que les noms des participants et des auteurs. Si vous retrouviez des erreurs dans ce livre, je vous serais extrêmement reconnaissant de m'en informer.

Le prototype de cet examen est sorti en 1999. A l'origine il s'agissait d'un document infor-

matique au format MS Excel. Même si les 100 questions sont pratiquement les mêmes, j'ai revu et corrigé tout le reste, y compris les annotations, les scores, les tableaux statistiques et les comptes-rendus. Beaucoup d'éléments, notamment dans le chapitre **Guide d'entraînement**, ont été rajoutés.

Cet ouvrage est à prendre simplement comme un guide général et non comme une source d'informations de référence concernant l'entraînement aux échecs.

Les tableaux statistiques et les références de matériel d'entraînement datent de la parution et peuvent être revus par la suite. Pour se tenir informé des dernières évolutions, veuillez vous inscrire sur www.ChessExam.com.

COMMENT PASSER LE TEST

Ne vous inquiétez pas outre mesure si vous ne parvenez pas à résoudre un problème en particulier. Vous devez en revanche fournir le maximum pour chaque question.

Pensez à lire attentivement les questions car il se peut qu'il y ait plus d'une bonne réponse. La différence de points entre la meilleure réponse et une bonne réponse est assez important.

Je préconise de ne pas passer plus de 20 minutes par diagramme. Utilisez un échiquier ou travailler directement à partir du livre. Si vous utilisez un échiquier, ne bougez pas les pièces. Ne répondez pas au hasard puisqu'à long terme, il est préférable d'avoir un raisonnement faux plutôt que de répondre sans en avoir aucun. Dans certains cas, si certaines variantes critiques vous ont échappé, vous récoltez moins de 5 points, même si vous aviez choisi la bonne réponse.

Dans la plupart des questions, la première partie fait appel à l'évaluation de la position. Pourtant dans de nombreux cas, il conviendrait d'abord de se concentrer sur le choix du meilleur coup (partie 2). Cela s'apparente tout à fait à une situation de jeu authentique. Lorsque la position est *statique*, il faut commencer par l'évaluer, puis élaborer le plan et seulement par la suite choisir un coup. Il arrive fréquemment que cet ordre soit inversé lorsque la position a un caractère *dynamique*. Il faut d'abord répertorier les coups de défense (ou d'attaque), puis en choisir un et calculer les variantes qui en découlent, et seulement ensuite en évaluer les conséquences pour voir si ce coup est possible ou s'il faut en chercher un autre.

Dans de nombreuses positions où la victoire ne se dessine dans aucun camp, l'évaluation peut s'avérer très subjective. Pour faire le meilleur choix, je vous conseille de vous poser la question suivante: "Quelle couleur souhaiterais-je avoir?" Si cela vous est égal, choisissez "*pratiquement égal*". Si vous avez une petite préférence, optez pour "*...sont légèrement mieux*". Si vous penchez clairement d'un côté, choisissez "*...sont mieux*" ou "*...sont nettement mieux*".

Une fois que vous avez bien fait votre choix, reportez-vous aux solutions et examinez attentivement les réponses. Prenez votre temps en analysant les réponses avant de vous attaquer au problème suivant. Dans bon nombre de positions, il n'y a pas de gain clair et il serait souhaitable de les repérer pour une analyse et un entraînement ultérieurs.

Inscrivez vos points correspondant aux parties 1 et 2, puis additionnez-les pour obtenir votre total à la question.

Créez votre feuille de résultats et reportez-y les points marqués pour chaque question. On peut en obtenir une gratuite sur mon site

www.ChessExam.com¹. Avoir tous ses points sur une même feuille s'avérera très pratique une fois que le test est fini et qu'il faudra remplir les tableaux pour obtenir son classement.

Je recommande vivement de passer le test en plusieurs fois. On peut recueillir des évaluations intermédiaires après chaque série de 10 diagrammes.

J'ai également quelques questions pièges où je teste votre logique et, blague à part, votre sens de l'humour.

Une fois le test terminé, il faut se reporter aux instructions concernant les tableaux et les comptes-rendus.

Enfin, si vous êtes pressé de découvrir les conseils d'entraînement, vous pouvez toujours vous reporter directement au chapitre **Guide d'entraînement** et finir le test par la suite.

Nous y voilà! Le moment est venu, que le test commence!

Igor Khmelnsky
Philadelphie, 2004

¹ Une feuille de résultats en français est téléchargeable à l'adresse www.olibris.fr (NdÉ)