



# Club d'Echecs de Guyancourt

## Cours Perfectionnement

I.	La conduite d'une partie d'échecs .....	2
II.	Phase:1 l'ouverture.....	2



# Club d'Échecs de Guyancourt

## Cours Perfectionnement

### I. La conduite d'une partie d'échecs

**Objectifs:** Une introduction et une description de base des trois «phases» d'une partie d'échecs

Une partie d'échecs se décompose en trois grandes phases, l'ouverture, le milieu de partie et la finale. Chacune de ces phases fait intervenir à des degrés divers des éléments tactiques, stratégiques et psychologiques.

**Phase1:** L'ouverture est le début d'une partie d'échecs du moment où le tout premier coup est joué, jusqu'à ce que toutes les pièces sont développées et les joueurs commencent à créer / choisir leurs plans du milieu de partie. Aux échecs on parle de développement d'une pièce lorsqu'elle quitte sa case initiale.

**Phase2:** Le milieu de partie est la phase la moins codifiée du jeu. C'est souvent celle qui fait le plus appel à la créativité du joueur qui cherche à obtenir des avantages positionnels ou matériels.

**Phase3:** La finale est la dernière étape d'une partie d'échecs.

### II. Phase:1 l'ouverture.

l'ouverture est avant tout une bataille pour le centre Le centre est la zone de l'échiquier dont l'importance est fondamentale, c'est au centre que l'action va se jouer.

**Pions:** Avancer les pions du centre avec comme objectifs: l'occupation du centre.

**Objectifs:** conquérir de l'espace, permettre le développement des pièces, protéger les pièces des attaques adverses,

**Cavaliers et Fous:** Développer rapidement les Cavaliers et les Fous, pour agir au centre. Développer les Cavaliers avant les Fous. Il est recommandé d'activer toutes les pièces mineures (Cavaliers et Fous) sans exception pour les rendre actives, tant pour l'attaque que pour une éventuelle défense.

Eviter de déplacer plusieurs fois la même pièce en tout début de partie.

Les pièces du petit roque doivent en général être développées plus tôt que celles du grand roque.

**Roquer** le plus vite possible permet de mettre le Roi à l'abri d'éventuelles attaques.

**Tours:** doivent être en liaison sur la 1<sup>ère</sup> (8<sup>ème</sup> pour les Noirs) rangée et sur les colonnes ouvertes, s'il n'y a pas de risque d'échange.

**DAME:** la pire chose à faire serait de sortir sa Dame trop tôt. La Dame vaut plus que toutes les pièces après le Roi. il faut lui trouver une bonne case où elle ait une action directe ou indirecte sur le centre, sans être exposée, si c'est sa case initiale, elle empêche alors la liaison des tours.

**L'ouverture est achevée quand l'un des joueurs a connecté ses tours.**

**Erreurs:** 5 principales erreurs de débutant.

- Vérifier que ses propres coups et ignorer les coups adverses
- Oublier le roque au début de la partie.
- Après avoir roqué, bouger les pions devant le Roi, sans une bonne raison.
- Jouer trop de coups de pions ou pousser les pions de façon inconsidérée.
- Oublier qu'un pion ne peut pas reculer.

Le centre



Fin de la phase de l'ouverture

