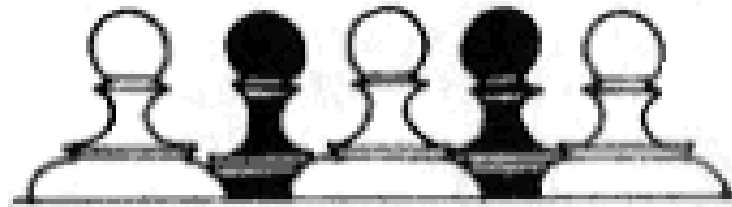


# Stage d'entraîneur

---

Niveau 2





# Ultimes règlements

---

- Révision
- Le mat du berger
- L'importance du roque
- Le pat
- L'échec perpétuelle «logique»
- La répétition triple
- La règle des 50 coups



# Concepts généraux

---

- La notation algébrique abrégée
- Le matériel
- Attaque, défense et contre-attaque
- La réfutation du mat du berger



# Principes d'ouverture et de finale

---

- Coups forcés, combinaisons et zugzwang
- Les principes de Morphy
- La méthode tour à tour



# Comment ne pas jouer aux échecs

---

- Le jeu des erreurs
- Le mat des deux Tours



# Quelques arpents de pièges

---

- Le mat de Légal
- Pièges inspirés et dérisoires
- La Dame à distance de Cavalier



# Principes de stratégie

---

- L'art d'élaborer un plan
- L'exploitation d'un avantage matériel considérable
- L'opposition
- Un piège qui «fait boomerang»



# Champs de manœuvre I

---

- La tactique
- L'attaque double
- La règle du carré
- Fourchettes d'ouverture
- Parades aux attaques doubles





# Champ de manœuvre II

---

- Le clouage
- L'assistance mutuelle indirecte
- Parades aux clouages absolus
- Parades aux clouages relatifs



# Champ de manœuvre III

---

- La genèse des combinaisons
- L'enfilade
- La case efficace du pion-tour
- Grands champions à leurs débuts



# Combinaisons de mat I

---

- Le mat du couloir
- La promotion du dernier pion
- Parades aux mats du couloir



# Combinaisons de mat II

---

- Les mats d'artillerie lourde
- La neutralisation du dernier pion
- Réseaux types de mat



# Dernières recommandations

---

- Se situer au dessus de la moyenne ?
- 15 tests
- En choisir un au hasard
- 6 questions par test
- Cinq sur la tactique et une sur la finale
- Évaluation : 75% tactique + 25% finale
- Ne pas jouer plus de 90 minutes par jour