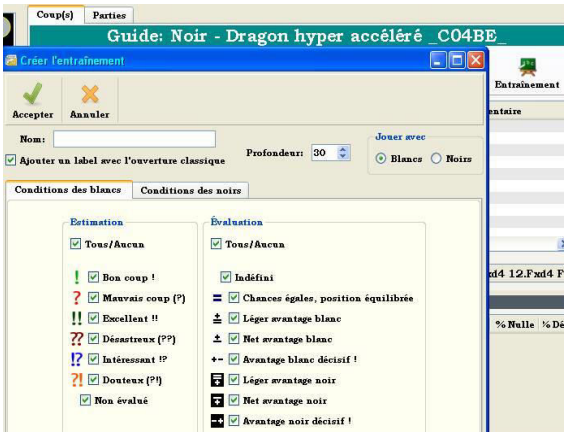
Étude approfondie des ouvertures

Note: Cet article a été à l'origine publié le 29 avril 2015 sur chess.com
Pour diverses raisons, l'étude des ouvertures est depuis quelques jours un sujet de controverse sur les sites en ligne. Il me semble cependant que de disposer d'un répertoire d'ouvertures maîtrisé est, pour partie, la condition de l'accession au niveau de fort joueur. Certains vous diront que ce n'est pas nécessaire tant que vous n'avez pas atteint (indifféremment) 1600, 1800 ou même 2000 points Elo. J'ai même entendu par quelqu'un qu'il est mieux de ne pas y toucher tant que vous n'avez pas atteint le niveau de Maître ! C'est pour moi une idiotie. C'est ainsi que je vais maintenant aborder cet article mais, croyez-moi, l'étude des ouvertures est juste indispensable !
Votre première approche est de trouver un système qui vous convient et de vous en approprier ses subtilités. Dans cet exemple, c'est la variante Hyper accélérée de la Sicilienne Dragon qui est présenté en conjonction avec le livre ***« Chess Openings for Black Explained » (Livre de Alburt, Dzindzichashvili, Perelshteyn & Lawrence, publié par CIRC New York 2005, Note du traducteur)***. La documentation que vous retenez doit, bien sûr, contenir les coups recommandés mais également autant d'explications que possible sur le pourquoi et le comment des coups joués et ce qui fonde les plans appliqués dans cette ouverture jusque la phase de milieu de jeu. Pour la plupart des joueurs, un simple arbre des variantes n'est pas suffisant. Dans cet article, je me suis concentré sur l'utilisation d'un logiciel d'échecs assez peu connu, l'un de mes préférés bien qu'un peu sous-estimé.
Sous LUCAS Chess, si vous allez dans « **Outils/Ouvertures/Guide d'ouverture personnel »** vous disposez d'un excellent moyen de gestion de votre répertoire d'ouvertures.
Créez tout d'abord une nouvelle ouverture à l'aide de la commande « **Nouveau** » située dans le ruban du haut. Dans ce cas, j'ai nommé la mienne « Noir – Dragon Hyper accéléré (C04BE) ». Ensuite, nourrissez soigneusement votre ouverture avec les recommandations du livre précité, prenez des notes chaque fois que nécessaire. Faites un arbre des variantes en jouant les coups depuis l'échiquier. Ajoutez les commentaires, les annotations, les évaluations positionnelles, etc.

Vous pouvez aussi dessiner sur l'échiquier à l'aide de la palette graphique accessible d'un clic droit lorsque le pointeur de la souris est positionné sur la clef de mécano située en haut à gauche sur la bordure de l'échiquier. Un sous-menu apparaît dans lequel vous pouvez choisir la commande de la palette graphique.

(**Note du traducteur** : La commande de palette graphique existe dès l'installation du logiciel mais elle ne comporte pas au départ les outils qui la composeront. C'est à chacun de créer dans un premier temps les flèches et les boîtes destinées à illustrer les graphismes apparaissant sur l'échiquier. D'autres éléments, tels que des images ou des marqueurs par exemple, peuvent être utilisés afin de parfaire ces illustrations. Pour cela, il existe un article expliquant davantage la façon d'y parvenir. Voir « **Palette graphique et raccourcis des options** » dans la rubrique « Notices » du site de LUCAS Chess.

Les éléments de la palette graphique peuvent être modifiés à volonté et sont accessibles depuis le petit plus « + » bleu vert situé sous la commande « **Vider l'échiquier principal** » dont le Pop up indique « Nouveau ». Un sous-menu apparaît dans lequel vous pouvez choisir l'un des éléments que vous avez composé au préalable. Enfin, sachez aussi qu'il arrive parfois que l'utilisation de cette palette laisse apparaître ses éléments dans une position inverse du choix que vous avez opéré lors de la création graphique. Il est facile d'y remédier en utilisant la commande « **Retourner l'échiquier** » dans le même menu que celui de sélection de la palette graphique, ou encore en cliquant sur le petit rond grisâtre situé en bordure de l'échiquier. En résumé, l'échiquier peut se retourner mais pas les éléments graphiques qui en sont les illustrations. **Fin de la note**)



Cette facilité de visualisation m'a vraiment aidé mais j'ai aussi pris soin d'ajouter des commentaires écrits.
J'ai maintenant parcouru la totalité d'un chapitre de ce livre, ajoutant au fur et à mesure les variantes et sous variantes de cette ouverture accompagnées de nombreuses notes et évaluations. J'entends d'ici des joueurs affirmer que c'est tout ce qu'il est possible de faire. « Inutile de mémoriser des lignes d'ouvertures » disent-ils, c'est un non sens ! Même après avoir accompli ce travail, si quelqu'un s'assied devant moi et prend les pièces blanches, mes réponses seront limitées. Il est important d'étudier quelque chose pour bien l'apprendre ! Imaginez-vous dans un tournoi trois mois après avoir accompli ces recherches, avec la nécessité de vous rappeler de cela. Ce n'est pas possible sans une étude accompagnée de pratique. Heureusement, Lucas chess facilite grandement cette approche.

Cliquez sur la commande **« Entraînement »** située à droite du ruban. Vous avez accès à plusieurs options que vous pouvez découvrir mais voilà ce que je fais et ça marche plutôt bien. Choisissez tout d'abord « Noir » dans l'option « Jouer avec » parce que, dans cette ouverture, c'est le camp des noirs qui est étudié. Ensuite, nous allons limiter la profondeur de l'étude à faire, je vous suggère la valeur de 19 pour la profondeur car les nombres impairs sont mieux adaptés à l'étude des coups noirs. Cliquez sur « **Accepter** » et nous voilà prêts à commencer la pratique. Quittez cette fonction du guide d'ouverture personnel et, depuis la fenêtre principale, rendez-vous dans « **Entraînement/Apprendre la tactique par la répétition** » (Maintenant « **Cursus tactique** » puis le nom créé, NDT)

NdT : Ceci est la méthode ancienne, reproduite afin de respecter l'article original mais la méthode a évolué ! Désormais, il suffit de nommer un répertoire vide dévolu à une ouverture, même commande « **Outils/Ouvertures/Guide d'ouverture personnel »,** puis d'importer le PGN avec la ligne principale, les variantes, sous variantes, commentaires, annotations, etc. directement dans ce répertoire. Ce PGN (Portable Game Notation, un format universel pour les programmes d'échecs) est créé, dans notre cas, depuis Chess Assistant ; un gestionnaire surpuissant de bases de parties. Sa version démo est gratuite et permet d'illustrer très rapidement les parties avec un simple Glisser/Déposer de la partie de commentaire dans celle destinée à être le corps de l'étude. D'autres programmes gratuits permettent de faire ce PGN, y compris Lucas Chess. Sauvegardé dans UsrData/PGN, il est accessible à la création du répertoire depuis la commande « **Importer** » en haut à droite du guide d'ouverture personnel. Cette méthode est plus rapide et plus efficace que celle décrite par l'auteur. C'est un PGN comportant une seule partie dans laquelle résident toutes les informations décrites. (Fin de la note)

Depuis cette commande, retrouvez l'ouverture que vous avez étudiée et sélectionnez-la. Chacune des différentes sessions (Une pour 19 coups, une autre pour 21 par exemple) apparaîtra ici. Sélectionnez celle désirée, cliquez sur « **Nouveau** » pour créer une nouvelle session d'entraînement.

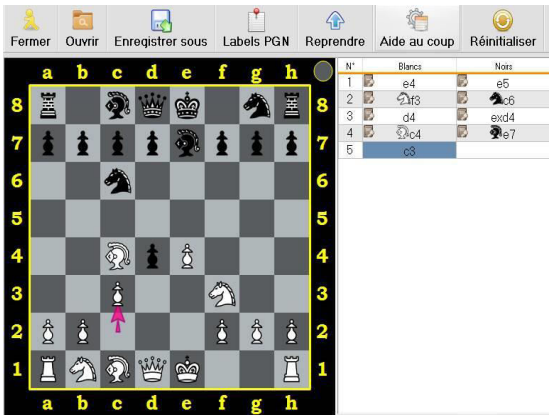
Sélectionnez manuellement la configuration et ignorez toutes les options - exceptée « Blocs ». Changez l'ordre de « **Original** » à « **Aléatoire** » et cliquez sur « **Accepter** ». (Un double clic sur la fenêtre avec la mention « Original » permet d'accéder à un sous menu ayant le choix « Aléatoire », NDT) Maintenant, essayez de jouer le bon coup des noirs. Si vous faites une erreur, vous pouvez finir la variante mais vous aurez à la rejouer juste après. Le programme va parcourir

toutes les variantes contenues dans cette ouverture. Ceci fait, vous pouvez consulter le résultat de votre session. Les mentions importantes sont « Temps de travail » et « Erreurs »

Continuez de créer de nouvelles sessions d'entraînement, entraînez-vous jusqu'à ce que votre taux d'erreurs ait atteint 0 (Zéro) et que votre temps ait atteint le plancher que vous estimez satisfaisant. Vous avez achevé la première étape de ce qu'est votre session d'entraînement aux ouvertures. Ce que je fais ensuite est de retourner dans le Guide d'ouverture personnel et de créer un autre entraînement avec une profondeur de 21. Il apparaît juste en dessous de celui en 19 coups. Pratiquez celui en 21 jusqu'à ce que vous obteniez aussi de bons résultats. Vous finirez par être capable de le rejouer dans vos rêves. La dernière étape consiste à reprendre le livre et à en relire les chapitres. Vous vous sentirez bien plus familier avec les coups et les positions au fur et à mesure que ces connaissances rempliront votre mémoire. Lors de cette relecture, appliquez-vous à comprendre l'ensemble des éléments qui ont motivé l'écriture de cet ouvrage. Mon expérience m'a montré que je comprends bien mieux les subtilités que lors de la première lecture. N'oubliez pas de revenir régulièrement sur vos ouvertures afin d'en garder les éléments aussi frais que possible dans votre esprit !

Une fonction importante

Il y en a probablement des dizaines répondant à cette appellation mais il en est une que j'utilise abondamment ces derniers temps. Elle est appelée « **Arbre des coups** », accessible depuis le menu « **Utilitaires** » lorsque, partant de la fenêtre première, vous créez votre partie avec « **Outils/Créez votre** partie ». C'est à la fois plus puissant et plus utile qu'il n'y paraît.



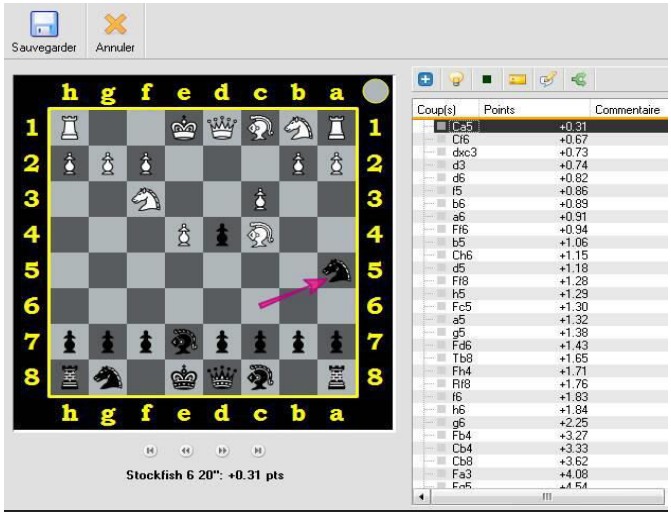
Pour illustrer ce propos, une partie est créée avec les coups listés sur cette image.

Une fois ces coups entrés, la commande « **Utilitaires/Arbre des coups** » fait apparaitre une nouvelle fenêtre avec la liste de tous les coups légaux possibles depuis cette position. Le premier d'entre eux apparaît sur l'échiquier simplement parce qu'il est surligné. Se déplacer dans cette liste fait apparaitre, tour à tour, les autres coups d'un simple clic.

Certes c'est bien mais il n'est pas forcément souhaitable de vouloir parcourir tous les coups de cette liste ! Il s'agit plutôt de limiter le choix à ceux qui sont des coups valables, appelés "coups candidats". Et il y a deux bonnes façons d'y parvenir. La 1ère est de choisir les

coups intéressants et de leur donner "à la main" une évaluation. La 2ème est de laisser l'ordinateur faire une évaluation d'un ou plusieurs coups et de le laisser inscrire cette valeur. Si cette dernière option vous intéresse, il vous suffit de paramétrer la machine en mode « **Analyser** » et de poursuivre jusque l'assignation des évaluations. C'est, pour cet article, à l'ordinateur de faire cette évaluation depuis des instructions données.

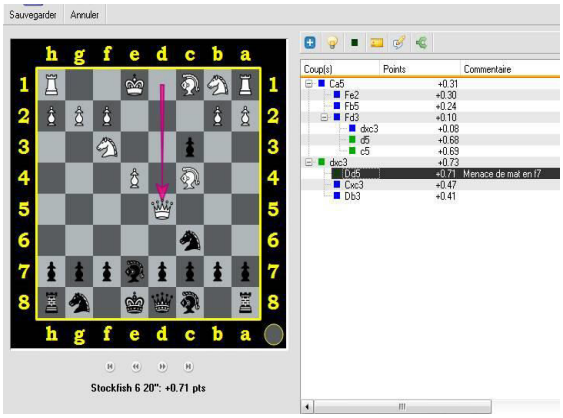
Pour lancer cette tâche, cliquez sur l'icône représentant un rectangle orange (4ème depuis la gauche) dans la barre des icônes située au-dessus de la liste des coups. Le pop up de cette icône indique "Analyser". Il vous faut choisir le meilleur moteur et dire combien de temps il devra "réfléchir" sur cette liste des coups. Vous devrez également choisir le nombre des coups qu'il lui faudra évaluer. Le choix est ici de 60 secondes pour l'ensemble des coups proposés. Une fois fait ce travail, vous pouvez voir que la colonne « Points » est désormais renseignée des évaluations du moteur.



A nouveau, c'est intéressant mais ce n'est pas encore ce dont nous avons besoin. Notre but est d'abord de réduire cette liste à une taille efficace. En se basant sur les données fournies par le moteur d'analyse, il apparaît qu'il y a un bon coup à jouer là où les autres sont, pour le moins, spéculatifs. Pour plus de simplicité, une évaluation est demandée pour les deux coups situés en tête de la liste. Surlignez le 1er coup de la liste en le sélectionnant puis cliquez sur l'icône appelé « Estimation » (3ème en partant de la gauche). Vous avez accès à votre liste des couleurs retenues pour qualifier les coups. Pour le 1er coup, c'est la couleur bleue qui est choisie (Bon coup !). Pour le second, c'est la mention " Intéressant !?" qui est retenue. L'estimation donnée aux coups ne dépend que de vous. L'intention principale est de ne conserver et de n'évaluer que les coups sur lesquels vous serrez amené à travailler par la suite.

Lorsque c'est fait, cliquez sur l'icône représentant une ampoule (2ème en partant de la gauche) et dont le pop up indique « Montrer/Masquer ». Sélectionnez la commande « **Masquer/Non évalué** » et vous voilà avec une liste plus réduite de coups candidats. Cliquez à nouveau sur le 1er coup de la liste afin de le sélectionner, puis cliquez sur l'icône représentant un plus (+, 1er depuis la gauche) dont le pop up indique « Ouvrir une nouvelle branche ».

C'est à partir d'ici que vous allez appréhender la puissance de cette commande !

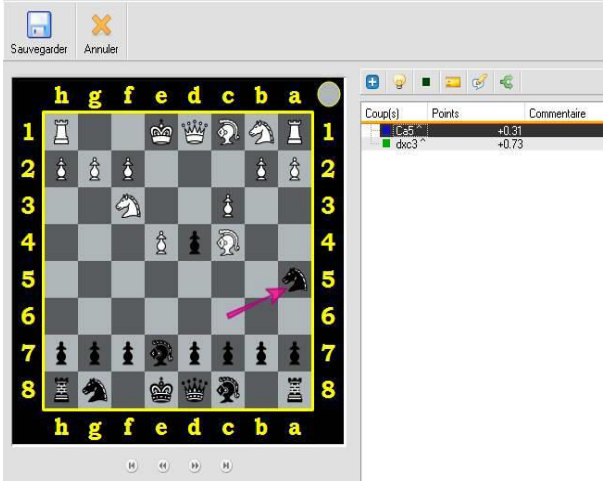


Vous voici à nouveau en présence de la liste de tous les coups possibles depuis la position sur l'échiquier. En réduisant encore cette liste aux coups intéressants par le biais du procédé que vous venez d'utiliser, vous obtiendrez la première branche de votre arbre des coups. Si vous revenez en arrière sur la branche initiale et que vous cliquez sur l'icône "+", vous pouvez ajouter des variantes autant que désirées. Bien

sûr, cette addition de coups est valable en n'importe quel endroit de l'arbre.

Mais ce n'est pas tout ! Choisissez l'un des coups de l'arbre et cliquez sur l'icône représentant une bulle agrémentée d'un crayon (5ème depuis la gauche). Avec cette fonction, vous pouvez ajouter tout commentaire écrit pour chaque coup de votre arbre. Et celui-ci apparaitra dans la colonne « Commentaire ».

Enfin et comme dans l'aperçu suivant, cliquez sur « **Sauvegarder** » (l'icône représentant une disquette en haut à gauche de la fenêtre principale) et, chaque fois que vous reviendrez sur cette position – même depuis l'analyse d'une partie complètement différente, cet arbre des coups apparaitra ! Si vous fermez la partie que vous venez de créer sans la sauvegarder et que vous ouvrez à nouveau l'arbre des coups après avoir rejoué les mêmes coups de début (dans une nouvelle partie), vous verrez apparaitre les branches que vous avez précédemment enregistrées dans l'arbre.



Pour ré ouvrir une branche, sélectionnez le coup et cliquer sur l'icône « + ». Dans la fenêtre de l'arbre, vous pouvez voir si un coup à des variantes ou sous-variantes cachées par la présence d'un petit chevron situé juste après le coup.

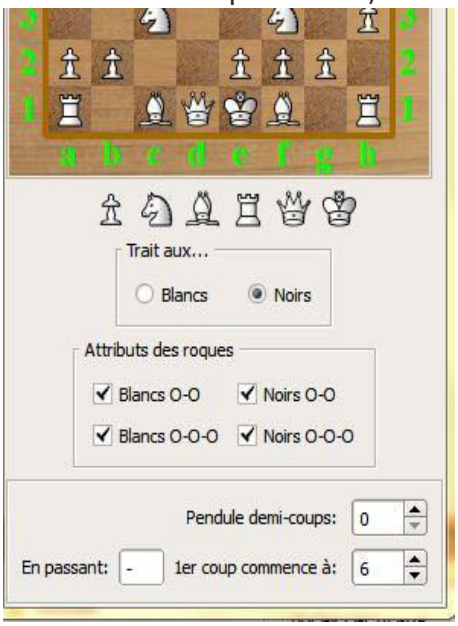
PossibleOatmeal est l'auteur de ces 2 articles traduits en Français, actualisés et illustrés par Max Aloyau

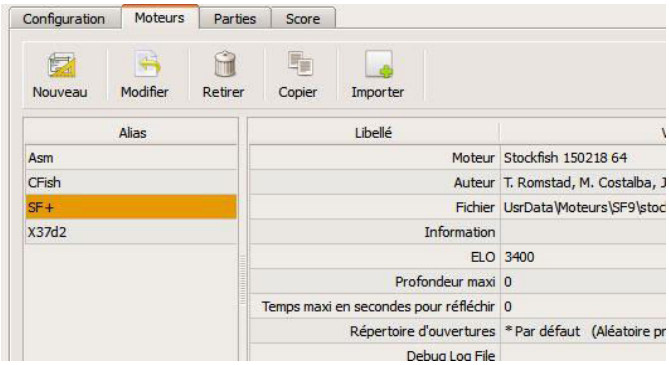
Tournois des moteurs

Il existe sur le net de nombreux moteurs d'échecs gratuits dont les niveaux n'ont rien à envier aux meilleurs moteurs mondiaux, même payants. Nombre d'entre eux sont des prototypes mais il n'est pas toujours facile de savoir lequel est le mieux à même de nous avancer dans l'étude et l'analyse. Cependant, il existe sous LUCAS Chess la possibilité de bâtir autant que voulu des compétitions entre moteurs afin de les départager. L'exemple suivant nous montre une façon de faire coup double, c'est-à-dire de faire se disputer les moteurs entre eux autour d'une variante d'ouverture à l'étude. C'est utile pour savoir quel moteur d'analyse est adapté au temps laissé pour décortiquer un coup ; et pas que !

Pour engager cette compétition, il est impératif que des moteurs soient connectés au programme LUCAS Chess. Passez par la commande « **Outils/Moteurs externes** » et suivez les exemples donnés dans la documentation « **Bonus, Spectateurs (Kibitzers), bases de données, Challenge 101 & Passerelles.** » disponible dans la rubrique « Notices » du site. Lorsque les moteurs souhaités sont bien là, le ring de l'affrontement s'atteint avec la commande « **Outils/Moteurs/Tournois entre moteurs** ».

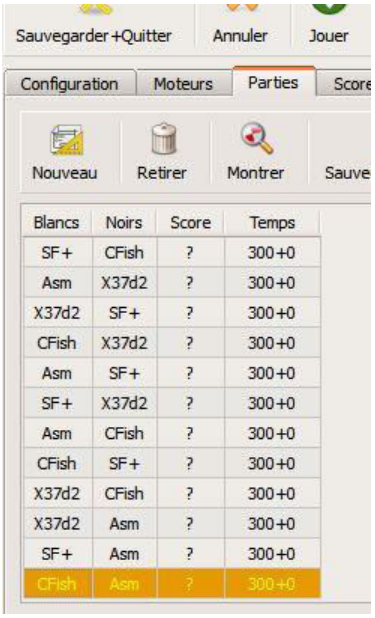
S'ouvre la fenêtre éponyme dont le bandeau présente 5 commandes. Cliquez sur « **Nouveau** » afin d'ouvrir le panneau des paramètres nécessaires au déroulement des parties. Ce panneau est titré « Compétition » et comporte 4 onglets. Le 1er (Configuration) permet de donner un nom à cette compétition. Pour une classification simple du PGN destiné à recevoir les parties, la date de début de rencontre est retenue (à l'anglaise !) suivie de la cadence utilisée. Le paramètre d'écart en centipions pour le gain est à 150 par défaut ; c'est-à-dire 1 pion et demi. Ceci signifie que dès qu'un programme obtient cet avantage, la victoire lui revient. Cependant, dans cet aperçu la valeur est à 210 car les compétitions, même entre les meilleurs moteurs, ont montrées que quelques finales connues de la littérature échiquéenne avec des écarts de moins de 2 pions étaient réputées absolument ingagnables. Il est aussi possible de paramétrer le nombre de coups pour déclarer la nulle (ici la règle des 50 coups) et la marge en centipions de cette égalité. Il y a encore la possibilité de se servir d'un répertoire d'ouvertures (au format Polyglot) mais ceci n'est pas pour nous puisque nous allons bâtir la position de départ. La profondeur de calcul des moteurs n'est pas limitée, « 0 » signifie « Infini ». Arrive la mention de la position initiale, cliquez sur l'encart à droite du bouton rouge, le panneau de « Compétition » s'escamote et laisse la place à la fenêtre de la « Position de départ ». Jouer sur l'échiquier les coups de l'ouverture retenue permet de générer un lien FEN identifiant la position. C'est pourquoi, et d'en l'optique future de se servir de ce travail avec d'autres variantes d'ouvertures, il est nécessaire de renseigner avec précaution les paramètres du trait (Noirs ou Blancs) ainsi que le nombre désignant le coup à jouer. Ici, c'est aux noirs de jouer et nous sommes au 6ème coup de la partie. En respectant scrupuleusement cette approche, vous aurez la possibilité de fusionner votre recherche avec d'autres afin, par exemple, de vous constitué facilement un répertoire d'ouvertures à votre main. Enfin, la dernière mention concerne le répertoire de N. Pollock mais vous n'êtes pas obligé d'y souscrire. Cette option est activée par défaut, il est bon de la décocher si vous voulez jouer les parties depuis la position normale de début et sans le soutien ni d'une position que vous avez choisie, ni d'un répertoire Polyglot.

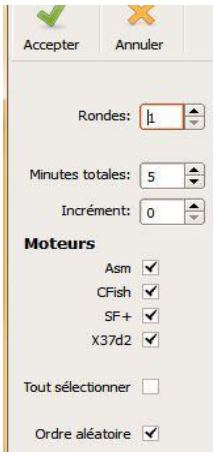




L'onglet suivant (Moteurs) permet de réunir les compétiteurs, ce qui se fait bien sûr avant les rencontres. Cliquez sur « **Nouveau** », apparaît la fenêtre de recherche « Moteur » (au singulier). Parcourez votre disque dur jusque l'emplacement du moteur voulu, désignez-le et cliquez sur « **Ouvrir** ». Vous revenez sur la fenêtre de

compétition, le moteur apparaît dans la colonne « Alias » de gauche, les caractéristiques de ce moteur apparaissent sur sa droite dans les colonnes « Libellé » et « Valeur ». Là aussi, il est important de bien renseigner les options ; notamment « Threads » qui concerne le nombre de processeurs dédiés au programme. Il arrive que ce nombre varie par défaut, par exemple le programme Raubfish en donne 4. Si vos choix ne sont pas en accord avec votre configuration, LUCAS chess risque de se figer ! Vous pouvez aussi raccourcir le nom du moteur d'un double clic sur la « Valeur » de son nom (Ce qui fait apparaitre la fenêtre de ses caractéristiques puisque celle-ci porte le nom du programme, il en va de même pour chaque moteur !) car celui-ci continue d'apparaitre au « Libellé : fichier » avec son patronyme complet. Même si vous possédez plusieurs variantes de ce moteur, vous ne pourrez pas vous tromper. Une fois les moteurs désignés (il vous en faut au moins 2), vous pouvez passer à la suite.





Le 3ème onglet se nomme « Parties » et se présente vide. Cliquez sur « **Nouveau** », apparaît l'encart « Parties ». Il vous permet de définir les rondes entre les programmes (simple rencontre, double, triple, etc.), le temps alloué à chaque partie avec ou sans incrément, de vérifier les moteurs sélectionnés et de faire un déroulement aléatoire ou séquencé des rencontres. Dans cet aperçu, le « 1 » de « Rondes » indique que les protagonistes se rencontrent une fois avec les blancs et une fois avec les noirs. Cliquez sur « **Accepter** » et le tableau complet des appariements à venir s'affiche.

Le 4ème onglet se nomme « Score » et contiendra à la fin des rencontres le tableau final avec les résultats individuels.

Lorsque tous les éléments nécessaires au bon déroulement des rencontres sont renseignés pour chaque onglet, cliquez sur « **Sauvegarder+Quitter** » afin de bien enregistrer les divers paramètres. Vous revenez à la fenêtre « Tournois entre moteurs ». Pour commencer les parties, double cliquez sur le nom du tournoi que vous aviez retenu dans cette fenêtre, puis cliquez sur « **Jouer** », vous lancez ainsi la 1ère partie en même temps que s'ouvre le panneau « Résultats ». Les autres parties s'enchaineront automatiquement. Vous noterez que le code couleur que vous aviez défini pour votre convenance dans l'évaluation des coups (« **Options/Couleurs/Options générales** » l'onglet « PGN ») est utilisé par LUCAS Chess directement dans l'écriture des coups de la partie ainsi que les flèches retenues pour les déplacements et les variantes des coups.

Lorsque les parties sont terminées, il est possible de les revoir, ce qui est bien le moindre. Mais, avant de les parcourir, il est recommandé de les enregistrer dans une base dédiée à ce type de tournoi. C'est une base en PGN ayant le même nom que celui attribué au tournoi et située dans un dossier « Tournois moteurs », lui-même dans le dossier UsrData. Le principe

d'enregistrement des parties est ici le même que celui de recherche de critères dans une base. LUCAS Chess est très cohérent ! C'est-à-dire qu'il est nécessaire de sélectionner toutes les parties avant d'effectuer la manœuvre, ceci se fait avec la combinaison « **CTRL + A** » lorsque vous êtes dans l'onglet des « Parties ». Cliquez sur la commande « **Sauvegarder(PGN)** » et enregistrez vos parties dans un dossier approprié. Dans cet aperçu, le nom retenu pour le PGN est identique à celui du tournoi, ne touchez pas aux codecs, sauf à être vous-mêmes un expert, car la valeur par défaut suffit. Cliquez sur « **Sauvegarder** », un message apparaît vous informant que les parties sont enregistrées dans un sous-dossier dévolu dans le dossier de l'utilisateur.

Enfin, et comme vous le montre l'aperçu suivant, Houdini 6.02 est bon dernier à cette cadence dans ce tournoi sans répertoire d'ouverture et derrière 3 programmes libres : Raubfish, ASMFish et la version Otodranik de Stockfish. Ces 3 programmes sont gratuits. Les résultats affichés vous donnent même les couleurs des différents scores.

Configuration | Moteurs | Parties | Score

N°	Moteur	Gagnées	Nulle	Défaite	Points
1	X37d3	3 (Blancs:2 - Noirs:1)	3 (Blancs:1 - Noirs:2)	0	4.5
2	Asm	2 (Blancs:1 - Noirs:1)	4 (Blancs:2 - Noirs:2)	0	4.0
3	SFoT	1 (Blancs:1 - Noirs:0)	4 (Blancs:2 - Noirs:2)	1 (Blancs:0 - Noirs:1)	3.0
4	H6	0	1 (Blancs:1 - Noirs:0)	5 (Blancs:2 - Noirs:3)	0.5

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique « Notices » du site de LUCAS Chess.