

## *Les grands mats classiques*

©(par Retinolls)

- [1. Le mat du Couloir](#)
  - [2. Le mat de Lolli](#)
  - [3. Le mat à l'Etouffé](#)
  - [4. Le mat des Epaulettes et du Guéridon](#)
  - [5. Le mat des Arabes](#)
  - [6. Le mat de Greco](#)
  - [7. Le mat de Boden](#)
  - [8. Le mat d'Anastasia](#)
  - [9. Le mat de Legal](#)
- [Exercices](#)

### Début du cours

Les mats sont présents dans plusieurs motifs tactiques.

Les sections suivantes vous permettront de découvrir les mats les plus fréquents.

L'objectif premier d'une partie est de mater le Roi, mais il est souvent difficile de contraindre le Roi adverse à rendre les armes!

Pour atteindre ce but, le joueur doit améliorer ses connaissances sur les moyens dont il dispose.

L'objet de ce chapitre est dans un premier temps de familiariser le joueur avec les manœuvres des mats élémentaires, c'est-à-dire les situations où le Roi adverse ne peut compter que sur sa propre force pour se défendre.

Outre ces mats élémentaires, il existe une gamme très étendue de tableaux de mats, élaborés au fil des années par les plus forts joueurs. Certains sont devenus célèbres et sont des "classiques" qu'aucun amateur ne saurait ignorer.

Ils sont ici présentés et illustrés.

Réaliser ces mats ou simplement menacer de les réaliser sont des facteurs d'attaque de premier ordre.

Mais une menace de mat est une situation qui ne se présente que rarement dans une partie.

Aussi est-il nécessaire de se fixer des objectifs intermédiaires, en vue de faire tendre la partie vers cet ultime accomplissement. L'objectif intermédiaire le plus simple est le gain de matériel, l'art et la tactique du joueur seront de manœuvrer en ce sens.

Ainsi, de temps en temps, surgissent de petites suites de coups forcés : les combinaisons. Celles-ci n'ont en réalité rien de fortuit, puisqu'elles proviennent de l'accumulation d'avantages positionnels résultant d'une stratégie bien menée par le joueur.

Point culminant des manœuvres tactiques, les combinaisons sont des séquences, avec un début et une fin clairement déterminés, caractérisés par le sacrifice d'une ou plusieurs pièces, sacrifices effectués dans l'intention d'obtenir rapidement un avantage quantifiable.

Au fil de la partie, la position va se simplifier par l'élimination de matériel.

On parvient ainsi à la phase ultime du jeu, la finale, moment de la partie où ne reste que quelques pièces et pions sur l'échiquier.

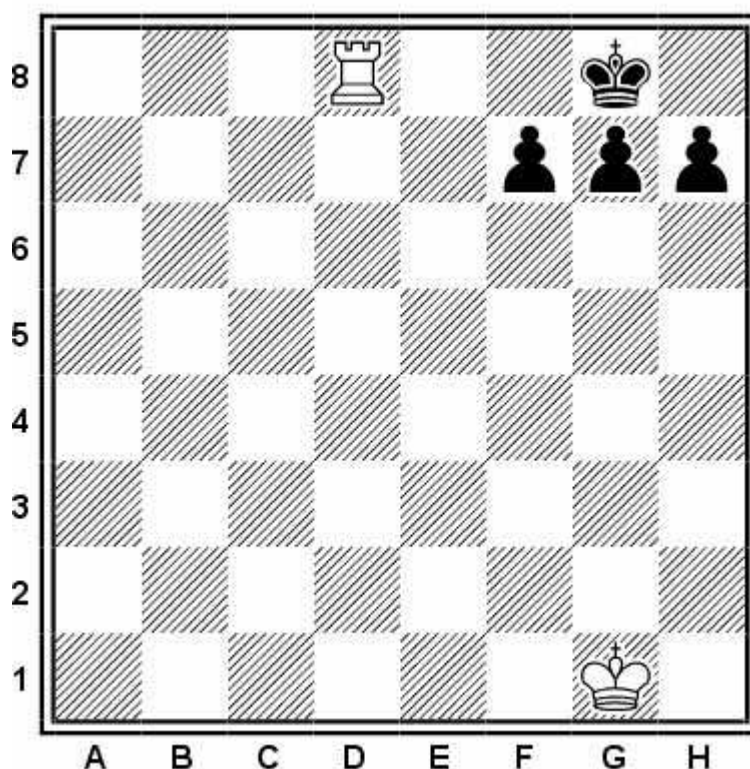
Les finales simples sont la base qui permet au joueur de conclure un avantage chèrement acquis au préalable. Rien n'est plus utile que de s'entraîner à ces techniques en résolvant les exercices en fin de chapitre.

Savoir reconnaître les mats pour mieux les infliger à l'adversaires!

Vous devez donc savoir les reconnaître afin de comprendre certaines manœuvres typiques.

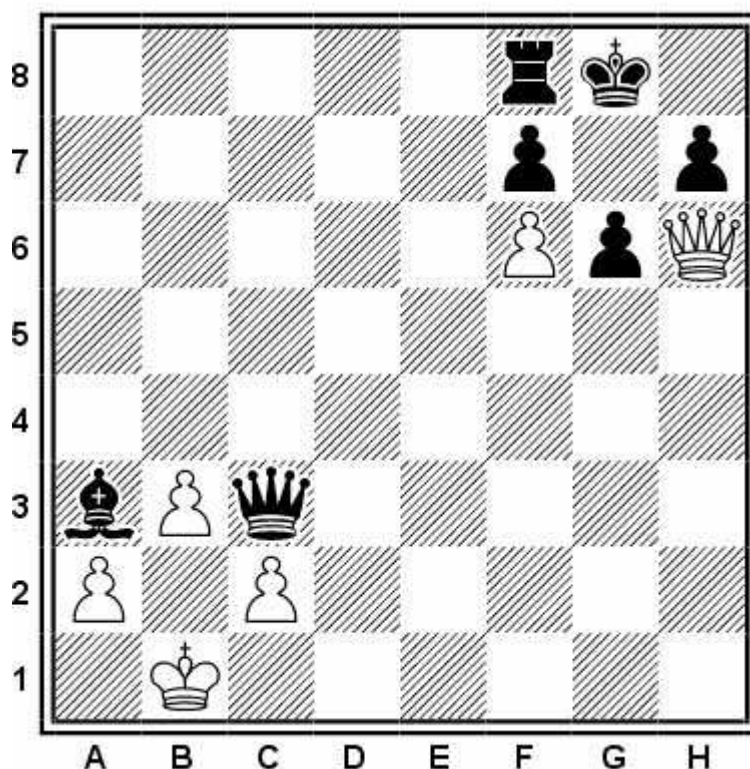
### 1. Le mat du couloir

Ce mat se fait sur la dernière rangée, avec une Tour ou une Dame.



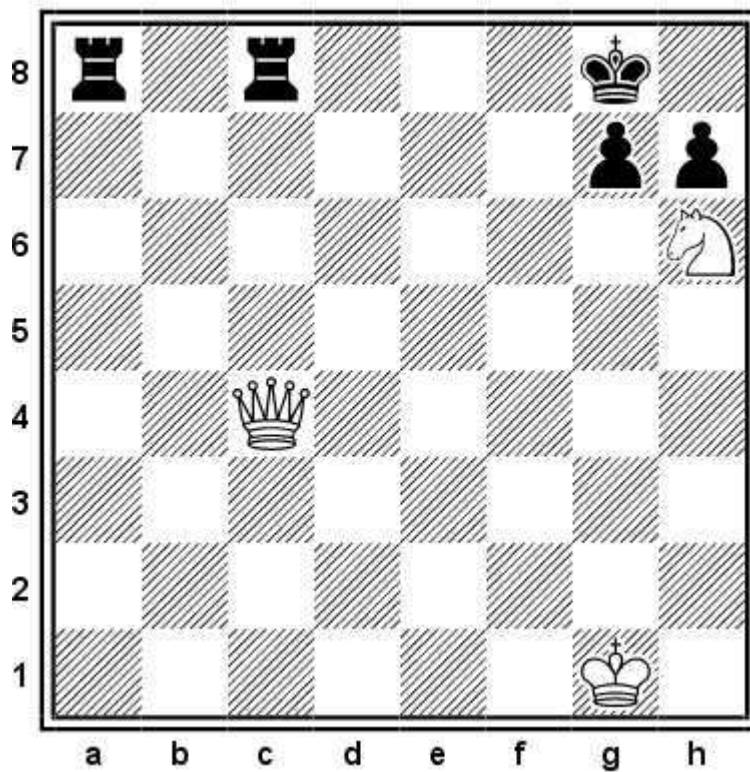
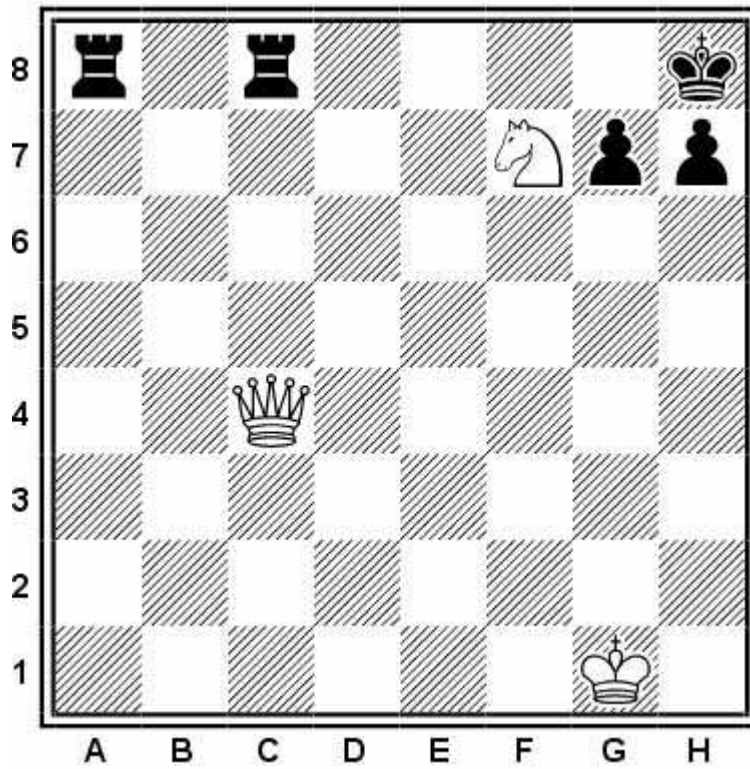
### 2. Le mat de Lolli

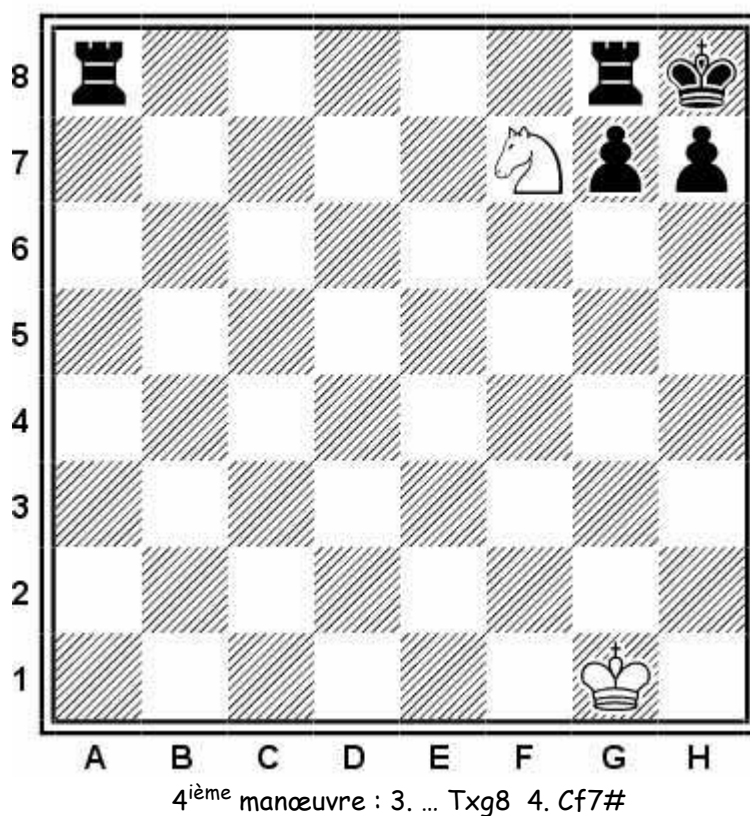
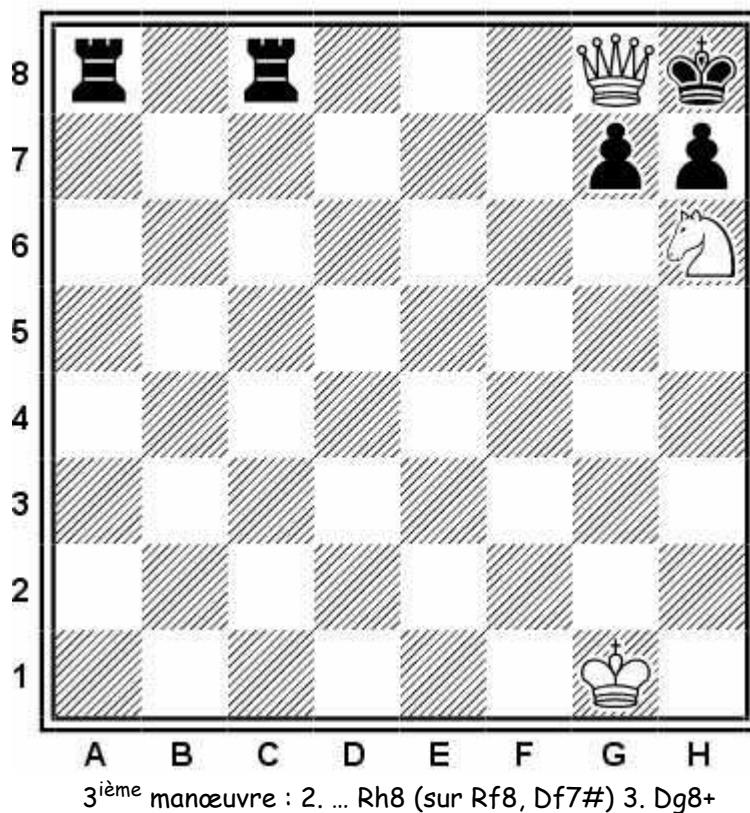
Ce mat se fait avec une Dame et un pion ou avec un Fou sur la 7<sup>ième</sup> ou 2<sup>ième</sup> traverse (rangée)



### 3. Le mat à l'étouffée

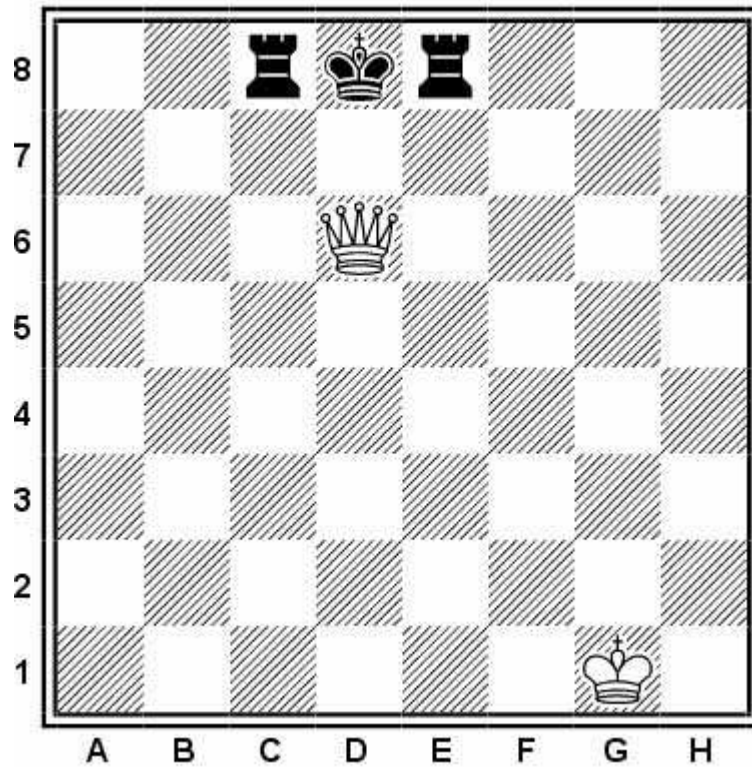
Ce mat par le Cavalier se produit lorsque le Roi n'a plus de cases de fuite parce qu'elles sont déjà occupées par ses propres pièces ou pions. Il est souvent le résultat d'un sacrifice d'obstruction empêchant le Roi de fuir.



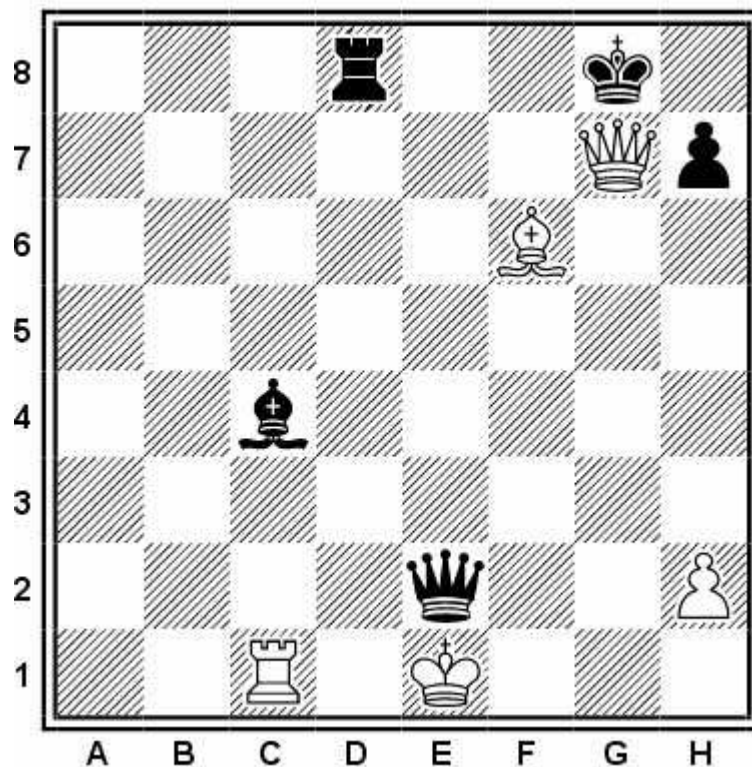


#### 4. Le mat des Epaulettes et du Guéridon

Dans ces schémas d'échec et mat, le Roi est empêché de fuir vers deux cases voisines par ses propres pièces.

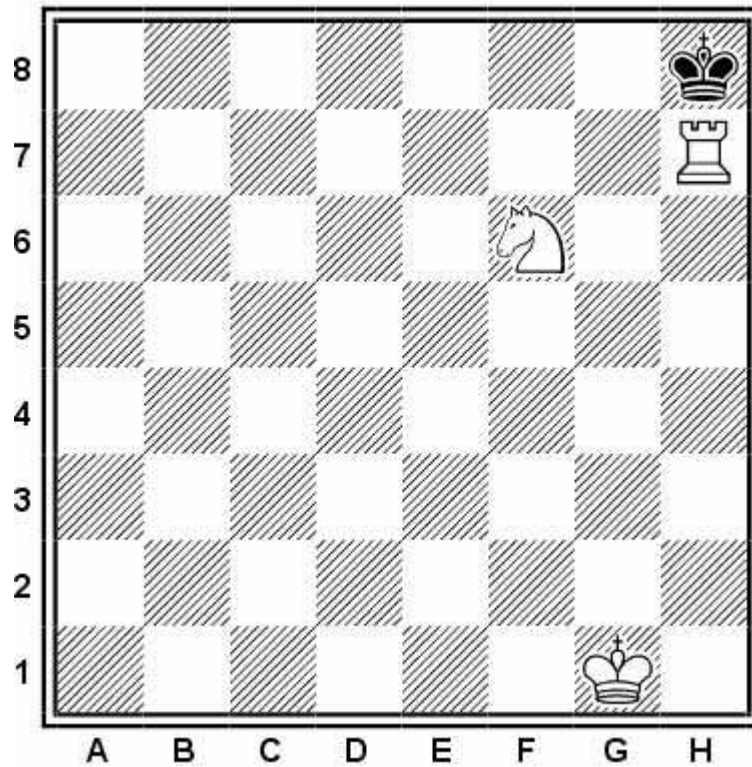


Dans le mat du Guéridon la Dame aidée par un Fou, peut aussi être aidée par un pion.



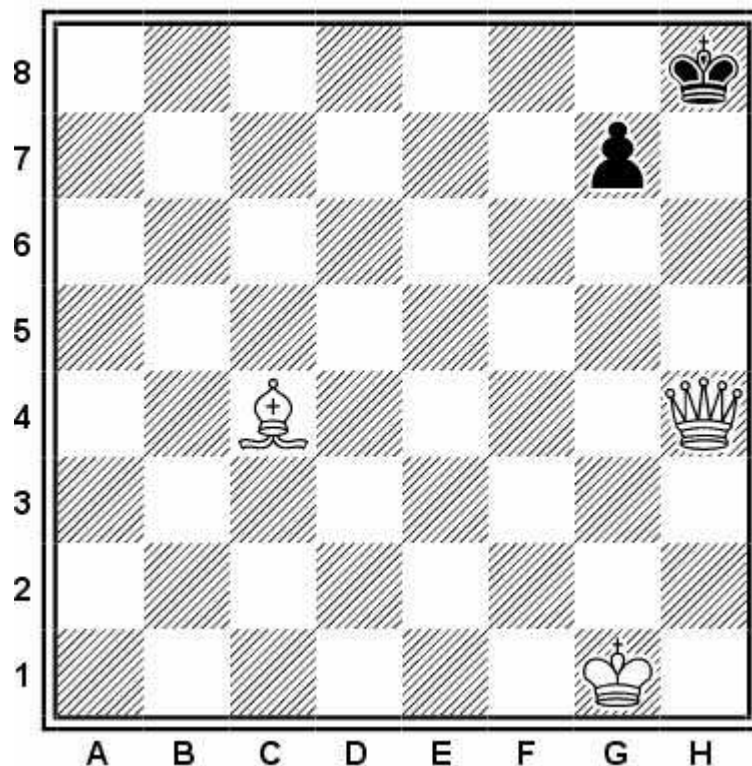
### 5. Le Mat des Arabes

Ce mat, caractérisé par l'action simultanée du Cavalier et de la Tour.



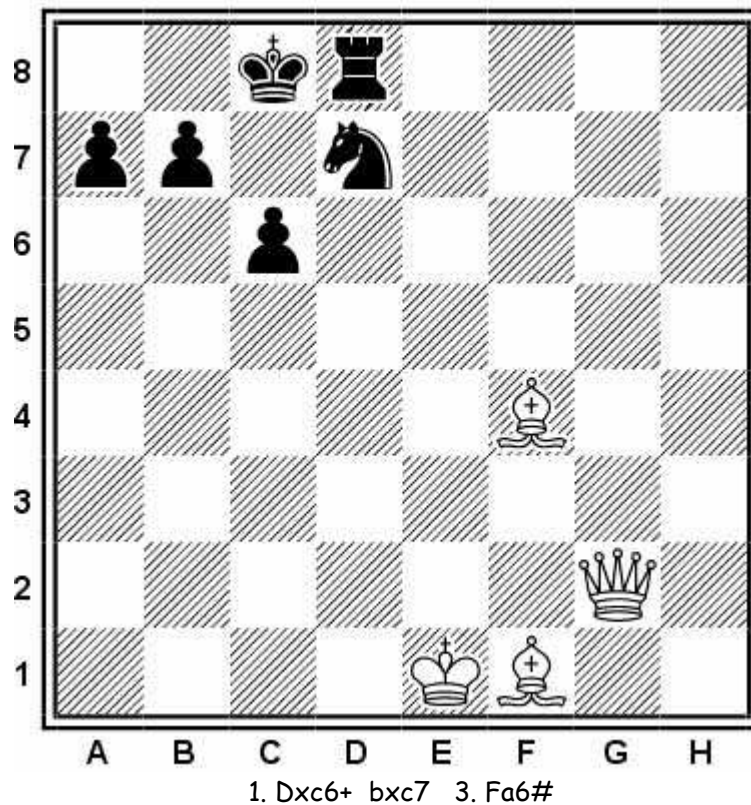
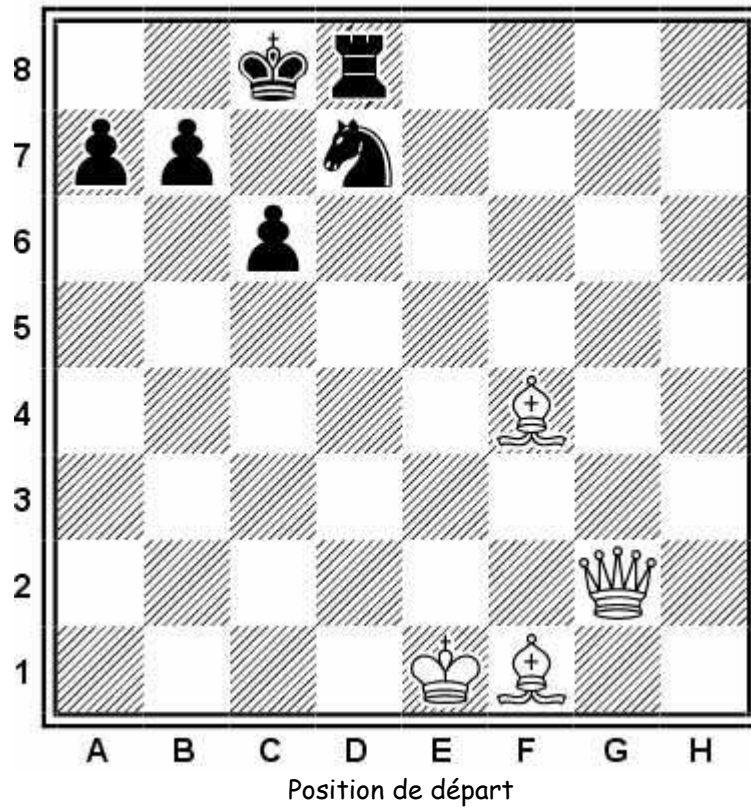
### 6. Le mat de Gréco

Sur la colonne H une Dame ou une Tour donne l'échec au Roi, la case de sortie du Roi et alors contrôlée par le Fou.



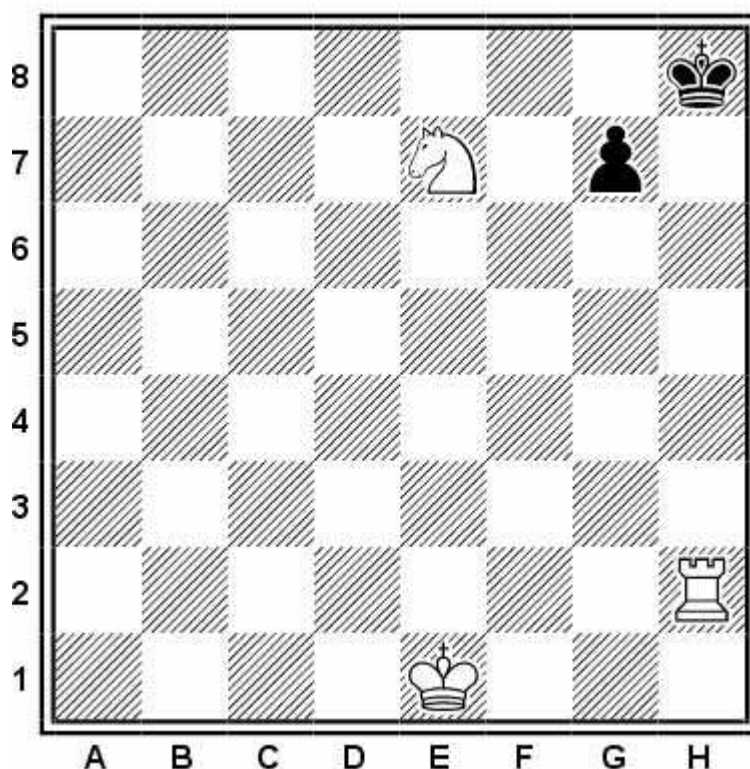
### 7. Le mat de Boden

Ce mat consiste à sacrifier une pièce lourde (Dame ou Tour) afin d'ouvrir une ligne sur le Roi, ce mécanisme se termine dans la plupart des cas par le mat à l'aide des deux Fous.



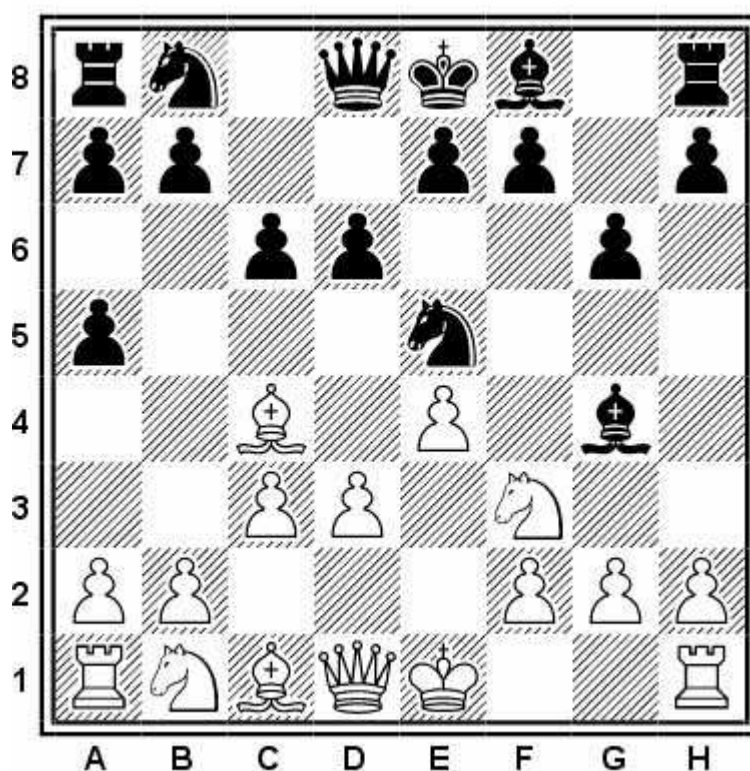
### **8. Le Mat d'Anastasia**

Le principe de ce mat repose principalement sur la position du Cavalier qui contrôle les cases de fuite du Roi.



### 9. Le mat de Legal

Son principe consiste à déclouer un Cavalier, quitte à perdre la Dame, et à donner mat avec les pièces mineures.



1. Cxe5 Fxd1 2. Fxf7#

=> [Exercices de mats classiques, trouvez le bon coup](#) (fichier .pdf - 108ko)

Nous vous proposons de corriger ces exercices. Pour cela, envoyez-nous vos réponses par mail [en cliquant ici](#), et nous vous renverrons votre exercice corrigé avec commentaire.

=> [Exemples et exercices de mats en 1 coup](#) (fichier .pdf - 134ko)

Nous vous proposons de corriger ces exercices. Pour cela, envoyez-nous vos réponses par mail [en cliquant ici](#), et nous vous renverrons votre exercice corrigé avec commentaire.