

16⁰
22020
(10)

LEÇONS DE TACTIQUE

Yakov Neishtadt

Échecs
Soviétiques



collection librairie St Germain

Éditions Garnier.

79
—
3132

Collection
Librairie St-Germain

Collection
Librairie St-Germain

16°2
24020
(10)

Collection
Librairie St-Germain

Yakov Neizhadt

Leçons de tactique

Leçons de tactique

Traduction de la version russe

par le Colonel Neizhadt

Éditions G. P. L.

19, rue de la Harpe, Paris

Leçons de tactique

Yakov Neishtadt

Leçons de tactique

Traduction et révision technique
Frank Lohéac-Ammoun

Éditions Garnier Frères
19, rue des Plantes, Paris

DL-01-07-1983-18941



ISSN 0291-4905

VAAP, Moscou
© Éditions Garnier Frères, 1983

Table des matières

Introduction	11
1 Déviation	16
2 Attraction	34
3 Destruction de la garde	44
4 Dégagement de case ou de ligne	48
5 Le clouage	56
6 Interception	62
7 Obstruction	67
8 Combinaison de plusieurs thèmes tactiques	71
9 Promotion de pions	88
10 Sauvetage miraculeux	95
11 Examen tactique	105
12 Connaissez-vous vos classiques ?	137
Solution des exercices	148



Introduction

Il est bien connu que la meilleure façon de pratiquer consiste à jouer une partie réelle ou à prendre part à une compétition. En d'autres termes, pour jouer mieux on doit jouer plus, et si possible contre des joueurs forts. Néanmoins cette vérité première doit être quelque peu modérée.

Chaque partie constitue une sorte d'examen. Mais c'est un examen où il n'y a pas de réponses précises à des questions qui pourraient être excessivement importantes pour parvenir à la perfection. Avez-vous (ainsi que votre adversaire) joué de manière correcte dans des situations changeant constamment d'un coup à l'autre ? Quel fut le moment critique, c'est-à-dire où fut commise la faute décisive et fut-elle exploitée comme elle aurait dû l'être ?

« Pour répondre à cette question il faudrait analyser très minutieusement la partie », pourrait ici penser le lecteur. « Pas tout seul », pourrions-nous ajouter, « mais avec un joueur d'échecs visiblement beaucoup plus qualifié que vous ne l'êtes ».

Vos analyses, pour aussi soigneuses qu'elles soient, ont besoin d'être vérifiées, car ces analyses sont limitées par votre plus ou moins grande compréhension des échecs. Supposons que vous ayez trouvé l'endroit où, selon vous, vous avez erré, que vous ayez mis en relief les erreurs et inexactitudes et que vous pensiez savoir maintenant comment vous auriez dû jouer. Êtes-vous sûr d'avoir réellement trouvé les meilleurs coups ? A quel point votre vision tactique est-elle pénétrante ? N'avez-vous pas raté une possibilité tactique favorable dans vos analyses ? Finalement, à quel point votre « flair positionnel » est-il développé, i.e. comment saisissez-vous la situation sur l'échiquier, comment jugez-vous les positions qui peuvent survenir après chaque variante possible ? N'avez-vous pas tendance à construire des châteaux en Espagne, et simultanément, ne ratez-vous pas de temps en temps des combinaisons décisives en étant sous la conviction que la position ne recèle rien d'extraordinaire ?

Mais même si vous disposez de la possibilité permanente d'analyser vos parties avec l'aide d'un entraîneur expérimenté, il

LEÇONS DE TACTIQUE

est douteux que vous puissiez parvenir à un résultat tangible si vous consacrez tout votre temps uniquement à l'étude de vos propres parties. Il est également essentiel de voir les créations d'autres personnes — et classiques et modernes : des parties de maîtres instructives, des combinaisons thématiques et des combinaisons originales, des plans de jeu types. Ajoutons enfin une bonne connaissance des principes de base de la théorie de l'ouverture et de la théorie des finales.

Nous pouvons trouver tout ceci (ou tout au moins devrions pouvoir trouver tout ceci) dans un livre d'échecs traditionnel. En rejouant les parties modèles citées dans l'ouvrage vous mémorisez ce que vous voyez, et vous tâchez d'agir de façon similaire dans des situations analogues.

Il est difficile d'apprécier jusqu'à quel point vous avez assimilé l'expérience d'autrui car il n'y a pas d'examen pour sanctionner les études que vous avez effectuées.

D'une façon générale, toutes les méthodes que nous avons décrites ici comportent des avantages et des inconvénients, et se complètent l'une l'autre.

Mais ne peut-on étudier les créations d'autres personnes dans des conditions se rapprochant de celles d'une partie réelle ? C'est le but de la méthode, de plus en plus reconnue, consistant à résoudre des exercices.

« Leçons de tactique » est une compilation d'exercices de cette sorte, c'est un livre qui vous permet d'apprendre tout seul, et vous servira de sparring-partner. En réfléchissant sur des positions et en proposant des solutions aux Maîtres et aux Grands Maîtres (ainsi qu'à des joueurs plus modestes ayant réalisé des combinaisons hors du commun), vous pourrez facilement vérifier vos propres capacités. Les réponses détaillées à chaque exercice vous permettront de voir si vous vous êtes bien acquitté de votre tâche.

En résolvant les exercices vous allez considérablement élargir votre horizon échiquéen et développer vos capacités tactiques. L'expérience dérive de ce que l'on a déjà vu, mais plus encore de ce que l'on a déjà vécu. Les opérations tactiques que vous menez à bien vous-mêmes s'imprimeront dans votre mémoire de façon beaucoup plus sûre que si vous aviez tenté d'assimiler le même matériel à partir d'un livre.

Dans toutes les positions citées nous avons mis en relief le moment précédant juste le changement décisif des événements. La mémoire humaine est émotionnelle, nous nous souvenons mieux de ce qui est chargé d'un affect puissant. Ainsi, en règle générale, la

LEÇONS DE TACTIQUE

solution des exercices est frappante ou tout ou moins originale. Cette méthode « par la sentation » (terminologie de Nimzowitsch) est destinée à contribuer de la meilleure manière possible à la bonne assimilation du matériel.

Les exercices, groupés par thèmes, sont précédés d'une courte section théorique, qui inclut une explication et quelques exemples caractéristiques. Après cette « dissertation introductive » viennent les exercices eux-mêmes. Certains sont accompagnés d'une courte note explicative, les autres sont regroupés sous l'intitulé général « Comment auriez-vous joué ? ». Dans chacune des sections les exemples sont placés par ordre de difficulté croissante.

Dans la section la plus importante (qui compte 150 exercices sur un total de 378) le thème de l'opération tactique imminente n'est plus indiqué. Ceci a été accompli sciemment, afin de compliquer l'exercice et de priver le lecteur (qui a déjà acquis une certaine dose d'expérience) de toute indication.

54 positions classiques ont été sélectionnées et forment un chapitre spécial. Quand vous verrez ces diagrammes, vous pourrez soit vérifier le niveau de votre érudition échiquéenne soit... suivre l'exemple des joueurs et chercher la suite la plus forte.

Le nom de tous les co-auteurs d'une position sera divulgué avec la solution. S'il n'est pas fait référence à une partie réelle cela signifie que la position citée est une position modèle.

Et finalement, un conseil ou plutôt une recommandation sur la manière de résoudre ces exercices. De la même façon que nous nous sommes fixé comme tâche de rendre le processus d'apprentissage aussi proche que possible des conditions de jeu réelles, essayez, une fois que vous avez mis en place la position, de résoudre l'exercice sans bouger les pièces, ne vous abandonnant à cette dernière méthode que lorsque vous serez convaincu de ne pouvoir résoudre l'exemple mentalement.

Le lecteur voudra sans doute faire remarquer que tous les Grands Maîtres fameux ne figurent pas dans « Leçons de tactique ». Mais ce livre n'est pas un dictionnaire des combinaisons réalisées par les grands joueurs, c'est un recueil d'exercices, et les exemples ont donc été sélectionnés non pas sur un critère de « représentativité » mais dans un but purement instructif.

À côté de parties de joueurs célèbres vous trouverez des exemples tirés de parties simultanées ou de compétitions complètement insignifiantes.

Il peut arriver que ce livre, qui a été conçu pour satisfaire un large éventail de personnes, soit ouvert par un joueur expérimenté

LEÇONS DE TACTIQUE

— un Maître ou même un Grand Maître —. Eh bien nous pouvons lui garantir pas moins de cent positions inconnues !

Et maintenant, avant de se mettre au travail, définissons ce qu'est une combinaison.

Une combinaison est une variante forcée comportant un sacrifice, poursuivant un but bien défini et aboutissant à une transformation matérielle de la position. Une combinaison constitue un saut, une explosion qui clarifie la situation sur l'échiquier en révélant les vraies valeurs et exposant celles qui sont fausses.

Nous voudrions aussi attirer votre attention sur l'élément de surprise, et en connection avec ce dernier sur l'effet esthétique d'une combinaison. Les sacrifices affectent notre imagination, spécialement quand en résulte le triomphe de forces modestes.

Il y a bien sûr des combinaisons très connues. Leurs contours sont identiques et au fur et à mesure que le temps s'est écoulé chacune d'entre elles est devenue un outil tactique. Mais le jeu d'échecs est si complexe et protéiforme que les possibilités pour de nouvelles et originales combinaisons sont véritablement sans fin. De plus chaque position d'échecs doit être envisagée d'un point de vue concret, i.e. chacune contient ses propres caractéristiques qui n'appartiennent qu'à elle, et ainsi l'expérience, bien qu'elle apporte un apprentissage non négligeable, n'assure jamais complètement quelqu'un contre les fautes. Des joueurs d'échecs au plus haut niveau, tout autour du monde, ont eu l'occasion de vérifier ce fait.

Revoyons donc les aspects essentiels d'une combinaison :

1. Action coordonnée de deux ou plusieurs pièces.
2. Caractère forcé de la variante.
3. Présence d'un sacrifice.
4. But recherché par l'opération.

La dernière condition se rapporte à la classification des combinaisons.

Le but de toute combinaison est l'achèvement d'un avantage objectif ; sinon ce n'est plus une combinaison. Ce but peut être de mater le Roi ennemi, de gagner du matériel, d'aboutir à un changement profitable de la position (intensifier l'attaque, améliorer l'interaction des forces, parvenir à une finale prometteuse), et dans une situation défavorable cela peut signifier sauver la partie (par échec perpétuel, pat, par l'égalisation du matériel ou en parvenant à une finale théoriquement nulle), comme aussi affaiblir l'attaque de l'adversaire ou soulager notre propre défense (disons

LEÇONS DE TACTIQUE

en réduisant la pression positionnelle adverse), et créer des obstacles à la réalisation d'un avantage ennemi.

Les combinaisons peuvent être classifiées par le degré de succès atteint par la camp réalisant la combinaison, comme par d'autres moyens. Par exemple, par le matériel sacrifié (combinaisons comportant un sacrifice de Dame, ou de Tour, ou de pièce mineure, ou de pion), par les pièces qui prennent part à la combinaison et y jouent un rôle majeur, par la cible de la combinaison, et finalement (c'est la subdivision la plus importante) par les idées qui sont à la base de la combinaison.

Nous arrivons maintenant à deux catégories qui ont non seulement une signification théorique, mais aussi une très importante signification pratique. Avant de rechercher une combinaison, le joueur d'échecs établit quelles bases peuvent justifier cette recherche dans une position donnée. Après tout la recherche n'est pas effectuée dans le vide, mais est dictée par les particularités de la position.

Le **motif** d'une combinaison — c'est-à-dire le trait distinctif d'une situation qui met en évidence la voie que la recherche doit emprunter. Par exemple la position embouteillée du Roi adverse, ou la grande distance existant entre une pièce et sa protection, une garde insuffisante ou illusoire de la huitième (ou première) rangée, une faiblesse des cases immédiatement adjacentes au Roi, des Fous occupant des diagonales ouvertes où peuvent se trouver des cibles importantes (très souvent le Roi), des pièces non défendues, la possibilité de désorganiser l'interaction existant entre plusieurs pièces, d'exposer la position de la Dame, de limiter sa mobilité, la possibilité d'exploiter la position du Roi ou de la Dame sur une ligne (verticale, horizontale ou diagonale), d'une pièce lourde sur une diagonale, ou encore l'exploitation de ce qu'on appelle les propriétés géométriques des pièces (une attaque double avec la Dame, une fourchette de Cavalier, etc.). Le motif n'est rien d'autre que l'orientation de départ.

Nous avons donc tout d'abord la direction de la recherche (le motif), puis la recherche elle-même, la découverte d'idées combinatoires et le calcul de variantes concrètes.

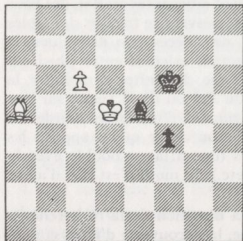
Le **thème** de la combinaison (ou les idées qui en sont à la base) peut être défini par la réponse à la question suivante : par quels moyens, par quelle méthode la combinaison va-t-elle être réalisée ? Par exemple en déviant la Dame de la garde d'une case-clé (le thème, ou l'idée de déviation), en attirant la Tour sur une case où elle sera soumise à une fourchette (thème, ou idée d'attraction), etc.

Nous avons traité les thèmes d'opérations tactiques de manière assez approfondie, et nous allons y revenir avec plus de détails.

1. Déviation

C'est le nom de l'opération tactique forçant une pièce ou un pion adverse à quitter sa position et à donner accès à une case (ou une ligne) importante.

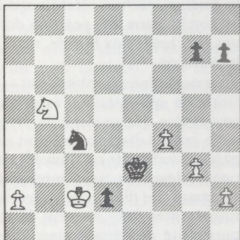
Le motif sous-jacent (ou encore le but final) de l'opération peut varier ; nous allons pour commencer donner un exemple didactique simple tiré d'une finale.



Trait aux Blancs

Le Fou noir doit garder la case c7, sinon le pion blanc promet à Dame. Mais en continuant par 1 Fc3, les Blancs dévient le Fou adverse de la diagonale-clé et après 1 ... F × c3 2 c7 gagne.

Barcza Simagin
Moscou, 1949



Trait aux Noirs

La tentative directe 1 ... Re2 se heurte à 2 Cc3+, et les Blancs ont un bon contrôle de la case de promotion du pion « d ». Ceci signifie que le Cavalier doit être éloigné, afin d'empêcher qu'il se rende en c3. Cette idée est réalisée par 1 ... Ca3+ !. Après 2 C × a3 Re2 le pion va à Dame.

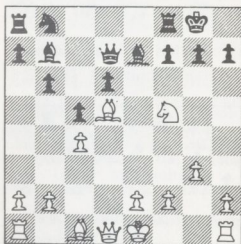
Dans les exemples que nous avons vus, le but du sacrifice de déviation était de permettre au pion passé d'atteindre sa case de promotion. Examinons maintenant des cas où la dévia-

LEÇONS DE TACTIQUE

tion est suivie d'une fourchette de Cavalier. Le but final d'une telle opération est généralement d'obtenir un avantage matériel.

Alexander Cordingley

Angleterre, 1947

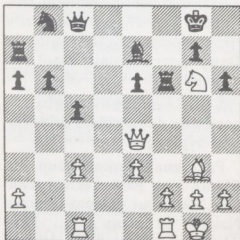


Trait aux Blancs

1 F × b7 D × b7 2 Dd5 ! les Noirs abandonnèrent car ils perdent une pièce : 2 ... D × d5 3 C × e7+ et 4 C × d5 ; 2 ... Cc6 3 D × c6 !

Panchik Shurade

Zakopane, 1978



Trait aux Blancs

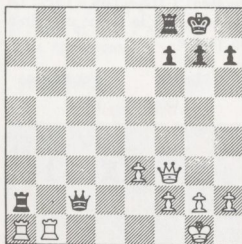
La partie fut conclue par l'extraordinaire coup « long » 1 Da8 !!. La capture de la Dame est suivie de 2 C × e7+ et 3 C × c8, gagnant une pièce. Et si 1 ... Tb7, alors 2 C × e7+ T × e7 3 D × b8 avec le même résultat.

Voyons maintenant un motif très fréquent, l'exploitation d'une faiblesse cachée de la huitième (ou première) rangée. Si le Roi n'a pas de case de fuite (ou si elle ne peut être utilisée, étant sous attaque), la déviation de pièces gardant la huitième (ou première) rangée peut forcer une catastrophe.

Füster

Balogh

Hongrie, 1964

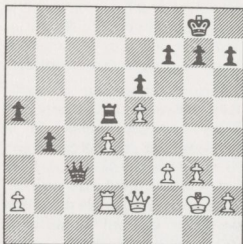


Trait aux Noirs

Il suivit 1 ... Db2 ! (matant la Tour !) 0 — 1.

LEÇONS DE TACTIQUE

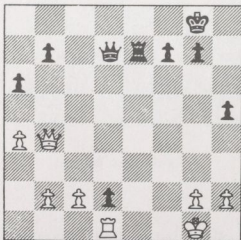
Lepek Coonen
Corresp., 1962



Trait aux Blancs

1 Tc2 ! D × d4 2 Tc4 Db6 (on se rend facilement compte de ce que les réponses noires sont forcées — sinon la huitième rangée est laissée sans protection) 3 Tc8+ Td8 4 Db5 ! La déviation de la Dame met fin à la partie.

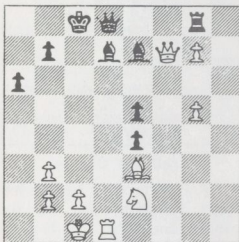
Madsen Napolitano
Corresp., 1953



Trait aux Noirs

Il arrive parfois qu'une pièce soit surchargée — elle doit défendre deux, voire plusieurs, cibles potentielles importantes (autres pièces, cases, lignes). La déviation de la pièce surchargée laisse une des cibles sans défense. Ici les Noirs gagnent par 1 ... Td1+ 2 T × d1 Dd4+.

Kveinis Avshalumov
Ordzhonikidze, 1978



Trait aux Blancs

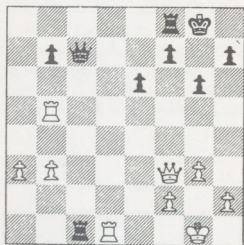
Après que le Roi ait été dévié par 1 Dc4+ Rb8, le coup tactique 2 T × d7 gagne la partie en exploitant le fait que la Dame noire est maintenant surchargée.

Voici encore quelques exemples de sacrifices de déviation typiques.

Par leur dernier coup les Blancs ont paré l'échec avec leur Tour. Que doivent faire les Noirs ? Le coup 1 ... Dc6, déviant la Dame de la défense de la Tour d1 et attaquant

LEÇONS DE TACTIQUE

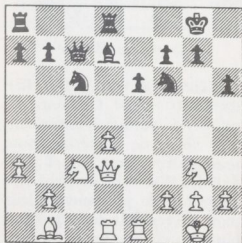
Ragozin Panov
12^e Ch. URSS, 1940



Trait aux Noirs

simultanément la Tour b5 força l'abandon.

Höfer Helmi
Hambourg, 1975



Trait aux Blancs

1 Ch5 ! (déviant le Cavalier de la défense de h7) 1 ... C × h5. Si 2 Dh7+ Rf8 3 Dh8+, alors le Roi se réfugie en e7 ; d'où la

nécessité de rendre cette case inaccessible : après le deuxième sacrifice de déviation, 2 Cd5, les Noirs abandonnèrent.

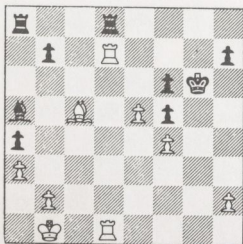
Formanek Grigurich
Varsovie, 1927



Trait aux Blancs

1 Te8 ! Une double déviation (1 ... D × e8 2 D × f6+ et 3 D × g7 mate, et 1 ... T × e8 2 D × g7 mate également). 1 — 0.

Polugayevsky Szilagyi
Moscou, 1960



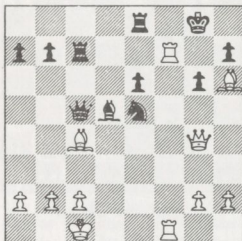
Trait aux Blancs

LEÇONS DE TACTIQUE

1 Tg1+ Rh6 2 Ff8+!! (la déviation de la Tour hors de la colonne « d » permet aux Blancs de réaliser une manœuvre gagnante) 2 ... T × f8 3 Td3! et le mat en h3 est impaire.

Tseshkovsky Korensky

Omsk, 1973

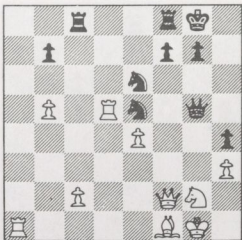


Trait aux Blancs

Si la Dame noire n'était pas en c5 les Blancs maturaient.

Paoli Smyslov

Venise, 1950



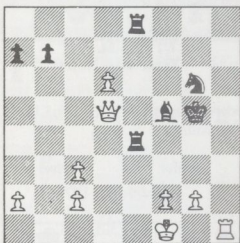
Trait aux Noirs

Donc 1 Dd4 F × c4 (1 ... D × d4 2 Tf8+ T × f8 3 T × f8 mat) 2 D × c5 T × f7 3 Te1. 1 — 0.

1 ... T × c2 2 D × c2 Cf3+ 3 Rf2 (si 3 Rh1, alors 3 ... Dg3 avec mat en h2 ou en g1 si le Cavalier bouge) 3 ... Dg3+ 4 Re2 Ced4+. 0 — 1.

Abrahams Winter

Londres, 1946



Trait aux Blancs

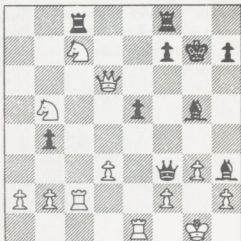
1 Th5+! R × h5 2 D × f5+ Rh6 3 D × e4! Les deux sacrifices de déviation entraînent une perte de matériel toute temporaire : après 3 ... T × e4 4 d7 les Blancs ne peuvent être empêchés de promouvoir leur pion. Le résultat de cette combinaison est que les Blancs gagnent une pièce et restent avec un avantage matériel décisif.

Les Noirs viennent juste de jouer leur Dame en f3, menaçant mat. En réponse à l'unique défense possible 1 Dc6, Gaprin-

LEÇONS DE TACTIQUE

Levitina Gaprindashvili

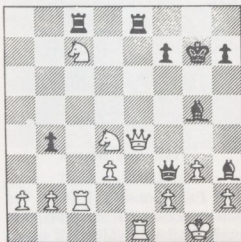
Ch. URSS Féminin,
Tbilissi, 1979



Trait aux Blancs

dashvili avait prévu lors de ses calculs préliminaires 1 ... e4 et sur 2 D × e4 le sacrifice de déviation 2 ... Tfe8.

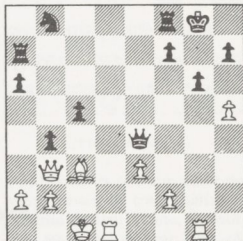
Mais une fois effectué le coup Dc6, l'ex-Championne du Monde Féminine s'aperçut que les Blancs pouvaient à leur tour attaquer leur Dame par 3 Cd4 et rejeter son plan originel (au lieu de 1 ... e4, elle joua 1 ... Df5 et perdit bientôt).



Cependant un autre sacrifice de déviation — 3 ... Dg2+ ! — menait au mat en deux coups.

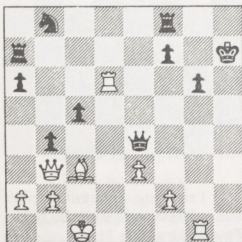
I. Zaitsev Spassky

28^e Ch. URSS, Moscou,
1969



Trait aux Blancs

Le Roi noir est en danger ; le Fou blanc en c3 pourrait prendre une part importante à l'attaque et les Noirs ont pensé pouvoir le chasser de la grande diagonale par leur dernier coup



LEÇONS DE TACTIQUE

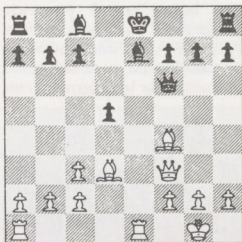
(b5 — b4). Cependant il n'a pas à battre en retraite : 1 hg hg 2 Td6 ! menace Td6 × g6+, et force la réplique 2 ... Rh7.

L'issue du combat est décidée par le coup « tranquille » 3 Dc4 !, qui dévie la Dame noire.

La Dame blanche ne peut être capturée sous peine de mat (4 Th1+). Si la Dame noire se replie sur la diagonale h1 — a8 il suit 4 Dh4+, et si 3 ... Te7 alors 4 D × e4 et 5 Th1+. Le Fou c3 a fini par jouer son rôle, après tout !

Exercices

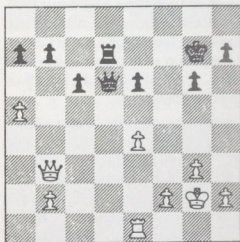
Diagramme 1



Trait aux Blancs

1) Les Blancs prirent le pion « d », laissant le Fou en prise. Peut-il être pris ?

Diagramme 2

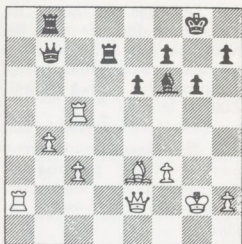


Trait aux Blancs

2) En réponse à 1 Dc3+ les Noirs jouèrent 1 ... Dd4 pour parer l'échec. Évaluez ce coup.

LEÇONS DE TACTIQUE

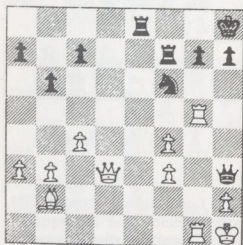
Diagramme 3



Trait aux Noirs

3) Les Noirs offrirent l'échange des Tours par 1 ... Tc8. Comment auriez-vous répliqué ?

Diagramme 4



Trait aux Blancs

4) A qui profite la continuation 1 T x g7 T x g7 2 F x f6 ?

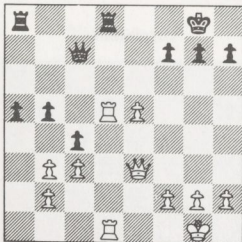
Diagramme 5



Trait aux Noirs

5) Les Noirs ont une pièce de moins, mais la très puissante position de leur Dame, de leur Fou, ainsi que de leur Tour e8 amène à rechercher une combinaison. Trouvez-la.

Diagramme 6



Trait aux Noirs

6) Les Noirs, ne voulant pas abandonner la colonne « d » (1

Un des problèmes les plus difficiles aux échecs consiste à voir les combinaisons potentielles recélées dans une position. Tous les joueurs, qu'ils soient Maîtres ou même Champions du Monde, ont un jour ou l'autre manqué une suite tactique décisive, à leur grand dam, et pour la plus grande joie de leur adversaire.

Le monde "enchanteur" de la combinaison, si important pour l'étude et la conduite du milieu de partie, est un sujet difficile à aborder et à expliquer.

Ce livre analyse les différentes idées donnant lieu à combinaison, dissèque les thèmes combinatoires principaux, et forme l'esprit du lecteur par une méthode pédagogique moderne faisant appel non à la mémorisation mais à la compréhension.

Les positions sont rangées par thème, chaque chapitre débutant par des exemples illustrant l'idée exposée, et se terminant par des exercices à résoudre.

Un large chapitre final, un "examen", contient de nombreuses positions données sans aucune indication quant au type de combinaison à mettre en œuvre, et destinées à tester la progression du lecteur.

Enfin le chapitre "solutions" offre beaucoup plus que le simple énoncé des coups par lesquels le gain est atteint : il explique pleinement le but de chaque coup, prend en compte les défenses qui n'ont pas été jouées et donne leur réfutation.

BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE



3 7502 00067953 2

Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX^e siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en vertu d'une licence confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012.

Avec le soutien du

