

A course in draughts

Part II

Sections 1 et 2

Traduit par Dominique THINEY – Faustin EKOLLO – Serge MINAUX

A course in draughts part II

Championnat de France 2004 à COMPIEGNE



Jeudi 19 Août 2004 à Compiègne dans les Salles Saint Nicolas : Simultanée à la pendule de Ton Sijbrands et à l'aveugle contre les 2 Champions de France : Arnaud Cordier et Laurent Nicault

Ce COURS a été divisé en
trois parties pour faciliter son édition

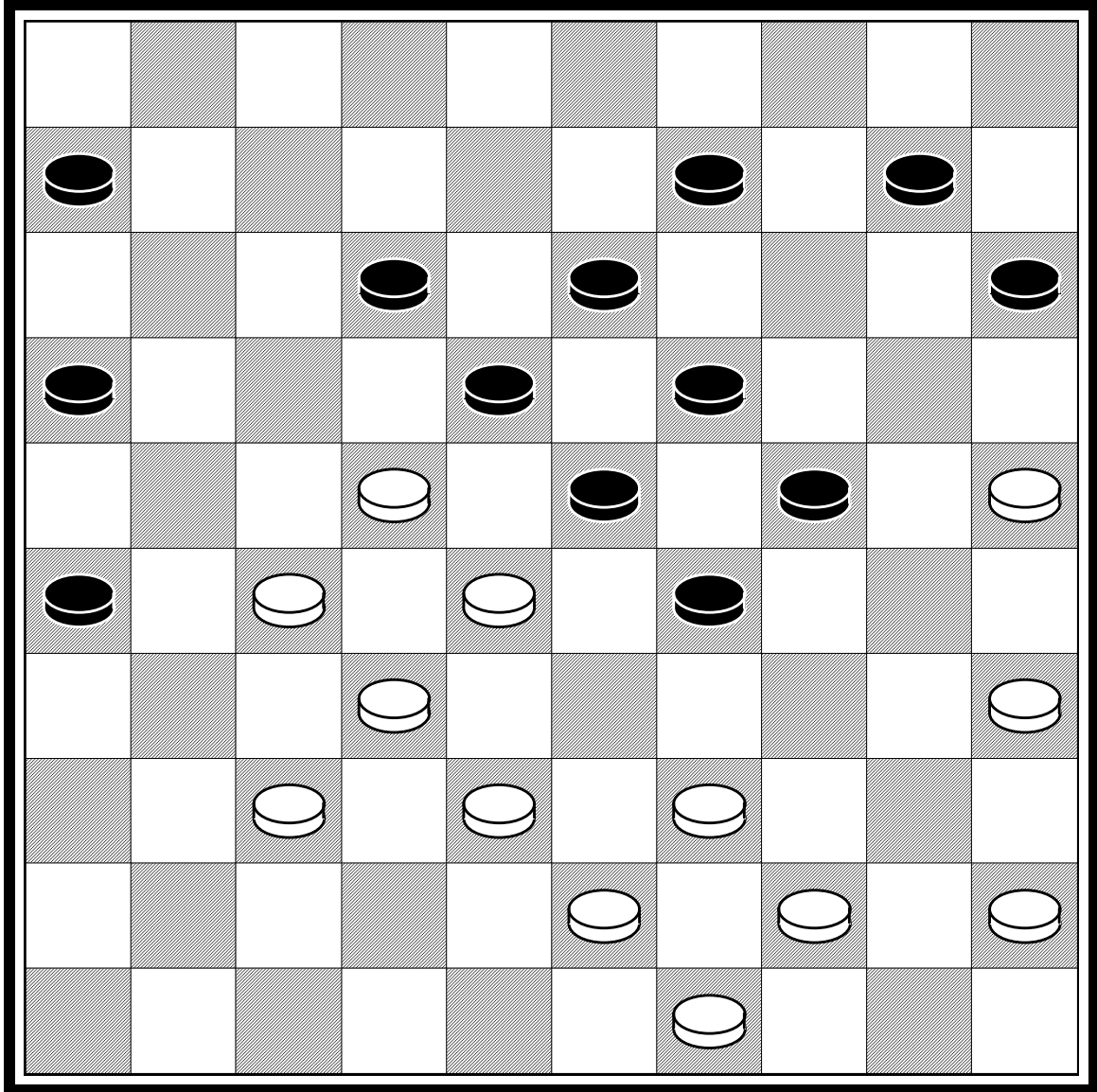
- ☐ Cours de Jeu de DAMES International (10x10) pour des joueurs d'un niveau moyen à confirmé
- ☐ Ecrit dans le but de promouvoir le W Jeu de DAMES International



**Simultanée de Ton SIJBRANDS Contre 35 Joueurs à la Salle Tainturier à Compiègne:
Début de la Simultanée Vendredi 20 août 2004 à 16 h 00
Fin de la Simultanée Samedi 21 août 2004 à 0h30
Soit 8h30 de jeu avec : 32 gagnées et 3 remises**

Liens sur les parties : http://compiègne2004.free.fr/pdn/Sijbrands_Comp_2004.pdn

A course in international draughts



Le diagramme montre une composition de **Vuurboom** : Les blancs jouent et gagnent!

Table of contents

Partie II : section 1 et 2

Introduction

Section 1: Juger une position

1. Comment juger une position	11
2. Formation	17
3. Enchaînement	26
4. Development	37
5. Cases stratégiques	44
6. Faiblesses	50
7. Espaces	59
8. Tactiques	65
9. Juger une position	75
Solutions	84

Section 2: Jeu Central

1. Jeu au centre	92
2. Le bloc puissant	101
3. La pièce puissante à <21>	106
4. L'attaque de l'aile gauche	110
5. Le pion à <17>	116
6. La Batterie	119
Solutions	129

Partie II : section 3 et 4

Introduction

Section 3: Classique

1. Le Tempo-en classique	141
2. Pions faibles	148
3. Contrôle de l'aile	154
4. Avancée Ghestem	163
5. Tactiques	167
6. Encerclement du centre	173
7. Echecs de l'encerclement	184
Solutions	186

Section 4: L'attaque de l'aile droite

1. L'attaque de l'aile droite	190
2. Aller à la case <19>	195
3. Contrattaque aile droite	198
4. Attaquer le pion avancé	201
5. Bloquer une attaque	206
6. Encerclement	210
7. La contre attaque	216
8. Isoler le pion avancé	219
9. Idées tactiques	221
Solutions	225

Partie II : section 5 et 6

Introduction

Section 5: Systèmes d'attaque

1. L'attaque du centre	232
2. Contre l'attaque du centre	238
3. L'attaque en Classique	241
4. L'attaque Hoogland	247
5. Contre attaque Hoogland	251
6. Roozenburg	255
7. Partie Bonnard	261
8. Contre attaque Springer	265
9. Pions taquins	267
Solutions	270

Section 6: Pions à la bande

1. Pions de bandes 15 / 36	276
2. Contre les pions 15/36	282
3. Pion à 26	293
4. Pion à 16	303
5. Pion à 6	307
Solutions	309

7. Epilogue

1. A propos de la partie III	311
2. DamMentor	312
3. Compositions	313
4. Compositions de l'auteur	317
5. Liens sur Internet	318



Le comité d'organisation du Championnat de France 2004 avec Monsieur Philippe MARINI Sénateur – Maire de Compiègne devant l'Hôtel de Ville

Introduction

Je commence par attirer votre attention sur le fait que ce cours n'est pas si facile!

Le Jeu de Dame est un jeu très difficile à jouer sans faire d'erreurs majeures. Vous devez avoir un bagage important, pour être capable de jouer à un haut niveau.

Dans la première partie du Cours, nous vous montrons beaucoup de moyens tactiques pour gagner une partie. Au début les débutants ont besoin de se concentrer sur la tactique, ensuite ils peuvent projeter des plans de jeu à long terme, ou en d'autres mots, élaborer des stratégies performantes.

Dans la seconde partie du Cours, nous étudierons plutôt l'aspect positionnel du Jeu., Premièrement nous apprendrons comment juger une position. Sans jugement correcte d'une position, il n'est pas possible de faire des calculs pertinents de votre jeu. Vous connaîtrez quels sont les aspects favorables ou défavorables d'une position.

Une fois que vous connaîtrez les types de positions que vous voulez atteindre, vous pourrez élaborer des plans de jeu. Pour chaque type de position, nous montrons les stratégies principales. Nous ne négligerons pas les aspects tactiques des positions, car la tactique reste dominante dans le Jeu de dame; même au plus haut niveau. Il n'est pas possible de jouer une stratégie correcte sans considérer l'aspect combinatoire.

Si les exercices de ce cours sont trop difficile à résoudre, vous pouvez consulter les solutions. Vous pouvez essayer de résoudre ces mêmes exercices plus tard. Peut être que cette fois alors, vous résoudrez le problème.

Nous utilisons des symboles dans le texte dont voici la signification:

W+ signifie que les Blancs gagnent.

B+ signifie que les Noirs gagnent.

32 – 28! signifie que le mouvement 32 – 28 est un mouvement fort.

32 – 28? signifie que le mouvement 32 – 28 est un mouvement faible, une erreur.

<14> signifie case 14, **<39>** signifie case 39.

Dirod signifie la différence de développement (ce que nous expliquerons plus loin dans le cours)

Mon désir est que vous appreniez beaucoup de ce cours en améliorant votre jeu.

Mais mon plus grand désir est que vous appréciez la richesse de notre Jeu de Dame. J'espère que le jeu vous apportera beaucoup de plaisir, et que vous serez inspirés par sa beauté.

MN Tjalling Goedemoed
Leeuwarden, 30-10-2009

Thank you!

Je veux remercier les personnes qui m'ont aidé à écrire ce cours.

Edwin Twiest a vérifié la partie technique de ce cours, pendant que Martijn van der Klis vérifiez la traduction en Anglais.

La générosité de Frits Luteijn a permis que la parution de ce cours soit possible. Etant membre du Bureau de la FMJD, Frits a fait un bon travail pour promouvoir notre Jeu !

Sources:

Turbo Dabase	K. Bor
TRUUS	S. Keetman
DamMentor	Tj. Goedemoed
Damclub Huizum 75 jaar	R. van der Pal en S. Nagel
Kombineren op een randschijf	H. Hylkema
15/36 Een verzameling Combinaties waarin de hoge randschijf een actieve rol speelt	L.J. koops
Strategiekompas	M. Kats
De eerste stap naar het Wereldkampioenschap	I. Koeperman (translation F. Luteijn)
Trainingsmateriaal	Tj. Goedemoed



Vous pouvez visualiser les Tournois de jeu de dame sur Internet à partir :
<http://toernooibase.kndb.nl/>

About the author



Schotanus – Goedemoed 2009

Tjalling Goedemoed est un entraîneur expérimenté du Jeu de Dame, qui a formé beaucoup de jeunes joueurs talentueux. Parmi ces élèves on peut citer entre autres: Klaas Hendrik Leijenaar, Gerlof Kolk, Saskia Veltman, the brothers Maikel, Zainal and Joel Palmans, Mei-Jhi Wu, Boudewijn Derkx, Stijn Tuytel.

Goedemoed a aussi entraîné beaucoup de groupe de joueurs, à la fois des jeunes joueurs et des joueurs de club expérimentés. Au long de ces années, il a produit de nombreuses analyses et ouvrages qui lui ont permis d'écrire ce cours.

Les ouvrages de Goedemoed (qui signifie : bon courage) sont:

Dam Mentor 5 cd-roms at different levels with theory and exercises – in Dutch)

Oom Jan leert zijn neefje dammen Issued by Tirion, a book for young, beginning draughts players – in Dutch

De Keller-opening More than 30 articles about the famous Keller-opening in draughts magazine *Hoofdlijn* (issued by Herman van Westerloo from Amsterdam)

Friesch Dagblad Since 1994 Goedemoed has written a weekly column about draughts.

Het Damspel Goedemoed published many articles about the endgame and other issues aimed at beginning players in this magazine issued by KNDB (Royal Dutch Draughts Federation).

Vous pouvez trouver la plupart de ces publications sur: <http://www.graficelly.nl/klant/tg-web/>

Goedemoed n'est pas seulement intéressé par le jeu et l'étude du jeu, il aime aussi la composition, spécialement les compositions naturelles.

Vous pouvez voir quelques unes de ses compositions dans le dernier chapitre (Epilogue).


Goedemoed aime aussi jouer à d'autres variations du Jeu de Dame, comme: dameo, killer draughts and Frisian draughts.

Goedemoed a gagné 3 fois le Championnat de Frisian, et 7 fois le Championnat de Blitz. Son meilleur résultat est sa victoire contre Ton Sijbrands en 2001.

Goedemoed a son propre weblog: <http://damwereld.web-log.nl/>

Un nouveau website pour la promotion du Jeu de Dame a été créé: <http://promo.draughts.nl/>

Et un website sur l'Histoire du Jeu de Dame par: dr. Arie van der Stoep:
<http://www.draughtshistory.nl/>

 This site is in English!!!

Strategic play



Cette simultanée jouée à l'aveugle et à la pendule contre 2 joueurs de très haut niveau est un record qui n'a jamais été renouvelé par Ton SIJBRANDS !!! ni par aucun autre « damiste ».

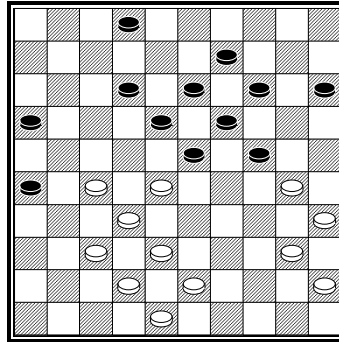
Part II du Cours de Jeu de Dame basé principalement sur la stratégie du Jeu.

Ce cours est dédié aux joueurs qui aiment le Jeu de Dame.

N'oubliez pas d'ouvrir votre cœur en lisant ce livre, parce que ce n'est pas l'esprit qui saisit l'essence des choses, mais c'est le cœur qui se rend compte de la beauté des choses essentielles

Section1:

Judging positions



Pour jouer le meilleur coup dans une position donnée, il est indispensable de juger correctement cette position. *Les aptitudes à juger sont les clés de tout calcul.* Comment peut-on faire un calcul dans une partie sans connaître les positions à atteindre? Comment peut-on prendre une bonne décision?

Pour faire des calculs utiles il faut être en mesure de comparer et juger différentes positions afin de choisir celle qui semble la meilleure.

Dans ce livre nous jugerons des positions avec égalité numérique. Un joueur qui a un l'avantage numérique est sensé gagner. Ce n'est pas toujours le cas. Parfois la position de l'adversaire est meilleure, alors il y a une *compensation positionnelle de la pièce perdue.*

Dans cette section vous allez apprendre les différentes caractéristiques d'une position:

1. [Formations](#)
2. [Enchaînements](#)
3. [Développement](#)
4. [Cases Stratégiques](#)
5. [Faiblesses](#)
6. [Espace](#)
7. [Tactiques](#)
8. [Jugez les positions](#)
9. [solutions](#)

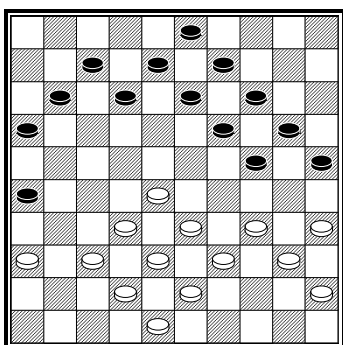
Après avoir présenté les caractéristiques d'une position nous allons travailler sur chaque élément séparément. La dernière leçon de cette section montre une vue holistique de jugement de positions dans lesquelles tous les éléments pertinents d'une position sont envisagés.

Après cette section, vous regarderez avec des yeux différents une position. Vous apprendrez à regarder les caractéristiques pertinentes d'une position, telles que contrôle des cases stratégiques et contrôle de l'espace.

1. Comment juger une position?

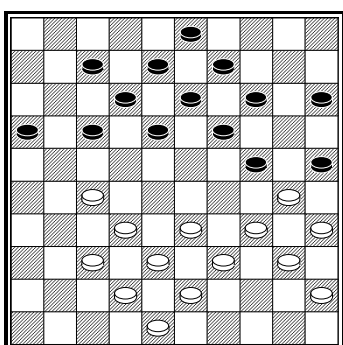
Pour être en mesure de construire une position forte, il faut savoir comment regarder une position. Pour répondre à la question: "Comment juger une position?" nous devons connaître les différentes caractéristiques d'une position :

Formations



Les formations sont des constructions de pions qui travaillent ensemble. Les pions blancs travaillent bien ensemble. Les pions noirs, eux, ne travaillent pas ensemble. En particulier l'absence d'un pion en 15 rend la situation particulièrement vulnérable. Placer le pion 14 en 15 et le pion 7 en 6 améliore considérablement la position noire.

Enchaînements



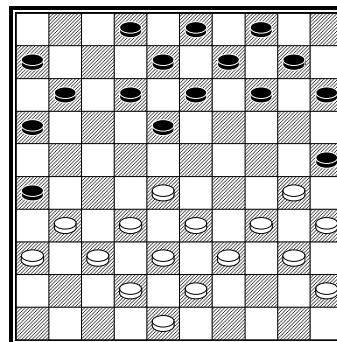
L'aile droite blanche est enfermée, voir le chapitre 27 de la 1ère partie de ce cours.

En raison de l'enchaînement beaucoup de pions blancs ne peuvent bouger, alors que les pions noirs ont suffisamment de libertés. Le jeu des blancs est

sérieusement limité par l'enchaînement de leur aile droite. Ils leur restent un seul mouvement : 37 – 31. Les blancs risquent le blocage complet.

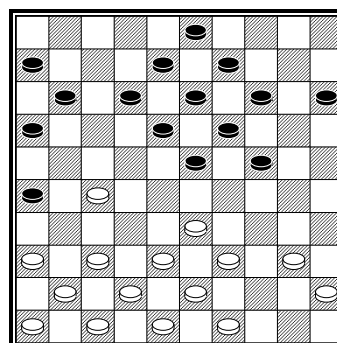
Développement

Développer une position signifie aller de l'avant, en réalisant des échanges, pour gagner de l'espace.



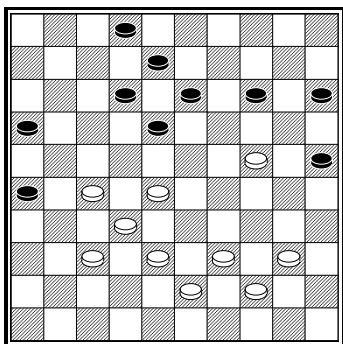
La position blanche est bien développée. Les Pions 46 / 41 et 50 / 44 ont joué vers le centre. Tous les pions sont actifs. En jouant 28 – 23! 18 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 29 les blancs peuvent développer leur position encore plus. En jouant 45 – 40 / 40 – 34 et 34 – 30 Les blancs ont construits une forte formation d'attaque, en vue de gagner de l'espace.

Il est essentiel de développer la position dans le but d'augmenter l'espace de jeu.



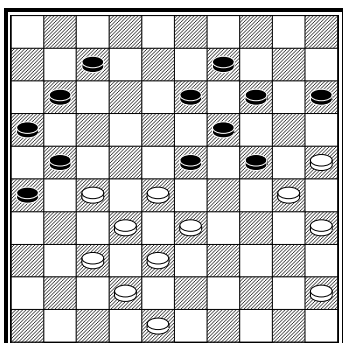
L'aile blanche gauche n'est pas encore développée. Les blancs peuvent développer cette aile en jouant 37 – 31 26 x 37 41 x 32 suivi par 46 – 41 et 41 – 37.

Cases stratégiques



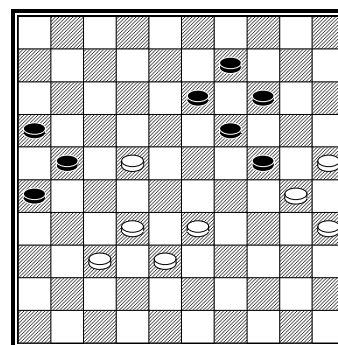
Les blancs possèdent les cases stratégiques 24, 27 et 28. Le pion 24 est un puissant avant poste qui maintient les pions 15 et 25 sur le bord du damier. Le pion est bien défendu contre l'attaque. Le pion 28 contrôle le centre et le pion 27 contrôle l'aile gauche. La formation 27 / 28 / 32 / 37 (demi croix) est très forte. Les blancs ont une position gagnante.

Faiblesses



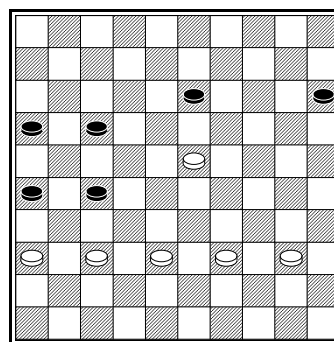
La position noire contient des faiblesses. Le pion 9 est suspendu parce que les noirs n'ont plus leur pion savant Le pion en 3. Le pion 15 est également inactif. Les noirs n'ont pas de formation active. Leurs pions ne travaillent pas bien ensemble. Les blancs exploitent les faiblesses en jouant 1.27 – 22! 15 – 20 (Il n'y a rien d'autre) 2.45 – 40 et les noirs sont bloqués, du fait que sur 7 – 12 ou 23 – 29 est répondu 22 – 18 +.

Espace



Il faut de l'espace pour jouer. Un manque d'espace entraîne un risque de blocage. Dans cette position les noirs n'ont pas d'espace. Si les blancs ont le trait ils ont le temps de jouer : 32 – 28.

Tactiques



Tactique signifie combinaisons, forcings et sacrifices. La tactique est très importante dans le jugement d'une position. Sans tour d'horizon tactique il n'est pas possible de juger correctement une position. La tactique est nécessaire à l'aboutissement d'un plan de jeu.

On ne peut juger correctement cette position sans tenir compte des aspects tactiques. Il apparaît que les blancs ne peuvent pas gagner: 40 – 34 17 – 21 37 – 32 26 – 31 34 – 29 13 – 19! 23 x 14 15 – 20 14 x 25 31 – 37 32 x 41 27 – 31 36 x 27 21 x 23 =.

Mais les blancs disposent d'un sacrifice pour bloquer les noirs.

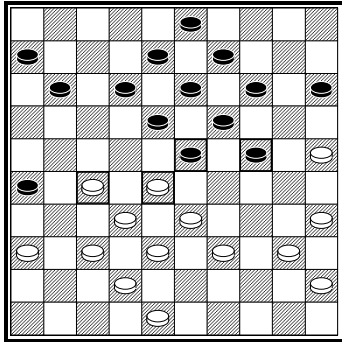
**1.40 – 34! 17 – 21 2.23 – 18!! 13 x 22
3.39 – 33**

Les noirs perdent après 15 – 20 4.34 – 29 etc.

Types de positions

Nous pouvons distinguer différents types de positions.

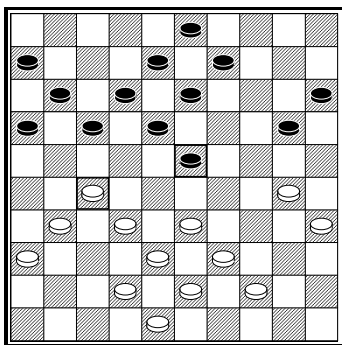
Par exemple nous pouvons distinguer les positions classiques des positions modernes.



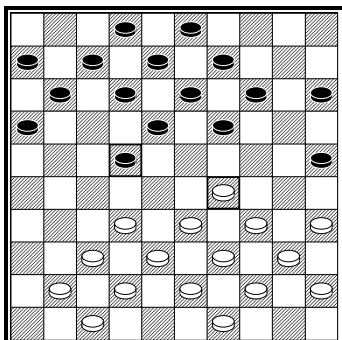
Position classique fermée

Les blancs ont les cases 27 et 28 Les noirs possèdent cases 23 et 24.

Dans ce cas la position est appelée position classique fermée. "Fermée" signifie que les 4 cases précitées sont occupées. Si seules 3 ou 2 de ses cases sont occupées la position est dite ouverte, mais reste une position classique, comme dans le prochain diagramme.

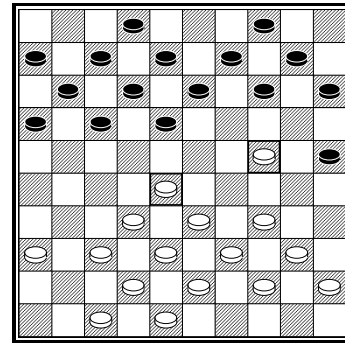


Position classique



Dans ce cas les blancs possèdent la case 29 alors que les noirs ont un pion en 22. il y a un siècle, on jouait beaucoup les structures classiques, Aujourd'hui on joue plus volontiers les positions dites modernes à l'image du deuxième diagramme.

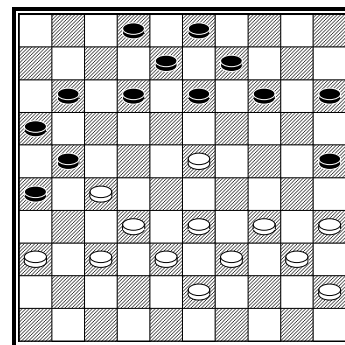
Si les blancs jouent 29 – 24 19 x 30 35 x 24 ils obtiennent un jeu d'attaque.



Attaque sur l'aile droite

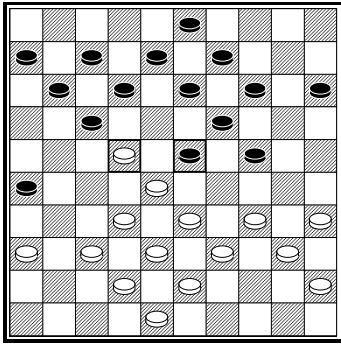
Quand il y a un avant poste en 22, 23 ou 24 la position est appelée position d'attaque. Dans ce cas les blancs ont un avant poste en 24, supporté par un centre fort, ils ont une attaque sur l'aile droite.

En France l'installation d'un pion blanc en 24 (27 pour les noirs) est connue sous le nom de pion taquin.



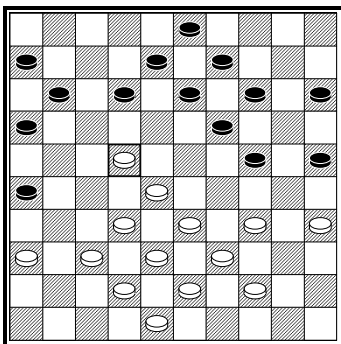
Attaque au centre

Ici les blancs ont un avant poste en 23. C'est une attaque (Springer) au centre .



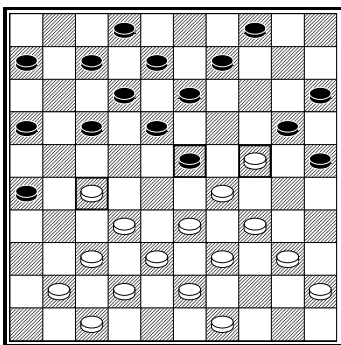
Attaque classique

La position est classique, mais les blancs ont aussi un avant poste en 22.
Nommé : attaque classique sur le flanc gauche (pion cimetièrè)



Attaque Hoogland

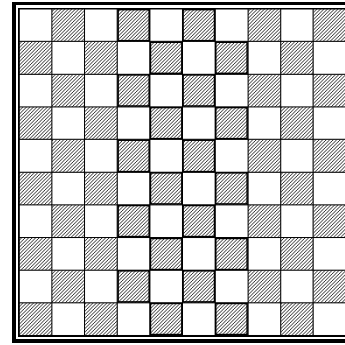
Cette fois il n'y a pas de pion en 23 .
Ce type de position est appelé du nom du champion du monde néerlandais Herman Hoogland : attaque Hoogland



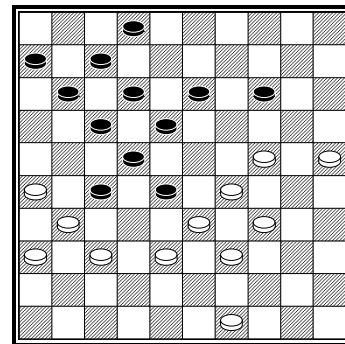
Attaque Roozenburg

Ceci est une attaque spéciale introduite par le champion du monde Néerlandais Piet Roozenburg. Les blancs possèdent les cases 24 et 27, pendant que les noirs occupent la case centrale 23.

Il faut comprendre que le nom des positions dépend des pions sur l'aire marquée.



Le damier peut se diviser horizontalement en trois parties : l'aile gauche, le centre et l'aile droite. Il est important que les pions soient distribués équitablement sur les ailes, dans le cas contraire cela peut créer des faiblesses.



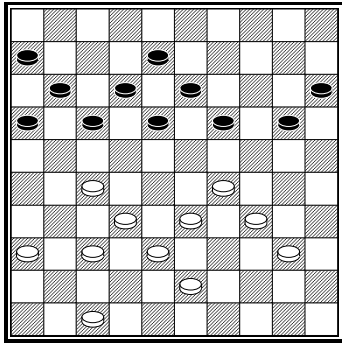
Les noirs attaquent sur leur aile droite, mais leurs pions ne sont pas répartis équitablement. Ils ont une faiblesse sur leur aile gauche. Un seul pion la défend! Les blancs peuvent tirer avantage de cette aile faible. Ils sacrifient un pion pour déborder.

**1.24 – 19! 14 x 23
2.25 – 20**

Le pion 20 va à dame. Les noirs peuvent jouer 17 – 21 26 x 19 23 x 25 mais après 29 – 24 le pion 24 est stoppé.

Attention ! si le pion 6 est en 8 cette manœuvre ne fonctionne pas. Sur 24 – 19 14 x 23 25 – 20 suivrait 28 – 32 37 x 14 13 x 15. Une fois encore nous vérifions que la tactique entre en compte dans le jugement d'une position.

Il est bon d'avoir les pions répartis équitablement entre le centre et les ailes.



Tsjizjow – Borogan

Attention à ne pas interpréter cette règle à la lettre.

La distribution des pions blancs (aile gauche, centre, aile droite) est 4 – 5 – 2. Comme les noirs ont la même distribution 4 – 5 – 2 : la position est équilibrée.

Dans la position précédente la distribution blancs/noirs était 5 – 6 – 1 versus 4 – 5 – 3, position non équilibrée. Dans ce cas il faut chercher un débordement. Les blancs profitent de l'avantage numérique 3 versus 1 sur leur aile droite, pendant que les noirs ne peuvent profiter de leur avantage numérique sur l'autre aile.

31.47 – 42 19 – 23 32.37 – 31 20 – 25
 33.40 – 35 15 – 20 34.33 – 28 17 – 22
 35.28 x 17 11 x 22 36.35 – 30 13 – 19
 37.31 – 26 22 x 31 38.36 x 27 20 – 24
 39.29 x 20 25 x 14 40.38 – 33

Les blancs ont une distribution idéale 2 – 4 – 2, contrôlant les ailes et le centre.

14 – 20 41.33 – 29 12 – 17 42.43 – 39 20
 – 25 43.42 – 38 17 – 22 44.29 – 24 22 x
 31 45.24 x 2 31 – 36 46.2 – 24 36 – 41
 47.34 – 29 25 x 43 48.38 x 49 23 x 34
 49.26 21 16 x 38 50.24 x 4

et les noirs abandonnent sans attendre
 34 – 40 51.4 – 22 40 – 45 52.22 – 50 etc.
 +

En marge de ce Cours, je vous joins un petit reportage photo sur le **Championnat de France 2004**

Tiré du site de Patrick Kopp :
<http://compiegne2004.free.fr/>

Affiche réalisée par Daniel Floury



Vendredi 20 Août à 16 h salle st Nicolas:

Rencontre simultanée à l'aveugle de **Ton SIJBRANDS** Grand Maître International
 contre: **Laurent NICAULT** Champion de France
 et contre: **Arnaud CORDIER** N° 1 français

Samedi 21 Août à 16 h salle Tainturier

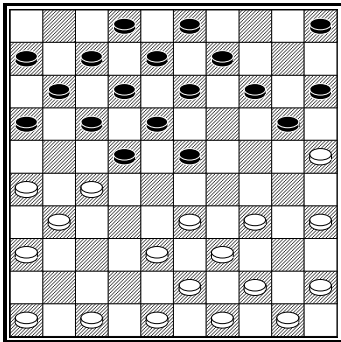
Rencontre simultanée de **Ton SIJBRANDS** contre 35 Joueurs



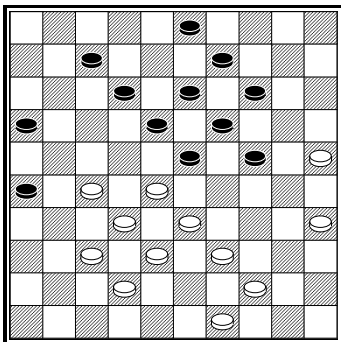
A...

Série Nationale à la série Vétérans.110 joueurs

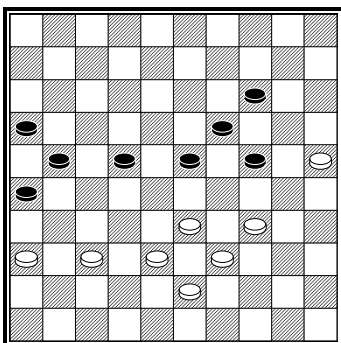
[Exercice 1.1 – 1.8](#) Comment jugez vous les positions suivantes? trait aux blancs. Préférez vous la position des blancs ou celle des noirs et pourquoi?



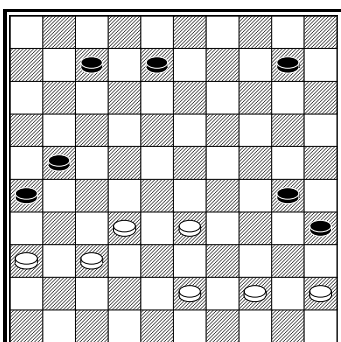
1.1



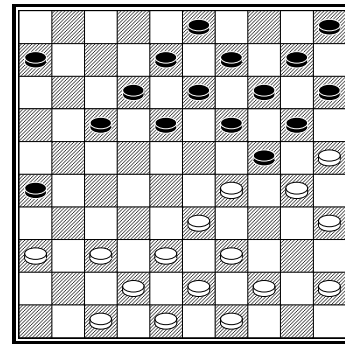
1.2



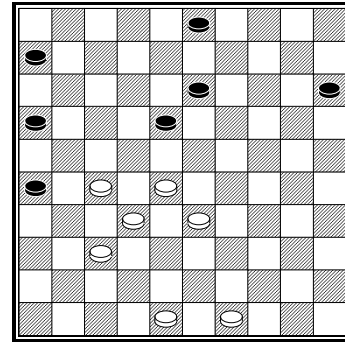
1.3



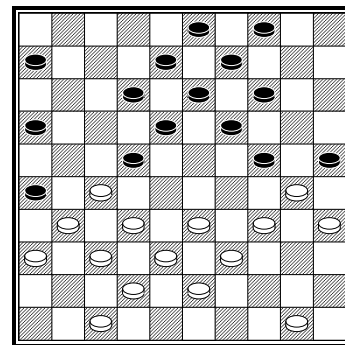
1.4



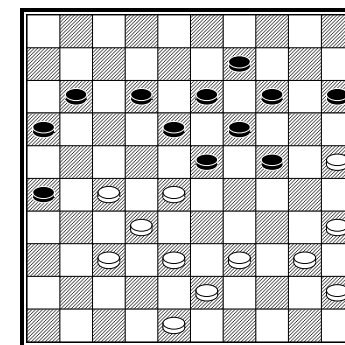
1.5



1.6



1.7



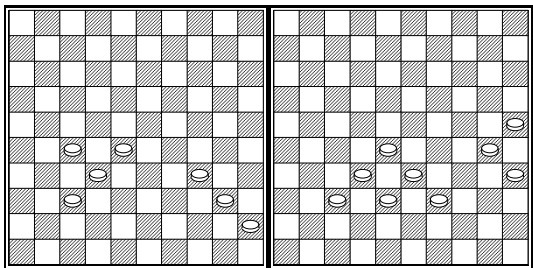
1.8

Trait aux blancs dans chaque position

2. Formations

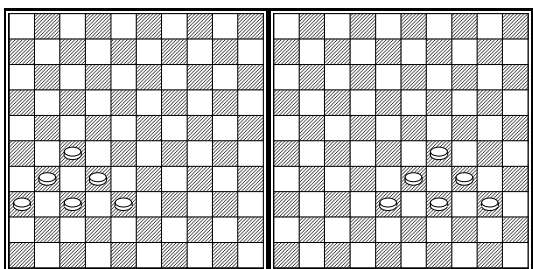
Les formations sont des constructions de pions qui travaillent ensemble.

Quelques exemples de formations.



Le diagramme à gauche montre un marchand de bois et une flèche.

Le diagramme à droite montre un triangle (ou pyramide). La pyramide peut se construire à différents endroits du damier.



Pyramides.

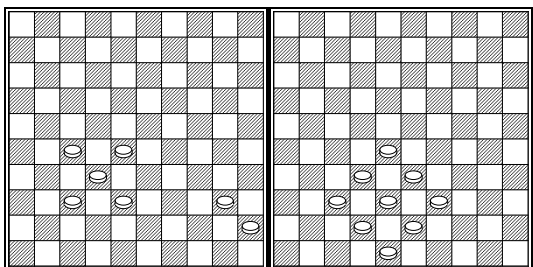
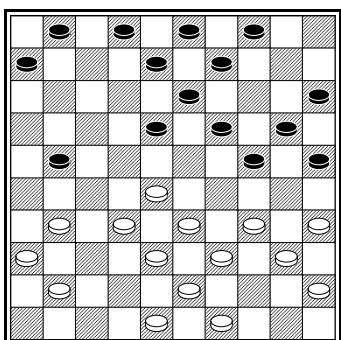


Diagramme de gauche une croix et la fameuse formation. Olympique

Diagramme de droite losange solide au centre dénommé losange de Barteling.

Dans la position ci-dessous :



Il est facile de prévoir le coup des blancs (Shchegolev) . Les blancs ferment le trou en 37 et s'attachent à ce que leurs pions soient connectés de manière optimale.

1.41 – 37!

Tous les pions blancs sont connectés.

Les noirs ont quelques trous dans leur position et oublient d'activer leurs formations.

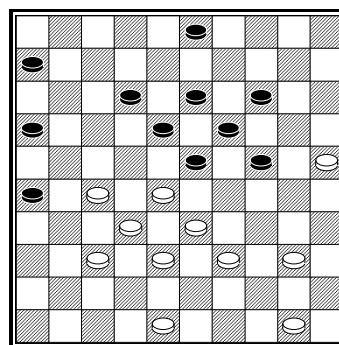
Les blancs menaçante 28 – 23 19 x 28 32 x 12 8 x 17 34 – 30 25 x 34 39 x 8 2 x 13 B+1.

Les noirs ne peuvent s'échapper vers le bord 1... 24 – 30 2.35 x 24 19 x 30 à cause du simple 3.28 – 23 18 x 29 4.33 x 35 B+1.

Les noirs peuvent fermer l'un des trous 12 ou 14.

si les noirs jouent 1... 8 – 12 Les blancs créent une nouvelle faiblesse dans la position noire en attaquant 2.31 – 26! et après 2 – 8 26 x 17 12 x 21 ou après 12 – 17 Les blancs gagnent un pion en jouant 28 – 23 .

si les noirs jouent 1... 9 – 14 Les blancs forcent le gain par 2.31 - 27 21 – 26 3.27 – 22 18 x 27 4.32 x 21 26 x 17 5.28 – 23 19 x 28 6.33 x 11 6 x 17 7.34 – 30 25 x 34 8.39 x 10 +.



Dans cette position classique fermée les positions sont presque symétriques. La différence est que les blancs (I. Koeperman) peuvent construire une formation forte pour mettre la pression sur la position noire.

1.50 – 45!

La formation 40 / 45 est très importante dans les positions classiques. Elle est appelée formation Olympique. Les blancs

menacent d'un coup Royal par 27 – 22!
La seule solution pour les noirs est de fermer la case 9.

1... 3 – 9

Le pion 9 est une faiblesse. Il est suspendu et inactif. Maintenant les blancs transforment la formation olympique en une flèche dans le but de peser sur la case stratégique 24.

2.39 – 34! 24 – 30

Les blancs menacent de 34 – 29 +. les noirs fuient sur bord du damier. Les noirs perdent le contrôle de la case stratégique 24 !

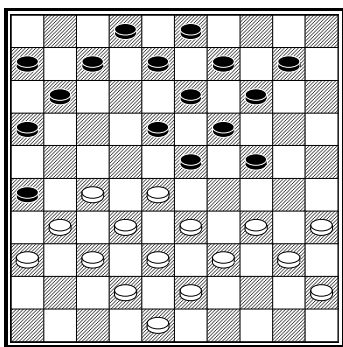
3.48 – 42

3.34 – 29 23 x 34 4.40 x 29 ne fonctionne pas à cause de 12 – 17 5.25 x 34 18 – 23 6.29 x 18 13 x 42 7.48 x 37 =.

**3.... 30 x 39 4.33 x 44 6 – 11
5.44 – 39 11 – 17 6.39 – 34 17 – 21**

Les blancs terminent le travail par une combinaison.

**7.27 – 22 18 x 27 8.25 – 20 14 x 25
9.34 – 30 25 x 34 10.40 x 7**



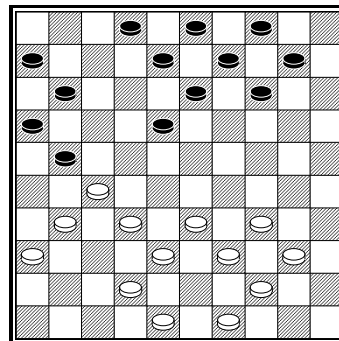
La position blanche est très compacte. Tous les pions travaillent ensemble dans des formations. Les noirs ont quelques trous dans leur position, ce qui est dangereux pour raisons tactiques. Les blancs forcent le gain en ouvrant un autre trou en <14> dans la position noire).

**1.34 – 29! 23 x 34 2.40 x 20 14 x 25
3.28 – 22!**

Les blancs menacent de deux coups de dames par 27 – 21 finissant en <1> ou <5>.

Vérifiez qu'il n'y a pas de bonne réponse.

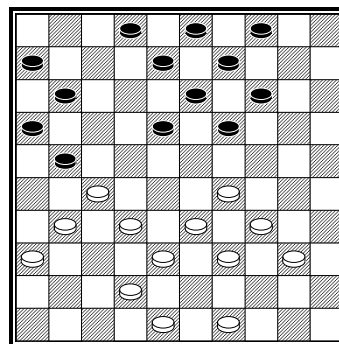
Exercice 2.1 Comment les blancs gagnent après 3... 19 – 23?



Sijbrands – Smith

L'ancien champion du monde le néerlandais Ton Sijbrands montre la puissance des formations. Les blancs construisent une pyramide au centre. Le sommet de la pyramide est la case 29.

**1.34 – 29! 14 – 19 2.40 – 34 10 – 14
3.44 – 40**

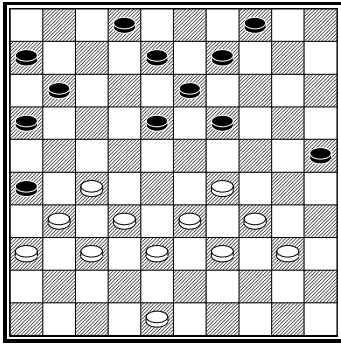


Les blancs contrôlent le centre à l'aide de leurs formations. Après 19 – 23 ils pourront jouer 29 – 24 avec un avantage, qui est encore réel après l'échange 23 – 28.

3... 19 – 24 4.29 x 20 14 x 25

La pyramide est construite. Le pion 29 a été échangé. Les blancs jouent pour reformer la pyramide !

**5.34 – 29! 13 – 19 6.40 – 34 9 – 13
7.49 – 44 21 – 26 8.42 – 37 3 – 9
9.44 – 40**



Les blancs ont deux pyramides ! Ils menacent de 29 – 23 +. Sur 9... 8 – 12 ils suivront probablement avec 10.33 – 28! 9 – 14 11.39 – 33 2 – 8 12.48 – 43 4 – 10 (menace 25 – 30 19 – 23) 13.29 – 23! 18 x 29 14.34 x 23 attaque centre.

9... 18 – 22 10.27 x 18 13 x 22 11.48 – 42!

Construit une formation dans le but de faire l'échange 31 – 27 afin de reconquérir la case stratégique 27.

11... 8 – 13

Les noirs réalisent la formation 9 / 13, qui empêche les blancs de suivre immédiatement par 31 – 27 x 27 à cause de 19 – 23 N+. Raison pour laquelle les blancs attaquent d'abord le pion 22 .

12.32 – 27! 11 – 17

Les noirs ne peuvent jouer 12... 13 – 18 à cause du pseudo sacrifice 29 – 23! 19 x 28 38 – 32! +.

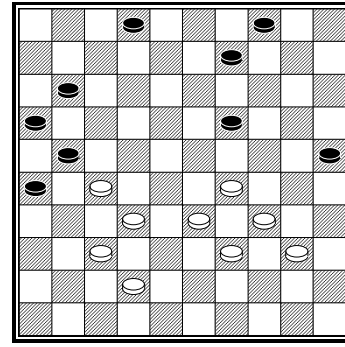
13.27 x 18 13 x 22 14.38 – 32

Les blancs jouent très précisément. Sur 14.31 – 27? 22 x 31 15.36 x 27 l'ennuyeux 19 – 23! 16.29 x 18 17 – 22 suit.

14... 6 – 11 15.31 – 27 22 x 31 16.36 x 27

Maintenant 19 – 23 29 x 18 17 – 22 n'est pas bon non plus les blancs filant à dame 18 – 12 22 x 31 12 – 7.

16... 17 – 21

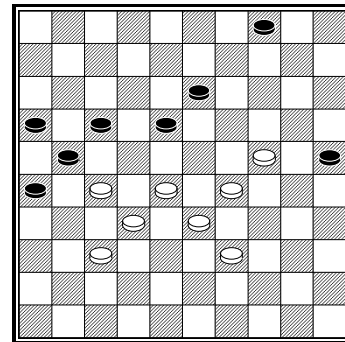


Les pions noirs 11, 16, 21 et 26 ne sont pas actifs. Le centre est dominé par les blancs. Au prochain coup les blancs prennent la case 24 assurant l'emprise des blancs.

17.29 – 24! 19 x 30 18.40 – 35 9 – 13 19.35 x 24 13 – 18 20.42 – 38 11 – 17 21.33 – 28

Les blancs contrôlent les cases stratégiques 27, 28 et 24. Les noirs n'ont aucune défense sérieuse.

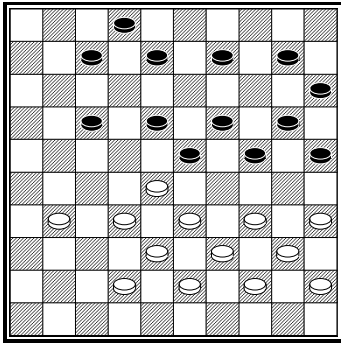
21... 2 – 8 22.34 – 29 8 – 13 23.38 – 33



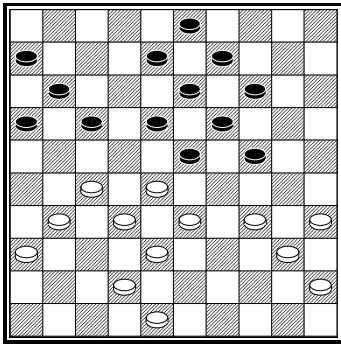
Les blancs ont une position stratégiquement gagnante.

Les noirs ne peuvent pas jouer 4 – 9 à cause du coup 24 – 19 & 28 – 22 .

Après 23... 17 – 22 24.28 x 17 21 x 12 25.33 – 28 4 – 9 26.39 – 34 les noirs n'ont plus de bon mouvement : sur 9 – 14 27.34 – 30 et 27.28 – 23 termine le travail.



Exercice 2.2 Que jouez vous (trait aux blancs)? Regardez toutes les réponses noires. Peut sur punir toutes les réponses tactiquement?



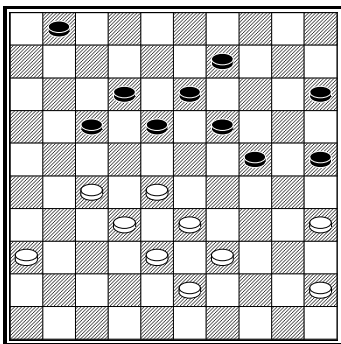
Sijbrands – E. de Jong

Cette position est tirée d'une partie jouée lors du record de parties en simultanée à l'aveugle de 2007. Sijbrands joua 25 parties sans voir les damiers en même temps. Il gagna 21 parties et annula 4 parties.

Les noirs ont le trait et jouent 17 – 22? 28 x 17 11 x 22.

Exercice 2.3

Comment les blancs gagnent ils un pion après cette grosse faute?



Fabre – Molimard

Si les noirs avaient le trait dans cette position ils voudraient jouer 1 – 7 pour former les flèches 1 / 7 / 12 et 9 / 13 / 18. La flèche 13 / 19 / 24 peut trouver la case 33 pour un coup Philippe.

1... 1 – 7 cependant est interdit par le coup de dame 28 – 23! 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2 B+.

Après 1... 15 – 20 le pion 20 est suspendu. La flèche 13/19/24 ne serait plus actif non plus.

Nous allons montrer une variante tirée d'un livre sur la stratégie du champion du monde Iser Koeperman.

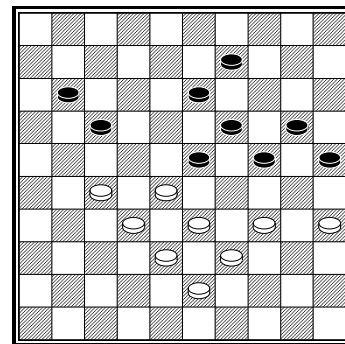
1... 15 – 20 2.45 – 40 1 – 7

Maintenant ce mouvement est possible, parce que le coup de dame 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2 est puni par 12 – 17 2 x 30 25 x 45 N+.

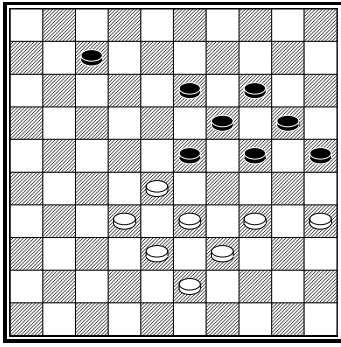
3.40 – 34 18 – 22 4.27 x 18 12 x 23

Les noirs utilisent leurs formations pour enlever le pion fort 27, mais les blancs peuvent ramener un pion en 27..

5.36 – 31 7 – 11 6.31 – 27



Le coup le plus logique pour les noirs est maintenant 6... 9 – 14, formant la flèche 14 / 19 23. Si les blancs répondent avec le logique 7.27 – 22? 11 – 16! 8.22 x 11 16 x 7. Ils obtiennent une position perdante.



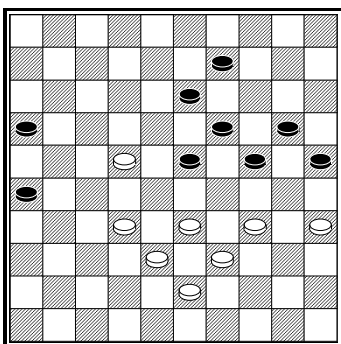
Du fait de la flèche 14 / 19 / 23 les blancs ne peuvent jouer 9.28 – 22 (23 – 29 +) et ils ne peuvent utiliser leurs propres flèches 43 / 39 / 30 : 9.34 – 30 25 x 34 10.39 x 30 est suivi par 20 – 25! N+. Sacrifier 9.35 – 30 (Dussaut sacrifice) 24 x 35 10.33 – 29 ne fonctionne pas ici: 13 – 18 11.28 – 22 18 x 27 12.32 x 21 23 – 28! (13.38 – 33 19 – 24) N+.

Si les noirs jouent 6... 9 – 14 les blancs doivent se méfier comme nous venons de le voir. Mais les blancs peuvent s'échapper grâce à leurs formations!

Exercice 2.4 Revenez au diagramme après 6.31 – 27. Comment les blancs s'échappent ils en forçant une combinaison après 6... 9 – 14 ?

Dans le livre de Koeperman les noirs jouent 6... 11 – 16. Les blancs perdent après 7.27 – 22 9 – 14! 8.22 x 11 16 x 7 comme nous l'avons vu. Même le célèbre auteur du livre a oublié l'opportunité pour les blancs de défendre leur position en utilisant leurs formations! Voyons cette surprenante défense, à l'aide d'un sacrifice qui active les formations blanches...

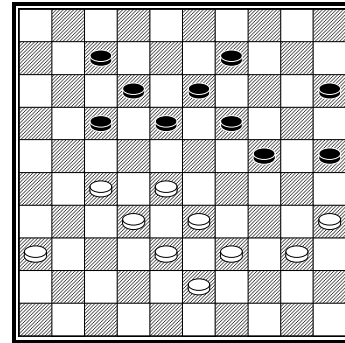
6... 11 – 16 7.27 – 21!! 17 x 26
8.28 – 22!



Soudain la flèche 43 / 38 / 32 est très actif. Elle empêche trait aux noirs 16 – 21 et 26 – 31. Il reste aux noirs 8... 9 – 14.

Exercice 2.5 Quel coup fort les blancs jouent-ils maintenant?

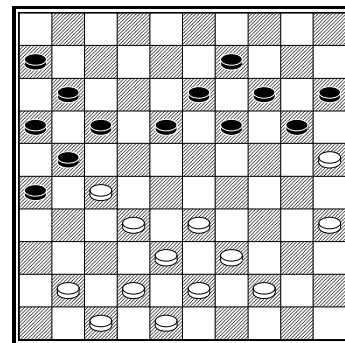
1.45 – 40 1 – 7!!



Dans cette situation le coup de dame 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2, échoue sur 12 – 17 2 x 30 25 x 45 N+. Les blancs n'ont aucune réplique correcte contre la menace du coup Philippe 24 – 29 & 18 – 22.

2.40 - 34 25 – 30 3.34 x 25 24 – 29
4.33 x 24 19 x 30 5.25 x 34 18 – 22
6.27 x 18 13 x 44

Dans la position suivante de la partie Ivanov – Dolfing (voir le diagramme) les noirs ont des formations fortes. Les blancs doivent défendre leur position.

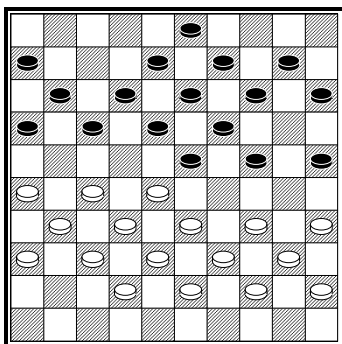


Exercice 2.6 Répondez aux questions suivantes:

- A) Comment 1.39 – 34, est il puni?
- B) si les blancs jouent 1.44 – 40? comme dans la partie ils cassent la

flèche 33 / 39 / 44 favorisant l'attaque noire en 27. Montrez une variante logique après 1.44 – 40

C) Le meilleur coup des blancs est 1.41 – 36! Comment les blancs se défendent ils après 1.41 – 36 26 – 31



Gantwarg – Okken

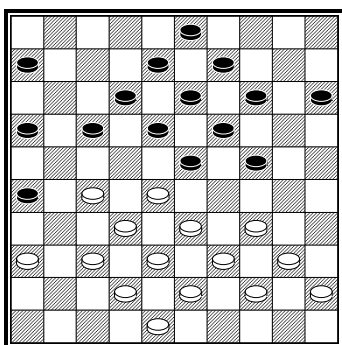
La position blanche comporte plusieurs formations. Les blancs éclatent la position avec quelques échanges, laissant leur adversaire sans bon coup.

**1.34 – 29! 23 x 34 2.40 x 20 15 x 24
3.27 – 21 16 x 27 4.31 x 22 18 x 27
5.32 x 21**

Les blancs menacent de jouer 21 – 16
13 – 18* 16 x 7 12 x 1 28 – 23 +.

Les coups restants sont:

- 1) 5... 17 – 22 6.28 x 17 11 x 22 7.33 – 29 24 x 33 8.39 x 17 +
- 2) 5... 11 – 16 6.37 – 31 16 x 27 7.31 x 11 6 x 17 8.28 – 23 19 x 28 9.33 x 11 +
- 3) 5... 24 – 30 6.35 x 24 19 x 30 6.21 – 16 13 – 18 7.16 x 7 12 x 1 8.28 – 23 18 x 29 9.33 x 35 +



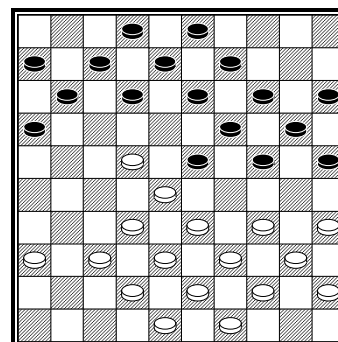
Les blancs utilisent leurs nombreuses formations pour placer un coup de l'espagnol.

**1.34 – 29 23 x 34 2.40 x 20 15 x 24
3.27 – 22 18 x 27 4.32 x 21 16 x 27
5.37 – 31 26 x 37 6.42 x 11 6 x 17
7.28 – 23 19 x 28 8.33 x 11**



Reportage FR3 :

http://lau.descamps.free.fr/compiegne2004/chpt_france/bruiant/ChptFranceRF3.asf

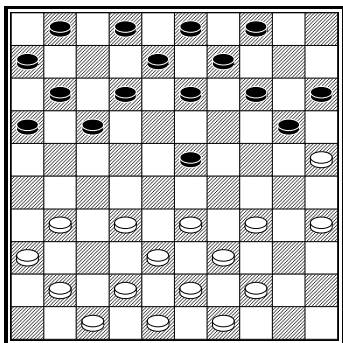


Les formations permettent aux blancs de faire un coup de ricochet.

1.22 – 17 11 x 22

Après 1... 12 x 21 2.34 – 30 etc. B+1.

**2.28 x 17 12 x 21 3.34 – 30 25 x 34
4.40 x 18 13 x 22 5.33 – 29 24 x 33
6.39 x 26**



R. Wijnker – J. Cremers

Les blancs ont joué le dangereux 37 – 32, créant des trous, les noirs utilisent leurs formations pour damer.

14... 23 – 29! 15.34 x 23 12 – 18
 16.23 x 21 16 x 27 17.31 x 22 14 – 19
 18.25 x 23 13 – 18 19.23 x 12 8 x 46



Au premier plan **Faustin EKOLLO** venu spécialement de Nice pour jouer contre Ton.

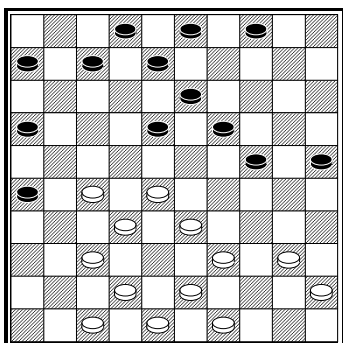


Michel EMOLO, Didier BASSET contre Ton Sijbrands, Laurent MANGANO à sa droite, en spectateur, Pierre MONNET et Mr DUCOS Norbert

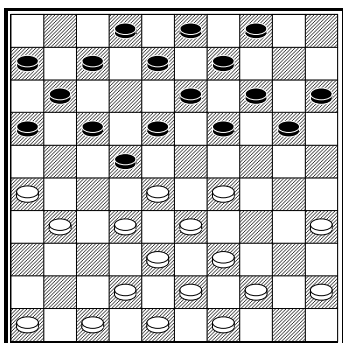
Entraînez-vous à combiner dans les exercices 2.7 – 2.22.

Trait aux blancs : gain par combinaison!

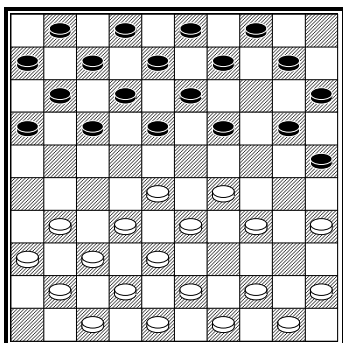
Exercices 2.7 – 2.14



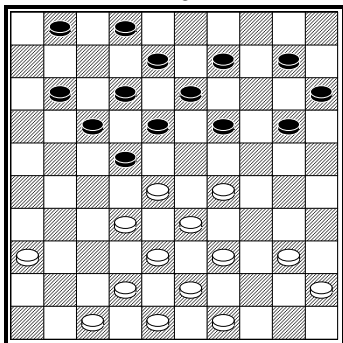
2.7



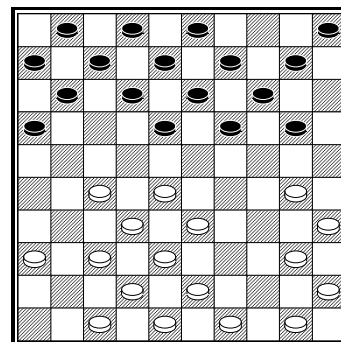
2.8



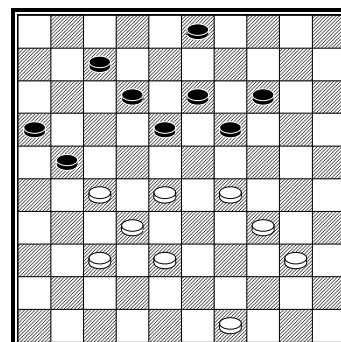
2.9



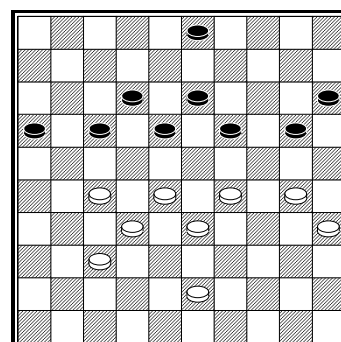
2.10



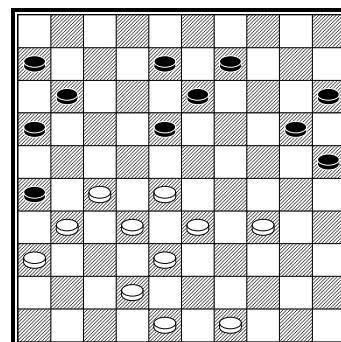
2.11



2.12



2.13



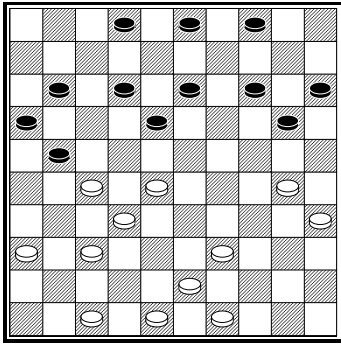
2.14

Trait aux blancs : gain par combinaison!

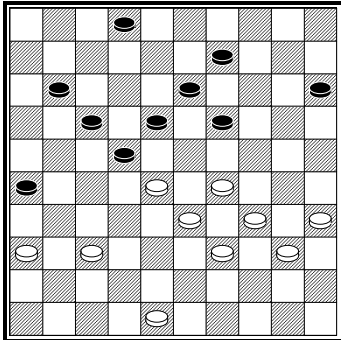
Exercices 2.15 – 2.22

Trait aux blancs : gain par combinaison!

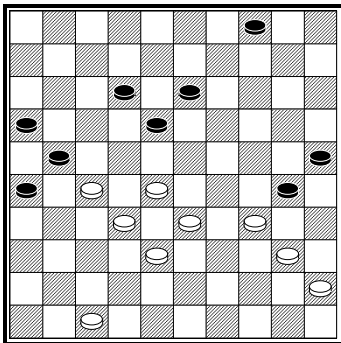
Trait aux blancs : gain par combinaison!



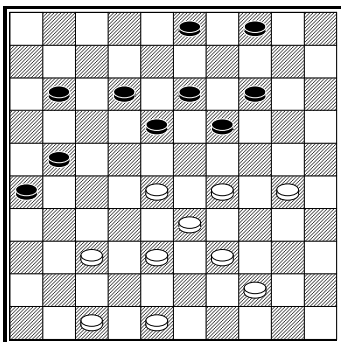
2.15



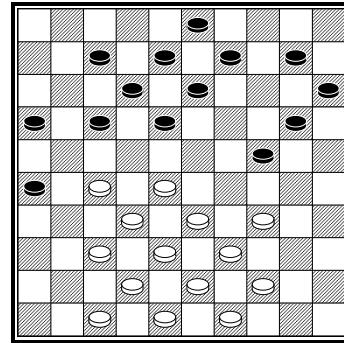
2.16



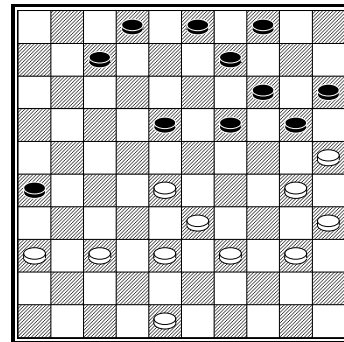
2.17



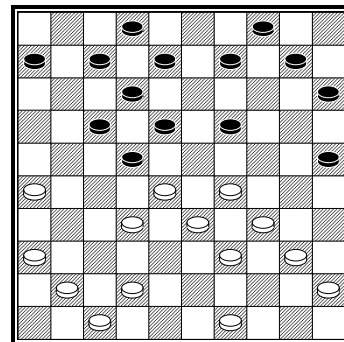
2.18



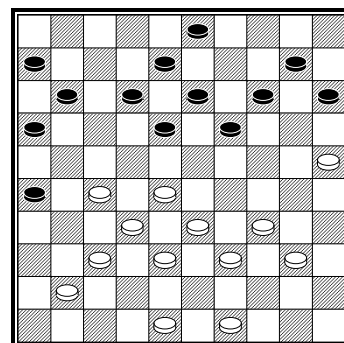
2.19



2.20



2.21

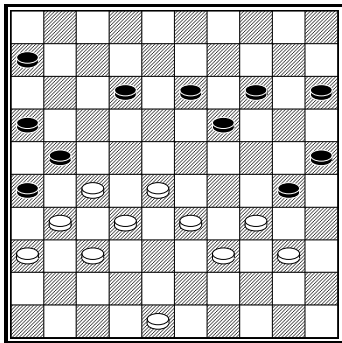


2.22

3. Enchaînements

En présence d'un enchaînement il est important de déterminer si l'enchaînement est économique ou non.

Un enchaînement est appelé *économique* si le nombre des pions enchaînés est supérieur au nombre de pions "enchaîneurs".



Gantwarg – Virny

Les pions blancs 27 / 31 / 32 / 36 / 37 sont trèfle-enchaînés (voir Leçon 27 et 31 du livre I). L'enchaînement est réalisé par les trois pions: 16 / 21 / 26. Mais, il faut également tenir compte du pion 6, inactif. Si, 4 pions sont engagés dans l'enchaînement de 5 pions, l'enchaînement est économique.

Les noirs sont actifs de l'autre côté du damier, c'est un élément très important pour tirer profit de l'enchaînement par le trèfle.

**41.48 – 42 30 – 35 42.34 – 29 35 x 44
43.39 x 50 14 – 20 44.29 – 23**

La position après 44.42 – 38 20 – 24!
45.29 x 20 15 x 24 46.50 – 44 25 – 30
semble très dangereuse, bien cela aurait été un meilleur choix pour les blancs.

**6 – 11 45.23 x 14 20 x 9
46.33 – 29 15 – 20 47.42 – 38 20 – 24!
48.29 x 20 25 x 14**

Moins il reste de pions sur le damier plus l'enchaînement devient puissant.

**49.38 – 33 14 – 19 50.50 – 44 12 – 18
51.44 – 39 19 – 24 52.28 – 22 18 – 23**

53.39 – 34 13 – 19 54.22 – 17

54.33 – 28 9 – 13 est terrible, En désespoir de cause les blancs sacrifient un pion.

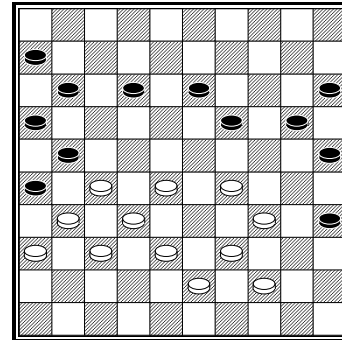
54... 21 x 12 55.27 – 22 11 – 17

56.22 x 11 16 x 7 57.31 – 27 9 – 13

58.33 – 28 12 – 18 59.36 – 31 7 – 11

60.28 – 22 24 – 30

Les blancs abandonnent.



Ham - Raichenbach

Dans ce cas 5 les pions sont engagés dans l'enchaînement: 6 / 11 / 16 / 21 / 26. alors que 5 les pions sont enchaînés. L'enchaînement n'est pas économique. Comme les blancs contrôlent le centre la position est meilleure pour les blancs!

38.38 – 33 19 – 24?

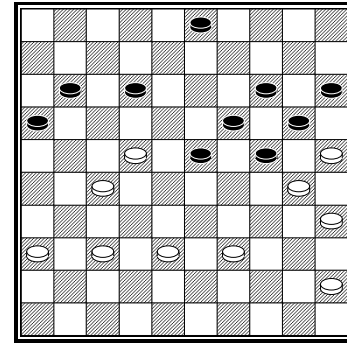
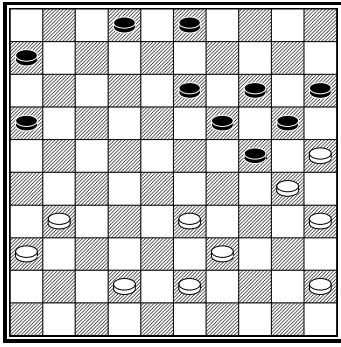
Les noirs pourraient jouer 38... 12 – 18
39.43 - 38 20 – 24 40.29 x 20 25 x 14
25.27 – 22 18 x 27 26.31 x 22. Les blancs s'échappent l'enchaînement avec une meilleure position grâce à une construction compacte, qui contrôle le centre.

39.28 – 22!!

Un éclatement tactique! Les blancs menacent de jouer 22 – 17, pendant que 12 – 18 est puni par 34 – 30 33 – 29 39 x 8.

39... 11 – 17 40.22 x 11 6 x 17 est suivi par 41.33 – 28! 24 x 22 42.27 x 9 +.

Comme 39... 12 – 17 40.22 – 18 13 x 22 41.27 x 18 est également terrible, les noirs sacrifient un pion et perdent.



R. Slood – N. de la Fonteyne

Les blancs ont un trèfle qui enchaîne et un pion inactif en 45. Les noirs ont aussi un autre problème: leurs pions sur l'autre aile sont loin, ces pions ne sont pas bien développés, cela aide les blancs à tirer avantage de l'enchaînement. Les blancs ont une position très prometteuse.

36.33 – 28! 13 – 18 37.31 – 27?

Une faute, qui égalise la position. Les blancs auraient dû éliminer le pion central 18 et placer un avant poste extrêmement fort:

37.28 – 22! 18 x 27 38.31 x 22
Le pion en 22 perce la position noire.
38... 6 – 11 39.22 – 18! 11 – 17 40.39 – 33

Les blancs peuvent déjà gagner un pion par 18 – 13, mais ils peuvent jouer avec l'idée de construire la flèche 28 / 32 / 37 avec d'horribles menaces.

Une autre possibilité est 36... 3 – 8 37. 22 – 18 8 – 12 38.18 x 7 2 x 11 39.39 – 33 11 – 17 40.33 – 28 et 28 – 23 au coup suivant.

**37... 18 – 23 38.28 – 22 6 – 11
39.43 – 38 2 – 8 40.42 – 37 8 – 12**

La combinaison 16 – 21 8 – 12 ne fonctionne pas du fait de la règle de la prise majoritaire 24 x 31.

Les blancs oublient les aspects tactiques de la position. Ils auraient pu jouer 41.45 – 40! 12 – 17! 42.38 – 33 17 x 28 43.33 x 22 23 – 29! 44.39 – 34 29 – 33 45.34 – 29!

Remplace l'avant poste fort en 33.
45... 33 – 38 46.37 – 32 24 x 33 47.32 x 43 avec probablement une remise.

**41... 16 – 21! 42.27 x 29 24 x 44
43.45 – 40??**

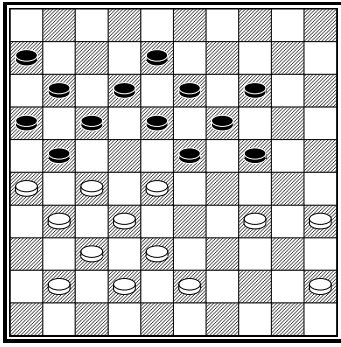
Crée une énorme faiblesse en 45. Maintenant la dame peut attaquer les pions blancs par l'arrière. 43.22 – 18 donnait encore des chances de remise.

43... 44 – 50 44.22 – 18 50 – 45

Après quelques coups les blancs abandonnent.



Simultanée de Ton Sijbrands contre 35 joueurs à Compiègne le 20 Août 2004 .



Serf – King

Les blancs enchaînent plus de 5 pions. En plus des pions de l'aile droite enchaînements 6 / 11 / 16 / 17 / 21 les pions 8 / 12 / 13 / 18 / 19 / 23 / 24 ne peuvent pas jouer non plus.

23 – 29 34 x 23 18 x 29 n'est pas possible à cause de 28 – 22 17 x 28 32 x 34 21 x 32 38 x 27 B+1. Nous voyons que le pion 41 est bien positionné, il est plus actif qu'en 36.

A cause du pion en 12 les noirs ne peuvent jamais s'échapper de l'enchaînement par 17 – 22. Si le pion 12 était en 9 par exemple les noirs pourraient sortir de l'enchaînement par 17 – 22.

Les noirs ont seulement 2 pions à jouer : les pions 14 et 24. La tâche des blancs consiste à prendre le contrôle de l'aile droite. Ils peuvent réaliser cela de la manière suivante.

1.45 – 40!

Ce coup paraît mauvais, créant un pion suspendu en 40, mais les blancs ont calculé qu'ils peuvent bloquer la position noire à l'aide d'un sacrifice.

1.34 – 30 ne donnerait pas le même résultat, car après 24 – 29! 2.30 – 25 les noirs se libèrent avec 14 – 20.

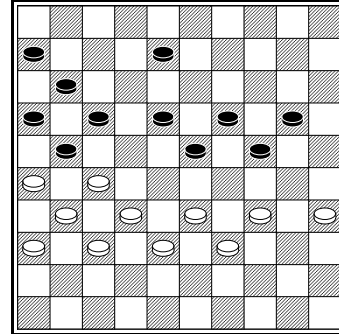
Et sur 1.34 – 30 24 – 29 2.45 – 40 est suivi par 29 – 33! 3.28 x 39 23 – 28 4.32 x 23 19 x 28 5.30 – 25 21 x 32 6.38 x 27 28 – 33 7.39 x 28 17 – 21 8.26 x 17 12 x 23 =.

1... 14 – 20

1... 24 – 29 est suivi par 2.35 – 30! 14 – 20 3.30 – 25 20 – 24 4.40 – 35 29 x 40 5.35 x 44 +.

2.34 – 30 20 – 25 3.40 – 34 24 – 29
4.43 – 39!! 29 x 40 5.35 x 44 25 x 43
6.38 x 49

Les blancs gagnent après 6... 23 – 29
7.28 – 22 17 x 28 8.32 x 14 etc.



Krasnova – Nogovitsyna

Il s'avère que les blancs enchaînent 5 pions à l'aide de 6 pions, mais les pions noirs 8 / 18 / 19 / 23 ne sont pas très actifs, alors que les pions enchaînant l'aile droite noire construisent une formation active. Dans la partie 27 – 22 fût joué, cassant l'enchaînement.

Les blancs avaient un meilleur plan à leur disposition.

1.34 – 30!

1.33 – 28 n'est pas bon à cause de 18 – 22 2.27 x 29 24 x 44 3.28 – 22 17 x 28
4.32 x 25 44 – 49 5.26 x 17 49 x 45 N+.

1... 20 – 25 2.39 – 34 8 – 13

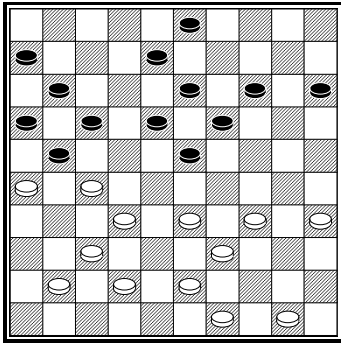
Tout se passe comme si les noirs n'avaient aucun problème: 3.33 – 28 24 – 29! 4.30 – 24 19 x 39 5.28 x 8 18 – 22!
6.27 x 18 21 – 27 7.32 x 12 16 – 21 8.26 x 17 11 x 2 N+.

Mais les blancs ont une grosse surprise pour leur adversaire.

3.33 – 29!! 24 x 42 4.37 x 48

Tous les pions noirs sont bloqués.

Pour juger de la valeur d'un enchaînement correctement il faut tenir compte du contrôle de l'autre aile!



K. van Amerongen – A. Ketelaars

Les blancs utilisent 5 pions pour enchaîner l'aile droite noire et rendre le centre inactif. C'est un enchaînement économique. cinq pions enchaînent plus que les cinq pions noirs. Si le pion 3 était en 12 33 – 28 serait un bon coup. Dans la partie la position noire n'est pas faible du fait de l'absence de pion en 12.

Les blancs ne peuvent pas occuper le centre maintenant: 29.33 – 28? 17 – 22! 30.28x 17 11 x 31 31.26 x 17 31 – 36 N+.

Le plan des blancs est de contrôler leur aile droite. Si ils réussissent à contrôler l'aile droite les noirs seront bloqués.

29.35 – 30! 15 – 20?

La meilleure défense est 29... 14 – 20. en 30.30 – 25 les noirs peuvent jouer 23 – 29! 31.25 x 12 29 x 36.

29... 14 – 20 30.37 – 31 20 – 24 31.30 – 25 encore en faveur des blancs, mais les noirs n'ont pas perdu le contrôle de la case 24.

30.33 – 29! 3 – 9 31.39 – 33!

31.30 – 25? Permet : 8 – 12! Menace 23 – 28 32 x 23 21 x 32 37 x 28 18 – 22! 39 – 33 20 – 24! 29 x 20 17 - 21 26 x 8 13 x 2 28 x 17 19 x 46 N+.

Les blancs ne peuvent parer la menace 32.39 – 33 à cause de 20 – 24! 33.29x20 23 – 29 N+.

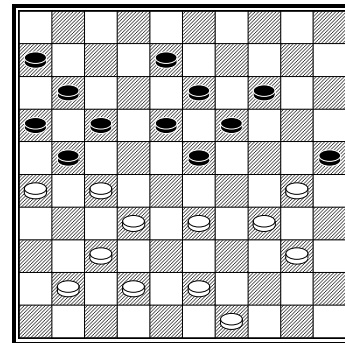
Après 31.39 – 33 8 – 12 échoue: 32.43 – 38 Maintenant le pion 8 est suspendu.

20 – 24 33.29 x 20 14 x 25 34.33 – 29 9 – 14 35.38 – 33 14 – 20 36.50 – 44 20 – 24 37.29 x 20 25 x 14 38.44 – 40 14 – 20 39.33 – 29 20 – 25 40.40 – 35 et les noirs sont bloqués .

31... 18 – 22 32.29 x 18 22 x 31 33.41 – 36 13 x 22 34.36 x 18 8 – 13 35.43 – 38 13 x 22 36.33 – 28 22 x 33 37.38 x 29 ne résout pas le problème des noirs, ils sont toujours enchaînés: 9 – 13 38.49 – 43! Renforce l'aile blanche gauche.

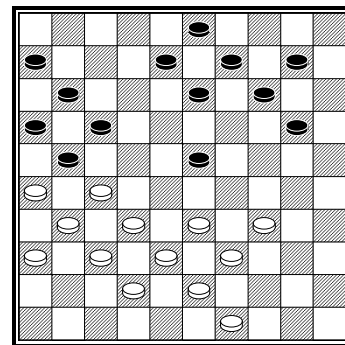
13 – 18 50.43 – 38 18 – 22 51.50 – 44 (ou 29 – 23) 22 – 27 52.29 – 23 19 x 28 53.32 x 23 27 – 31 54.38 – 32! et les noirs sont bloqués.

31... 20 – 24 32.29 x 20 14 x 25 33.50 – 45 9 – 14 34.45 – 40



34... 14 – 20 35.40 – 35 20 – 24 36.43 – 38

36... 8 – 12 37.33 – 29 24 x 33 38.38 x 29 est horrible pour les noirs, aussi ils essaient 34... 23 – 29 35.34 x 3 25 x 45 36.3 x 25 les noirs ne peuvent toujours pas aller à dame et perdent après quelques coups.

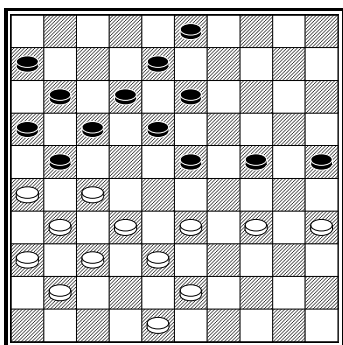


Sijbrands – Samb

Les blancs ont besoin de six pions pour enchaîner cinq pions noirs, mais la formation enchaînant l'aile, est très active et peut servir dans diverses options tactiques.

27... 20 – 24 28.27 – 22! 17 x 28 29.26 x 17 11 x 22 30.32 – 27!

Les blancs gagnent un pion
 30.. 13 – 18 est puni par 31.31 – 26! 22
 x31 32.33 x 24, les noirs abandonnent.



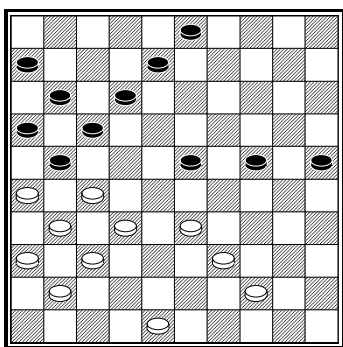
Meijer – Bies

L'enchaînement n'est pas économique.
 Sept pions sont impliqués dans
 l'enchaînement de l'aile droite noire.
 De plus les blancs ne contrôlent pas
 l'autre aile.
 Les noirs ont aussi leurs chances dans ce
 cas.

31.33 – 28 24 – 29 32.28 x 19 29 x 40
33.35 x 44 13 x 24 34.43 – 39?

Beaucoup trop lent! Les blancs auraient
 se précipiter vers le centre: 34.38 – 33 18
 – 23 35.33 – 28! , avec égalité.

34... 18 – 23 35.38 – 33



35... 23 – 29!

L'enchaînement de l'aile droite engendre
 beaucoup d'idées tactiques.
 Maintenant les blancs ne peuvent pas
 jouer 36.44 – 40?

36.33 – 28 24 – 30

37.28 – 22 conduit à une autodestruction
 !

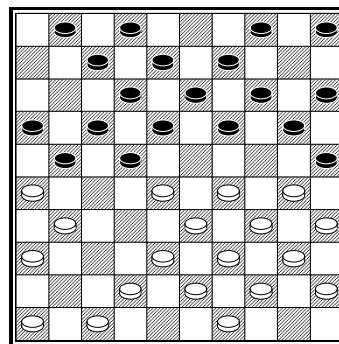
Les blancs peuvent encore s'échapper
 avec leurs propres possibilités tactiques:
 37.27 – 22!! après quoi 21 – 27 est puni
 par un coup de dame à la case 2,
 pendant que 37... 8 – 13 autorise 38.32 –
 27!! 21 x 23 39.44 – 40 17 x 28 40.26 –
 21 16 x 27 41.31 x 35 =.

37.48 – 43? 3 – 9

Les blancs ne peuvent plus éviter le
 débordement.

38.43 – 38 29 – 34 39.39 – 33 9 – 13
40.28 – 23 30 – 35 41.44 – 39 34 x 43
42.38 x 49 35 – 40

Les noirs gagnent la partie après
 quelques coups.



Sijbrands – Kuijvenhoven

Les blancs forcent un enchaînement de
 l'aile droite en faisant un échange.

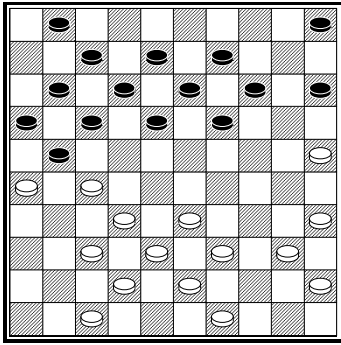
14.28 – 23! 19 x 28 15.29 – 24 20 x 29
16.34 x 32 25 x 34 17.39 x 30

Les noirs ne peuvent pas jouer 21 – 27 x
 27 à cause de 33 – 28 +, aussi ils ne
 peuvent pas empêcher que les blancs
 enchaînent leur aile droite par 31 – 27 x
 27.

17... 13 – 19 18.46 – 41 9 – 13
19.41 – 37 4 – 9

Les blancs ne sont pas pressés de jouer
 31 – 27 x27. ils développent d'abord le
 pion 46, fermant le trou en 37.

20.30 – 25 7 – 11 21.31 – 27 22 x 31
22.36 x 27 2 – 7 23.44 – 39



Tous les trous blancs sont bouchés et les pions blancs travaillent bien ensemble. Les noirs en revanche ont une énorme faiblesse dans leur position, les pions de base en <2 / 3 / 4> sont manquants.

Ci-dessous une variante qui propose aux noirs d'échapper à l'enchaînement:

23... 1 – 6 24.40 – 34 18 – 22 25.27 x 18
12 x 23 26.34 – 30 23 – 28 27.33 x 22 17
x 28 28.32 x 23 19 x 28 29.26 x 17 11 x
22 30.30 – 24!

L' avant poste noir en 28 n'est pas bien défendu, parce qu'il manque une base en 2 pour construire la flèche 2 / 8 / 13 .

30... 7 – 12 31.45 – 40 6 – 11 32.40 – 34
11 – 17 33.38 – 33 16 – 21 34.34 – 29 21
– 26 35.42 – 38

*35.43 – 38? 17 – 21 35.38 – 32 n'est pas bon à cause de 26 – 31! N+,
et 38 – 32 au coup suivant B+1.*

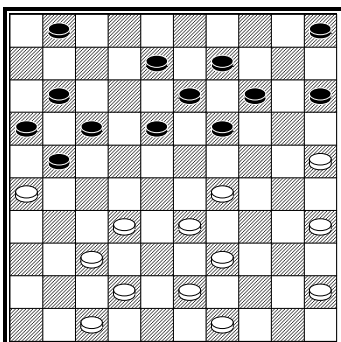
23... 18 – 22 24.27 x 18 12 x 23
25.33 – 29 23 x 34 26.40 x 29

Maintient l'enchaînement. il reste aux blancs de contrôler l'autre flanc.

26... 7 – 12 27.38 – 33

Interdit aux noirs de jouer 21 – 27 x 27.

27... 12 – 18



La position noire est désordonnée. Les noirs sont enchaînés à droite et l'autre aile est laide: pas de pion savant, pion en 5 inactif, trou en <12> . Les blancs pourraient jouer 29 – 24 x 24 parce que 14 – 19 serait puni par 25 – 20 43 – 38 39 – 34 32 x 14, mais les blancs ont une approche plus efficace.

28.45 – 40! 19 – 23

28.. 19 – 24 29.29 x 20 15 x 24 30.40 – 34 5 – 10 31.34 – 29! 10 – 15 32.29 x 20
15 x 24 33.39 – 34 18 – 23 34.47 – 41! 14 – 19

si 13 – 19 Les blancs ne jouent pas 32 – 28 de suite, à cause de 17 -22! , suivi par 9 – 13 et 24 – 30 N+, mais jouent 35.43 – 39 d'abord, suivi par 32 – 28 x 28.

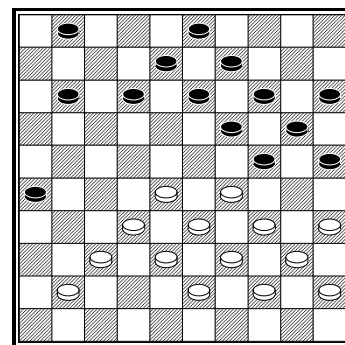
35.32 – 27! 21 x 32 36.37 x 28 23 x 32 37.34 – 29 un joli pseudo-sacrifice pour attaquer le pion 24 suivi d'un débordement.

29.40 – 34 1 – 7

Les blancs forcent un gain à l'aide de leurs formations.

30.47 – 41! 5 – 10 31.29 – 24!

Les noirs ne peuvent rien contre la menace 24 – 19 32 – 27.



Georgiev – Sijbrands

Les noirs ont enchaîné leur adversaire à l'aide du marchand de bois (voir Leçon 29 du livre I). Visiblement le marchand de bois est économique, mais ici ce n'est qu'une partie du problème. Comment considérer cette situation avec le trait aux noirs?

Les noirs ont investi six pions 14 / 15 / 19 / 20 / 24 / 25 dans l'enchaînement des huit pions 29 / 33 / 34 / 35 / 39 / 40 / 44 / 45.

S'il y avait un pion en 4 il compterait aussi dans l'enchaînement, mais les noirs ont développé ce pion.

Le jugement de cette situation dépend du contrôle de l'autre aile. Les noirs doivent éviter que les blancs prennent le contrôle de la case stratégique 27. Les noirs ont aussi assez de formations pour contrôler l'aile gauche.

Une autre bonne chose est que les blancs ne peuvent échapper à l'enchaînement. Dans un marchand de bois il y a beaucoup de possibilités de s'échapper de l'enchaînement, mais pas ici, sans pion en 19 par exemple, Les blancs pourraient échanger 34 – 30 25 x 23 28 x 30, mais les noirs ont bloqué la case pour empêcher cette échappatoire.

Il reste peu de coups à jouer aux blancs. Ceux sont les raisons qui peuvent les amener au blocage

30... 12 – 18!

Les blancs ne peuvent pas aller à la case 27.

31.28 – 23 19 x 28 32.32 x 12 8 x 17 33.38 – 32 17 – 21! n'est pas bon pour les blancs non plus, bien qu' ils peuvent s'échapper de l'enchaînement par 34.34 – 30 25 x 23 35.32 – 27 21 x 32 36.37 x 30 mais le coup 26 – 31 donne aux noirs un débordement.

Les noirs pourraient également jouer 30... 1 – 6 car les blancs ne peuvent suivre 31.32 – 27 à cause du coup de dame 19 – 23! 6 – 11 8 – 12 13 x 42 24 – 30 20 x 49 .

30... 1 – 6 31.41 – 36 12 – 18!, conduit à la position de la partie.

31.41 – 36 1 – 6

L'échange 32.28 – 23 19 x 28 33.32 x 12 8 x 17 renforce le marchand de bois: 34.38 – 32 14 – 19!

1) 35.32 – 28 17 – 22! 36.28 x 17 11 x 22 Les noirs menacent 19 – 23 & 24 – 30. Les blancs ne peuvent s'échapper de

l'enchaînement par 37.33 – 28 24 x 33! 38.28 x 17 20 – 24! 39.39 x 28 24 – 30 40.35 x 24 19 x 50 +.

sur 37.43 – 38 il y a bien sûr 22 – 28 +.

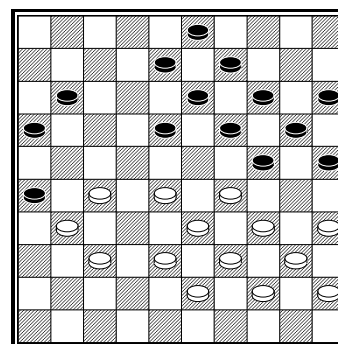
Les blancs peuvent essayer une combinaison désespérée par 37.29 – 23 19 x 28 38.34 – 30 25 x 34 39.39 x 8 28 x 50 40.8 – 2 mais 50 – 28 fin de partie perdante.

2) 35.43 – 38 19 – 23! 36.29 x 18 13 x 22

Les pions manquants 42 et 43 affaiblissent la position blanche. Les blancs sont en difficulté, par exemple: 37.34 – 29 9 – 13 38.32 – 28 17 – 21 39.28 x 17 21 x 12 40.38 – 32 11 – 17 41.32 – 28 17 – 21 42.36 – 31 21 – 27!! 43.31 x 22 13 – 18 44.22 x 13 3 – 8 45.13 x 2 12 – 18 46.2 x 30 25 x 41 N+.

Maintenant les noirs ont obtenu leur formation olympique 31.37 – 31 26 x 37 32.32 x 41 peut être suivi par 18 – 22! 33.28 x 17 11 x 22 et les blancs n'ont plus de bon coup.

32.36 – 31 11 – 16 33.32 – 27 6 – 11



La position blanche est perdue.

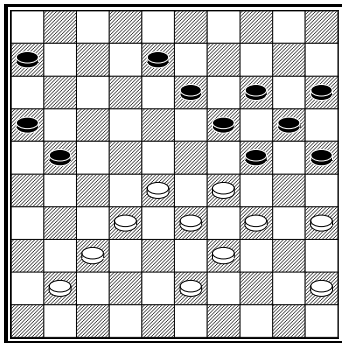
1) 34.38 – 32 8 – 12

1.1) 35.28 – 23 19 x 28 36.32 x 23 16 – 21!! 37.27 x 7 12 x 1 38.23 x 12 25 – 30 39.34 x 25 14 – 19 40.25 x 23 13 – 18 41.29 x 20 18 x 49 et après la jolie combinaison les blancs abandonnent.

1.2) 35.43 – 38 3 – 8 36.28 – 23 19 x 28 37.32 x 23 11 – 17 38.38 – 32 17 – 21 (ou aussi le spécial 13 – 19!! 39.32 – 28* 9 – 13 etc.) N+

2) 34.28 – 22 18 – 23! (11 – 17 et 8 – 12 échoue sur une combinaison!) 35.29 x 18

24 – 29 36.34 x 23 19 x 17 37.40 – 34
 (37.38 – 32 n'est pas possible!) 13 x 22
 38.27 x 18 8 – 13 etc. N+



Sijbrands – Gantwarg

Six pions noirs enchaînent six pions blancs Dans cette position, le marchand de bois n'est pas bon parce que les noirs ne contrôlent pas l'autre aile!

Les blancs contrôlent à la fois le centre (case 28) et l'autre case stratégique 27. Le centre blanc est fort et les noirs seront rejetés vers le bord du damier dans quelques coups.

**34.37 – 31! 6 – 11 35.41 – 37 8 – 12
 36.43 – 38 21 – 26 37.31 – 27**

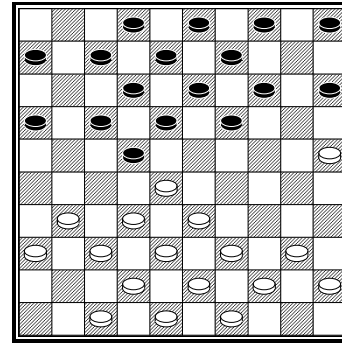
37... 11 – 17 est suivi par 38.27 – 21! 16 x 27 39.32 x 21 24 – 30 (13 – 18 40.21 – 16 +) 40.35 x 24 19 x 30 41.21 – 16 (menace du débordement 28 – 22 x 22) 12 – 18 42.45 – 40! 18 – 22 43.16 – 11 17 x 6 44.28 x 17 avec une position gagnante pour les blancs.

**37.. 24 – 30 38.35 x 24 19 x 30
 39.45 – 40 11 – 17**

39... 30 – 35 est suivi par 40.27 – 22! 35 x 44 41.39 x 50 avec la double menace f 22 – 18 et 34 – 30.

**40.28 – 23! 30 – 35 41.32 – 28 35 x 44
 42.39 x 50 17 – 21 43.27 – 22 11 – 17
 44.22 x 11 16 x 7 45.28 – 22 14 – 19
 46.23 x 14 20 x 9 47.29 – 24?**

Plus fort est 47.29 – 23 après quoi l'attaque est décisive. Dans la partie les noirs ratèrent la meilleure défense et perdirent la partie.



Les blancs peuvent enchaîner leur adversaire :

1.32 – 27

Sept pions sont enchaînés: 6 / 7 / 12 / 16 / 17 / 18 / 22. Quatre pions 27 / 28 / 31 / 33 / 36 enchaînent. Mais c'est une manière superficielle de juger la position. Le pion 47 n'est pas actif dans l'enchaînement. Si on déplace le pion 47 en 34 il serait plus actif.

Si le pion 5 se trouvait en 11 l'enchaînement serait encore meilleur!

Habituellement le joueur enchaîné essaie de casser l'enchaînement. Les noirs veulent éliminer le pion 23. Ils peuvent y parvenir de deux façons: une seule est correcte.

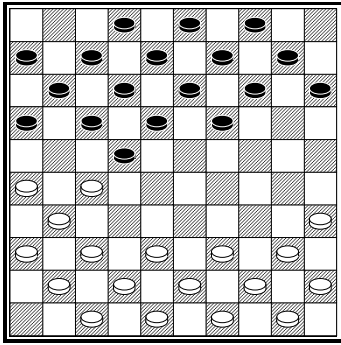
1... 4 – 10!

Habituellement il est préférable de sortir vers le centre 5 – 10., mais après 2.37 – 32 les noirs ne peuvent pas pionner 19 – 23 3.28 x 19 14 x 23 à cause de 4.25 – 20! 15 x 24 5.33 – 28 22 x 33 6.39 x 30 B+1.

Si les noirs jouent 1... 5 – 10 2.37 – 32 19 – 24 ils ne pourront pas s'échapper de l'enchaînement et obtiendront une position inférieure.

**2.37 – 32 15 – 20 3.40 – 34 19 – 23
 4.28 x 19 14 x 23 5.25 x 14 10 x 19**

Les noirs cassent l'enchaînement avec une position égale.

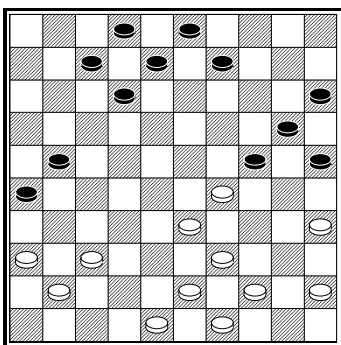


Les blancs ont un marchand de bois. Ils doivent choisir entre 39 – 33 et 38 – 33. Quel est le meilleur choix?

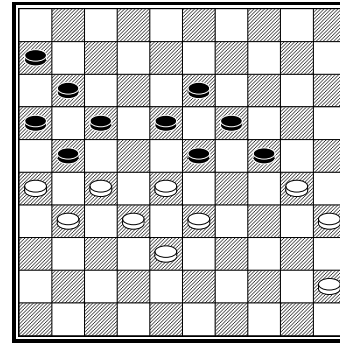
Le coup naturel est 38 – 33 parce qu'ils sont enchaînés sur leur aile droite les noirs doivent chercher à contrôler l'autre aile. Ce qui signifie pour les blancs : renforcer leur aile droite

Les blancs doivent jouer leurs pions à l'opposé de l'enchaînement : 38 – 33 est le coup naturel. La séquence des coups 38 – 33 42 – 38 47 – 42 est logique pour développer le pion 47. Les pions 42 et 38 sont bien positionnés. Plus tard les blancs probablement fermeront la case 32 par 37 – 32 et 41 – 37 comme dans la partie Geogiev – Sijbrands.

La loi de l'enchaînement dit : il faut jouer les pions dans la direction opposée à l'enchaînement.



Exercice 3.1 Trait aux blancs Quel coup les blancs jouent-ils pour sortir du marchand de bois quelque soit ce le coup suivant des noirs ?



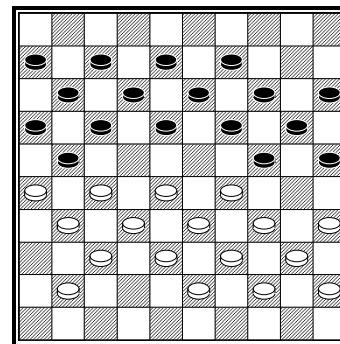
Exercice 3.2 trait aux noirs ils semblent échapper à l'enchaînement de l'aile droite, en jouant 17 – 22.

Mais..... Les blancs gagnent la partie après 1... 17 – 22?, Comment ?

Lien sur les 36 parties jouées en simultannées

<http://compiegne2004.free.fr/parties/parties.htm>

et les analyses par Dominique Thiney.



Goudt – G. Jansen

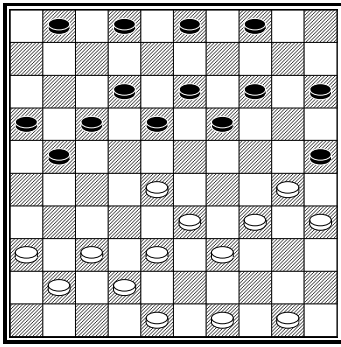
Exercice 3.1 Les blancs auraient pu jouer 29.41 – 36 dans cette position de marchand de bois très tendue. Après leur choix erroné une combinaison explosive se produit.

29.28 – 23 19 x 28 30.32 x 23 21 x 32
 31.38 x 27
 31.37 x 28 13 – 19 32.41 – 36
 32.41 – 37 9 – 13 33.38 – 32 25 – 30!
 34.34 x 25 24 – 30 suivi par 20 – 24 N+
 32... 9 – 13 33.31 – 27 17 – 22 34.28 x
 17 11 x 31 etc. N+
 31... 14 – 19! 32.23 x 3 24 – 30
 33.35 x 24 18 – 22 34.27 x 9 8 – 13
 35.9 x 18 12 x 23 36.29 x 18 20 x 49
 37.3 x 21 16 x 47

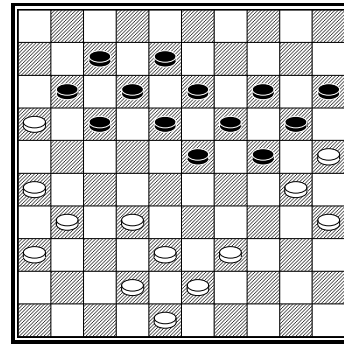
Les noirs ont deux dames après cette étonnante combinaison. Les blancs abandonnent.

Exercices 3.3 – 3.10 Jugez la position.

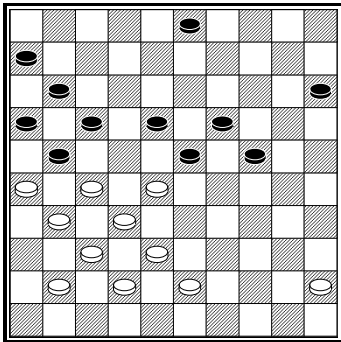
La position est elle meilleure pour les blancs ou pour les noirs? Pourquoi?



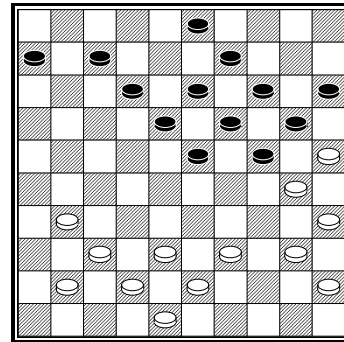
3.3 trait aux noirs



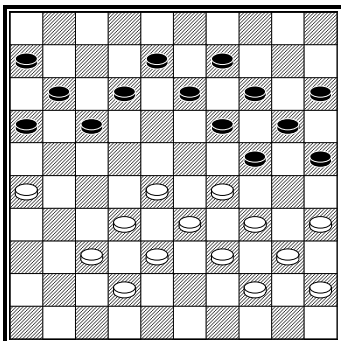
3.7 trait aux blancs



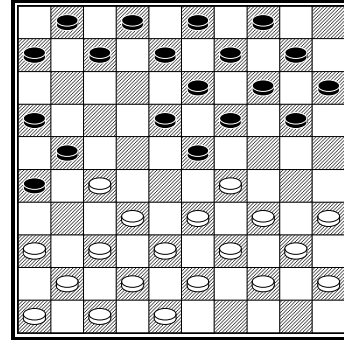
3.4 trait aux blancs



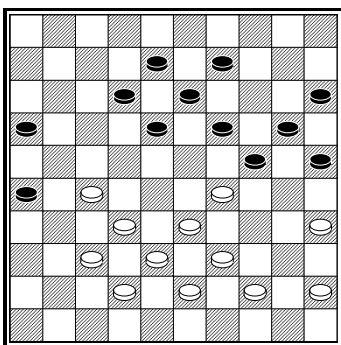
3.8 trait aux noirs



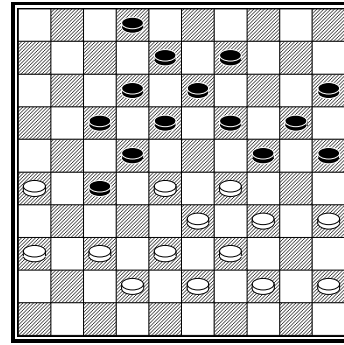
3.5 trait aux blancs



3.9 trait aux noirs

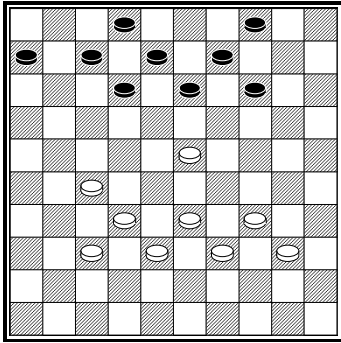


3.6 trait aux blancs



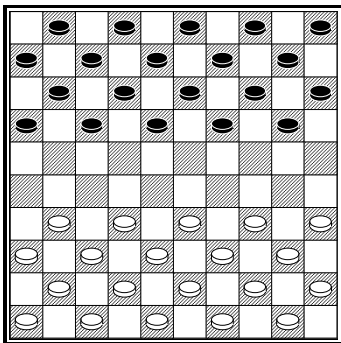
3.10 trait aux blancs

4. Développement



Dans cette position les blancs ont mieux développé leurs pions que les noirs. Autrement dit: les pions blancs sont plus près de la ligne de promotion en dame que les pions noirs, ou: Les blancs ont plus d'espace.

Le développement peut se mesurer par le décompte du nombre de temps de chaque joueur.



Les blancs ont 20 pions. Chaque pion a son propre niveau de développement. Les pions de base 46 – 50 ne sont pas encore développés et ont donc un niveau de développement 0. Même chose pour les pions de base noirs 1 – 5. Les pions 41 – 45 sont déjà développée de 1 coup, Aussi ces pions comptent chacun un temps.

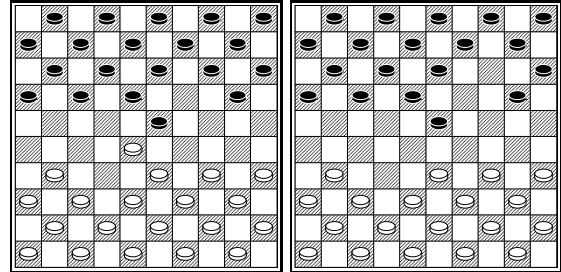
Chacun des pions 36 – 40 comptent pour deux temps. Les pions 31 – 35 : trois temps.

La position blanche a donc au total un développement $5 \times 0 + 5 \times 1 + 5 \times 2 + 5 \times 3 = 5 + 10 + 15 = 30$ temps. Bien sûr les noirs ont le même niveau de développement de 30 temps. la différence de développement au début de partie vaut zéro.

Voyons ce qu'il advient quand les pions sont échangés!

Les blancs jouent **1.32 – 28**, les noirs répondent **19 – 23 2.28 x 19 14 x 23** réalisant un échange.

Que se passe-t-il au niveau du développement?



La différence entre le damier de gauche et celui de droite est que les pions 28 et 14 sont enlevés.

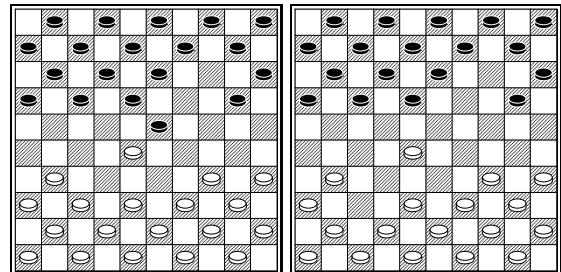
Le pion 28 a 4 temps.

Le pion 14 a 2 temps.

Les noirs perdent 2 temps, pendant que les blancs perdent 4 temps.

En pionnant **19 – 23 x 23** les noirs gagnent deux temps.

Continuons **3.33 – 28 23 x 32 4.37 x 28**



La différence entre le damier de gauche et celui de droite est que les pions 23 et 37 sont enlevés.

Le pion 23 a 4 temps.

Le pion 37 a 2 temps.

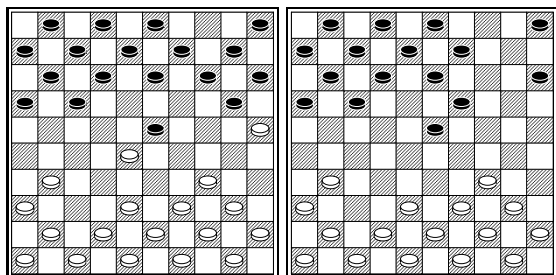
Les blancs gagnent deux temps.

Comme ils avaient deux temps de retard, la différence de développement a disparu.

4... 10 – 14 5.35 – 30 4 – 10
6.30 – 25 18 – 23 7.28 x 19 14 x 23
8.25 x 14 10 x 19

Les noirs font un double échange. Regardons ce que devient la différence de développement.

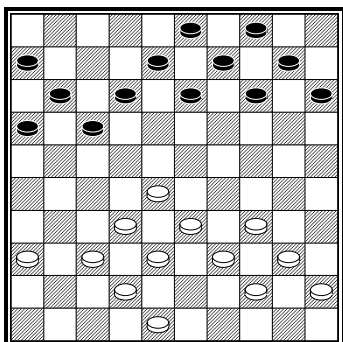
Si la différence de développement est positive la position est plus développée que celle de l'adversaire.



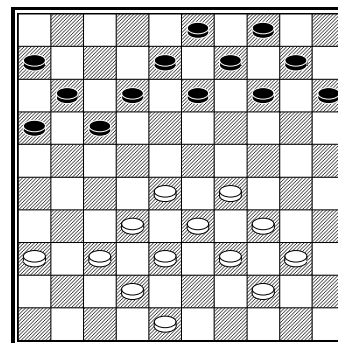
Les pions blancs 28 et 25 ont disparu.
 Les pions noirs 10 et 14 ont disparu.
 Les pions 28 et 25 ont $4 + 5 = 9$ temps.
 Les pions 10 et 14 ont $1 + 2 = 3$ temps.

La différence de développement évolue au cours d'une partie en fonction des échanges

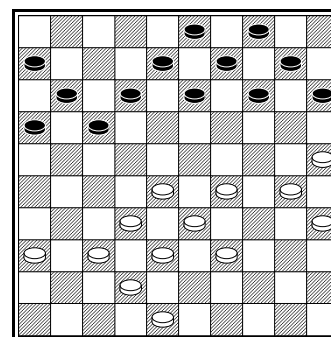
Les noirs gagnent 6 temps dans le (double) échange.



Calculons la différence de développement Dans cette position.
 les noirs = $4 \times 1 + 5 \times 2 + 2 \times 3 = 4 + 10 + 6 = 20$
 Les blancs = $3 \times 1 + 5 \times 2 + 3 \times 3 + 1 \times 4 = 3 + 10 + 9 + 4 = 26$
 Les blancs ont 6 temps de plus que les noirs.
 Cela signifie que les blancs sont plus près de la ligne de promotion en dame.
 Les blancs ont conquis plus d'espace.



Comparons la dernière position à celle ci.
 Le pion 45 est déplacé à la case 29, gagnant 3 temps. Aussi dans cette position les blancs ont trois temps de plus.
 Les blancs ont $6 + 3 = 9$ temps plus.

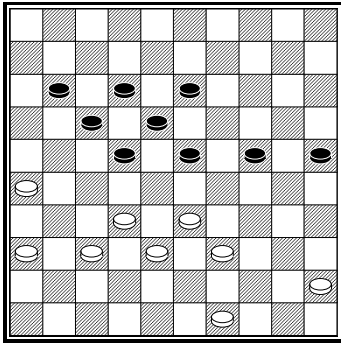


Dans cette position les blancs ont encore 6 temps de plus ! Maintenant la différence est de 15 temps.

Gagner des temps favorise l'avancée de la position !

Gagner des temps est bon, aussi longtemps qu'il y a assez de libertés. Dans les positions classiques fermées il peut être dangereux d'avoir de l'avance dans le développement.

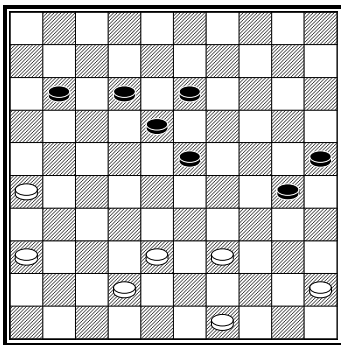
Gagner des temps est avantageux dans les positions ouvertes.



Edelenbos – W. Aliar

Les noirs ont une jolie position!, ils construisent une forte pyramide sur leur aile droite. De plus ils sont en avance de développement: $3 \times 2 + 2 \times 3 + 4 \times 4 - (1 \times 1 + 4 \times 2 + 2 \times 3 + 1 \times 4) = 28 - 19 = 9$ temps. Un retard de 9 temps est vraiment dangereux!

**43.37 – 31 22 – 28! 44.33 x 22 17 x 37
45.31 x 42 24 – 30!**



Comment l'échange affecte la différence de développement?

Les noirs perdent les pions 17 et 28.
Les blancs perdent les pions 32 et 33 et le pion 31 recule en 42.
Les noirs perdent $3 + 5 = 8$ temps.
Les blancs perdent $3 + 3 + 2 = 8$ temps.

On s'attend à ce que la différence de développement reste inchangée, mais si on regarde plus attentivement, on remarque qu'habituellement après un échange le trait change de joueur. Par exemple: dans le début $1.32 - 28 19 - 23$
 $2.28 \times 19 14 \times 23$ les noirs pionnent après quoi les blancs ont le trait coup.

Dans ce cas les noirs pionnent et gardent le trait! Après l'échange les noirs peuvent jouer $24 - 30$, librement, on peut donc conclure que les blancs ont perdu un temps!

Aussi, après l'échange l'avantage de développement des noirs est de :10 temps.

46.36 – 31 30 – 34 47.39 x 30 25 x 34

Les noirs continuent vers l'avant, mais cet échange en fait perd deux temps!

Les noirs perdent le pion 25.

Les blancs perdent le pion 39.

les noirs perdent $4 - 2 = 2$ temps.

différence de développement = 8 temps

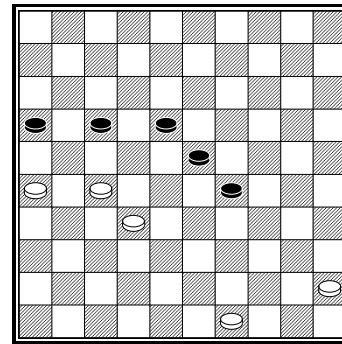
Maintenant., le pion en 34 est très fort!

48.49 – 44 12 – 17 49.31 – 27 13 – 19

Plus précis était $49... 11 - 16 50.38 - 32$
 $13 - 19 51.42 - 38 19 - 24$

1) $52.27 - 21 16 \times 27 53.32 \times 12 18 \times 7$
 $54.26 - 21 24 - 29 55.33 - 28 (21 - 17$
 $23 - 28 +) 23 - 28 56.32 \times 23 29 \times 18$
 $57.21 - 17 18 - 23 N+$

2) $52.44 - 39 34 \times 43 53.38 \times 49$ (Les blancs gagnent 2 temps) $24 - 29$

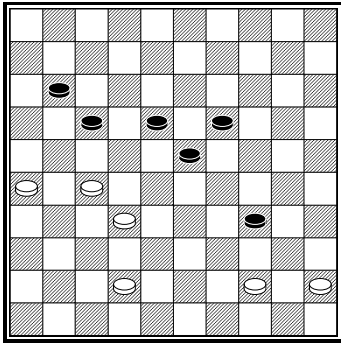


Observez l'espace que les noirs ont grâce à leur avance de développement de 6 temps.

2.1) $54.45 - 40 29 - 34 55.40 \times 29 23 \times 34$
 $56.49 - 44 17 - 22! +$

2.2) $54.49 - 43 29 - 33 55.45 - 40 23 - 29$
 $(33 - 38 27 - 22!, remise)$ et la défense blanche est sans espoir.

50.38 – 32?



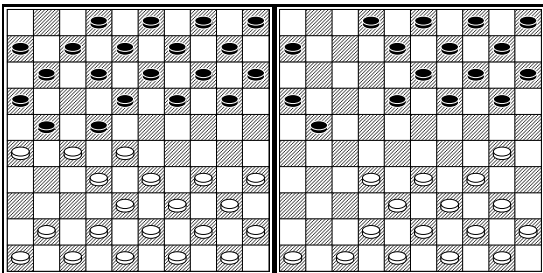
Exercice 4.1 Comment les noirs gagnent ils ?

Eggens – Winkel

Semi final championnat des Pays Bas 2003

1.32 – 28 17 – 21 2.37 – 32 11 – 17
 3.31 – 26 7 – 11 4.36 – 31 1 – 7 5.31
 – 27 17 – 22 6.26 x 17 22 x 31 7.41 – 37
 11 x 22 8.28 x 17 12 x 219.37 x 17 7 –
 12 10.35 – 30 12 x 21

Après cet échange les noirs gagnent 3 temps.

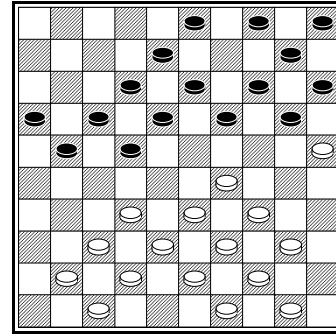


Le calcul est le suivant:
 les noirs perdent les pions 7 / 11 / 12 et 22.
 Les blancs perdent les pions 26 / 27 / 28 et 41 pendant que 35 avance en 30.
 Les blancs perdent 4 + 4 + 4 + 1 = 13 temps versus 1 + 2 + 2 + 4 = 9 temps pour les noirs. La différence est - 4. En bougeant 35 – 30 pendant l'échange les blancs regagnent un temps. Aussi ils ne perdent que 3 temps.

Exercice 4.2 si les blancs jouent 6.28 x 17 11 x 31 26 x 37 combien de temps perdent ils au cours de cet échange?

11.30 – 25 8 – 12

12.46 – 41 6 – 11 13.42 – 37 11 – 17
 14.34 – 29 18 – 22 15.40 – 34 13 – 18
 16.45 – 40 2 – 8 17.48 – 42 9 – 13



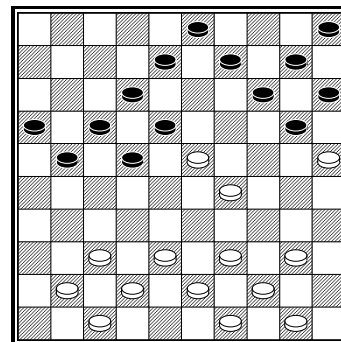
18.29 – 23? 19 x 28 19.32 x 23 18 x 29
 20.34 x 23

Les blancs perdent les pions 32 et 34 pendant que les noirs perdent les pions 18 et 19. Rien ne change!
 Dans quelques coups les blancs devront reculer leur avant poste en 23 perdant quelques temps. Le manque de développement des blancs ne leur permet pas de créer une bonne attaque au centre.

20... 13 – 18!

Un coup fort qui Interdit aux blancs de jouer 21.39 – 34 18 x 29 22.34 x 23 à cause du coup de dame 12 – 18!! 23.23 x 12 14 – 19 25.25 x 23 3 – 9 26.12 x 14 10 x 48 N+.

21.33 – 29 4 – 9!

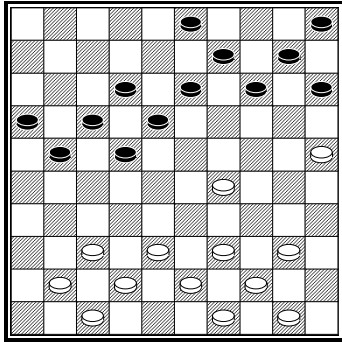


Les noirs s'apprêtent à jouer 20 – 24 pour mettre la pression sur le pion 23. Les blancs n'ont pas d'autre choix que de reculer.

22.29 – 24 20 x 29 23.23 x 34

Exercice 4.3 Calculez que les blancs perdent 4 temps avec ce retrait.
Les noirs ont 7 temps de plus maintenant.

23... 8 – 13 24.34 – 29



24... 14 – 20 25.25 x 14 10 x 19

Un autre gain de quatre temps.
L'avance de développement des noirs est de 11 temps.

26.39 – 33 5 – 10 27.37 – 32 21 – 27
28.32 x 21 17 x 26

Exercice 4.4 Pourquoi cet échange n'affecte il pas le développement?

29.41 – 37 10 – 14 30.38 – 32 14 – 20
31.32 – 28

Donne à l'adversaire deux temps de plus.
L'avance des noirs est de 13 temps maintenant : un énorme avantage.

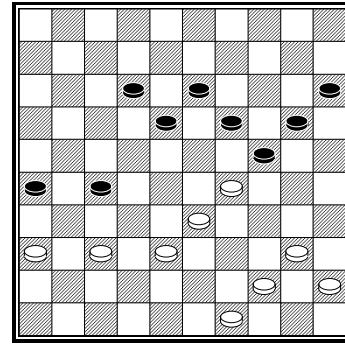
31... 3 – 8 32.28 x 17 12 x 21
33.43 – 38 19 – 24 34.38 – 32 21 – 27
35.32 x 21 16 x 27

Perte de 4 temps, qui ne change rien.

36.47- 41?

Affaiblit la ligne de base. 36.42 – 38, aurait été préférable.

36... 9 – 14 37.41 – 36 8 – 12
38.42 – 38 14 – 19 39.50 – 45



39... 20 – 25 40.29 x 20 15 x 24

39... 12 – 17 serait meilleur.

Exercice 4.5 Combien de temps d'avance ont les noirs maintenant?

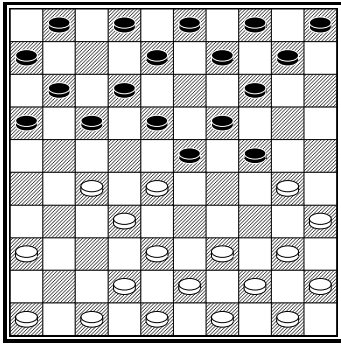
41.37 – 32?

Regagne 4 temps, mais il est trop tard pour reprendre le contrôle de l'aile gauche blanche. Le résultat est que les blancs sont éclatés.

41... 19 – 23 42.32 x 21 26 x 17
43.38 – 32 17 – 22 44.32 – 27 22 x 31
45.36 x 27 12 – 17 46.44 – 39 17 – 22
47.33 – 28 22 x 35 48.27 – 21 24 – 29
49.21 – 16 29 – 34 50.16 – 11 13 – 19
51.11 – 7 19 – 24

Les blancs abandonnent. Le développement est la clé de la victoire noire.





W. Thoen – Sijbrands

Les blancs souhaitent développer leur aile gauche en jouant 46 – 41 et 41 – 37. Les blancs ont retardé ce développement et ils sont confrontés à des problèmes tactiques.

9.39 – 33 17 – 21

46 – 41 est puni par le coup du moulinet 24 – 29 !

**10.44 – 39 21 – 26 11.50 – 44 11 – 17
12.42 – 37**

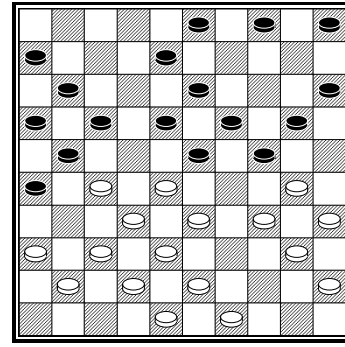
12.46 – 41? est puni par 26 – 31! 13.27 – 21 16 x 27 14.32 x 21 17 x 26 15.36 x 27 23 x 21 +.

Maintenant le pion 46 reste en arrière. Les blancs doivent résoudre ce problème en jouant 47 – 42 36 – 31 46 – 41 – 36 rapidement.

**12... 8 – 13 13.30 – 25 2 – 8
14.47 – 42 17 – 21 15.40 – 34 1 – 7
16.34 – 30 7 – 11 17.44 – 40**

Les blancs n'ont pas à s'inquiéter de 24 – 29 33 x 24 26 – 31 37 x 17 11 x 44 à cause de 27 – 22! 18 x 27 32 x 21 16 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 7

**17... 12 – 17 18.46 – 41 10 – 15
19.39 – 34 14 – 20 20.25 x 14 9 x 20**



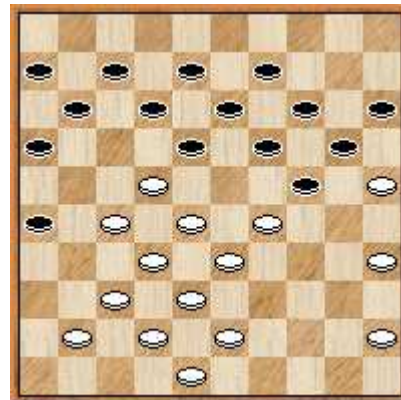
Les blancs sont victimes d'une grande combinaison sur l'attaque du pion 20.

**21.30 – 25 4 – 10! 22.25 x 14 15 – 20
23.14 x 25 17 – 22 24.28 x 17 11 x 31
25.36 x 27 26 – 31 26.37 x 17 24 – 30
27.35 x 24 19 x 46**

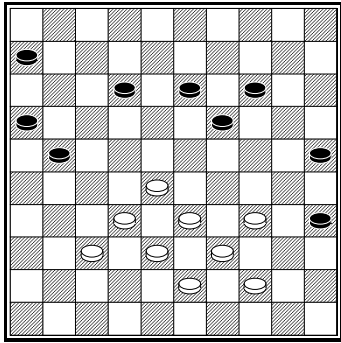
Sijbrands, T. – Lognon, O.

Compiègne simultanée , 21-08-2004

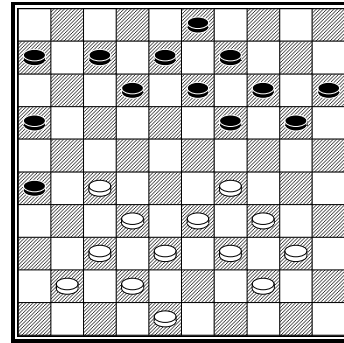
1.33-28 18-23 2.34-30 20-24 3.40-34
17-21 4.30-25 12-18 5.34-30 7-12
6.31-27 21-26 7.37-31 26x37 8.42x31
11-17 9.47-42 6-11 10.41-37 17-21
11.39-33 21-26 12.44-39 14-20
13.25x14 9x20 14.27-22 18x27 15.31x22
1-6 16.36-31 4-9 17.31-27 12-18
18.46-41 20-25 19.50-44 25x34
20.39x30 10-14 21.44-39 15-20 22.30-
25 5-10 23.49-44 10-15 24.44-40 8-12
25.39-34 2-7 26.34-29 23x34 27.40x29
3-8



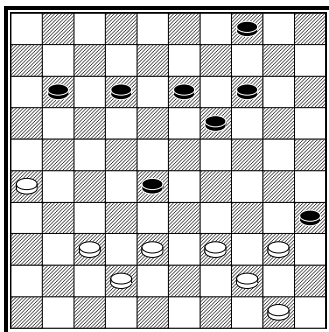
28.29-23 18x29 29.45-40 26-31
30.27x36 12-18 31.37-31 18x27
32.31x22 7-12 33.41-37 12-18 34.37-31
18x27 35.32x21 16x27 36.31x22 8-12
37.42-37 11-16 38.43-39 16-21 39.39-
34 24-30 40.33x24 30x39 41.22-17
20x29 42.17x8 13x2 43.38-33 29x38
44.40-34 39x30 45.35x4 2-8 46.28-22
21-26 47.22-17 2-0



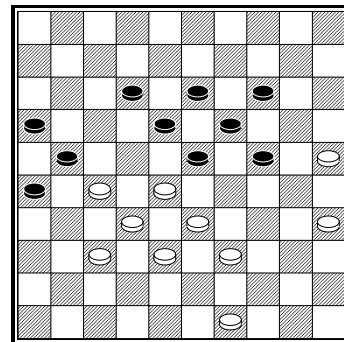
Exercice 4.6 Les blancs pionnent 44 – 40
35 x 44 39 x 50. Comment cela affecte-t-il
le développement?



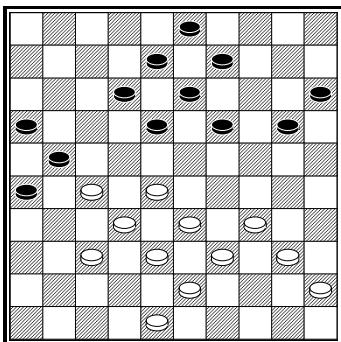
Exercice 4.10 Calculez la différence de
développement de position.



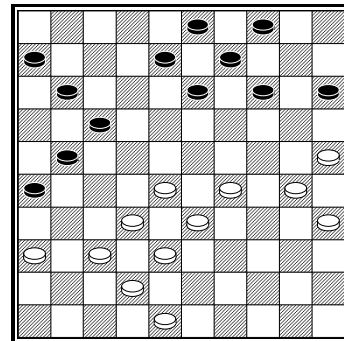
Exercice 4.7 Combien de temps les
blancs gagnent-ils sur l'échange 39 – 33
28 x 39 44 x 33 35 x 44 50 x 39?



Exercice 4.11 Combien de temps les blanc
sont ils de retard? est ce une bonne
chose?



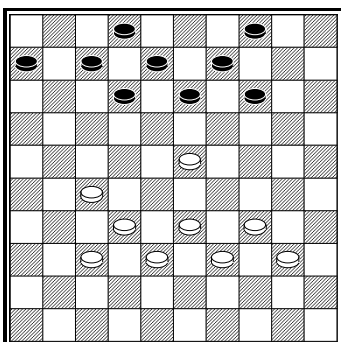
Exercice 4.8 Les blancs pionnent 27 –
22 18 x 27 28 – 23 19 x 28 33 x 31.
Combien de temps perdent ils ?



Anikeev – Baya

Exercice 4.12 A) Calculez la différence
de développement.

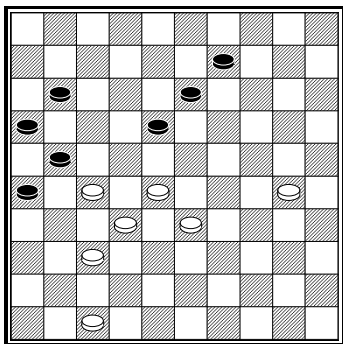
B) Les blancs augmentent leur avance de
développement. Que jouent-ils?



Exercice 4.9 Calculez la différence de
développement de cette position.

5. Cases stratégiques

Le contrôle des cases stratégiques 27 / 28 / 24 aide à la construction d' une position forte.



Thijssen – Chmiel

Les blancs contrôlent les cases 27 et 28. Ils peuvent aussi conquérir une autre case stratégique:

1.30 – 24! 11 – 17 2.47 – 42 18 – 22

Il est inutile de jouer 9 – 14 3.42 – 38 14 – 19 4.24 – 20! etc. +

3... 17 – 22 4.28 x 17 21 x 12 5.33 – 28 ne conduit les noirs nulle part.

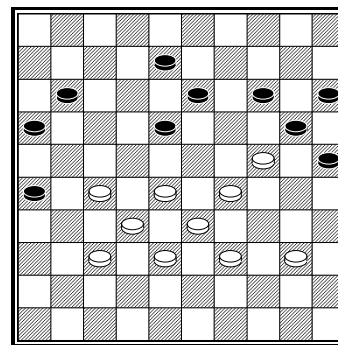
3.27 x 18 13 x 22 4.28 – 23! 22 – 27

5.42 – 38 27 – 31 6.23 – 19 31 x 42

7.38 x 47

Les blancs reculent leur fort défenseur en 47, et débordement (24 – 20 19 – 14 etc.) puis gagnent facilement.

Dans la partie les blancs ont joué 1.33 – 29? , après quoi les noirs peuvent jouer 11 – 17! parce que 2.28 – 22 mène à une remise.



Van Dartelen – Lochtenberg

Les blancs ont une position d'attaque idéale, Ils contrôlent toutes les cases stratégiques, pendant que les noirs n'ont aucune formation. Nous allons montrer comment réaliser un gain dans une telle position:

1.28 – 23 8 – 12 2.40 – 34

Exercice 5.1 si les noirs pionnent 14 – 19 23 x 14 20 x 9, Comment les blancs gagnent-ils au moyen d'une combinaison?

2... 11 – 17 3.33 - 28 14 – 19

4.23 x 14 20 x 9 5.28 – 22 17 x 28

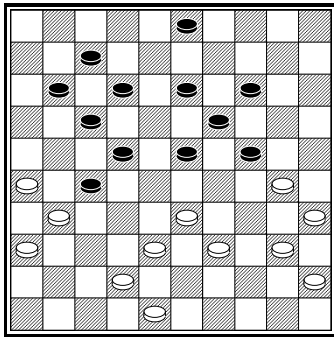
6.32 x 23 9 – 14

Les blancs ont le choix pour gagner. tactiquement par 7.23 – 19 14 x 23 8.27 – 22 etc. ou positionnellement par 7.38 – 32 +.

Dans la partie les blancs jouent 1.37 – 31? 2.26 x 27 3.32 x 41 8 – 12 4.41 – 37 11 – 17 5.38 – 32 17 – 21 6.28 – 23 14 – 19 7.23 x 14 20 x 9 8.33 – 28? 12 – 17!

Exercice 5.2 Les blancs jouent 9.28 – 22 et perdent la fin de partie. Si les blancs jouent 9.39 – 33, comment les noirs répondent-ils?

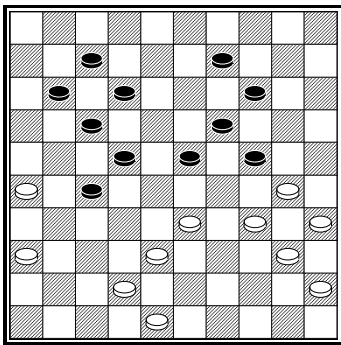
Exercice 5.3 Au début de partie les blancs pouvaient placer une combinaison. Quelle est cette combinaison ?



Tansykkuzhina – Chizhov

Le multiple champion du monde Chizhov a une belle position avec les noirs. Il contrôle les cases stratégiques 23 / 24 et 27. Les blancs ne peuvent pas reprendre le contrôle d'un seul de ces points stratégiques. La position est très difficile pour les blancs.

32... 13 – 18 33.42 – 37 23 – 28
 34.37 – 32 28 x 37 35.31 x 42 18 – 23
 36.39 – 34 3 – 9

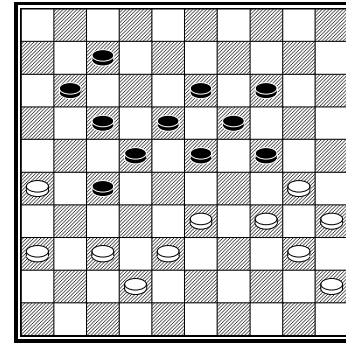


Les blancs ne peuvent pas placer la combinaison 37.36 – 31? 27 x 36 38.33 – 29 24 x 33 39.38 x 27 puisque le pion 36 déborde.

Les blancs ne peuvent pas jouer 37.30 – 25? non plus, à cause de 37... 23 – 29 +. Le pionnage 37.33 – 29 24 x 33 38.38 x 18 12 x 23 amène une défense difficile pour les blancs.

Le plus logique semble 37.42 – 37 9 – 13 38.38.48 – 42 12 – 18

Nous allons montrer deux continuations différentes. Ces variantes démontrent la force de l'attaque de l'aile noire.



1) 39.37 – 31

Les noirs doivent se méfier. 7 – 12? serait puni par la combinaison 34 – 29 33 – 28 38 x 9 31 x 24 +.

39... 23 – 28!

40.34 – 29 28 x 39 41.29 x 9 13 x 4 42.42 – 37 27 – 32! 43.38 x 27 39 – 43 mène au débordement des noirs.

40.42 – 37 28 x 39 41.34 x 43 7 – 12

42.43 – 39 18 – 23 43.40 – 34 23 – 28

44.37 – 32 28 x 37 45.31 x 42 22 – 28

46.38 – 33 27 – 32! 47.33 x 22 17 x 28

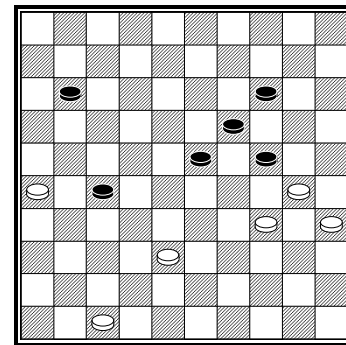
48.39 – 33 28 x 39 49.34 x 43 13 – 18

50.42 – 37 32 x 41 51.36 x 47 12 – 17

52.45 – 40 17 – 22

Les noirs contrôlent les cases 23 et 27 à nouveau!

53.40 – 34 18 – 23! 54.43 – 38 22 – 27!



Les noirs ont une position gagnante par le contrôle des cases 23 / 24 / 27.

55.47 – 42 11 – 17 56.42 – 37 23 – 28!

57.38 – 33 28 x 39 58.34 x 43 17 – 22

59.43 – 38 22 – 28 60.30 – 25 19 – 23 et les blancs sont bloqués.

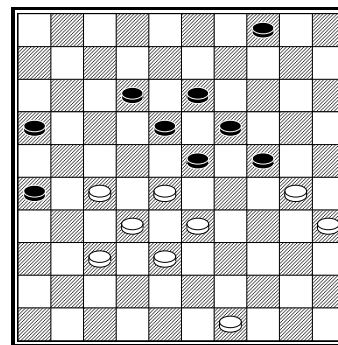
2) 39.37 – 32 7 – 12 40.32 x 21 22 – 28

41.33 x 22 18 x 16 42.42 – 37

Les noirs ont perdu le contrôle de la case 27, mais la position blanche est perdante à cause des pions passifs sur leur aile

droite: (les pions 30 / 34 / 35 / 40 / 45).
 Les blancs ne peuvent pas jouer 30 – 25.
 42... 12 – 18 43.37 – 32 17 – 22 44.32 –
 27 22 x 31 45.36 x 27 11 – 17 46.38 – 32
 17 – 22! et les blancs n'ont plus de bon
 coup .

Exercice 5.4 Dans la partie les blancs
 jouent 37.48 – 43? Sur quelle
 combinaison les noirs gagnent-ils ?



Angela – Demasure

Dans une position classique fermée il est
 important de ne pas perdre le contrôle de
 la case 27 / 24. Les noirs peuvent
 mobiliser le pion 24 par 4 – 9 30 – 25 9 –
 14 avec égalité, ils pourraient aussi jouer
 47... 23 – 29 pour gagner de l'espace.

47... 12 – 17?

Les blancs auraient pu forcé le gain
 maintenant:

48.30 – 25!

menace du coup de mazette 25 – 20 33
 – 29 28 – 22 32 x 3 +.

48... 17 – 21 49.25 – 20!!

un sacrifice délogeant le pion 24.

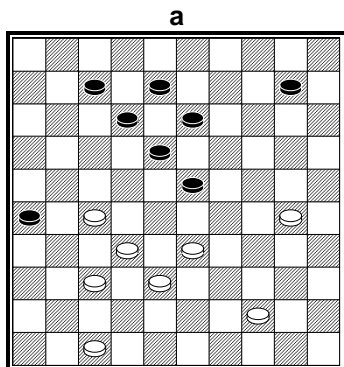
49... 24 x 15 50.35 – 30

*les noirs ont seulement un coup pour
 éviter la menace* 30 – 24.

50... 23 – 29 51.33 x 24 4 – 9 52.38 – 33

9 – 14 53.33 – 29! 14 – 20 54.30 – 25! 19
 x 30 55.25 x 14 30 – 35 56.49 – 44 +

Surprenant: dans la première position les
 noirs possèdent la case 24, après
 quelques coups les blancs ont conquis
 cette case.



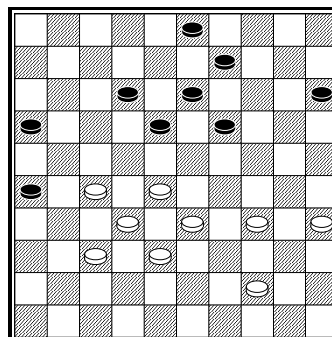
Dans cette position les noirs ont un pion
 au centre en 23, mais ils ne contrôlent
 pas la case 24. C est très dangereux. Les
 blancs contrôlent la case 27 et sont
 capable de prendre la case 24. Posséder
 24 met une pression sur le pion 23.

1.30 – 24!

1... 23 – 29 donne aux blancs un temps
 de repos qu'ils peuvent utiliser pour
 placer une combinaison: 2.32 – 28! 29 x
 20 3.28 – 23 18 x 29 4.33 x 4

Les blancs menacent de gagner le pion
 23 en attaquant 2.33 – 28. Les noirs ne
 peuvent rien faire pour contrer. 1... 10 –
 14 2.33 – 28 14 – 19 3.24 – 20 résulte
 par un débordement pour les blancs.

il est très dangereux de posséder le
 centre (la case 28) sans contrôler la
 case 27 surtout dans les positions
 classiques.



Dans cette position les blancs occupent
 les cases stratégiques 27 et 28. Ils
 aimeraient conquérir la troisième case
 stratégique.

1.34 – 30!

Incorrect est 1.34 – 29 19 – 24 2.29 x 20
15 x 24 et les noirs prennent possession
de la case 24.

Les blancs ont un plan d'attaque de la
case 24: 3.44 – 39 9 – 14!

Les noirs ne peuvent jouer 3... 13 – 19 à
cause de 4.35 – 30! 24 x 35 5.28 – 23 18
x 29 6.33 x 4 +

4.39 – 34 3 – 8! 5.34 – 29 26 - 31!!

après 5... 14 – 19? 6.29 x 20 19 – 23
7.28 x 19 13 x 15 8.32 – 28 8 – 13 9.33 –
29 les noirs ont de gros problèmes.

6.29 x 9 31 x 22 7.28 x 17 13 x 4 remise.

1... 9 – 14

Sur 15 – 20 les blancs jouent 2.33 – 29
20 – 25* 3.30 – 24 19 x 30 4.35 x 24
conquête de 24.

Les noirs jouent 9 – 14 pour faire reculer
les blancs après 2.30 – 24? 19 x 30 3.35
x 24 14 – 19! (4.44 – 40 19 x 30 5.28 – 23
18 x 29 6.33 x 35 =.

Les blancs ont préparé l'échange de 24.

2.44 – 40!

Le pion 40 a un rôle de défense de
l'avant poste en 24, les noirs n'ont plus
qu'une défense.

2... 3 – 9!

Le créateur de cette composition voulait
ici jouer 3.33 – 29? . En fait les noirs ont
une combinaison de remise : 19 – 24!!
4.30 x 17 18 – 22 5.27 x 18 9 – 13 6.18 x
20 15 x 31 et les noirs peuvent chercher
une remise, bien que ce ne soit pas
facile.

Les blancs peuvent gagner la position en
modifiant leur plan:

3.30 – 25!!

Les blancs tirent profit des faiblesses
noires.

Comme 12 – 17 et 18 – 23 (35 – 30!+) ne
sont pas jouable, les noirs sont obligés de
jouer 15 – 20 ou 19 – 24.

1) 3... 19 – 24 4.40 – 34 13 – 19 (14 – 19
est aussi suivi par 5.34 – 29!) 5.34 – 29!
et les noirs n'ont pas de bon coup.

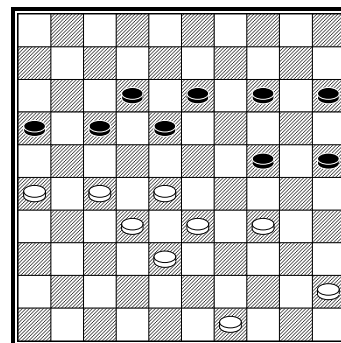
2) 3... 15 – 20 4.33 – 29!

Le pion 20 est suspendu et les noirs ont
peu d'espace .

4... 19 – 24 5.38 – 33 12 – 17 6.37 – 31!

26 x 37 7.32 x 41 18 – 22 (17 – 21 est
suivi par 40 – 34! 21 x 23 34 – 30 23 x 34
30 x 8 +) 8.27 x 18 13 x 22 9.40 – 34 9 –
13 9.28 – 23! 13 – 19 10.35 – 30! 19 x 39
11.30 x 10 39 x 30 12.25 x 34 B+

Typique d'une position de Jeu de Dames.
Tout semble facile à première vue, mais
tout se complique très vite.



Schwarzman – Thijssen

Les noirs contrôlent la case 24, mais à
cause d' une faute les blancs
conquièrent cette case...

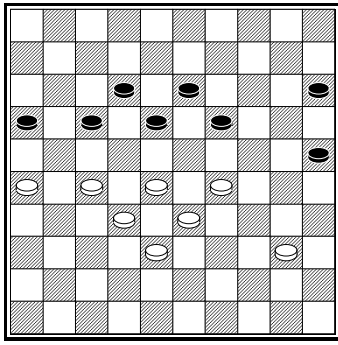
43... 24 – 30?

Les noirs sont en face de plusieurs
problèmes. Ils doivent sortir de la
structure classique. 43... 14 – 19 44.49 –
44 18 – 23? et 45.44 – 39 est très
dangereux pour les noirs.

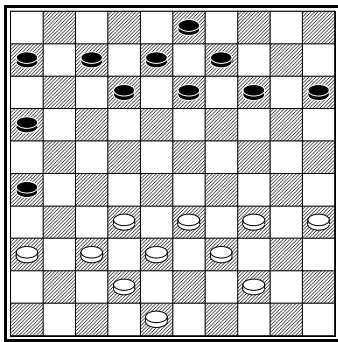
- Après 45... 12 – 18 (ou 13 – 18)
46.45 – 40 15 -20 47.40 – 35 ils
sont bloqués et n'ont pas de bon
sacrifice.
- Après 45... 15 – 20 (45... 24 – 30?
46.33 – 29!) 46.45 – 40 24 – 30
47.40 – 35 20 – 24 48.28 – 22 18 x
27 49.32 x 21 l'aile gauche noire
est enfermée.

La seule défense correcte des noirs est
43... 14 – 19 44.49 – 44 24 – 30 45.44 –
39 19 – 24 (évitant la menace 27 – 22 32
x 21 28 – 23 33 x 11) qui garde le
contrôle de la case 24.

44.34 – 29 30 – 35 45.45 – 40 35 x 44
46.49 x 40 14 – 19



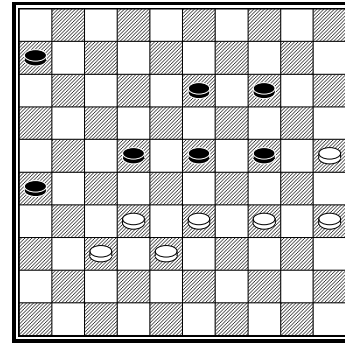
Exercice 5.5 Comment les blancs prennent-ils le contrôle de la case 24 et gagnent ils la partie?



Dans cette position Les blancs n'ont pas de pions en 27 ni en 28. Mais les blancs contrôlent toutes ces cases à la fois. Ils peuvent aller où ils veulent. Parfois c'est un avantage d'attendre pour décider de mettre un pion sur une case stratégique. Les blancs peuvent jouer 36 – 31 suivi par 31 – 27 mais il est encore meilleur de combattre pour les cases dont on n'a pas encore le contrôle. Dans ce cas il est plus facile d'essayer de prendre le contrôle de la case 24.

1.34 – 29!

Si les blancs avaient joué 36 – 31 et 31 – 27 les noirs auraient eu le temps de renforcer leur aile gauche 13 – 19 et 8 – 13 rendant plus difficile pour les blancs la prise de contrôle de la case 24. Maintenant les blancs ont une emprise sur la position. Ils sont proches des cases 27 / 28 et 24.



M.J. Wu – S. Veltman

Les noirs contrôlent toutes les cases stratégiques. Bien qu'ils n'aient pas de pion en 27, il est clair que les blancs ne peuvent pas prendre 27 à cause des pions forts en 22 et 26.

Trait aux noirs : position gagnante à condition de jouer le bon coup.

Dans la partie les noirs jouent le coup qui semble le plus logique 1... 13 – 19? Créant le marchand de bois 14 / 19 / 23 / 24. Ce coup pourtant offre aux blancs la chance de se défendre à l'aide d'un sacrifice: 2.35 – 30! 24 x 35 3.33 – 29 =. Sur 1... 6 – 11 les blancs s'échappent aussi grâce à un sacrifice: 2.35 – 30! 24 x 35 3.33 – 29 13 – 18 4.29 – 24 14 – 19 5.24 x 13 18 x 9 6.38 – 33 suivi par 33 – 29 =.

La seule façon d'éliminer ce sacrifice consiste à boucher le trou en 18.

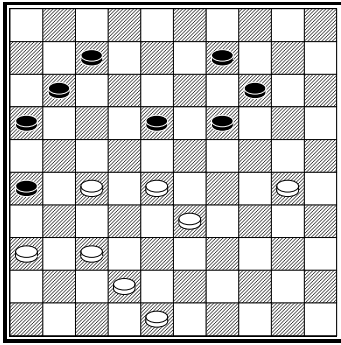
1... 13 – 18!

Sacrifier 2.35 – 30 24 x 35 3.33 – 29 n'a plus de sens maintenant à cause de 35 – 40 4.34 x 45 23 x 34 N+.

Après 2.34 – 30 14 – 19 les blancs sont bloqués.



il n'est pas toujours nécessaire d'avoir un pion sur une case stratégique pour la contrôler.



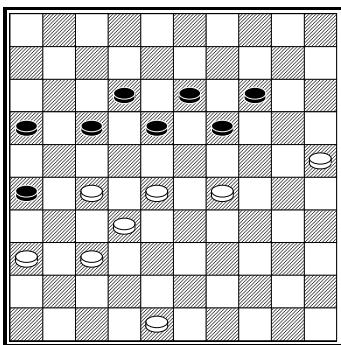
Barkel – Edelenbos

Les noirs n'ont pas de formations et ne contrôlent aucune case stratégique.
 Les blancs contrôlent les cases 27 et 28.
 Posséder la case 29 donnerait le contrôle de <24>. Aussi les blancs auraient dû jouer comme suit (dans la partie ils continuèrent de manière erronée et la partie fût remise):

47.33 – 29! 7 – 12

47.. 14 – 20 peut être suivi par 48.37 – 31
 26 x 37 49.42 x 31 9 – 13 50.30 – 25 etc.
 + ou par le 4 x 4 48.27 – 22 18 x 27
 49.28 – 23 19 x 28 50.29 – 24 20 x 29
 51.37 – 31 26 x 37 52.42 x 24 déborde rapidement.

**48.30 – 25 9 – 13 49.42 – 38 11 – 17
 49.38 – 32!**



Si les noirs jouent le sacrifice 16 – 21 27 x 16 18 – 22 les blancs ont un joli collage : 37 – 31!! 22 x 24 25 – 20 26 x 28 20 x 7 +.

49... 17 – 21 50.48 – 43

Les blancs peuvent aussi jouer 50.28 – 22 etc. +

50... 12 – 17 51.28 – 22 17 x 28

**52.32 x 12 21 x 41 53.36 x 47 13 – 18
 54.12 x 23 19 x 28 55.29 – 24**

Les blancs débordent est gagnent grâce au fort défenseur en 47.

Reportage FR3 sur le Championnat de France 2004 à Compiègne

http://lau.descamps.free.fr/compiègne2004/chpt_france/bruian/ChptFranceRF3.asf



Le Compiègnois Jacques LEMAIRE capitule et serre la main de Ton Sijbrands



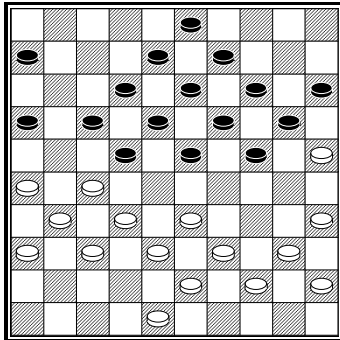
René Estèbe est un des trois joueurs avec Alain Prouteau et F. Camara à avoir réussi à annuler contre Ton Sijbrands.

Voir les parties analysées par Dominique Thiney sur ce lien :

http://compiègne2004.free.fr/pdn/Sijbrands_Comp_2004.pdn

6. Faiblesses

Une position peut contenir plusieurs sortes de faiblesses. Quand la position adverse a une faiblesse, souvent on peut en tirer profit.



Verovkin – Derkx

Les blancs ont un marchand de bois. Six pions enchaînent six pions noirs. Pas très économique.

Quelle est la situation sur l'autre aile?

Les noirs contrôlent les cases 23 et 24 et ont des formations fortes. Ceci fait que le marchand de bois n'est pas très dangereux. De plus, les blancs ont une grosse faiblesse: Le pion 44 est suspendu. A cause du pion suspendu Les blancs ne peuvent jouer ni 40 – 34 ni 39 – 34.

Les blancs ont un manque d'espace ils pionnent vers le bord.

27.48 – 42? serait puni par 23 – 28! 28.32 x 23 19 x 28 et 17 – 21 est une menace mortelle.

27.27 – 21 16 x 27 28.32 x 21 6 – 11
29.21 – 16 23 – 29! 30.16 x 7 12 x 1

Les blancs n'ont que cinq pions à jouer! C est une excellente voie pour tirer profit du pion suspendu 44.

31.37 – 32 1 – 7 32.31 – 27 22 x 31
33.36 x 27?

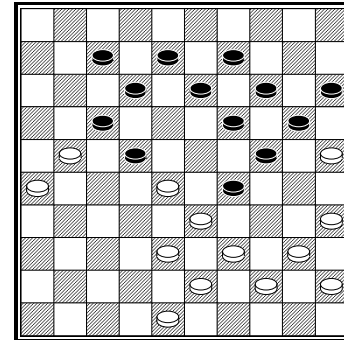
Il était meilleur de prendre en arrière afin de retrouver des libertés. Maintenant les noirs forcent le gain à l'aide de menaces tactiques, ils ne peuvent jouer la combinaison 24 – 30 à cause de 34. 25 x 23 19 x 37 35.38 – 32! 37 x 28 36.33 x 2 B+, [note du traducteur : l'absence de pion en 12

interdit ce coup] mais la menace 24 – 30 joue encore un rôle important.

33... 8 – 12! 34.27 – 21 18 – 22!

Dans la partie les noirs jouent 3 -8, mais l'immédiat 18 – 22 est meilleur, parce que les blancs sont limités dans leurs choix. Maintenant ils ne peuvent jouer que 32 – 28.

35.32 – 28 3 – 8



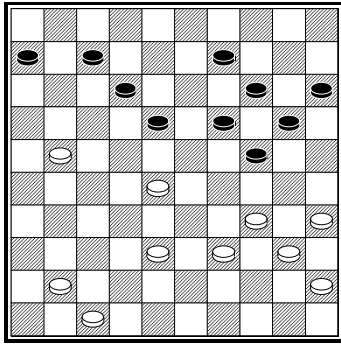
Les blancs n'ont plus de bon coup:

- 1) 36.21 – 16 17 – 21! 37.16 x 18 12 x 32 38.38 x 27 29 x 49 +
- 2) 36.39 – 34 24 – 30! 37.34 x 23 20 – 24 38.25 x 34 24 – 29 39.33 x 24 19 x 50 +
- 3) 36.48 – 42 (partie) 22 – 27! 37.21 x 32 17 – 22 38.28 x 17 12 x 21 39.26 x 17 24 – 30 40.25 x 23 19 x 48 +



Le GMI hollandais Ton Sijbrands (au centre) avec ses 2 adversaires :

Les 2 derniers Champion de France :
 Arnaud Cordier (à gauche) 2000 et, 2001
 Laurent Nicault (à droite) 2002 et 2003



Ludwig – Leijenaar

Les blancs ont un pion au centre à la case 28, mais le contrôle du centre par les blancs est problématique.

Ils n'ont que 3 pions au centre et le pion 39 est un pion suspendu. Le marchand de bois 34 / 35 / 40 / 45 n'est pas très actif,

Les noirs contrôlent les cases <24> et <23>. Bien qu'ils n'aient pas de pion en 23 ils contrôlent le centre. A tout moment ils peuvent jouer 18 – 23 pour prendre le centre.

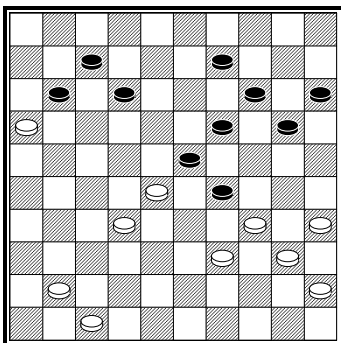
Le trou en 13 est une faiblesse pour les noirs, mais cette faiblesse est temporaire, les noirs peuvent boucher le trou avec 9 – 13.

Les noirs peuvent profiter de la position blanche, faible au centre et avec un manque de formations actives.

33... 18 – 23! 34.38 – 32 6 – 11

menace 11 – 16 et forcent les blancs à jouer.

35.21 – 16 24 – 29!



Les pions blancs ne travaillent pas ensemble.

Les noirs limitent le nombre de coups jouables des blancs par leur dernier coup.

36.34 – 30 est suivi par 29 – 33! 37.28 – 22 33 x 44 38.40 x 49 9 – 13 (évite le collage 12 – 17? 30 – 24!) et 12 – 17 gagne un pion au coup suivant.

35.35 – 30 20 – 25 amène un dangereux enchaînement de l'aile droite: 36.41 – 37 12 – 17 37.37 - 31 (Les blancs donnent un pion 37.30 – 24) 7 – 12!

38.16 x 18 23 x 12 39.34 x 23 25 x 43 N+.

Les blancs peuvent utiliser les menaces tactiques pour parer la menace 29 – 33. 36.

41 – 37 29 – 33 peut être suivi par 37.34 – 29! 23 x 43 38.28 x 48 bien que les noirs soient mieux. La formation 34 / 40 / 45 est faible.

C'est le meilleur moyen de défendre la position.

36.28 – 22? 9 – 13

Dans la partie les noirs jouent 20 – 24 et gagnent également.

Voici la meilleure variante de gain.

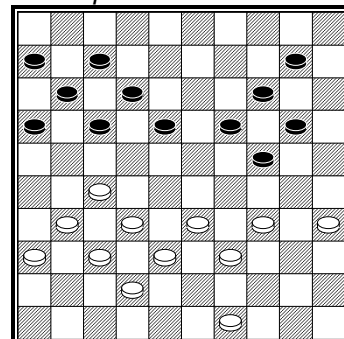
37.41 – 37 20 – 24!

Sur 37... 12 – 17 les blancs n'échangent pas les pions 32 – 28 = mais jouent 34 – 30 30 – 24 35 x 22 gagnant un pion.

38.47 – 41 12 – 18! 39.32 – 27 29 – 33 40.39 x 28 23 x 21 41.16 x 27 7 – 12

gagne Le pion 22.

Koeperman – Andreiko



G. Jansen - E. Bouzinski

Les blancs ont une position compacte avec plusieurs formations. La position noire contient une énorme faiblesse. Il n'y a pas un seul pion dans la zone 2 / 3 / 4 /

8 / 9 / 13. **Cela signifie** que leur défense est extrêmement faible.

Les noirs ont deux ailes qui ne sont pas connectées: la position est divisée. Les blancs en tirent profit dans de belle façon.

**30.27 – 22! 18 x 27 31.31 x 22 17 x 28
32.32 x 23 19 x 28 33.33 x 22 16 – 21**

Les blancs puniraient 33... 12 – 17? avec une combinaison à dame: 34.34 – 29! 24 x 44 35.49 x 40 17 x 28 36.38 – 33 28 x 39 37.40 – 34 39 x 30 38.35 x 4 B†.

34.34 – 30! 14 – 19

Il n'était pas possible de jouer 34... 21 – 26 35.30 x 19 14 x 23 les blancs forcent le gain 36.22 – 18 23 – 28 37.39 – 34! 12 x 23 38.38 – 33 28 x 30 39.35 x 4 B+.

35.30 – 25 10 – 14 36.38 – 33! 19 – 23

36... 12 – 18 37.22 x 13 19 x 8 mène à un mortel enchaînement par le trèfle: 38.39 - 34 8 – 13 39.34 – 30 13 – 19 40.33 – 28 (menace 28 – 23) B+.

**37.39 – 34 14 – 19 38.25 x 14 19 x 10
39.42 – 38 10 – 15 40.38 – 32 11 – 16**

40... 12 – 17 est suivi par le pseudo-sacrifice 41.22 – 18! 23 x 12 42.34 – 30 et le pion 35 aide au débordement.

Si les noirs jouent 40... 21 – 26 les blancs ne jouent pas 22 – 18 immédiatement à cause du collage 26 – 31, mais ils préparent 22 – 18 41.36 – 31 évitant le collage. en 41... 12 – 17 ils peuvent jouer un collage eux-mêmes: 34 – 29 B+.

**41... 12 – 18 42.17 x 26 18 – 22
43.37 – 31**

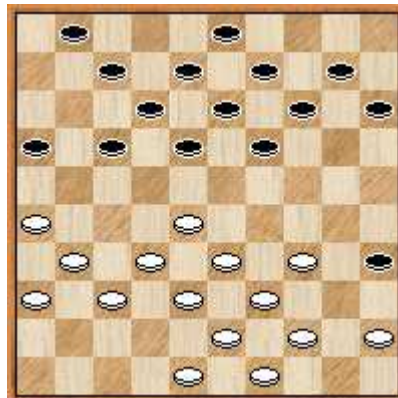
Les noirs abandonnent.

Le joueur néerlandais Otto Drent était réputé pour garder la construction 2 / 3 / 4 / 8 / 9 / 13 intacte.
Il a donné son nom à cette forte construction défensive.

Sijbrands, T. - Cordier, A.

Match a l'aveugle sim bl, 20-08-2004

1.33-28 20-25 2.39-33 14-20 3.44-39
10-14 4.31-26 5-10 5.50-44 20-24
6.37-31 15-20 7.41-37 18-23 8.31-27
23-29 9.34x23 10-15 10.46-41 24-30
11.35x24 20x18 12.37-31 25-30 13.41-
37 17-22 14.28x17 11x22 15.47-41 30-
35 16.32-28 4-10 17.28x17 12x32
18.37x28 7-12 19.41-37 6-11 20.37-32
11-17 21.40-34 2-7 22.42-37

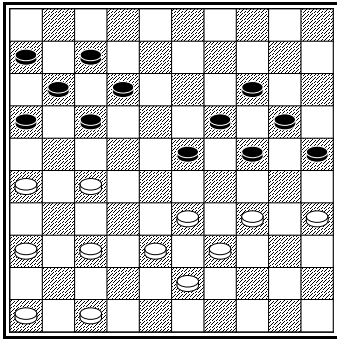


19-23 ?

1-6 23.31-27 17-21 24.26x17 12x21
25.27-22 18x27 26.28-23 19x28
27.33x31 14-19 28.39-33 7-12 29.32-28
21-26 30.37-32 26x37 31.32x41 13-18
32.41-37 6-11 33.38-32 9-13 34.43-38
11-17 35.36-31 15-20 36.45-40 18-23
37.31-27 10-14 38.44-39 35x44
39.39x50 20-24 40.49-44 14-20 41.37-
31 17-21 42.28-22 21-26 43.34-29
26x17 44.29x7 8-12 45.7x9 3x14 46.33-
28 24-29 47.27-22 20-24 48.22x11 16x7
49.38-32 14-20 50.32-27 20-25 51.27-
21 25-30 52.28-22 19-23 53.22-17 23-
28 54.21-16 28-32 55.17-11 30-35
56.11x2 32-37 57.2x30 35x24 58.16-11
29-34 59.11-7 37-41 60.7-2 24-29
61.2-16 41-46 62.16-38 46-41 63.38x24
41-47 64.24-15 47-36 65.15-20 36-13
66.20-38 13-8 67.38-16 8-24 1-1



Le GMI Arnaud Cordier en pleine réflexion.
L'arbitre Jürgen Bader assurait l'interface avec
Ton Sijbrands et les 2 damiers d'Arnaud.&Laurent

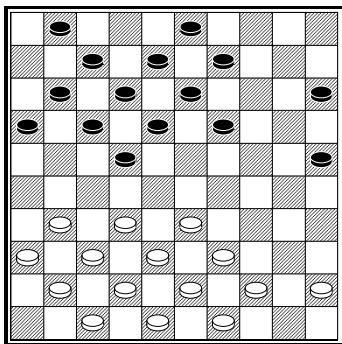


Mac. N'Diaye – A. Scholma

Les noirs n'ont aucun pion dans la Drent zone. Leur position est coupée en deux. Les blancs gagnent un pion simplement en interdisant le coup 12 – 18.

32.37 – 31!

Sur 12 – 18 suit 35 – 30 27 – 21 31 x 15 combinaison. Les noirs sacrifient un pion 16 – 21 et plus tard obtiennent la remise.



Boomstra – Van Berkel

Les blancs ont une position très propre sans faiblesse. Ils ont une défense très compacte avec la structure pyramidale 47 / 48 / 49 / 42 / 43 / 38. Il manque aux noirs les deux pions de base 2 et 4. Le pion 25 est sur le bord et il est peu actif puisque les blancs n'ont pas de pion en 35.

Dans la partie les noirs vont aggraver les faiblesses de leur position.

Les blancs commencent par prendre la case 27.

17.31 – 27! 22 x 31 18.36 x 27 19 – 24

Plus logique est de construire une position compacte par 18 – 23 12 – 18 7 – 12 et 9 – 14.

19.39 – 34 13 – 19 20.43 – 39 8 – 13

Amène une faiblesse à la case 8.

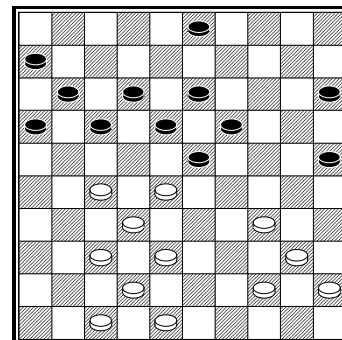
21.41 – 36 18 – 22

21... 18 – 23 n'est pas sans problème non plus: après 22.37 – 31 12 – 18 23.33 – 29! 24 x 33 24.39 x 28 7 – 12 25.44 – 40 les noirs ont à se méfier du coup 27 – 22 x 22, par exemple 25... 3 – 8? 26.27 – 22! 18 x 27 27.31 x 22 (menace 34 – 30) 1 – 7* 28.38 – 33! et 22 – 18 34 – 30 menace qui force les noirs au sacrifice d'un pion 19 -24.

22.27 x 18 12 x 23 23.36 – 31 13 – 18 24.33 – 29!

Les blancs prennent les cases 27 et 28 en enlevant le pion noir 24. Sans 24 Les blancs peuvent utiliser le pion 25 à des fins combinatoires. Les noirs ne peuvent jouer 1 – 6 à cause de 25.28 – 22! 18 x 36 26.37 – 31 36 x 27 27.32 x 1 +.

24... 7 – 12 25.31 – 27! 9 – 13 26.44 – 40 1 – 6 27.49 – 44



Positionnellement les noirs voudraient jouer 27... 3 – 8 mais ils craignent 28.28 – 22! 17 x 28 29.34 – 30 25 x 34 30.40 x 29 23 x 34 31.32 x 14 et le pion 14 est puissamment infiltré dans le camp noir. Les noirs ne peuvent éliminer le pion par 13 – 19 32.14 x 23 18 x 29 à cause de 33.27 – 21 16 x 27 34.38 – 32 27 x 38 35.32 x 24 après quoi ils gagnent le pion 34 par 48 – 43 et 44 – 39.

27... 17 – 21 28.40 – 35 21 – 26

Après 28... 3 – 9 29.44 – 40 les noirs devront jouer 21 – 26 de toute façon,

parce que 9 – 14 est puni par la combinaison 27 – 22 34 – 30.

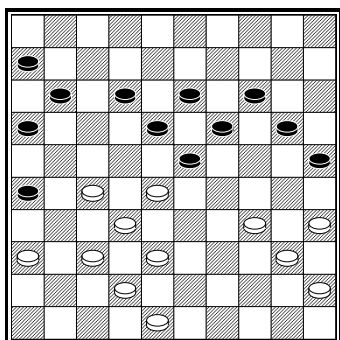
29.44 – 40!

Le marchand de bois 34 / 35 / 40 / 45 est constitué. 29 ... 3 – 9 peut être suivi par 30.38 – 33

Menace 27 – 22 suivi par 37 – 31 avec dame en 3.

30... 9 – 14 31.33 – 29! avec la forte menace 27 – 22.

29... 15 – 20 30.47 – 41 3 – 9
31.41 – 36 9 – 14



Les blancs échangent dans une situation où le pion 20 est suspendu.

33.34 – 39! 23 x 34 34.40 x 29 19 – 24

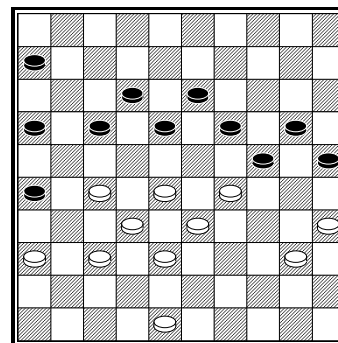
Les noirs n'ont aucune formation active.

35.38 – 33 14 – 19

Les noirs ont neutralisé la menace 35 – 30.

36.42 – 38 11 – 17 37.45 – 40

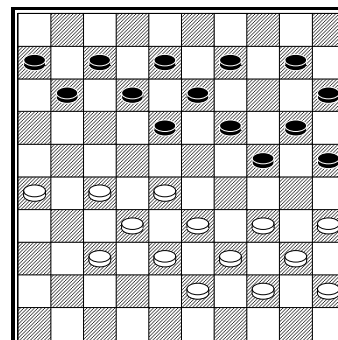
Les noirs ne peuvent pas jouer 25 – 30 à cause de 29 – 23 18 x 29 28 – 23 19 x 39 38 – 33 ad lib. 32 x 14 avec débordement. Les blancs contrôlent le centre et les ailes. Les noirs sont bloqués.



37... 17 – 21 38.40 – 34 12 – 17
39.36 – 31 17 – 22 40.28 x 17 21 x 12
41.32 – 28 6 – 11 42.37 – 32 26 x 37
43.32 x 41 11 – 17 44.38 – 32 17 – 21
45.41 – 36

Les noirs abandonnent.

- 45... 21 – 26 46.36 – 31 26 x 37 47.32 x 41 12 – 17 48.41 – 37 ne mène nulle part
- Et 45... 12 – 17 46.48 – 42 21 – 26 47.42 – 37 17 – 21 48.36 – 31 perd aussi.



Schwarzman – Kouogueu

La position blanche semble correcte à première vue. Les blancs ont plusieurs formations et contrôlent les cases <27> et <28>. Mais les blancs ont une faiblesse : la case 42 n'est pas protégée. Cela rend leur position vulnérable tactiquement. L'adversaire Africain du triple champion du monde Schwarzman démontre la faiblesse de < 42 > d'une belle manière.

31.26 – 21 10 – 14

Les noirs ne jouent pas 1... 11 – 17 à cause de 27 – 22! 18x16 28 – 23 19 x 28 33 x 2+.

32.37 – 31?

Les blancs pouvaient suivre par 32.21 – 16 18 – 22! 33.27 x 18 13 x 22 34.28 x 17 11 x 22 mais alors n'ont d'autre coups que 34 – 30 x 30 avec une assez mauvaise position. Les autres coups échouent sur des combinaisons.

Exercice 6.1 Montrez la combinaison qui puni les coups suivants :

- A) 34 – 29
- B) 37 – 31
- C) 32 – 28

32... 11 – 17! 33.21 – 16

En fait un coup étrange, parce que les noirs peuvent jouer le logique 24 – 29! 34.34 x 23 18 x 29 35.33 x 24 20 x 29 avec la menace 7 – 11. 36.39 – 33 est puni par le coup Philippe 12 – 18 etc. et 36.27 – 22 est puni par 7 – 11 37.16 x 18 19 – 24 38.22 x 11 13 x 42 N+1.

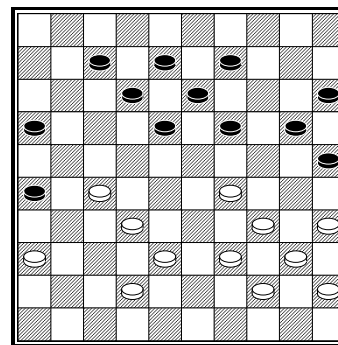
Les noirs montrent une manière plus spéciale d'utiliser la faiblesse <42>.

**33... 25 – 30! 34.34 x 25 24 – 29
35.33 x 24 20 x 29 36.27 – 21 17 x 37
37.32 x 41 12 – 17**

Les blancs sont très limités. Ils ne peuvent jouer que 41 – 36. Bouger le pion 39 est suivi par 18 – 22 pendant que 38.41 – 37 est suivi par 29 – 33 39.38 x 29 17 – 21 40.16 x 27 18 – 23 41.29 x 18 13 x 42 +.

38.41 – 36 8 – 12 39.36 – 31 6 – 11

Nous montrons la variante la plus directe de blocage tactique. Dans la partie les noirs jouent 7 – 11 et gagnent aussi.



S. Ek – M. van Gortel

Les blancs occupent à la fois les cases 27 et 29. Comme les blancs ont beaucoup de trous dans leur position et trop peu de formations, leur position est dangereuse. Les formations noires sont puissantes et dirigées vers ces cases. Les pions 15 / 20 / 25 contrôlent l'aile droite blanche. Si la case 33 était fermée les noirs pourraient jouer 19 – 24 pour construire le marchand de bois.

Trait aux noirs : ils forcent la construction du marchand de bois:

33... 19 – 24!

Les blancs n'ont pas de temps de repos pour laisser l'échange s'effectuer.

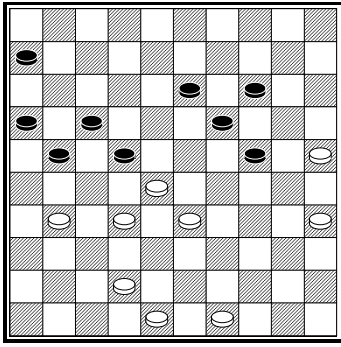
34.39 – 33 13 – 19

Si les blancs jouent 42 – 37 8 – 13 crée une double menace: 18 – 23 et 24 – 30.

35.44 – 39 8 – 13

Regardez attentivement: les blancs n'ont plus de bon coup.

L'occupation simultanée des cases <27> et <29> peut être dangereux l'absence de formations.



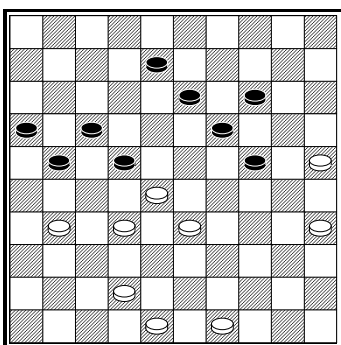
N. de la Fonteyne – H. Veldhorst

La première impression est que les noirs contrôlent les cases stratégiques importantes et donc qu'ils ont une bonne position. Ils possèdent la case 24, alors que les blancs ne contrôlent pas 27. Mais la grosse faiblesse du pion 6 gâche la position noire. Ce pion est inactif.

Les blancs auraient pu jouer 1.49 – 43 suivi de 43 – 38 renforçant leur position en fermant le trou en 38. après 1.49 – 43! 13 – 18 2.43 – 38! les noirs ne peuvent pas aller à la case 23, du fait que 18 – 23 est puni par 33 – 29! 23 x 34 31 – 26 22 x 33 38 x 9 etc. B+ et si ils jouent 2... 21 – 26 Les blancs les enchaînent : 3.32 – 27! 26 x 37 4.42 x 31 +.

Bien sûr il faut envisager les potentialités tactiques, du fait du trou blanc en 38.

Sur 1.49 – 43 les noirs peuvent combiner: 14 – 20 2.25 x 23 21 – 27 3.32 x 12 13 – 18 4.28 x 17 18 x 47 mais après 5.12 – 8 les noirs n'ont pas résolu leurs problèmes.



Si nous déplaçons le 6 sur une meilleure case, telle que <3> ou <8>, les noirs ont une position gagnante!

Les blancs ne peuvent plus pionner en arrière, comme cela s'est passé dans la partie N. de la Fonteyne – H. Veldhorst,

avec avantage lié à la faiblesse du pion 6.

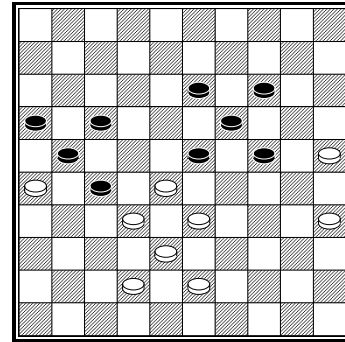
1.33 – 29 est interdit 24x 33 2.28 x 39 14 – 20! 3.25 x 23 13 – 18 4.23 x 3 21 – 26 5.3 x 21 16 x 47 N+.

1.49 – 43 est suivi par 8 – 12 menace 21 – 27!

2.31 – 26 22 – 27! 3.42 – 38 12 – 18 4.48 – 42

4.43 – 39 18 – 22! Avec la menace mortelle 24 – 29.

4. 18 – 23



1) 5.42 – 37 23 – 29!!

5... 27 – 31? 6.33 – 29!! B+

6.43 – 39

L'échange 35 – 30 est suivi de 27 – 31.

27 – 31! et les blancs n'ont plus de bon coup.

2) 5.43 – 39 17 – 22!

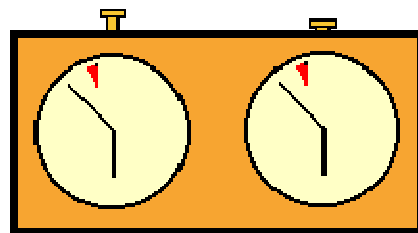
5... 13 – 18 est un bon coup également.

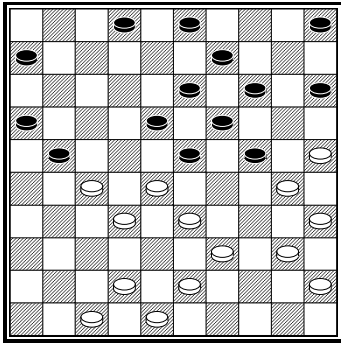
6.28 x 17* 21 x 12 7.32 x 21 16 x 27

Les noirs ont toutes les cases stratégiques. Maintenant.

8.42 – 37 27 – 31 9.26 – 21 31 x 42 10.38 x 47 23 – 29 11.21 – 16 29 x 38 12.16 – 11 12 – 17 13.11 x 22 13 – 18 14.22 x 13 19 x 8 N+.

les pions inactifs rendent la position vulnérable.





Thijssen – Foks

L'aile droite noire n'est pas bien développée. Le pion 5 est inactif. Les blancs veulent garder cette aile non développée et essaient de contrôler l'autre aile.

Que choisir entre: 42 – 38 et 43 – 38?

Les blancs contrôlent déjà l'aile droite et ils souhaitent renforcer l'aile gauche.

42 – 38 affaiblirait leur aile gauche et abandonnerait la possibilité de construire la flèche 37 / 42 / 48 en vue d'enlever un pion noir en 26. Donc

28.43 – 38 2 – 7 29.42 – 37 7 – 11
30.39 – 34 11 – 17

Deux autres variantes sont à considérer:

1) 30.. 21 – 26 31.47 – 42 5 – 10 32.37 – 31 26 x 37 33.42 x 31 3 -8 34.31 – 26 8 – 12 35.48 – 42 mène à une très difficile position pour les noirs.

35... 15 – 20 36.34 – 29! 23 x 34 37.40 x 29 termine dans un enchaînement horrible.

35... 11 – 17 36.42 – 37 6 – 11 donne aux blancs des chances de combinaison: 37.34 – 29 23 x 34 38.40 x 20 15 x 24 39.26 – 21! 17 x 26 40.28 – 23 19 x 39 41.30 x 6 (39 – 44 42.6 – 1) +.

après 35... 23 – 29 36.34 x 23 18 x 29 37.40 – 34 25 x 34 38.45 x 34 13 – 18 l'aile gauche noire est toujours faible.

2) 30... 5 – 10 31.37 – 31 3 – 8 32.47 – 41 21 – 26? (32... 11 – 17 33.41 – 36 favorise les blancs) 33.27 – 21!! 16 x 47

34.25 – 20 14 x 25 35.32 – 27 23 x 43 36.48 x 39 47 x 29 37.34 x 5 25 x 43 38.5 x 43 B+.

31.47 – 41! 5 – 10

Les blancs n'ont plus besoin de la flèche 37 / 42 / 48. Les noirs ne peuvent pas jouer 21 – 26 de toute façon à cause de 34 – 29 suivi par 27 – 21.

32.48 – 42 15 – 20

Maintenant la case 20 est fermée, Les pions blancs de l'aile droite deviennent actifs.

C'était malgré tout le meilleur coup des noirs.

32... 3 – 8 est puni par une combinaison explosive: 34 – 29 40 x 20 28 – 22 25 – 20 38 – 33 32 x 5 5 x 40 +.

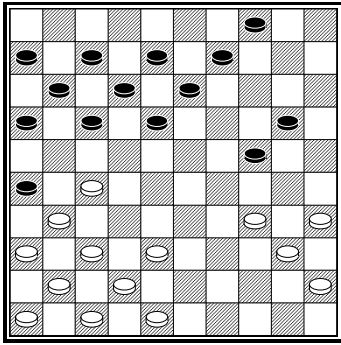
33.34 – 29 23 x 34 34.40 x 29 18 – 23
35.29 x 18 13 x 31 36.37 x 26 9 – 13
37.42 – 37 10 – 15 38.45 – 40 17 – 22
39.26 x 17 22 x 11

Les blancs peuvent déjà gagner par 28 – 23 19 x 39 30 x 10 15 x 4 25 x 14, suivi par 40 – 34 x 24 et un débordement.

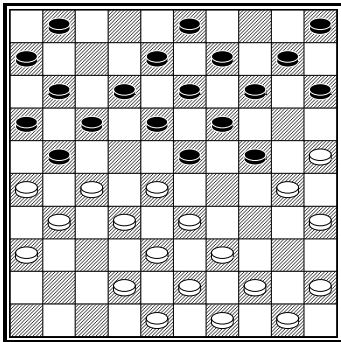
Dans la partie Les blancs jouent 40.40 – 34 et gagnent.



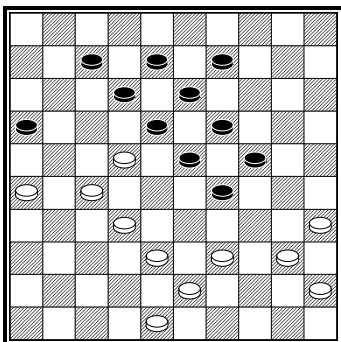
J. Bader-S. Minaux-A. Cordier-
 T. Sijbrands-L. Nicault-D. Thiney



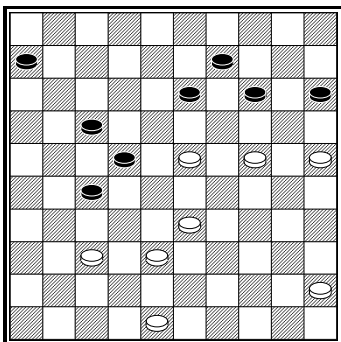
Exercice 6.2 Décrivez les faiblesses dans la position blanche.



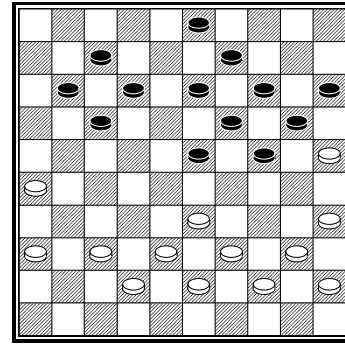
Exercice 6.3 Décrivez les faiblesses dans la position noire.



Exercice 6.4 Décrivez les faiblesses dans la position noire (trait aux blancs).



Exercice 6.5 Décrivez les faiblesses dans la position noire (trait aux noirs).

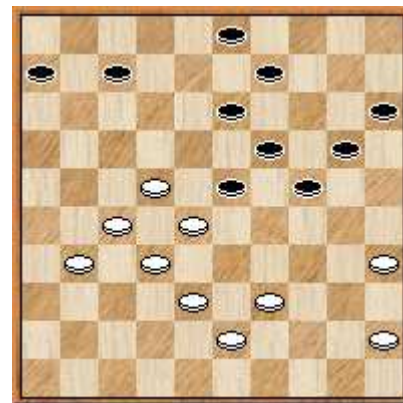


Exercice 6.6 Décrivez la faiblesse dans la position blanche.

(1) Sijbrands, T. - Nicault, L.

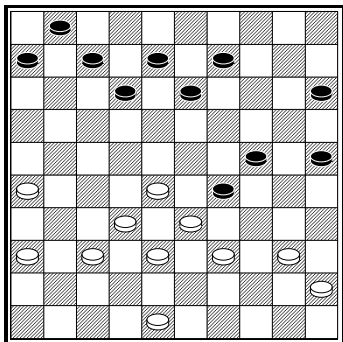
Match a l'aveugle sim bl, 20-08-2004

- 1.33-29 19-23 2.35-30 20-25 3.40-35
- 14-20 4.38-33 16-21 5.42-38 23-28
- 6.33x22 17x28 7.32x23 20-24 8.29x20
- 18x40 9.45x34 25x14 10.37-32 12-18
- 11.39-33 15-20 12.44-39 20-24
- 13.30x19 13x24 14.47-42 14-19 15.49-
- 44 7-12 16.32-28 1-7 17.44-40 8-13
- 18.41-37 10-14 19.37-32 5-10 20.46-41
- 21-26 21.41-37 10-15 22.31-27 2-8
- 23.50-45 4-10 24.37-31 26x37 25.42x31
- 18-23 26.48-42 14-20 27.42-37 20-25
- 28.27-21 12-18 29.21-16 7-12 30.16x7
- 12x1 31.28-22 18x27 32.31x22 10-14
- 33.34-30 25x34 34.40x18 1-7 35.37-31
- 8-12 36.31-27 12x23 37.33-28 14-20
- 38.36-31



- 23-29 39.39-34 29x40 40.35x44 9-14
- 41.45-40 24-30 42.38-33 30-35 43.43-
- 39 20-25 44.22-18 13x22 45.27x18 3-8
- 46.18-13 8-12 47.13x24 14-20 48.33-29
- 25-30 49.31-27 30x19 50.29-23 19-24
- 51.23-18 12x23 52.28x30 35x24 53.39-
- 34 7-12 54.27-22 6-11 55.44-39 20-25
- 56.40-35 11-16 57.32-27 12-17
- 58.22x11 16x7 59.27-22 7-12 60.39-33
- 15-20 61.33-28 24-29 62.34x23 20-24
- 63.23-19 24x13 64.28-23 2-0

7. Espace



Luteijn – Van Aalten

La position blanche est meilleure que la position noire.

Les blancs ont des formations: une pyramide au centre et la formation olympique qui interdit 25 – 30.

Les noirs ont un avant poste en 29 mais il n'est pas fort pour deux raisons:

- 1) Le pion 29 n'est pas soutenu par un centre fort.
- 2) Les noirs n'ont pas d'espace pour développer leur attaque.
- 3) La formation olympique 40 / 45 empêchent les noirs de bouger sur leur aile gauche.
- 4) La pyramide centrale interdit aux noirs l'accès aux cases 17 et 18.

Le manque d'espace des noirs rend leur position sans espoir. Ils n'ont aucune formation active pour changer la situation. Que peuvent jouer les noirs ?

33.26 – 21 13 – 19 34.36 – 31

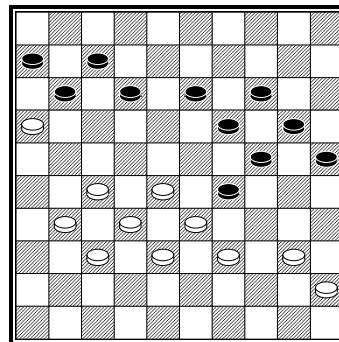
Les blancs auraient pu déjà attaquer le pion 29 par 39 – 34, mais les blancs ne sont pas pressés de prendre le pion. Attendre que les noirs n'aient plus de coup jouable est une stratégie sournoise.

**34... 8 – 13 35.21 – 16 6 – 11
36.31 – 27 9 – 14 37.48 – 42 15 – 20
38.37 – 31 1 – 6**

38... 13 – 18 39.42 – 37 18 – 23 40.39 – 34 mène à un enchaînement horrible: 12 – 18 41.27 – 21 1 – 6 42.21 – 17 11 x 22 43.28 x 17 +.

39.42 – 37

La situation noire est sans espoir. Il n'y a plus de case où aller,



39... 13 – 18

Les blancs peuvent gagner un pion 40.28 – 23 19 x 28 41.33 x 13 14 – 19 42.39 – 34 mais ils décident simplement de bloquer les noirs.

40.31 – 26 18 – 23 41.27 – 22 25 – 30

Après 41... 12 – 17 42.39 – 34 c'est fini.

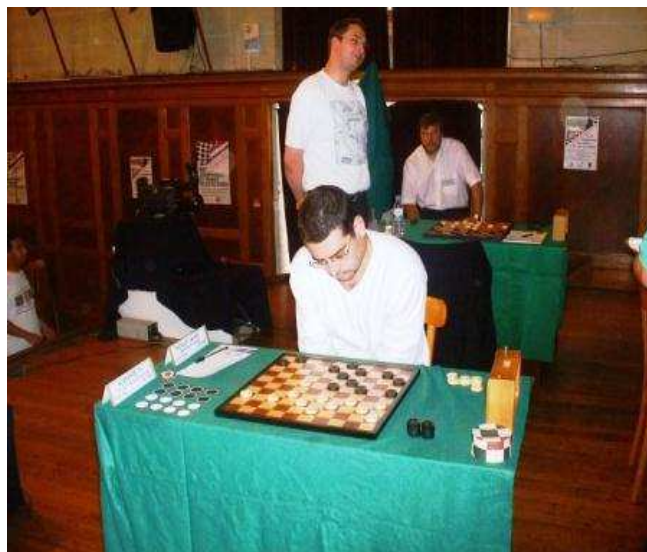
**42.40 – 34 29 x 40 43.45 x 25 23 – 29
44.26 – 21 12 – 18**

44... 29 – 34 45.39 x 30 24 x 35 46.22 – 17 11 x 22 47.28 x 8 est perdu pour les noirs.

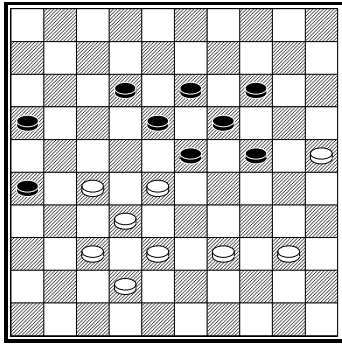
45.22 x 13 19 x 8 46.28 – 22!

Les blancs gagnent 46.32 – 27 suivi par 38 – 32 x 43, mais il y a un gain plus direct :

**46... 8 – 13 47.22 – 18! 13 x 22
48.37 – 31**



Laurent Nicault en pleine réflexion.



trait aux noirs

La différence de développement est de 4 temps. Les noirs ont 4 temps d'avance sur les blancs.

Calculez la différence avec trait aux blancs, Puis calculez la différence après que les noirs aient joué , par exemple 12 - 17.

Les blancs ont à jouer quatre coups pour atteindre une position symétrique après 12 - 17: 38 - 33 42 - 38 39 - 34 et 40 - 35. Cela signifie que les blancs sont développés de 4 temps de moins.

Les noirs ont un manque d'espace du fait de leur avance de développement.

Cette position classique fermée s'est produite à plusieurs reprises, trait aux noirs.

1) 1... 12 - 17 2.38 - 33!

1.1) 17 - 21 3.40 - 35

3.42 - 38 va être suivi par la combinaison 24 - 30 25 x 34 18 - 22 27 x 20 21 - 27 32 x 21 23 x 41 et les noirs obtiennent une remise.

3... 23 - 29 4.42 - 38 et 18 - 23 peut être suivi par à la fois : 5.35 - 30 + et 5.27 - 22 B+.

1.2)... 23 - 29 3.42 - 38 18 - 23 4.39 - 34!

après 4.40 - 35? 29 - 34! 5.39 x 30 13 - 18, remise.

4... 13 - 18

4... 17 - 21 5.27 - 22 +

5.34 - 30 24 x 44 6.33 x 11 16 x 7 7.28 x 10 B+

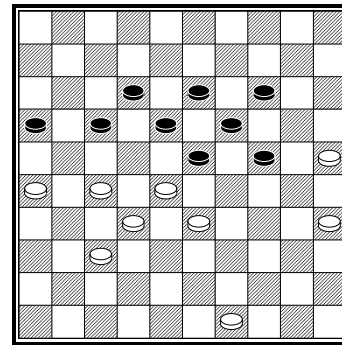
2) 1... 23 - 29 2.28 - 23 19 x 28 3.32 x 34 12 - 17 4.39 - 33 perdant aussi pour les noirs.

3) 1... 24 - 29 2.39 - 34 12 - 17 3.40 - 35 29 x 40 4.35 x 44

les noirs perdent le contrôle de la case 24.

4.17 - 21 5.38 - 33 18 - 22 6.27 x 20 21 - 27 7.32 x 21 23 x 41 8.20 - 15 16 x 27 9.42 - 37 41 x 32 10.15 - 10 est gagné par exemple: 19 - 23 11.10 - 5 23 - 28 12.33 x 31 26 x 37 13.44 - 39 32 - 38 14.5 x 41 38 - 42 15.41 - 47 42 - 48 16.39 - 34 B+

L'avance de développement dans une position classique fermée entraîne un risque de blocage

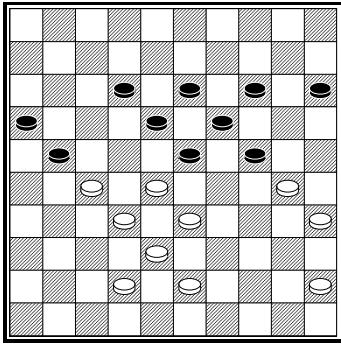


La différence de développement dans cette position est de 2 temps. Bien que les blancs ont 2 temps de plus dans cette position classique fermée, les noirs risquent d'être bloqués. Les blancs contrôlent les deux ailes. Les noirs n'ont pas de formation pour pionner les pions 25 et 26. Les noirs manquent d'espace. La seule case libre au coup suivant est 29. Les blancs préparent une jolie combinaison pour empêcher les noirs de jouer sur cette case.

1.49 - 43!

Sur 23 - 29 les blancs combinent 2.35 - 30! 29 x 49 3.25 - 20 14 x 34 4.28 - 22 17 x 28 5.32 x 14 49 x 21 6.26 x 39 B+.

Un sacrifice est la meilleure défense: 1... 16 - 21 2.27 x 16 23 - 29 3.43 - 38 29 - 34 4.32 - 27 mais après le débordement 24 - 29 5.33 x 24 19 x 30 6.35 x 24 34 - 40 les blancs jouent 7.38 - 33! 40 - 44 8.33 - 29 les noirs ne peuvent pas damer (44 - 50 9.37 - 31! 50 x 22 10.29 - 23 +) et 8... 14 - 19 9.37 - 31! 19 x 30 10.25 x 34 13 - 19 11.34 - 30 la situation n'a pas changé. 11... 19 - 23 12.28 x 19 44 - 50 13.19 - 14 perdu.



Betting – Poepjes

La différence de développement est $3 + 2 + 9 + 12 - (8 + 9 + 12) = 26 - 29 = -3$. Cela signifie que les blancs ont 3 temps de retard. Donc les noirs ont un manque d'espace. De plus leur pion en 15 n'est pas actif. Les blancs doivent éviter de redonner de l'espace aux noirs. Dans la partie ils jouent 1.42 – 37? qui permet à l'adversaire de jouer en 29.

Il est préférable de jouer 1.30 – 25! et 23 – 29 est suivi par 2.43 – 39 interdisant aux noirs de venir en 34 et 18 – 23 par 35 – 30! +

2... 12 – 17 3.42 – 37 conduit les noirs à aucune réponse correcte.

Si les noirs jouent 1.30 – 25 12 – 17 ils sont bloqués par 2.43 – 39! (empêchant 17 – 22 23 – 28 13 – 18 combinaison) 21 – 26 2.42 – 37 17 – 21 3.45 – 40 23 – 29 4.28 – 22 18 – 23 5.33 – 28 15 – 20 6.39 – 33 B+.

1.42 – 37? 23 – 29!

Maintenant si les blancs jouent 30 – 25 les noirs ont plus d'espace et vont en <34>. 2.30 – 25 29 – 34 3.43 – 39? N'est pas possible.

Après la prise 38x49 suit 14 – 20! N+. et sur 2.43 – 39 les noirs jouent aussi 29 – 34!

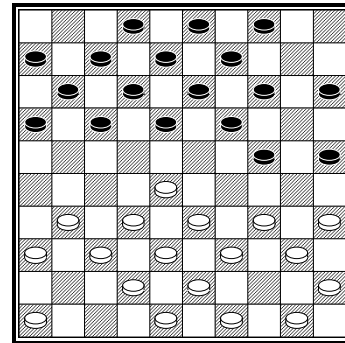
2.45 – 40? 14 – 20!

Il faut se souvenir de cette idée très pratique dans les parties classiques. Les noirs menacent de jouer 20 – 25 pendant que 30 – 25 est suivi par un collage avec débordement.

**3.30 – 25 29 – 34 4.25 x 23 34 x 45
5.23 – 19?**

Les blancs auraient pu jouer 5.27 – 22!! puis 22-18 au coup suivant, annulant la partie.

**5... 45 – 50! 6.19 x 26 24 – 29
7.33 x 24 50 x 20**



O. Dijkstra – N.N.

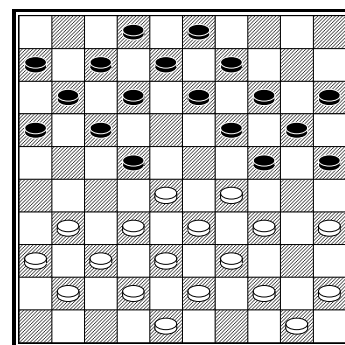
11... 18 – 22?

Les noirs vont en 22 mais ils n'ont aucun espace ici. Ils ne peuvent pas aller plus loin et risquent d'être enchaînés.

12.46 – 41 4 – 10

La fermeture de la case 18 conduit à l'enchaînement par 32 – 27! Les blancs auraient pu jouer 13.50 – 44 Maintenant, mais choisissent de jouer le mauvais pion base. Dans quelques coups nous verrons pourquoi 50 – 44 était meilleur.

**13.49 – 44? 14 – 20 14.34 – 29 10 – 14
15.40 – 34**



L'idée d'aller en <29> était correcte, mais à cause du trou en <49> les noirs auraient pu jouer un coup surprenant: 15... 16 – 21! les blancs ne peuvent pas suivre par 16.31 – 27 22 x 31 17.36 x 16 17 – 22 18.28 x 17 12 x 21 19.16 x 27 19

– 23 20.29 x 18 13 x 31 21.37 x 26 24 –
30 22.35 x 24 20 x 49

15... 13 – 18? 16.45 – 40 8 – 13
17.31 – 26!

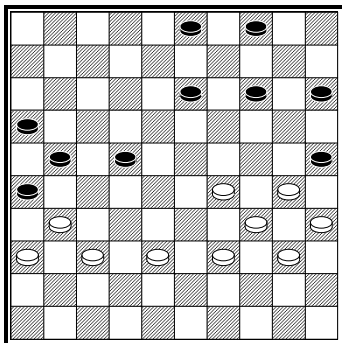
Exercice 7.1 Quelle est la réponse des noirs sur 17.32 – 27?

17... 16 – 21

Exercice 7.2 Les blancs sont enchaînés par marchand de bois. Pourquoi cet enchaînement n'est-il pas très bon?

18.50 – 45 11 – 16 19.28 – 23! 19 x 28
20.32 x 23

Un coup très fort. Les blancs menacent de jouer 34 – 30. les noirs ne sont pas en mesure d'attaquer l'avant poste: 13 – 19 21.37 – 31! 19 x 28 22.31 – 27! avec une dame pour les blancs.



Pruim – J. Palmans

Les blancs ont un manque d'espace. Les pions 31 / 36 / 37 ne peuvent pas jouer. les pions de leur aile droite ne sont pas complètement enchaînés, mais ont peu de liberté. Les noirs bloquent la position blanche. La partie a continué 1.29 – 23 mais nous allons étudier une autre continuation.

1.30 – 24 4 – 9

Interdit 29 – 23 joué pour donner aux blancs plus d'espace.

Exercice 7.3 Comment les noirs punissent-ils 2.29 – 23 ?

Exercice 7.4 Au lieu de 4 – 9 les noirs peuvent aussi placer une combinaison immédiatement. ?

Étudions une autre continuation (diagramme).

1.39 – 33 14 – 19 2.38 – 32 21 – 27! 3.32 x 21 16 x 27 est un désastre pour les blancs. 4.29 – 24 ne mène nulle part: 3 – 8 5.33 – 29 8 - 12 +.

La meilleure défense est 1.38 – 32 3 – 9

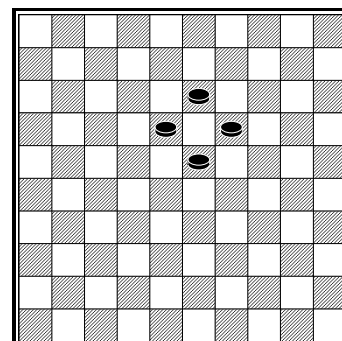
1) 2.39 – 33 13 – 19 3.32 – 28 14 – 20 4.28 x 17 21 x 12 conduit vers un triste enchaînement: 5.33 – 28 20 – 24! 6.29 x 20 15 x 24 et après les blancs cassent l'enchaînement par 7.28 – 23 19 x 28 8.30 x 19 28 – 32! 9.37 x 28 26 x 37 les noirs débordent et gagnent.

2) 2.30 – 24 22 – 27 3.31 x 22 13 – 19 4.24 x 13 9 x 38 5.29 – 23 21 – 27 6.23 – 18 26 – 31 7.37 x 26 38 – 42 8.18 – 12 42 – 47 vers une fin de partie difficile pour les blancs, par exemple 9.12 – 7 (meilleure est 9.26 – 21) 14 – 19!

Les blancs ne peuvent pas damer maintenant: 7 – 2 27 – 32! 2 x 30* 47 – 29 34 x 23 25 x 45 N+

10.35 – 30 47 – 24 11.40 – 35 24 – 20 12.26 – 21 19 – 23! 13.16 x 27 23 – 29 14.34 x 23 25 x 43 une seconde dame qui résulte dans une fin de partie gagnante pour les noirs.

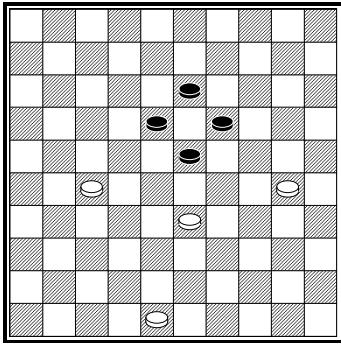
Bloquer l'adversaire



Observons quelques positions 4 x 4 où les noirs sont bloqués et perdent.

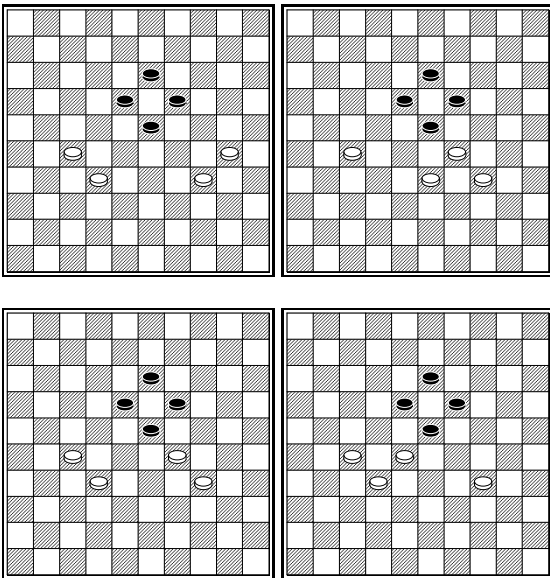
Où posez les quatre pions blancs de telle sorte que les noirs ayant le trait, perdent par un blocage?

Plusieurs solutions existent.

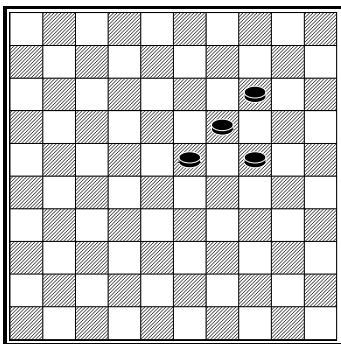


Le pion 48 peut se trouver sur plusieurs cases, telles que 47, 49, 42, 43, 38, 32, 34.

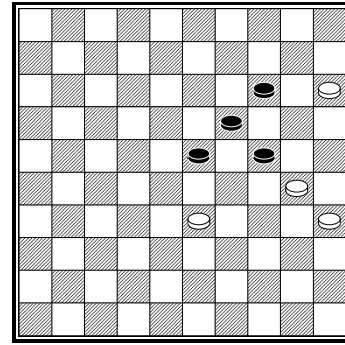
Il y a plus de possibilités. Voyons 4 options où le centre noir est encerclé.



On peut en conclure que la construction 13 / 18 / 19 / 23 est faible. La raison est que le pion 13 ne peut pas jouer du tout!



Cette construction est plus forte. Les noirs ont un marchand de bois. Il n'y a qu'une solution de blocage maintenant!

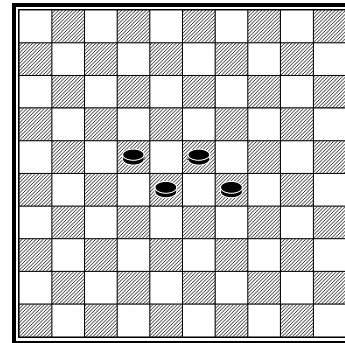


Les blancs ont besoin d'un pion en <15>.

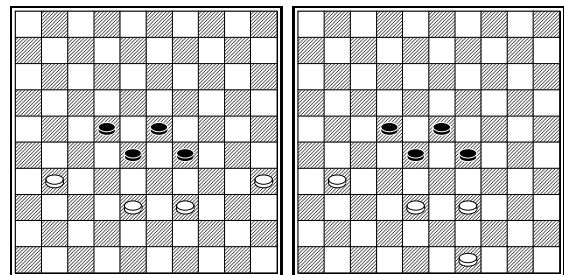
- 1) 14 – 20 30 – 25 B+
- 2) 23 – 29 33 – 28 14 – 20 15 – 10 B+

Le pion 15 ne peut être déplacé en 25. Les noirs s'échappent 23 – 29 33 – 28 29 – 33 28 x 39 24 – 29 annulant la partie.

Dans l'exemple suivant il semble y avoir beaucoup d'options, mais en réalité il n'y en a qu'une.

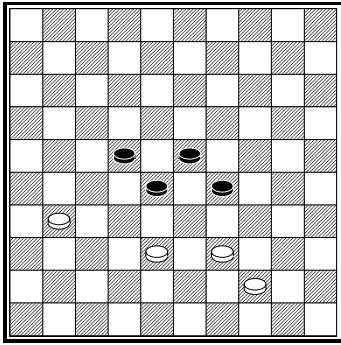


Deux exemples:



Dans le diagramme de gauche les noirs ne jouent pas 29 – 34? 39 x 30 23 – 29 30 – 24!! 29 x 20 35 – 30 +, mais 28 – 33!! 39 x 17 23 – 28 17 – 12 28 – 33 et décrochent la remise.

Dans le diagramme de droite les noirs jouent 29 – 34 39 x 30 23 – 29 et les blancs ne peuvent pas gagner.

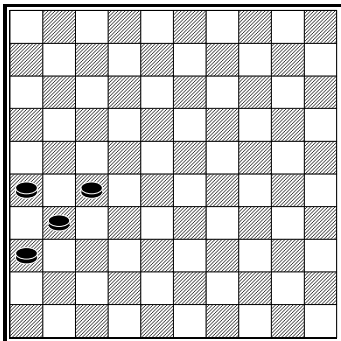


Voici la solution! Les blancs peuvent contrer les deux sacrifices:

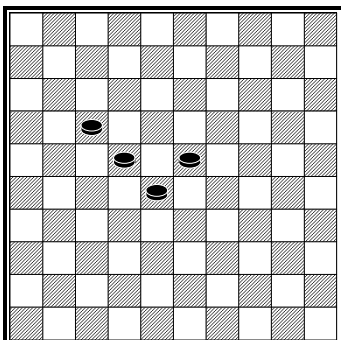
- 1) 29 – 34 39 x 30 23 – 29 30 – 24!
29 x 20 44 – 40 B+
- 2) 28 – 33 39 x 17 23 – 28 17 – 12
(ou 44 – 39 etc. B+) 28 – 33 38 –
32 29 – 34 32 – 28 33 x 22 12 – 8
22 – 28 8 – 3 suivi par 3 – 25 B+.

On voit qu'il est assez difficile de gagner par blocage contre une construction avec deux avant-postes. Les avant-postes sont près de la ligne de promotion à dame. Il est nécessaire de considérer toutes les sortes de sacrifices qui entraînent un débordement.

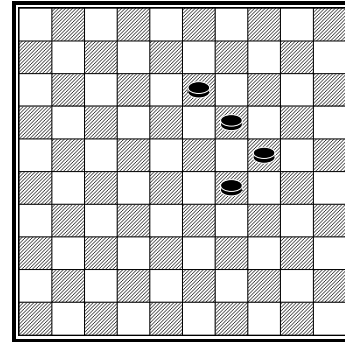
Examinez les positions de blocage en jugeant des sacrifices possibles!



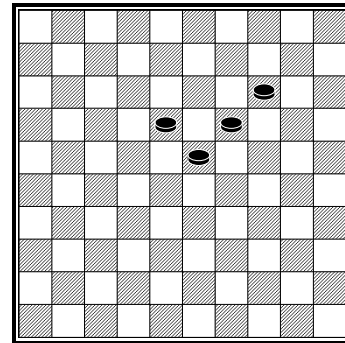
Ex 7.5 Posez quatre pions blancs avec trait aux noirs de telle sorte qu'ils soient bloqués. Ici une solution.



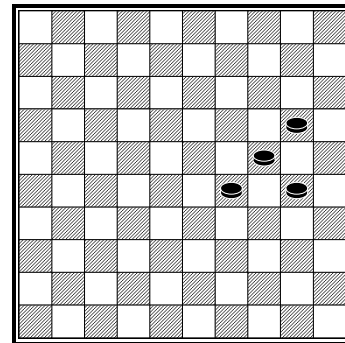
Ex 7.6 Une seule solution



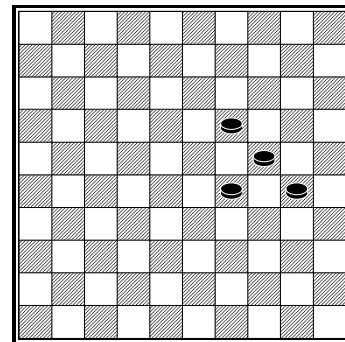
Ex 7.7 une solution



Ex 7.8 une solution!



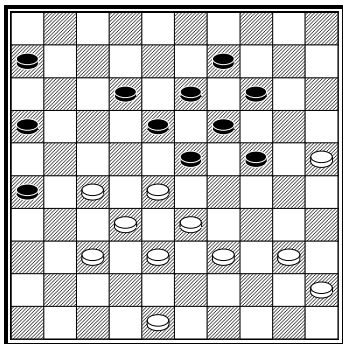
Ex 7.9 une solution



Ex 7.10 Une solution

8. Tactiques

le plus important des critères de jugement d'une position est le potentiel tactique.

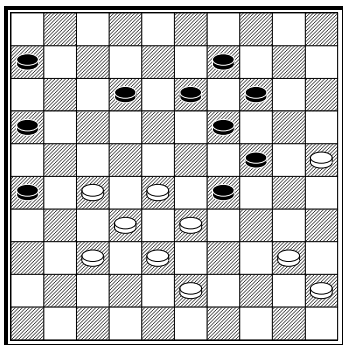


Cette position a été présentée dans la Leçon 2

au sujet des formations. Nous avons déjà joué le premier coup pour les blancs et pour les noirs (50 – 45 3 – 9).

Après que les blancs jouent 39 – 34 nous avons vu la réponse noire 24 – 30. En fait les noirs ont une meilleure défense.

1.39 – 34 23 – 29! 2.34 x 23 18 x 29
3.48 – 43



Si les noirs jouent 3... 6 – 11 4.43 – 39 il ne leur reste plus de bon coup.

Si les noirs jouent 3... 13 – 18 ou 3... 12 – 18 Les blancs forcent le gain par 4.43 – 39 18 – 23* 5.40 – 35 menace 35 – 30 + 29 – 34 6.39 x 30 etc.

La position noire semble perdue, mais il y a une surprise tactique:

3... 24 – 30!!

Les combinaisons avec choix multiple sont facilement négligées. Dans le livre de Koeperman, dont est tirée la position, cette combinaison n'était pas mentionnée

...

1) 4.33 x 35 16 – 21 5.27 x 16 6 – 11
6.16 x 18 13 x 31 N+

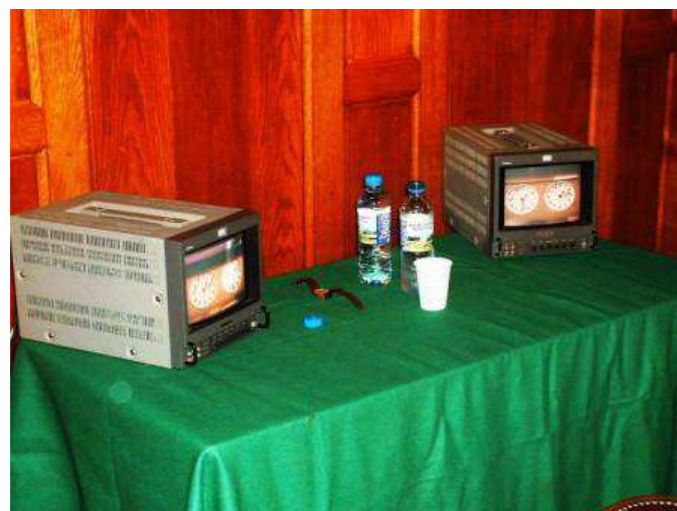
2) 4.25 x 23 16 – 21 5.27 x 16 6 – 11
6.16 x 18 13 x 22 7.28 x 17 19 x 48
=

Le rôle de la tactique dans le jeu de dames est extrêmement important. De nombreuses parties se décident par des manœuvres tactiques.

Le gain stratégique peut être complexe sans aide tactique.

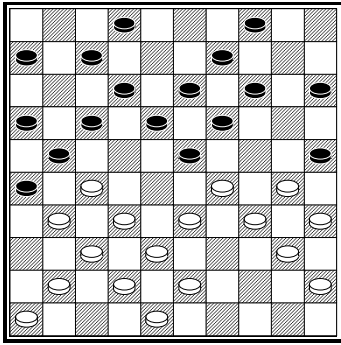
L'entraîneur Russe, Michail Kats a déclaré l'importance de la tactique. Dans une position il faut avant tout penser: "tactique"!

Bien que nous étudions la tactique comme dernier critère d'évaluation d'une position, elle joue toujours un rôle et ne doit jamais être oubliée.



La table où Ton Sijbrands pouvait visualiser les 2 écrans avec les pendules afin qu'il puisse contrôler son temps de Jeu sur ses 2 damiers.

il n'est pas possible de juger correctement une position sans évaluer les possibilités tactiques! 'Tour d'horizon'



W. Thoen – Tj. Goedemoed

Les blancs ont joué 21.36 – 31 fermant leur aile gauche. Les noirs essaient de tirer un profit tactique de la situation:

21... 17 – 22?

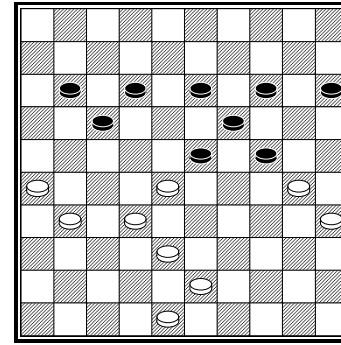
Les noirs ont calculé que 22.32 – 28? est perdant: 21 x 32 23.28 x 8 16 – 21! 24.38 x 16 7 – 12 25.8 x 17 23 – 28 26.33 x 22 18 x 49 N+. (Note du traducteur Il fallait voir que l'autre prise par 18x23 après 32-28 est évidemment perdante pour les noirs)

Les blancs auraient pu gagner par une autre combinaison: 22.30 – 24!! 19 x 28 23.43 – 39 23 x 43 24.32 x 23 18 x 29 (plusieurs captures toutes perdantes) 25.38 x 49! 21 x 32 26.37 x 10 B+.

Le choix de capture pour les noirs rend la combinaison difficile. Les blancs n'ont pas vu la combinaison et ont perdu.

La tactique n'était pas la bonne approche. Les noirs devaient juste jouer 21... 2 – 8 et maintenant par exemple 22.33 – 28 7 – 11 23.38 – 33 17 – 22 24.28 x 17 11 x 22 et l'enchaînement est créé sans souci tactique.

*Note du traducteur : Une combinaison peut en cacher une autre.
Attention à ne pas tenter une combinaison sans penser au jeu de l'adversaire !*



Erdenibileg – Tansykkuzhina

trait aux noirs qui souhaitent activer le pion inactif 15 Dans cette position classique. Les blancs empêchent cette possibilité tactiquement.

41... 15 – 20 42.31 – 27!

Exercice 8.1 Comment les blancs répondent-ils à 42... 20 – 25?

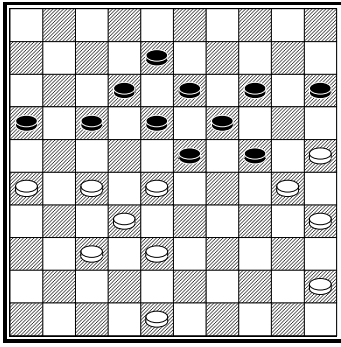
42... 13 – 18?

Les noirs auraient pu jouer 42... 11 – 16. 42... 23 – 29 serait aussi une faute: 43.28 – 23 19 x 37 44.30 x 10 37 – 41 45.10 – 5 41 – 47 46.5 – 46 47 x 33 47.27 – 22 17 x 28 48.33 x 6 B+.

Les blancs forcent le gain à l'aide d'un sacrifice maintenant.

**43.26 – 21!! 17 x 26 44.28 – 22 20 – 25
45.22 x 13 25 x 34 46.38 – 33! 19 x 8
47.27 – 21 26 x 17 48.32 – 28 23 x 32
49.43 – 38 32 x 43 50.48 x 10**

Le terme tactique fait référence aux combinaisons, sacrifices et forcings.



Domchev – Schwarzman

Les blancs essaient de contrôler les ailes, mais leur plan de blocage échoue sur la tactique. Le triple champion du monde Alexander Schwarzman a joué beaucoup de sacrifices magnifiques et étonnants dans sa carrière. Voici un autre exemple d'un long et fort sacrifice décisif

39.37 – 31?

Empêche l'échange 17 – 21 x 21. L'idée est bonne mais ici elle amène un pion suspendu en 31.

Les blancs auraient pu eux-mêmes s'aider d'un sacrifice pour forcer la remise: 39.48 – 43!

Le sacrifice Dussaut 16 – 21 40.27 x 16 18 – 22 est puni par 41.25 – 20! +

39... 24 – 29 40.26 – 21! 17 x 26 41.40 – 34 29 x 40 42.35 x 44 et les noirs redonnent le pion: 29 – 33 43.28 x 39 23 – 28 44.32 x 23 19 x 28 45.38 – 32!

45.38 – 33? est suivi par la combinaison 16 – 21! 46.27 x 16 28 – 32 47.37 x 28 14 – 20 48.25 x 14 13 – 19 49.14 x 23 18 x 47

45... 16 – 21 46.27 x 16 26 – 31 = (Cette variante a été montrée par Schwarzman dans "draughts magazine Hoofdlijn 129")

39... 24 – 29!

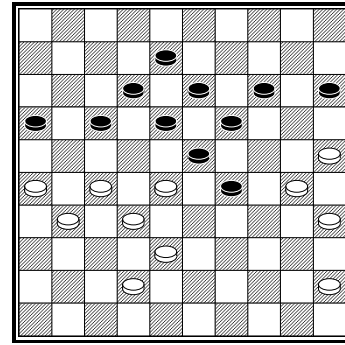
Les blancs ne peuvent jouer que 48 – 42. Le pion savant est en position maladroite.

40.45 – 40 est suivi par 17 – 22! 41.28 x 17 12 x 21 42.26 x 17 29 – 33 43.38 x 29 23 x 45 +.

40.48 – 43 affaiblirait la case 42 de manière décisive, laissant aux noirs l'opportunité du sacrifice Dussaut: 16 –

21!! 41.27 x 16 18 – 22 et les blancs n'ont pas de défense tactique.

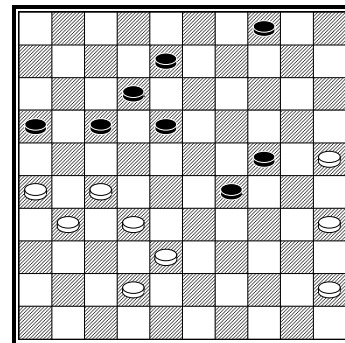
41.48 – 42



Il semble que la position noire souffre d'un manque d'espace, mais en réalité les noirs peuvent créer plus d'espace par un sacrifice qui laisse les pions 31 et 42 inactifs.

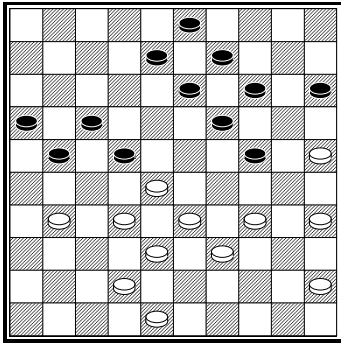
41... 19 – 24!! 42.30 x 10 15 x 4 43.28 x 19 13 x 24

Dans la partie les noirs ont joué 41... 14 – 20 42.25 x 14 19 x 10 43.28 x 19 13 x 24 44.30 x 19 10 – 14 45.19 x 10 15 x 4, également une bonne idée qui conduisit au gain, Mais Schwarzman admit que 41... 19 – 24 était une meilleure façon de jouer le sacrifice !



Après 44.45 – 40 18 – 23 la menace 23 – 28 17 – 21 est mortelle.

44.42 – 37 29 – 34 45.38 – 33 4 – 9 (46.33 – 28 9 – 14) ne donne pas un meilleur résultat.



Scholma – A. van Leeuwen

Les noirs ont joué le coup fort 18 – 22.

32.34 – 29?!!

A première vue cela semble être un coup perdant. Les noirs veulent forcer le gain maintenant.

32... 8 – 12? 33.29 x 20 15 x 24

Les blancs est confronté à la double menace 21 - 27 + & 24 – 29 N+, mais Les blancs ont séduit leur adversaire pour les faire jouer de cette façon. Ils placent une combinaison dévastatrice:

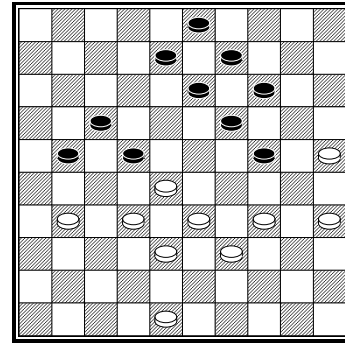
**34.31 – 27! 22 x 31 36.28 – 23 19 x 37
37.38 – 32 37 x 28 38.33 x 11 16 x 7
39.35 – 30 24 x 35 40.45 – 40 35 x 33
41.42 – 38 33 x 42 42.48 x 10**

Un éclatement géant ! Etonnant... Cette combinaison a été appelée coup Stadskanaal après la partie. Stadskanaal est la ville où s'est joué le championnat néerlandais 1995 remporté par Auke Scholma.

Si les noirs jouent 32... 13 – 18 33.29 x 20 15 x 24 le trou en 13 donne aux blancs le coup de dame 31 – 27 28 – 22 38 – 32 33 x 2. bien qu'il n'en résulte que la remise.

Les noirs pouvaient jouer 32... 21 – 26 33.29 x 20 15 x 24

1) 34.45 – 40 26 x 37 35.42 x 31 16 – 21 36.40 – 34



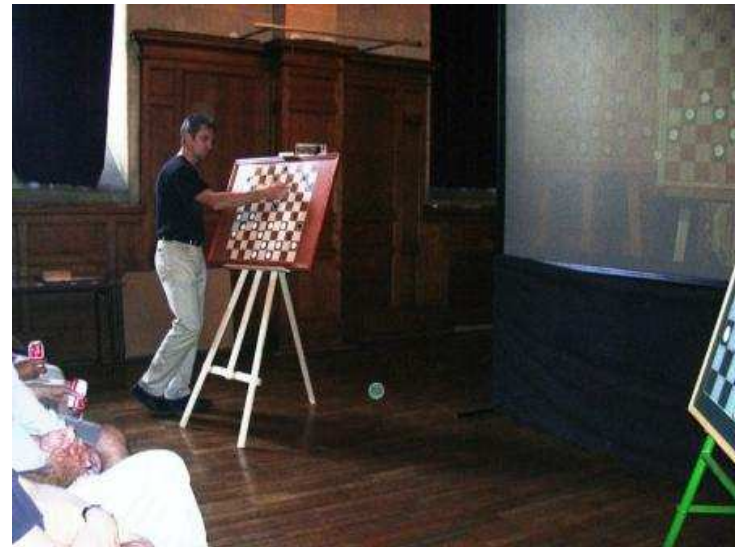
Les noirs n'ont pas intérêt à combiner 14 – 20 25 x 23 24 – 29 33 x 24 22 x 44 à cause du contre 32 – 27!! 21 x 43 48 x 50 +.

36... 8 – 12 37.31 – 26

37.34 – 29 est suivi par 21 – 27!

37... 24 – 30 38.35 x 24 19 x 30 39.34 – 29 30 – 35 40.39 – 34 14 – 20 41.25 x 14 9 x 20 avec petit avantage pour les blancs.

2) 34.32 – 27 26 x 37 35.42 x 31 16 – 21! 36.27 x 16 24 – 29 37.29 x 20 22 x 44 38.45 – 40 19 x 30 39.40 x 49 30 – 34 et les deux joueurs débordent : remise.



La partie de Arnaud Cordier était retransmise sur grand écran dans une autre salle , avec une analyse en directe par le Grand Maitre Gilles DELMOTTE futur champion de France 2004.

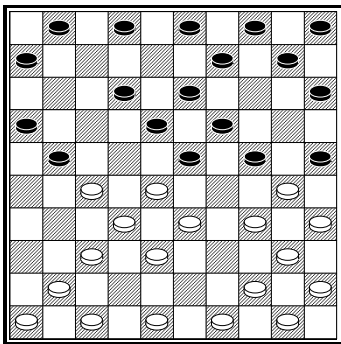
Sijbrands – Sheoratan

Parimaribo 1969

1.32 – 28 18 – 23 2.38 – 32 12 – 18
 3.43 – 38 7 – 12 4.31 – 27 17 – 22
 5.28 x 17 11 x 31 6.36 x 27 12 – 17
 7.33 – 28 17 – 21 8.38 – 33 8 – 12
 9.42 – 38 20 – 24 10.34 – 30 14 – 20
 11.39 – 34!!

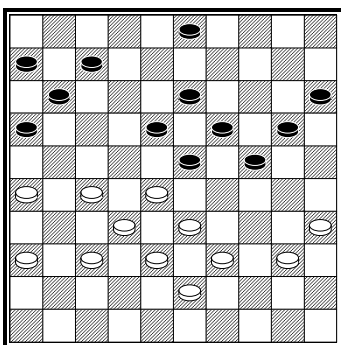
Les noirs sont séduits par l'enchaînement de l'aile droite blanche. Sur ce coup logique les blancs ont préparé un éclatement géant!

11... 20 – 25?



De manière inattendue, les blancs obtiennent une dame sur la case 3...

12.27 – 22!! 18 x 27 13.33 – 29 24 x 31
 14.44 – 39 21 x 32 15.41 – 37 23 x 41
 16.46 x 8 3 x 12 17.39 – 33 38 x 29
 18.34 x 3 25 x 34 19.3 x 26



S. Mensonides – Baba Sy

Le grand maître Sénégalais Baba Sy était réputé pour ses qualités tactiques.

1... 3 – 9!!

Tous les coups sauf un sont punis par une combinaison.

Le seul coup restant perd positionnellement :

1) 1.40 – 34 24 – 29! 2.33 x 24 20 x 40
 3.35 x 44 18 – 22 4.27 x 29 16 – 21 5.26
 x 17 11 x 31 6.36 x 27 19 – 23 7.29 x 18
 13 x 31 (coup Raichenbach) N+.

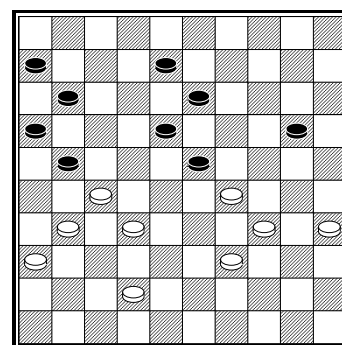
2) 1.26 – 21 24 – 30 2.35 x 24 20
 x 29 3.33 x 24 19 x 30 4.28 x 8 7 – 12 5.8
 x 17 11 x 35 coup Royal

3) ou 1.26 – 21 24 – 30 2.35 x 24 19
 x 30 3.28 x 8 7 – 12 4.8 x 17 11 x 42 5.38
 x 47 16 x 49 N+.

4) 1.37 – 31 24 – 30! 2.35 x 24 20 x 29
 3.33 x 24 19 x 30 4.28 x 8 9 – 13 5.8 x 19
 18 – 22 6.27 x 18 30 – 34 7.choix 16 – 21
 8.26 x 17 11 x 44 N+.

5) 1.39 – 34 24 – 29 2.33 x 24 19 x 48
 3.28 x 8 48 x 22 4.8 – 3 22 – 31! 5.3 x 25
 15 – 20 6.25 x 27 31 x 45 N+

5) 1.28 – 22 Le seul coup pour empêcher une combinaison, mais maintenant Les blancs sont bloqués: 7 – 12 2.37 – 31 9 – 14 3.33 – 28 20 – 25 5.40 – 34 23 – 29! 6.34 x 23 18 x 29 7.39 – 33 12 – 17 8.43 – 39 29 – 34 9.39 x 30 25 x 34 +



Sterrenburg – Heusdens

néerlandais championship 2006

Exactement la même position et la même combinaison était placée dans un autre partie entre maîtres.

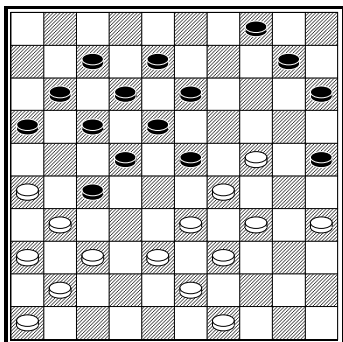
Les noirs surestimèrent leur position et jouèrent:

38... 21 – 26? 39.42 – 37 13 – 19

Un coup obligé à cause de la menace 27 – 22.

Les noirs auraient dû être alertés. Ils ouvrent la case 13, offrant aux blancs une combinaison avec annihilation de la position noire.

40.27 – 21!! 16 x 38 41.37 – 32 26 x 28
42.39 – 33 28 x 30 43.35 x 2 23 x 34
44.2 x 22



Wiersma – Sijbrands

World championship 1972

Les deux joueurs ont un avant poste en 24 / 27. Les noirs occupent la case 23.

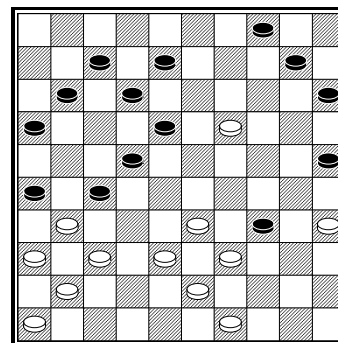
Mais la position noire comporte une grosse faiblesse, la case ouverte 2!

Cela rend leur position tactiquement vulnérable. Les blancs voudraient atteindre les cases 22 et 13. Dans la partie Les blancs n'ont pas trouvé la surprenante façon de tirer profit de la situation. Un joueur Russe Makrovich montra que les blancs auraient pu gagner par un double sacrifice!

27.34 – 30!! 23 x 34

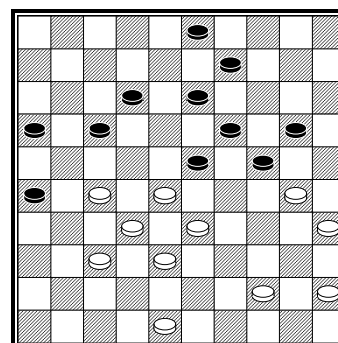
27... 25 x 34 est suivi par 28.39 x 30 23 x 25 29.35 – 30! 25 x 34 30.24 – 19 13 x 24 31.33 – 28 22 x 42 32.31 x 2 42 x 31 33.2 x 39 +

28.26 – 21!! 17 x 26 29.24 – 19! 13 x 24
30.30 x 19



Une étrange situation. Les noirs ont deux pions de plus et le trait mais ne peuvent pas se défendre contre toutes

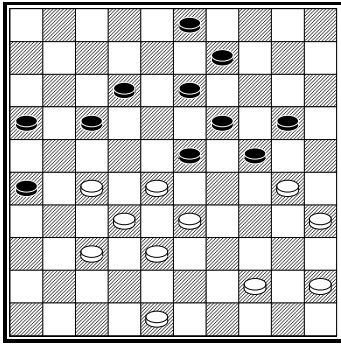
les menaces. Les blancs menacent de jouer 33 – 28 ou 43 – 39 après la capture 39 x 30 25 x 34. Le meilleur des noirs serait de jouer 30... 25 – 30 31.35 x 24 34 – 40 32.39 – 34 40 x 20 33.33 – 28 22 x 42 34.31 x 2 42 x 31 35.36 x 27 et la dame pour deux pions gagne.



A. van Leeuwen – Tchartoriiski

Dans cette position classique fermée Les blancs ont trois temps de retard. (Différence de développement = - 3). Ils tiennent la formation olympique en réserve, Pourtant leur position n'est pas très bonne .Des surprises tactiques causent leur défaite...

40.30 – 25 préviendrait tout problème, comme les noirs ne peuvent pas jouer 12 – 18 25 x 14 9 x 20.



Exercice 8.2 Quelle combinaison suit sur 40.30 – 25 12 – 18? 41.25 x 14 9 x 20 ?

40.30 – 25 17 – 21 41.25 x 14 9 x 20 42.44 – 39 amène une position légèrement meilleure pour les blancs. Les blancs peuvent aussi jouer 42.28 – 22 puisque 23 – 28 donnerait une meilleure fin de partie aux blancs

Exercice 8.3 Comment les blancs contrent-ils 42.28 – 22 23 – 28? 43.32 x 25 21 x 41 ?

40.48 – 43? 12 – 18

Les blancs découvrent la menace de coup Raphael (aussi appelé coup Beets [prononcez en néerlandais : Bates] Dans son mode typique avec la prise 32 x 25) 17 – 22 28 x 17 23 – 28 32 x 25 26 – 31 30 x 8 3 x 41

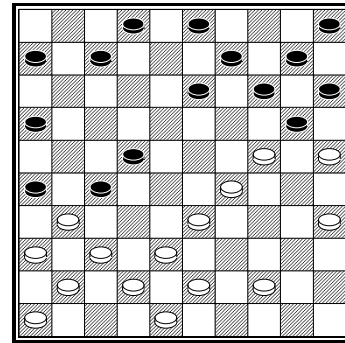
Ils notent aussi que 41.30 – 25 peut être suivi par un coup Philippe: 24 – 30 42.35 x 15 23 – 29 43.33 x 24 19 x 30 44.25 x 34 18 – 22 45.27 x 18 13 x 31 qui ne donne que la remise après 46.32 – 27! 31 x 22 47.15 – 10 etc.

41.43 – 39? 20 – 25! 42.39 – 34 16 – 21!! 43.27 x 16 18 – 22

Les noirs placent un joli forcing. Le coup logique 16 – 11 pour éviter la menace 24 – 29 est puni par 43.16 – 11 17 x 6 44.28 x 17 24 – 29!! 45.33 x 24 23 – 28 46.32 x 14 9 x 49 N+. Les noirs tirent avantage des trous de la position blanche. Ils peuvent rien contre la menace 24 – 29.

44.34 – 29 23 x 34 45.30 x 39 24 – 29 46.33 x 24 22 x 31

Les blancs abandonnent.

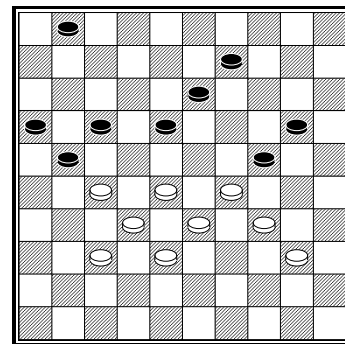


Georgiev – Wiersma
Wch rapid

Exercice 8.4 Répondez aux questions.

A) Décrivez les critères pertinents de cette position.

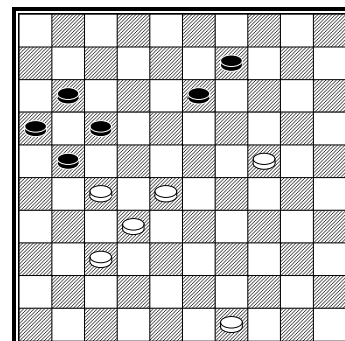
B) les noirs jouent 24... 22 – 28? Comment Les blancs gagnent-ils?



N. Germogenov - G. van Aalten

Les noirs ont joué 12 – 17?

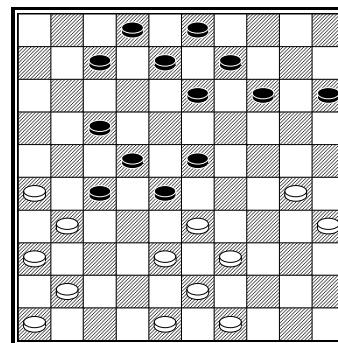
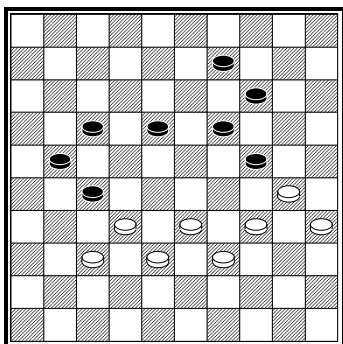
Exercice 8.5 Combinaison pour les blancs!



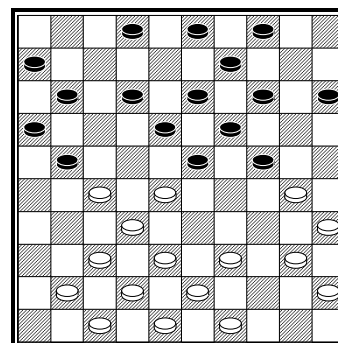
T. Kooistra – J. van Buiten

Les blancs contrôlent les cases stratégiques, mais comment gagnent ils? Cherchez un gain tactique.

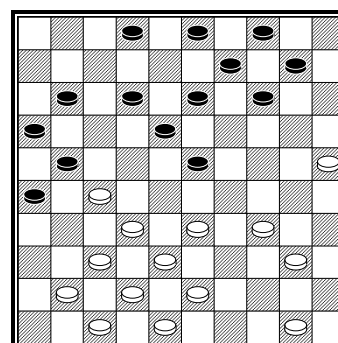
Exercice 8.6 Pouvez vous trouver la suite qui gagne à l'aide d'un collage ?



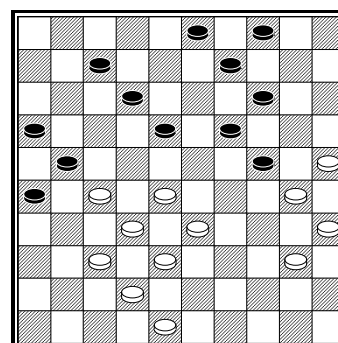
C 8.9



C 8.10



C 8.11



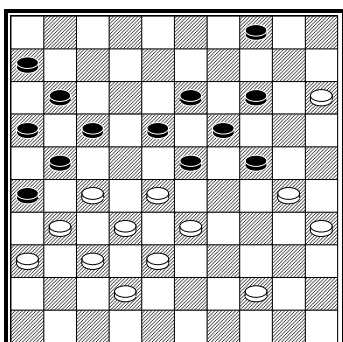
C 8.12

Exercice 8.7 Répondez aux questions

A) Quelle est la faiblesse de la position blanche?

B) Quelle est la force de la position noire?

C) trait aux noirs Ils peuvent forcer le gain tactiquement. Quel est le coup gagnant ?

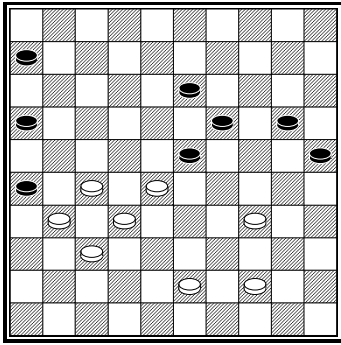


Koopmanschap – M. Palmans

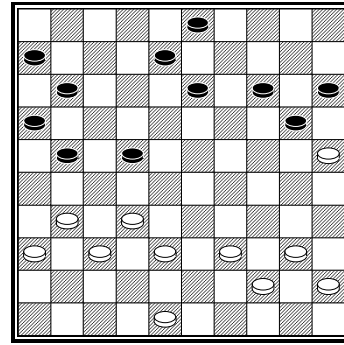
Exercice 8.8 trait aux noirs. Ils peuvent placer une combinaison, leur dame capture six pions. Comment?

Les blancs gagnent avec une combinaison, un forcing ou un sacrifice.

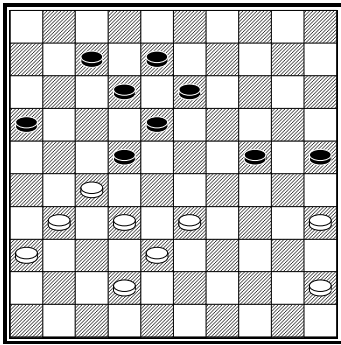
combinaison = C; forcing = F; sacrifice = S.



F 8.13

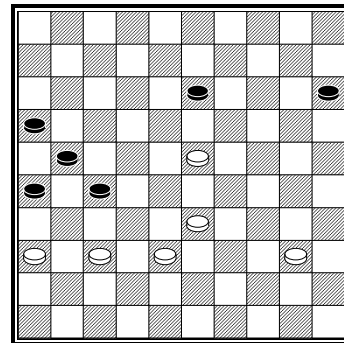


17.Valneris – Rozenboom

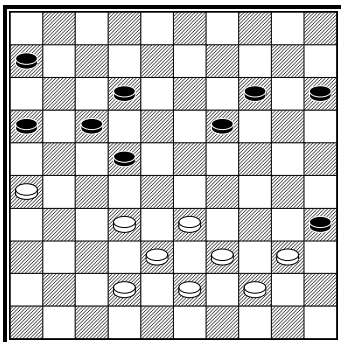


F 8.14

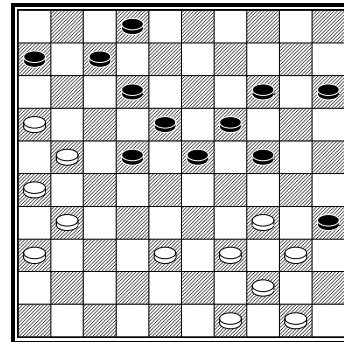
8.17 – 8.24 Les blancs jouent et gagnent!



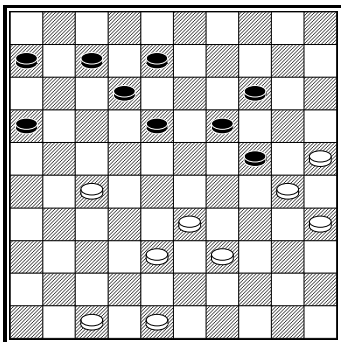
18.H. Wiersma – J. v.d. Wal



F 8.15

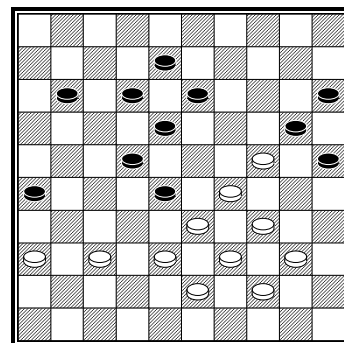


19.Scholma – Clerc



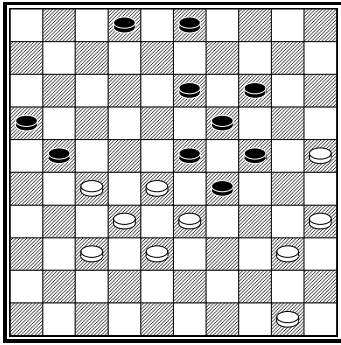
S 8.16

8.17 – 8.24 Les blancs jouent et gagnent!

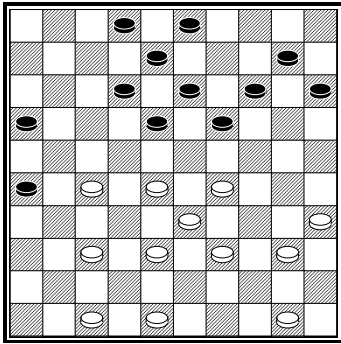


20.Samb – Georgiev

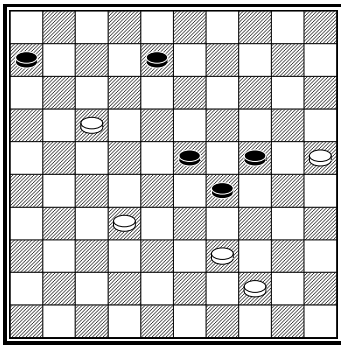
Chercher une combinaison, un forcing ou un sacrifice!



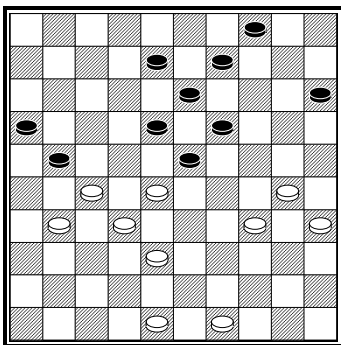
21.Elenbaas – Westerveld



22.Zwart – Hoekman



23.Georgiev – G. Jansen



24.Cordier – D. van Schaik

Le public dans les différentes salles

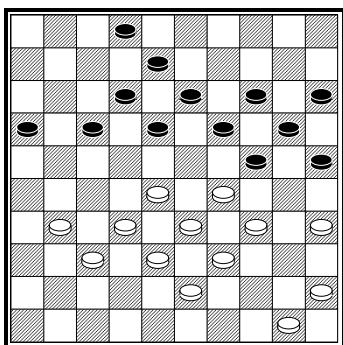


Retransmission et analyse en directe par Thierry DELMOTTE de la partie de Laurent Nicault contre Ton Sijbrands dans une autre salle

9. Jugez les positions

Jugez une position correctement
demande de considérer ses
caractéristiques pertinentes. Nous avons
vu tous ces critères :

- 1) Formations
- 2) Enchaînements
- 3) Cases stratégiques
- 4) Développement
- 5) Faiblesses
- 6) Espace
- 7) Tactiques



Chizhov – Kostionov

Examinons toutes les caractéristiques de
cette position:

1) Les blancs ont de bonnes formations,
ils ont une pyramide centrale. Les noirs
n'ont qu'une formation active : la flèche
17 / 12 / 8 qu'ils peuvent utiliser pour
pionner le pion 28 du centre blanc.

2) Les blancs sont enchaînés par un
marchand de bois.

L'enchaînement est économique: 6
pions (14 / 15/ 19 / 20 / 24 / 25
enchaînent 7 pions (29 / 33 / 34/ 35/ 39 /
45/ 50. Le contrôle noir de l'autre aile
n'est pas aussi puissant.

3) Les blancs contrôlent les cases 28 et
27, les noirs n'ont que la case 24.

4) La différence de développement est -1.
Les blancs ont un temps de moins. Cela
ne joue pas un rôle significatif.

5) Les blancs ont une petite faiblesse en
42. La faiblesse noire est le manque de
formation active sur leur aile droite.

6) Les noirs ont peu d'espace sur
leur aile droite. Les blancs ont plus
d'espace.

7) La tactique jouera un rôle important
dans la partie. Les deux joueurs devront
considérer les possibilités tactiques dans
leurs calculs.

Le plus important critère de la position est
le manque d'espace des noirs. La
tactique décidera du gain des blancs ou
de la remise.

32.45 – 40 17 – 22 33.28 x 17 12 x 21

Les noirs utilisent leur formation pour
prendre le pion 28. C est logique. 32... 17
– 21? 33.31 – 26 se traduit par la perte
d'un pion pour les noirs.

34.31 – 26 2 – 7 35.26 x 17 7 – 12

Les noirs ne peuvent pas jouer 34... 21 –
27 35.32 x 21 16 x 27 à cause de 36.29
– 23 B+.

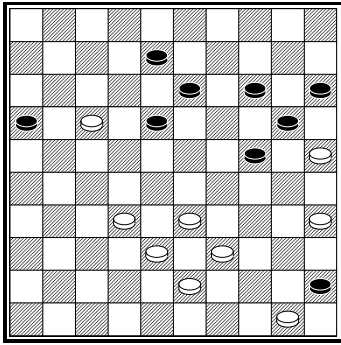
34... 19 – 23 35.26 x 17 25 – 30 36.34 x
25 23 x 45 37.32 – 27 est très dangereux
. Le pion 17 est très fort, comme dans la
partie.

36.37 – 31 12 x 21 37.31 – 26 19 – 23

Les noirs auraient pu choisir le sacrifice:
8 – 12! 38.26x 8 13 x 2 après quoi l'aile
blanche gauche est affaiblie. Les blancs
ne peuvent jouer 39.32 – 28 16 – 21
40.38 – 32 à cause de une combinaison
à dame en 49.

Mais les blancs peuvent jouer 39.32 – 27!
, 19 – 23 40.34 – 30! 25 x 45 41.38 – 32
23 x 34 42.39 x 10 15 x 4. Les noirs
peuvent probablement défendre cette
position difficile.

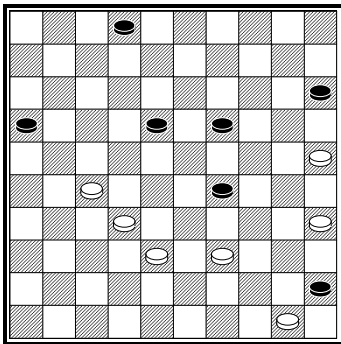
38.26 x 17 25 – 30 39.34 x 25 23 x 45



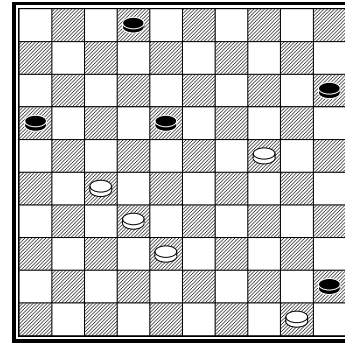
La situation a changé. Les blancs ont une forte position. Le pion 17 est puissant. Il donne aux blancs un "extra" espace et il maintient plusieurs pions noirs occupés. Les blancs peuvent construire la flèche 27 / 32 / 38 avec menace de débordement.

40.32 – 27 24 – 29 41.33 x 24 20 x 29
42.38 – 32 14 – 19 43.43 – 38 8 – 12
44.17 x 8 13 x 2

Une défense logique: les noirs pionnent le pion 17. Mais, les blancs maintenant contrôlent la case 24. Les pions blancs travaillent ensemble d'une meilleure façon que les pions noirs ne le font.



45.35 – 30! menace à la fois 39 – 33 et 30 – 24.
45.... 29 – 34 46.39 – 33 34 – 40
47.30 – 24! 19 x 30 48.25 x 34 40 x 29
49.33 x 24



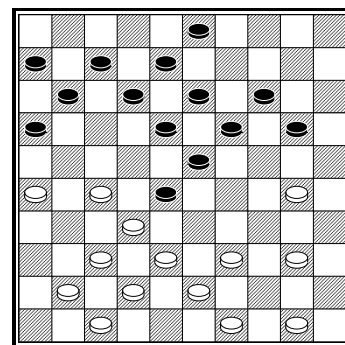
Très fort ! Les blancs ont les cases 27 et 24. Les noirs souffrent toujours d'un manque d'espace. L'opposition 45 / 50 est favorable aux blancs en fin de partie. Il ne reste pas de défense pour les noirs. 49... 18 – 23 50.27 – 21 16 x 27 51.32 x 21 2 - 7 52.21 – 17 et après 23 – 28 le pion 24 va rapidement à dame.

49... 2 – 7 50.27 – 21 16 x 27
51.32 x 21 7 – 12 52.24 – 19 15 – 20
53.38 – 33

Les noirs sont forcés de laisser le pion 19 aller à dame.

53... 18 – 22 54.19 – 13 22 – 28
55.33 x 22 12 – 18 56.22 – 17! 18 x 9
57.17 – 12 20 – 24 58.12 – 8! 24 – 30
59. 8 – 2 30 – 34 60.2 – 11

La fin de partie est gagnée à cause du contrôle du *trictrac*. La partie se continua par: 60... 34 – 40 61.21 – 16 40 – 44 62.50 x 39 9 – 13 63.11 – 17 et les noirs abandonnent.



Shaibakov – Boomstra

Comment Jugez cette position?

1) Les noirs ont la pyramide centrale avec un avant poste en <28>. Les blancs ont

de vraies formations dirigées contre le pion 28: les flèches 38 / 42 / 47 et 38 / 43 / 49 sont efficaces.

2) Il n'y a pas d'enchaînement.

3) Les noirs contrôlent les cases 23 et 24. ils aussi ont un avant poste en <28>. Contre le pion <28> les blancs ont besoin au moins de contrôler <27> et <26> . Ils peuvent pas laisser un pion noir venir en 26 à cause de la menace 16 – 21 26 – 31 .

4) La différence de développement est – 6. les noirs ont six temps de plus, qui semble intéressant pour une position d'attaque.

5) Les noirs ont une grosse faiblesse 7. Cette faiblesse résulte du fait qu'ils ne peuvent pas développer leur aile droite. 11 – 17 et 12 – 17

sont interdits. 11 – 17 à cause de 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 38 42 x 2 B+.

12-17, coup direct. Comme ils manquent d'espace sur cette aile à cause du pion suspendu en 7, les noirs doivent jouer sur l'autre aile pour survivre.

La faiblesse en 7 est le critère le plus pertinent. Il est responsable d'un manque d'espace et donne aux blancs l'opportunité de bloquer les noirs. Les blancs vont s'employer à contrôler l'autre aile.

1.50 – 45 3 – 9

1... 20 – 25 est suivi par 2.39 – 34! 14 – 20 3.34 – 29 25 x 34 4.43 – 39 34 x 43 5.26 – 21 25 x 34 6.40 x 29 23 x 34 7.32 x 25 43 x 32 8.40 x 29 11 – 17 9.37 x 28 17 x 26 10.28 – 23 avec une position gagnante pour les blancs.

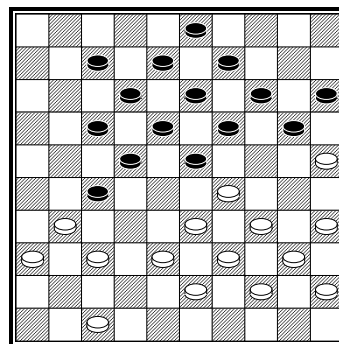
1... 20 – 24 2.40 – 35 14 – 20 (24 – 29 38 – 33 B+1) 3.30 – 25, laisse les noirs sans réplique correcte.

2.39 – 34 20 – 25

Exercice 9.1 Comment les blancs boquent ils leur adversaire après 2... 20 – 24?

3.41 – 36

Les noirs n'ont plus de bon coup.. Ils décident de sacrifier un pion par 28 – 33 et perdent.



Scholma – Novogitsina

1) Les noirs possèdent plusieurs formations. Les blancs ont une forte construction sur leur aile droite. Les blancs n'ont pas l'importante flèche 38 / 43 / 49. Cette flèche vise l'avant poste en <27>, qui ne peut pas être pionné.

2) Il n'y a pas d'enchaînement, bien que les noirs soient bloqués sur leur aile gauche.

3) Les noirs ont toutes les cases stratégiques sous contrôle. A cet instant les blancs contrôlent la case 24. Les noirs ne peuvent pas aller à la case 24, puisque 20 – 24 x 24 est puni par 34 – 29 et 19 – 24 par 34 – 30 B+.

4) La différence de développement est de : – 2 temps

5) La faiblesse noirs est leur aile gauche bloquée. La case 11 est vide aussi ils doivent prendre garde que le pion 22 ne puisse être enlevé. Les blancs ont une faiblesse en 49. Ils manquent le pion 49 pour construire la flèche 38 / 43 / 49. La répartition des pions blancs n'est pas optimale. L'aile droite est surchargée.

6) Les noirs souffrent d'un manque d'espace. Ils ne peuvent aller ni en 24 ni en 28. Ils ne peuvent se déplacer que sur

leur aile droite. Les blancs n'ont pas encore de pion en 26, Ils peuvent encore aller en 21. Le plan blanc est de bloquer la position complètement.

7) Les blancs doivent de méfier de la case ouverte 49, qui offre aux noirs des possibilités de coup de dame. Ils doivent aussi surveiller le chemin 23 x 41.

35 – 30 n'a pas de sens. Les noirs ne joueront pas 20 – 24, bien sûr (Les blancs ont une combinaison à dame) mais 17 – 21 et 31 – 26 perdent sur 20 – 24 N+.

28.47 – 41

Les blancs auraient plutôt dû jouer 28.47 – 42 parce que 7 – 11 (casse la flèche 7 / 12 / 18) peut être suivi par 29.34 – 30! 23 x 34 30.40 x 29 bloquant entièrement la position. Les blancs cependant ont découvert que 28.47 – 42 permet 17 – 21!! 29.31 – 26* 20 – 24!! 30.26 x 17 23 x 41 31.36 x 47 27 – 32 (ou 14 – 20 d'abord) 30.38 x 27 14 – 20 33.25 x 23 7 – 11 34.29 x 20 18 x 49 N+.

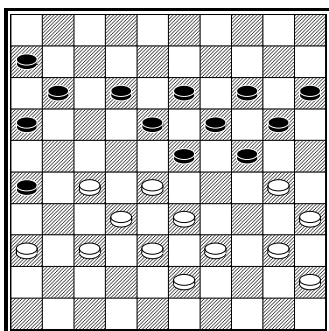
28... 7 – 11

Puisque la case 42 est ouverte le 34 – 30 23 x 34 40 x 29 est suivi simplement par 20 – 24 29 x 20 15 x 24 contrôle toutes les cases stratégiques.

29.31 – 26 27 – 31! 30.36 x 27 22 x 42 31.38 x 47 11 – 16

L'échange a redonné aux noirs de l'espace ! La position noire est clairement meilleure. Ils peuvent simplement continuer par 17 – 21 x 21 contrôlant à nouveau la case 27.

La tactique devient dominante et empêche le blocage total du jeu noir.



Vivian Moorman – Ester van Muijen

1) Blancs et Noirs ont une pyramide centrale.

Ils possèdent tous deux la formation olympique. Les noirs peuvent finir un marchand de bois en mettant un pion en 17 (12 – 17). Les noirs aussi tiennent la flèche 15/20/24. Les pions noirs travaillent bien ensemble.

2) Il n'y a pas d'enchaînement.

3) Les blancs possèdent <27> et <28>, pendant que les noirs ont <23> et <24>. la position est une classique fermée.

4) La différence de développement est 33 – 36 = – 3. Les blancs ont trois temps de moins, ce qui est bon dans les positions classiques fermées de milieu de partie. Les positions de milieu de partie sont des positions avec 10 pions ou moins.

5) Les blancs ont une faiblesse en <36>. à cause des trous en <31> et <42> il est nécessaire de vérifier les combinaisons, et notamment le coup Royal. Les noirs n'ont aucune faiblesse.

6) Les blancs n'ont pas beaucoup de liberté, à cause des coups tactiques.

7) Le coup naturel 30 – 25 échoue sur un coup Royal.

Comme les blancs ne peuvent jouer 33.30 – 25 ils souffrent d'un manque d'espace. Les blancs ont deux problèmes, espace et inactivité du pion 36 et un avantage: trois temps de moins. Le problème des blancs est de tirer avantage des trois temps de moins.

Etudions les coups blancs. :

33.39 – 34 est suivi par 12 – 17!

A cause de la forte flèche 6 / 11 / 17 qui menace 17 – 22. les blancs ne peuvent jouer 33.39 – 34 12 – 17 34.27 – 22 avec le contre par 13 – 18 et dame.

34.36 – 31 17 – 22 35.28 x 17 11 x 22 36.43 – 38 6 – 11 37.30 – 25 11 – 17 38.34 – 30 17 – 21 39.40 – 34 24 – 29

40.33 x 24 20 x 40 41.45 x 34 15 – 20
 42.39 - 33 20 – 24 43.34 – 29 23 x 34
 44.30 x 39 19 – 23 45.39 – 34 13 – 19
 46.34 – 30 23 – 29 et les blancs sont bloqués.

33.40 – 34 20 – 25, résulte dans un horrible enchaînement pour les blancs.

33.36 – 31 12 – 17 34.28 – 22 17 x 28
 35.33 x 22 11 – 17 36.22 x 11 16 x 7
 37.39 – 33 24 – 29! 38.33 x 24 20 x 29,
 semble peu enviable pour les blancs.

33.28 – 22 11 – 17

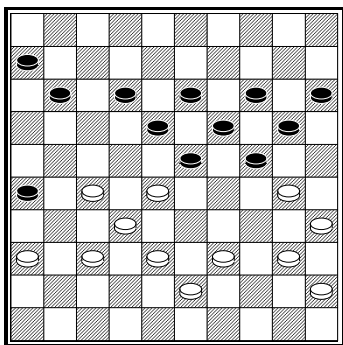
Une autre possibilité est 24 – 29 x 29.

34.22 x 11 16 x 7!

Prendre en arrière présente deux avantages:

- il ne gagne pas temps mais redonne aux noirs plus de liberté.
- les noirs conservent la possibilité de construire la formation olympique.

35.33 – 28 7 – 11



36.39 – 33?

Donne aux noirs l'opportunité d'utiliser leur flèche 6 / 11 / 17. Ils auraient pu jouer 36.30 – 25 après quoi les noirs pionnent 24 – 30! 25 x 34* 19 – 24 28 x 17 11 x 44 14 – 19 avec un avantage.

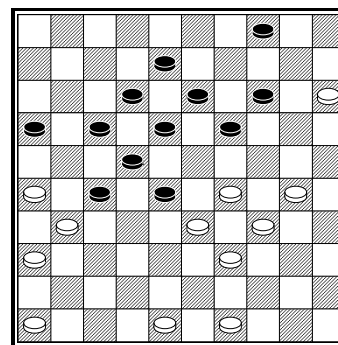
Les blancs peuvent aussi jouer 36.38 – 33?! 23 – 29 37.43 – 38 20 – 25 38.39 – 34 18 – 23 forcent la remise par l'amusante combinaison 27 – 21!! 26 x 17 28 – 22 17 x 39 34 x 43 25 x 34 38 – 33 29 x 49 40 x 16 49 x 27 37 – 31 et la dame est prise : remise.

36... 12 – 17!

Dans la partie 36... 24 – 29 a d'abord été joué, mais 12 – 17 est meilleur.

Sur 37.27 – 21 les noirs gagnent un pion par 18 – 22 38.21 x 12 22 – 27 39.32 x 21 23 x 41 40.36 x 47 26 x 8 N+.

Après 37.36 – 31 forcé 17 – 22 38.28 x 17 11 x 22 Les blancs suffoquent: 39.30 – 25 6 – 11 40.43 – 39 11 – 16 41.40 – 34 24 – 30 42.35 x 24 20 x 40 3.45 x 34 15 – 20 44.33 – 29 19 – 24 45.39 – 33 22 – 28 N+.



Podolski – Tkatchenko

1) Les noirs ont des formations au centre. Ils peuvent utiliser la flèche 8 / 12 / 17 pour pionner 17 – 21 x 21.

Les blancs ont le trèfle 26 / 31 / 36 dans le but de bloquer l'aile droite noire. Les pions blancs travaillent ensemble pour encercler le centre noir.

2) Il n'y a pas d'enchaînement.

3) Les noirs ont des avant-postes en 27 et 28. Ils contrôlent aussi la case 23. Le pion blanc 15 empêche les noirs de contrôler la case 24. Les blancs ne contrôlent aucune case stratégique, mais essaient d'encercler la position d'attaque noire.

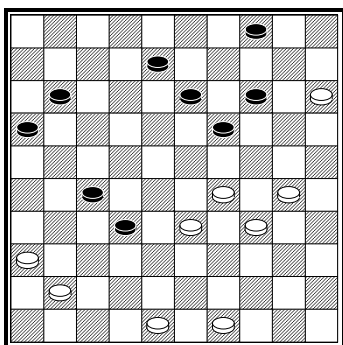
4) La différence de développement est 32 - 33 = - 1. Les noirs ont un temps plus.

5) Les blancs n'ont pas de réelle faiblesse, bien que leur centre ne soit pas fort. L'aile gauche noire est un peu faible. Elle n'est défendue que par deux pions: 14 et 4.

6) Le problème pour les noirs est de garder assez d'espace. Les blancs essaient de minimiser l'espace noir. C'est une stratégie d'*encerclément*. Les blancs espèrent bloquer les noirs ou placer une contre-attaque sur l'aile gauche noire faible.

7) La tactique est importante pour juger de la position. Les noirs essaient de prendre plus d'espace en pionnant 17 – 21 x 21 31 – 26 27 – 32 etc. Les blancs anticipent ce scénario par des moyens tactiques.

**35.46 – 41? 17 – 21 36.26 x 17 12 x 21
37.31 – 26 27 – 32 38.26 x 17 22 x 11
39.33 x 22 18 x 27 40.39 – 33**



Les noirs continuent à la case 32, gagnant de l'espace, mais maintenant ils ont un problème tactique du aux trous dans leur position.

Les blancs menacent de jouer 33 – 28. Les noirs ne peuvent pas l'empêcher par 13 – 18, à cause du coup de dame par 41.33 – 28 32 x 23 42.36 – 31!! 27 x 47 43.29 – 24 47 x 20 44.15 x 2 B+.

Les noirs auraient pu s'aider elle même d'une arme tactique : après 40... 16 – 21!! 41.33 – 28 32 x 23 42.29 x 20 est contré par 4 – 10! 43.15 x 4 21 – 26 44.4 x 31 26 x 46 =.

Mais les noirs jouent **40... 4 – 9?** Affaiblissant leur défense.

Les blancs débordent après

**41.41 – 37 32 x 41 42.36 x 47 11 – 17
43.29 – 24 11 – 17**

43... 14 – 20 aurait été puni par 44.30 – 25!!

44.24 – 20 14 x 25 45.15 – 10 et gagnent la partie.

Les blancs pouvaient interdire cette défense noire 40... 16 – 21 Dans cette variante, ils ne jouent pas 35.46 – 41? mais 48 – 43 ou 49 – 44.

Voyons 40.48 – 43. les noirs ne peuvent jouer 17 – 21 41.26 x 17 12 x 21 42.31 – 26 27 – 32 43.26 x 17 22 x 11 44.33 x 22 18 x 27, puisque maintenant les noirs n'ont pas de réponse sur 45.39 – 33!

sur 45... 32 – 37 suit 46 – 41 33 – 28

Si les blancs jouent 35.48 – 43 les noirs ont une variante logique:

35.48 – 43 19 – 23 36.43 – 38 13 – 19 37.46 – 41 8 – 13 38.41 – 37

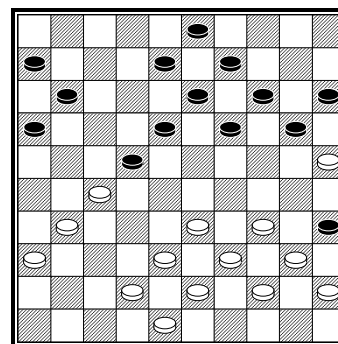
après 38.49 – 43 les noirs reprennent de l'espace avec 28 – 32.

38... 28 – 32 39.37 x 28 23 x 43 40.39 x 48 19 – 23 41.49 – 44 23 – 28 42.40 – 34 28 x 39 43.34 x 43 et seulement maintenant il devient clair que la position blanche est meilleure

. Si les noirs vont en 32 les blancs attaqueront ce pion.

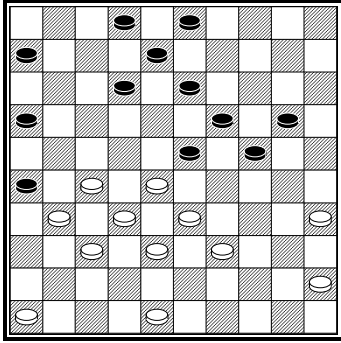
. Si les noirs jouent 43... 14 – 19 44.30 – 25 19 – 23 45.40 – 34 les noirs conservent leur problème de manque d'espace avec une aile gauche affaiblie.

Il est très difficile de juger la position (premier diagramme) correctement, pour des raisons pratiques. Le plus important est de "voir" la variante 17 – 21 x 21, avec le potentiel tactique qui gouverne cette position.



T. Wolthers – B. van Hoor

Exercice 9.2 Décrivez les caractéristiques de cette position. Jugez la position!



P.Lopez – Thijssen

1) Les blancs ont la pyramide centrale, mais le pion 36 sur leur aile gauche est manquant pour finir la flèche 27 / 31 / 36. sur l'autre aile Les blancs n'ont aucune formation pour reprendre le contrôle de cette aile. Après 20 – 25 les noirs ont le fort marchand de bois 23 / 24 / 13 / 8.

2) Comme les blancs n'ont pas de pion en 36 les noirs vont examiner le plan d'enchaînement l'aile gauche blanche 12 – 17 et 17 – 21.

3) Les blancs contrôlent 27 et 28, les noirs 23 et 24 mais aussi 25. Les noirs contrôlent les ailes dans une position classique fermée.

4) La différence de développement = - 1, presque égale.

5) Les faiblesses blanches sont absence de pion en 26 et manque de formation.

6) les noirs ont plus d'espace. Ils peuvent jouer sur les deux ailes, pendant que les blancs sont limités sur leurs deux ailes.

7) Les blancs ne peuvent jouer ni 27 – 22? 12 – 18 31 – 27 (22 – 17 18 – 22 N+1) 16 – 21! N+. ni 39 – 34 20 – 25 avec la menace 24 – 29.

Le critère pertinent de cette position est le contrôle noir des ailes. Avec en conséquence un manque d'espace des blancs.

30.46 – 41 12 – 17

Si les blancs désirent échapper à l'enchaînement ils doivent jouer 31.27 – 22 ou 31.28 – 22.

31.27 – 22 6 – 11! 32.31 – 27 20 – 25 33.45 – 40 2 – 7!

menace 16 – 21 26 – 31 24 – 30 avec un dame en 46.

34.41 – 36 7 – 12 35.40 – 34 12 – 18

36.48 – 43 8 – 12

Les libertés des blancs diminuent rapidement.

37.34 – 30 25 x 34 38.39 x 30 23 – 29

39.30 – 25 29 – 34 40.43 – 39 34 x 43

41.38 x 49 18 – 23

ou le spécial 26 – 31! 42.37 x 26 3 – 9 N+

42.49 – 44 17 – 21

menace 23 – 29 N+

43.36 – 31 12 – 18 44.44 – 39 23 – 29

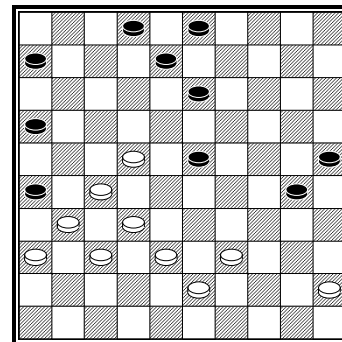
N+.

31.28 – 22 17 x 28 32.33 x 22 20 – 25

33.41 – 36 24 – 30 34.35 x 24 19 x 30

Gagnant plus d'espace sur le flanc droit

36.48 – 43



Le meilleur coup des noirs est 36... 23 – 29! Maintenant. Les blancs ne peuvent pas attaquer 37.39 – 33 30 – 34! 38.33 x 24 34 – 40 39.45 x 34 13 – 18 40.22 x 13 8 x 48 +.

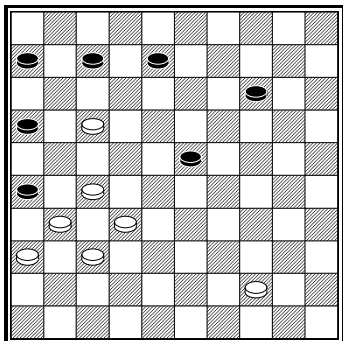
Après 36... 23 – 29 37.22 – 17 29 – 34 Il y a une situation complexe mais bénéfique aux noirs

36... 30 – 34 37.39 x 30 25 x 34

Les blancs ne peuvent jouer 38.38 – 33 maintenant à cause de 23 – 28 32 x 23 13 – 18 et 8 x 48 N+.

Ils auraient pu jouer 38.22 – 17 avec une défense possible, mais les blancs continuèrent faussement.

38.43 – 39 34 x 43 39.38 x 49 13 – 19
 40.45 – 40 19 – 24 41.40 – 34 3 – 9
 42.49 – 44 9 – 14 43.44 – 40 2 – 7
 44.40 – 35 24 – 29 45.22 – 17 29 x 40
 46.35 x 44



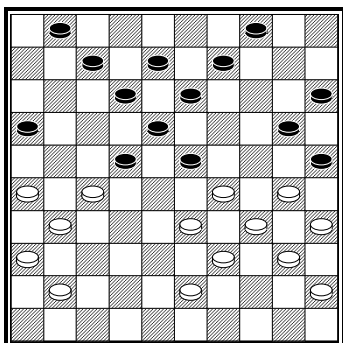
Bien essayé surtout si la pendule s'affole !. 46... 7 – 12 est puni par 47.32 – 28!! 12 x 41 48.28 x 10 26 x 37 49.36 x 47 B+.

46... 14 – 20! 47.44 – 39

47.27 – 22 est suivi par 7 – 11! 48.44 – 39 16 – 21 49.31 – 27 et 22 – 18 est puni par le 26 – 31 collage.

47... 7 – 12 48.27 – 22 12 x 21
 49.31 – 27 20 – 24 50.39 – 33 8 – 13

Les blancs abandonnent.



Schwarzman – H. v.d. Zee

1) Les deux joueurs ont des formations actives. La construction de l'aile droite blanche n'est pas active. Les blancs ont un marchand de bois à gauche.

2) Le blancs marchand de bois est combiné avec une position moderne à droite. Habituellement ce n'est pas bon. Pour tirer profit de marchand de bois il faut contrôler l'autre aile, mais les blancs n'ont aucune formation active à droite.

3) Les blancs possèdent <26>, <27>, <29> et <30> simultanément. Les noirs ont <22> et <23>.

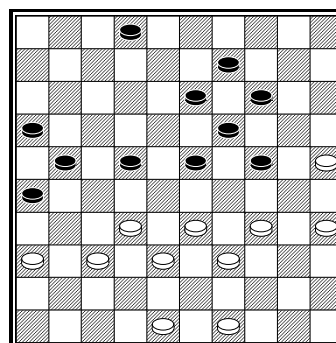
4) La différence de développement = + 6

5) Les blancs ont des faiblesses dans leur défense, aucun pion de base. Les deux constructions ne travaillent pas bien. Leur centre est plutôt faible. Les noirs n'ont pas de pion en<3>, mais ils sont plus influents au le centre.

6) Les blancs ont peu d'espace sur leur aile droite, ce qui rend leur marchand de bois inefficace.

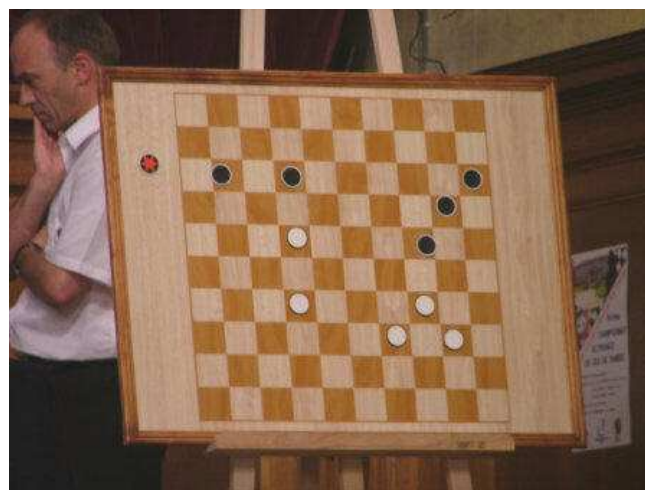
7) Trait aux noirs : qui doivent prendre garde au potentiel tactique. Dans la partie ils sont victimes d'une combinaison.

28... 9 – 14? 29.29 – 24 20 x 49
 30.30 – 24 49 x 21 31.26 x 10



Chmiel – Schwarzman

Exercice 9.3 Décrivez les caractéristiques pertinentes de cette position. Sont-elles meilleures pour les blancs ou les noirs?



L'arbitre Dominique Thiney assurait le report de la partie de Laurent sur le damier de démonstration.

Solutions section 1

Leçon 1: Comment jugez une position?

1.1 (Pepijn v.d. Brink – Job Arts) Les blancs ont un marchand de bois (voir Leçon 28 du chapitre I) alors qu'ils contrôlent l'autre aile. C'est très bon pour les blancs. Une façon logique de jouer est: 34 - 29! 23 x 34 39 x 30 5 – 10 30 – 24 (empêchant l'échange 17 – 21 20 -24 14 x 21 =) 20 x 29 33 x 24 14 – 19 47 – 42 19 x 30 25 x 34 avec un bon marchand de bois.

1.2 L'absence du pion savant en 48 est une faiblesse. La formation 37/42/48 manquent, aux blancs alors que les noirs ont cette formation. Donc les noirs peuvent pionner 14 – 20 25 x 14 9 x20 pour gagner de l'espace, pendant que le pion blanc en 42 reste inactif. La position noire est meilleure.

1.3 La position noire est très forte. Ils ont des formations, et contrôlent les cases stratégiques 23, 24 et 27.
Après 43 – 38 21 – 27 32 x 21 16 x 27 43 – 38 23 – 29 34 x 23 19 x 28 Les blancs sont bloqués.

1.4 Les blancs contrôlent les cases stratégiques. Ils contrôlent à la fois le centre et la case 27, alors qu'ils ne possèdent pas encore le centre et la case 27 ! Les blancs jouent 45 – 40 (menace d'attaque du pion 30) 10 – 14 43 – 39 14 – 20 40 – 34 20 – 25 36 – 31 (menace d'attaque du pion 31) 7 – 11 31 – 27 11 – 16 33 – 28 tous les pions noirs sont inactifs. 8 – 13 28 – 23 et les noirs sont bloqués.

1.5 L'aile gauche noire est enchaînée.
Donc Les blancs sont mieux, bien qu'ils aient besoin de veiller à la tactique!
Dans la partie 37 – 32(?) 6 – 11 42 – 37 18 – 22! 32 – 28? Fût joué donnant aux noirs la combinaison 19 – 23. Les blancs auraient pu jouer 1.38 – 32 18 – 22 (en 1... 6 – 11 Les blancs jouent 2.32 – 27! et

en 1... 17 – 22 2.45 – 40 +/-) 2.36 – 31 évitant la combinaison 19 – 23 et prenant le centre.

1.6 Les blancs ont une position supérieure, contrôlant 27, 28 et menaçant de prendre 24 également: 33 – 29! 3 – 9 (3 – 8 29 – 24!) 49 – 44 6 – 11 44 – 40 15 – 20 40 – 34 9 – 14 34 – 30 (28 – 23? 20 – 24 =) et les noirs n'ont plus de bon coup.

1.7 Les blancs sont enchaînés à la fois à gauche et à droite et n'ont pas d'espace. Les noirs ont une position gagnante.

1.8 Les noirs ont des pions faibles 9 et 15. Les blancs ont une bonne position classique avec des formations et suffisamment d'espace. Les blancs sont mieux.

Leçon 2: Formations

Ex 2.1 4.33 – 29 23 x 34 5.39 x 30 25 x 34 6.27 – 21 26 x 28 7.32 x 1 +

Ex 2.2 1.42 – 37! menace 28 – 22 & 37 – 31.

1) 1... 7 - 12 2.28 – 22 18 x 36 3.34 – 30 25 x 34 4.40x 7 2 x 11 5.37 – 31 36 x 27 6.32 x 5

2) 1... 8 – 12 la même combinaison donne un dame en 1.

3) 1... 18 – 22 3.34 – 30 25 x 34 4.40 x 27 W+2

4) 1... 17 – 21 2.31 – 27 21 – 26 3.27 – 21 26 x 17 4.28 – 22 +

2.3 34 – 29! 23 x 34 40 x 20 14 x 25 32 – 28 B+1

2.4 7.34 – 30! 25 x 34 8.39 x 30 20 – 25 9.27 – 21!! 17 x 26 10.28 – 22 25 x 34 11.22 – 17 11 x 22 12.32 – 28 23 x 32 13.38 x 40 =

Les blancs peuvent aussi jouer 7.35 – 30 24 x 35 8.33 – 29 =.

2.5 32 – 28 23 x 32 38 x 27

2.6 A) 26 – 31 27 x 36 21 – 27 32 x 23 19 x 50 N+

B) 1.44 – 40 17 – 22 2.41 – 36 22 x 31 3.36 x 27 11 – 17 4.47 – 41 6 – 11! (les noirs peuvent aussi jouer 20 – 24! 5.40 – 34 24 – 30!! 6.35 x 24 19 x 30 etc. +) 5.39 – 34 17 – 22 6.41 – 36 22 x 31 7.36 x 27 11 – 17 8.33 – 28 18 – 22 9.27 x 18 13 x 33 10.38 x 29 26 – 31!, et parce que 42 – 37 x 37 est puni par 19 – 24 les noirs atteignent la case 36 et débordent.
C) 1.41 – 36 26 – 31 2.27 – 22! 17 x 37 3.36 x 27 21 x 32 4.42 x 31 =.

2.7 27 – 21 16 x 29 28 – 23 19 x 28 39 – 33 28 x 39 43 x 1 +

2.8 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 29 – 24 20 x 38 43 x 1 +

2.9 34 – 30 25 x 23 33 – 29 23 x 34 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5 +

2.10 29 – 23 18 x 29 33 x 24 22 x 35 32 – 28 20 x 29 28 – 22 17 x 28 38 – 33 28 x 39 43 x 5 (ou 43 x 5) +

2.11 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 29 30 – 24 19 x 30 35 x 4 +

2.12 29 – 24 19 x 39 49 – 43 39 x 48 38 – 33 48 x 22 28 x 10 +

2.13 29 – 23 18 x 49 28 – 22 17 x 28 32 x 25 49 x 21 25 – 20 15 x 24 30 x 26 +

2.14 34 – 30 25 x 34 33 – 29 34 x 23 28 x 19 26 x 28 38 – 32 28 x 37 42 x 31 13 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 4 +

Leçon 3: Enchaînements

Ex 3.1 36 – 31! suivi par 35 – 30 25 x 23 31 – 27 21 x 32 37 x 30 =.

Ex 3.2 17 – 22 26 x 17 24 – 29 33 x 24 22 x 42 24 – 20 11 x 22 31 – 26 22 x 31 26 x 48 +.

3.3 L'aile droite blanche est économiquement enchaînée, pendant

que les noirs sont plus actifs sur l'autre aile. La position est meilleure pour les noirs. La partie se continua par :
1... 14 – 20 2.49 – 44 20 – 24 3.48 – 43 2 – 8 4.44 – 40 18 – 22 5.28 – 23 19 x 28 6.30 x 19 13 x 24 7.38 – 32 22 – 27 8.33 x 31 24 – 29 9.34 x 23 12 – 18 10.23 x 12 21 – 26 11.12 x 21 16 x 49

3.4 L'enchaînement n'est pas économique et les noirs contrôlent l'autre aile.

La position est favorable les noirs. La partie Tsjertok – Dybman se continua par :

36.41 – 36 15 – 20 37.27 – 22 18x27 38.31 x 22 23 – 29 39.36 – 31 20 – 25 40.22 – 18 17 – 22 41.18 x 27 3 – 8 42.26 x 17 11 x 33 43.27 – 22 19 – 23 44.32 – 27 24 – 30 45.37 – 32 33 – 39 46.43 x 34 29 x 40 47.45 x 34 30 x 39 48.22 – 17 39 – 44 49.31 – 26 44 – 49

3.5 Les blancs sont enchaînés par le marchand de bois-pendant que les noirs contrôlent l'autre aile. La position est meilleure pour les noirs.

La partie G. Jansen – Sijbrands se continua par :

29.37 – 31 24 – 30! 30.35 x 24 19 x 30. Maintenant Les blancs ont un pion suspendu en 31, Les noirs de manière surprenante arrêtent de jouer à droite et encerclent le centre blanc pour bloquer leur adversaire.
31.42 – 37 30 – 35 32.29 – 24 20 x 29 33.34 x 23 13 – 19 34.40 – 34 9 – 13 35.45 – 40 15 – 20 36.23 – 18 13 x 22 37.32 – 27 12 – 18 38.38 – 32 8 – 13 39.34 – 29 19 – 24 40.29 – 23 18 x 38 41.27 x 9 38 x 36 42. 9 – 4 14 – 19 43.40 – 34 24 – 30 44. 4 – 15 19 – 23 45.15 x 21 16 x 27 46.26 – 21 27 x 16 47.28 – 23 16 – 21 48.23 – 19 21 – 27 49.19 – 14 27 – 32 50.37 x 28 36 – 41

3.6 Il y a moins de pions enchaînés par le marchand de bois qu'il n'est usuel. Les blancs contrôlent la case 27.

Après 1.44 – 40! les noirs ne peuvent jouer 19 – 23 à cause de 40 – 34 avec la menace mortelle 27 – 22 +. aussi: 1.44 – 40 9 – 14 2.32 – 28 12 – 17 3.37 – 32 17

– 21 45.42 – 37 8 – 12 46.28 – 22! etc.
B+

3.7 L'enchaînement du trèfle est économique et les blancs sont actifs sur l'autre aile. 32 – 28 x 27 donne aux blancs de bonnes chances de gain.

3.8 Les blancs ont des pions inactifs en 40 et 45, qui rendent l'enchaînement du trèfle moins économique.

De plus, les noirs peuvent jouer 24 – 29! (30 – 24 échoue sur un coup de dame de 47)

3.9 1... 19 – 24! permet l'enchaînement: 2.36 – 31 13 – 19! 3.41 – 36 8 – 12! et après 27 – 22 x 22 suit 23 – 28! gagnant un pion.

3.10 Les noirs ont un marchand de bois mais ne contrôlent pas l'autre aile. L'avant poste en 27 est vulnérable, bien qu'il ne puisse pas être attaqué immédiatement: 37 – 32? est suivi par le 2 – 7 18 – 23 24 – 30 20 x 49 coup de dame.

Les blancs auraient pu jouer 1.37 -31! 2 – 7 2.45 – 40! 18 – 23 (9 – 14 35 – 30 29 – 23 x 24 etc. avec dame en 2) 3.29 x 18 12 x 32 4.42 – 37!! 32 x 41 5.36 x 47 27 x 36 6.47 – 41 36 x 47 7.38 – 32 47 x 29 8.34 x 1 +

Leçon 4: Développement

4.1 50... 34 – 39 51.44 x 33 23 – 29 52.33 x 24 13 – 19 53.24 x 22 17 x 48 N+

4.2 Les blancs perdent les pions 27 et 28, pendant que le pion 26 recule de deux temps, aussi ils perdent $4 + 4 + 2 = 10$ temps.

Les noirs perdent les pions 11 et 22, aussi ils perdent $2 + 4 = 6$ temps.

Comme les noirs peuvent jouer après l'échange les blancs perdent un autre temps.

Les blancs perdent 5 temps

4.3 Les blancs perdent le pion 24 (5 temps) pendant que les noirs perdent le pion 20 (= 3 temps). Comme le pion 23 recule de 2 temps, les blancs perdent $2 + 2 = 4$ temps.

4.4 Les noirs perdent le pion 17 (=3 temps) pendant que les blancs perdent le pion 32 (= 3 temps), aussi il n'y a pas de différence.

4.5 Les noirs ont 13 temps de plus. 20 – 25 x 24 gagnent deux autres temps: Les blancs perdent le pion 29 (= 4 temps) pendant que les noirs perdent le pion 15 (= 2 temps).

Les noirs ont 15 temps de plus.

4.6 Les blancs perdent 2 temps, les noirs perdent 6 temps. Les blancs gagnent 4 temps.

4.7 Les blancs perdent $1 (44) + 2 (40) = 3$ temps mais le pion 50 gagne 2 temps, aussi ils perdent 1 temps. les noirs perdent $5 + 6 = 11$ temps. Les blancs gagnent $11 - 1 = 10$ temps.

4.8 Il faut regarder ce qu'il se passe après 27 – 22. Les blancs perdent les pions 22 et 28, pendant que les noirs perdent les pions 18 et 19. Transporter Le pion 33 de 31 ne change rien.

Les blancs perdent $5 + 4 = 9$ temps, pendant que les noirs perdent $3 + 3 = 6$ temps. Les blancs perdent au total $9 - 6 = 3$ temps.

4.9 $4 \times 2 + 3 \times 4 + 1 \times 4 + 1 \times 5 - (4 \times 1 + 3 \times 2) = 29 - 10 = 19$ temps. C'est plus qu'il n'en faut!

4.10 $3 \times 1 + 4 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 4 - (4 \times 1 + 4 \times 2 + 3 \times 3 + 1 \times 5) = 28 - 26 = 2$. Les blancs ont 2 temps de plus.

4.11 **Bouger** le pion 49 à 30 pour donner la symétrie coûte 4 temps. 4 temps de retard est une bonne chose dans une position classique fermée.

Leçon 5: cases stratégiques

5.1 24 – 19 29 x 20 37 – 31 33 x 4 B+

5.2 9.39 – 33 17 – 22! 10.28 x 26 18 – 23
11.29 x 18 13 x 42 N+

5.3 1.29 – 23? 18 x 29 2.28 – 23 29 x 18
3.39 – 34 20 x 29 4.34 x 3 et la dame est
prise (par exemple) 13 – 18 5.3 x 20 15 x
24 =.

5.4 37.48 – 43? 23 – 29! 38.34 x 23 19 x
37 39.30 x 10 9 – 14! 40.10 x 19 27 –
32! 41.38 x 18 12 x 14 N+

5.5 47.29 – 24! 19 x 30 48.40 – 35! et 30
– 34 est suivi par 33 – 29 34 x 23 28 x 8
12 x 3 27 – 21 16 x 27 32 x 23 +.

Leçon 6: faiblesses

6.1 A) 34 – 29? 22 – 28 +
B) 37 – 31 22 – 28 32 x 23 (33 x 22 24 –
29 +) 19 x 28 33 x 22 24 – 29 34 x 23 25
– 30 35 x 24 20 x 36 +.
C) 32 – 28 24 – 29! 33 x 11 22 x 31 +

6.2 **M. Tuik – D. de Jong** l'aile gauche
blanche n'est pas développée du tout.
Les pions 34 / 25 / 40 / 45 ne sont pas
actifs. La distribution des pions est
mauvaise. Le centre blanc est trop faible.

6.3 **W. Ludwig – L. Sekongo** l'aile droite
noire est enfermée. Les pions 12 et 1 ne
sont pas actifs non plus. L'autre aile n'est
pas développée proprement avec un
vilain pion en 10 (il serait mieux en 4). les
noirs ont peu d'espace de jeu à cause de
l'enchaînement.

6.4 Les noirs n'ont aucune formation
active. Les noirs sont très limités. Le pion
7 ne peut jouer à cause de 7 – 11 32 –
28 B+. Seul le pion 9 peut jouer. Les noirs
n'ont plus de pion de base, ce qui rend
leur position tactiquement vulnérable. Les
blancs peuvent jouer 39 – 34! 9 – 14* 22
– 17 12 x 21 26 x 17 (7 – 12 48 – 42 12 x
21 32 – 28 B+)

6.5 **Stempher – Hoving** les noirs ont
perdu le contrôle de 23 et 24. Les blancs
ont une forte attaque. Le pion 9 est
suspendu rendant leur position
tactiquement vulnérable. Après 6 – 11
Les blancs vont à dame 23 – 19 14 x 23
38 – 32 27 x 20 25 x 3 +.

6.6 Les blancs ont un pion suspendu en
44. si les noirs ont le trait ils peuvent
enchaîner leur adversaire avec 23 – 29!

Leçon 7: espace

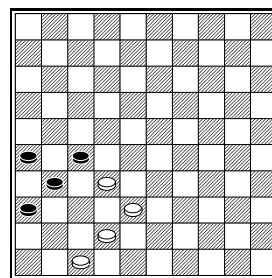
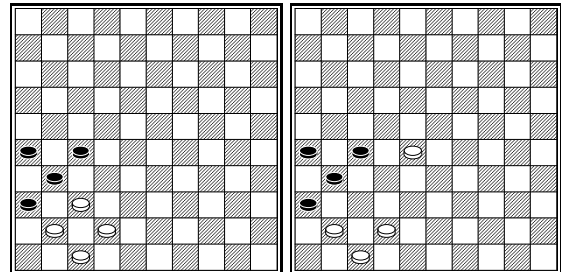
7.1 32 – 27? 25 – 30! 34 x 25 18 – 23
N+1

7.2 Les noirs ne contrôlent pas l'autre
aile.

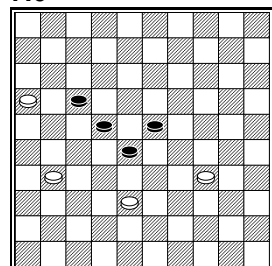
7.3 29 – 23? 25 – 30! 34 x 25 14 – 20 25
x 14 9 x 18 N+1

7.4 25 – 30 34 x 25 15 – 20 24 x 15 4 –
10 15 x 4 13 – 19 4 x 27 21 x 45 N+

7.5



7.6



7.7

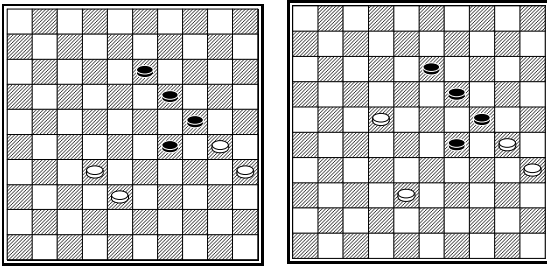
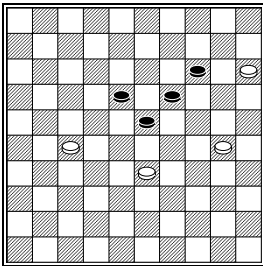
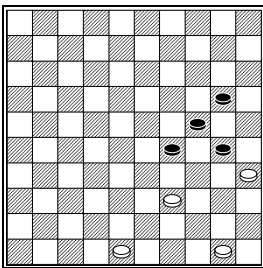


diagramme 2: Le pion 32 peut aussi être en 31. 13 – 18 32 – 27 18 – 23 27 – 22 +.

7.8

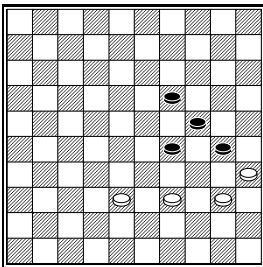


7.9



29 – 34 48 – 43 20 – 25 50 – 45

7.10



19 – 23 38 – 32

Leçon 8: tactiques

8.1 43.27 – 21 25 x 34 44.32 – 27 23 x 32 45.21 – 16 32 x 21 46.16 x 40 +

8.2 42.35 – 30 24 x 35 43.33 – 29 23 x 34 44.27 – 21 16 x 27 45.32 x 25 +

8.3 44.33 – 29 24 x 42 45.48 x 46 B+1

8.4 A) Les blancs enchaînent l'aile droite noire, pendant que les noirs enchaînent l'aile blanche gauche. Les blancs contrôlent mieux le centre, parce qu'ils construisent la flèche 33 / 39 / 44 pour pionner 33 – 28 x 28.

B) 24... 22 – 28? 25.31 x 22 28 x 50 26.22 – 18 13 x 22 27.29 – 23 20 x 18 28.38 – 33 50 x 28 29.37 – 31 26 x 37 41 x 1 +

8.5 27 – 22 18 x 27 28 – 22 17 x 30 40 – 34 24 x 31 34 x 3 27 x 38 3 x 8 +

8.6 1.37 – 31! 21 – 26 (Les blancs peuvent effectuer le même plan en commençant par 1.24 – 20.) Les blancs menacent d'enchaîner l'aile droite noire par 31 – 26. La réponse noire est forcée. **2.24 – 20! 26 x 37 3.32 x 41** le cou de ce plan est que 17 – 21 est suivi par le collage 20 – 14! +.

3... 13 – 18 est suivi par 4.20 – 15! 9 – 14 5.49 – 43 17 – 21 6.28 – 22 21 x 32 7.22 x 13 B+.

8.7 A) Les blancs n'ont aucune formation et ne contrôlent aucune case stratégique. B) les noirs contrôlent les cases 27 et 24. C) 17 – 22! (dans la partie Krajenbrink – Clerc 18 – 23? fût joué) Maintenant 32 – 28 est puni par 24 – 29!! 33 x 4 22 x 31 4 x 22 27 x 18.

1... 17 – 22 2.30 – 25 gagnent positionnellement en occupant toutes les cases stratégiques: 18 – 23 3.34 – 30 et maintenant à la fois 3... 23 – 29 + et 3... 9 – 13 4.39 – 34 13 – 18 5.34 – 29 23 x 34 6.30 x 39 18 – 23 gagne.

8.8 24 – 29 33 x 24 18 – 22 27 x 20 21 – 27 32 x 12 23 x 41 36 x 47 26 x 48 24 x 13 48 x 7 (ou 48 x 1) +

C 8.9 39 – 34 28 x 39 48 – 42 39 x 37 41 x 1 +

C 8.10 27 – 22 18 x 27 38 – 33 27 x 29 39 – 34 23 x 32 34 x 23 19 x 28 30 x 26 gagne le pion 32

C 8.11 25 – 20 14 x 25 37 – 31 26 x 30
42 – 37 21 x 32 37 x 6 +

C 8.12 28 – 23 19 x 39 30 x 10 4 x 15 37
– 31 26 x 28 38 – 33 21 x 32 33 x 4 +

F 8.13 Chizhov – Kalmakov 28 – 22! 20
– 24 22 – 18 23 x 12 34 – 29 24 x 33 32 –
28 33 x 22 27 x 9

F 8.14 33 – 29 24 x 33 38 x 29 13 – 19 32
– 28 22 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 11 +

F 8.15 40 – 34 *menace à la fois* 34 – 30
33 – 28 *et* 26 – 21 34 – 30 33 – 29 22 –
27 32 x 21 16 x 27 34 – 29 17 – 22 33 –
28 22 x 24 44 – 40 35 x 33 38 x 9 +

F 8.16 27 – 22 18 x 27 39 – 34 8 – 13 34
– 29 12 – 18 29 x 9 13 x 4 38 – 32 27 x
29 30 – 24 choix 25 x 1 +

C 8.17 32 – 28 22 x 42 31 – 26 42 x 31 2
x 17 11 x 22 36 x 9 +

S 8.18 23 – 18 13 x 22 40 – 34 +

C 8.19 34 – 29 23 x 32 44 – 39 35 x 33
31 – 27 22 x 31 36 x 9

F 8.20 36 – 31 *menace* 24 – 19 alors que
22 – 27 est puni par 31 x 22 28 x 17 24 –
19 13 x 24 37 – 32 26 x 28 33 x 2 24 x 33
2 x 16 +

S 8.21 35 – 30 24 x 44 50 x 39 + a été
raté dans la partie.

C 8.22 37 – 31 26 x 37 47 – 41 37 x 46
39 – 34 46 x 23 27 – 22 18 x 27 29 x 20
15 x 24 38 – 32 27 x 29 34 x 5 +

C 8.23 39 – 34 29 x 49 25 – 20 49 x 12
20 x 7 + a été raté dans la partie.

F 8.24 28 – 22! (31 – 26? 15 – 20 26 x 17
18 – 22 27 x 29 19 – 24 30 x 19 13 x 11
=) 21 – 26
34 – 29 26 x 17 27 – 21 23 x 25 21 x 12 +

Leçon 9: Judging positions

9.1 3.40 – 35! 24 – 29 4.41 – 36 (ou 4.43
– 39) 29 x 40 5.45 x 34 +

9.2

1) Les blancs ont des formations fortes
aux deux ailes et au centre. Les noirs ont
moins de formations actives.

2) Les blancs ont un faux marchand de
bois qui semble bon.

3) La différence de temps est de = - 2

4) Les blancs tiennent la case 27. Ils
contrôlent aussi 28.

5) Comme les noirs occupent la case 22
ils sont pris par le faux marchand de bois
et donc limités

6) Les noirs manquent d'espace sur les
ailes et au centre, après 38 – 32! ils ne
peuvent pas aller en 23 non plus.

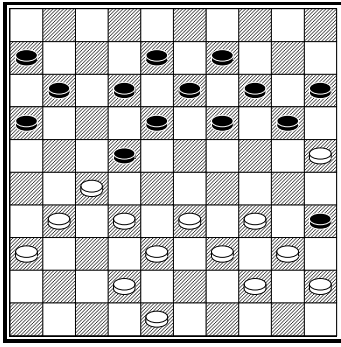
7) Les noirs n'ont pas de moyen
tactique d'empêcher le coup important
38 – 32. (si Le pion 11 était à la case
12 ils auraient le coup de dame 22 –
28 33 x 22 16 – 21). Les noirs doivent
garder à ce que le pion 35 ne soit pas
utilisé pour combiner. (42 – 37 19 – 23
48 – 42 8 – 12? 34 – 30! 35 x 24 33 –
29 par exemple)

Les blancs est sont capables de limiter
les noirs sévèrement par 38 – 32. Les
noirs risquent le blocage.

26.38 – 32! 8 – 12

Les noirs ne peuvent jouer 26... 19 – 23
27.33 – 28 B+
26... 20 – 24 27.34 – 29! 11 – 17 28.29 x
20 15 x 24 29.43 – 38 perd rapidement.

26... 20 – 24 27.43 – 38 3 – 8



28.48 – 43!

Un bon coup. Aussi fort aurait été 28.34 – 29! 19 – 23 29.48 – 43 23 x 34 30.40 x 29 11 – 17 31.32 – 28 avec un enchaînement mortel. Le seul coup pour les noirs est 31... 6 – 11, mais leurs problèmes empirent. Les blancs peuvent choisir entre différents plans gagnants. L'un d'eux est 32.45 – 40 20 – 24 33.29 x 20 15 x 24 34.40 – 34 suivi par 34 – 29.

28... 20 – 24
29.34 – 29 22 – 28

Les noirs sacrifient un pion. après 29... 15 – 20 30.32 – 28 les noirs n'ont plus de temps de repose pour laisser la prise 28 x 17 et perdent.

9.3

1) les noirs ont des formations fortes. Les blancs n'ont aucune formation active

2) Pas d'enchaînement.

3) Les noirs possèdent <21> / <22> / <23> / <24>, leur donnant une ligne de front forte. Avec la flèche active 16 / 21 / 26 les noirs contrôlent la case <27>.

4) différence de développement = – 7. les noirs ont un gain de 7 temps dans le développement.

5) les noirs n'ont aucune faiblesse. Les blancs ont des pions inactifs sur les flancs.

6) Les blancs manquent d'espace. Sans contrôle sur les cases stratégiques ils seront rapidement bloqués.

7) 33 – 29 24 x 31 36 x 29 ne sauve pas les blancs à cause du débordement noir 26 – 31 sur l'aile gauche.

Il est clair que tous les critères sont en faveur des noirs. Dans la partie les noirs finissent de jolie façon.

37.49 – 43 24 – 30
38.35 x 24 19 x 30

39.33 – 29 est suivi de 21 – 27 et 27 – 31 N+.

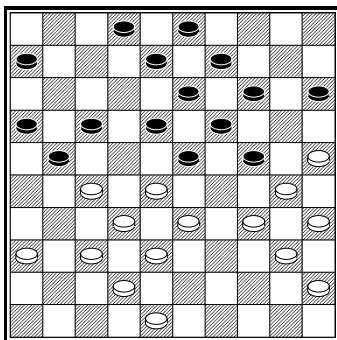
Les blancs n'ont plus d'espace et sacrifient. Les noirs contrôlent les cases stratégiques. Le pion en 30 joue un rôle important.

Nous étudierons la force du pion 21 dans le chapitre "Jouer au Centre " Le Jeu au Centre.



Section 2:

le jeu au centre



Dans de nombreuses parties, on assiste à une lutte pour la maîtrise du centre. Le jeu central consiste en la construction d'un centre fort, mettant la pression sur les cases stratégiques de l'adversaire. Souvent, cette pression vise le pion 24. Dans le diagramme, attaquer le pion 24 est possible grâce à l'attaque en masse [NDT ou attaque en force].

Durant les parties d'entraînement, plusieurs de mes élèves ont eu recours à cette formation avec succès de faire exploser la position de l'adversaire!

Parfois, en compétition, il arrive que les positions soient exactement les mêmes que pendant l'entraînement. Cela signifie que vous pouvez tirer profit de l'étude des positions-clefs.

Dans cette section, nous évoquerons

- 8) [Le jeu au centre \(généralités\)](#)
- 9) [L'attaque en masse \(ou attaque en force\)](#)
- 10) [Le pion fort 21](#)
- 11) [L'attaque de l'aile gauche](#)
- 12) [Le pion 17](#)
- 13) [la batterie Tchizov](#)
- 14) [Solutions](#)

Habituellement, 27 - 21 est considéré comme faible, mais nous apprendrons que, parfois, le pion 21 - surtout intercalée entre les pièces noires 26 et 17 - peut être très forte. Attaquer à l'aile gauche est une autre stratégie, tout en ayant un centre fort.

L'attaque est parfois effectuée par l'intermédiaire de la case 17 et peut être très intéressante.

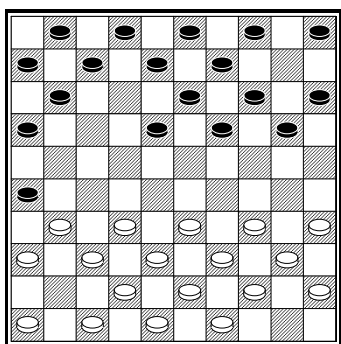
La formation en batterie est très populaire dans le jeu moderne et c'est le début de plusieurs stratégies. C'est pourquoi nous exposerons en détail la rubrique sur la batterie. Après avoir étudié cette section, vous aurez un aperçu des stratégies en rapport avec le jeu au centre. Quelques parties de GMI vous donneront des pistes sur la manière de réaliser ces plans lors de vos propres parties.

1. Le jeu au centre

Le jeu au centre vise à prendre le contrôle des cases stratégiques

Thijssen - Borgman
Dutch club competition 2008

1.33 – 29 19 – 24 2.39 – 33 14 – 19
3.44 – 39 20 – 25 4.29 x 20 25 x 14
5.50 – 44 15 – 20 6.32 – 28 10 – 15
7.37 – 32 17 – 22 8.28 x 17 12 x 21
9.41 – 37 21 – 26



La différence des temps est nulle. Les noirs ont échangé en arrière (perte de 2 temps) puis ont échangé vers l'avant 17 - 22 x 21 (gain de 2 temps).

10.35-30!

S'agissant d'une partie entre un GMI et un joueur de moindre force, le GMI cherche à compliquer les situations ; mais les noirs refusent de jouer le coup le attendu, 20 - 25. Ils veulent conserver une structure simple ; en revanche, les blancs se débarrassent de l'élément inactif 35.

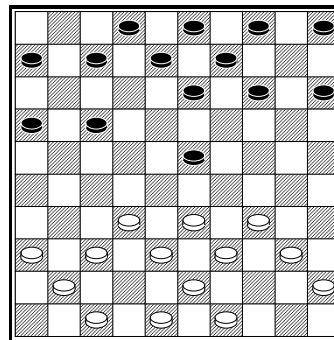
10... 7 – 12 11.30 – 25 11 – 17
12.34 – 29!

En l'absence de le pion 35, les possibilités de succès d'une attaque du pion 24 après 20. 24 x 24 vont croître.

12... 17 – 21 13.39 – 34 21 – 27
14.31 x 22 18 x 27 15.32 x 21 26 x 17

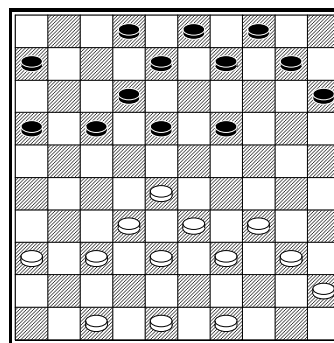
Les noirs veulent échanger beaucoup de pièces. Il leur en coûte 4 temps. Les blancs prennent par 31 x 22 18 x 27, car le pionnage du pion 18 affaiblit passablement le centre des noirs.

16.37 – 32 1 – 7 17.44 – 39 19 – 23
18.29x18 12 x 23 19.46 – 41 14 – 19
20.25x14 19 x 10 21.42 – 37 10 – 14



Les blancs prennent la case centrale 28 et construisent une pyramide centrale. Leur avantage en temps atteint désormais + 4.

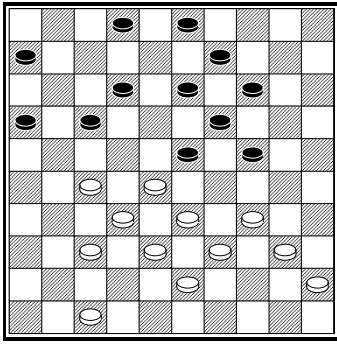
22.32 – 28! 23 x 32 23.37x28 7 – 12
24.41 – 37 5 – 10 25.38 – 32 13 – 18
26.43 – 38 14 – 19



27.34 – 29!

Les blancs prennent le contrôle de l'autre case centrale, 29. Bien que les noirs occupent la case 24, les blancs ont toute latitude pour construire des formations solides pour expulser les noirs loin de la case 24 par la suite.

27... 19 – 24 28.29 x 20 15 x 24
29.40 – 34 9 – 13 30.49 – 44 13 – 19
31.36 – 31 8 – 13 32.31 – 27 18 – 23
33.48 – 43 10 – 14 34.44 – 40 4 – 9



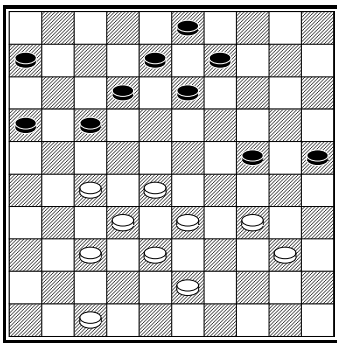
Les blancs ont pris la case 27 et ont construit des formations solides au centre et sur leur aile droite. La flèche 34 / 40 / 45 est prête à faire sauter le pion 24.

**35.34 – 29! 23 x 34 36.40x20 14 x 25
37.39 – 34**

Des raisons tactiques interdisent aux blancs le mouvement 33 – 29? Il serait sanctionné par le coup Philippe.

37... 2 – 8 38.45 – 40 19 – 24

L'histoire se répète. Les noirs occupent de nouveau la case 24 ; mais une fois de plus, les blancs se préparent à les expulser.



39.40 – 35!

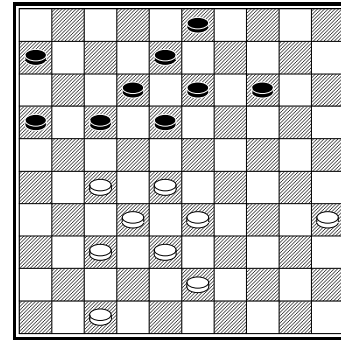
Les blancs prévoient de jouer 34 – 29 à terme. Jouer immédiatement 39.34 – 29 pourrait appeler la réplique 24 – 30 et les blancs ne pourraient guère attaquer le pion 30 en jouant 40 – 35 à cause de la réaction 12 – 18 17 – 22 18 – 23 13 x 42.

39... 13 – 18 40.34 – 29 9 – 13?

Une erreur grave. Les noirs auraient dû échanger par 40 ... 17 à 22 empêchant

de la sorte que les blancs prennent le contrôle de la case 24.

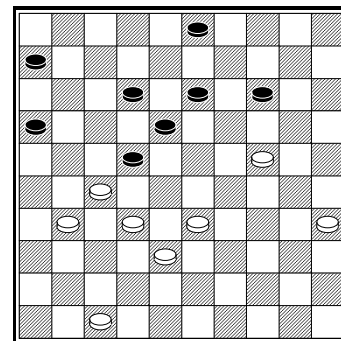
41.29 x 20 25 x 14



42.28 – 23! 18 x 29 43.33 x 24

Les blancs ont atteint leur but stratégique. Ils contrôlent désormais la case 24. Leur avance en temps est de + 5, ce qui est un avantage dans un jeu d'attaque.

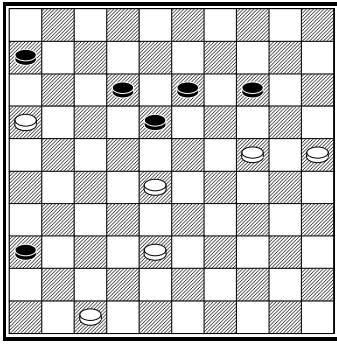
**43... 13 – 18 44.38 – 33 17 – 22
45.37 – 31 8 – 13 46.43 – 38**



**46... 22 – 28 47.33 x 22 16 – 21
48.27 x 16 18 x 36 49.32 – 28**

Les blancs ont désormais beaucoup d'espace pour jouer. Certes, ils n'ont plus que trois temps d'avance, mais le pion 36, crédité de 7 temps, est isolé du reste des pièces noires.

**49... 12 – 18 50.35 – 30 3 – 8
51.30 – 25 8 – 12**



2.24 – 20 6 – 11 53.20 x 9 13 x 4
54.16 x 7 12 x 1 55.25 – 20 4 – 9?

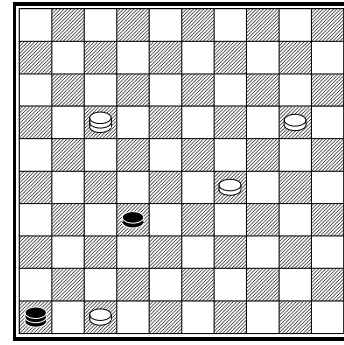
Mauvaise défense. Après 55 ... 4 - 10!
 Les noirs auraient conservé le contrôle sur 15 qui est ici essentiel: 55 ... 4 - 10!
 56.38 - 33 1 - 7 de 57.33 - 29 7 - 11!
 Quant à l'attaque 28- 23, elle aurait été neutralisée par la réplique 10 - 15 23 x 12 15 x 33 ensuite.
 Après 55 ... 4 à 10 de 56,38 à 32 1 à 7 de 57,32 à 27 7 à 11 de 58,27 à 21 11 à 16 il y a deux variantes:

- 1) 59.20 – 15 16 x 27 60.15 x 4 et autant 27 – 31 que 36 – 41 aboutissent à une remise.
- 2) 59.21 – 17 18 – 22 60.28 – 23 22 x 11 61.23 – 19 21 – 27 62.20 – 15 et encore une faille.

2.1) 62... 27 – 32? 63.4 – 15 32 – 37 64.19 – 14 37 – 42 65.47 x 38 36 – 41 66.14 – 10 etc. B+

2.2) 62... 11 – 17! 63.4 x 31 36 x 27 64.19 – 14 27 – 32 65.47 – 42 17 – 22 66.14 – 10 22 – 28 67.10 – 5 28 – 33 68.5 x 41 33 – 39 et et les noirs s'échappent.

56.38 – 33 1 – 7 57.33 – 29 7 – 11
58.28 – 23 18–22 59.23 – 19 22 –27
60.19–14 9–13 61.14–10 27–32
62.10–4 36–41 63. 4 x 6 41–46
64. 6 – 17!



Les noirs abandonnent car les blancs auraient concrétisé leur domination par 64... 32 – 38 65.17 – 21 ou 64... 32 – 37 65.17 – 26. Après 64... 46 – 37 65.17 – 26 ! La dame noire serait prise au mouvement suivant.

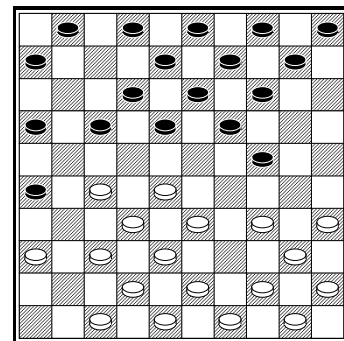
Koeperman – Aman
World championship 1994

1.32 – 28 18 – 23 2.33 – 29 23 x 32
3.37 x 28 20 – 24 4.29 x 20 15 x 24
5.41 – 37 12 – 18 6.39 – 33 7 – 12
7.37 – 32 17 – 21 8.46 – 41 21 – 26
9.31 – 27

Un piège connu : 9... 26 – 31? 10.27 – 22! 18 x 27 11.32 x 21 16 x 27 12.33 – 29 24 x 22 13.38 – 32 27 x 38 14.36 x 16 W+1.

9... 11 – 17 10.41 – 37

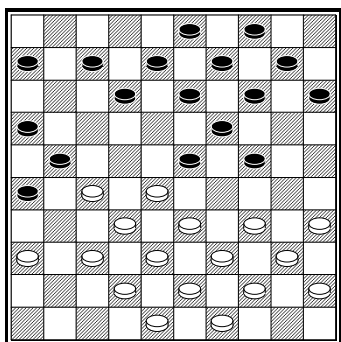
Mettre la pression sur la case 24 est le début d'un jeu central réussit



Les blancs ont déjà parfaitement développé leur flanc gauche. Les pièces 46 et 41 ont été dirigées vers le centre.

10... 17 – 22 11.28 x 17 12 x 21

12.44 – 39 2 – 7 13.50 – 44 7 – 12
 14.33 – 28 8 – 23 15.38 – 33 10 – 15
 16.42 – 38 5 – 10 17.47 – 42 1 – 7

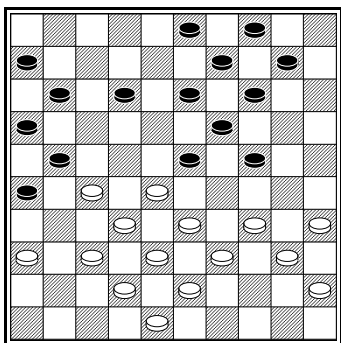


Les blancs ont construit une position compacte avec beaucoup de formations de pionnage. La position blanche ne contient pas de faiblesses. Les noirs s'efforcent également de contrôler les cases 23 et 24. La phase suivante du jeu montre un combat pour le contrôle des cases 23 24.

18.34–29! 23 x 34 19.40 x 20 15 x 24
 20.39 – 34 12–18 21.43 – 39 7 – 11
 22.49 – 43 8–12 23.44 – 40 18 – 23

Dans l'hypothèse 23... 10 – 15 les blancs auraient pu mettre en place une intéressante fermeture Ghestem 24.28 – 22!

Après 23... 12 – 17 24.37 – 31 26 x 37 25.42 x 31 les noirs ne peuvent guère jouer 21 – 26 (27 – 21!) ils sont immobilisés par 31 – 26. Cet enchaînement est en général délicat, même si, dans le cas présent, les noirs auraient pu l'accepter.



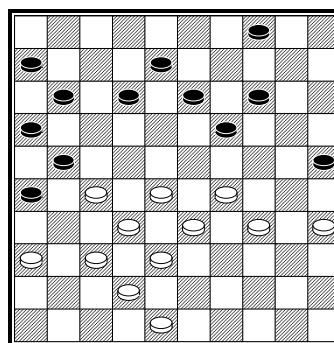
24.34–29 23 x 34 25.40 x 20 14 x 25
 26.45 – 40 10–14 27.40 – 34 14 – 20

Il reste que toutes les pièces blanches sont solidaires, évoluant ensemble. Les blancs vont prendre le contrôle de la case 29, repoussant les noirs.

28.34 – 29 20–24 29.29 x 20 25 x 14
 30.39 – 34 14–20 31.43 – 39 3 – 8
 32.34 – 29 9 – 14

Les noirs auraient pu jouer 20 – 24 29 x 20 19 – 23 28 x 19 13 x 15 39 – 34; leur position serait encore défendable. .

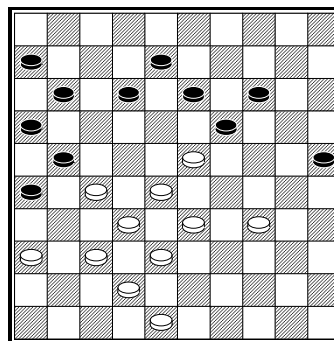
33.39 – 34 20 – 25



Les noirs n'ont pas entièrement perdu le contrôle de la case 24. Les blancs ne peuvent pas l'occuper; à la place, ils décident d'attaquer au centre.

34.29 – 23! 4–10 35.35 – 30 10 – 15
 36.34–29 25x34 37.29 x 40 15 – 20
 38.40–34 20–25

38... 20 – 24 serait réfuté par 39.34 – 29!
 24 – 30 40.29 – 24 30 – 35 41.23 – 18!
 13 x 31 42.24 x 2 B+.



39.33 – 29!!

Très bien joué ! Les blancs réalisent leur plan grâce à des ressources tactiques. Les noirs ne peuvent guère jouer non

36.28 – 23 12 – 18! 37.23 x 12 8 x 17
 38.32 – 28 14 – 19 39.40 – 35 19 x 30
 40.35 x 24 9 – 14 41.28 – 23!

Les blancs parviennent de justesse à conserver leur pion avancé.

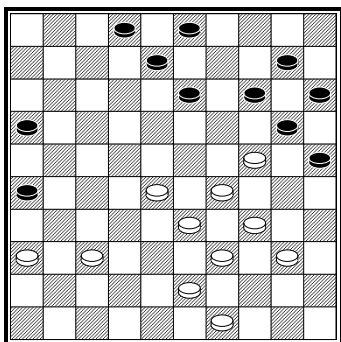
41... 13 – 18 42.23 x 12 17 x 8 43.24 – 19 14 x 23 44.29 x 18 avec un grand avantage pour les blancs.

Si les noirs jouent 32... 3 – 9 les blancs devraient se préparer à occuper la case 24 en jouant 33.32 – 28! car 33.33 – 28? serait sanctionné par 19 – 24 30 x 10 9 – 14 10 x 19 13 x 44 B+.

33.30 – 24! 19 x 30 34.35 x 24 21–26

34.... 14 – 19? n'est pas possible à cause de 35.29 – 23! 20 x 27 36.23 x 5 B+.

35.32 – 28!



Les noirs ne peuvent toujours pas attaquer le pion taquin : 35... 14 – 19? 36.29 – 23! 20 x 18 37.28 – 22 18 x 27 38.37 – 32 27 x 29 39.34 x 5 avec une excellente fin de partie pour les blancs.

35... 13 – 19 36.24 x 13 8 x 19

Le pion noir en 10, privé d'appui, est une horreur. Les noirs ne possèdent aucune formation de pionnage. Les blancs possèdent un énorme avantage.

37.43 – 38 3 – 9 38.29 – 23!

Les blancs ne permettent pas aux noirs de jouer 20 – 24 x 24 et attaquent. Désormais, leur but est de placer un avant-poste en 22.

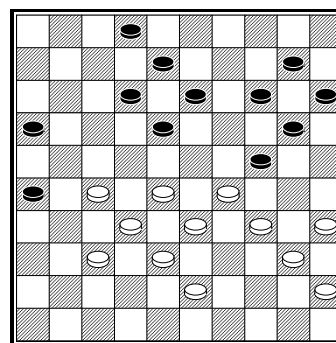
**38... 2 – 8 39.36 – 31 20 – 24
 40.31 – 27 9 – 13 41.27 – 22 16 – 21**

**42.23 – 18 15 – 20 43.18 x 9 14 x 3
 44.22 – 18!**

Les noirs ont déjà abandonné. La fin de la partie aurait pu être : 44.. 8 – 13 45.18 x 9 3 x 14 46.40 – 35 10 – 15

Si 21 – 27 les blancs ne jouent pas 28 – 23 mais plutôt un coup Weiss en 4.

47.34 – 29 21 – 27 48.39 – 34 27 – 31
 49.29 – 23 31 x 42 50.38 x 47 26 – 31
 51.34 – 29 31 – 37 52.49 – 44 25 – 30
 53.44 – 39 +.



K. Thijssen – R. Zdroviak

Les blancs ont une position centrale, avec des formations actives. Ils occupent les deux cases centrales 28 et 29 ainsi que la case stratégique 27. La position des Noirs est clairement beaucoup plus faible. Ils ont une formation de faux marchand de bois, mais avec des pièces 10 / 14 ce qui est rarement bon. Une pièce fait également défaut aux noirs en 9, rendant la position plus vulnérable. Les noirs ont peu d'espace. Ils ne peuvent que jouer le pion 2, si nous éliminons l'affreux 13-19.

Les blancs sont confrontés à des choix difficiles. 28- 23 est interdit en raison de 13 - 19! (32 - 28 16 - 21 27 x 16 18 - 22 etc) N +.

Echanger par 37 – 31 x 41 donnerait de l'espace aux noirs; il reste donc aux blancs 34 – 30 or 43 – 39.

37.34 – 30?

Dans ses calculs, le GMI néerlandais n'a pas prévu la réaction 37... 14 – 19! 38.30 – 25? 26 – 31!! Avec une dame

pour les noirs. Le solide pion défensif 38 saute dans cette combinaison !

Puisque la suite 37... 14 – 19 38.37 – 31* ne procure aucun avantage aux blancs, ils auraient dû envisager 37.43 – 39!

La réaction 37... 13 – 19 laisse les noirs avec une position faible, sans formation sur leur aile droite. Les blancs prennent l'avantage en jouant 38.28 – 22 8 – 13 39.34 – 30 par exemple 12 – 17 40.22 x 11 16 x 7 41.27 – 22! 18 x 27 42.32 x 21 26 x 17 43.29 – 23 19 x 28 44.30 x 8 2 x 13 45.29 – 23 19 x 28 46.33 x 2 B+.

Il faut examiner la suite la plus logique après 37.43 – 39: 2 – 7.

Puisque le pion 2 a été joué, les blancs peuvent échanger vers l'arrière pour préparer le mouvement 28 – 23!

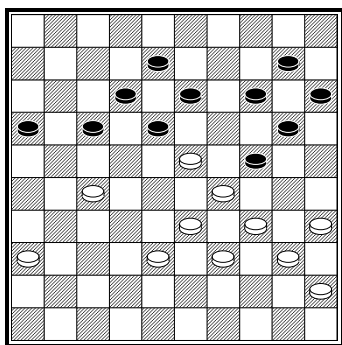
Désormais dépourvu du pion 2, les noirs ne peuvent pas attaquer le pion 23 par 13 – 19.

38.37 – 31! 26 x 37 39.32 x 41 12 – 17

39... 7 – 11 40.28 – 23 aboutirait à la même position.

39... 13 – 19 40.28 – 23 19 x 28 41.33 x 11 24 x 42 42.41 – 37! 42 x 22 43.11 – 6 conduirait à une fin de partie très difficile pour les noirs.

40.28 – 23! 7 – 12 41.41 – 36



Les noirs n'ont plus aucune ressource:

1) 41... 17 – 21 42.27 – 22 18 x 27 43.23 – 19 14 x 23 44.29 x 7 B+

2) 41 ... 17 – 22 42.34 – 30 22 x 31 43.30 x 19 13 x 24 44.36 x 27 8 – 13 45.38 – 32 13 – 19 46.32 – 28 B+

3) 41 ... 13 – 19 42.34 – 30! 19 x 28 43.33 x 2 24 x 42 44.30 – 25

Désormais, les noirs ne peuvent guère aller à la dame.

12 – 18 45. 2 – 8! avec une victoire rapide des blancs.

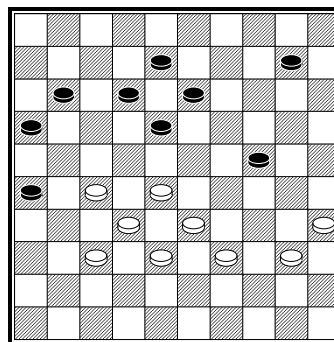
Dans la partie, les noirs n'ont pas su tirer avantage des fautes tactiques des blancs.

37... 2 – 7? 38.30 x 19 14 x 34 39.40 x 29 20 – 24 40.29 x 20 15 x 24 41.43 – 39

Les noirs ne peuvent pas jouer 13 – 19 à cause de 35 – 30 24 x 35 28 – 23 B+.

La meilleure défense des noirs est 41... 10 – 14! 42.39 – 34 14 – 19 43.34 – 29 7 – 11 44.29 x 20 19 – 23 45.28 x 19 13 x 15.

41... 7 – 11? 42.45 – 40



Cette fois-ci, 42... 13 – 19 est sanctionné par 43.28 – 22! 18 – 23 (8 – 13 27 – 21! +) 44.22 – 18! B+.

La défense par 10 – 14 43.40 – 34 14 – 19 ne marche pas. 44.34 – 29 11 – 17 45.29 x 20 19 – 23 46.28 x 19 13 x 15 donne une dame aux blancs par 37 – 31. Après 42... 11 – 17 43.40 – 34 les noirs ont deux possibilités :

1) 43... 17 – 22 44.28 x 17 12 x 21 45.34 – 29! 10 – 15 46.29 x 20 15 x 24 47.39 – 34 18 – 23* 48.27 – 22! 13 – 19 (8 – 12 22 – 17! +) 49.22 – 18! 23 x 12 50.34 – 29 avec un débordement blanc gagnant

2) 43... 17 – 21 44.34 – 30 et les noirs font face aux mêmes difficultés.

Quant au choix des noirs 41... 7 – 11, il apparaît comme la faute décisive.

42... 10 – 15 43.40 – 34 11 – 17
44.34 – 30!

Les blancs orientent leur attaque vers le solide pion défensif 13! 44... 17 – 22
45.28 x 17 12 x 21 46.30 x 19 13 x 24 is followed by 47.37 – 31! 26 x 28 48.33 x 2 21 x 34 49.2 x 43 +.

44... 17 – 21 45.30 x 19 13 x 24
46.27 – 22 18 x 27 47.28 – 22 27 x 18
48.37 – 31 26 x 28 49.33 x 2

Les blancs effectuent un coup Weiss et emportent la partie.

M. van Gelderen – Gantwarg

1.32 – 28 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23
3.37 – 32 10 – 14 4.41 – 37 14 – 19
5.33 – 28

Il s'agit d'une ouverture très jouée. Les blancs ont plusieurs options comme :

- 1) 4.34 – 29 23 x 34 5.39 x 30
- 2) 5.35 – 30
- 3) 5.32 – 28 23 x 32 6.37 x 28

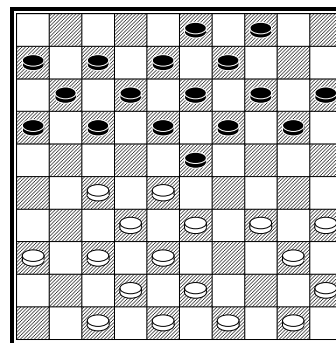
5... 17 – 22! 6.28 x 17 11 x 22

Le choix le plus dynamique 6... 17 – 21 7.31 – 27 offre aux blancs une partie classique aisée (7... 5 – 10 ne se joue pas comme cela a été dit dans la première partie de ce cours).

7.31 – 27 22 x 31 8.36 x 27 5 – 10

Les blancs prennent la case 27. Les noirs construisent un jeu compact avec des formations dont l'objectif est la cas 27.

9.39 – 33 10 – 14 10.33 – 28 6 – 11
11.44 – 39 11 – 17 12.39 – 33 1 – 6
13.46 – 41 7 – 11 14.41 – 36 2 – 7



Les blancs ne peuvent jouer 15.50 – 44? à cause de 17 – 22 28 x 17 11 x 31 36 x 27 23 – 29! N+.

Le mouvement des blancs le plus naturel est 15.49 – 44.

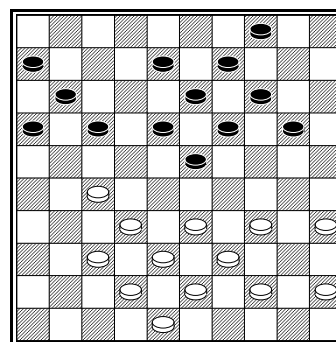
15.34 – 30 17 – 22 16.28 x 17 11 x 31
17.36 x 27 20 – 25! 18.40 – 34 7 – 11
19.34 – 29 25 x 34 20.29 x 40 12 – 17

Tandis que les blancs échangent en arrière pour se dégager de l'enchaînement de l'aile droite, les noirs poursuivent la constitution d'une formation pour mettre la pression sur 27.

21.47 – 41 17 – 22 22. 41 – 36 22 x 31
23.36 x 27

La meilleure prise est 37 x 26 ; cela permet de conserver un pion en 36 pour contrôler la case 27.

23... 8 – 12 24 .49 – 44 12 – 17
25.44 – 39 15 – 20 26. 50 – 44 3 – 8
27.40 – 34



Le pion 27 est de nouveau attaqué.

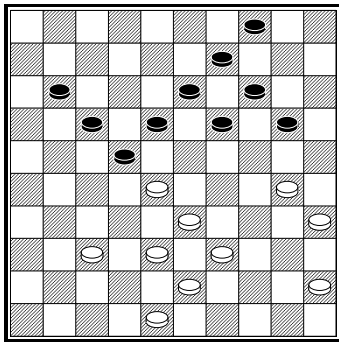
27... 17 – 22! 28.34 – 29

Il est préférable de jouer d'abord 37 – 31 puis ensuite 34 – 29 x 30.

28... 23 x 34 29.39 x 30 22 x 31
 30.37 x 26 16 - 21! 31.26 x 17 11 x 22

La conquête de la case centrale 22 en jouant 32.32 - 28 22 - 27 33.30 - 24 20 x 29 34.33 x 24 19 x 30 35.35 x 24 est dangereuse car les blancs affaiblissent leur aile gauche.

32.44 - 39 8 - 12 33. 42 - 37 6 - 11
 34.32 - 28 12 - 17



Les blancs ont joué 32 - 28, occupant enfin la case 28.

Les noirs ont anticipé ce scénario. Le centre des blancs n'est pas fort et les noirs peuvent l'encercler.

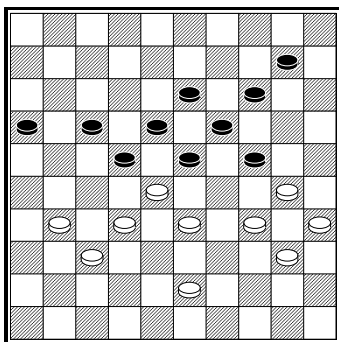
35.48 - 42 20 - 24 36.45 - 40 4 - 10
 37.37 - 31 11 - 16 38.42 - 37?

L'option 42 40 - 34 aurait assuré une meilleure défense.

38... 18 - 23! 39.38 - 32 13 - 18

Les blancs sont complètement enchaînés.

40.39 - 34 9 - 13

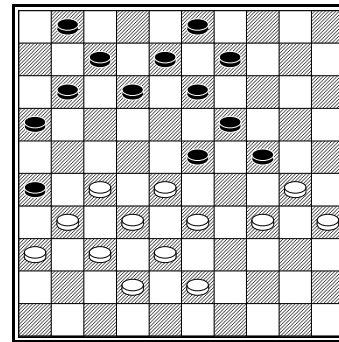


La position des blancs est désastreuse. .

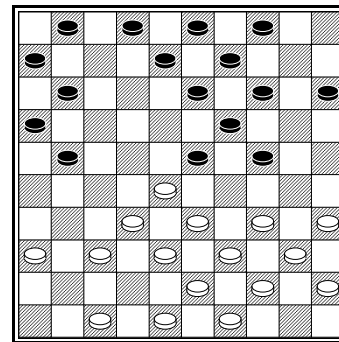
41.31 - 26 est sanctionné par 22 - 27
 42.32 x 12 23 x 41 43.12 x 23 19 x 48 30 x 8 44.48 x 2 +.
 41.33 - 29 24 x 33 42.28 x 39 entraîne 23 - 29 +.

41.43 - 39 10 - 15 42.31 - 26 24 - 29!
 43.33 x 24 22 x 44 44.40 x 49 14 - 20
 45.49 - 43 20 x 40 46.35 x 44 15 - 20
 47.30 - 25 23 - 28! 48.25 x 21 16 x 40
 49.26 - 21 40 - 44 50.21 - 17 28 - 32
 51.37 x 28 44 - 50

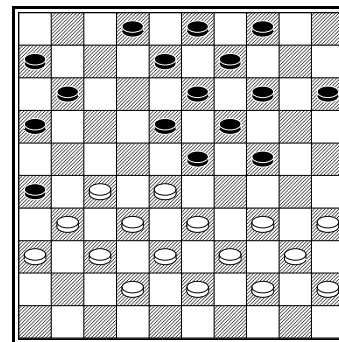
Exercice 1.1 - 1.4 Que joueriez-vous dans les quatre diagrammes suivants, trait aux blancs ?



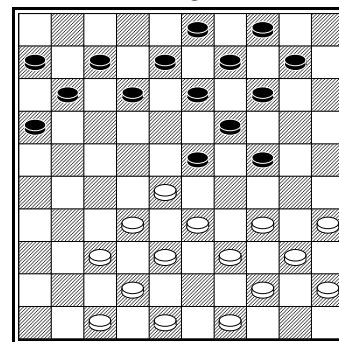
1.1



1.2



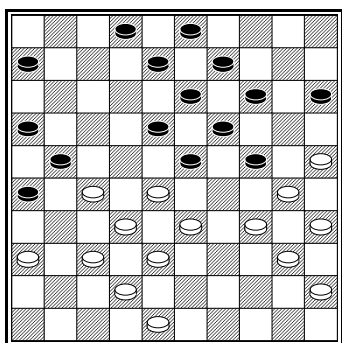
1.3



1.4

2. L'attaque massive (ou attaque en force NDT)

L'attaque massive s'appuie sur les pièces 25 / 30 / 34 / 35 / 40 / 45. Cette formation permet de mettre la pression sur le pion 24.



Tsjizjow - Berçot
Trait aux noirs.

Les blancs ont construit une attaque en force en mettant la pression sur le pion 24.

27... 6 – 11

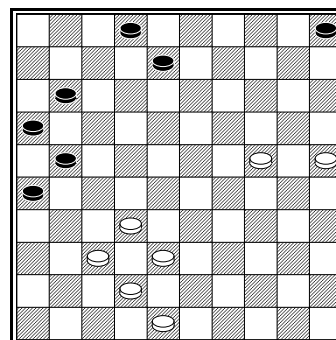
Une position identique est arrivée dans la partie Tj. Goedemoed – H. Dijkstra 1997 au cours de laquelle il fut joué 27... 8 – 12 28.34 – 29 23 x 34 29.40 x 20 15 x 24 30.27 – 22 18 x 27 31.37 – 31! 26 x 37 32.42 x 22 avec un important avantage pour les blancs (on répond à 12 – 18 par 28 – 23 B+).

28.34 – 29 23 x 34 29.40 x 20 15 x 24
30.27 – 22 18 x 27 31.45 – 40

Il est important de se rappeler, quand on pratique l'attaque massive, le mécanisme de sacrifice des blancs 27 – 22 dans le but d'être en position d'attaquer le pion 24 de nouveau. Bien entendu, les noirs ne peuvent pas jouer 13 – 18.

31... 27 – 31
32.36 x 27 13 – 18 33.28 – 23! 19 x 39
34.30 x 10 18 – 22 35.27 x 18 9 – 13

36.18 x 9 3 x 5 37.40 – 34 39 x 30
38.35 x 24



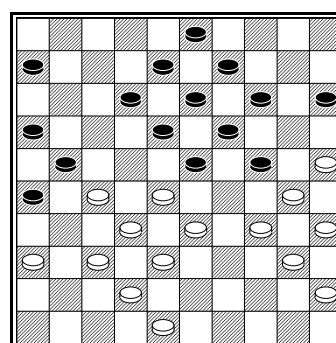
Les blancs ont conservé une force offensive importante sur l'aile droite. Les noirs ne peuvent guère empêcher le débordement.

38... 8 – 13 39.25 – 20 21 – 27
40.32 x 21 16 x 27 41.38 – 33

La tentative de passage sur 27 – 31 est neutralisée.

41... 11 – 17 42.20 – 14 2 – 8
43.42 – 38 17 – 21 44.48 – 43 27 – 31
45.24 – 19 31 x 42 46.38 x 47 13 x 24
47.14 - 9 8 – 13 48. 9 x 18 26 – 31
49.18 – 12 31 – 37 50.12 – 7 24 – 30
51.43 – 39 5 – 10 52. 7 – 2

Les blancs gagnent après 52... 30 – 35
53.39 – 34 10 – 14 54.34 – 30 35 x 24 55.
2 x 30 21 – 26 56.30 – 48 B+.



Goedemoed – Winsemius

Cette position (2003) survint également dans une partie Goedemoed – Klein en 1997. La case 2 vide offre la possibilité de déstructurer la position. Huisman avait

déjà démontré le gain contre Navarro durant le championnat du monde en 1956.

29.34 – 29 23 x 34 30.40 x 20 15 x 24
31.28 – 23 19 x 39 32.30 x 10

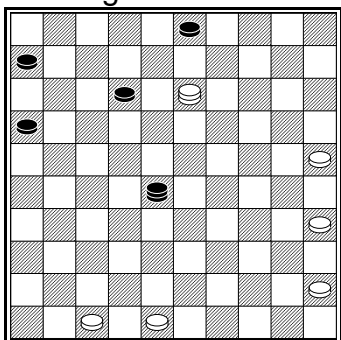
Les noirs ne peuvent pas jouer 39 – 44 à cause de 37 – 31! 26 x 28 10 – 5 21 x 43 5 x 40 B+.

32... 9 – 14 33.10 x 19 13 x 24
34.37 – 31 26 x 28 35.38 – 33 21 x 32
36.33 x 2 39 – 44 37. 2 x 30 44 – 50

Les blancs ne peuvent guère jouer 30 – 19? 27 – 32 N +. Les noirs tiennent la grande diagonale ; mais les blancs peuvent les en chasser.

38.42 – 37 32 x 41 39.36 x 47 50 – 28
40.30 – 13!

Les pions noirs ne peuvent pas être activés car les blancs contrôlent la diagonale 4-36.

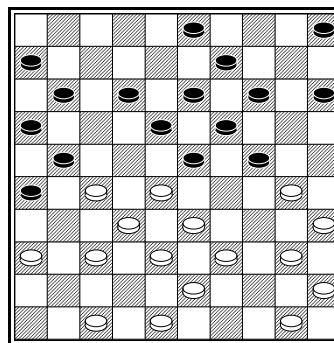


40... 12 – 17 41.35 – 30 16 – 21
42.45 – 40 6 – 11 43.40 – 35 21 – 26
44.30 – 24 17 – 21 5.13 – 36 28 – 37

Les blancs construisent un crochet.

46.25 – 20 11 – 16 47.20 – 15 3 – 8
48.48 – 43 8 – 12 49.43 – 38

Et les noirs abandonnent.

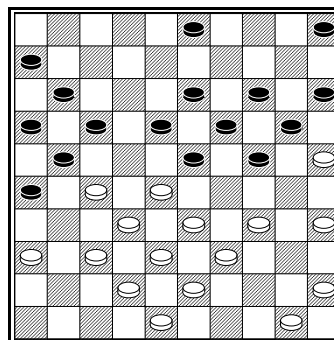


B. Zwart – G. Jansen

22.47 – 42? 14 – 20!

Pour préparer une attaque en masse, les noirs activent la ligne de pionnage 15 / 20 / 24 en choisissant le pion 29.

23.30 – 25 9 – 14 24.40 – 34 12 – 17



Malgré le pion 5 inactif, les noirs ont une très belle position compte tenu de la forte pression exercée sur la case 27. 25.34 – 29 23 x 34 26.39 x 30 est contré par 17 – 22 28 x 17 11 x 31 24 – 29 33 x 24 20 x 29 45 – 40 6 – 11 43 – 39 11 – 17 et il ne reste aux blancs que le famélique 27 – 22 18 x 27 39 – 33.

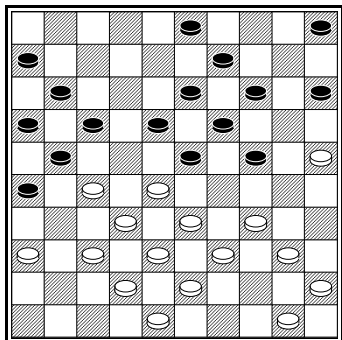
25.34 – 30 17 – 22 26.28 x 17 11 x 31
27.36 x 27 24 – 29 28.33 x 24 20 x 29

Après 29.39 – 33 les noirs sacrifient une pièce en attaquant la case 27 par 6 – 11 – 17.

29.39 – 34 29 x 40 30.45 x 34 6 – 11

31.38 – 33 est réfuté par 23 – 28 32 x 12 21 x 41, le pion 27 est donc perdue et les blancs abandonnent.

Quand on comprend le plan des blancs, il n'est pas difficile de comprendre que les blancs doivent jouer 22.48 – 42! Leur flanc gauche est protégé par l'éventualité d'une attaque. Les noirs devront, à un moment ou à un autre jouer 12 – 17 puis 17 – 22 ; à ce moment, avec le flanc gauche des blancs bien développé, on aboutit à une position classique traditionnelle.



T. van Adrichem - Goedemoed

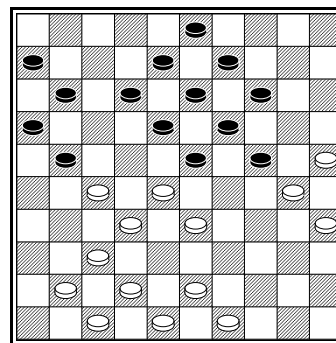
Le conducteur des noirs a étudié le plan de G. Jansen d'attaque en force la veille. 17 – 22 28 x 17 11 x 31 36 x 26 6 – 11 33 – 28 ne donne aucun résultat. Les noirs doivent donc commencer par éliminer le pion 33.

**23... 17 – 22 24.28 x 17 11 x 31
25.36 x 27 24 – 29 26.33 x 24 19 x 30**

Le problème pour les blancs est que la suite 27.38 – 33 23 – 28 28.32 x 12 21 x 41 aboutit à mauvaise fin de partie car le pion noir devient actif en formant un crochet contre toute idée de dame !

Le meilleur choix pour les blancs semble être 29.42 – 37 41 x 32 30.12 – 7 30 – 35! Ni les blancs, ni les noirs ne peuvent aller à la dame.

Dans la partie, les blancs jouèrent 27.34 – 29? 23 x 34 28.40 x 29 30 – 35 29.38 – 33 puis, après 18 – 23 30.29 x 18 13 x 31 les noirs gagnèrent une pièce et la partie.



Salomé – Coenegracht

28.42 – 38

Avec ce mouvement, les blancs affaiblissent leur aile gauche. Les blancs auraient pu jouer 43 – 38.

Dans la partie, les noirs mettront la pression sur le flanc gauche des blancs par une attaque en force. Mais les blancs avaient encore assez de ressources.

**28... 12 – 17 29.47 – 42 8 – 12
30.41 – 36 21 – 26 31.49 – 44 17 – 21**

Les blancs auraient dû jouer 32.44 – 39 12 – 17

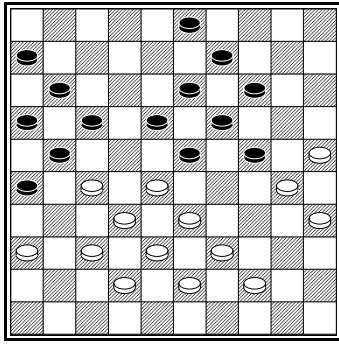
1) 33.28 – 22? 17 x 28 34.33 x 22 23 – 29! 35.39 – 33 18 – 23 36.33 – 28 3 – 8 et le logique 37.43 – 39 est contré par un coup Philippe 11 – 17 22 x 11 16 x 7 27 x 16 7 – 11 16 x 7 8 – 12 7 x 18 13 x 44 B+.

2) 33.39 – 34? 17 – 22 34.28 x 17 11 x 31 35.36 x 27 23 – 28! 36.32 x 12 21 x 41 37.42 – 37 41 x 32 38.38 x 27 14 – 20 39.25 x 23 13 – 18 40.30 x 19 18 x 49 avec une mauvaise fin de partie pour les blancs.

3) 33.27 – 22! 18 x 27 34.37 – 31 26 x 37 35.42 x 22 et maintenant 21 – 26 avec une forte réplique par 36.22 – 18! 13 x 22 36... 23 x 12 37.28 – 23 19 x 37 38.30 x 10 donne une meilleure fin de partie aux blancs.

37.36 – 31 26 x 37 38.32 x 41 23 x 32 39.38 x 18 avec un sérieux avantage pour les blancs.

32.43 – 39? 12 – 17 33.48 – 43



33... **17 – 22** **34.28 x 17** **11 x 31**
35.36 x 27 **23 – 29!**

La menace d'occupation de la case 34 conduit les blancs à une réaction forcée.

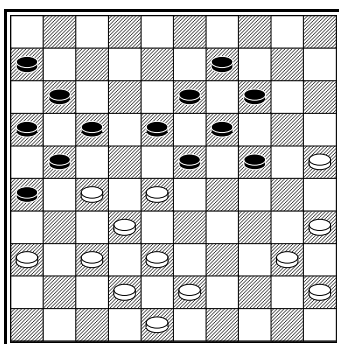
36.44 – 40 **18 – 22**

36... 6 – 11 37.33 – 28 18 – 23 est une réplique forte.

37.27 x 18 **13 x 22** **38.32 – 28**

La seule chance de survie aurait été, pour les blancs, de jouer 38.25 – 20 14 x 45 39.35 – 30 24 x 35 40.33 x 4 45 – 50 41.4 x 36 50 x 11 42.38 – 33 11 x 48 43.42 – 38 48 x 31 44.36 x 18.

38... **21 – 27** **39.28 x 17** **26 – 31**
40.37 x 26 **27 – 32** **41.38 x 27** **29 x 47**
 Et les noirs l'emportent.



Kolesnik – Gantwarg

Le jeu des noirs comporte une grosse faiblesse : le pion 9 est une lourdeur. Les blancs vont faire la preuve que l'attaque en force ne présente aucun danger dans cette situation.

36.27 – 22 **18 x 27** **37.37 – 31** **26 x 37**

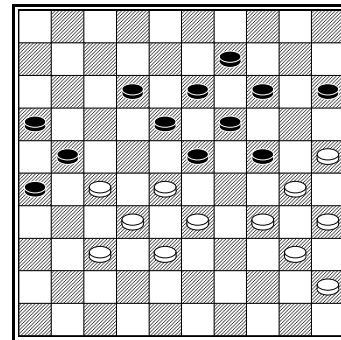
38.42 x 22 **21 – 26** **39.48 – 42!**

Les noirs n'ont pas de réponse valable face à la menace 22 – 18. 39... 24 – 29 40.42 – 37 17 – 21 41.40 – 34 29 x 40 42.45 x 34 et les noirs n'ont plus de jeu (vérifiez!).

39... **17 – 21** **40.22 – 18** **13 x 33**
41.38 x 20

Les noirs ne peuvent guère jouer 21 – 27 x 27 à cause de 36 – 31! +.

Les blancs gagnent après 41... 23 – 28 42.32 x 23 19 x 28 43.20 – 15 21 – 27 44.25 – 20 14 x 25 45.15 – 10 11 – 17 46.35 – 30 25 x 34 47.40 x 29 17 – 22 48.29 – 24 28 – 33 49.24 – 19 6 – 11 50.10 – 5 22 – 28 51.42 – 38 33 x 42 52.19 – 14 9 x 20 53.5 x 48 et les blancs abandonnent.

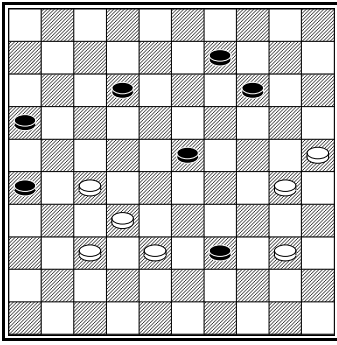


Wesselink – Derkx

Il semble que les blancs peuvent forcer le gain.

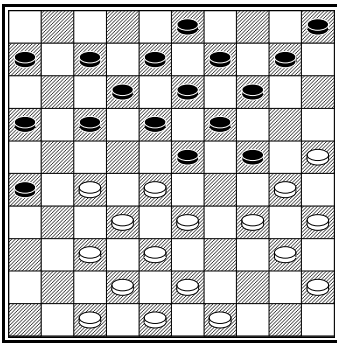
37.34 – 29 **23 x 34** **38.40 x 20** **15 x 24**
39.28 – 23 **19 x 39** **40.30 x 17** **21 x 12**
41.45 – 40 **18 – 23** **42.35 – 30!**



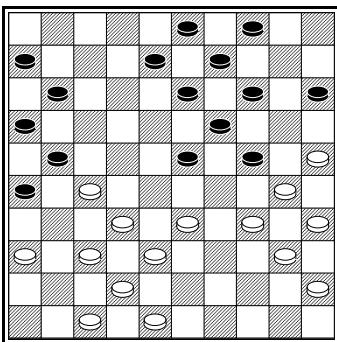


Face à la menace 40 – 34 39 – 44 34 – 29 23 x 34 30 x 50 +, les noirs n'ont pas réussi à trouver une parade et perdirent la partie.

Ex 2.1 Qu'aurait dû jouer les noirs ?

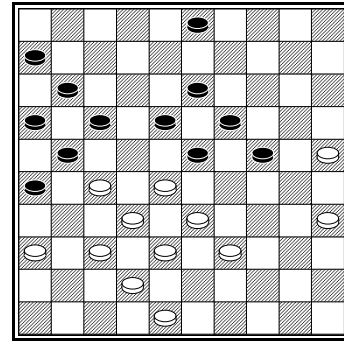


Ex 2.2 Magnifique forcing des blancs !



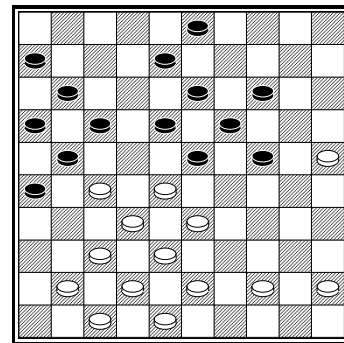
Tsjizjow – Skliarow

Ex 2.3 Les blancs peuvent effectuer une très forte manœuvre qui met sous pression l'aile gauche des noirs. Pouvez-vous trouver cette manœuvre ?

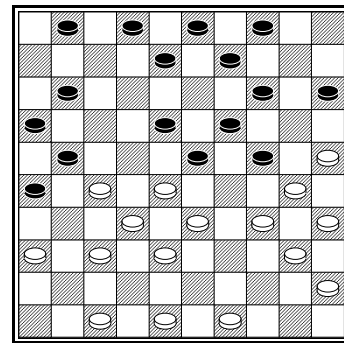


A. van Berkel – Wesselink

Ex 2.4 comment jouèrent les blancs pour neutraliser l'attaque en force ?



Ex 2.5 Les blancs peuvent-ils réussir une dame gagnante après 41 – 36?

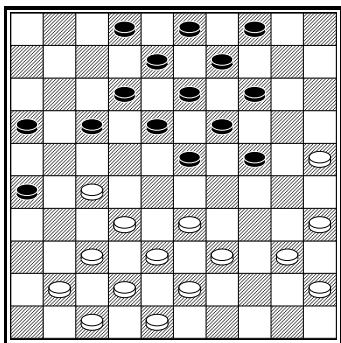


R. van der Pal – H. Vermeulen

Ex 2.6 Passage à dame des blancs !

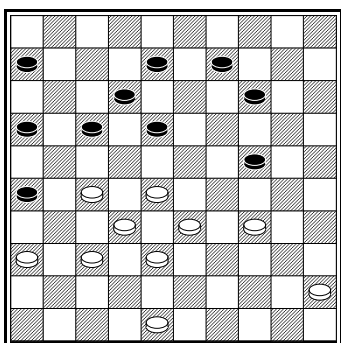
3. Le pion fort 21

En général, il n'est pas recommandé d'occuper la case 21 lorsque vous avez un pion en 27.



27 – 21? 16 x 27 32 x 21 a deux inconvénients :

- 3) les blancs perdent le contrôle de la case 21
- 5) les noirs acquièrent la maîtrise du centre



S. Huitema – H. Clasquin

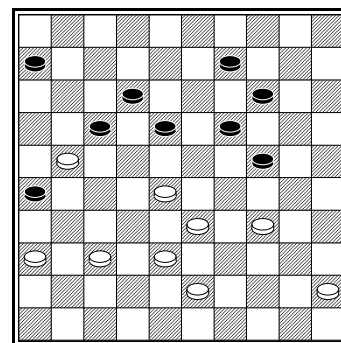
Le jeu des blancs est fort au centre mais présente une faiblesse en 36. Cela permet aux noirs de jouer 17 – 22 28 x 17 12 x 21, rendant le pion 36 inactif. Le coup suivant des blancs, en occupant la case 21, crée de l'espace pour le pion 36 et le rend de nouveau actif. De plus, le pion 21 est une source de soucis pour les noirs tant sur le plan stratégique que tactique.

37.27 – 21 16 x 27 38.32 x 21 8 – 13

La meilleure défense est 38... 14 – 19
39.34 – 29 9 – 13 40.29 x 20 19 – 23
41.28 x 19 13 x 15.

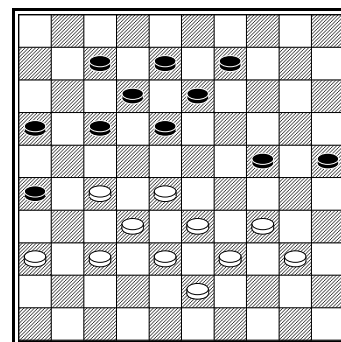
39.48 – 43 13 – 19

39... 18 – 22 échoue à cause de 37 – 31
26 x 37 43 – 39 17 x 26 28 x 10 B+.
39... 6 – 11 40.36 – 31 11 – 16? 41.31 –
27 est également perdant : 41... 14 – 20
42.34 – 30 24 x 35 43.28 – 23 18 x 29
44.33 x 15 9 – 14 45.38 – 33 13 – 18
46.33 – 28 et les noirs n'ont plus de jeu.
Vous pouvez constater que les pions 21
et 27 mobilisent trois pions noirs.



Le jeu des noirs présente une grande faiblesse à la case 13.

Ex 3.1 Comment les blancs vont-ils exploiter cette faiblesse pour forcer le gain ? Indiquez les trois coups suivants.



J. v.d. Borst – P. Tuik

35.27 – 21 16 x 27 36.32 x 21 18 – 22

36...9 – 14 37.40 – 35

Les blancs ne peuvent pas effectuer le coup de dame 28 – 22 37 – 31 33 x 2 car la dame serait reprise par 13 – 19 avec un pion perdu.

37... 14 – 19 is met by the shot 28 – 22
 18 x 16 37 – 31 38 – 32 33 x 2 B+.
 Maintenant, les blancs tournent leurs
 flèches vers la case 12.

37.28 – 23 13 – 18 38.36 – 31 18 x 29
39.34 x 23 7 – 11

Les blancs ont eut la meilleure réaction
 défensive. 39... 9 – 14 perd après 40.40
 – 34! 7 – 11

*Après 14 – 20 34 – 29! il faut compter
 avec la menace mortelle de 23 – 18 B+.*

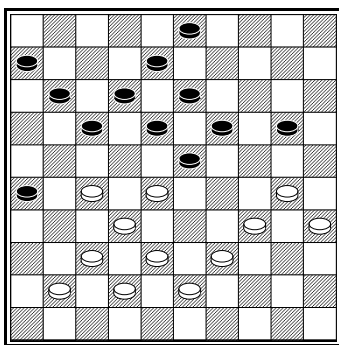
41.23 – 18!! 22 x 13 42.21 – 26 13 – 18
 43.16 x 7 12 x 1 44.37 – 32 26 x 28 45.33
 x 2 B+.

40.21 – 16 22 – 27 41.16 x 18 27 x 36

42.18 – 12 8 – 13 43.12 x 21 26 x 17
 44.33 – 28 17 – 21 45.38 – 33 21 – 26
 46.23 – 18 13 x 22 47.28 x 17 26 – 31
 48.37 x 26 36 – 41 49.17 – 11 41 – 46
 50.11 – 7 46 – 32 51.40 – 35 32 x 49 52.7
 – 1 49 – 32?

*les noirs auraient pu forcer la remise en
 jouant 52... 24 – 30 53.35 x 24 49 – 35
 etc.*

Les blancs auraient l'emporter en jouant
 53.33 – 29! 24 x 44 54.35 – 30 25 x 34
 55.1 x 4 B+.



Mitsjanski – Tsjizjow

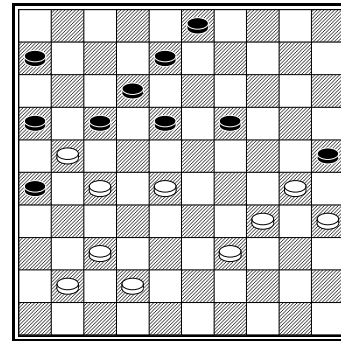
34.27 – 22 18 x 27 35.32 x 21 23 x 32
36.38 x 27 11 – 16

L'enchaînement n'est pas économique.
 Cinq pions noirs n'immobilisent que les
 pions blancs 21 & 27...

37.39 – 33 20 – 25 38.43 – 39 13 – 18?

les noirs auraient dû occuper le centre en
 jouant 38... 19 – 23 39.33 – 29 13 – 18
 40.39 – 33 8 – 13 41.33 – 28 23 x 32
 42.37 x 28 26 – 31 43.27 x 36 16 x 27 =.

39.33 – 28!



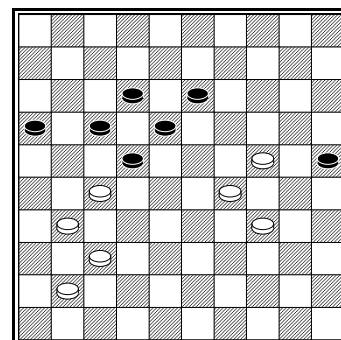
L'espace de jeu des noirs se réduit
 sérieusement tandis que les blancs
 contrôlent la case 24.

Après 39... 8 – 13 40.30 – 24 19 x 30
 41.35 x 24 3 – 9 42.39 – 33 9 – 14 43.24
 – 20! 6 – 11 44.20 x 9 13 x 4 45.33 – 29
 les noirs n'ont plus de jeu.

39... 17 – 22 40.28 x 17 8 – 13
41.17 x 8 3 x 12 42.30 – 24 19 x 30
43.35 x 24 26 x 17 44.34 – 29

Les blancs prennent le contrôle des
 cases 24 et 27. 44... 17 – 22 est contré
 par 45.29 – 23! B+.

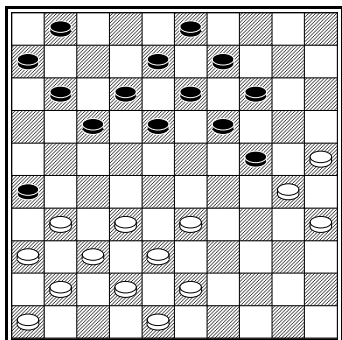
44.... 6 – 11 45.39 – 34 17 – 22
46.37 – 31 11 – 17 47.42 – 37!



Les noirs n'ont plus que des coups forcés
 qui mènent à la défaite

47... 22 – 28 48.31 – 26 17 – 22
49.37 – 31 12 – 17 50.41 – 36

Les blancs l'emportent après 50... 13 – 19 51.24 x 13 18 x 9 52.27 x 18 16 – 21 53.29 – 24 28 – 33 54.24 – 19 33 – 38 55.19 – 13 9 – 14 56.13 – 8 38 – 42 57.34 – 30! 25 x 34 58.8 – 3 B+.



Tsjizjow - Schwarzman

Dans cette position, nous voyons encore une pression sur le pion <24>. Cependant, il n'est pas facile d'en tirer profit. Tsjizjow nous démontre ce qu'il faut faire, et calcule que la conquête de la case <21> donne les meilleures perspectives.

24.31 – 27! 11 – 16*

Un coup forcé: si 24... 1 – 7? les blancs suivent par un gain rapide: 25.27 – 21!! 18 – 23 (quoi d'autre?) 26.32 – 28! 23 x 32 27.37 x 28 et la menace 28 – 23 ne peut être parée.

25.27 – 21!!

Tsjizjow crée des difficultés au Champion du monde avec ce coup, qui est considéré comme passif dans d'autres nombreuses situations. Mais, ici les circonstances sont favorables: Les noirs ont peu de choix du fait des possibilités tactiques.

25... 16 x 27 26.32 x 21 1 – 7?

C'est déjà le coup perdant. Les noirs pouvaient encore s'en sortir par 26... 6 – 11 27.33 – 28! 24 – 29 (clairement le meilleur coup, comme le montrent les trois variantes suivantes:

1) 27... 11 – 16? 28.43 – 39 16 x 27

29.37 – 31 26x37 30.42 x 11 18 – 23 31.38 – 33 23 x 32 32.41 – 37 32 x 41 33.46 x 37 et les blancs sont mieux.

2) 27... 18 – 23?? 28.21 – 16! 23 x 32 29.16 x 18 13 x 22 30.38 x 18 B+.

3) 27... 1 – 6?? 28.21 – 16! et les noirs sont en *zugzwang*: ils doivent jouer, mais chaque coup aggrave la position.)

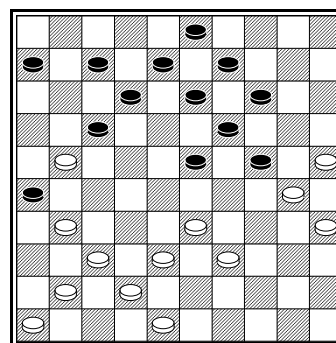
28.28 – 23 19 x 28 29.37 – 31 26 x 37 30.41 x 34 17 x 26 et les noirs débutent une longue défense de leur aile gauche affaiblie.

26... 18 – 23 n'améliore pas la situation, après 27.33 – 28! 23 x 32 28.37 x 28 les blancs sont obligés de jouer sur la case cimetière, 28... 13 – 18 échoue sur 36 – 31!, 41 x 32 et 28 – 23 débordement.

27.43 – 39 18 – 23

L'alternative 27... 6 – 11? est contrée par un joli coup de dame: 28.39 – 34! 18 – 23 (quoi d'autre?) 29.33 – 29! 24 x 33 30.38 x 18 13 x 22 31.30 – 24 19 x 39 32.48 – 43 39 x 48 33.42 – 38 48 x 31 34.36 x 18 12 x 23 35.21 x 1 B+

28.36 – 31!!



Dans cette position, on encore en présence d'une certaine pression sur le pion 24. Toutefois, on ne voit pas très clairement comment les blancs pourraient en tirer avantage. Tsjizjow cependant nous montre la voie qui consiste à se créer une perspective avantageuse en conquérant la case 21

24.31 – 27! 11 – 16*

Un coup forcé. Dans l'hypothèse 24... 1 – 7? les blancs l'auraient rapidement emporté : 25.27 – 21!! 18 – 23 (quoi d'autre ?) 26.32 – 28! 23 x 32 27.37 x 28 et la menace 28 – 23 ne peut être contrée. .

25.27 – 21!!

Tsjizjow met sérieusement en difficulté le champion du monde actuel avec ce coup qui est considéré comme passif dans des millions d'autres situations. Ici, les circonstances sont parfaites : les noirs ont peu de jeu à cause des menaces tactiques.

25... 16 x 27 26.32 x 21 1 – 7?

Avec ce coup, la partie est déjà perdue. Les noirs auraient encore pu s'en sortir par 26... 6 – 11 27.33 – 28! 24 – 29, manifestement le meilleur coup comme le montrent les trois variantes suivantes :

1) 27... 11 – 16? 28.43 – 39 16 x 27 29.37 – 31 26x37 30.42 x 11 18 – 23 31.38 – 33 23 x 32 32.41 – 37 32 x 41 33.46 x 37 les blancs sont visiblement en meilleure posture. .

2) 27... 18 – 23?? 28.21 – 16! 23 x 32 29.16 x 18 13 x 22 30.38 x 18 B+.

3) 27... 1 – 6?? 28.21 – 16! et les blancs tombent en *zugzwang*: ils doivent jouer et c'est leur malheur.

28.28 – 23 19 x 28 29.37 – 31 26 x 37 30.41 x 34 17 x 26 et les noirs se préparent à une longue défense de leur aile gauche sévèrement affaiblie. 26... 18 – 23 n'aurait pas vraiment amélioré la situation puisqu'après 27.33 – 28! 23 x 32 28.37 x 28 les noirs sont obligés de jouer, avec des conséquences fatales ; 28... 13 – 18 échoue à cause de 36 – 31!, 41 x 32 et 28 – 23 avec un débordement.

27.43 – 39 18 – 23

L'alternative 27... 6 – 11? est contrée par un beau coup de dame : 28.39 – 34! 18 – 23 (quoi d'autre?) 29.33 – 29! 24 x 33 30.38 x 18 13 x 22 31.30 – 24 19 x 39 32.48 – 43 39 x 48 33.42 – 38 48 x 31 34.36 x 18 12 x 23 35.21 x 1 B+

28.36 – 31!!

Bien que Schwarzman semble avoir réussi à construire une position solide, de sérieux soucis sont sous-jacents. Une fois de plus, le coup suivant est forcé à cause de la menace 37 – 32. Le choix 28... 7 – 11 aurait été réfuté par 29.21 – 16 et 29... 13 – 18.

28... 6 – 11 29.41 – 36 23 – 29!

C'est la meilleure défense; en effet, après 29... 14 – 20? 30.25 x 14 9 x 20 31.30 – 25!! les noirs sont encore en *zugzwang*, vérifiez vous-même !

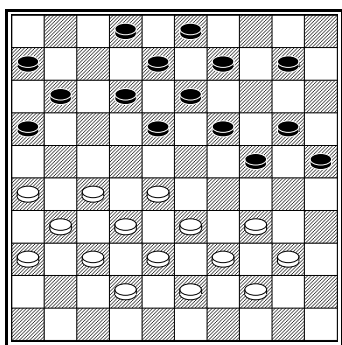
30.33 – 28! 29 – 34 31.39 – 33! 13 – 18

On a l'impression que les noirs peuvent sauver leur pièce en jouant 31... 34 – 40 32.35 x 44 24 x 35, mais ils se font enchaîner magnifiquement : 33.33 – 29! 13 – 18 34.38 – 33 8 – 13 (si 18 – 22 encore 29 – 23!) 35.42 – 38 3 – 8 36.48 – 43 et les noirs n'ont plus de coups.

32.30 x 39 18 – 23 33.38 – 32

Et Tsjizjow finit par gagner cette brillante partie quoiqu'avec des complications car les noirs avaient une certaine compensation pour leur pion perdu. (Le match Tsjizjow – Schwarzman fût couvert Martijn van der Klis.)

4.L'attaque de l'aile gauche

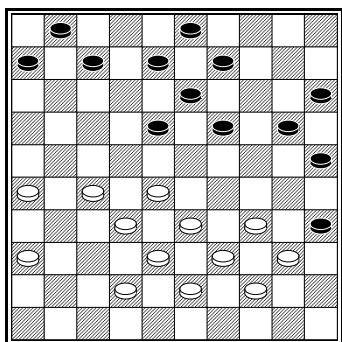


Tsjizjow – Swizinski

Les blancs ont construit une solide position centrale avec plusieurs formations de pionnage. Sur leur aile droite, ils ont préféré la structure centrale 45 – 40 à 44 – 40.

Cela signifie qu'ils ne peuvent plus compter sur la formation olympique pour dégager le pion 24. Les blancs veulent avoir plus d'espace sur leur aile gauche; pour cela, il pionne à 21.

**26.27 – 21 16 x 27 27.32 x 21 10 – 15
28.21 – 26 24 – 30 29.16 x 7 12 x 1
30.37 – 32 2 – 7 31.31 – 27 30 – 35**



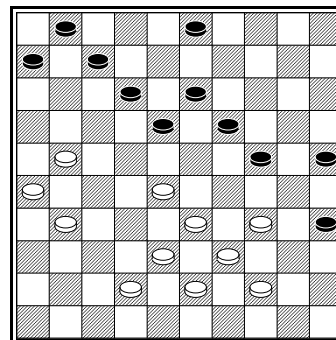
Les blancs attaqueront encore l'aile droite des noirs.

**32.27 – 22 18 x 27 33.32 x 21 20 – 24
34.36 – 31 8 – 12**

On se serait attendu à ce que les noirs jouent 24 – 30 dans le but de former un enchaînement. Les blancs auraient, en compensation, eu le contrôle du centre. le pion 15 n'est pas active dans ce type d'enchaînement. Le prochain mouvement

des blancs supprimera toute possibilité d'enchaînement.

**35.34 – 29 13 – 18 36.29 x 20 15 x 24
37.40 – 34 9 – 13**



Le conducteur des noirs, compositeur talentueux et bien connu avait spéculé sur 38.31 – 27? 18 – 23! Maintenant :

1) 39.38 – 32? 23 – 29 40.34 x 14 13 – 19 41.14 x 23 12 – 17 42.21 x 12 7 x 40 N+

2) 39.27 – 22? 23 x 32 40.38 x 27 24 – 29 41.34 x 14 13 – 18 42.22 x 13 35 – 40 43.44 x 35 25 – 30 44.35 x 24 12 – 17 45.21 x 12 7 x 47 N+

3) 39.28 – 22 24 – 29 40.33 x 24 19 x 30 avec un avantage aux noirs.

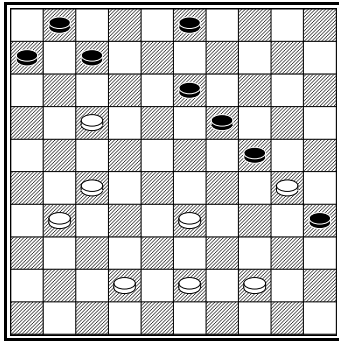
Mais les noirs lancent une attaque sur la case 17.

38.21 – 17 12 x 21 39.26 x 17 18 – 23?

Un repli comme 7 – 12 17 x 8 3 x 12 était nécessaire.

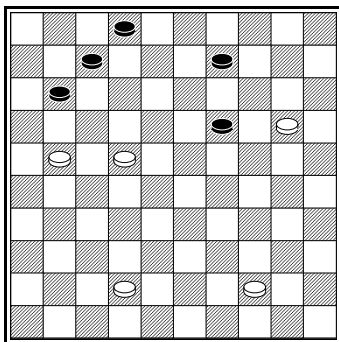
**40.34 – 30! 23 x 32 41.38 x 27 25 x 34
42.39 x 30**

Le pion 30 (dans la lunette entre les pions 24 et 35) comporte des éléments tactiques comme 42... 13 – 18? 43.33 – 29 24 x 33 44.17 – 12 35 x 24 45.12 x 14 W+ ou 42... 3 – 9 43.31 – 26 9 – 14? 44.33 – 29 24 x 33 45.43 – 38 35 x 24 46.38 x 18 B+.



Après l'élimination du pion 17 par les noirs, les blancs attaquent encore l'aile gauche des noirs.

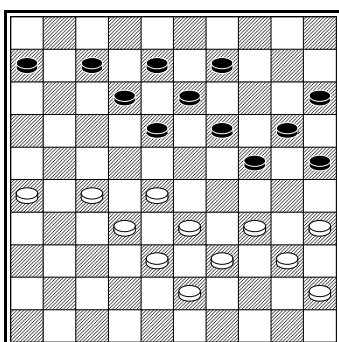
42... 7 – 12 43.17 x 8 13 x 2
 44.27 – 22 1 – 7 45.31 – 27 6 – 11
 46.33 – 29! 24 x 33 47.43 – 38 35 x 24
 48.38 x 20 3 – 9 49.27 – 21



Désormais, les blancs attaquent sur les deux ailes et les noirs n'ont plus d'échappatoire.

49... 7 – 12 50.21 – 16 12 – 17
 51.16 x 7 2 x 11 52.20 – 15 11 x 22
 53.15 – 10

Les blancs l'emportent après 53... 9 – 14
 54.10 – 4 19 – 24 55.4 – 13 14 – 19
 56.13 – 2 11 – 17 57.44 – 39 17 – 22
 58.39 – 34 19 – 23 59.2 x 30 28 – 33
 60.30 – 25 et les noirs abandonnent.



Coenegracht – Koops

Les blancs commencent une forte attaque sur le flanc gauche.

38.27 – 21 18 – 23

38... 6 – 11 39.21 – 16 et les noirs n'auraient plus de coups valables.

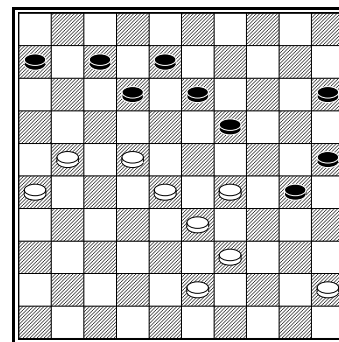
1) 39... 11 – 17 est sanctionné par un coup de dame (vérifiez !)

2) 39... 18 – 23 about it à un débordement (voyez vous-même!)

3) 39... 12 – 17 40.32 – 27 8 – 12 est sanctionné par 41.28 – 23! 19 x 28* 42.33 x 22 17 x 28 43.34 – 30 25 x 34 44.39 x 6 B+.

4) Après 39... 9 – 14 40.34 – 30! 25 x 34 41.40 x 29 les blancs n'ont pas de suite valable.

39.28 – 22 24 – 30 40.35 x 24 20 x 29
 41.33 x 24 19 x 30 42.34 – 29 23 x 34
 43.40 x 29 9 – 14 44.38 – 33 14 – 19
 45.32 – 28



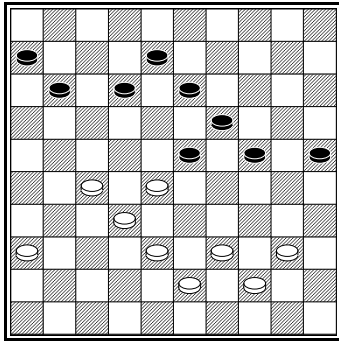
Les blancs ont gagné de l'espace. Les noirs ne peuvent guère jouer 12 – 18 à cause du coup de dame 21 – 17 26 – 21 17 – 11 28 – 23 33 x 2 B+.

45... 19 – 24 46.29 x 20 15 x 24

46... 25 x 14 permet une défense plus effective, mais perdrait au bout. Les blancs prennent immédiatement possession de la case 23. La ligne 21 / 22 / 23 est très forte.

47.28 – 23 30 – 35 48.45 – 40 35 x 44
 49.39 x 50 25 – 30 50.43 – 39 30 – 35
 51.50 – 44

Les noirs abandonnent au bon moment.



Baba Sy – Sijbrands

Les noirs démontrent qu'une attaque sur le flanc droit des blancs peut être très dangereuse. Le but de cette attaque n'est pas la recherche de débordement; il s'agit plutôt d'immobiliser l'adversaire en limitant son espace de jeu.

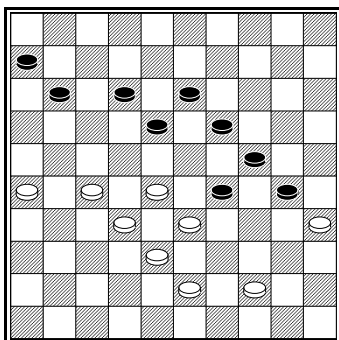
42... 23 – 29!

D'un point de vue psychologique, il est difficile de jouer 43.39 – 34 19 – 23 44.28 x 30 13 – 18 45.34 x 23 25 x 45 46.23 – 19 bien qu'il y ait une remise après 46... 45 – 50 47.19 – 13 =.

43.39 – 33 25 – 30 44.40 – 35?

Donner tant d'espace aux noirs est une faute mortelle. Les blancs auraient dû contrôler les cases 29 et 30 en jouant 43 – 39.

44... 12 – 18 45.36 – 31 8 – 12 46.31 – 26



Il aurait été mieux de jouer 46.28 – 22. Désormais les noirs forcent le gain.

46... 29 – 34!

Après 47.43 – 39 34 x 43 48.38 x 49 30 – 34 49.44 – 39 34 x 43 50.49 x 38 11 – 17 51.27 – 22

51.27 – 21 appelle la réponse 18 – 22 avec la menace décisive 24 – 29.

51... 18 x 27 52.32 x 21 6 – 11 53.38 – 32

53.21 – 16 13 – 18 54.16 x 7 12 x 1 55.38 – 32 18 – 23 N+

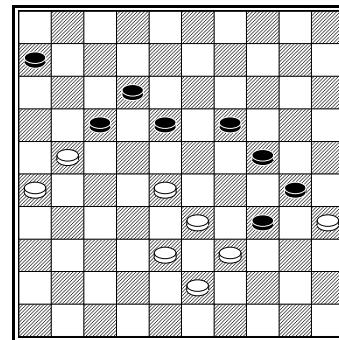
53... 11 – 16 54.32 – 27 13 – 18 55.27 – 22 18 x 27 56.21 x 32 12 – 18 57.32 – 27 18 – 23 est gagnant pour les noirs.

47.44 – 39 11 – 17 48.27 – 22 etc. revient à la partie jouée. Après 48.27 – 21 18 – 22 suit la menace 24 – 29 N+.

47.27 – 22 18 x 27 48.32 x 21 11 – 17

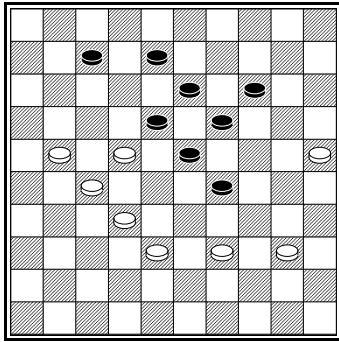
48... 34 – 40 est défectueux à cause de 43 – 39! 40 x 49 21 – 16 49 x 23 16 x 20 B+.

49.44 – 39 13 – 18



Les blancs sont en perdition. . 50.21 – 16 6 – 11 51.16 x 7 12 x 1 52.38 – 32 18 – 23 53.43 – 38 34 x 43 44.38 x 49 30 – 34 conduit rapidement à une immobilisation des blancs.

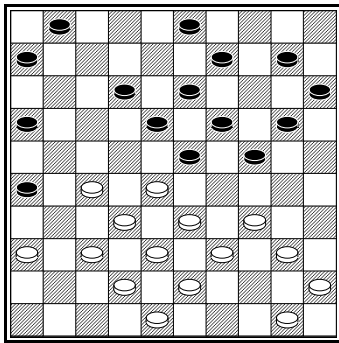
Exercice 4.1 Comment les noirs l'emportent-ils après **50.38 – 32** ?



Baba Sy – Verleene

Une variante intéressante dans cette position est : 1.21 – 17 19 – 24 2.39 – 33 14 – 19

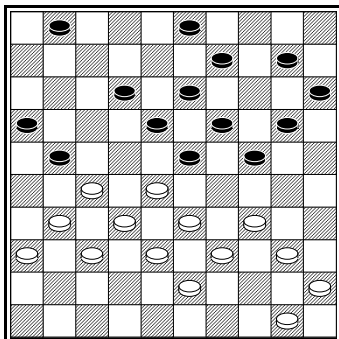
Exercice 4.2 Comment les blancs peuvent-ils obtenir un gain surprenant ?



Dibman – Letsjinski

Les blancs possèdent un centre fort et compact avec des formations de pionnage et sans pièce 35. Les blancs prennent le contrôle de l'aile gauche.

23.37 – 31 26 x 37 24.42 x 31 6 – 11
25.48 – 42 11 – 17 26.42 – 37 17 – 21



27.27 – 22 18 x 27 28.31 x 22

Les blancs peuvent gagner de l'espace grâce à la variante tactique 28... 12 – 18? 29.34 – 29! 23 x 34 30.40 x 29 18 x 27

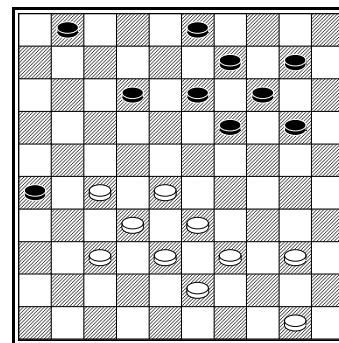
31.29 – 23 10 – 14 32.23 – 18 13 x 22 33.28 x 26 et les blancs gagnent le pion 27.

Après 28... 21 – 26 29.22 – 18 13 x 22 30.28 x 8 3 x 12 31.36 – 31 la position des noirs est affaiblie, leur jeu présentant de nombreux trous.

28... 12 – 17 29.22 x 11 16 x 7
30.36 – 31 21 – 26 31.31 – 27 7 – 12

Il est temps d'exploiter la flèche 34 / 40 / 45 pour mettre le centre sous pression.

32.34 – 29 23 x 34 33.40 x 29 20 – 25
34.29 x 20 25 x 14 35.45 – 40 15 – 20



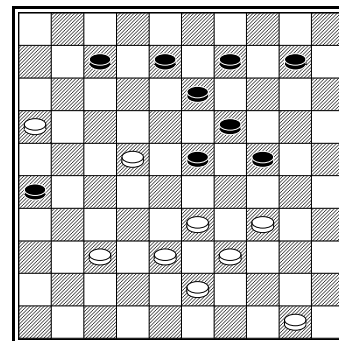
Les blancs ont encore un centre compact alors que leur adversaire a été chassé des cases 23 et 24.

Les blancs ont du terrain pour lancer une attaque sur le flanc gauche.

36.28 – 22 3 – 8 37.22 – 17 12 x 21
38.27 x 16 1 – 7

Les noirs ne permettent pas aux blancs d'occuper la case 11. En réponse à 1 – 6 les blancs débordent par 16 – 11 6 x 17 37 – 31 26 x 28 33 x 11.

39.40 – 34 19 – 23 40.32 – 27 14 – 19
41.27 – 22 20 – 24

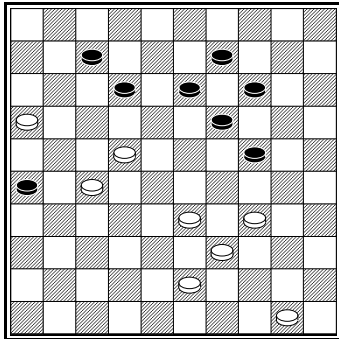


42.37 – 32!

Un excellent coup ! Les blancs peuvent laisser le pion 26 seul pour un temps et occuper ensuite la case 27, avec une position améliorée. Dans le même mouvement, le pion central adverse 23 est éliminé.

42... 10 – 14 43.32 – 28 23 x 32
44.38 x 27 8 – 12

Les blancs peuvent jouer 45.33 – 28 avec la menace 27 – 21 B+, mais après 45... 12 – 18 46.43 – 38 ils réalisent plutôt un débordement d'une manière encore plus habile.



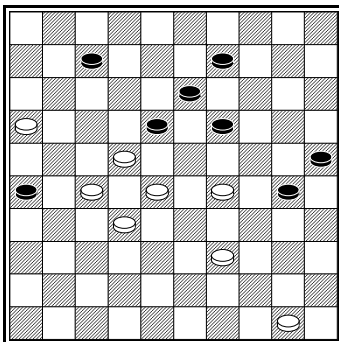
45.43 – 38! 14 – 20

43... 19 – 23 44.38 – 32 14 – 19 45.33 – 28

Avec la menace 27 – 21 B+.

45... 12 – 18 46.22 – 17! aboutit à un débordement victorieux pour les blancs.

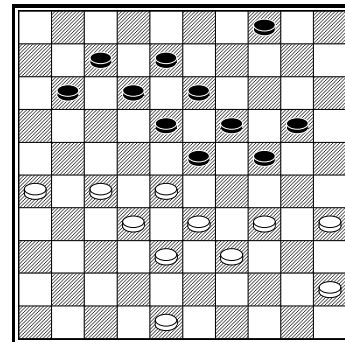
46.38 – 32 20 – 25 47.34 – 29 24 – 30
48.33 – 28 12 – 18



Les blancs ont forcé un débordement. Malgré la prise de la dame, un autre débordement survient.

49.29 – 23 18 x 29 50.27 – 21 26 x 17
51.22 x 2 19 – 24 42.2 x 19 24 x 13
53.16 – 11

Après 53... 13 – 18 54.11 – 7 9 – 14
55.32 – 27 14 – 20 56.27 – 21 30 – 34
57.39 x 30 25 x 34 58.21 – 16 18 – 22
59.28 x 17 34 – 39 60.7 – 1 34 – 39 61.1
– 40 39 – 43 62.40 – 44 33 – 38 63.44 –
49 20 – 25 64.17 – 11 25 – 30 65.11 – 6
30 – 34 66.6 – 1 43 – 48 67.49 x 32 les
noirs abandonnent .



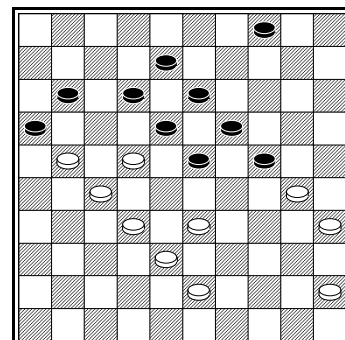
Baba Sy – Laros

Les blancs utilisent le peu d'espace disponible sur l'aile gauche pour lancer une attaque.

38.26 – 21!

Exercice 4.3 les noirs répondent par 38... 11 – 17. Quel coup de dame les blancs effectuent-ils ?

Il est intéressant d'analyser l'hypothèse dans laquelle les noirs jouent le coup standard 43.... 11 – 16. Les blancs jouent alors 44.28 – 22! 7 – 11 45.34 – 30 20 – 25 46.48 – 43 25 x 34 47.39 x 30



1) 47... 11 – 17 48.22 x 11 16 x 7 49.33 – 28 7 – 11 50.28 – 22 11 – 16 52.38 – 33 4 – 9 53.33 – 28 23 – 29 54.43 – 38 18 – 23 55.45 – 40 9 – 14 56.30 – 25 12 – 18 57.21 – 17 avec une formidable position pour les blancs : B+.

2) 47... 23 – 29 48.45 – 40 18 – 23 49.43 – 39 4 – 10 50.39 – 34! 10 – 14 51.33 – 28 11 – 17 52.22 x 11 16 x 7 53.28 – 22! 23 – 28 54.32 x 23! 19 x 26 55.30 x 10 B+.

Toutes les hypothèses n'ont pas été examinées. Il s'agissait de montrer quelques importantes variantes dans ce genre de parties.



Série Honneur



Série Nationale



Série Promotion A

Série Excellence



Série Promotion B

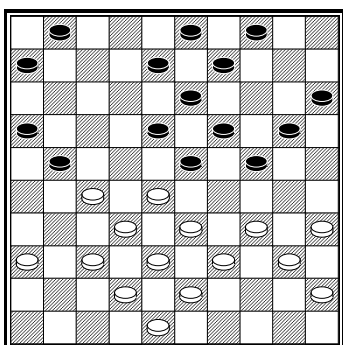


5. Le pion 17

Nous avons vu Sijbrands prendre la case 34 en attaquant avec les noirs.

Le pion 17 ou le pion 34 peuvent être très forts.

Si vous attaquez l'aile gauche, prendre le contrôle de la case 17 peut s'avérer décisif pour priver l'adversaire d'espace..



Korchow – Skliarow

On ne s'attend pas à ce que les blancs puissent prendre le contrôle de la case 17 à partir d'une position classique pratiquement fermée.

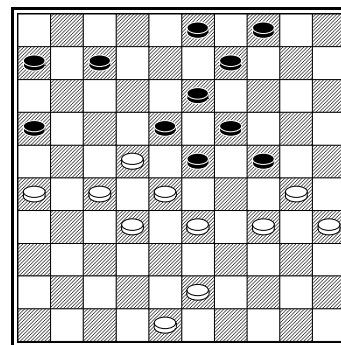
**24.34 – 29 23 x 34 25.39 x 30 18 – 23
26.36 – 31 21 – 26**

Le choix 26... 1 – 7 27.31 – 26 7 – 11
28.26 x 17 11 x 31 29.37 x 26 13 – 18
aurait empêché l'attaque à venir des blancs.

27.27 – 22 1 – 7 28.31 – 27 8 – 12

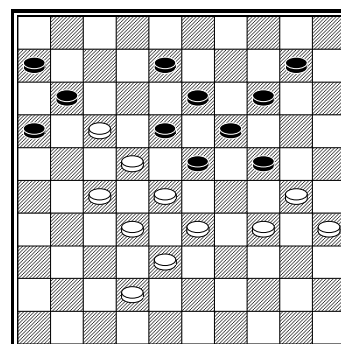
Les blancs vont prendre le contrôle de l'aile gauche.

**29.37 – 31 26 x 37 30.42 x 31 24 – 29
31.33 x 24 20 x 29 32.40 – 34 29 x 40
33.45 x 34 15 – 20 34.38 – 33 12 – 18
35.31 – 26 20 – 24**



Les noirs ont pris le contrôle de la case 24 mais les blancs construisent la flèche 33 / 38 / 42 pour reprendre le contrôle de la case 24.

**36.43 – 38 9 – 14 37.48 – 42 7 – 11
38.26 – 21 3 – 8 39.21 – 17 4 – 10**



Les blancs occupent la case 17. Avec l'échange suivant, les blancs vont gagner du terrain. 33 – 29 x 29 aurait permis 16 – 21 =.

40.33 – 29 24 x 33 41.28 x 39 10 – 15

41... 14 – 20 aurait appelé à la réaction
32 – 28! 23 x 12 34 – 29 18 x 27 30 – 24
19 x 30 35 x 4 +.

Les blancs ont maintenant le choix du type de gain, par exemple: 42.39 – 33:

1) 42... 15 – 20 43.33 – 29 20 – 25 44.29 – 24 et c'est terminé (8 – 12 17 x 8 13 x 2 22 x 13 19 x 8 24 – 20 etc. B+).

2) 42... 14 – 20 43.27 – 21! (43.30 – 25 est également valable, mais montrons le gain le plus original) 18 x 27

43... 16 x 27 44.32 x 21 18 x 16 45.33 – 29 11 x 22 29 x 9 B+

44.33 – 28 11 x 33 45.38 x 9 27 x 47

46.34 – 29! 16 x 27 47.9 – 3 47 x 24 48.3

x 25 et la dame noire est capturée au prochain mouvement.

42.30 – 24 19 x 30 43.35 x 24 14 – 19

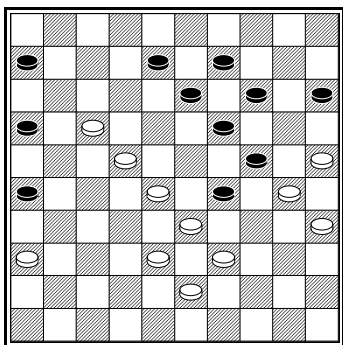
43... 14 – 20 44.34 – 30 20 x 29 45.39 – 33 29 – 34 46.30 x 39 15 – 20 47.39 – 34 20 – 24 48.42 – 37 aboutit à un gain pour les blancs.

**44.34 – 30 8 – 12 45.17 x 8 13 x 2
46.22 x 13 19 x 8 47.39 – 33 8 – 13
48.30 – 25 23 – 29**

Sinon, il s'ensuivrait 33 – 28.

**49.42 – 37 29 x 20 50.25 x 14 11 – 17
51.37 – 31**

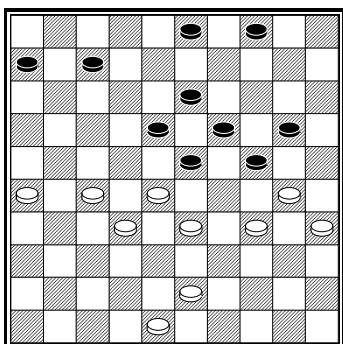
Avec une fin de partie victorieuse pour les blancs.



G. Kolk – P. Meurs

Les noirs jouent 41... 15 – 20 dans cette situation complexe.

Exercice 5.1 Comment les blancs peuvent-ils obtenir le gain désormais ?



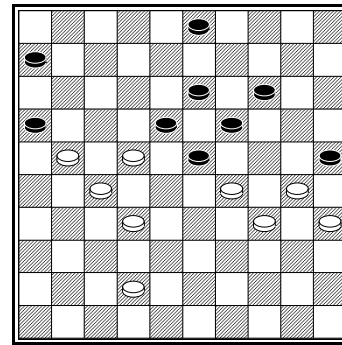
Goedemoed – Doller

Les blancs encerclent le centre noir et vont encore gagner du terrain.

**36.28 – 22 20 – 25 37.43 – 38 7 – 11
38.26 – 21 11 – 16**

38... 11 – 17 39.21 x 12 18 x 7 40.48 – 42 4 – 9 41.33 – 29 24 x 33 42.38 x 18 3 – 8 43.42 – 38 8 – 12 44.38 – 33 12 x 23 45.27 – 21! 7 – 12 46.33 – 29 12 – 18 47.22 – 17 et gain pour les blancs.

**39.48 – 42 4 – 10 40.33 – 29 24 x 33
41.38 x 29 10 – 14**



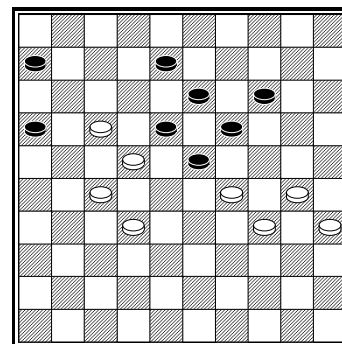
42.42 – 38?

La manœuvre correcte aurait été 42.29 – 24 6 – 11 43.24 – 20 3 – 9 44.20 – 15 11 – 17 45.22 x 11 16 x 7 46.42 – 37 7 – 11 47.21 – 16 11 – 17 48.37 – 31 etc. B+.

42... 14 – 20 43.38 – 33 3 – 8?

Après 43... 3 – 9! 44.21 – 17 20 – 24 45.29 x 20 25 x 14 46.30 – 25 19 – 24 47.35 – 30 24 x 35 48.33 – 28 14 – 19 49.25 – 20 6 – 11 50.17 x 6 16 – 21 51.27 x 16 18 x 38 les noirs s'échappent.

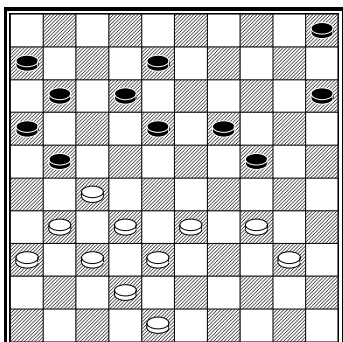
**44.21 – 17 20 – 24 45.29 x 20 25 x 14
46.33 – 29**



Les noirs sont en perte. On le voit après 14 – 20 47.30 – 25 20 – 24 48.29 x 20 6 – 11 49.17 x 6 16 – 21 50.27 x 16 18 x 38 51. 6 – 1 38 – 43 52. 1 x 29 19 - 24

6. La batterie

Pour jouer avantageusement au centre, il faut des formations de pionnage solides. L'une de ces formations est appelée "*la batterie de Tsjizjow*".



Tsjizjow – G. van Aalten
Wch 1990

La batterie est constituée des pions 27 / 31 / 32 / 36 / 37 / 38 / 42. Parfois, la batterie se joue sans le pion 42, mais ce pion procure plus d'opportunité comme 33 – 29 x 29. S'ils le souhaitent, les blancs peuvent aussi pionner 27 – 22 x 22, mais les blancs jouent d'abord vers le centre.

34.33 – 28 18 – 23 35.38 – 33 21 – 26

Il eut été plus logique de jouer 12 – 18 pour empêcher l'échange par 33 – 29 x 27.

35.40 – 35

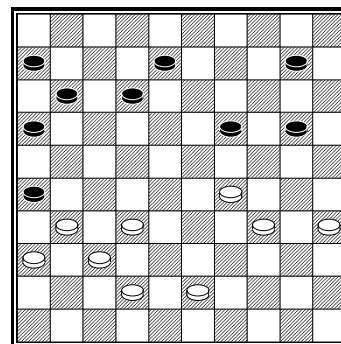
Les blancs attendent de meilleures conditions pour procéder à l'échange 33–29 sortant de la structure classique. A vrai dire, 33 – 29 aurait été le choix orthodoxe d'obtenir un avantage pour les blancs.

35... 15 – 20? 36.48 – 43

Désormais, 36... 12 – 18 n'est plus valable. Les blancs répliqueraient par 37.34 – 30! 5 – 10 38.42 – 38 10 – 14 39.30 – 25 8 – 13 40.43 – 39 11 – 17 41.39 – 34 17 – 21 41... 6 – 11 est sanctionné par 34 – 29 23 x 34 27 – 21 16 x 27 32 x 23 B+

42.27 – 22! 18 x 27 43.31 x 22 car l'unique mouvement raisonnable disponible 6 – 11 serait contré par 34 – 29 23 x 34 22 – 18 13 x 22 28 x La situation des noirs est sans issue.

36... 5 – 10 37.33 – 29! 24 x 22 38.27 x 29



Les blancs ont gagné du terrain. Ils contrôlent les cases 27 et 28 alors que les noirs ont des pièces inactives sur le bord du damier. Les pions 6 / 11 / 16 / 17 ne deviendront pas actifs dans la partie. Les noirs n'ont pas joué 10 – 15 sans doute par crainte de l'échange 29 – 23 x 23 qui aurait laissé le pion 15 inactif.

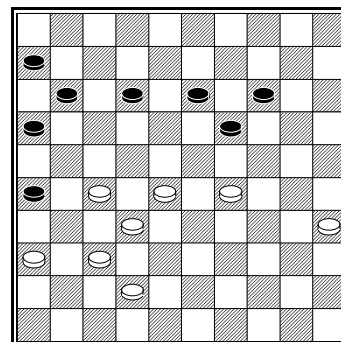
38... 8 – 13 39. 31 – 27 10 – 4 40.43 – 38 20 – 25?

Les noirs auraient dû jouer 13 – 18! 32 – 28 12 – 17! =

Les blancs auraient pu empêcher cette hypothèse de remise en jouant 41.35 – 30!

La réaction noire par échange arrière est très faible. Les blancs prennent le contrôle de toutes les cases stratégiques.

41.32 – 28 14 – 20 42.38 – 32 20 – 24 43.29 x 20 25 x 14 44.34 – 29!



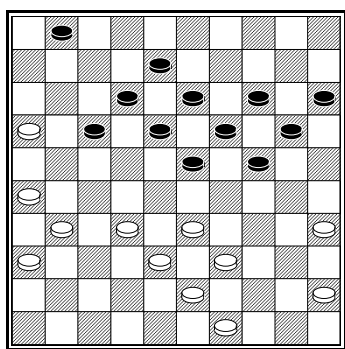
45... 14 – 20 aboutirait à une offensive victorieuse : 46.28 – 23 19 x 28 47.32 x 23 11 – 17 48.35 – 30 20 – 25 49.30 – 24 17 – 21 50.37 – 32! 6 – 11 51.23 – 19! 11 – 17 52.19 x 8 13 x 2 53.42 – 37 3 – 9 54.29 – 23 9 – 13 55.23 – 19 13 – 18 56.36 – 31! 17 – 22 57.19 – 13 18 x 9 58.27 x 18 9 – 14 59.31 – 27 14 – 20 60.24 x 15 25 – 30 le choix de la case 5 conduirait au victorieux 37 – 31.

44... 12 – 17 45.36 – 31!

Désormais la seule formation des noirs est inutile.

45... 17 – 21 46.35 – 30

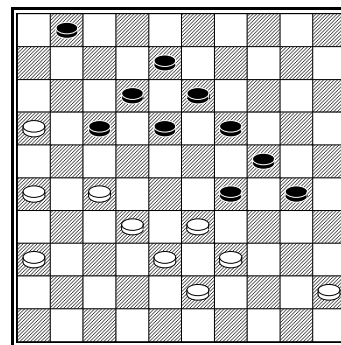
Les noirs abandonnent. 46... 11 – 17 47.29 – 24 6 – 11 48.42 – 38 est un scénario catastrophe.



Sivtsev – Tsjizjow

Les blancs ont plusieurs pièces en bordure. Leur centre est faible. Ils ne contrôlent aucune des cases stratégiques et ils présentent une faiblesse en 42. Les noirs en revanche possèdent les noirs présentent une belle formation au centre et une batterie sur leur aile gauche. Les noirs vont mettre en œuvre une attaque de l'aile droite des blancs.

**31... 24 – 30! 32.35 x 24 20 x 29
37.33 x 24 19 x 30 38.39 – 33 14 – 19
39.31 – 27 15 – 20 40.43 – 39 20 – 24
41.49 – 43 23 – 29!**



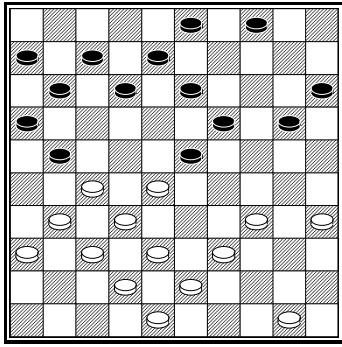
41.49 – 43? affaiblit le pion 43 qui devient inactif. Les noirs, eux, bénéficient d'une belle construction alors que les blancs subissent une sévère limitation territoriale.

42.27 – 21 1 – 7 43.36 – 31 18 – 22!

La position blanche subit un blocage complet. 32 – 27 13 – 18 est également une impasse. 32 – 28 n'est pas possible en raison de 30 – 34 etc. Dans ces conditions les blancs abandonnent un pion en jouant 44.31 – 27 et c'est perdu.



Série Promotion C



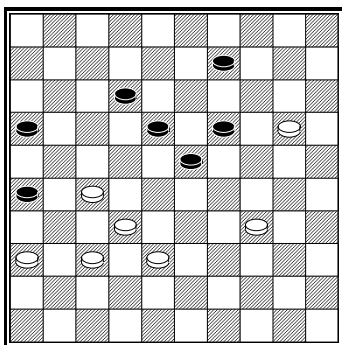
Wiersma – Der

24.39 – 33 20 – 25

24... 20 – 24 appelle la réplique 25.33 – 29! 24 x 22 26.27 x 29, les blancs prenant de plus en plus le contrôle du centre Si ensuite les noirs procèdent à l'échange pour aboutir à 24 par 19 – 24 27.29 x 20 15 x 24 les blancs construiront la flèche 33 / 38 / 42 pour mettre la pression sur le pion 24. Prenons un exemple pour comprendre ce qu'il convient de faire avec les blancs: 28.38 – 33 4 – 10 29.43 – 38 13 – 19 30.34 – 29 10 – 15 31.29 x 20 15 x 24 32.33 – 29 24 x 33 33.38 x 29 19 – 23 34.29 x 18 12 x 23 35.35 – 30

Le pion 23 est isolé, du coup les blancs l'encerclent.

7 – 12 36.30 – 24 8 – 13 37.50 – 44 3 – 9 38.24 – 20 13 – 19 39.44 – 40 12 – 18 40.40 – 34 21 – 26 41.42 – 38 11 – 17 42.31 – 27 17 – 21 43.38 – 33 6 – 11 44.33 – 28 11 – 17 45.48 – 42 17 – 22 46.28 x 17 21 x 12 47.42 – 38



C'est un travail de longue haleine pour arriver à la position recherchée. Les noirs qui ont le trait sont en perte. 12 – 17 est interdit à cause de la combinaison 34 – 29 27 – 21.

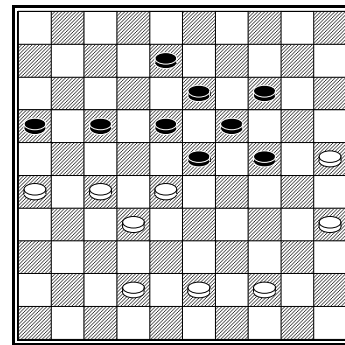
47.. 9 – 13 appelle la réplique 34 – 30 (empêchant 23 – 28 13 – 19) suivi par un passage du pion 20..

25.43 – 39 15 – 20 26.50 – 44 3 – 9

Les blancs étaient prêts à répliquer à 20 – 24 par 33 – 29 24 x 22 27 x 29. Les noirs mettent en jeu leur pion savant ce qui affaiblit leur position défensive. Mais dans le but de forcer leur adversaire à prendre une décision, les blancs jouent également leur pion taquin en guise de coup d'attente.

27.48 – 43

Exposons une autre stratégie à long terme des blancs après le choix noir 27... 4 – 10 28.28 – 22! 12 – 18 29.31 – 26 7 – 12 30.26 x 17 12 x 21 31.22 – 17 11 x 31 32.37 x 17 8 – 12 33.17 x 8 13 x 2 34.32 – 27 9 – 13 35.38 – 32 6 – 11 36.36 – 31 11 – 17 37.33 – 28 20 – 24 38.31 – 26 10 – 14 39.34 – 30 25 x 34 40.39 x 30 2 – 8 41.30 – 25



Les blancs se trouvent dans une position classique avec le contrôle des deux ailes. Voici trois variantes.

1) Si les noirs essayent de sortir de la structure classique en jouant 41... 24 – 29, espérant 14 – 20 x 10 x 24, les blancs réagissent par 42.43 – 38! et 29 – 34 27 – 22 conduit à une mauvaise fin de partie pour les noirs.

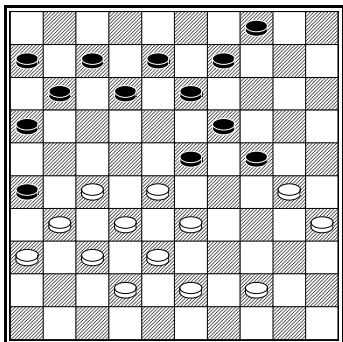
2) 41... 8 – 12 42.44 – 40 24 – 29 43.35 – 30 est perdant : 16 – 21 27 x 16 18 – 22 est sanctionné par 32 – 27! B+

3) 41... 23 – 29 42.44 – 40 8 – 12 43.42 – 38 18 – 23 (le gambit Dussaut 16 – 21 27 x 16 18 – 22 échoue à cause de 25 – 20!)

44.43 – 39 12 – 18 45.40 – 34! 29 x 40
 46.35 x 44 24 – 29 47.39 – 33 29 – 34
 48.44 – 39 34 x 43 49.38 x 49 B+

27... 21 – 26 28.34 – 30 25 x 34
 29.39 x 30 20 – 24

Maintenant, les blancs forcent le gain.
 Les noirs auraient dû défendre leur
 position avec 29... 4 – 10.



30.28 – 22! 23 – 29

Les blancs avaient introduit la menace 22
 – 18, tandis que 12 – 18 aurait été
 sanctionné par la combinaison de dame
 33 – 29 27 – 21 32 x 1.

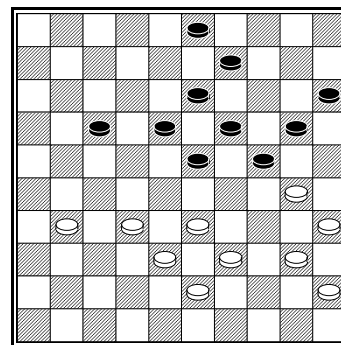
31.33 – 28! 4 – 10

31... 12 – 18 32.28 – 23 19 x 17 33.30 x
 19 13 x 24 34.27 – 21 16 x 27 35.32 x 14
 B+.

Après 31... 12 – 17 Il y a plusieurs façons
 de gagner.

32.44 – 40 10 – 14 33.30 – 25

Les noirs n'ont plus de jeu. Ils jouent un
 désespéré 33... 12 – 17 34.35 – 30 24 x
 44 et abandonnent sans attendre la
 punition par : 25 – 20 14 x 25 43 – 39 44
 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 1 B+.



W. v.d. Kooij – G. Jansen

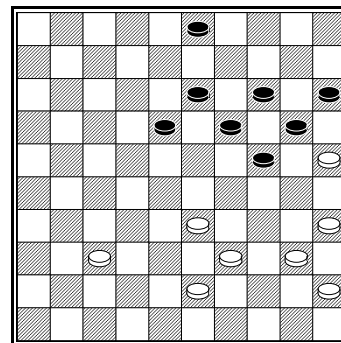
39.30 – 25 9 – 14!

La construction de la batterie.

40.31 – 26 17 – 22 41.32 – 28 23 x 32

42.38 x 27 22 x 31 43.26 x 37

40.40 – 34 aurait été une meilleure
 défense. L'échange arrière blanc est très
 passif et les noirs gagnent beaucoup de
 terrain.



Les noirs auraient pu forcer un gain
 positionnel par 43... 18 – 22!

1) 44.37 – 31 24 – 30! 45.25 x 34 22 – 27
 46.31 x 22 13 – 18 47.22 x 24 20 x 49 B+.

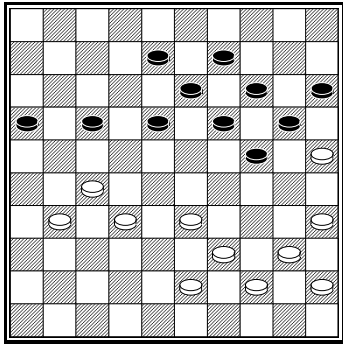
2) 44.37 – 32 19 – 23 45.43 – 38 13 – 19
 B+.

3) 44.43 – 38 22 – 27! 45.33 – 28 13 –
 18! 46.28 – 22 27 – 31! 47.37 x 26 18 x
 27 48.39 – 33 19 – 23 49.40 – 34 24 –
 29! 50.33 x 24 20 x 40 51.45 x 34 23 – 28
 avec un débordement.

Dans la partie, les noirs ont joué 43... 19
 – 23? 44.43 – 38 18 – 22 45.40 – 34

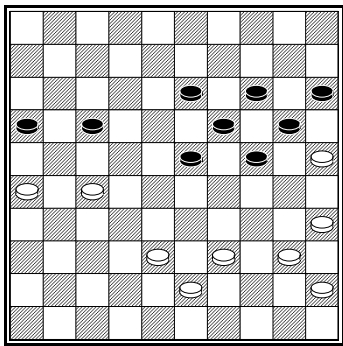
Les blancs auraient dû répliquer par 37 –
 31 pour parer 22 – 27.

45... 22 – 27! 46.34 – 30 13 – 19 47.39 –
 34 23 – 29 48.34 x 23 19 x 39 49.30 x 10
 15 x 4 50.25 x 14 39 – 44 N+.



Domchev – Milshin

Exercice 6.1 Les noirs entreprennent la construction d'une batterie. Quel est leur coup le plus fort ? Pouvez-vous envisager une variante victorieuse pour les noirs.



Oudshoorn – Wiersma

Exercice 6.2 Répondez aux questions !

A) Comment serait réfuté 46.38 – 32 13 – 18 47.43 – 38 ?

46.38 – 33 13 – 18!

B) Quelle serait la sanction de 47.40 – 34 ?

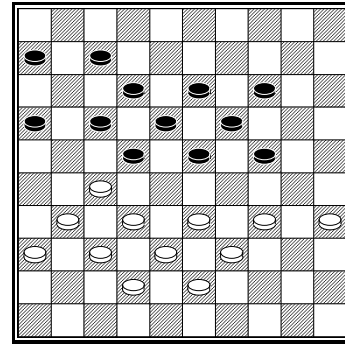
47.43 – 38 17 – 22 48.40 – 34 22 x 31 49.26 x 37

C) Comment les noirs gagnent-ils après 48.38 – 32 22 x31 49.26 x 37 ?

49... 18 – 22 50.34 – 30?

La meilleure défense aurait été 50.37 – 31.

D) Quel est le coup fort à jouer pour les noirs maintenant ?



Cosmos – Protein 04

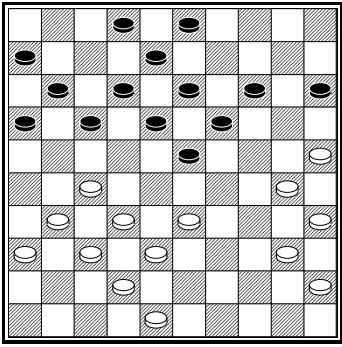
Position tirée d'une partie blitz sur Kurnik, le site polonais de parties en ligne.

Exercice 6.3 Comment les blancs forcent-ils le gain ? Pensez à recourir aux armes tactiques !



Promotion D
Promotion E





Tj. Harmsma – J.E. de Vries

Les conditions pour une structure en batterie sont réunies.

- 1) Les noirs ont des pièces inactives sur leur aile droite.
- 2) Les blancs ont complètement développés leur jeu.
- 4) Les blancs ont suffisamment de formation pour se montrer entreprenant sur l'autre aile. .

26.48 – 43!

Un coup très fort psychologiquement. Les blancs veulent pousser leurs adversaires à prendre une décision. Après 33 – 29 x 29, les noirs seraient repoussés vers l'arrière par 19 – 23. Toutefois, après cet échange les noirs peuvent revenir en charge pour contrôler la case 29 et devenir ainsi plus fort.

26... 14 – 20?

26... 17 – 22 aurait été plus actif.

**27.25 x 14 19 x 10 28.30 – 25 10 – 14
29.33 – 29! 23 x 34 30.40 x 29 13 – 19
31.45 – 40 2 – 7?**

Une grosse faute. Les noirs construisent une flèche qu'ils ne peuvent pas employer pour le mouvement suivant, ce qui affaiblit leur pion défensif 2. Les blancs pourraient déjà jouer 29 – 24 x 24 qui est désormais fort.

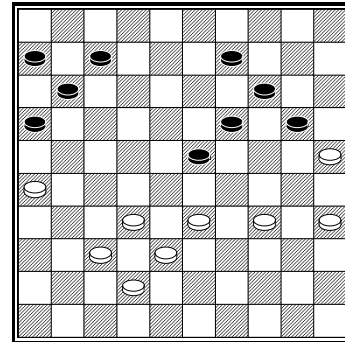
32.40 – 34 3 – 9

32... 18 – 23 33.29 x 18 12 x 23 est sanctionné par le coup 27 – 22 38 – 33.
33.43 – 39 8 – 13 34.39 – 33 15 – 20?
Les mouvements qui n'ont pas une belle apparence ne sont pas non plus très bons, en général.

34... 18 – 23 35.29 x 18 12 x 23
appelleraient la forte réplique 36.33 – 29!
23 – 28

Obligé à cause de 13 – 18 serait réfuté par 27 – 22 17 x 28 34 – 30W B+
37.32 x 23 19 x 28 38.34 – 30 et les noirs sont en difficulté. Ils auraient néanmoins dû choisir cette variante car le choix de la partie est pire.

**35.31 – 26 18 – 23 36.29 x 18 13 x 31
37.36 x 27 17 – 22 38.27 x 18 12 x 23**



39.33 – 29!

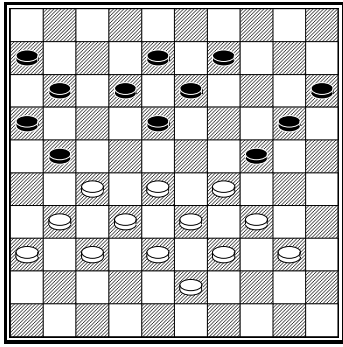
La seule manière sérieuse de procéder à l'échange 2X2 serait de jouer 19 – 24 ; cela aboutirait à une enchaînement mortel : 19 – 24 40.29 x 18 16 – 21 41.26 x 17 11 x 13 42.34 – 30 13 – 19 43.32 – 28 B+.

**39... 11 – 17 40.29 x 18 7 – 11
41.26 – 21!**

Les noirs abandonnent après cette dernière manœuvre tactique.

Série Vétérans





Krajenbrink – Sekongo

Les blancs construisent deux pyramides: une batterie et une formation sur l'aile droite.

**36.40 – 35 20 – 25 37.29 x 20 15 x 24
38.34 – 29! 21 – 26 39.29 x 20 25 x 14
40.33 – 29! 11 – 17 41.39 – 34!**

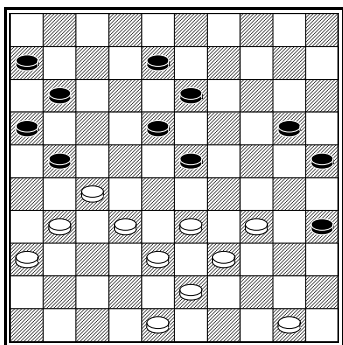
Les blancs permettent aux noirs d'enchaîner leur aile gauche. L'attaque sur l'aile droite se poursuit néanmoins.

**41 ... 17 – 21 42.29 – 24! 12 – 17
43.38 – 33 6 – 11 44.34 – 30!**

44... 17-22 est sanctionné par 45.32 - 28!
B+

**44... 18 – 22 45.27 x 18 13 x 22
46.32 – 28 8 – 13 47.30 – 25 13 – 18
48.43 – 38 9 – 13 49.24 – 20 14 – 19
50.20 – 15 22 – 27 51.31 x 22 18 x 27
52.37 – 32 26 – 31 53.33 – 29!**

Et les blancs l'emportent.



Tsjizjow – Keisels

Les noirs ont plusieurs pions sur les bandes. Leur pion central 23 n'est pas secondé par un centre puissant à cause de l'absence de formation. On relève aussi une faiblesse à cause de la case 9.

A l'opposé, les blancs possèdent des formations solides sur leur aile droite et sont en train de construire une batterie sur leur aile gauche.

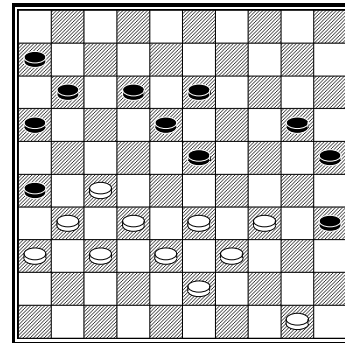
36.48 – 42!

36... 13 – 19 37.33 – 28 conduit à une très bonne position classique pour les blancs : 20 – 24 38.39 – 33 8 – 13 40.43 – 39 21 – 26 41.42 – 37 11 – 17 42.50 – 44 6 – 11 43.44 – 40 35 x 44 44.39 x 50 17 – 21 45.27 – 22 18 x 27 46.31 x 22 11 – 17 47.22 x 11 16 x 7 48.36 – 31 7 – 11 49.31 – 27 11 – 16 50.27 – 22 B+.

36... 8 – 12 37.42 – 37 8 – 12

Exercice 6.4 Comment les blancs forcent-ils le gain ?

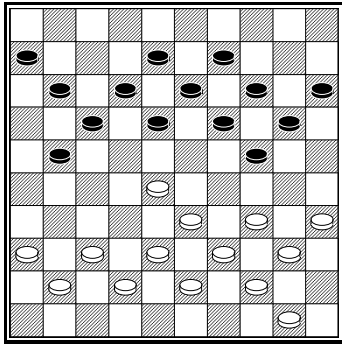
Examinons la position après le coup logique des noirs 37... 21 – 26



Exercice 6.5 Les blancs peuvent l'emporter en jouant un coup d'attente. Quel coup est gagnant et pourquoi ?



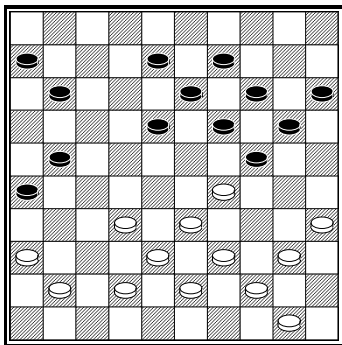
Patrick Kopp concepteur du site
<http://compiegne2004.free.fr/>



H. Jansen – H. Wiersma

Les noirs ont des formations solides. Les blancs n'ont plus aucun pion de base. De plus, ils ne peuvent guère jouer le naturel 37 – 32 à cause du coup de dame 17 – 22 24 – 29.

27.34 – 29 21 – 26 28.37 – 32 17 – 22
29.28 x 17 12 x 21



Après 30.32 – 28 les noirs forcent le gain par 30... 18 – 22 (ou 21 – 27 d'abord)
31.28 x 17 11 x 22
introduit la menace 22 – 28 suivie de 21 – 27
32.41 – 37 21 – 27! avec une position gagnante pour les noirs.
Après 30.42 – 37 les noirs peuvent encore gagner en jouant 30... 18 – 22
31.40 – 34 21 – 27! 32.32 x 21 26 x 17
33.38 – 32 22 – 28! 34.32 x 23 19 x 28
35.33 x 22 17 x 28 avec le gain d'un pion.
Le meilleur coup des blancs est 30.41 – 37

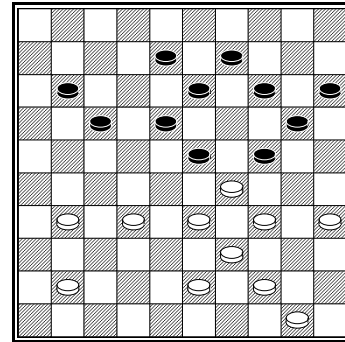
30.40 – 34? 11 – 16 31.42 – 37 21 – 27
32.32 x 21 16 x 27 33.37 – 32 19 – 23
34.32 x 21 26 x 17

Les blancs sont en train de subir un enchaînement qui va les immobiliser.

35.38 – 32 6 – 11

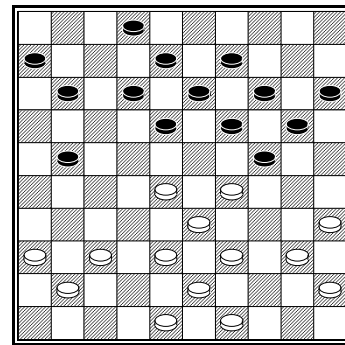
35... 17 – 21 auraient été meilleur, mais les blancs commettent une sérieuse faute.

36.36 – 31?



Désormais les blancs sont complètement enchaînés avec en plus des trous de gruyère.

Exercice 6.6 Avec quel coup les noirs forcèrent-ils le gain ?

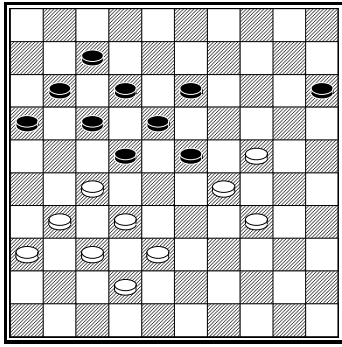


Exercice 6.7 Les noirs disposent d'une batterie. Dans la partie Borkowa – Luteijn, les blancs ratent une très belle occasion. Trouvez-la.



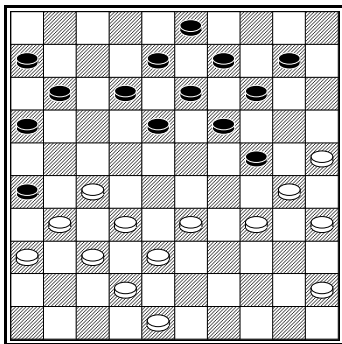
Daniel FLOURY :

Concepteur du logiciel d'appariement :
<http://www.ffjd.fr/Web/index.php?page=telechargements>



Krajenbrink – Vermin

Exercice 6.8 les blancs ont un très beau plan de débordement sur gambit. Trouvez la manœuvre.



Tsjizjow – A. van Prinsenbeek

Exercice 6.9 Quel puissant coup les blancs jouèrent-ils ?



*Remise des prix : à Gilles .Delmotte
Champion de France 2004
- N. Ducos - le Sous-Préfet – S.Minaux -
Jean d'Alméida Président de la FFJD – et
Eric Verrier représentant le Maire.*

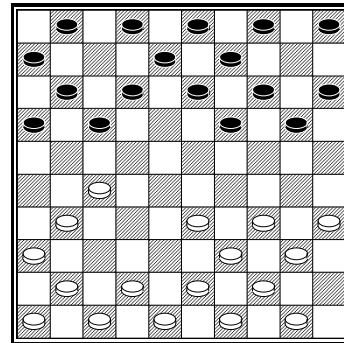
Une batterie à l'ouverture

Vous pouvez construire une batterie dès l'ouverture. Prenons quelques exemples typique d'ouverture avec la construction d'une batterie.

1.34 – 29 19 – 23 2.40 – 34 14 – 19
3.45 – 40 10 – 14 4.32 – 28 23 x 32
5.37 x 28

Les noirs peuvent choisir entre plusieurs suites possibles.

5... 18 – 23 6.29 x 18 12 x 32
7.38 x 27 7 – 12



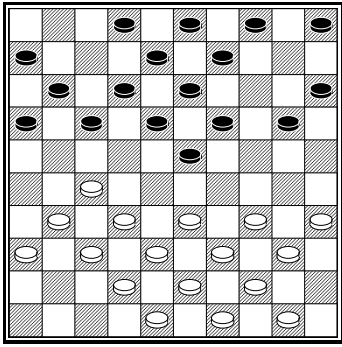
Désormais, les blancs peuvent construire la batterie de Tsjizjow.

Montrons une partie standard dans laquelle les blancs mettent en place une batterie.

8.41 – 37 12 – 18

Si 8... 17 – 21, les blancs peuvent choisir entre 46 – 41 21 x 32 37 x 28 jeu au centre ou développer 37 – 32 21 – 26 33 – 28 2 x 37 42 x 31 avec la possibilité de construire une batterie.

9.42 – 38 1 – 7 10.46 – 41 7 – 12
11.37 – 32 19 – 23 12.41 – 37 14 – 19
13.47 – 42



Les noirs ne peuvent guère développer leur aile gauche immédiatement en jouant 5 – 10? A cause du coup de mazette.
 Si les noirs jouent 9 – 14 les blancs essayeront d'affaiblir leur centre un peu en essayant de devenir actifs sur leur aile droite. En général, on joue 50 – 45 4 – 9 34 – 29 x 30. L'échange 34 – 29 x 30 est caractéristique de la construction en batterie. Les blancs peuvent procéder à un autre double échange ici.

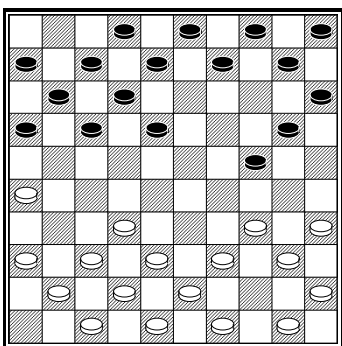
13... 9 – 14 14.34 – 30 20 – 25

Les noirs souhaitent développer leur aile pour mettre en jeu le pion 5 ils peuvent aussi jouer 14... 4 – 9 15.30 – 25 20 – 24.

15.50 – 45 25 x 34 16.40 x 29 23 x 34 17.39 x 30 19 – 23

Avec une partie plus ou moins égale. Prenons un autre exemple d'ouverture avec une batterie :

1.32 – 28 18 – 22 2.37 – 32 12 – 18 3.41 – 37 7 – 12 4.46 – 41 1 – 7 6.31 – 26 19 – 23 7.33 – 28 22 x 33 8.39 x 19 13 x 24 9.44 – 39



Les noirs vont construire une batterie en jouant 10 – 14 / 5 – 10 / 9 – 13 / 14 – 19 / 10 – 14. Si dans l'intervalle les blancs ont

occupé la case 28, les noirs poursuivent par le thématique 17 – 22 x 21 avec un important gain de terrain (4 temps).

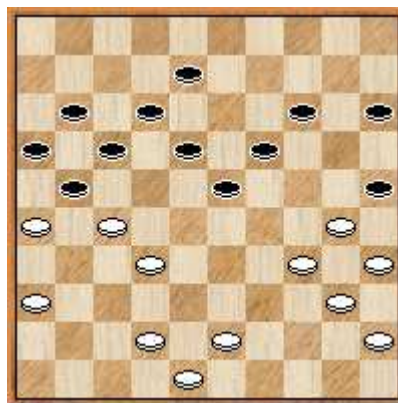
La salle de jeu avec ces 110 joueurs



(Lognon, O. - Delmotte, G.)

FRA-ch, 20-08-2004

1.32-28 17-22 2.28x17 11x22 3.37-32 12-17 4.41-37 6-11 5.46-41 7-12 6.32-28 19-23 7.28x19 14x23 8.31-27 22x31 9.36x27 10-14 10.41-36 14-19 11.38-32 5-10 12.33-28 10-14 13.39-33 1-6 14.43-38 2-7 15.49-43 17-22 16.28x17 11x31 17.36x27 12-17 18.47-41 7-11 19.44-39 8-12 20.41-36 3-8 21.34-29 23x34 22.39x30 20-25 23.40-34 17-21 24.45-40 11-17 25.33-28 4-10 26.50-45 19-23 27.28x19 14x23 28.38-33 6-11 29.33-28 9-14 30.28x19 14x23 31.37-31 10-14 32.31-26 13-19



33.34-29 25x34 34.35-30 34x25 35.43-38 23x34 36.40x29 18-22 37.27x7 11x2 38.36-31 8-13 39.38-33 13-18 40.45-40 14-20 41.40-34 20-24 42.29x20 15x24 43.34-29 2-8 44.29x20 25x14 45.31-27 19-24 46.42-37 24-30 47.33-28 17-22 48.26x17 22x42 49.48x37 18-22 50.17-11 16x7 51.28x17 30-34 0-2

Solutions de la section 2:

Leçon 1: Jeu au centre

1.1 33 – 29 24 x 22 27 x 29 sortie de la classique avec prise de contrôle des ailes et du centre.

1.2 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 39 – 34 aboutissant à une attaque du pion 24.

1.3 27 – 22 18 x 27 31 x 22 visant à enlever le pion 18 de sorte qu'après 11 – 17 22 x 11 16 x 7 23 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 39 – 34 l'attaque sur la case 24 puisse aboutir le pion noir 18 autrement pourrait évoluer vers 23 empêchant la prochaine attaque.

1.4 48 – 43 qui est préférable à 49 – 43 pour une aile droite encore plus puissante. Le coup suivant devrait être 34 – 29.

Leçon 2: L'attaque massive

2.1 12 – 18! 40 – 34 18 – 22! 27 x 29 39 – 44 =.

2.2 34 – 29 23 x 34 40 x 20 19 – 23 28 x 19 13 x 15 25 – 20 14 x 34 33 – 29 34 x 23 37 – 31 26 x 28 27 – 22 18 x 27 38 – 32 27 x 38 42 x 4 B+

2.3 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 45 – 40 13 – 18 40 – 34 4 – 10 34 – 29 10 – 15 29 x 20 15 x 24 27 – 22! 18 x 27 33 – 28

Les noirs ne peuvent guère jouer 24 – 29, en raison de of 28 – 22 27 x 18 38 – 33 29 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 4 B+.

27 – 31 36 x 27 24 – 29 38 – 33 29 x 38 42 x 33 9 – 13 47 – 41 13 – 18 28 – 22 18 – 23 30 – 24 19 x 30 35 x 24 B+

2.4 37 – 31! 26 x 37 42 x 31, comme 21 – 26 réfuté par le coup de la bombe 27 – 21 les blancs enchaînent leur adversaire au coup suivant en jouant 31 – 26. **2.5** 41 – 36?! 17 – 22 28 x 17 11 x 31 36 x 27 26 – 3? 37 x 17 23 – 28 32 x 12 13 – 18?

Les noirs peuvent s'échapper en sacrifiant un pion de plus par 24 – 30 =.

12 x 23 19 x 50 17 – 12! 8 x 17 27 – 22 17 x 28 43 – 39 50 x 33 38 x 9 3 x 14 B+1.

2.6 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 28 – 23 19 x 39 30 x 10 4 x 15 37 – 31 26 x 28 38 – 33 21 x 32 33 x 4 B+

Leçon 3: Le pion fort 21

3.1 34 – 29 14 – 20 (6 – 11 29 x 20 14 x 25

37 – 31 26 x 37 43 – 39 17 x 26 28 – 23 B+) 43 – 39 9 – 13 39 – 34

18 – 22 il est possible de répliquer 37 – 31 26 x 37 38 – 32 17 x 26 28 x 8 37 x 30 8 – 3 24 x 33 3 x 14 B+

20 – 25 29 x 20 25 x 14 34 – 29 6 – 11 (après 18 – 22 les blancs peuvent négliger le débordement par 29 – 24 37 – 31 et jouer 45 – 40 etc. +) 36 – 31 11 – 16 31 – 27 B+

Leçon 4: L'attaque du flanc gauche

4.1 19 – 23 28 x 19 24 x 13 35 x 24 17 – 22 39 x 30 22 – 28 avec le choix 18 x 49 N+

4.2 3.17 – 11 7 x 16 4.22 – 17 (8 – 12 17 x 8 13 x 2 25 – 20) B+

4.3 34 – 29 23 x 43 48 x 39 17 x 26 27 – 22 18 x 27 32 x 21 26 x 17 35 – 30 (empêchant la prise de la dame) 24 x 35 28 – 23 19 x 28 33 x 2 B+

Leçon 5: Le pion 17

5.1 22 – 18 13 x 11 28 – 23 29 x 18* 36 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 4 B+

5.2 22 – 17 25 – 30 34 x 25 12 – 18 44 – 40 21 x 12 28 – 22 18 x 27 38 – 32 27 x 29 37 – 31 26 x 37 48 – 42 37 x 48 39 – 34 48 x 30 25 x 5 B+

5.3 45 – 40! 16 – 21? 17 – 11 6 x 17 36 – 31 26 x 28 33 x 11 15 – 20 25 x 12 18 x 16 35 – 30 35 x 33 38 x 9 B+.

Leçon 6: La formation en batterie

6.1 24 – 29! 33 x 24 20 x 29

1) 31 – 26 18 – 23! 43 – 38 17 – 21 26 x 17 29 – 33 38 x 18 13 x 31 avec de bonnes chances de gain.

2) 43 – 38 17 – 21! 31 – 26 29 – 33! (préférable à 18 – 23 & 29 – 33) 38 x 29 19 – 23 26 x 17 23 x 43 35 – 30 18 – 23!! Avec de bonnes chances de gain après 40 – 35 23 – 28 32 x 23 43 – 49 etc.

3) 43 – 38 17 – 21 35 – 30 19 – 23 31 – 26 14 – 19! 26 x 17 19 – 24 30 x 28 18 – 22 27 x 18 13 x 42 B+

6.2 A) 18 – 22 27 x 29 24 x 42

B) 18 – 22 27 x 29 19 – 23 29 x 18 24 – 30 35 x 24 20 x 49 (19 – 13 49 – 35 N+)

C) 23 – 29 33 – 28 29 – 33 28 – 23 18 x 29 39 x 28 29 – 34 40 x 29 24 x 22 N+

D) 22 – 27!

6.3 31 – 26! 22 x 31 36 x 27 avec menace du coup Philippe par 27 – 22 etc.

Si 7 – 11 les blancs peuvent ignorer la combinaison et jouer 33 – 28 avec une position gagnante.

Si 17 – 22, les blancs répliquent 33 – 28! 22 x 44 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 29 B+

6.4 33 – 28 13 – 18 38 – 33 avec la menace 28 – 22 alors que 20 – 24 est contré par 28 – 22 17 x 28 33 x 13 19 x 8 34 – 30 25 x 34 39 x 28 B+

6.5 38.50 – 45!

Si 11 – 17 or 12 – 17 les blancs répondent par 33 – 28.

Si les blancs débutent avec 1.50 – 44? Les noirs auront la ressource d'un collage par 35 – 40. Le coup restant 38... 13 – 19 est sanctionné par 39.32 – 28!! 23 x 21 (23 x 41 36 x 47 26 x 37 38 – 32 +) 40.37 – 32 26 x 28 41.33 x 15 B+.

6.6 8 – 12! Avec la menace 23 – 28 32 x 23 20 – 25 + tandis que 32 – 27 est sanctionné par 23 – 28 33 x 22 24 x 33 39 x 28 17 – 21 N+

6.7 29 – 23! 18 x 29 35 – 30 24 x 44 33 x 24 44 x 31 36 x 18 13 x 33 24 x 4 B+

6.8 31 – 26! 22 x 31 36 x 27 17 – 22 38 – 3! 22 x 31 32 – 28!! 23 x 41 26 x 46 suivi par le passage 24 – 20 x 20.

6.9 45 – 40! Suivi par une double attaque sur le pion 24.



Champion de France 2004 :
Gilles DELMOTTE
2^{ème} Arnaud Cordier
3^{ème} Laurent Nicault

Photos et Reportage FR3
http://lau.descamps.free.fr/compiegne2004/chpt_france/index.html

Solutions section 1

Leçon 1: Comment jugez une position?

1.1 (Pepijn v.d. Brink – Job Arts) Les blancs ont un marchand de bois (voir Leçon 28 du chapitre I) alors qu'ils contrôlent l'autre aile. C'est très bon pour les blancs. Une façon logique de jouer est: 34 - 29! 23 x 34 39 x 30 5 – 10 30 – 24 (empêchant l'échange 17 – 21 20 -24 14 x 21 =) 20 x 29 33 x 24 14 – 19 47 – 42 19 x 30 25 x 34 avec un bon marchand de bois.

1.2 L'absence du pion savant en 48 est une faiblesse. La formation 37/42/48 manquent, aux blancs alors que les noirs ont cette formation. Donc les noirs peuvent pionner 14 – 20 25 x 14 9 x20 pour gagner de l'espace, pendant que le pion blanc en 42 reste inactif. La position noire est meilleure.

1.3 La position noire est très forte. Ils ont des formations, et contrôlent les cases stratégiques 23, 24 et 27. Après 43 – 38 21 – 27 32 x 21 16 x 27 43 – 38 23 – 29 34 x 23 19 x 28 Les blancs sont bloqués.

1.4 Les blancs contrôlent les cases stratégiques. Ils contrôlent à la fois le centre et la case 27, alors qu'ils ne possèdent pas encore le centre et la case 27 ! Les blancs jouent 45 – 40 (menace d'attaque du pion 30) 10 – 14 43 – 39 14 – 20 40 – 34 20 – 25 36 – 31 (menace d'attaque du pion 31) 7 – 11 31 – 27 11 – 16 33 – 28 tous les pions noirs sont inactifs. 8 – 13 28 – 23 et les noirs sont bloqués.

1.5 L'aile gauche noire est enchaînée. **Donc** Les blancs sont mieux, bien qu'ils aient besoin de veiller à la tactique! Dans la partie 37 – 32(?) 6 – 11 42 – 37 18 – 22! 32 – 28? Fût joué donnant aux noirs la combinaison 19 – 23. Les blancs auraient pu jouer 1.38 – 32 18 – 22 (en 1... 6 – 11 Les blancs jouent 2.32 – 27! et

en 1... 17 – 22 2.45 – 40 +/-) 2.36 – 31 évitant la combinaison 19 – 23 et prenant le centre.

1.6 Les blancs ont une position supérieure, contrôlant 27, 28 et menaçant de prendre 24 également: 33 – 29! 3 – 9 (3 – 8 29 – 24!) 49 – 44 6 – 11 44 – 40 15 – 20 40 – 34 9 – 14 34 – 30 (28 – 23? 20 – 24 =) et les noirs n'ont plus de bon coup.

1.7 Les blancs sont enchaînés à la fois à gauche et à droite et n'ont pas d'espace. Les noirs ont une position gagnante.

1.8 Les noirs ont des pions faibles 9 et 15. Les blancs ont une bonne position classique avec des formations et suffisamment d'espace. Les blancs sont mieux.

Leçon 2: Formations

Ex 2.1 4.33 – 29 23 x 34 5.39 x 30 25 x 34 6.27 – 21 26 x 28 7.32 x 1 +

Ex 2.2 1.42 – 37! menace 28 – 22 & 37 – 31.

1) 1... 7 - 12 2.28 – 22 18 x 36 3.34 – 30 25 x 34 4.40x 7 2 x 11 5.37 – 31 36 x 27 6.32 x 5

2) 1... 8 – 12 la même combinaison donne un dame en 1.

3) 1... 18 – 22 3.34 – 30 25 x 34 4.40 x 27 W+2

4) 1... 17 – 21 2.31 – 27 21 – 26 3.27 – 21 26 x 17 4.28 – 22 +

2.3 34 – 29! 23 x 34 40 x 20 14 x 25 32 – 28 B+1

2.4 7.34 – 30! 25 x 34 8.39 x 30 20 – 25 9.27 – 21!! 17 x 26 10.28 – 22 25 x 34 11.22 – 17 11 x 22 12.32 – 28 23 x 32 13.38 x 40 =

Les blancs peuvent aussi jouer 7.35 – 30 24 x 35 8.33 – 29 =.

2.5 32 – 28 23 x 32 38 x 27

2.6 A) 26 – 31 27 x 36 21 – 27 32 x 23 19 x 50 N+

B) 1.44 – 40 17 – 22 2.41 – 36 22 x 31 3.36 x 27 11 – 17 4.47 – 41 6 – 11! (les noirs peuvent aussi jouer 20 – 24! 5.40 – 34 24 – 30!! 6.35 x 24 19 x 30 etc. +) 5.39 – 34 17 – 22 6.41 – 36 22 x 31 7.36 x 27 11 – 17 8.33 – 28 18 – 22 9.27 x 18 13 x 33 10.38 x 29 26 – 31!, et parce que 42 – 37 x 37 est puni par 19 – 24 les noirs atteignent la case 36 et débordent.

C) 1.41 – 36 26 – 31 2.27 – 22! 17 x 37 3.36 x 27 21 x 32 4.42 x 31 =.

2.7 27 – 21 16 x 29 28 – 23 19 x 28 39 – 33 28 x 39 43 x 1 +

2.8 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 29 – 24 20 x 38 43 x 1 +

2.9 34 – 30 25 x 23 33 – 29 23 x 34 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5 +

2.10 29 – 23 18 x 29 33 x 24 22 x 35 32 – 28 20 x 29 28 – 22 17 x 28 38 – 33 28 x 39 43 x 5 (ou 43 x 5) +

2.11 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 29 30 – 24 19 x 30 35 x 4 +

2.12 29 – 24 19 x 39 49 – 43 39 x 48 38 – 33 48 x 22 28 x 10 +

2.13 29 – 23 18 x 49 28 – 22 17 x 28 32 x 25 49 x 21 25 – 20 15 x 24 30 x 26 +

2.14 34 – 30 25 x 34 33 – 29 34 x 23 28 x 19 26 x 28 38 – 32 28 x 37 42 x 31 13 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 4 +

Leçon 3: Enchaînements

Ex 3.1 36 – 31! suivi par 35 – 30 25 x 23 31 – 27 21 x 32 37 x 30 =.

Ex 3.2 17 – 22 26 x 17 24 – 29 33 x 24 22 x 42 24 – 20 11 x 22 31 – 26 22 x 31 26 x 48 +.

3.3 L'aile droite blanche est économiquement enchaînée, pendant que les noirs sont plus actifs sur l'autre

aile. La position est meilleure pour les noirs. La partie se continua par :

1... 14 – 20 2.49 – 44 20 – 24 3.48 – 43 2 – 8 4.44 – 40 18 – 22 5.28 – 23 19 x 28 6.30 x 19 13 x 24 7.38 – 32 22 – 27 8.33 x 31 24 – 29 9.34 x 23 12 – 18 10.23 x 12 21 – 26 11.12 x 21 16 x 49

3.4 L'enchaînement n'est pas économique et les noirs contrôlent l'autre aile.

La position est favorable les noirs. La partie Tsjertok – Dybman se continua par :

36.41 – 36 15 – 20 37.27 – 22 18x27 38.31 x 22 23 – 29 39.36 – 31 20 – 25 40.22 – 18 17 – 22 41.18 x 27 3 – 8 42.26 x 17 11 x 33 43.27 – 22 19 – 23 44.32 – 27 24 – 30 45.37 – 32 33 – 39 46.43 x 34 29 x 40 47.45 x 34 30 x 39 48.22 – 17 39 – 44 49.31 – 26 44 – 49

3.5 Les blancs sont enchaînés par le marchand de bois-pendant que les noirs contrôlent l'autre aile. La position est meilleure pour les noirs.

La partie G. Jansen – Sijbrands se continua par :

29.37 – 31 24 – 30! 30.35 x 24 19 x 30. Maintenant Les blancs ont un pion suspendu en 31, Les noirs de manière surprenante arrêtent de jouer à droite et encerclent le centre blanc pour bloquer leur adversaire.

31.42 – 37 30 – 35 32.29 – 24 20 x 29 33.34 x 23 13 – 19 34.40 – 34 9 – 13 35.45 – 40 15 – 20 36.23 – 18 13 x 22 37.32 – 27 12 – 18 38.38 – 32 8 – 13 39.34 – 29 19 – 24 40.29 – 23 18 x 38 41.27 x 9 38 x 36 42. 9 – 4 14 – 19 43.40 – 34 24 – 30 44. 4 – 15 19 – 23 45.15 x 21 16 x 27 46.26 – 21 27 x 16 47.28 – 23 16 – 21 48.23 – 19 21 – 27 49.19 – 14 27 – 32 50.37 x 28 36 – 41

3.6 Il y a moins de pions enchaînés par le marchand de bois qu'il n'est usuel. Les blancs contrôlent la case 27.

Après 1.44 – 40! les noirs ne peuvent jouer 19 – 23 à cause de 40 – 34 avec la menace mortelle 27 – 22 +. aussi: 1.44 – 40 9 – 14 2.32 – 28 12 – 17 3.37 – 32 17

– 21 45.42 – 37 8 – 12 46.28 – 22! etc.
B+

3.7 L'enchaînement du trèfle est économique et les blancs sont actifs sur l'autre aile. 32 – 28 x 27 donne aux blancs de bonnes chances de gain.

3.8 Les blancs ont des pions inactifs en 40 et 45, qui rendent l'enchaînement du trèfle moins économique.

De plus, les noirs peuvent jouer 24 – 29! (30 – 24 échoue sur un coup de dame de 47)

3.9 1... 19 – 24! permet l'enchaînement: 2.36 – 31 13 – 19! 3.41 – 36 8 – 12! et après 27 – 22 x 22 suit 23 – 28! gagnant un pion.

3.10 Les noirs ont un marchand de bois mais ne contrôlent pas l'autre aile. L'avant poste en 27 est vulnérable, bien qu'il ne puisse pas être attaqué immédiatement: 37 – 32? est suivi par le 2 – 7 18 – 23 24 – 30 20 x 49 coup de dame.

Les blancs auraient pu jouer 1.37 -31! 2 – 7 2.45 – 40! 18 – 23 (9 – 14 35 – 30 29 – 23 x 24 etc. avec dame en 2) 3.29 x 18 12 x 32 4.42 – 37!! 32 x 41 5.36 x 47 27 x 36 6.47 – 41 36 x 47 7.38 – 32 47 x 29 8.34 x 1 +

Leçon 4: Développement

4.1 50... 34 – 39 51.44 x 33 23 – 29 52.33 x 24 13 – 19 53.24 x 22 17 x 48 N+

4.2 Les blancs perdent les pions 27 et 28, pendant que le pion 26 recule de deux temps, aussi ils perdent $4 + 4 + 2 = 10$ temps.

Les noirs perdent les pions 11 et 22, aussi ils perdent $2 + 4 = 6$ temps.

Comme les noirs peuvent jouer après l'échange les blancs perdent un autre temps.

Les blancs perdent 5 temps

4.3 Les blancs perdent le pion 24 (5 temps) pendant que les noirs perdent le pion 20 (= 3 temps). Comme le pion 23

recule de 2 temps, les blancs perdent $2 + 2 = 4$ temps.

4.4 Les noirs perdent le pion 17 (=3 temps) pendant que les blancs perdent le pion 32 (= 3 temps), aussi il n'y a pas de différence.

4.5 Les noirs ont 13 temps de plus. 20 – 25 x 24 gagnent deux autres temps: Les blancs perdent le pion 29 (= 4 temps) pendant que les noirs perdent le pion 15 (= 2 temps).

Les noirs ont 15 temps de plus.

4.6 Les blancs perdent 2 temps, les noirs perdent 6 temps. Les blancs gagnent 4 temps.

4.7 Les blancs perdent $1 (44) + 2 (40) = 3$ temps mais le pion 50 gagne 2 temps, aussi ils perdent 1 temps. les noirs perdent $5 + 6 = 11$ temps. Les blancs gagnent $11 - 1 = 10$ temps.

4.8 Il faut regarder ce qu'il se passe après 27 – 22. Les blancs perdent les pions 22 et 28, pendant que les noirs perdent les pions 18 et 19. Transporter Le pion 33 de 31 ne change rien.

Les blancs perdent $5 + 4 = 9$ temps, pendant que les noirs perdent $3 + 3 = 6$ temps. Les blancs perdent au total $9 - 6 = 3$ temps.

4.9 $4 \times 2 + 3 \times 4 + 1 \times 4 + 1 \times 5 - (4 \times 1 + 3 \times 2) = 29 - 10 = 19$ temps. C'est plus qu'il n'en faut!

4.10 $3 \times 1 + 4 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 4 - (4 \times 1 + 4 \times 2 + 3 \times 3 + 1 \times 5) = 28 - 26 = 2$. Les blancs ont 2 temps de plus.

4.11 **Bouger** le pion 49 à 30 pour donner la symétrie coûte 4 temps. 4 temps de retard est une bonne chose dans une position classique fermée.

Leçon 5: cases stratégiques

5.1 24 – 19 29 x 20 37 – 31 33 x 4 B+

5.2 9.39 – 33 17 – 22! 10.28 x 26 18 – 23 11.29 x 18 13 x 42 N+

5.3 1.29 – 23? 18 x 29 2.28 – 23 29 x 18
3.39 – 34 20 x 29 4.34 x 3 et la dame est
prise (par exemple) 13 – 18 5.3 x 20 15 x
24 =.

5.4 37.48 – 43? 23 – 29! 38.34 x 23 19 x
37 39.30 x 10 9 – 14! 40.10 x 19 27 –
32! 41.38 x 18 12 x 14 N+

5.5 47.29 – 24! 19 x 30 48.40 – 35! et 30
– 34 est suivi par 33 – 29 34 x 23 28 x 8
12 x 3 27 – 21 16 x 27 32 x 23 +.

Leçon 6: faiblesses

6.1 A) 34 – 29? 22 – 28 +
B) 37 – 31 22 – 28 32 x 23 (33 x 22 24 –
29 +) 19 x 28 33 x 22 24 – 29 34 x 23 25
– 30 35 x 24 20 x 36 +.
C) 32 – 28 24 – 29! 33 x 11 22 x 31 +

6.2 **M. Tuik – D. de Jong** l'aile gauche
blanche n'est pas développée du tout.
Les pions 34 / 25 / 40 / 45 ne sont pas
actifs. La distribution des pions est
mauvaise. Le centre blanc est trop faible.

6.3 **W. Ludwig – L. Sekongo** l'aile droite
noire est enfermée. Les pions 12 et 1 ne
sont pas actifs non plus. L'autre aile n'est
pas développée proprement avec un
vilain pion en 10 (il serait mieux en 4). les
noirs ont peu d'espace de jeu à cause de
l'enchaînement.

6.4 Les noirs n'ont aucune formation
active. Les noirs sont très limités. Le pion
7 ne peut jouer à cause de 7 – 11 32 –
28 B+. Seul le pion 9 peut jouer. Les noirs
n'ont plus de pion de base, ce qui rend
leur position tactiquement vulnérable. Les
blancs peuvent jouer 39 – 34! 9 – 14* 22
– 17 12 x 21 26 x 17 (7 – 12 48 – 42 12 x
21 32 – 28 B+)

6.5 **Stempher – Hoving** les noirs ont
perdu le contrôle de 23 et 24. Les blancs
ont une forte attaque. Le pion 9 est
suspendu rendant leur position
tactiquement vulnérable. Après 6 – 11
Les blancs vont à dame 23 – 19 14 x 23
38 – 32 27 x 20 25 x 3 +.

6.6 Les blancs ont un pion suspendu en
44. si les noirs ont le trait ils peuvent
enchaîner leur adversaire avec 23 – 29!

Leçon 7: espace

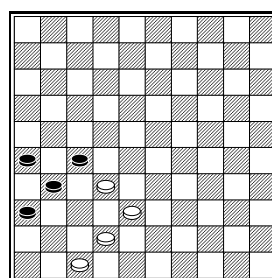
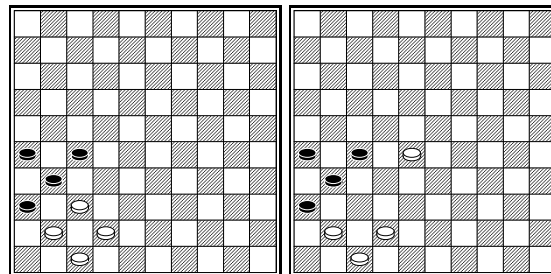
7.1 32 – 27? 25 – 30! 34 x 25 18 – 23
N+1

7.2 Les noirs ne contrôlent pas l'autre
aile.

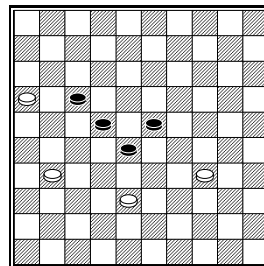
7.3 29 – 23? 25 – 30! 34 x 25 14 – 20 25
x 14 9 x 18 N+1

7.4 25 – 30 34 x 25 15 – 20 24 x 15 4 –
10 15 x 4 13 – 19 4 x 27 21 x 45 N+

7.5



7.6



7.7

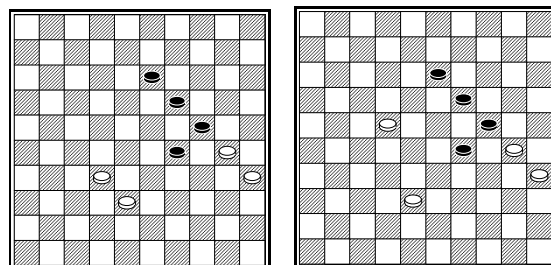
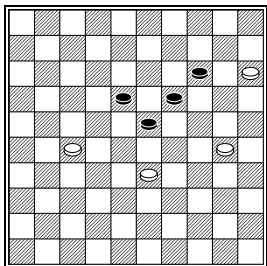
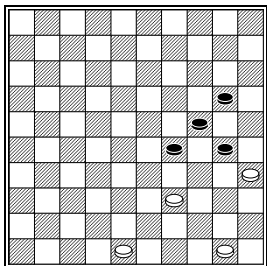


diagramme 2: Le pion 32 peut aussi être en 31. 13 – 18 32 – 27 18 – 23 27 – 22 +.

7.8

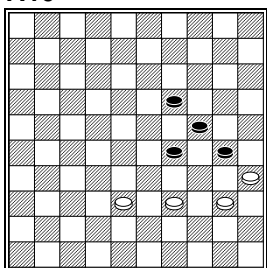


7.9



29 – 34 48 – 43 20 – 25 50 – 45

7.10



19 – 23 38 – 32

Leçon 8: tactiques

8.1 43.27 – 21 25 x 34 44.32 – 27 23 x 32 45.21 – 16 32 x 21 46.16 x 40 +

8.2 42.35 – 30 24 x 35 43.33 – 29 23 x 34 44.27 – 21 16 x 27 45.32 x 25 +

8.3 44.33 – 29 24 x 42 45.48 x 46 B+1

8.4 A) Les blancs enchaînent l'aile droite noire, pendant que les noirs enchaînent l'aile blanche gauche. Les blancs contrôlent mieux le centre, parce qu'ils construisent la flèche 33 / 39 / 44 pour pionner 33 – 28 x 28.

B) 24... 22 – 28? 25.31 x 22 28 x 50 26.22 – 18 13 x 22 27.29 – 23 20 x 18

28.38 – 33 50 x 28 29.37 – 31 26 x 37 41 x 1 +

8.5 27 – 22 18 x 27 28 – 22 17 x 30 40 – 34 24 x 31 34 x 3 27 x 38 3 x 8 +

8.6 1.37 – 31! 21 – 26 (Les blancs peuvent effectuer le même plan en commençant par 1.24 – 20.) Les blancs menacent d'enchaîner l'aile droite noire par 31 – 26. La réponse noire est forcée. 2.24 – 20! 26 x 37 3.32 x 41 le cou de ce plan est que 17 – 21 est suivi par le collage 20 – 14! +.

3... 13 – 18 est suivi par 4.20 – 15! 9 – 14 5.49 – 43 17 – 21 6.28 – 22 21 x 32 7.22 x 13 B+.

8.7 A) Les blancs n'ont aucune formation et ne contrôlent aucune case stratégique. B) les noirs contrôlent les cases 27 et 24. C) 17 – 22! (dans la partie Krajenbrink – Clerc 18 – 23? fût joué) Maintenant 32 – 28 est puni par 24 – 29!! 33 x 4 22 x 31 4 x 22 27 x 18.

1... 17 – 22 2.30 – 25 gagnent positionnellement en occupant toutes les cases stratégiques: 18 – 23 3.34 – 30 et maintenant à la fois 3... 23 – 29 + et 3... 9 – 13 4.39 – 34 13 – 18 5.34 – 29 23 x 34 6.30 x 39 18 – 23 gagne.

8.8 24 – 29 33 x 24 18 – 22 27 x 20 21 – 27 32 x 12 23 x 41 36 x 47 26 x 48 24 x 13 48 x 7 (ou 48 x 1) +

C 8.9 39 – 34 28 x 39 48 – 42 39 x 37 41 x 1 +

C 8.10 27 – 22 18 x 27 38 – 33 27 x 29 39 – 34 23 x 32 34 x 23 19 x 28 30 x 26 gagne le pion 32

C 8.11 25 – 20 14 x 25 37 – 31 26 x 30 42 – 37 21 x 32 37 x 6 +

C 8.12 28 – 23 19 x 39 30 x 10 4 x 15 37 – 31 26 x 28 38 – 33 21 x 32 33 x 4 +

F 8.13 Chizhov – Kalmakov 28 – 22! 20 – 24 22 – 18 23 x 12 34 – 29 24 x 33 32 – 28 33 x 22 27 x 9

F 8.14 33 – 29 24 x 33 38 x 29 13 – 19 32
– 28 22 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 11 +

F 8.15 40 – 34 menace à la fois 34 – 30
33 – 28 et 26 – 21 34 – 30 33 – 29 22 –
27 32 x 21 16 x 27 34 – 29 17 – 22 33 –
28 22 x 24 44 – 40 35 x 33 38 x 9 +

F 8.16 27 – 22 18 x 27 39 – 34 8 – 13 34
– 29 12 – 18 29 x 9 13 x 4 38 – 32 27 x
29 30 – 24 choix 25 x 1 +

C 8.17 32 – 28 22 x 42 31 – 26 42 x 31 2
x 17 11 x 22 36 x 9 +

S 8.18 23 – 18 13 x 22 40 – 34 +

C 8.19 34 – 29 23 x 32 44 – 39 35 x 33
31 – 27 22 x 31 36 x 9

F 8.20 36 – 31 menace 24 – 19 alors que
22 – 27 est puni par 31 x 22 28 x 17 24 –
19 13 x 24 37 – 32 26 x 28 33 x 2 24 x 33
2 x 16 +

S 8.21 35 – 30 24 x 44 50 x 39 + a été
raté dans la partie.

C 8.22 37 – 31 26 x 37 47 – 41 37 x 46
39 – 34 46 x 23 27 – 22 18 x 27 29 x 20
15 x 24 38 – 32 27 x 29 34 x 5 +

C 8.23 39 – 34 29 x 49 25 – 20 49 x 12
20 x 7 + a été raté dans la partie.

F 8.24 28 – 22! (31 – 26? 15 – 20 26 x 17
18 – 22 27 x 29 19 – 24 30 x 19 13 x 11
=> 21 – 26
34 – 29 26 x 17 27 – 21 23 x 25 21 x 12 +

Leçon 9: Judging positions

9.1 3.40 – 35! 24 – 29 4.41 – 36 (ou 4.43
– 39) 29 x 40 5.45 x 34 +

9.2

1) Les blancs ont des formations fortes
aux deux ailes et au centre. Les noirs ont
moins de formations actives.

2) Les blancs ont un faux marchand de
bois qui semble bon.

3) La différence de temps est de = - 2

4) Les blancs tiennent la case 27. Ils
contrôlent aussi 28.

5) Comme les noirs occupent la case 22
ils sont pris par le faux marchand de bois
et donc limités

6) Les noirs manquent d'espace sur les
ailes et au centre, après 38 – 32! ils ne
peuvent pas aller en 23 non plus.

15) Les noirs n'ont pas de moyen
tactique d'empêcher le coup important
38 – 32. (si Le pion 11 était à la case
12 ils auraient le coup de dame 22 –
28 33 x 22 16 – 21). Les noirs doivent
garder à ce que le pion 35 ne soit pas
utilisé pour combiner. (42 – 37 19 – 23
48 – 42 8 – 12? 34 – 30! 35 x 24 33 –
29 par exemple)

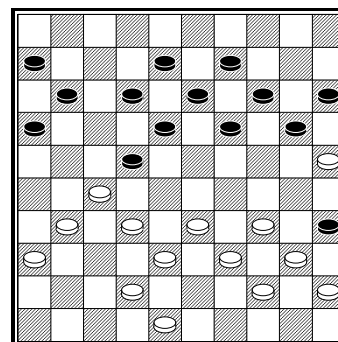
Les blancs est sont capables de limiter
les noirs sévèrement par 38 – 32. Les
noirs risquent le blocage.

26.38 – 32! 8 – 12

Les noirs ne peuvent jouer 26... 19 – 23
27.33 – 28 B+

26... 20 – 24 27.34 – 29! 11 – 17 28.29 x
20 15 x 24 29.43 – 38 perd rapidement.

26... 20 – 24 27.43 – 38 3 – 8



28.48 – 43!

Un bon coup. Aussi fort aurait été 28.34 –
29! 19 – 23 29.48 – 43 23 x 34 30.40 x 29
11 – 17 31.32 – 28 avec un
enchaînement mortel. Le seul coup pour
les noirs est 31... 6 – 11, mais leurs
problèmes empirent. Les blancs peuvent

choisir entre différents plans gagnants. L'un d'eux est 32.45 – 40 20 – 24 33.29 x 20 15 x 24 34.40 – 34 suivi par 34 – 29.

28... 20 – 24 29.34 – 29 22 – 28

Les noirs sacrifient un pion. après 29... 15 – 20 30.32 – 28 les noirs n'ont plus de temps de repose pour laisser la prise 28 x 17 et perdent.

9.3

1) les noirs ont des formations fortes. Les blancs n'ont aucune formation active

2) Pas d'enchaînement.

3) Les noirs possèdent <21> / <22> / <23> / <24>, leur donnant une ligne de front forte. Avec la flèche active 16 / 21 / 26 les noirs contrôlent la case <27>.

4) différence de développement = – 7. les noirs ont un gain de 7 temps dans le développement.

5) les noirs n'ont aucune faiblesse. Les blancs ont des pions inactifs sur les flancs.

6) Les blancs manquent d'espace. Sans contrôle sur les cases stratégiques ils seront rapidement bloqués.

7) 33 – 29 24 x 31 36 x 29 ne sauve pas les blancs à cause du débordement noir 26 – 31 sur l'aile gauche.

Il est clair que tous les critères sont en faveur des noirs. Dans la partie les noirs finissent de jolie façon.

37.49 – 43 24 – 30 38.35 x 24 19 x 30
39.33 – 29 est suivi de 21 – 27 et 27 – 31 N+.

Les blancs n'ont plus d'espace et sacrifient. Les noirs contrôlent les cases stratégiques. Le pion en 30 joue un rôle important.

Un grand merci à toutes les bénévoles qui ont participé à la réussite de ce Championnat de France !!!

Georges Chaudron



http://lau.descamps.free.fr/compiegne2004/chpt_france/bruian/Bltz-15-08-2004.asf

