

# A course in draughts

## Part II

## Sections 5 et 6

Traduit par Dominique THINEY – Faustin EKOLLO – Serge MINAUX

## A course in draughts part II

Création du Club « Le Damier Compiègnois » en 1967 puis au J.O. en 1969



Création du Club « Le Damier Compiègnois » en 1967 puis au J.O. en 1969 par :



Marc Pinet



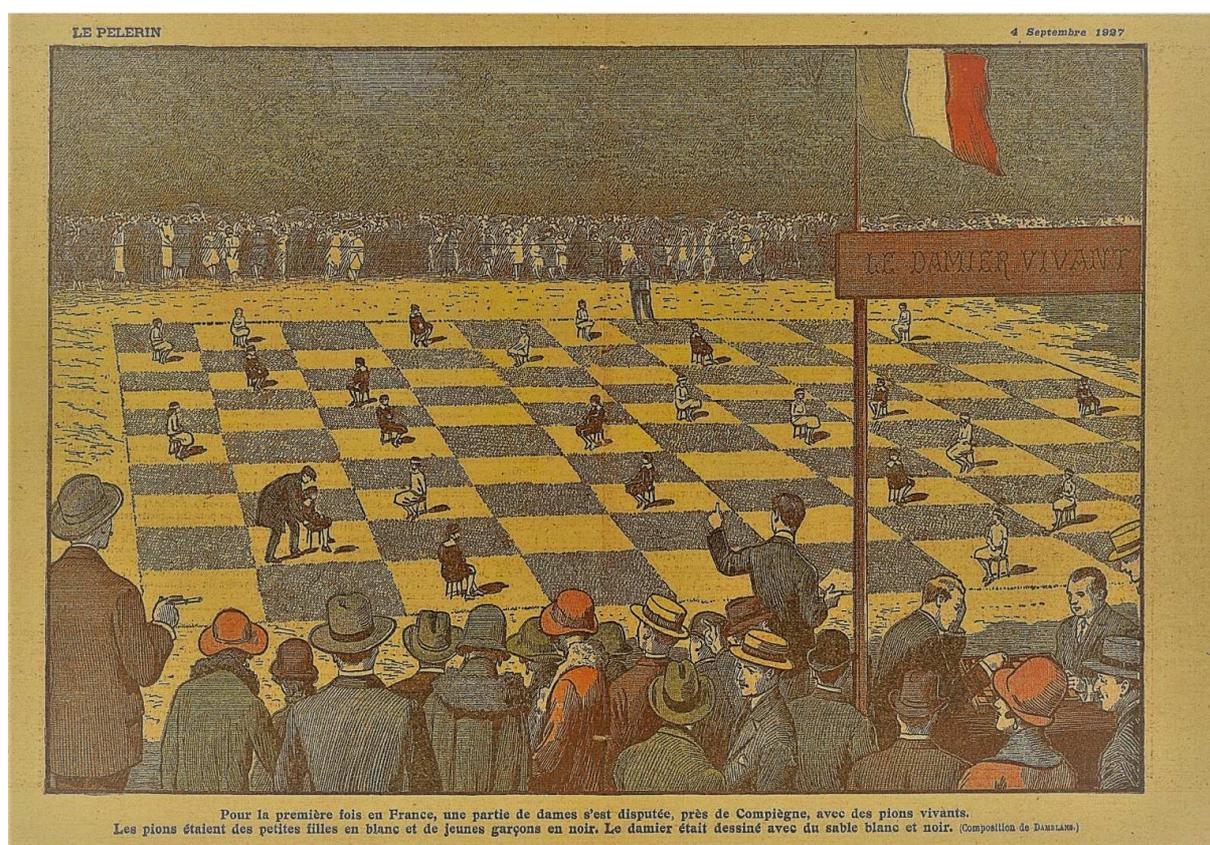
Jean Goubet



Georges Chaudron



Edgar Aubry



Le Damier vivant au parc de Margny les Compiègne en août 1927  
entre les Maitres FABRE (Champion du monde) et de JONGH (Champion de Hollande)

**Ce COURS de Tjalling Goedemoed a été divisé en trois parties pour faciliter son édition : 3ème parties , section 5 et 6. ( par S. Minaux)**

☑ 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

# 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. Développement	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 avec le Maire Jean Legendre au centre

# 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)

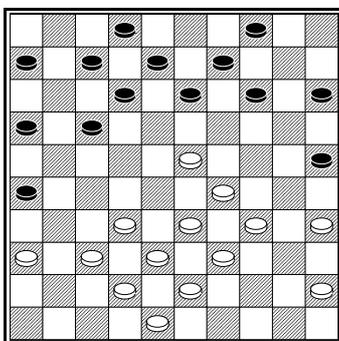
Mon désir est que vous appreniez beaucoup de ce cours en améliorant votre jeu.

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

# Section 5:

## systemes d'attaque



Dans la section 4 nous reverrons l'attaque de l'aile droite. Dans cette section nous étudierons d' autres systèmes d'attaque. Nous commencerons par l'attaque au centre, avec un avant-poste en <23> (voir le diagramme). Après avoir étudié comment jouer une attaque nous envisagerons quand jouer contre une attaque au centre.

Quand on attaque avec un avant-poste en <22> nous avons également l'attaque classique (l'adversaire possède la case <23> ) et l'attaque Hoogland (l'adversaire n'a pas de pion en <23>).

Dans l'attaque Roozenburg l' avant-poste en <24> est combiné avec un pion en <27> pendant que l'adversaire occupe la case <23>. Une situation encore plus complexe est la Partie Bonnard.

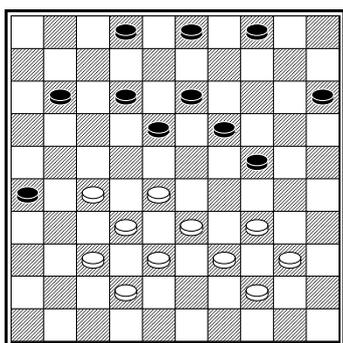
Quelque fois la menace de prendre l'attaque Roozenburg est contrée par une contre attaque, appelée "contre attaque Springer". Cela peut conduire à une attaque au centre.

Les systèmes dans cette section sont assez complexes. Après l'introduction de ces systèmes vous aurez probablement besoin à la fois d'expérience et d'étudier plus de parties pour vraiment les maîtriser.

chapitres

1. [L'attaque au centre](#)
2. [Jouer contre une attaque au centre](#)
3. [L'attaque classique](#)
4. [L'attaque Hoogland](#)
5. [Jouer contre une attaque Hoogland](#)
6. [Roozenburg](#)
7. [Partie Bonnard](#)
8. [Contre attaque Springer](#)
9. [Pion taquin de chaque côté](#)
10. [solutions de la section 5](#)

# 1.L'attaque au centre



Domchev – Valuzhis

Les noirs ont 3 temps de retard dans leur développement. Ils pouvaient jouer 35... 18 – 23 avec une bonne position classique fermée. Ils craignirent probablement 36.27 – 22 mais sur ce coup les noirs peuvent jouer un brillant sacrifice: 36... 24 – 30!! 37.34 x 25 12 – 17! (menaçant 26 – 31 suivi de 15 – 20 et 17 x 48 +. 38.22 – 18 13 x 2 crée une nouvelle menace: 22 – 27 N+.

Dans la partie les noirs autorisent leur adversaire à lancer une attaque au centre, en cassant la structure classique.

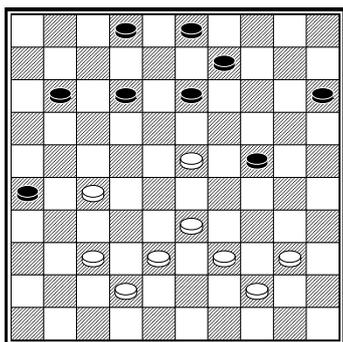
35... 04 – 09? 36.28 – 23! 19 x 28  
37.32 x 23 18 x 29 38.34 x 23

38... 13 – 19 39.23 x 14 9 x 20 est mauvais à cause de l'inactivité du pion en 15.

Après 38... 9 – 14 39.37 – 32

menaçant 23 – 18 32 – 27 33 – 29 39 x 6 B+.

39... 11 – 16 40.33 – 29 24 x 33 41.39 x 28 les blancs ont une bonne attaque.



38... 13 – 18?

**Exercice 1.1** comment les blancs gagnent ils maintenant avec une combinaison?

Sekongo – Tsjizjow  
Wch 1996

1.33 – 29 17 – 22 2.39 – 33 11 – 17  
3.44 – 39 6 – 11 4.50 – 44 1 – 6  
5.31 – 26 16 – 21

Le début de la fascinante ouverture Keller .

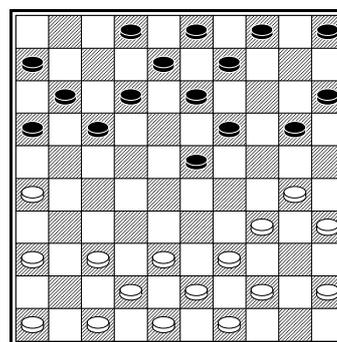
6.32 – 28 19 – 23 7.28 x 19 14 x 23  
8.35 – 30 10 – 14

L'ouverture Keller continue habituellement par 9.30 – 24 et les noirs choisissent entre 9... 21 – 27, 9... 23 – 28 et 9... 5 – 10.

9.40 – 35 14 – 19 10.37 – 32

Ce coup faible offre aux noirs l'opportunité de pionner pour construire un centre fort. Les noirs gagnent du temps.

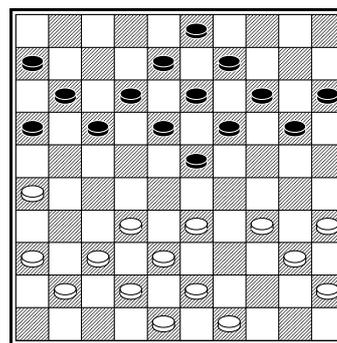
10... 21 – 27  
11.32 x 21 22 – 28 12.33 x 22 18 x 16  
13.29 x 18 12 x 23 14.41 – 37 07 – 12



Les noirs commencent la construction d'un losange de Barteling. Le pionnage du pion en 25 donne aux noirs 4 temps d'avance.

Les noirs auront 5 temps d'avance de développement.

15.46 – 41 13 – 18 16.30 – 25 08 – 13  
17.25 x 14 09 x 20 18.37 – 32 05 – 10  
19.41 – 37 10 – 14 20.44 – 40 04 – 09  
21.47 – 41 02 – 08 22.39 – 33



22... 23 – 28!

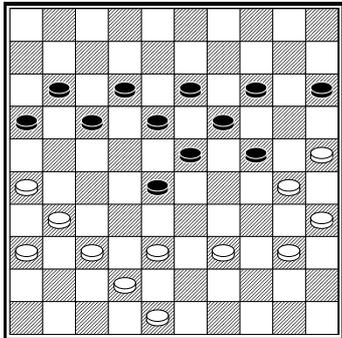
Les noirs ont construit le losange de Barteling. La prochaine étape est le déclenchement de l'attaque. A cause de 21.47 – 41 les blancs peuvent pionner l'avant-poste facilement.

23.33 x 22 17 x 28 24.32 x 23 19 x 28  
25.38 – 32 13 – 19 26.32 x 23 19 x 28

27.35 – 30 18 – 23 28.43 – 38 14 – 19

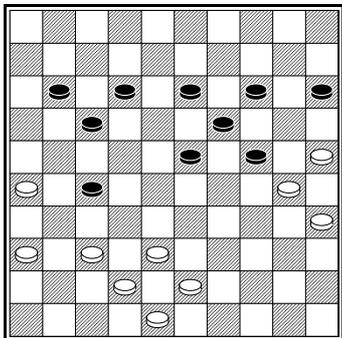
Maintenant les noirs renforcent l'attaque par la construction d'un centre fort derrière l'avant-poste. Notez que les noirs amènent beaucoup de pions dans la zone 11 – 20.

29.30 – 25 09 – 14 30.37 – 31 11 – 17  
 31.41 – 37 08 – 13 32.49 – 44 12 – 18  
 33.44 – 39 20 – 24 34.40 – 35 06 – 11  
 35.45 – 40 03 – 08 36.34 – 30 08 – 12



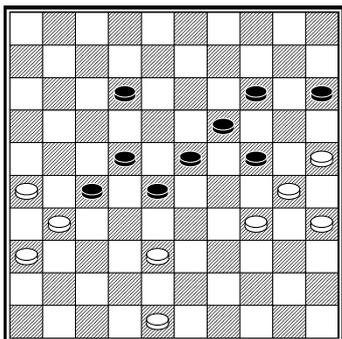
Les noirs ont construit une position compacte, contrôlant à la fois 23 et 24. Les cases 11 jusqu'à 19 sont toutes occupées. L'étape suivante est le contrôle de la case 27. La différence de temps est de 5 en faveur des noirs.

37.40 – 34 16 – 21 38.39 – 33 28 x 39 39.34 x  
 43 21 – 27 40.31 x 22 18 x 27



Les noirs occupent toutes les cases stratégiques. L'avant-poste peut être défendu horizontalement.

41.37 – 32 11 – 16 42.32 x 21 16 x 27  
 43.42 – 37 23 – 28 44.43 – 39 13 – 18  
 45.39 – 34 18 – 23 46.37 – 31 17 – 22



La position noire est supérieure. Les noirs occupent toutes les cases stratégiques + <28>. La différence de temps est encore – 5.

47.38 – 32 28 x 37 48.31 x 42 15 – 20  
 49.42 – 38 24 – 29 50.38 – 32 27 x 38  
 51.26 – 21 29 x 40 52.35 x 44 23 – 28  
 53.36 – 31 28 – 32 54.44 – 39 22 – 28  
 55.31 – 26 38 – 42 56.48 x 37 32 x 41  
 57.21 – 17 12 x 21 58.26 x 17 41 – 46

Les blancs abandonnent

Nous pouvons résumer la stratégie noire comme suit:

- Step 1:** construction d'un centre fort
- Step 2:** Prendre un avant-poste
- Step 3:** Renforcer le centre derrière l'avant-poste
- Step 4:** Conquérir les cases stratégiques
- Step 5:** Finir la partie

### Tsjizjow – Verchovich

*championnat de russie 1990*

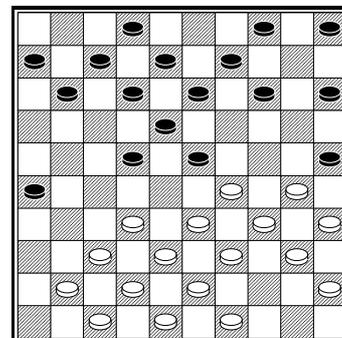
1.33 – 29 17 – 22 2.39 – 33 11 – 17  
 3.44 – 39 06 – 11 4.50 – 44 01 – 06  
 5.31 – 26

5... 16 – 21 conduit à l'ouverture Keller mais les noirs choisissent une autre continuation.

5... 20 – 25 6.35 – 30 19 – 23  
 7.32 – 28 23 x 32 8.37 x 28 13 – 19  
 9.36 – 31 09 – 13 10.40 – 35 03 – 09  
 11.44 – 40 19 – 23 12.28 x 19 14 x 23

Les blancs centralisent leurs pions, se tenant prêt à l'attaque. La flèche 41 / 37 / 32 est construite.

13.31 – 27 22 x 31 14.26 x 37 10 – 14  
 15.37 – 32 17 – 22 16.41 – 37 16 – 21  
 17.46 – 41 21 – 26

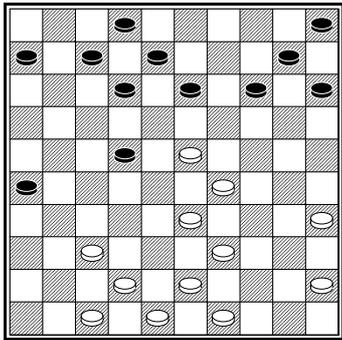


Les blancs font un couple de pionnage pour placer un avant-poste en 23. Les blancs jouent 20.29 – 23 immédiatement, ne laissant pas aux

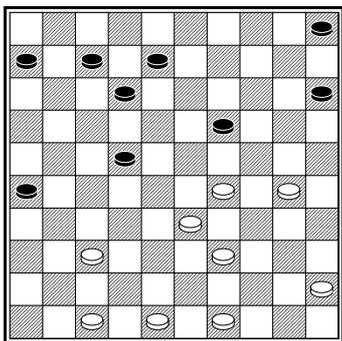
noirs le temps de bloquer l'attaque au centre par 14 – 19.

18.32 – 28 23 x 32 19.37 x 17 11 x 22  
 20.29 – 23 18 x 29 21.34 x 23 25 x 34  
 22.40 x 29 13 – 19 23.41 – 37 19 x 28  
 24.38 – 32 09 – 13 25.32 x 23 04 – 10

25... 13 – 18 26.35 – 30 4 – 9 27.30 – 24  
 empêchant 9 – 13 donne aux blancs une attaque  
 prometteuse. En conséquence les noirs décident  
 de pionner l'avant-poste dans quelques coups et  
 pour cela ils construisent la flèche 5 / 10 / 14.

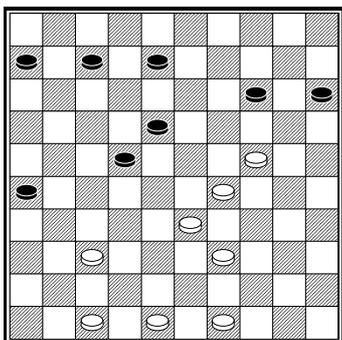


26.35 – 30 13 – 19 27.43 – 38 19 x 28  
 28.38 – 32 08 – 13 29.32 x 23 13 – 19  
 30.42 – 38 19 x 28 31.38 – 32 02 – 08  
 32.32 x 23 14 – 19 33.23 x 14 10 x 19



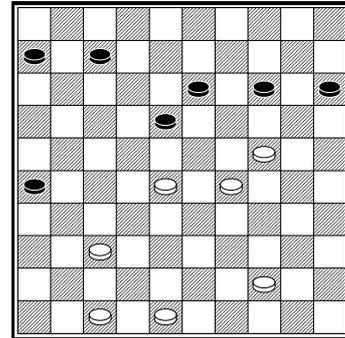
Le pion 23 est parti. Maintenant les blancs vont  
 prendre la case 24 dans le but de maintenir  
 l'attaque.

34.45 – 40! 5 – 10 35.40 – 35 12 – 18  
 36.30 – 24 19 x 30 37.35 x 24 10 – 14



Les blancs ont installé leur avant-poste en <24>.  
 Ils imaginent une jolie façon prendre le centre sur  
 la case 28.

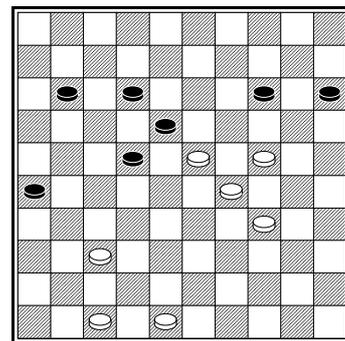
38.49 – 44! 8 – 13 39.33 – 28! 22 x 33  
 40.39 x 28



Un coup brillant! les blancs utilisent la tactique  
 pour prendre le contrôle du centre. Les noirs ne  
 peuvent attaquer l'avant-poste par 14 – 19.

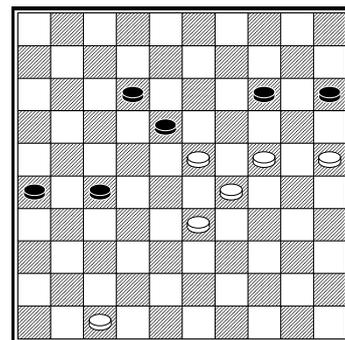
**Exercice 1.2** comment les blancs gagnent-ils  
 Après 40... 14 – 19?

40... 07 – 12 41.28 – 23! 06 – 11  
 42.44 – 39 18 – 22 43.39 – 34 13 – 18



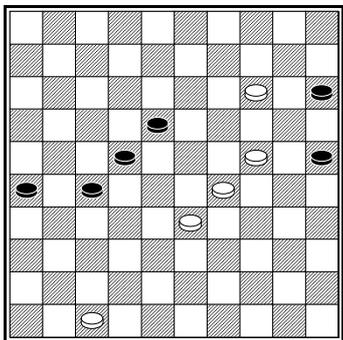
Les blancs ont une bonne position d'attaque,  
 mais ne contrôlent pas toutes les cases  
 stratégiques. Donc ils doivent encore batailler  
 pour gagner la partie.

44.34 – 30 22 – 27 45.30 – 25 11 – 17  
 46.48 – 42 17 – 22 47.37 – 32 27 x 38  
 48.42 x 33 22 – 27



Les blancs transportent un pion en <25> dans le but de déborder avec un sacrifice. Le pion 47 assure la défense de l'autre aile.

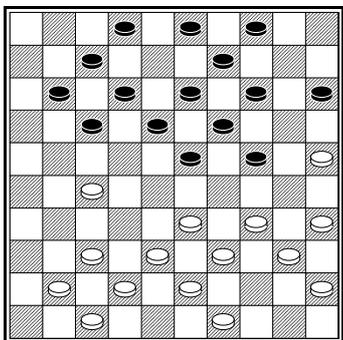
49.25 – 20! 14 x 25 50.23 – 19 12 – 17  
51.19 – 14 17 – 22



Les blancs ne peuvent pas aller à dame par 52.14 – 9 à cause de 18 – 23 N+. Après le pionnage en arrière il ne reste plus de défense pour les noirs.

52.33 – 28 22 x 33 53.29 x 38 25 – 30  
54.24 x 35 15 – 20 55.14 x 25 26 – 31  
56.25 – 20 31 – 37 57.38 – 33 27 – 31  
58.20 – 14 31 – 36 59.14 – 10 37 – 42  
60.47 x 38 36 – 41 61.10 – 04

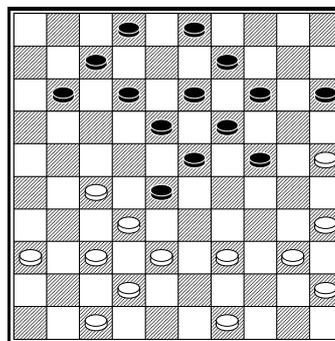
Les noirs abandonnent



### Berends – Kolk

Les noirs commencent une forte attaque au centre.

22... 23 – 28! 23.33 x 22 17 x 28  
24.34 – 30 18 – 23 25.38 – 32 13 – 18  
26.41 – 36 09 – 13 27.43 – 38 04 – 9

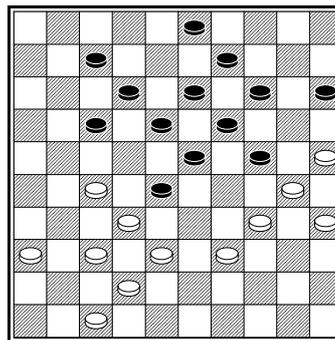


Les blancs contrôlent <27>. les noirs ont <23> et <24>. La pyramide centrale noire supporte l'avant-poste <28>.

28.38 – 33 12 – 17

Les noirs auraient pu jouer un pseudo sacrifice fort: 28... 11 – 16! 29.33 x 22 16 – 21 30.27 x 16 18 x 38 31.42 x 33 23 – 29!  
les blancs ne peuvent pas jouer 33 – 28 à cause du coup Philippe. Les noirs obtiennent un avant-poste solide en <38>.

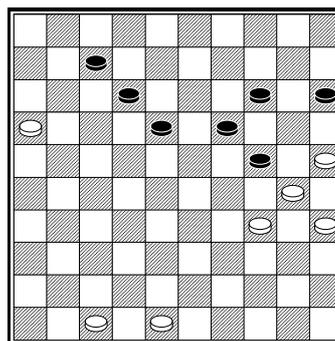
29.33 x 22 17 x 28 30.49 – 43 07 – 12  
31.43 – 38 02 – 07 32.40 – 34 11 – 17



33.38 – 33 17 – 21! 34.27 x 16 03 – 08  
35.33 x 22 18 x 38 36.42 x 33 13 – 18

Les noirs utilisent une idée similaire pour atteindre la case <38>!

37.36 – 31 23 – 29 38.34 x 23 18 x 38  
39.31 – 27 12 – 17 40.37 – 32 17 – 21  
41.32 x 43 21 x 32 42.45 – 40 09 – 13  
43.40 – 34 08 – 12 44.43 – 38 32 x 43  
45.39 x 48 13 – 18

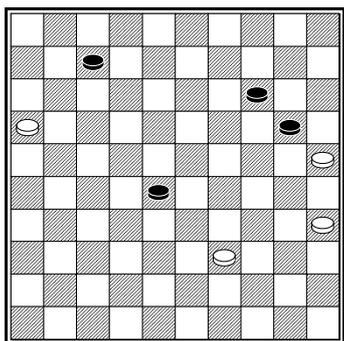


Les noirs ont un contrôle total du centre. Le pion 15 n'est pas mauvais dans cette situation où il y a beaucoup de pions blancs sur l'aile droite. La partie le démontre.

**46.47 – 42 18 – 23 47.42 – 38 15 – 20!**

menaçant de gagner un pion par 24 – 29 suivi de 20 – 24. Les blancs sont obligés d'aller en 33 après quoi les noirs ont calculé que le 2 x 2 résulte en une fin de partie gagnante

**48.38 – 33 23 – 28! 49.33 x 22 24 – 29  
50.34 x 23 19 x 17 51.48 – 43 18 – 23  
52.39 – 33 17 – 22 53.33 – 29 23 x 34  
54.30 x 39 22 – 28**

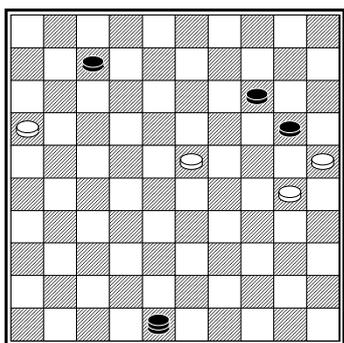


Les noirs gagnent la fin de partie de belle façon.

**55.35 – 30 28 – 32 56.39 – 33 32 – 37  
57.33 – 28**

57.33 – 29 37 – 42 58.30 – 24 42 – 48 59.24 x 15  
48 – 37 60.29 – 24 14 – 20 61.25 x 14 37 x 5 N+.

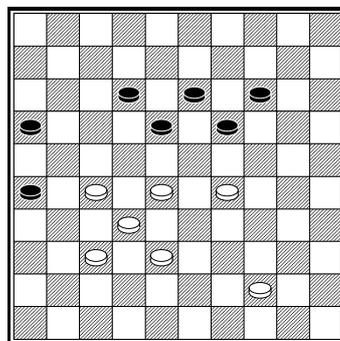
**57... 37 – 42! 58.28 – 23 42 – 48!**



Les blancs ne peuvent pas jouer 23 – 19.

**59.23 – 18 48 – 26 60.18 – 13 26 – 03!**

61.13 – 9 est suivi de 14 – 19 25 x 23 3 x 28 N+.  
Les blancs abandonnent



**R. Smedinga – P. Leijenaar**

Les blancs ont une forte formation au centre et occupent <27>, <28> et <29>. Les noirs n'ont aucune formation active, et ne possèdent aucune case stratégique. Les blancs finissent le travail avec une attaque au centre, mais doivent se montrer patients.

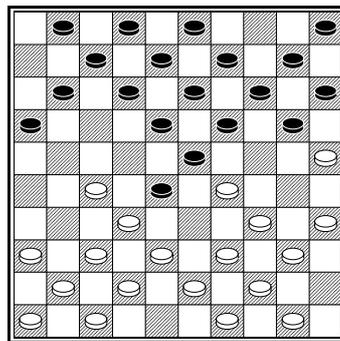
Si les blancs attaquent immédiatement par 1.28 – 23? 19 x 28 2.32 x 23 les noirs ont encore une défense : 13 – 19! 3.38 – 32 19 x 28 4.32 x 23 et maintenant:

1) 4... 16 – 21? 5.27 x 16 18 – 22 6.16 – 11 22 – 27 7.11 – 6 27 – 31 8.23 – 19! 14 x 34 9.6 – 1 31 x 42 10.1 x 47 B+

2) 4... 14 – 20! 5.44 – 39 16 – 21 6.27 x 16 18 – 22 7.16 – 11 22 – 27 8.11 – 6 27 – 31 et les noirs s'échappent vers la remise.

**1.44 – 39! 14 – 20 2.28 – 23! 19 x 28  
3.32 x 23**

et maintenant les noirs sont sans défense sérieuse.

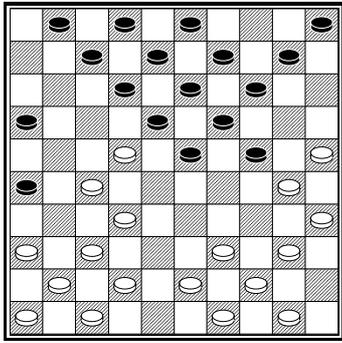


**Wiersma – Gantwarg  
Wch match 1979**

**10... 11 – 17!**

Dans cette partie les noirs réalisent un plan important, en sacrifiant un pion après que les blancs attaquent le pion 28 par 38 – 33.

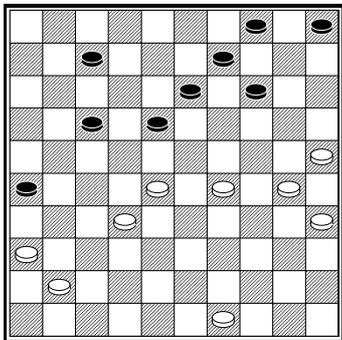
**11.38 – 33 17 – 21 12.33 x 22 20 – 24  
13.29 x 20 15 x 24 14.34 – 30 21 – 26**



L'espace de jeu des blancs est restreint. Ils seront forcés de rendre le pion en 22 tôt ou tard.

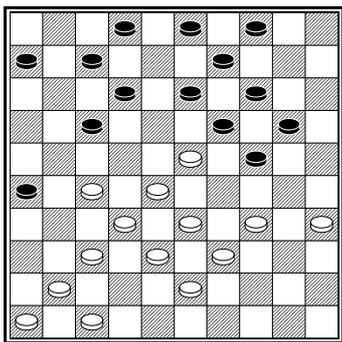
15.42 – 38 10 – 15 16.50 – 45 05 – 10  
17.36 – 31 16 – 21 18.27 x 16 18 x 36

Les blancs rendent le pion mais les noirs ont une meilleure position avec un pion fort en <36>. Ils gagnent la partie après que les blancs aient raté une combinaison gagnante...



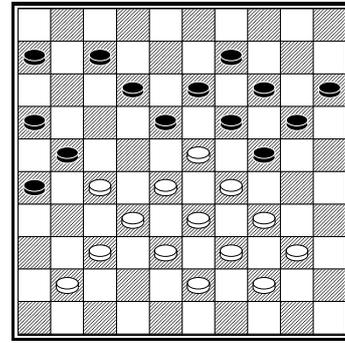
**Doumesh – Tanchikuchina**

**Exercice 1.3 trait aux blancs** Ils ont un plan gagnant. Quels sont les deux premiers coups?



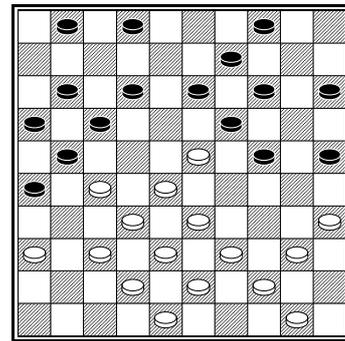
**Nagel – Post**

**Exercice 1.4** les blancs peuvent placer une combinaison donnant une dame en <2>... Essayez de la trouver !



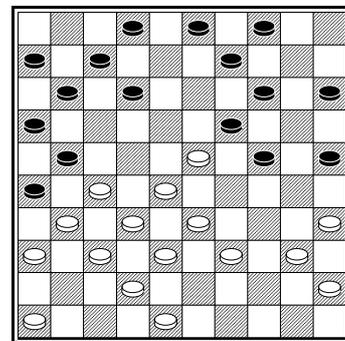
**Schwarzman – Erdenibileg**  
*championnat du monde 2003*

**Exercice 1.5** les blancs placent une belle combinaison. Essayez de la trouver !



**Tj. Goedemoed – O. Dijkstra**

**Exercice 1.6** Les blancs gagnent un pion avec une combinaison. Comment?

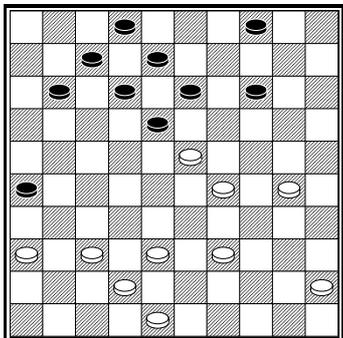


**P. Jonkers – B. Baksoellah**

**Exercice 1.7** Les noirs qui ont le trait réalisent une combinaison, gagnant un pion. Comment?

## 2. Jouer contre une attaque au centre

Une attaque au centre n'est pas toujours bonne. Quelques fois l'adversaire a une stratégie de contre-attaque.



**Boomstra – Okoneshnikov**

Les blancs attaquent au centre, mais sous-estiment les chances de leur adversaire. Ils peuvent déjà jouer 30 – 24 18 – 22 39 – 34 13 – 19 24 x 13 8 x 28 38 – 32 =. Les blancs probablement ne se satisfont pas d'une remise.

**33.45 – 40 11 – 17 34.40 – 35 17 – 22**

Les blancs peuvent encore jouer 35.30 – 24 7 – 11 36.38 – 33 11 – 16 36... 13 – 19 37.24 x 13 8 x 28 38.36 – 31! *suivi de 31 – 27 donne une remise.* 37.37 – 31! 26 x 37 38.42 x 31 13 – 19 38... 16 – 21? 39.31 – 26 21 – 27 40.23 – 19! 13 x 24 41.29 x 9 18 x 38 42.9 – 3 B+ 39.24 x 13 8 x 28 40.31 – 27 22 x 31 41.38 x 18 31 – 37 et les blancs peuvent défendre la position, mais ce n'est pas encore réellement satisfaisant.

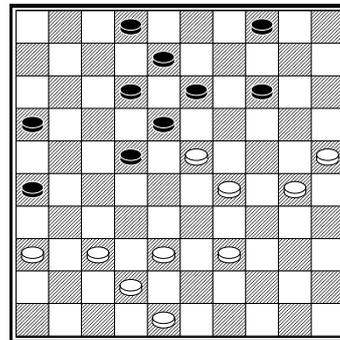
Le meilleur coup est 35.38 – 33! si les noirs jouent 13 – 19 les blancs pionnent 37 – 31 suivi de 31 – 27 avec un petit avantage. si les noirs jouent 35... 7 – 11 36.37 – 31! 26 x 37 37.42 x 31 les blancs ont une bonne position:

1) 37... 11 – 16 38.31 – 27 22 x 31 39.36 x 27 prenant toutes les cases stratégiques.

2) 37... 11 – 17 38.30 – 24! 17 – 21 et comme nous l'avons vu précédemment 31 – 26 suivi de 24 – 19 est gagnant.

3) 37... 22 – 27 38.31 x 22 18 x 27 39.30 – 24 et les blancs ont une bonne position d'attaque.

**35.30 – 25 07 – 11 36.35 – 30 11 – 16**

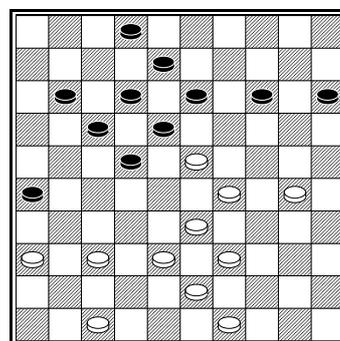


Les noirs obtiennent plus et contrôlent la position.

**37.30 – 24**

Les noirs forcent un coup de dame maintenant.

**Exercice 2.1** comment font ils cela?



**Gantwarg – Winkel**

Les blancs attaquent au centre, mais ils ont peu d'espace pour jouer, en raison des puissantes formations noires. Les blancs ne contrôlent pas <27> et ne peuvent pas aller en <24> non plus: 30 – 24 13 – 19 24 x 13 8 x 28 38 – 32 14 – 20 32 x 23 20 – 24 perd un pion pour les blancs.

**35.30 – 25 13 – 19**

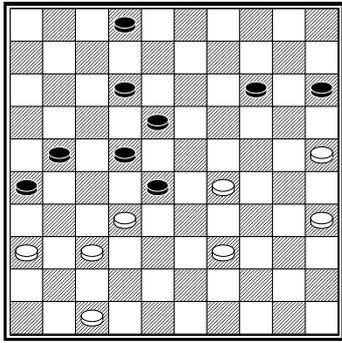
Les noirs ne peuvent pas jouer 17 – 21 à cause de 29 – 24 18 x 20 33 – 28 22 x 31 36 x 9 14 x 3 25 x 14 B+.

Le collage 36.25 – 20 échoue sur 14 x 25 37.23 x 14 15 – 20! N+

**36.38 – 32 19 x 28 37.32 x 23 08 – 13  
38.43 – 38 11 – 16 39.49 – 44?**

Une terrible faute. Les blancs pouvaient défendre leur position en jouant 39.37 – 32 22 – 27 40.32 x 21 16 x 27 41.33 – 28. Le timide 49 – 44? donne aux noirs le contrôle absolu de l'aile gauche.

**39... 17 – 21 40.44 – 40 21 – 27  
41.38 – 32 27 x 38 42.33 x 42 16 – 21  
43.40 – 35 13 – 19 44.42 – 38 19 x 28  
45.38 – 32**



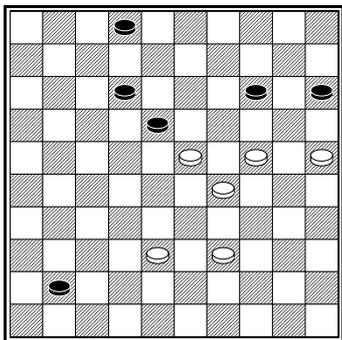
45... 21 – 27

Cette continuation est très logique, mais 45... 2 – 8 46.32 x 23 8 – 13 aurait peut être été meilleur !

1) 47.47 – 42 13 – 19 48.42 – 38 19 x 28 49.35 – 30 21 – 27 50.38 – 33 14 – 19 51.30 – 24 19 x 30 52.25 x 34 15 – 20 53.34 – 30 20 – 25 54.30 – 24 27 – 31 55.36 x 27 22 x 42 56.33 x 13 42 – 48 57.39 – 33 48 – 31 +.

2) 47.39 – 33! 21 – 27 48.47 – 42 15 – 20 49.35 – 30 13 – 19 50.30 – 24 19 x 39 51.24 x 15 39 – 44 52.29 – 24 avec une fin de partie difficile pour les blancs.

46.32 x 23 27 – 31 47.36 x 27 22 x 42  
48.47 x 38 16 – 21 49.35 – 30 31 – 36  
50.30 – 24 36 – 41

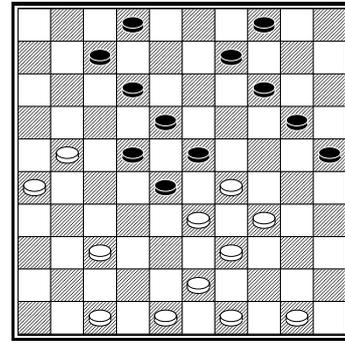


51.39 – 33 donnerait aux blancs une remise: 41 – 47 52.23 – 19! 14 x 34 53.33 – 29 47 x 33 54.29 x 40 33 x 20 55.25 x 14 =.

51.39 – 34? 02 – 08 52.38 – 32 41 – 47?

52... 15 – 20! 53.24 x 15 41 – 47 était gagnant.

53.24 – 19! 47 x 13 54.25 – 20 18 x 40  
55.20 x 07 remise.



A. de Hoon – S. Winkel

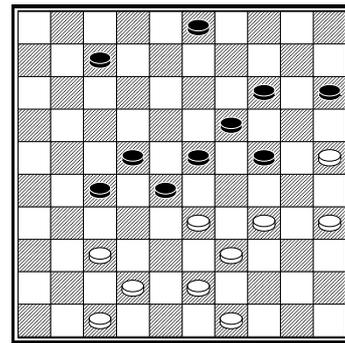
Les noirs attaquent au centre mais dans ce cas cette attaque est très faible. Pourquoi?

Les noirs contrôlent 28 et 23, mais ne contrôlent ni 27 ni 24. Si nous examinons la position de plus près, les noirs souffrent d'un manque d'espace.

Si les noirs ont le trait, que peuvent-ils jouer? Le seul coup possible est 9 – 13. Jouer les pions 2, 4 ou 14 est puni par 21 – 17 B+.

Si les blancs réussissent à interdire 9 – 13, ils gagnent.

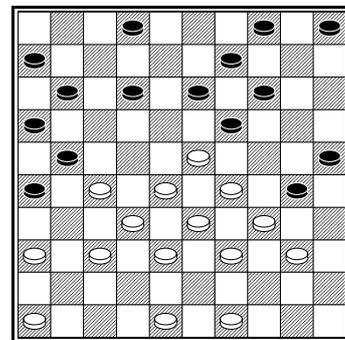
**Exercice 2.2** Quel est le coup gagnant pour les blancs?



Tiemensma – une. van Berkel

Les blancs ratent l'occasion de forcer le gain tactiquement en exploitant les faiblesses en <13> et <18>.

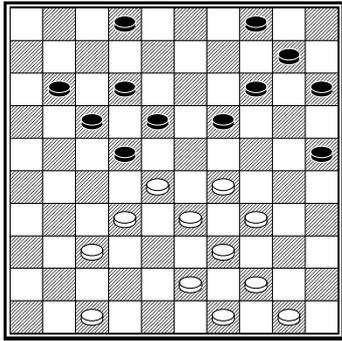
**Exercice 2.3** pouvez vous trouver le forçing?



Sjkitkin – Schwarzman

**Exercice 2.4** comment les noirs gagnent ils

après le coup **26.29 – 24?**



**Valneris – Georgiev**  
*Wch barrage*

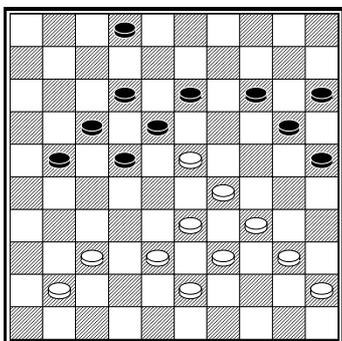
**29.28 – 23 19 x 28 30.32 x 23 15 – 20**  
**31.44 – 40?**

Les blancs auraient pu jouer 34 – 30 x 30 et après le pionnage 20 – 24 la partie finissait en remise.

**31... 04 – 09!**

La position des blancs est bloquée. Ils ne peuvent pas jouer 40 – 35 20 – 24 N+1. Les blancs n'installent pas de pion taquin en 24. Les blancs manquent d'espace pour jouer.

**32.43 – 38 10 – 15 33.49 – 43 17 – 21**  
**34.50 – 45 9 – 13 35.47 – 41 11 – 17**

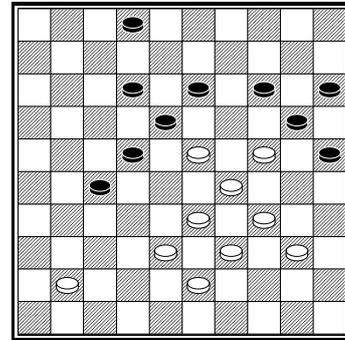


Les blancs ne peuvent pas pionner 34 – 30 x 30 , les noirs gagnent un pion en jouant 13 – 19.

**36.40 – 35 21 – 27**

Maintenant 35 – 30 13 – 19 gagne un pion pour les noirs. Les blancs ont besoin de la flèche 29 / 34 / 40 pour défendre leur avant-poste central.

**37.45 – 40 17 – 21 38.37 – 32 21 – 26**  
**39.32 x 21 26 x 17 40.35 – 30 17 – 21**  
**41.30 – 24 21 – 27**



Les blancs ont finalement atteint la case <24> mais leur position est encore bloquée...

**42.41 – 37 14 – 19 43.23 x 14 20 x 09**  
**44. 40 – 35 02 – 08** Les noirs gagnent la partie.

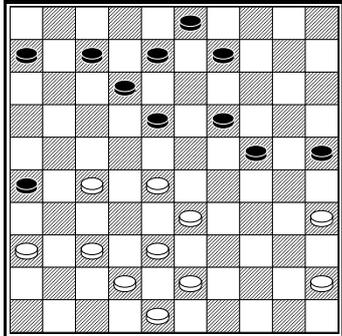
*Serge Minaux - Harm Wiersma 1977*



**Championnat de France des jeunes 1997 à l'Homme (Lille) Nicolas et Mickaël ROLAIN**

### 3. L'attaque classique

Venir sur la case cimetière, <22>, peut être dangereux, comme le mot *cimetière* le suggère.



Karlijn Overes – Aygul Idrisova

Les noirs contrôlent l'aile droite blanche avec les deux pions forts <24> et <25>.

45 – 40 et 43 – 39 sont impossible à cause de 19 – 23 N+. Les noirs menacent de jouer 18 – 22 N+.

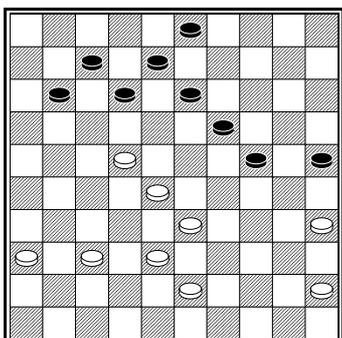
Les blancs viennent sur la case cimetière. Ce n'est pas une faute, mais cela demande de prendre des précautions!

32.27 – 22 18 x 27 33.37 – 31 26 x 37  
34.42 x 22 09 – 13

Si les noirs jouent précipitamment 34... 6 – 11 35.48 – 42 12 – 17 les blancs peuvent pionner 33 – 29 x 29 ou mieux placer un coup de dame: 33 – 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28 38 – 32 28 x 48 39 – 34 48 x 30 35 x 4.

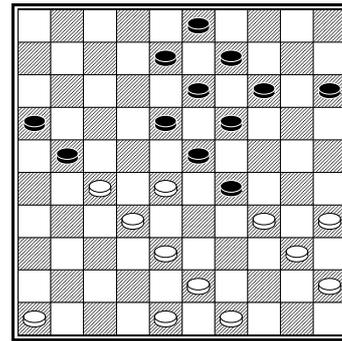
35.48 – 42 06 – 11 36.42 – 37?

Casser la flèche 33 / 38 / 42 est une grave faute. Les blancs auraient dû garder la flèche active et jouer 36.36 – 31. Dans ce cas 36... sur 12 – 17 est répondu 37.33 – 29 24 x 33 38.38 x 29 et les blancs sont bien.



36... 12 – 17!

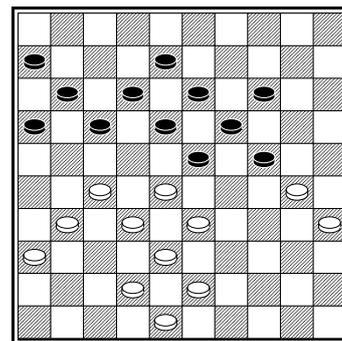
Un forcing à retenir! Les blancs n'ont pas de bonne réplique contre la menace 19 – 23. les blancs sacrifient un pion avec 22 – 18 13 x 22 et perdent.



Baljakin – R. van Marle

Les noirs ont un avant-poste sur la case cimetière <29>.

**Exercice 3.1** Comment les blancs forcent ils le gain?



Baba Sy – Biscons

1.27 – 22! 18 x 27 2.31 x 22 23 – 29

2... 16 – 21 est suivi par 3.22 – 18 13 x 22 4.32 – 27 B+.

aussi possible (mais moins fort) est 33 – 29 23 x 25 22 – 18 13 x 33 38 x 9 B+.

3.30 – 25 16 – 21

3... 29 – 34 4.33 – 29 34 x 23 5.22 – 18 13 x 33 6.38 x 9 B+.

4.22 – 18 12 x 23 5.35 – 30 24 x 35

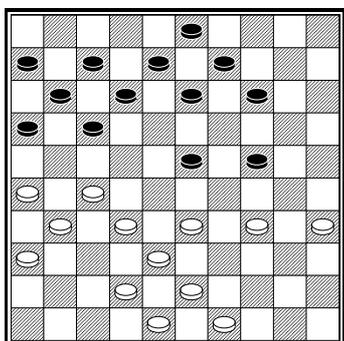
6.33 x 24 19 x 30 7.28 x 10 30 – 34

8.43 – 39 34 x 43 9.38 x 49 35 – 40

10.49 – 44 40 x 49 11.10 – 04 49 x 27

12.04 x 31

Installer un avant-poste en <22> peut être très fort, spécialement si le pion en <22> ne peut pas être attaqué.



**H. Jansen – J. Bastiaannet**

Les blancs vont prendre l'avantage à cause de la faiblesse de l'aile droite noire liée au pion suspendu en <7>.

**25.33 – 28! 13 – 19 26.27 – 21! 16 x 27  
27.31 x 22**

L'attaque classique est très forte, à cause de pion 22 qui ne peut jamais être attaqué, ou pionné.

27... 8 – 13 28.34 – 30 3 – 8 29.30 – 25 mènent à une position sans espoir pour les noirs:

29... 17 – 21 30.26 x 17 12 x 21 est suivi par 31.22 – 18! 13 x 33 32.38 x 20 et le pion 20 ira en <15> puis déborde après le sacrifice 25 – 20.

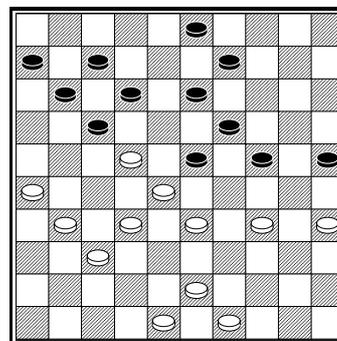
29... 24 – 29 donne aux blancs l'opportunité de faire un coup de dame.

**Exercice 3.2** Ecrivez le coup de dame pour les blancs!

**27... 14 – 20 28.38 – 33 08 – 13**

28... 9 – 13 29.43 – 38 3 – 9 30.48 – 43! mène à une très déplaisante position pour les noirs, par exemple 30... 20 – 25 31.33 – 29! 24 x 33 32.38 x 18 12 x 23 33.42 – 37 9 – 14 34.26 – 21 17 x 26 35.22 – 17 11 x 33 36.34 – 30 25 x 34 37.43 – 39 33 x 44 38.49 x 20 +

**29.42 – 37! 20 – 25 30.36 – 31**



Les noirs ne peuvent toujours pas jouer 12 – 18 à cause de 43 – 38 18 x 36 34 – 29 23 x 34 37 – 31 36 x 27 32 x 1 +.

30... 3 – 8 livre aux blancs un autre coup de dame

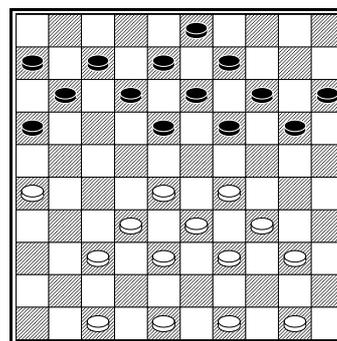
**Exercice 3.3** Ecrivez le coup de dame pour les blancs!

**30... 09 – 14 31.43 – 38**

31... 3 – 8 est puissamment suivi par 48 – 42!

31... 3 – 9 32.48 – 42 14 – 20 les blancs gagnent en jouant 33.22 – 18! 13 x 22 34.26 – 21 17 x 26 35.28 x 8 7 – 12 36.8 x 17 11 x 22 37.33 – 29! +.

Dans la partie les noirs donnent un pion par 17 – 21 et perdent.

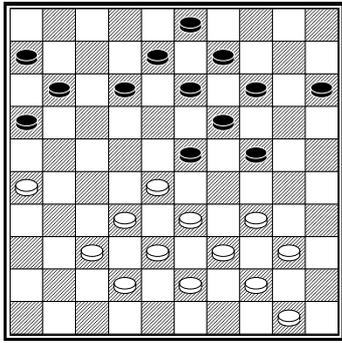


**Bulatov – Krajenbrink**

**21... 18 – 23! 22.29 x 18 12 x 23**

menaçant 20 – 24 suivi du coup Philippe 24 – 30 23 – 29. Aussi les blancs ferment <42> et <44>. La seule façon de survivre était de jouer 49 – 43 20 – 24 40 – 35. mais les blancs souhaitent utiliser les formations sur leur l'aile droite.

**23.47 – 42 20 – 24 24.49 – 44 07 – 12  
25.48 – 43**



Les noirs jouent des coups forts, forçant les réponses des blancs.

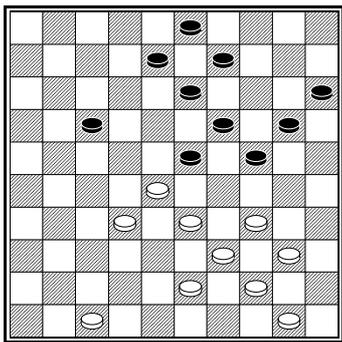
**25...** 16 – 21! 26.26 x 17 12 x 21  
**27.37 – 31 21 – 26 28.31 – 27 11 – 17**

menaçant 23 – 29 17 – 22 pendant que 42 – 37 est suivi par la coup Philippe 17 – 21 24 – 30 23 – 29 19 x 30 6 – 11 8 – 12 13 x 31 N+.

**29.27 – 22 26 – 31 30.22 x 11 06 x 17**

Menaçant encore 23 – 29 17 – 22.

**31.42 – 37 31 x 42 32.38 x 47 14 – 20**



33.50 – 45 serait suivi de l'attaque classique 24 – 29! 34.33 x 24 20 x 29.

Les blancs ne peuvent pas échapper non plus:  
 35.43 – 38 8 – 12 36.34 – 30 12 – 18 37.39 – 33 18 – 22 38.33 x 24 22 x 42 39.47 x 38 17 – 22 40.44 – 39

40.30 – 25 19 x 30 41.25 x 34 est suivi par 22 – 28 32 – 27 28 – 33 B +

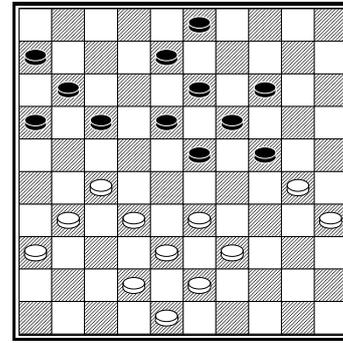
40... 9 – 14 41.40 – 34 3 – 8 42.45 – 40 8 – 12  
 43.40 – 35 22 – 28 44.32 – 27 14 – 20 N+.

**33.47 – 41 08 – 12 34.41 – 36 12 – 18**

Les noirs menacent de jouer 24 – 29 x 29 maintenant suivi de 29 – 33.

La variante 35.36 – 31 24 – 29 36.33 x 24 20 x 29 37.43 – 38 18 – 22 est sans espoir pour les blancs.

Les blancs donnent un pion 35.34 – 30 24 x 35 et perdent.



Habituellement il est bon de construire une position compacte avec tous les pions en contact. Ce n'est pas toujours le cas, comme dans cet exemple. Si les noirs jouent 1... 8 – 12? 2.33 – 28! 3 – 8 les blancs peuvent attaquer puissamment par 3.27 – 22 18 x 27 4.31 x 22

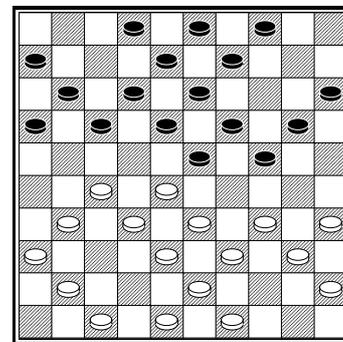
1) 4... 16 – 21 5.22 – 18! 13 x 44 6.43 – 39 44 x 33 7.38 x 27 B+

2) 4... 17 – 21 5.22 – 17 11 x 44 6.43 – 39 44 x 33 7.38 x 7 B+

3) 4... 14 – 20 5.39 – 33! et les noirs n'ont aucun bon coup .

4) 4... 23 – 29 5.39 – 33 16 – 21 6.42 – 37 12 – 18 7.28 – 23! B+

**Exercice 3.4** si les noirs jouent 1... 8 – 12 2.33 – 28 17 – 21 les blancs peuvent gagner de surprenante façon. Comment?



**Ndjofang – Wiersma**

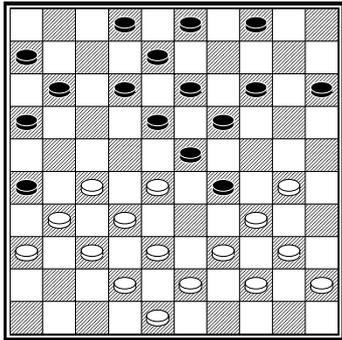
**17.49 – 44?**

Imprudemment joué, sous-estime l'attaque classique noire. Les blancs pouvaient empêcher l'attaque 24 – 29 x 29 en jouant 17.41 – 37. Dans ce cas 17... 24 – 29 18.33 x 24 20 x 29 est suivi par 19.28 – 22 17 x 28 20.27 – 2 16 x 27 21.31 x 24 19 x 30 22.34 x 25 B+1.

**17...** 24 – 29! 18.33 x 24 20 x 29  
**19.35 – 30 09 – 14**

**Exercice 3.5** comment les noirs gagnent-ils-ils après 20.39 – 33?

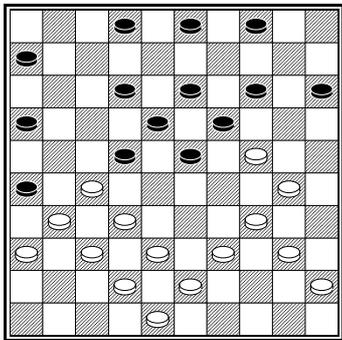
20.47 – 42 17 – 21 21.41 – 37 21 – 26



22.39 – 33

Plutôt que défendre leur avant-poste, les noirs font un sacrifice positionnel. ils profitent du temps de repos pour occuper la case <22>, laissant les blancs sans espace sur leur l'aile gauche.

22... 12 – 17! 23.33 x 24 17 – 22  
24.28 x 17 11 x 22 25.44 – 39 08 – 12



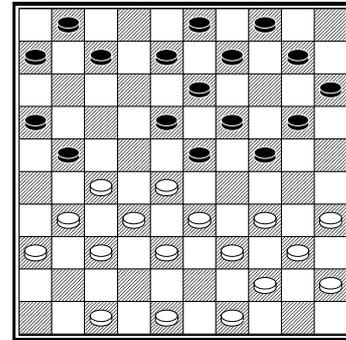
Les blancs rendent le pion et activent leur flèche vers la case <18>. Mais les noirs vont montrer que ce n'est pas une bonne solution à cause d'une combinaison de débordement.

26.30 – 25 19 x 30 27.34 – 29 23 x 34  
28.30 x 29 22 – 28! 29.25 x 34 18 – 22  
30.27 x 20 15 x 44 31.32 x 23 44 – 50?

Une faute grave. Les noirs auraient pu jouer 31... 44 – 49 32.31 – 27 12 – 18! 33.23 x 12 49 – 40 34.34 – 30 40 x 1 avec une très bonne fin de partie.

32.23 – 18 12 x 23 33.37 – 32 26 x 28  
34.43 – 39 50 x 33 35.38 x 18

La partie est remise.

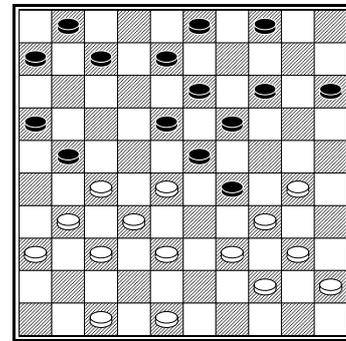


Getmanski – Georgiev

21.49 – 43 24 – 29! 22.33 x 24 20 x 29

Cette forte attaque classique réduit l'espace des blancs.

23.35 – 30 10 – 14 24.39 – 33 14 – 20  
25.33 x 24 20 x 29 26.43 – 39 09 – 14



Après 27.39 – 33 14 – 20 28.33 x 24 20 x 29 29.48 – 43

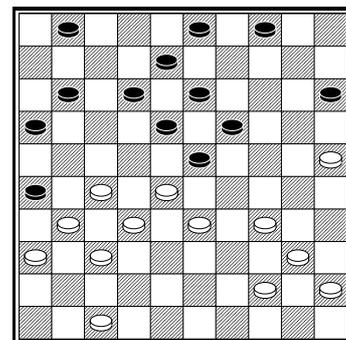
29.44 – 39 est suivi par 29 – 33 38 x 29 19 – 24 N+.

29... 4 – 9 30.43 – 39 9 – 14 31.39 – 33 14 – 20 32.33 x 24 20 x 29 l'attaque en <29> est terminée. 44 – 39 est suivi par 29 – 33 38 x 29 19 – 24 .

27.48 – 42 21 – 26 28.39 – 33 14 – 20  
29.33 x 24 20 x 29 30.30 – 25 07 – 12

Les blancs décident de pionner le pion 29, mais cela détruit leur position centrale.

31.38 – 33 29 x 38 32.42 x 33 06 – 11



Le pion 47 est le seul pion restant dans la zone 47,48,49,42,43,38... Les blancs ne peuvent pas

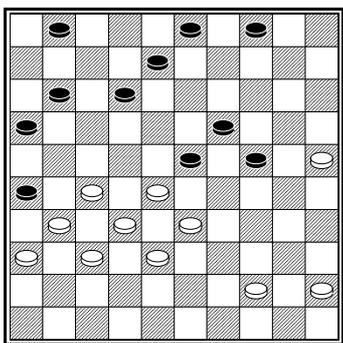
jouer 47 – 42 à cause du Coup Weiss 23 – 29 34 x 14 13 – 19 14 x 23 18 x 47 +.

L'aile gauche blanche est très faible. Les noirs exploitent cette faiblesse.

33.34 – 29 23 x 34 34.40 x 29 19 – 24  
34.29 x 20 15 x 24

La patience est nécessaire. Les noirs contrôlent d'abord la case <24> . Puis ils s'installent en <23>.

35.47 – 42 13 – 19 36.42 – 38 18 – 23

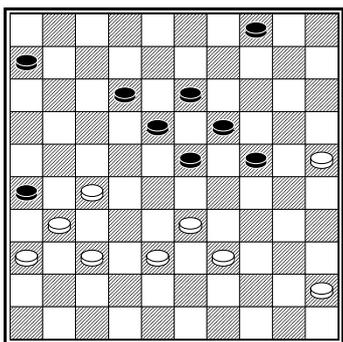


L'aile gauche blanche paraît vilaine et leur flanc droit est peu puissant aussi, ils décident de gagner de l'espace en se dirigeant vers la case <22>. Les noirs recentrent le pion 16 en réponse.

37.27 – 22 11 – 17 38.22 x 11 16 x 07  
39.28 – 22 08 – 13 40.32 – 27 12 – 18  
41.22 – 17 07 – 12 42.17 x 8 03 x 12

Bien que le tas de pions sur blanche l'aile gauche , soit allégé , il est encore faible.

43.44 – 39 01 – 06



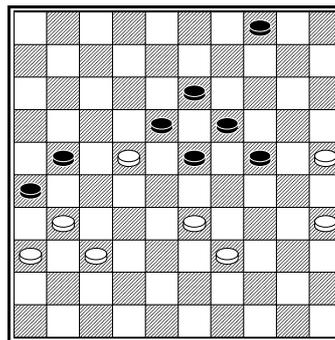
Les blancs souffrent d'un manque d'espace.

44. 27 – 22 18 x 27 45.31 x 22 ne peut pas être joué à cause de 45... 12 – 18! 46.22 – 17 18 – 22 N+.

44.38 – 32 23 – 29 45.45 – 40 29 x 38  
46.32 x 43 06 – 11 47.39 – 33 18 – 23  
48.43 – 39

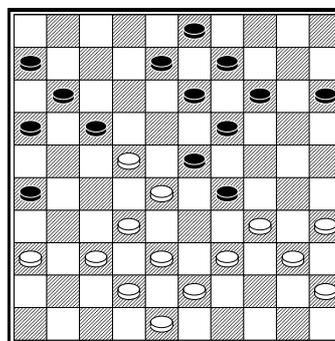
48.43 – 38 11 – 16 49.38 – 32 12 – 18 50.33 – 28 4 – 9 51.28 – 22 9 – 14 52.22 – 17 24 – 29 est perdant pour les blancs également.

48... 11 – 16 49.27 – 22 16 – 21  
50.40 – 35 12 – 18



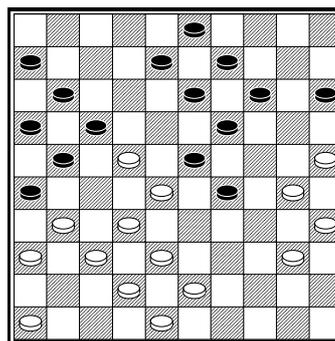
Les blancs n'ont plus de bon coup et ils abandonnent.

### Les deux joueurs occupent la case cimetièrè



Blancs et noirs ont une attaque classique.

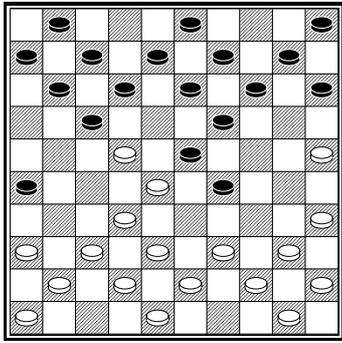
**Exercice 3.6** comment les blancs gagnent ils un pion?



### Schokman – F. van Amersfoort

Les deux joueurs ont un avant-poste sur la case cimetièrè, les noirs pensent gagner un pion en jouant 21 – 27.

**Exercice 3.7** Pourquoi 21 – 27 est il perdant?



**Kuyken – Agafonov**

Position Après 1.33 – 28 18 – 23 2.39 – 33 12 – 18 3.31 – 27 7 – 12 4.44 – 39 20 – 24 5.37 – 31 14 – 20 6.41 – 37 2 – 7 7.27 – 22 18 x 27 8.31 x 22 10 – 14 9.34 – 30 16 – 21 10.30 – 25 4 – 10 11.49 – 44 21 – 26 12.47 – 41 24 – 29 13.33 x 24 20 x 29

les blancs se lancent à l'attaque du pion 29.

**14.39 – 33 14 – 20 15.33 x 24 20 x 29**  
**16.44 – 39 10 – 14 17.50 – 44 5 – 10**

17... 17 – 21 18.39 – 33 14 – 20 19.25 x 14 9 x 20 20.33 x 24 20 x 29 21.44 – 39:

1) 21... 15 – 20 22.39 – 33 20 – 24 23.22 – 18! 13 x 22 24.28 x 17 11 x 22 25.35 – 30 24 x 44 26.33 x 11 6x 17 27.43 – 39 44 x 33 28.38 x 16 B+

2) 21... 12 – 18 22.39 – 33 18 x 27 23.33 x 24 19 x 30 24.35 x 24 26 – 31 25.37 x 17 11 x 33 26.38 x 9 27 x 47 27.9 – 4 47 x 20 28.43 – 38 20 x 47 29.36 – 31 47 x 18 30.4 x 36 B+

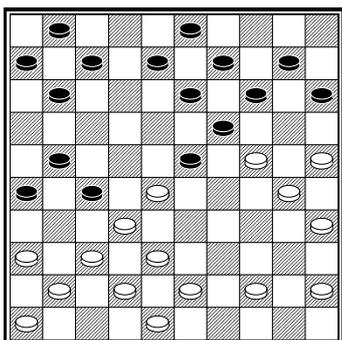
17... 14 – 20 18.25 x 14 9 x 20 est suivi par 19.32 – 27! 23 x 21 20.35 – 30 17 x 28 21.37 – 31 26 x 37 22.41 x 25 gagnant le pion 29.

17... 12 – 18 18.39 – 33 perd un pion pour les noirs.

**18.35 – 30**

18.39 – 33 est suivi par 19 – 24 N+.

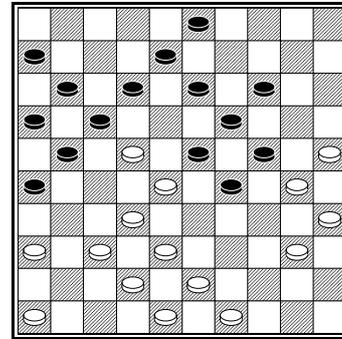
**18... 17 – 21 19.40 – 35 12 – 18**  
**20.39 – 33 18 x 27 21.33 x 24**



Les noirs perdent un pion après 21... 8 – 12 22.37 – 31 26 x 37 23.42 x 22 12 – 18 24.41 – 37 18 x 27 25.37 – 31 7 – 12 26.31 x 22 12 – 18 27.32 – 27 21 x 32 28.28 x 37 18 x 27 29.37 – 31 B+1.

**21... 07 – 12 22.28 – 22 27 x 18**  
**23.32 – 28 23 x 32 24.38 x 7**

Les noirs abandonnent.



**Schwarzman – Ndjofang**

**Exercice 3.8** comment les blancs gagnent ils avec une combinaison?

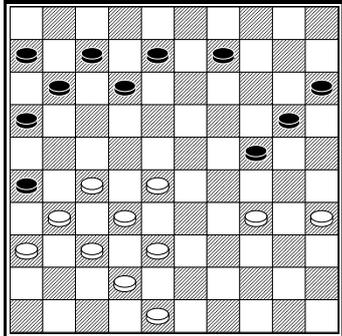


*Herman Hoogland*

**Herman Hoogland** (né le [31 octobre 1891 Utrecht](#) - [25 novembre 1955](#) à Utrecht) est le premier joueur de [dames néerlandais](#) à avoir remporté le titre de [champion du monde](#) en 1912.

## 4. L'attaque Hoogland

Si vous installez un avant-poste en <22> pendant que l'adversaire n'a pas de pion en <23> la position est appelée une Hoogland ou l'attaque Hoogland.



**Ermakov – Bastiaannet**

Les noirs ont une position faible sans pion de base et sans formation active. Leur position est divisée. Les ailes noires ne sont pas connectées. Les blancs lancent une forte attaque Hoogland.

**32.27 – 22 09 – 13 33.31 – 27 13 – 19**

Les noirs ne peuvent jouer ni 33...12 – 18 34.34 – 30 ni 33... 12 – 17 34.27 – 21 16 x 18 35.28 – 22 B+.

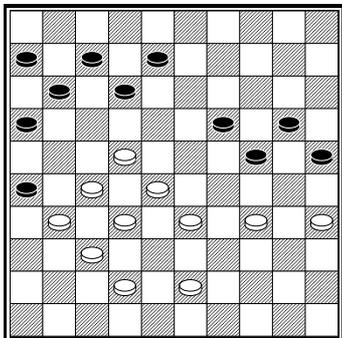
**34.36 – 31!**

Empêche 8 – 13 35.22 – 17! 11 x 33 36.38 x 29 24 x 33 37.32 – 28 33 x 22 38.27 x 9 B+

**34... 20 – 25 35.38 – 33**

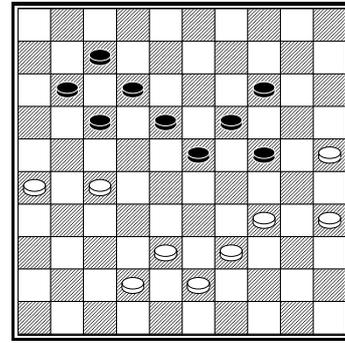
Maintenant 35... 8 – 13 est suivi par 22 – 17 (ou 22 – 18) 12 x 21 33 – 29 24 x 22 27 x 9 B+.  
35... 12 – 17 est puni par le coup de talon 33 – 29

**35... 15 – 20 36.48 – 43!**



Les noirs n'ont aucun bon coup.

**Exercice 4.1** comment les blancs punissent ils 12 – 17?



**Tsinman – Novikov**

les noirs une bonne position centrale avec de fortes formations, possédant à la fois <23> et <24>.

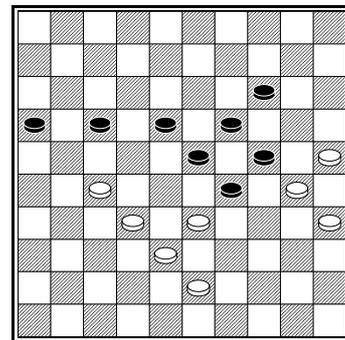
**44... 17 – 22 45.34 – 30 22 x 31  
46.26 x 37 23 – 29!**

L'attaque Hoogland donne aux noirs plus d'espace.

**47.38 – 32 18 – 23 48.42 – 38? 11 – 17**

Les blancs auraient pu jouer 43 – 38. Le pion 43 devient inactif dans la partie.

**49.39 – 33 12 – 18 50.37 – 31 07 – 11  
51.31 – 27 11 – 16**



**52.43 – 39**

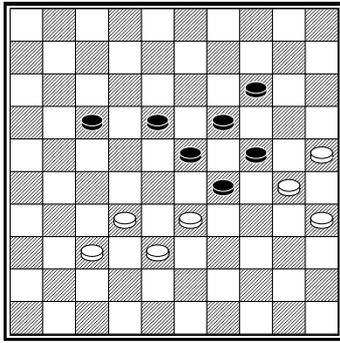
52.33 – 28 est puni par 16 – 21 27 x 16 18 – 22 : gambit Dussaut .

**52... 16 – 21! 53.27 x 16 18 – 22**

Un joli sacrifice dans le but de bloquer les blancs. Les noirs pouvaient aussi jouer 53... 17 – 22 54.27 – 21 16 x 27 55.32 x 21 22 – 27! 56.21 x 32 18 – 22 57.39 – 34 29 x 40 58.35 x 44 24 x 35 50.44 – 39 19 – 24 51.39 – 34 23 – 29 52.34 x 23 35 – 40 N+.

**54.39 – 34 29 x 40 55.35 x 44 24 x 35  
56.44 – 39 23 – 28 57.32 x 23 19 x 28**

et les noirs gagnent.



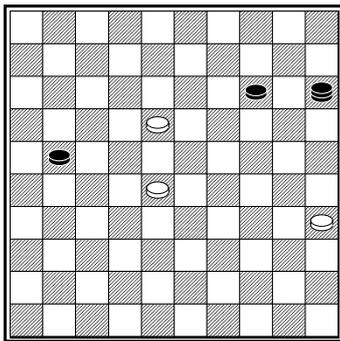
**Lighthart – Keller**

La combinaison immédiate 14 – 20 ne donne rien de plus qu’une remise.

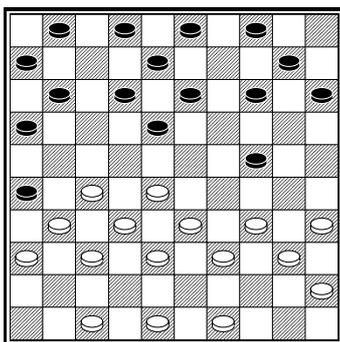
**51... 18 – 22! 52.37 – 31 14 – 20!**

Tsjizjow démontre le même gain dans une partie contre Rybakov.

**53.25 x 14 19 x 10 54.30 x 28 10 – 14  
55.33 x 24 22 x 42 56.32 – 28 42 – 47  
57.31 – 27 47 x 15 58.27 – 22 17 – 21  
59.22 – 18**



**59... 15 – 29! 60.28 – 23 29 – 34  
61.35 – 30 34 x 25 62.18 – 13 14 – 19!  
63.13 x 24 25 – 09**



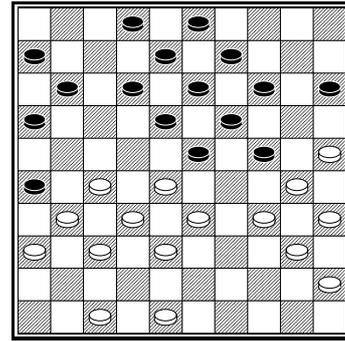
**Dolfing – Kleinrensink**

Les blancs ont un centre fort avec des formations actives.

**18.34 – 30! 3 – 9**

Après 18... 14 – 19 les blancs peuvent construire une très forte construction sur leur aile droite:

19.39 – 34 4 – 9 20.49 – 43 10 – 14 21.43 – 39 18 – 23 22.30 – 25 1 – 7 23.34 – 30 12 – 18 24.39 – 34 7 – 12



Observez le puissant bloc sur l'aile droite blanche!

25.34 – 29! 23 x 34 26.40 x 20 15 x 24 27.47 – 42!

*Les noirs ne peuvent pas jouer 18 – 23? Maintenant, à cause de 33 – 29!*

27... 11 – 17 28.27 – 22 18 x 27 29.31 x 11 6 x 17 30.45 – 40

*les blancs attaquent le pion 24 à nouveau. Sur 13 – 18 ou 12 – 18 ils jouent 28 – 23!*

30... 17 – 21 31.28 – 22! 2 – 7

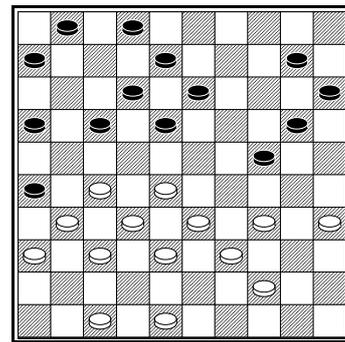
31... 12 – 18 32.32 – 28 18 x 27 33.37 – 31 26 x 37 34.42 x 22 21 – 26 35.40 – 34 8 – 12 36.28 – 23! B+

32.22 – 17 21 – 27 33.32 x 21 16 x 27 34.40 – 34 12 x 21 35.37 – 31 26 x 37 36.42 x 22 8 – 12 37.33 – 28! et la 28 – 23 menace mortelle.

**19.30 x 19 13 x 24 20.40 – 34 09 – 13  
21.49 – 44 04 – 09 22.34 – 30 14 – 20  
23.30 x 19 13 x 24 25.45 – 40 09 – 13**

Donnant le contrôle de la case <9>. Donc 8 – 13 aurait été plus logique.

**26.40 – 34 11 – 17**

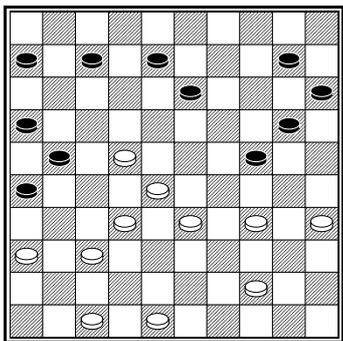


**27.34 – 30!**

Les blancs visent la case <13> à nouveau et affaiblissent le cœur de la défense noire, avant de lancer l'attaque.

27... 17 – 21 28.30 x 19 13 x 24  
29.27 – 22! 18 x 27 30.31 x 22 08 – 13  
31.39 – 34 02 – 08 32.32 – 28 01 – 07

33.38 – 32!



33... 7 – 12 est puissamment suivi par 34.22 – 18  
13 x 22 35.28 x 17 20 – 25

35... 12 – 18? 36.44 – 39 21 x 12 37.37 – 31 B+

35... 21 – 27 36.32 x 21 16 x 27 37.34 – 30 12 x  
21 38.30 x 19 donne aux blancs un énorme  
avantage.

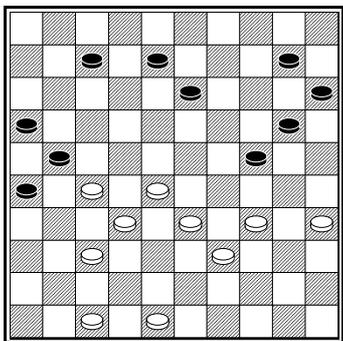
36.44 – 39! 10 – 14 37.48 – 43 14 – 19 38.36 – 31  
avec une position gagnante pour les blancs, par  
exemple: 21 – 27 39.31 x 22 12 x 21 40.32 – 28 6  
– 11 41.22 – 18 8 – 12 42.18 x 7 11 x 2 43.28 – 23  
19 x 28 44.33 x 22 et la menace 34 – 30 ne peut  
pas être parée.

33... 07 – 11 34.44 – 39 11 – 17

35.22 x 11 16 x 07 36.36 – 31 06 – 11

Bien sûr les blancs ne veulent pas permettre aux  
noirs la retraite du pion 26 avec le recentrage 21 –  
27 x 17. Les blancs prennent possession de la  
case <27> à nouveau.

37.31 – 27 11 – 16



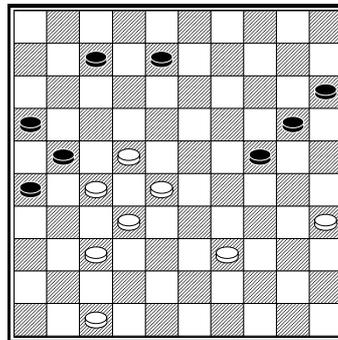
38.28 – 22!

Lance une autre attaque Hoogland : une attaque  
fermée (pion 27). Les noirs ne peuvent plus se  
débarrasser du pion 22.

38... 20 – 25 39.48 – 43 15 – 20

40.33 – 28 10 – 15 41.34 – 30 25 x 34

42.39 x 19 13 x 24 43.43 – 39



Les pions noirs sont dispersés sur le damier. Leur  
seule formation 15 / 20 / 24 n'est pas active, à  
cause de 24 – 30 35 x 24 20 x 29 perd par 28 –  
23 +. La position blanche est donc gagnante.

43... 08 – 13 44.39 – 34 20 – 25

45.47 – 42 07 – 12 46.42 – 38 15 – 20

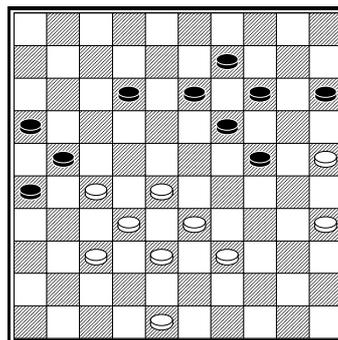
46... 12 – 18 47.38 – 33 15 – 20 48.34 – 29 13 –  
19 49.22 x 13 19 x 8 50.27 – 22 8 – 12 51.28 – 23  
12 – 17 52.22 x 11 16 x 7 53.23 – 18 B+.

47.38 – 33 13 – 19 48.34 – 29 12 – 17

49.22 x 11 16 x 07 50.27 x 16 19 – 23

51.28 x 30 25 x 23 52.35 – 30

Les noirs abandonnent.



H. Jansen – Kalinov

Les noirs ont des pions faibles en 9 et 15. Les  
blancs en profitent pour lancer une attaque  
Hoogland fermée:

1.28 – 22!

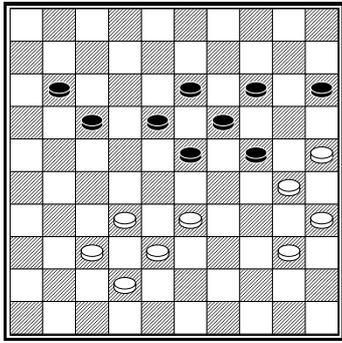
Exercice 4.2 comment les blancs gagnent-ils  
après 1... 19 – 23?

1... 12 – 18 2.33 – 28 24 – 29

2... 18 – 23 3.39 – 34 24 – 29 4.35 – 30 29 x 40  
5.30 – 24 19 x 30 6.28 x 10 15 x 4 7.25 x 45 B+.

3.35 – 30

Menaçant 39 – 33, pendant que 29 – 34 39 – 33  
(34 – 40 30 – 24 B+) perd aussi pour les noirs.



**Clerc – Tsizjow**  
Wch match 1997

La meilleure chance pour les noirs de gagner est de jouer une attaque Hoogland . A cause de l'inactivité du pion 15 les blancs sont en mesure de se défendre.

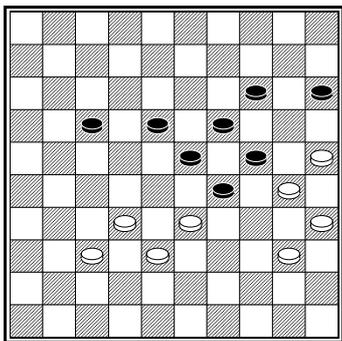
45... 23 – 29 46.37 – 31 18 – 23  
47.31 – 27

Plus sûr est 47.31 – 26! par exemple 47... 13 – 18  
48.32 – 27 11 – 16 49.42 – 37 17 – 22 50.27 – 21!  
16 x 27 51.37 – 32 =

47... 13 – 18 48.42 – 37 17 – 22  
49.37 – 31?

Une grosse faute! 49.27 – 21 11 – 16 50.40 – 34!  
29 x 40 51.35 x 44 24 x 35 52.44 – 39 16 x 27  
53.32 x 21 22 – 27 54.21 x 32 18 – 22 55.37 – 31  
donnait une remise.

49... 11 – 17 50.31 – 26 22 x 31  
51.26 x 37



Sans les pions 40 et 15, cette position est identique à celle de la partie Lighthart – Keller.

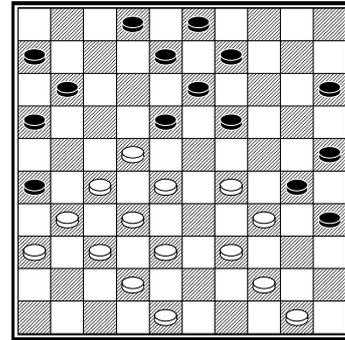
51... 14 – 20? 52.25 x 14 19 x 10  
53.30 x 28 18 – 22 54.33 x 24 22 x 31  
55.32 – 27 31 x 22

Les blancs perdent la fin de partie Après 56.35 – 30? 22 – 28 57.40 – 34 28 – 32 58.34 – 29 32 – 38 59.29 – 23 38 – 43 60.23 – 18 17 – 22 61.18 x 27 43 – 48 et les blancs abandonnent.

Les blancs auraient pu encore tirer une remise en jouant 56.40 – 34! et le pion 34 filait à dame!

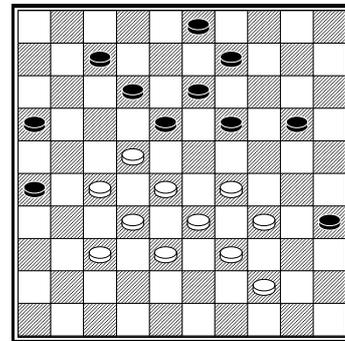
Cependant, les noirs peuvent éviter cette opportunité de remise.

**Exercice 4.3** comment les noirs peuvent ils jouer le 51<sup>st</sup> coup?



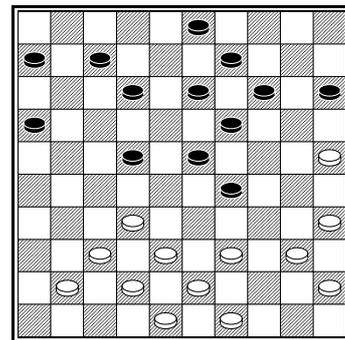
**Bulatov – Nosevich**

**Exercice 4.4** les blancs débordent. Comment?



**Krajenbrink – H. Jansen**

**Exercice 4.5** les blancs placent une dame gagnante. comment?



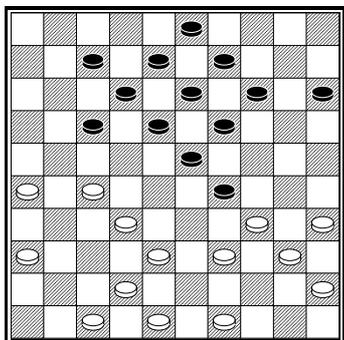
**Exercice 4.6** les blancs forcent le gain du pion.

## 5. Jouer contre une attaque Hoogland

35.36 – 31 14 – 20 37.48 – 43 20 – 25  
38.43 – 39

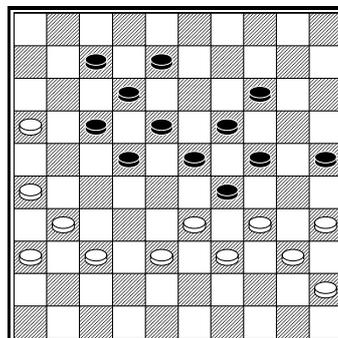
La faiblesse blanche, le trou en <39> est maintenant résolu. L'espace noir est restreint.

38... 08 – 12 39.42 – 37 09 – 14  
40.47 – 41 13 – 18 41.41 – 36 03 – 08



**Baba Sy – Slaby**

Les noirs ont une position compacte, centrale avec un avant-poste en <29>. Les pions blancs encerclent le centre. Le meilleur coup pour les noirs est 28... 17 – 22 attaquant <27>.... les noirs ne peuvent pas utiliser la flèche 9 / 13 / 18 par 18 – 22 27 x 18 13 x 22 à cause d'une combinaison.



Il y a une importante faiblesse en <13>, que les blancs exploitent tactiquement. Ils finissent la partie avec une belle combinaison.

42.26 – 21 17 x 26 43.16 – 11 7 x 16  
44.35 – 30 24 x 44 45.33 x 2 44 x 42  
46.37 x 48 26 x 37 47.48 – 42 37 x 48  
48.2 – 35 48 x 30 49.35 x 10

### **Exercice 5.1** De quelle combinaison s'agit-il?

28... 15 – 20 29.42 – 37 20 – 24

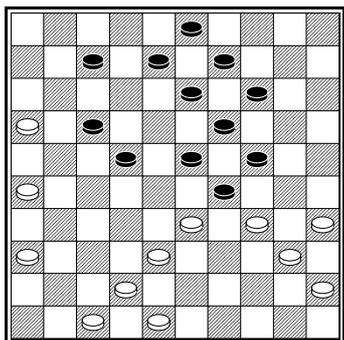
Maintenant <24> est fermée les blancs peuvent essayer de construire un enchaînement en amenant des pions en <33> et <34>.

30.27 – 21

Un coup normal quand on joue contre l'attaque Hoogland. Les blancs veulent prendre le contrôle du flanc gauche.

30... 17 – 22 31.21 – 16 22 – 28  
32.37 – 31 28 x 37 33.31 x 42 12 – 17  
34.39 – 33! 18 – 22

Les blancs enchaînent!



**Gordijn - De Jong**

Les noirs utilisent la tactique dans le but d'empêcher la stratégie correcte 33 – 29 x 29 .

1... 03 – 09!

33 – 29 x 29 est maintenant puni par 25 – 30 34 x 25 15 – 20 25 x 21 16 x 40 N+.

2.36 – 31

Il est meilleur de jouer 34 – 29.

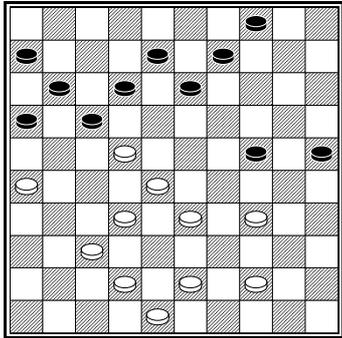
2... 08 – 12 3.31 – 26 02 – 08!

Après 4.34 – 29? 16 – 21 5.29 x 20 15 x 24 les blancs n'ont aucun bon coup (vérifiez vous-même). Les blancs pionnent en <29> mais les noirs répondent d'une très forte façon, utilisant

les possibilités tactiques.

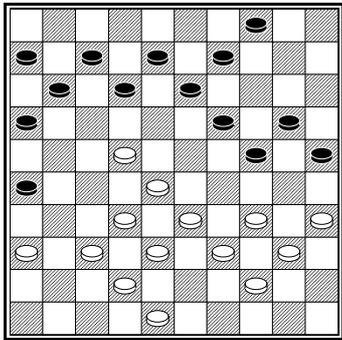
4.33 – 29 24 x 33 5.38 x 29 19 – 24  
6.29 x 20 15 x 24 7.39 – 33

7.43 – 38 16 – 21 suivi de 12 – 18 ne résout pas les problèmes des blancs.



Les noirs font une combinaison.

**Exercice 5.2** Essayez de trouver la combinaison gagnante pour les noirs.



R. van Eijk – Bremmer

Plusieurs possibilités tactiques sont contenues dans cette position.

1.37 – 31 26 x 37 2.32 x 41?

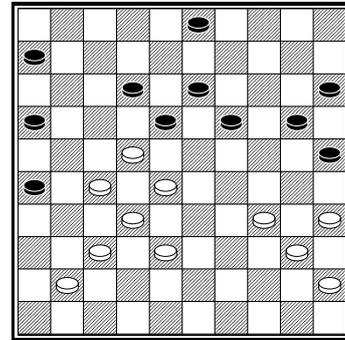
Donnant aux noirs l'opportunité de placer une combinaison:

24 – 30! 3.35 x 15 25 – 30  
4.34 x 25 04 – 10 5.15 x 04 09 – 14  
6.04 x 18 12 x 45

Il aurait été meilleur de jouer 1.36 – 31! 12 – 18:

1) 2.31 – 27 7 – 12 3.48 – 43 4 – 10 (?) 35 – 30!  
24 x 35 22 – 17 11 x 31 28 – 23 obtient une dame en <4>.

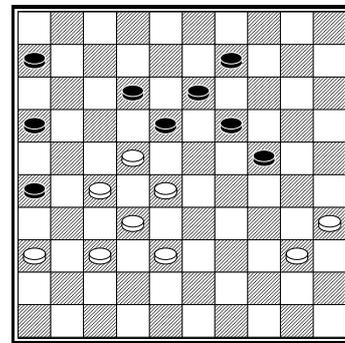
2) 2.33 – 29! 18 x 36 3.37 – 31 24 x 22 4.32 – 27  
26 x 37 5.27 x 18 13 x 22 6.42 x 31 36 x 27  
7.38 – 32 27 x 38 8.39 – 33 38 x 29 9.34 x 1  
avec une bonne fin de partie pour les blancs.



R. Twilhaar - D. de Voogd

L'attaque blanche n'est pas forte. il y a une grosse faiblesse en <42>, rendant leur position tactiquement vulnérable. Les noirs contrôlent l'autre aile.

37 ... 20 – 24!  
38.34 – 30 25 x 34 39.40 x 20 15 x 24  
40.41 – 36 03 – 09! 41.45 – 40



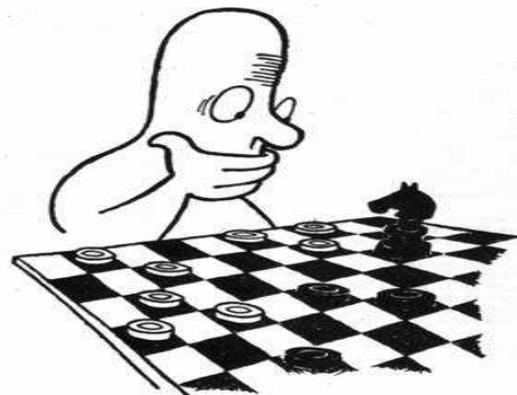
41 ... 6 – 11?

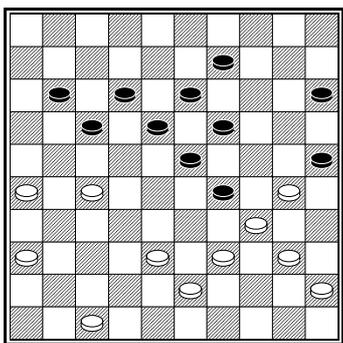
Les noirs auraient pu jouer 24 – 30 42.35 x 24 19 x 30 43.37 – 31 (quoi d'autre?) 26 x 37 44.32 x 41 12 – 17! 45.22 x 11 6 x 17 et les noirs gagnent un pion (38 – 33 17 – 21).

**Exercice 5.3** comment les blancs s'échappent-ils après 41... 6 – 11 ?

6.40 – 34

**Exercice 5.4** comment les noirs gagnent-ils maintenant?





**Sijbrands**

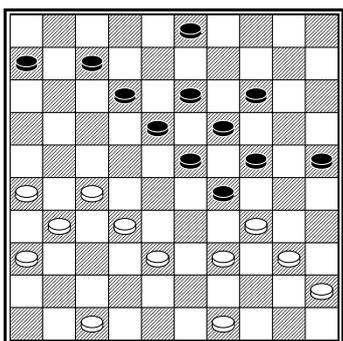
Dans cette composition de Sijbrands les blancs peuvent forcer le gain d'une façon magnifique.

**1.38 – 32! 09 – 14**

Forcer à cause de la menace 32 – 28.

**2.27 – 22! 18 x 49 3.26 – 21 49 x 24**

**4.21 – 16 29 x 40 5.16 x 18**



**O. Dijkstra – W. Lep**

**1... 24 – 30? 2.27 – 22 18 x 27**

**3.31 x 22**

Il ne reste aucun bon coup aux noirs.

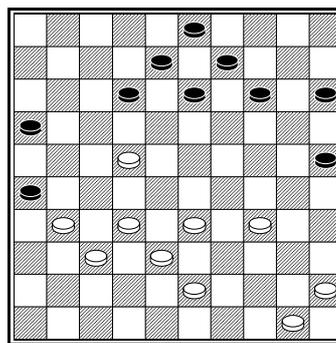
1) -3... 30 – 35 4.47 – 42 35 x 33 5.36 – 31 29 x 40 6.38 x 20 25 x 14 7.45 x 34 B+1.

2)-3... 19 – 24 (ou 12 – 18) est suivi de 4.32 – 28! 23 x 43 5.34 x 23 43 x 34 40 x 18

3)... 3 – 8 ou 3... 3 – 9 sont suivis par 4.22 – 18 13 x 22 5.40 – 35 29 x 40 6.35 x 2 (ou 35 x 4) +.

4) 3... 6 – 11 (ou 7 – 11) 4.22 – 18! 13 x 22 5.40 – 35 29 x 40 6.35 x 13 12 – 18 7.45 x 34 18 x 9 8.34 – 30!! 25 x 43 9.32 – 27 43 x 21 10.26 x 10 +.

Pour les réponses aux autres coups Essayez de trouver par vous-même.



**Mogiljanski – Tsjizjow**

Les pions noirs sont bien positionnés pour jouer contre l'attaque Hoogland . Ils peuvent prendre le contrôle de l'aile droite.

**35... 14 – 19**

menaçant 25 – 30 34 x 25 15 – 20 25 x 23 12 – 18 23 x 12 8 x 48 aussi les blancs doivent fermer le trou<39>.

**36.43 – 39 12 – 18**

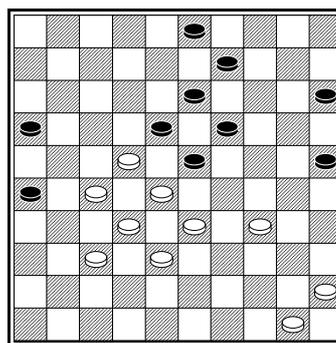
Les blancs ne peuvent pas aller en <17> à cause de 37.22 – 17 16 – 21! 38.17 – 12

38.17 – 11 21 – 27 *perd un pion*

38... 8 x 17 39.31 – 27 18 – 22! 40.27 x 18 19 – 23 et à cause du manque de formation et d'espace, les blancs sont complètement bloqués.

**37.31 – 27 8 – 12 38.33 – 28 18 – 23**

**39.39 – 33 12 – 18**

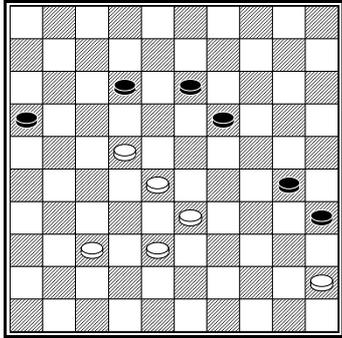


A cause de 50.22 – 17 mène à une mauvaise fin de partie après la coup Philippe 25 – 30 34 x 25 23 – 29 33 x 24 19 x 30 25 x 34 2 18 – 22 27 x 18 13 x 31,

Les blancs décident de faire un pseudo sacrifice qui est la meilleure défense. Les noirs ne peuvent pas garder le pion, mais utilisent le temps que les blancs passent à récupérer leur pion, pour lancer une 'attaque qui affaiblit flanc droit blanc.

**40.34 – 29 23 x 34 41.50 – 44 25 – 30**

- 42.44 - 40 30 - 35 43.40 x 29 19 - 24  
 44.29 x 20 15 x 24 45.37 - 31 26 x 37  
 46.32 x 41 03 - 08 47.27 - 21 18 x 27  
 48.21 x 32 13 - 19 49.32 - 27 08 - 12  
 50.27 - 22 09 - 13 51.41 - 37 24 - 30



62.38 - 32?

Les blancs effondrent. 62.37 - 31 30 - 34 63.31 - 27 est la meilleure défense, Après 35 - 40 64.38 - 32 les blancs menacent d'obtenir une remise en jouant soit 22 - 18 13 x 31 32 - 27 31 x 22 28 x 8 soit 33 - 29 34 x 23 45 x 34 =.

62... 30 - 34 63.32 - 27

63.31 - 27 12 - 18 64.22 - 17 19 - 24 est aussi très mauvais pour les blancs.

63... 12 - 18!

Nous avons déjà vu que 63... 35 - 40? 64.37 - 32 ne mène à rien d'autre qu'une remise, mais les noirs ont plus d'une corde à leur arc.

- 64.22 - 17 35 - 40 65.27 - 21 16 x 27  
 66.17 - 11 40 - 44 67.11 - 07

Les noirs pouvaient finir la partie avec 67... 18 - 22! 68.28 x 17 44 - 50 (7 - 1 50 x 6 1 x 40 27 - 32 37 x 28 6 x 35) N+.

Dans la partie ils ont joué 44 - 50, mais après une longue fin de partie compliquée les blancs ne trouvent pas la remise et les noirs gagnent.



Le Damier Compiégnois : des structures et des résultats probants

C'est en 1967 qu'est né officiellement le « Damier Compiégnois ». Cela sous la houlette de M. Jean Goubet, qui, peu à peu s'en rendit compte, élaborer des statuts officiels à M. Marc Pinet.

Ce dernier fit affilier le « Damier Compiégnois » à la ligue nationale en 1969, en même temps, qu'il fit se constituer le club, dont il assura le premier la présidence.

M. Goubet avait apporté beaucoup au « Damier Compiégnois ». Il en est d'ailleurs toujours une cheville ouvrière, puisqu'il occupe la fonction de vice-président.

Son établissement, un café, de la rue Hippolyte-Bottier est le siège du club, et ce n'est pour rien qu'il s'appelle donc « Le Damier ».

A cette époque M. Goubet, comme M. Pinet dénombra une quinzaine d'adeptes du jeu de dames, qui devinrent vite des pratiquants chevronnés.

Bien vite ce nombre évolua pour atteindre la trentaine. Cela jusqu'à ce que M. Ducos soit élu à la présidence du « Damier Compiégnois ».

Le club, alors pu se tourner vers les jeunes, s'orienta résolument vers eux. Plusieurs actions, eurent lieu, en accord avec le rectorat d'académie.

Une sensibilisation fut menée à l'intérieur de divers établissements scolaires de l'arrondissement, Guymeret, Malraux, Jacques-Monod entre autres.

Parallèlement quelque 1500 damiers, en feutrine, confectionnés avec l'aide de plusieurs sponsors, furent offerts par le club, aux écoliers de CM1 et de CM2 pour être utilisés, au niveau du tiers temps.

RECRUTEMENT TOUS AZIMUTS

A partir de là, le Damier

Compiégnois conduisit des actions de recrutement qui s'avèrent positives sur tous les plans.

Le Damier sollicita, d'abord, une annexe à l'intérieur même d'un établissement scolaire, après avoir occupé un local des bâtiments de l'ancienne chancellerie.

« Le Damier » obtint cette annexe à l'école Hersan tout près du parc Songeons, et cela se traduisit par l'adhésion au club de plusieurs jeunes.

Ceux-ci, pris en main par Serge Minaux, candidat maître, et cela se traduisit par l'adhésion au club de plusieurs jeunes.

Désormais, c'est à l'annexe de l'Hôtel-de-Ville, qu'ont lieu la plupart des randos-voies du Damier Compiégnois, et ce, depuis janvier 1986.

Cette arrivée de jeunes influa beaucoup sur les résultats en suscitant une émulation évidente. Le niveau du jeu évolua ainsi globalement à la grande satisfaction des actifs dirigeants du club.

Le jeu de dames ne fut plus dès lors considéré comme un jeu seulement ; mais aussi

comme un travail développant diverses qualités de ses pratiquants.

DES RESULTATS PROBANTS

En 1983 les membres atteignent la cinquantaine, et les résultats furent davantage probants encore. Ainsi, Jürgen Bader, l'un des éléments les plus performants du club participa-t-il trois fois au championnat de France. En 1981, à Rochefort en cadets, il termina troisième. A Isy-les-Moulineaux en 1983 il s'adjugea la quatrième place des juniors. Enfin, en 1985 il devint carrément vice-champion de France junior à Saint-André-de-Corcy, obtenant du même coup le droit de disputer le championnat du monde, à Puget-sur-Argens près de Cannes. Il s'y classa fort brillamment neuvième.

Autre élément de valeur Laurent Mangano à valoir quatre fois au championnat de France des jeunes dont la dernière édition s'est déroulée tout récemment à Compiègne.

A peine âgé de dix-huit ans, il promet beaucoup et pourrait bien faire parler de lui au cours des années qui viennent.

Enfin Remy La est lui aussi très capable des meilleures performances, bien que cette année sa préparation au baccalauréat le freine quelque peu.

Tout cela compte tenu de l'encadrement d'une ossature d'anciens chevronnés permet d'envisager l'avenir avec une certaine sérénité.

Parmi les objectifs du club, relevons que les responsables ont la ferme intention de consolider encore les structures, ce à quoi devrait contribuer le retour l'an prochain de Marc Pinet.

Le Damier s'efforcera encore longtemps d'ailleurs de concilier l'amélioration des meilleurs, et la formation des nouveaux. Cela tout en continuant d'organiser trois ou quatre tournois scolaires par an, le championnat de France des jeunes et une journée du championnat de Ligue.

Ce qui tout bien considéré laisse à penser qu'il ne reste plus au Damier Compiégnois qu'à organiser le championnat du monde !

MAD



MM. Ducos, Goubet et Minaux.

1985 Jürgen Bader Vice Champion de France Junior à Puget sur Argens

**Le Courrier**

**DAMES**

**UN PICARD AUX CHAMPIONNATS DU MONDE JUNIORS**

temps sur le diagramme A :  
 32-28 (23 x 23)  
 33-28 (32 x 23), 25-20 (14 x 25)  
 36-30 (24 x 35) 45-40 (35 x 33)  
 34-30 (25 x 34) 43-39 (34 x 43)  
 48 x 7 (2 x 11) 21 x 5! B +

Le diagramme B nous propose un forcing avec gain de matière (15-21) qui menace l'attaque (21-27) et qui empêche la défense 31-26? à cause de (21-27).

22 x 31 (16 x 21) 26 x 17 (11 x 24) N+1.

Les Blancs ont donc répondu 38-33 suivi de (21-27) 22-17 (11 x 22) 28 x 17 (19-24) 31 x 22 (24-30) 25 x 24 (19-15) 22 x 13 (8 x 37) N+2.

La combinaison du diagramme C n'a pas été effectuée car les Blancs n'ont pas joué la variante espérée, mais regardons la superbe coup imaginé par Bader : 24 x 30 34 x 25 (18-22) 28 x 19 (14 x 41) 25 x 5 (26 x 37) 42 x 31 (2-8) 46 x 37 (21-27) 31 x 22

Comme le montre son palmarès, il a gravi peu à peu tous les échelons de la hiérarchie damique et il se situe actuellement parmi les tout premiers de la ligue Nord-Picardie, parvenant au niveau de son principal entraîneur, le candidat maître Serge Minaux, avec lequel il révise sa théorie et expose sa vision. Comment se prépare-t-il à ce championnat du monde ?

Voici ce qu'il nous déclarait récemment : « Malgré aucune aide de la Fédération Française, ce qui est déplorables lorsque l'on sait que les Russes et les néerlandais bénéficient de stages d'entraînement, je m'entraîne régulièrement pendant trois à quatre heures par jour, surtout en analysant mes parties perdues afin de découvrir mes faiblesses positionnelles, et en travaillant les ouvertures afin de gagner du temps dans le début des parties officielles ».

Son objectif est de terminer quatrième derrière les deux Soviétiques et un Néerlandais, et les diagrammes ci-après nous montrent qu'il en est tout à fait capable.

Commençons par un spectaculaire coup de dame en 9

(9-14) 5 x 2  
 (16) 5 x 11  
 (6 x 60?) B +

Quant au diagramme D, il nous montre une combinaison réalisée par Bader lors du dernier championnat de France juniors qui lui a valu sa qualification pour les championnats du Monde ; cette combinaison n'a donné que la nulle, car la dame est ensuite reprise, mais la démarche est tout à fait originale : 38-32 (19 x 39) 33 x 34 (27 x 36) 26-21 (17 x 26) 25 x 17 (18 x 21) 28-24 (38 x 40) 45-40 (20 x 29) 42 x 11 suivi de (21-27) 41-37 (8-12) 1 x 31 (13-18) 31 x 13 (9 x 15) =

Il faut aussi savoir que Bader possède une qualité assez rare, la persévérance, car la dernière partie officielle qu'il a jouée contre Mangin, lors du match Compiègne-Amiens, n'a pas duré moins de 7 heures et demie !

Gérard FONTIER.

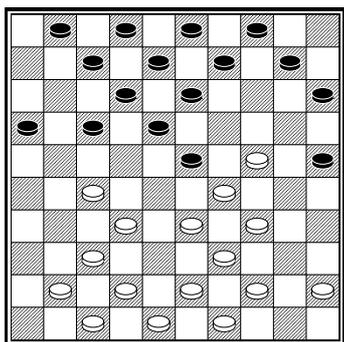
**DIAGRAMME A :**  
 Blancs : Bader  
 Noirs : Bader  
 Partie amicale 1981.  
 Les blancs jouent et dament en 9 temps.

**DIAGRAMME B :**  
 Blancs : Mendel  
 Noirs : Bader  
 Championnat de France juniors 1983.  
 Les noirs jouent et font le gain de pion.

**DIAGRAMME C :**  
 Blancs : Beyernt  
 Noirs : Bader  
 Championnat de France juniors 1985.  
 Les noirs jouent et dament en 9 temps.

**DIAGRAMME D :**  
 Blancs : Bader  
 Noirs : Charler.  
 Championnat de France juniors 1985.  
 Les Blancs jouent et dament en 7 temps.

## 6 Partie Roozenburg



Roozenburg – Springer 1945

Les blancs possèdent <24> et <27>, pendant que les noirs occupent <23>. les noirs ont toujours un pion en <25>, et habituellement aussi un pion en <20>. Dans ce cas, sans pion en <20>, Il s'agit d'une attaque Roozenburg ouverte. En 1945 l'attaque Roozenburg n'était pas encore connue, aussi Roozenburg et Springer avaient peu d'expérience de ce système.

Les blancs ne peuvent pas jouer 16.42 – 38? 23 – 28! 17.33 x 11 18 – 23 18.29 x 18 13 x 33 19.39 x 28 1 – 6 N+. un coup logique pour les blancs est 16.43 – 38, Après quoi une variante possible est: 17 – 21 17.44 – 40 1 – 6 18.49 – 44 6 – 11 19.33 – 28 21 – 26 20.28 x 19 18 – 22 21.27 x 18 12 x 14 22.32 – 28 et les blancs jouent une attaque sur leur aile droite, un basculement commun dans le système Roozenburg. .

**16.41 – 36 17 – 22?**

Les noirs auraient pu jouer 17 – 21. Maintenant les blancs peuvent lancer une attaque en 23 sans que les noirs puissent faire le 2 x 2 après 33 – 28, puisque le pion en 27 est parti.

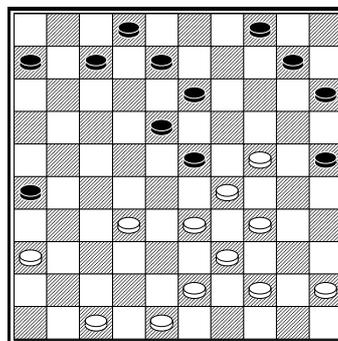
**17.43 – 38 22 x 31 18.37 x 26 01 - 06  
19.33 – 28!**

L'attaque de 23 commence sans pion en <27>. C'est très dangereux pour les noirs.

**19.... 09 – 14 20.28 x 19 14 x 23  
21.38 – 33 16 – 21 22.26 x 17 12 x 21  
23.33 – 28 03 – 09 24.28 x 19 09 – 14  
25.42 – 38 14 x 23 26.49 – 43**

26.38 – 33 laisseraient les noirs pionner 21 – 27 32 x 21 23 – 28 33 x 22 18 x 16 =.

**26... 21 – 26 27.38 – 33**

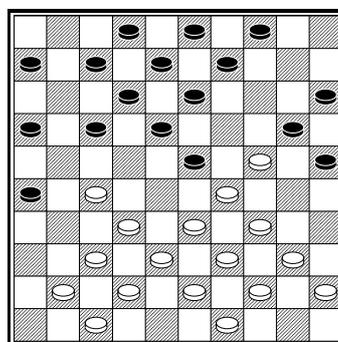


**27... 07 – 12**

Aussi après 27... 4 – 9 28.33 – 28 9 – 14 29.28 x 19 14 x 23 30.39 – 33 les noirs perdent le pion 23.

**28.33 – 28 12 – 17 29.28 x 19**

Les blancs gagnent un pion et plus tard la partie.



Après 1.33 – 28 les noirs peuvent effectuer le 2 x 2 de trois manières différentes, où une seule est correcte:

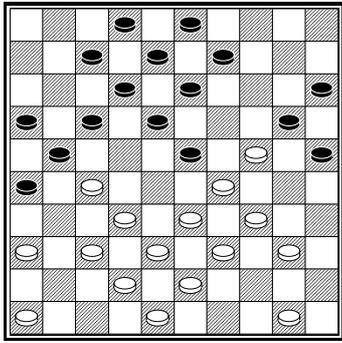
1) 1.33 – 28 17 – 21? 2.28 x 19 18 – 22 3.27 x 18 12 x 14 4.34 – 30! 25 x 23 5.24 – 19 13 x 24 6.32 – 27 21 x 32 7.37 x 10 B+

2) 1.33 – 28 6 – 11? 2.28 x 19 18 – 22 3.27 x 18 12 x 14 4.34 – 30 25 x 23 5.32 – 27 20 x 29 6.27 – 21 16 x 27 7.38 – 33 29 x 38 8.43 x 1 B+

3) 1.33 – 28 4 – 10! 2.28 x 19 18 – 22 3.27 x 18 12 x 14 =

Les blancs peuvent faire un coup de dame comme dans la variante 2, mais après la combinaison les noirs jouent 13 – 18 et la dame est prise pour contre un seul pion. La différence avec la seconde variante est que le pion 6 est encore en place. Dans la précédente variante les blancs peuvent s'échapper avec leur dame à la case 6!

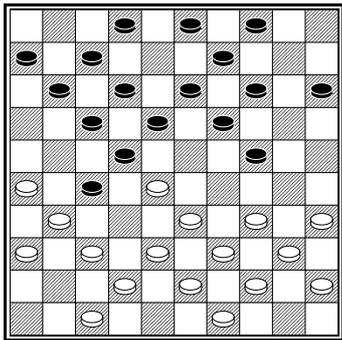
Aussi les blancs jouent plutôt 4.38 – 33 après quoi les noirs ne peuvent pas jouer 14 – 19? à cause de 29 – 23! 20 x 27 23 x 5 B+.



**Monteba – Wijker**

La tactique est très importante dans le système Roozenburg. Les noirs essaient de piéger leur adversaire avec succès en jouant 22... 11 – 17 23.37 – 31? 26 x 28 24.33 x 11 21 x 32 25.38 x 27 12 – 17 26.11 x 22 23 – 28 27.22 x 33 18 – 23 28.29 x 18 20 x 49 N+.

les blancs auraient pu jouer 23.50 – 45 17 – 22 22 x 31 24.36 x 27 12 – 17 25.24 – 19! 13 x 24 26.34 – 30 24 x 44 27.39 x 50 23 x 34 28.27 – 22 17 x 39 29.39 – 33 39 x 28 30.32 x 1 B+.



**Lepsic – Clerc**

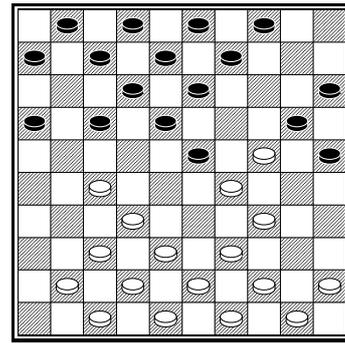
Clerc joue le magnifique coup d'attente 17... 4 – 10! Bien que les noirs n'aient aucune menace directe, tous les coups blancs sont suivis par une combinaison.

- 1) 18.34 – 29 18 – 23 N+
- 2) 18.34 – 30 27 – 32 19.38 x 27 24 – 29 20.33 x 24 22 x 33 21.39 x 28 18 – 22 22.27 x 18 12 x 41 N+
- 3) 18.47 – 41 27 – 32 19.38 x 27 24 – 29 N+
- 4) 18.37 – 32 17 – 21! 19.26 x 8 3 x 12 20.28 x 8 18 – 22 21.32 x 21 22 – 28 22.33 x 22 24 – 29 23.34 x 23 19 x 48 24.8 x 19 14 x 23 N+

**Sijbrands – Gantwarg 1973**

1.32 – 28 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23  
3.37 – 32 10 – 14 4.35 – 30 20 – 25

5.33 – 29 14 – 19 6.40 – 35 5 – 10  
7.41 – 37 10 – 14 8.46 – 41 17 – 22  
9.31 – 27 22 x 31 10.36 x 27 11 – 17  
11.30 – 24 19 x 30 12.35 x 24 14 – 20

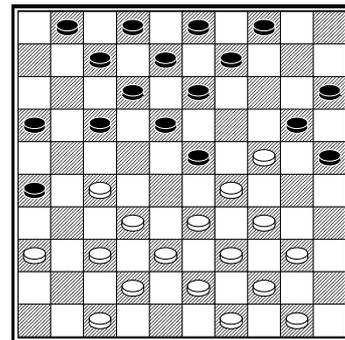


Tiré d'une ouverture Roozenburg bien connue pour les blancs. 12... 14 – 19 13.45 – 40 19 x 30 14.40 – 35 est bon pour les blancs.

**13.45 – 40 06 – 11**

13... 25 – 30 14.34 x 14 23 x 45 15.14 – 10 conduit nulle part pour les noirs.

14.38 – 33 17 – 21 15.42 – 38 21 – 26  
16.41 – 36 11 – 17 17.48 – 42



**17... 4 – 10 18.50 – 45**

Maintenant les noirs peuvent jouer 17... 1 – 6! 18.33 – 28 9 – 14! 19.28 x 19 14 x 23 20.38 – 33 6 – 11 21.33 – 28 26 – 31 22.37 x 26 13 – 19 23.24 x 22 3 – 9 24.29 x 18 12 x 23 25.28 x 19 17 x 48 26.36 – 31 11 – 17 27.19 – 14 10 x 19 28.47 – 42 48 x 37 29.31 x 42 7 – 12 30.42 – 38 avec une mauvaise position pour les blancs. Leur distribution de pions n'est pas bonne. Leur l'aile gauche est sévèrement affaiblie.

Jouer 18.33 – 28 n'empêche pas les problèmes pour les blancs.

Si les noirs jouent 17... 1 – 6 les blancs ne peuvent pas jouer 18.33 – 28 à cause de 25 – 30! 19.34 x 14 23 x 45 20.14 – 10 18 – 23! 21.28 x 19 17 – 22 22.27 x 18 12 x 5 N+1.

17.. 1- 6 pourrait être suivi par 18.40 – 35 comme Dans la partie Sijbrands – Gantwarg 1990: 17... 1 – 6 18.40 – 35 6 – 11 19.33 – 28 4 – 10

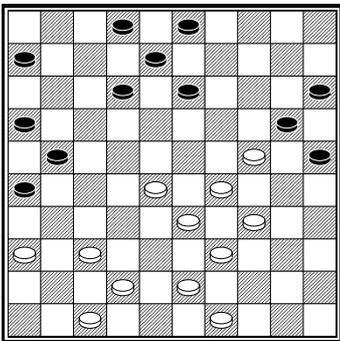
19... 26 – 31 n'est pas bon, Après 20.37 x 26! 13 – 19 21.24 x 22 4 – 10 22.28 x 19 17 x 48 les blancs répliquent 23.19 – 14! 10 x 19 24.29 – 24 20 x 40 25.39 – 34 48 x 30 26.35 x 4 B+.

20.28 x 19 9 – 14 21.36 – 31! 14 x 23 22.27 22 18 x 36 23.29 x 9 20 x 40 24.9 – 4 16 – 21 25.4 – 27 11 – 16 26.50 – 45 3 – 9 27.27 x 4 21 – 27 28.32 x 21 16 x 27 29.45 x 34 10 – 14 30.4 x 31 36 x 27 et après quelques coups la partie est remise.

18... 17 – 21 19.33 – 28 01 – 06  
20.28 x 19 18 – 22 21.27 x 18 12 x 14

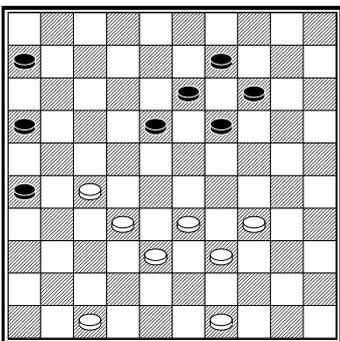
Maintenant les blancs obtiennent simplement une bonne l'aile droite d'attaque.

22.32 – 28 14 – 19 23.40 – 35 19 x 30  
24.35 x 24 10 – 14 25.45 – 40 14 – 19  
26.40 – 35 19 x 30 27.35 x 24 09 – 14  
28.44 – 40 14 – 19 29.40 – 35 19 x 30  
30.35 x 24 07 – 12 31.38 – 33



Les noirs ne peuvent pas rien faire de positif contre l'attaque des blancs. En conséquence ils décident de se débarrasser du pion 24. La position blanche reste meilleure et centrée.

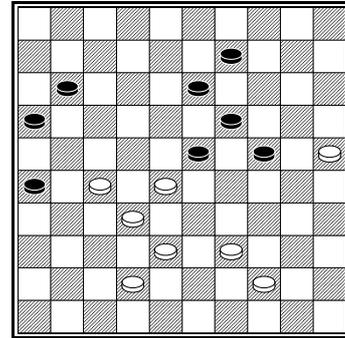
31... 13 – 19 32.24 x 13 08 x 19  
33.42 – 38 20 – 24 34.29 x 20 15 x 24  
35.34 – 29 12 – 17 36.29 x 20 25 x 14  
37.36 – 31 17 – 22 38.28 x 17 21 x 12  
39.31 – 27 02 – 08 40.39 – 34 08 – 13  
41.43 – 39 03 – 09 42.37 – 32 12 – 18



Les blancs ont une jolie position contrôlant à la fois <27> et <28> et ils gardent encore deux pions de base. Pour empêcher les noirs de jouer 18 – 22, les blancs vont en <28>. La partie tourne en

classique, mais les noirs un problèmes à cause de leur ailes non connectées. Les pions noirs ne travaillent pas ensemble.

43.33 – 28 18 – 23 44.34 – 30 14 – 20  
45.30 – 25 20 – 24 46.49 – 44 06 – 11  
47.47 – 42



Les noirs sont en difficulté. Ils pourraient jouer 47... 11 – 17 48.42 – 37 9 – 14 49.44 – 40 13 – 18 50.39 – 33  
50.38 – 33 est suivi par la double sacrifice 14 – 20 25 x 14 19 x 10 28 x 30 17 – 22 =.  
50... 17 – 21 51.40 – 34 24 – 30 et les blancs ne peuvent pas gagner.

13 – 18? 48.42 – 37!

48... 11 – 17 est puni par la combinaison de la bombe:  
49.27 – 21 16 x 27 50.32 x 12 23 x 34 51.12 x 3 B+ . les noirs ne peuvent pas échapper à la défaite.

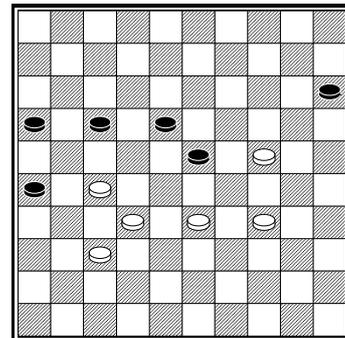
48... 09 – 14 49.28 – 22! 23 – 29

Les noirs ne peuvent pas jouer 11 – 17 à cause de 22 x 13! 19 x 8 27 – 21 16 x 27 32 x 3 B+.

50.22 x 13 19 x 8 51.44 – 40 14 – 19  
52.39 – 33! 19 – 23

Après 52... 8 – 13 53.33 – 28 les noirs n'ont aucun bon coup.

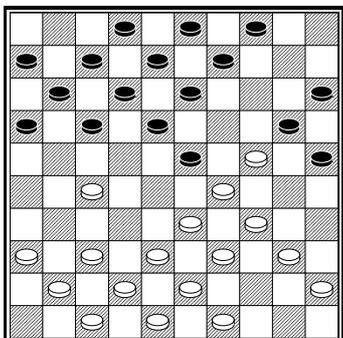
53.25 – 20! 24 x 15 54.33 x 24 8 – 12  
55.40 – 34 11 – 17 56.38 – 33 12 – 18



Après une longue lutte les blancs sont devenus maîtres de la case <24> et gagnent la fin de partie.

57.33 – 28 17 – 21 58.28 x 19 18 – 22  
 59.27 x 18 21 – 27 60.32 x 21 16 x 27  
 61.19 – 13 27 – 31 62.37 – 32 31 – 36  
 63.13 – 08 36 – 41 64.32 – 27 41 – 46  
 65. 08 – 02 46 - 05 66.34 – 30

Les noirs abandonnent.



**Doekbrijder – Heusdens**

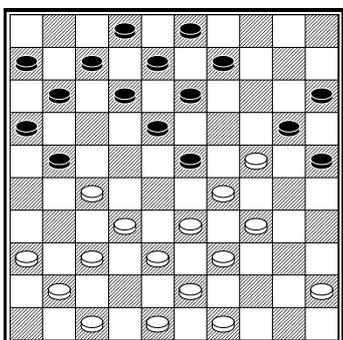
Les blancs n'ont toujours pas une bonne attaque sur leur aile droite après le 2 x 2 . Quelque fois l'adversaire peut attaquer le pion taquin en <24> avec succès.

15... 04 – 10! 16.38 – 32 10 – 14

Les noirs menacent de jouer 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 16 – 21! 27 x 16 25 – 30 34 x 14 23 x 34 39 x 30 9 x 27 N+.

Après 17.33 – 28 14 – 19 18.40 – 35 19 x 30 19.35 x 24 17 – 21 20.28 x 19 18 – 22 21.27 x 18 12 x 14 22.45 – 40 14 – 19 23.40 – 35 19 x 30 24.35 x 24 9 – 14 les blancs perdent leur avant-poste.

17.42 – 38 14 – 19 18.40 – 35 19 x 30  
 19.35 x 24 17 – 21!



Maintenant les noirs attendent que les blancs jouent 33 – 28.

Alors les noirs puniront 33 – 28 par 18 – 22 etc. N+. Les blancs n'ont plus que quelques coups avant d'être forcé de jouer 33 – 28. ils ne peuvent pas jouer sur leur l'aile droite, à cause de 45 – 40 25 – 30 est mauvais .

Bien sûr, 49 – 44? n'est pas possible à cause de 18 – 22! C' est une situation à éviter quand on joue une 'Roozenburg'. Le pion 29 est toujours vulnérable lors d'une attaque Roozenburg.

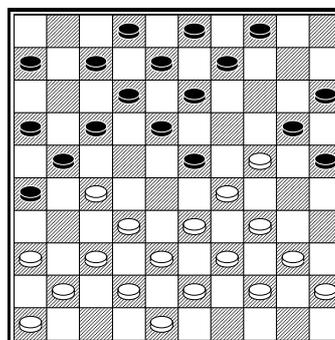
20.48 – 42 11 – 17

Après 21.33 – 28 21 – 26 22.28 x 19 18 – 22 23.27 x 18 12 x 14 les blancs ne peuvent pas faire le coup de dame 34 – 30 25 x 23 32 – 27 20 x 29 27 – 21 16 x 27 38 – 33 29 x 38 43 x 1 car après 13 – 18 la dame est prise N+1.

24.45 – 40 est suivi par l'attaque en 24 à nouveau: 14 – 19 25.40 – 35 19 x 30 26.35 x 24 9 – 14 27.36 – 31 7 – 12! et 14 – 19 au prochain coup.

21.36 – 31 21 – 26 22.33 – 28 17 – 21  
 23.28 x 19 18 – 22 24.27 x 18 12 x 14  
 25.45 – 40 14 – 19 26.40 – 35 19 x 30  
 27.35 x 24 09 – 14

Les blancs perdent le pion 24 et la partie.



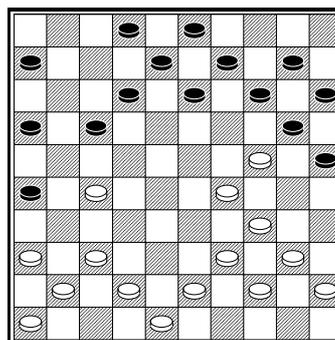
**Sijbrands – J. van der Wal**

Les blancs n'ont plus de pion de base en 47 et 49 . Après la cassure de la Roozenburg ils vont défendre leur avant-poste par des moyens tactiques .

17.33 – 28 04 – 10 18.28 x 19 18 – 22  
 19.27 x 18 12 x 14 20.32 – 27 21 x 32  
 21.38 x 27

menaçant 27 – 21 37 – 31 41 x 1 B+.

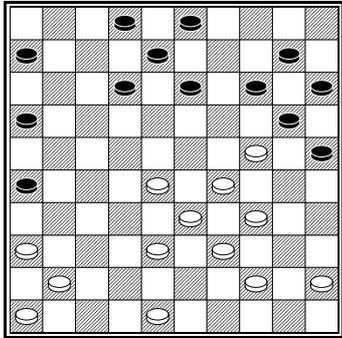
21... 07 – 12



22.39 – 33!

22... 14 – 19 serait suivi par le coup de dame  
 23.29 – 23! 19 x 19 24.27 – 22 17 x 28 25.37 – 31  
 26 x 37 26.41 x 5 et après 26... 12 – 17 27.5 – 41  
 9 – 14 28.41 x 5 13 – 19 29.5 x 11 6 x 17 remise.  
 Cependant les noirs veulent gagner...

22... 17 – 21 23.43 – 39 21 x 32  
 24.37 x 28 14 – 19 25.40 – 35 19 x 30  
 26.35 x 24 09 – 14 27.42 – 38



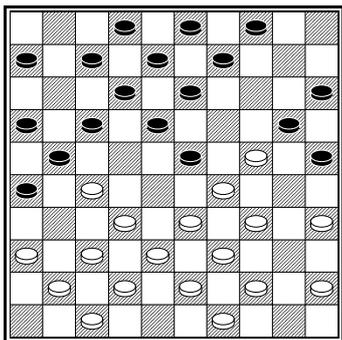
27... 14 – 19 est suivi par 28.29 – 23 20 x 49  
 29.23 x 5 49 x 23 30.5 x 37 B+.

27... 12 – 18 28.44 – 40 18 – 22  
 29.28 x 17 14 – 19

Ce sacrifice est aussi puni par une combinaison à dame.

30.33 – 28 19 x 30 31.17 – 12 08 x 17  
 32.28 – 22 17 x 28 33.29 – 23 28 x 19  
 34.39 – 33 30 x 28 35.36 – 31 26 x 37  
 36.41 x 05

Refusant de combattre plus longtemps les noirs abandonnent.



Keurentjes – Goedemoed

17... 09 – 14!

### Exercice 6.1

Comment les noirs gagnent ils après 18.33 – 28 ?

Les noirs espèrent piéger leur adversaire: 18.24 – 19 13 x 24 19.34 – 30 23 x 34 20.30 x 10. Mon adversaire pensait que les noirs voulaient alors

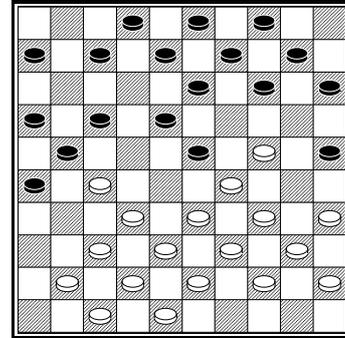
jouer 4 – 9 =. Cependant, dans cette position, les noirs ont préparé une belle combinaison!

### Exercice 6.2

Essayez de trouver cette combinaison.

Aide: la combinaison commence par 20... 25 – 30

## Gambit Drost



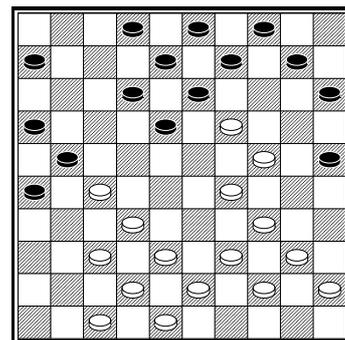
Valneris – Wirny

Les blancs viennent de jouer 16.30 – 24. les noirs répondent en jouant un système appelé du nom du joueur néerlandais Frank Drost, qui fut le premier à sacrifier le pion 23 avec l'objectif d'attaquer le pion 27 dans une partie contre Gantwarg.

16... 14 – 19!

Plus tard nous reviendrons sur cette position et nous expliquerons pourquoi on ne peut pas jouer le gambit Drost quand la case 20 est fermée.

17.33 – 28 19 x 30 18.35 x 24 07 – 12  
 19.28 x 19 17 – 22 20.41 – 36 22 x 31  
 21.36 x 27



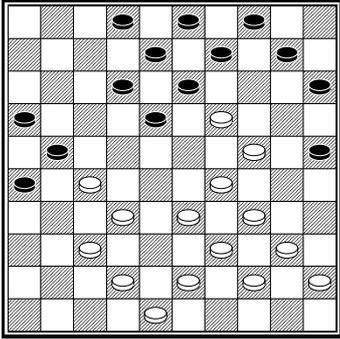
Si les noirs jouent 21... 12 – 17 et que les blancs répondent 22.29 – 23? 18 x 20 23.19 – 14 10 x 19 24.27 – 22 17 x 28 25.32 x 14 les blancs perdent un pion après 25... 20 – 24 26.14 – 10 25 – 30! 27.34 x 25 15 – 20 28.25 x 14 4 x 15 N+.

21... 06 – 11 22.27 – 22?

Les blancs peuvent simplement jouer 22.38 – 33 11 – 17. les blancs ne peuvent jamais défendre le pion 27 horizontalement par 33 – 28 à cause de

15 – 20. C'est une raison de l'absence de pion noir en <20>.

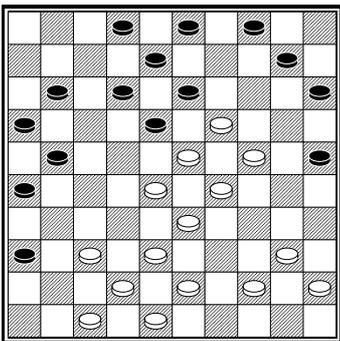
23.47 – 41 17 – 22 24.41 – 36 22 x 31 25.36 x 27



1) 25... 12 – 17 26.37 – 31 26 x 28 27.33 x 11 16 x 7 28.27 x 16 9 – 14 avec égalité.

2) 25... 2 – 7 26.42 – 38 7 – 11 27.40 – 35 11 – 17 28.35 – 30 17 – 22 29.19 – 14 22 x 42 30.14 x 5 avec une partie compliquée.

22... 18 x 27 23.29 – 23 13 – 18  
24.34 – 29 09 – 13 25.39 – 33 27 – 31  
26.32 – 28 31 – 36

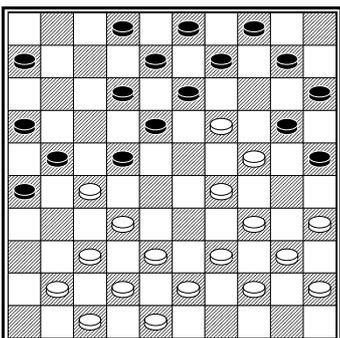


Les blancs manquent d'espace. Ils ne peuvent pas développer leur l'attaque et risquent d'être bloqués. Leur coup suivant permet à leur adversaire de déborder à l'aide d'une combinaison.

27.44 – 39?

**Exercice 6.3** Montrez la combinaison de débordement pour les noirs!

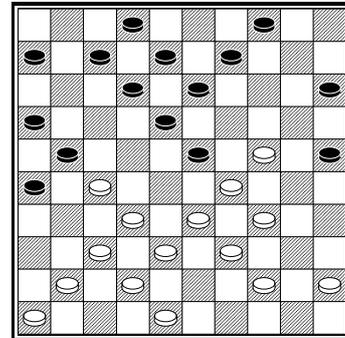
Revenons au coup 16 pour les noirs. Voyons ce qui aurait pu se produire sur 16... 14 – 20 17.33 – 28 7 – 12 18.28 x 19 17 – 22.



19.29 – 23!

1) 19... 20 x 29 20.41 – 36 22 x 31 21.36 x 27 13 x 24 22.37 – 31!! 26 x 19 23.34 x 5 21 x 32 24.5 x 37 B+

2) 19... 22 x 31 20.41 – 36 18 x 29 21.24 x 33 13 x 24 22.36 x 27 avec une meilleure position pour les blancs.

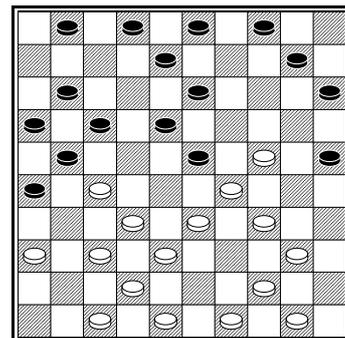


J. v.d. Borst – Baksoellah

Sans pion en <10> le gambit usuel n'est pas bon non plus.

1... 12 – 17 2.33 – 28 07 – 11  
3.28 x 19 17 – 22 4.41 – 36 22 x 31  
5.36 x 27 11 – 17 6.46 – 41 17 – 22

Maintenant les blancs placent la combinaison 45 – 40! 22 x 31 19 – 14 9 x 20 32 – 27 21 x 43 42 – 38 31 x 33 29 x 49 20 x 29 34 x 3 B+, et 6... 6 – 11 7.45 – 40 17 – 22 serait suivi par 8.19 – 14 9 x 20 9.24 – 19 13 x 33 10.39 x 6 B+.



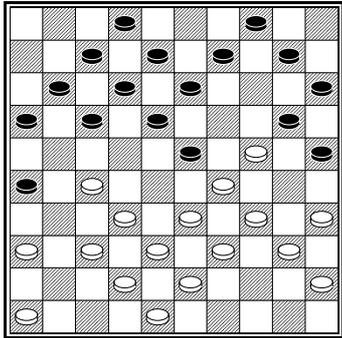
J. van der Wal – J. van den Borst

20.33 – 28 01 – 07 21.28 x 19 17 – 22  
22.40 – 35 22 x 31 23.36 x 27 07 – 12

**Exercice 6.4**

comment les blancs débordent ils?

## 7.Partie Bonnard



**Agafonov – Soerkov**

20... 17 – 22 21.35 – 30 22 x 31  
22.36 x 27 10 – 14

En fermant la case <30> les blancs proposent une partie Bonnard, créant une partie très compliquée. 22... 11 – 17 23.37 – 31 26 x 28 24.33 x 11 paraît mauvais pour les noirs.

**23.33 – 28 04 – 10?**

Les noirs auraient pu jouer 23... 14 – 19 24.39 – 33 11 – 17 25.37 – 31 26 x 37 26.42 x 31 17 – 21 27.31 – 26 9 – 14 28.26 x 17 12 x 21 avec un jeu égal.

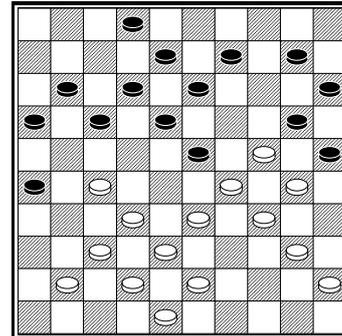
**24.28 x 19 14 x 23 25.39 – 33 11 – 17**

Après 25... 10 – 14 les blancs forcent le gain jouer 26.33 – 28! 14 – 19 27.27 – 22! 18 x 27 28.29 x 18 13 x 33 8.24 x 4 20 – 24 9.33 x 20 15 x 44 10.32 x 21 16 x 27 11.4 x 36 44 – 50 12.42 – 38! et la dame noire est prise au prochain coup.

**26.46 – 41 7 – 11**

26... 10 – 14 27.33 – 28 14 – 19  
*les blancs ne peuvent pas jouer* 28.27 – 22? 18 x 27 29.29 x 18 13 x 33 30.24 x 4 20 – 24! 27 x 36 =  
28.41 – 36 17 – 21  
28... 17 – 22? 29.28 x 17 12 x 21 30.27 – 22! 18 x 27 31.29 x 18 etc. +

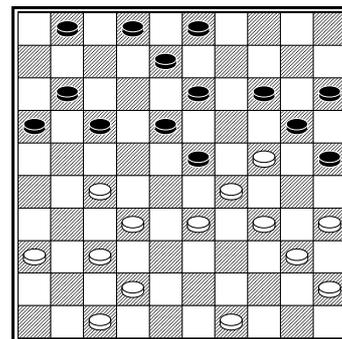
29.40 – 35 9 – 14 30.43 – 39 12 – 17 31.27 – 22 18 x 27 32.29 x 9 20 x 40 33.45 x 34 14 x 3 34.37 – 31 26 x 37 35.42 x 31 +.



Les troupes noires sont annihilées par une combinaison dévastatrice.

**27.37 – 31 26 x 39 28.38 – 33 39 x 28  
29.27 – 22 18 x 27 30.29 x 7 20 x 29  
31.34 x 5 25 x 34 32.40 x 29**

La même combinaison fut réalisée dans la partie Domchev – Lovcik 2000.



**Schwarzman- Heusdens**

**27... 17 – 22?**

les noirs auraient pu jouer 13 – 19 24 x 22 17 x 30 35 x 24 23 x 34 40 x 29 14 – 19 24 x 13 8 x 19 simplifiant la partie.

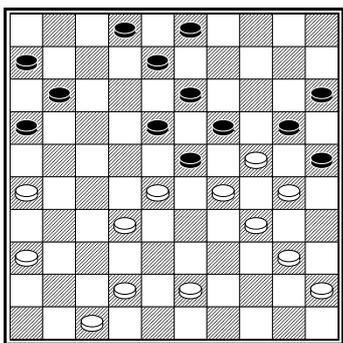
Dans la partie les blancs obtiennent une très forte Partie Bonnard.

**28.35 – 30! 22 x 31 29.37 x 26!**

### Exercice 7.1

Pourquoi les blancs ne prennent ils pas par 29.36 x 27 ?

**39... 14 – 19 40.33 – 28! 01 – 06  
41.49 – 43!**



Utilisant le trou en <14> tactiquement:

### Exercice 7.2

Pourquoi est 16 – 21 est mauvais pour les noirs?

41... 03 – 09 42.43 – 38!

### Exercice 7.3

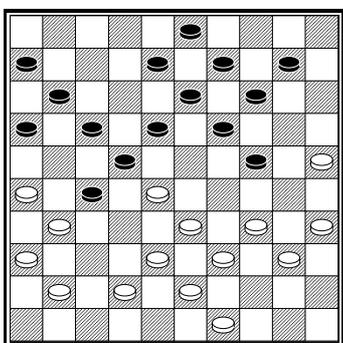
Que se passe-t-il sur 42... 16 – 21 maintenant?

42... 11 – 17 43.42 – 37

Les blancs auraient pu jouer 43.36 – 31 2 – 7 44.42 – 37! 9 – 14 45.31 – 27 7 – 11 46.26 – 21! 17 x 26 47.27 – 22 18 x 27 48.29 x 9 20 x 29 49.32 x 21 16 x 27 50.34 x 23 14 x 3 51.23 x 14 25 x 34 52.40 x 29 B+.

43... 16 – 21 44.37 – 31 17 – 22 45.26 x 17! 22 x 42 46.47 x 38

Le pion blanc en <17> est très fort. Après 46... 9 – 14 47.31 – 27 les noirs abandonnent. 47... 2 – 7 peut être suivi par 48.27 – 22 18 x 27 49.29 x 9 20 x 29 50.32 x 21 14 x 3 51.40 x 29 25 x 34 52.40 x 29 B+.



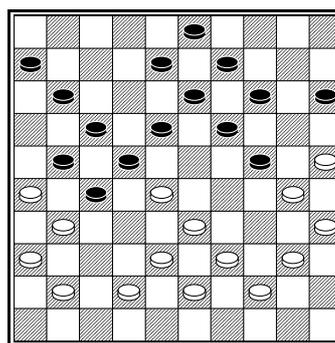
Merceron – Goedemoed

26... 16 – 21

Les noirs créent la Bonnard, espérant 27.34 – 29 10 – 15 28.29 x 20 15 x 24 29.40 – 34 14 – 20!! 30.25 x 12 13 – 18 31.12 x 23 24 – 29 32.33 x 24 22 x 44 33.49 x 40 8 – 13 34.31 x 22 17 x 46 35.26 x 17 11 x 22 N+.

27.49 – 44 10 – 15? 28.34 – 30

Après 28... 8 – 12 29.39 – 34! la réponse 18 – 23 est punie par 30.44 – 39 23 x 32 31.33 – 28 22 x 44 32.31 x 22 17 x 28 33.38 x 18 13 x 22 34.40 x 49 B+.



28... 18 – 23

Les blancs ratent leur chance de gagner la partie en jouant 29.42 – 37!! 23 x 32 30.37 x 28 et il apparaît que 24 – 29 fonctionne comme un boomerang: 30... 24 – 29 31.33 x 24 22 x 42 32.31 x 22 17 x 28 33.26 x 17 11 x 22 34.41 – 37 42 x 31 35.36 x 18 13 x 22 36.24 x 4 B+. 30... 13 – 18 échoue sur 31.33 – 29 etc. B+ 30... 8 – 12 est puni par 31.28 – 23 19 x 28 32.30 x 8. Seul le pauvre 30... 11 – 16 est possible avec une position terrible pour les noirs après 31.40 – 34.

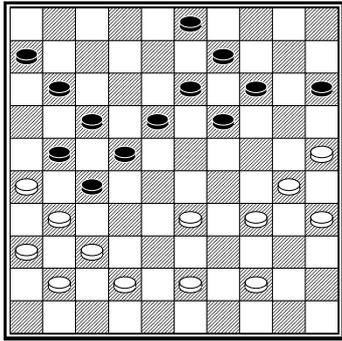
29.40 – 34 23 x 32 30.33 – 29 24 x 33 31.39 x 37 13 – 18

Le pion 28 est parti. Il reste une partie Bonnard. Les blancs n'ont plus aucun pion de base. Les noirs n'ont pas de pion faible sur la diagonale 1 / 18. La position est légèrement meilleure pour les noirs. Une variante logique: 32.37 – 32 8 – 13 33.41 – 37 18 – 23 34.34 – 29 23 x 34 35.30 x 39 19 – 23 et les noirs une bonne position.

32.38 – 33 8 – 13

Les blancs peuvent jouer 33.43 – 39 19 – 23 34.33 – 28 23 x 32 35.37 x 28 22 x 33 36.39 x 28 17 – 22 37.26 x 17 22 x 33 38.31 x 22 18 x 27 39.17 – 12 =.

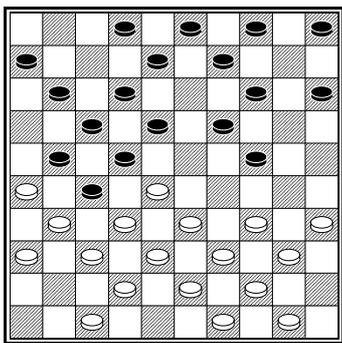
Dans la partie ils font une grosse faute en laissant le trou en 39.



33.34 – 29?

### Exercice 7.4

Cherchez la combinaison gagnante pour les noirs!



Wiersma – Sijbrands

15... 14 – 20

Améliorant une ancienne partie contre Wim van der Sluis, dans laquelle les noirs ont joué 15... 9 – 13? 16.34 – 30! 5 – 10 17.40 – 34 3 – 9

17... 2 – 7 est suivi par la combinaison typique 18.28 – 23! 18 x 40 19.33 – 28 22 x 33 20.38 x 18 12 x 23 21.31 x 22 17 x 28 22.26 x 17 11 x 22 23.36 – 31!

Les blancs ne peuvent pas attaquer par 50 – 45 à cause du débordement 6 – 11 22 – 27 23 – 28 23 x 41

Après 23.36 – 31 à la fois 24.32 – 27 et 24.50 – 45 menacent. De plus, après 23... 7 – 12 les blancs peuvent aussi placer la combinaison 39 – 34 31 – 27 37 x 26 44 x 2.

18.28 – 23! 18 x 40 19.33 – 28 22 x 33 20.38 x 20 14 x 34 21.31 x 22 17 x 28 22.32 x 5 et les noirs abandonnent.

16.50 – 45 09 – 13

Les blancs auraient pu joué 16.28 – 23 19 x 28 17.32 x 23 18 x 29 18.34 x 23 suivi de 18... 24 –

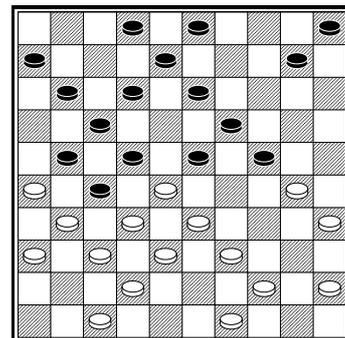
30 19.35 x 24 20 x 18 20.33 – 28 22 x 33 21.31 x 13 etc. mène à l'égalité.

17.34 – 29 20 – 25 18.29 x 20 15 x 24  
19.40 – 34 04 – 10

Sur 19... 5 – 10 on peut répondre par 20.44 – 40 et les noirs ne peuvent pas jouer 25 – 30 21.34 x 25 24 – 29 22.33 x 24 22 x 44 23.31 x 22 19 x 30 24.35 x 24 44 x 35 25.43 – 39 18 x 27 26.38 – 33 27 x 20 27.25 x 5.

Après 19... 4 – 10 20.44 – 40 n'est pas possible, mais 20.45 – 40 suivi de 28 – 23 est un plan sérieux.

20.34 – 30 25 x 34 21.39 x 30 18 – 23  
22.43 – 39



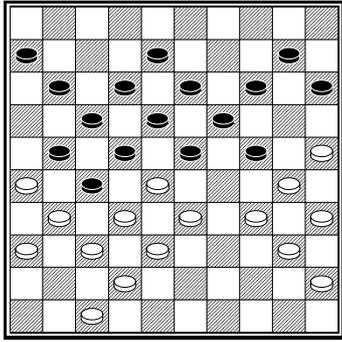
Jouer 22... 12 – 18? Permettraient aux blancs de sortir le pion <28> en jouant 23.39 – 34 10 – 14 24.33 – 29 24 x 33 25.28 x 39.

Cette ouverture Bonnard est meilleure pour les blancs. Les pions 2 et 8 sont inactifs. Les noirs ne ferment pas en <18> et interdisent aux blancs de pionner via 33 – 29 x 39.

22... 03 – 09! 23.39 – 34 02 – 07

24.33 – 29 conduit nulle part, après 24 x 33 38 x 18 12 x 23 etc.

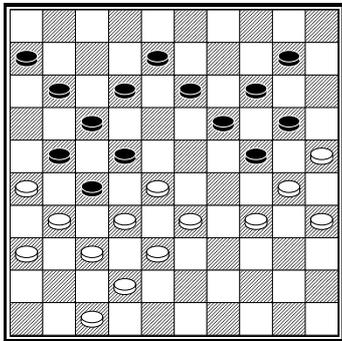
23.44 – 39 12 – 18 25.49 – 44 07 – 12  
26.30 – 25 09 – 14 27.34 – 30 10 – 15  
28.39 – 34 05 – 10



29.44 – 40

Les blancs ont construit un bloc puissant, mais les noirs ont anticipé.

29... 23 – 29 30.34 x 23 18 x 29  
31.40 – 34 29 x 40 32.45 x 34 15 – 20



33.34 – 29 12 – 18 mène à une blocage, mais les blancs sauvent la mise avec une combinaison assurant la remise.

33.33 – 29!

33... 22 x 33 34.31 x 22 17 x 28 35.26 x 17 11 x 22 36.30 x 19 33 x 24! 37.19 x 30 aussi mène à une remise.

Après 36... 13 x 24? 37.29 – 23 28 x 19 38.38 x 29 24 x 33 39.42 – 38 33 x 31 40.36 x 7 les blancs pouvaient gagner.

33.... 24 x 33 34.38 x 29 22 x 24  
35.31 x 22 17 x 28 36.32 x 23 19 x 28  
37.30 x 19 13 x 24 38.26 x 17 11 x 22  
39.34 – 29 24 x 33 40.42 – 38 33 x 31  
41.36 x 07

et une quinzaine de coups plus tard la partie se finit en remise.



Juin 1979 Sobol Henry –Minaux S.- J.Rigault



1981 Rencontre avec les jeunes de Noisy le Sec



Remise des prix en 1981 au Damier

### Les Compiégnois se font manger les pions

Ce va pas fort pour les Compiégnois, sélectionnés et participant actuellement au championnat de France - juniors et cadets - de jeu de dames. Les deux premières manches ne leur ont pas réussi.

Cette compétition nationale se tient à la Maison de l'Europe, jusqu'au dimanche 22 avril et réunit les vingt-quatre meilleurs joueurs des différentes ligues. Elle est organisée par le Damier Compiégnois.

Pour la première journée, la partie opposant Laurent Mangano de Compiègne à Gilles Delmotte de Tourcoing devait se montrer prometteuse, tous deux, en effet, faisant partie de la ligue Nord-Picardie. Cette rencontre fut d'une rare intensité puisque dix-sept pions pour chacun ont été mangés en 3 à 45 de jeu ! Gilles Delmotte s'est montré le plus fort, bien qu'il ait eu à jouer dix-sept coups en moins de trois heures.



La Compiégnoise Valérie La, une demoiselle qui joue aux dames.

Igor Bury n'ont pas réussi à prendre l'avantage sur leur adversaire respectif.

Aujourd'hui mercredi, aura lieu la 5<sup>e</sup> ronde. Elle se déroulera à la Maison de l'Europe, rue Saint-Lazare à partir de 8 heures.

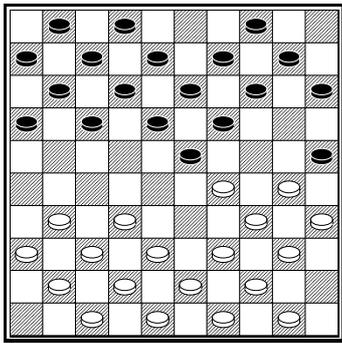
1987 Compiégnoise Valérie LA au Chpt de France Juniors & Cadets (Maison de l'Europe)

# 8. Contre attaque

## Springer

1.32 – 28 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23  
 3.37 – 32 10 – 14 4.41 – 37 05 – 10  
 5.35 – 30 20 – 25 6.46 – 41 14 – 19  
 7.33 – 29 09 – 14 8.40 – 35 03 – 09  
 9.45 – 40

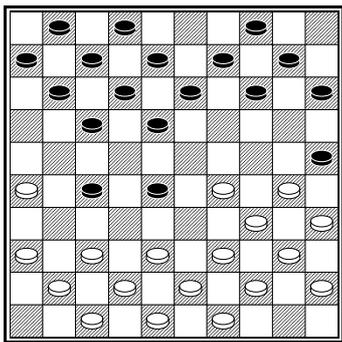
Mène à cette position:



9.... 17 – 22 10.31 – 27 22 x 31  
 11.36 x 27 11 – 17 12.30 – 24 19 x 30  
 13.35 x 24

Conduit à une attaque Roozenburg pour les blancs. Les noirs peuvent empêcher cette suite en jouant la contre attaque Springer: 9.... 23 – 28 10.32 x 23 19 x 28.

11.50 – 45? est une faute théorique . Les noirs jouent 11... 16 – 21! 12.31 – 26 21 – 27!



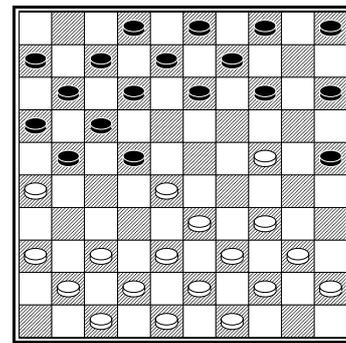
Les blancs se trouvent face à de nombreuses variantes tactiques:

- 1) 13.37 – 31? 28 – 33! 14.31 x 22 18 x 27 15.39 x 28 17 – 21 16.26 x 17 11 x 24 17.30 x 19 14 x 23 N+1.
- 2) 13.38 – 33 27 – 32 14.33 x 22 18 x 27 15.37 x 28 17 – 21 16.26 x 17 11 x 24 N+1.
- 3) 13.30 – 24 28 – 33! 14.39 x 28 14 – 19 15.43 – 39 19 x 30 16.35 x 24 15 – 20 17.24 x 15 25 – 30

18.34 x 25 27 – 31 19.36 x 27 18 – 22 20.27 x 18 12 x 23 et les noirs ont une meilleure position.

4) 13.38 – 32 27 x 38 14.43 x 23 13 – 19 les noirs reprennent le pion avec un avantage positionnel.

Les blancs choisissent entre 11.30 – 24 et 11.39 – 33 28 x 39 12.44 x 33.



Kolk – Faas

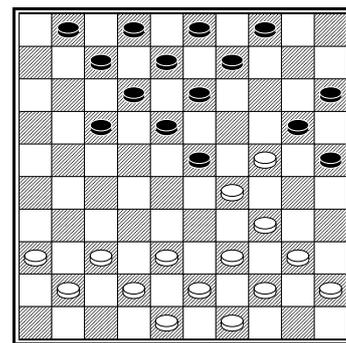
12.28 – 23! 13 – 18?

### Exercice 8.1

Comment les blancs gagnent ils un pion?

### Exercice 8.2

Comment 12... 14 – 20, est puni?



Virny – Sjoelman

Avant que les blancs ne jouent 38 – 32 les noirs lance une forte contre attaque Springer.

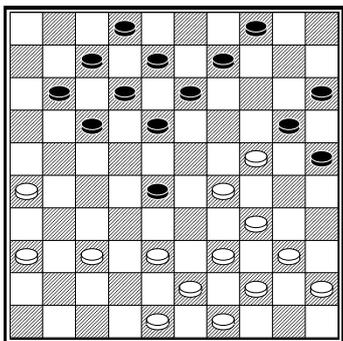
19... 23 – 28!

Les blancs ne peuvent pas attaquer le pion 28 via 38 – 32? en raison de 18 – 23 29 x 18 13 x 22 32 x 23 20 x 18 N+1.

20.38 – 33 07 – 11 31.33 x 22 17 x 28  
 32.42 – 38 01 – 07 33.36 – 31 12 – 17

Après 34 – 30? 25 x 23 31 – 27 20 x 29 27 – 22  
 18 x 27 38 – 33 29 x 38 43 x 1 13 – 18! la dame  
 blanche est prise.

34.41 – 36 08 – 12 35.31 – 26 03 – 08



Les pions blancs sur leur l'aile droite sont assez  
 passifs. Les blancs ont peu de place pour jouer.  
 Les noirs ont construit des formations fortes.

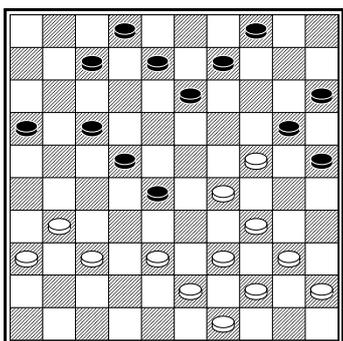
36.48 – 42 11 – 16 37.37 – 31 18 – 22

Après 37... 16 – 21 38.42 – 37 18 – 22? 39.38 –  
 32 les noirs perdent un pion! mais 38... 17 – 22  
 39.26 x 17 22 x 11 serait encore bon pour les  
 noirs.

38.31 – 27 22 x 31 39.26 x 37 12 – 18

empêche 38 – 32 par 18 – 23 N+ .

40.37 – 31 18 – 22



41.42 – 37?

Maintenant les noirs forcent le gain du pion. Les  
 blancs avaient déjà une position difficile. Après  
 41.31 – 26 7 – 12 42.38 – 33 16 – 21 43.42 – 37

1) 43... 21 – 27 44.37 – 31(!) 13 – 18

44... 9 – 14 45.24 – 19! 13 x 24 46.29 – 23 28 x  
 19 47.33 – 29 24 x 33 48.39 x 28 22 x 33 49.33 x  
 11 =  
 45.24 – 19 9 – 14 46.19 x 10 20 – 24 47.29 x 20  
 25 x 5 avec avantage pour les noirs

2) 43... 9 – 14 et les blancs s'orientent vers une  
 mauvaise fin de partie avec 44.34 – 30 25 x 23

45.24 – 19 13 x 24 46.33 – 29 24 x 33 47.37 – 32  
 28 x 37 48.39 x 10 37 – 42 etc.

41... 08 – 12

Après 42.38 – 33 16 – 21 31 – 26 21 – 27 la  
 position noire est supérieure.

42.38 – 32 perd un pion 7 – 11 43.32 x 23 22 –  
 27 44.31 x 22 17 x 30 45.40 – 35 12 – 18 46.35 x  
 24 18 – 23 N+1.

42.40 – 35 28 – 33 43.39 x 28 22 x 42  
 44.37 x 48 13 – 18 45.44 – 40 18 – 23  
 46.29 x 18 12 x 23 47.34 – 29 23 x 34  
 48.40 x 29 9 – 13

Les noirs gagnent un pion au prochain coup par  
 25 – 30, aussi les blancs abandonnent.

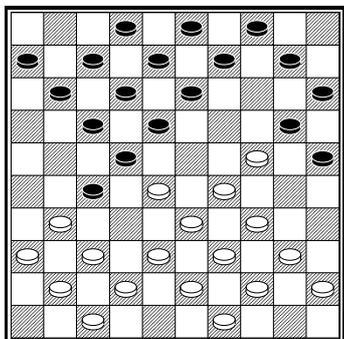
Une contre attaque Springer mène souvent à un  
 centre fort et une aile en attaque.



Remise des prix du Championnat  
 de France des jeunes en 1987 à  
 la Maison de l'Europe

## 9. Pion taquin de chaque côté

Quand les deux joueurs ont un pion taquin en <24> et <27> on obtient des situations complexes. Il est possible d'écrire un livre entier sur le sujet. Nous discuterons quelques idées typiques importantes dans ce type de jeu.



Tsjizjow – Chmiel

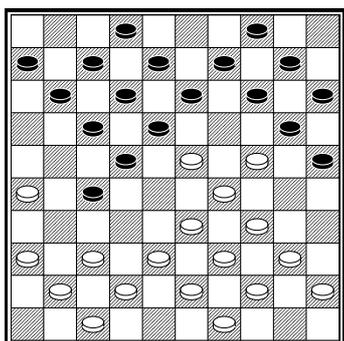
Les deux joueurs ont un pion taquin sur leur aile droite. Les blancs tiennent le centre. Ils installent maintenant un autre avant-poste en <23>, ce qui est assez dangereux dans cette situation.

15.28 – 23 09 – 14 16.31 – 26?

C'est une faute sévère dans cette position, les blancs sont tactiquement bloqués! Les blancs ne peuvent échapper à la défaite.

Alors que: en jouant 16.40 – 35 à cause de 13 – 19 17.24 x 3 8 x 28 18.44 – 40 les blancs regagnent le pion perdu.

16... 03 – 09!



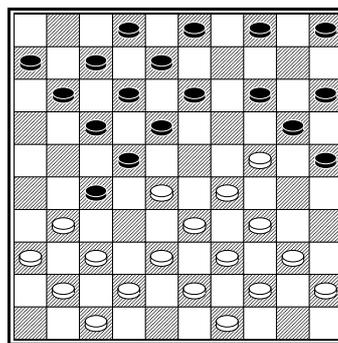
Les blancs n'ont aucun bon coup . 17.37 – 31 est suivi par 27 – 32 18.38 x 27 22 – 28 19.23 x 32 13 – 19 (une autre idée importante est 18 – 22 27 x 18 12 x 23 29 x 19 20 x 27 31 x 22 17 x 28 N+1) 20.24 x 22 17 x 46 N+.

17.37 – 32 est puni par 22 – 28 18.33 x 31 13 – 19 19.24 x 22 17 x 46 N+.

17.33 – 28 22 x 33 18.39 x 28 n'est pas bon à cause de 27 – 32 19.38 x 27 18 – 22 20.27 x 18 13 x 33 21.29 x 38 20 x 18 N+.

17.34 – 30 25 x 34 18.39 x 30 est simplement puni par 13 – 19 N+.

17.40 – 35 13 – 19 18.24 x 13 8 x 28 19.38 – 32 19.44 – 40 20 – 24 20.29 x 20 15 x 24 N+1 19... 27 x 38 20.43 x 23 20 – 24 44.29 x 20 18 x 38 45.42 x 33 15 x 24 perd un pion pour les blancs.



Hoogteijeling – Kolk

Après avoir étudié la partie Tsjizjow – Chmiel j'ai montré à mes élèves de Gerlof Kolk que 9-14 est meilleur que 5-10 dans cette position qui se produit dans l'ouverture:

1.33 – 29 19 – 23 2.35 – 30 20 – 25 3.40 – 35 14 – 20 4.44 – 40 10 – 14 5.38 – 33 14 – 19 6.30 – 24 19 x 30 7.35 x 24 17 – 22 8.42 – 38 11 – 17 9.50 – 44 6 – 11 10.32 – 28 23 x 32 11.37 x 28 16 – 21 12.41 – 37 21 – 27 13.46 – 41 9 – 14 14.48 – 42 1 – 6.

15.28 – 23?

La faute espérée . Les blancs auraient dû jouer 15.31 – 26 ou 15.40 – 35. Maintenant les noirs forcent le gain du pion.

15... 03 – 09!

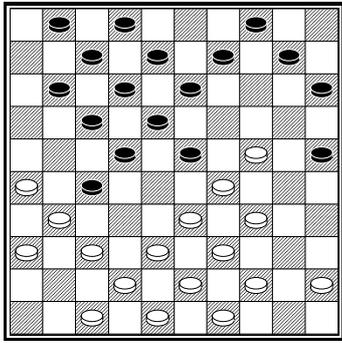
Contrairement à la partie précédente, où les blancs s'échappent en jouant 16.40 – 35 13 – 19 17.24 x 13 8 x 28: Si 18.44 – 40 20 – 24 19.29 x 20 15 x 24 et si 18.35 – 30 est suivi par 4 – 10!! 19.38 – 32 27 x 38 20.43 x 23 9 – 13

Menaçant 22 – 27 N+

21.31 – 27 22 x 31 22.26 x 27 14 – 19! 23.23 x 14 10 x 19 et au prochain coup les noirs jouent 20 – 24 gagnant un pion.

16.31 – 26 5 – 10!

La même situation que dans la partie Tsjizjow – Chmiel se reproduit. Les noirs gagnent la partie.



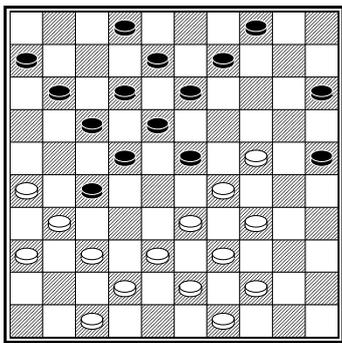
### Tolchikau – Slezak

Le meilleur coup des noirs est 23 – 28!  
 Jouer 38 – 32 27 x 38 43 x 23 n'est pas bon pour les blancs à cause de 22 – 27 etc.. Par conséquent il reste peu d'espace aux blancs: 17... 23 – 28 18.44 – 40 1 – 6 19.40 – 35 10 – 14 20.24 – 20 15 x 24 21.29 x 20 11 – 16! et à cause de 27 – 32 17 – 21 menace les blancs qui les obligent à jouer le vilain 47 – 41, créant un pion suspendu en <41>.

17... 01 – 06 18.37 – 32 10 – 14  
 19.32 x 21 14 – 19

Les noirs placent une contre attaque sur l'avant-poste blanc. Après 19... 22 – 28 20.33 x 22 18 x 16 21.29x 18 les noirs ne peuvent prendre 12 x 23 bien sûr (22.24 – 19 13 x 24 23.34 – 29 B+) mais 13 x 22

20.45 – 40 19 x 30 21.40 – 35 11 – 16  
 22.35 x 24 16 x 27 23.42 – 37 07 – 11  
 24.48 – 42



Jouer 24... 4 – 10 permet aux noirs de placer une combinaison Après 25.37 – 32?

### Exercice 9.1

Essayez de trouver ce coup de dame!

24... 4 – 10 ouvre la case de la base <4>, donnant aux blancs l'opportunité de placer un coup de dame: 25.34 – 30 23 x 34 26.24 – 19 13 x 35 27.39 x 30 25 x 34 28.33 – 28 22 x 33 29.31 x 4 mais la situation n'est pas claire. Après 33 – 39 30.44 x 33 34 – 40. les noirs peuvent aussi jouer 24... 11 – 16 25.37 –

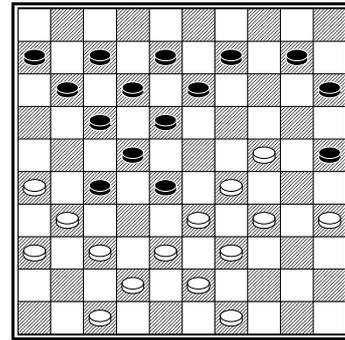
31 6 – 11 26.32 x 21 16 x 27 27.42 – 37 23 – 28 etc.

24... 23 – 28 25.44 – 40 04 – 10  
 26.40 – 35 02 – 07

Après 26... 9 – 14 les blancs peuvent (aussi) jouer 27.26 – 21

1) 27... 27 x 16 28.24 – 20 15 x 24 29.29 x 9 13 x 4 30.31 – 27 22 x 31 31.33 x 13 8 x 19 32.36 x 27 avec une petit avantage pour les blancs.

2) 27... 17 x 26 28.38 – 32 27 x 38 29.43 x 23 14 – 20 30.31 – 27 22 x 31 31.36 x 27 avec une bonne position pour les blancs.



Les pions de base 2 et 4 sont partis, ce qui donne aux blancs des possibilités tactiques nombreuses.

27.26 – 21! 17 x 26

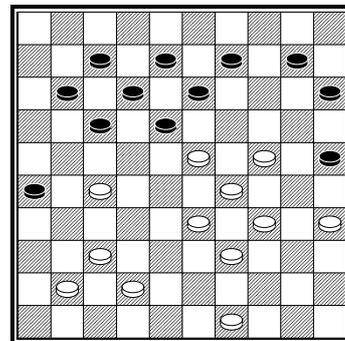
Il n'est pas possible de prendre 27... 27 x 16 à cause de 24 – 19 suivi de 31 – 27 B+.

28.38 – 32 27 x 38 29.43 x 23 11 – 17  
 30.47 – 41

Les blancs bloquent l'attaque et maintenant et prennent la case <27>.

30... 06 – 11 31.31 – 27 22 x 31  
 32.36 x 27

Les noirs peuvent attaquer le pion 27: 32... 17



– 22 33.41 – 36 22 x 31 34.36 x 27 11 – 17 35.27 – 21 17 – 22 36.21 – 16 9 – 14, par exemple

37.42 – 38 14 – 20 38.49 – 43 22 – 27 39.33 – 28  
 27 – 31 40.39 – 33 31 x 42 41.38 x 47 13 – 19!  
 42.24 x 11 20 – 24 43.29 x 20 18 x 49 =.

32... 18 – 22? 33.27 x 18 13 x 22  
 34.49 – 43 11 – 16

Avec le prochain fort pionnage les blancs obtiennent encore plus d'espace.

35.34 – 30 25 x 34 36.39 x 30 08 – 13  
 37.30 – 25 07 – 11 38.43 – 39 10 – 14  
 39.42 – 38 13 – 18?

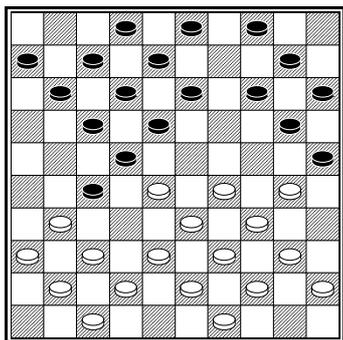
Maintenant les blancs pouvaient finir la partie facilement: 40.37 – 31! 26 x 46 41.35 – 30 46 x 19 42.24 x 4 +.

40.39 – 34 16 – 21

Les noirs auraient pu essayer 40... 22 – 27! 41.34 – 30 14 – 19!! 42.24 x 31 12 – 18 43.23 x 21 16 x 47 et les noirs peuvent encore se battre.

41.34 – 30

Après 41... 15 – 20 42.24 x 15 9 – 13 43.23 – 19 14 x 34 44.40 x 39 les noirs abandonnent.



Sijbrands – Anderson

Dans l'une des partie à l'aveugle du célèbre Sijbrands? le maître montre une combinaison dévastatrice.

15.28 – 23!

Les noirs ne peuvent attaquer l'avant-poste en <23> avec 13 – 19 à cause de 31 – 26 19 x 28 29 – 24 20 x 29 34 x 21 B+1.

15... 03 – 09

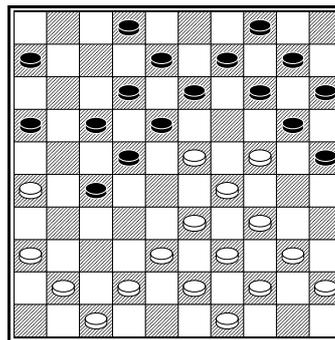
Les blancs peuvent jouer 16.30 – 24 13 – 19 17.24 x 13 8 x 28 18.29 – 24 20 x 29 19.34 x 21 17 x 26 20.31 – 27 22 x 31 21.36 x 27 avec un avantage pour les blancs, mais les blancs veulent plus!

16.31 – 26 11 – 16?

Les noirs auraient pu jouer 20 – 24. Les blancs

forcent le gain d'une manière étonnante

17.37 – 32! 07 – 11 18.32 x 21 16 x 27  
 19.30 – 24 11 – 16



20.33 – 28! 22 x 33 21.39 x 28 18 – 22

Après 22.43 – 39 22 x 33 23.39 x 28 13 – 19 24.24 x 13 8 x 19 les noirs seraient bien, mais Les blancs ont préparé une belle surprise à leur adversaire.

22.34 – 30!!

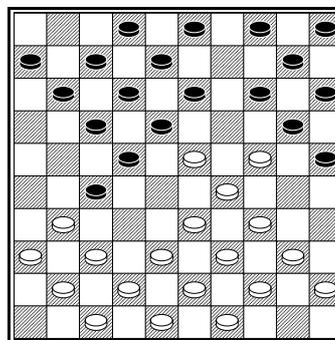
Le début d'une belle combinaison. les blancs peuvent aussi jouer 22.41 – 37 22 x 33 23.34 – 30 etc.

22... 25 x 34 23.41 – 37 22 x 33  
 24.23 – 19 14 x 23

24... 34 x 23 25.38 x 7 2 x 11 perd à cause de 26.42 – 38 20 x 29 27.37 – 32! 13 x 24 28.32 x 3 11 – 17 29.3 x 21 16 x 27 30.38 – 33 29 x 38 31.43 x 21 B+.

25.29 x 7 02 x 11 26.38 x 29 34 x 23  
 27.44 – 39 20 x 29 28.39 – 33 29 x 38  
 29.43 x 05

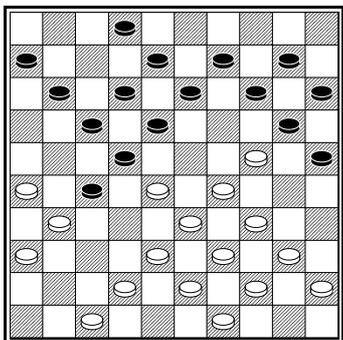
Sijbrands joue à l'aveugle contre 28 joueurs (Amsterdam 2009)



### Exercice 9.2

Que peuvent jouer les blancs dans cette position: 12.31 – 26 ou 12.40 – 35 et Pourquoi?

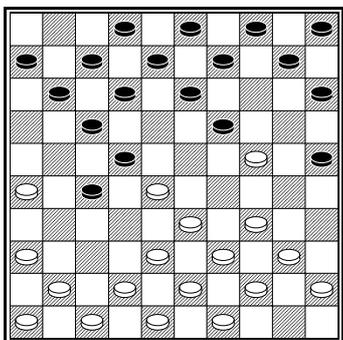
# 10. Solutions section 5



## Exercice 9.3

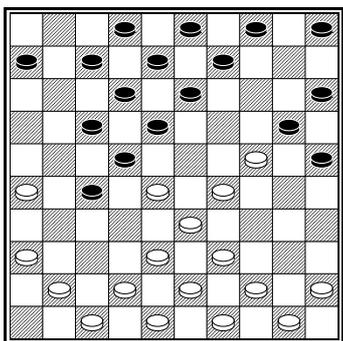
Comment les blancs doivent ils jouer. Choisissez parmi les options suivantes:

- A) Ils pourraient jouer l'attaque 28 – 23
- B) Ils pourraient exécuter un coup de dame avec 24 – 19
- C) Ils pourraient jouer 47 – 41 comme coup d'attente



## Exercice 9.4

Pourquoi est ce une faute de défendre l'avant-poste avec 34 – 30 25 x 34 39 x 30?



Exercice 9.5 montrez la façon de gagner des noirs après les coups suivants:

- A) 41 – 37
- B) 42 – 37
- C) 38 – 32 27 x 38 42 x 32

## leçon 1: L'attaque au centre

1.1 37 – 31 26 x 48 27 – 22 48 x 45 22 x 4 45 x 18 4 x 6 B+

1.2 44 – 39 19 x 30 37 – 31 26 x 37 48 – 42 37 x 48 28 – 23 48 x 34 23 x 1 34 x 18 1 x 25 B+

1.3 28 – 23 7 – 12 32 – 27 et les noirs sont tactiquement bloqués: 17 – 22 29 – 24 B+ et 13 – 19 25 – 20 B+

1.4 37 – 31 26 x 37 27 – 21 17 x 26 28 – 22 ad lib. 34 – 30 ad lib. 30 x 8 2 x 13 33 x 2 B+

1.5 28 – 22 19 x 17 32 – 28 21 x 23 37 – 31 26 x 46 38 – 32 46 x 28 33 x 2 24 x 33 39 x 17 B+

1.6 37 – 31 26 x 37 32 x 41 21 x 32 28 x 37 19 x 28 33 x 22 17 x 28 35 – 30 25 x 45 44 – 40 45 x 34 39 x 6 +

1.7 14 – 20 23 x 14 3 – 8 14 x 3 24 – 30 35 x 24 20 x 29 33 x 24 8 – 13 3 x 17 11 x 35 suivi de 25 – 30 N+1.

## leçon 2: jouer contre L'attaque au centre

2.1 13 – 19 24 x 13 8 x 28 38 – 32 4 – 9 32 x 23 22 – 28 23 x 32 14 – 20 25 x 3 12 – 17 3 x 21 16 x 47 N+

2.2 49 – 44 9 – 13 37 – 32 38 x 37 33 – 28 22 x 24 34 – 29 ad lib. 39 x 17 B+

2.3 43 – 38 7 – 12 49 – 44 12 – 18 (12 – 17 37 – 31 27 x 36 33 – 29 B+1) 37 – 31 27 x 36 38 – 32 28 x 48 33 – 29 24 x 33 39 x 17 48 x 30 35 x 22 B+

2.4 14 – 20 23 x 3 20 x 29 33 x 35 13 – 18 3 x 17 11 x 44 N+

## leçon 3: la classique l'attaque

3.1 34 – 30 21 – 26 46 – 41 et les noirs n'ont aucun bon coup, puisque 8 – 12 est suivi par 38 – 33 29 x 38 30 – 24 19 x 30 28 x 17 B+

3.2 25 – 20 14 x 25 32 – 27 23 x 21 42 – 37 17 x 28 26 x 17 ad lib. 38 – 33 ad lib. 43 x 3 B+

3.3 33 – 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28 34 – 29 23 x 34 32 x 3 B+

3.4 31 – 26 3 – 8 (12 – 17 mènent à un mortel enfermé de l'aile droite) 26 x 17 11 x 44 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 7 B+

3.5 17 – 21 33 x 24 18 – 22 27 x 20 21 – 26 24 x 13 26 x 46 28 x 19 46 x 25 N+

**3.6** 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 27 17 x 28 34 x 32 B+

**3.7** 21 – 27 32 x 12 23 x 41 36 x 47 8 x 28 47 – 41 26 x 37 41 x 34 B+

**3.8** 32 – 27 ad lib. 46 x 37 ad lib. 36 x 47 17 x 28 38 – 33 ad lib. 43 x 23 19 x 28 30 x 10 B+

#### **leçon 4: l'attaque Hoogland**

**4.1** 34 – 30 25 x 34 43 – 39 34 x 43 33 – 29 24 x 33 28 x 48 17 x 28 32 x 25 B+

**4.2** 22 – 17 14 – 19 17 x 8 13 x 2 25 – 20 23 – 29 35 – 30 24 x 35 33 x 4 B+

**4.3** 18 – 22 37 – 31 14 – 20 25 x 14 19 x 10 30 x 28 10 – 14 33 x 24 22 x 42 N+

**4.4** 39 – 33 30 x 39 22 – 17 11 x 22 28 x 17 39 x 28 32 x 14 9 x 20 27 – 21 16 x 27 31 x 22 18 x 27 17 – 11 6x 17 37 – 31 26 x 37 42 x 11 B+

**4.5** 28 – 23 19 x 17 34 – 30 35 x 24 37 – 31 26 x 28 33 x 2 24 x 42 2 x 47 B+

**4.6** 39 – 33 14 – 20 25 x 14 9 x 20 33 x 24 20 x 29 32 – 28 22 x 33 40 – 34 29 x 40 38 x 9 3 x 14 45 x 34 B+1

#### **leçon 5: jouer contre une attaque Hoogland**

**5.1** 26 – 21 17 x 26 36 – 31 26 x 28 39 – 33 28 x 30 35 x 11 B+

**5.2** 13 – 18 22 x 2 12 – 18 2 x 35 9 – 13 35 x 21 16 x 47 N+.

**5.3** 27 – 21 16 x 27 (18 x 27 28 – 22 26 x 28 32 x 3 B+) 22 x 31 =

**5.4** 16 – 21 27 x 7 18 x 27 32 x 21 26 x 17 7 x 18 x 31 36 x 27 N+

#### **leçon 6: L'attaque Roozenburg**

**6.1** 7 – 11 28 x 10 26 – 31 37 x 26 13 – 19 24 x 22 17 x 46 26 x 17 11 x 31 36 x 27 46 x 5 N+

**6.2** 24 – 19 13 x 24 34 – 30 23 x 34 30 x 10 25 – 30 35 x 24 20 x 29 ad lib. 3 – 9 ad lib. 9 – 14 10 x 19 15 – 20 24 x 15 26 – 31 37 x 26 4 – 10 15 x 4 7 – 11 4 x 22 17 x 50 26 x 17 12 x 43 49 x 38 50 – 28 N+

**6.3** 12 – 17 23 x 12 2 – 7 12 x 1 8 – 12 1 x 9 3 x 41 N+

**6.4** 27 – 22 18 x 27 38 – 33 27 x 38 24 – 20 25 x 23 29 x 7 38 x 40 7 – 1 et les blancs gagnent la partie.

#### **leçon 7: La Partie Bonnard**

**7.1** 18 – 22 =

**7.2** 16 – 21 26 x 17 11 x 33 29 x 38 20 x 29 32 – 28 23 x 32 34 x 14 25 x 34 40 x 29 B+

**7.3** 16 – 21 26 x 17 11 x 33 32 – 28 23 x 43 29 x 49 20 x 29 34 x 23 B+

**7.4** 18 – 23 29 x 18 14 – 20 25 x 23 13 – 19 23 x 14 22 x 13 31 x 22 17 x 48 26 x 17 48 x 25 N+

#### **leçon 8: La contre l'attaque Springer**

**8.1** 24 – 19 18 x 29 33 x 24 14 x 23 34 – 30 25 x 34 40 x 27 21 x 32 37 x 28 B+1

**8.2** 23 – 18 20 x 29 33 x 24 12 x 23 34 – 30 25 x 34 40 x 27 21 x 32 37 x 28 B+1

#### **leçon 9: pion taquin de chaque côté**

**9.1** 25.37 – 32? 17 – 21 26.26 x 19 18 – 22 27.32 x 21 22 – 28 28.33 x 22 11 – 17 29.22 x 11 6 x 48 +

**9.2** 12.31 – 26? 3 – 9!! laisse les blancs sans bon coup (13.37 – 31 27 – 32! 14.28 x 37 18 – 22 15.27 x 18 12 x 23 16.29 x 18 20 x 27 17.31 x 22 17 x 28 Z+1), aussi ils doivent jouer 12.40 – 35 (après 13 – 19 13.24 x 13 8 x 28 14.44 – 40 les blancs gagnent le perdent pion back).

**9.3** 28 – 23? est suivi de 27 – 32! 38 x 27 22 – 28! 23 x 32 18 – 22 27 x 18 12 x 23 29 x 18 20 x 27 31 x 22 17 x 28 N+1.

exécutant le coup de dame 24 – 19 14 x 32 34 – 30 25 x 23 33 – 28 22 x 33 39 x 19 13 x 24 31 x 4 mène à une égalité de pions après 10 – 14 38 x 27 12 – 18 4 x 22 17 x 28 =.

les blancs peuvent jouer 47 – 41!

1) 14 – 19 34 – 30! 25 x 32 33 – 29 19 x 30 29 – 23 18 x 29 40 – 34 29 x 40 45 x 5 B+

2) 18 – 23 28 x 19 14 x 23 29 x 18 12 x 23 33 – 29!

2.1) 13 – 18 24 – 19 23 x 14 29 – 24 20 x 29 34 x 32 B+

2.2) 8 – 12 29 x 18 12 x 23 42 – 37 20 x 29 38 – 33 29 x 38 43 x 1 +

2.3) 23 – 28 34 – 30 25 x 23 42 – 37 20 x 29 38 – 33 29 x 38 43 x 5 +

3) 11 – 16 28 – 23! 7 – 11 41 – 37 16 – 21 24 – 19! 13 x 24 33 – 28 B+

**9.4** 34 – 30 25 x 34 39 x 30 27 – 31 36 x 18 12 x 32 38 x 27 13 – 18 24 x 22 17 x 50 N+

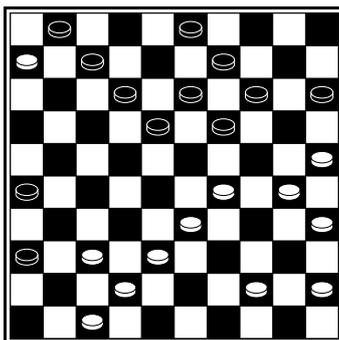
**9.5** A) 41 – 37? 27 – 32 38 x 27 22 x 31 36 x 27 17 – 22 28 x 17 12 x 41 47 x 36 18 – 23 29 x 18 20 x 47 N+

B) 42 – 37? 18 – 23 28 x 19\* 27 – 32 38 x 18 12 x 34 39 x 30 20 x 38 43 x 32 13 x 35 N+1

C) 38 – 32? 27 x 38 43 x 32 17 – 21! 26 x 17 12 x 21 28 x 26 18 – 23 29 x 18 20 x 27 N+1

# Section 6:

## Pions des bandes



Les pions des bandes donnent souvent au jeu une dimension supplémentaire. Les pions des bandes influencent à la fois le jeu tactique et stratégique. Un pion en <36> peut être utilisé par l'adversaire pour faire des combinaisons. D'autre part le <36> peut servir à gagner de l'espace sur l'adversaire.

Nous allons étudier les stratégies lorsqu'on joue contre un pion sur la bande en <36>. Les jeux avec ce pion sur la bande sont très populaires. Les joueurs qui excellent dans ce type de jeu sont Harm Wiersma, Alexetre Schwarzman et Alexeter Baljakin.

La question concernant des pions sur la bande est toujours: le pion sur la bande est-il faible ou fort?

Par exemple avoir un pion sur la bande en <26> permet souvent de contrôler le flanc gauche, mais l'adversaire pourrait également l'utiliser à des fins tactiques.

Un pion en <16> est rarement fort. Nous nous concentrons sur la façon d'exploiter des situations qui ont un centre fort pendant que l'adversaire a plusieurs pions sur les bandes du damier, comme un pion en <16>.

### Sections

[1. Jeux avec pion 15 / 36](#)

[2. Jeux contre le pion 15 / 36](#)

[3. Pion 26](#)

[4. Pion 16](#)

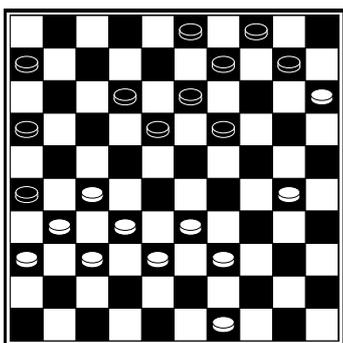
[5. Pion 6](#)

[solutions](#)

Après avoir étudié cette section, vous saurez quels genres de stratégies sont importants lorsque des pions sur la bande sont impliqués. Vous vous familiariserez avec les idées tactiques typiques pour ces types de positions.

# 1 Jeux avec pions 15/36

Le pion 15 est un pion spécial. Il aide souvent dans l'encercllement du centre adverse, mais il peut aussi devenir inactif. L'adversaire peut utiliser ce pion à des fins tactiques.



Sjoelman – Ermakov

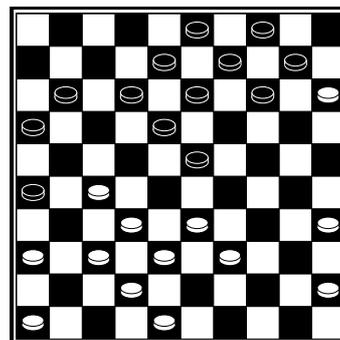
Sur leur aile gauche les blancs ont une batterie forte. Ils contrôlent l'autre aile avec les pions 15 et 30. Les noirs n'ont pas assez de formations pour être en mesure de contrôler les cases stratégiques. S'ils jouent 1 ... 3 - 8 avec l'idée d'échanger par 19 - 24 x 24. les blancs répondent 2. 33 - 29! avec une excellente position pour les blancs. 2 ... 19-23 3. 39 34 conduits à la menace mortelle de 27-22 N+.

1... 19 - 23 2.49 - 44 06 - 11  
3.30 - 25 10 - 14 4.33 - 28 13 - 19?

4 ... 14 - 19 aurait été une meilleure défense. Maintenant <19> devient extrêmement faible.

5.44 - 40 09 - 13 6.40 - 35 03 - 09  
7.38 - 33 12 - 17 8.39 - 34 17 - 21  
9.34 - 30

Menace de 30 - 24 N+. Les noirs sacrifient le pion en jouant 23 - 29 et perdent.



Koeperman – Sretenski

Les noirs ont un pion central 23, qui peut se trouver en danger si l'adversaire a un pion en 15. Ils doivent éviter que les blancs prennent le contrôle de la case <28>.

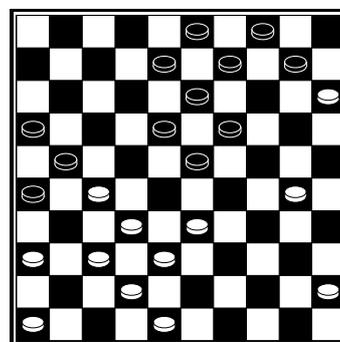
1.35 - 30 12 - 17?

Une erreur cruciale, les noirs auraient dû jouer 1 ... 11 - 17!

1) 2.33 - 28 14 - 19!

Sur 17 - 21 ou 17 - 22 les blancs font un coup de dame.

3.39 - 33 17 - 22! 4.28 x 17 12 x 21

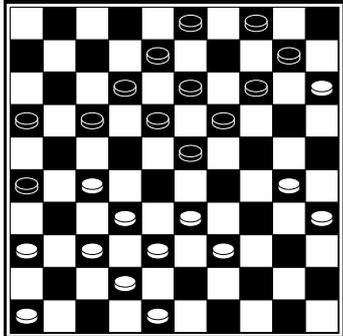


1.1) sur 5.33 - 28 23 - 29! les noirs activent leurs formations. 6.28 - 23 est meilleur pour les noirs alors que de 6.30 - 25 est fortement contrôlé par 19 - 23! 7.28 x 19 13 x 24 8.45 - 40 10 - 14 avec un excellent jeu pour les blancs. L'aile gauche des blancs est inactive. Après de 9.48 - 43 14 - 20! 10.25 x 14 9 x 20 les noirs ont une position gagnante.

1.2) sur 5.45 - 40 9 - 14!

6.33 - 28 est puni de 14 - 20 23 - 29  
19 - 23 13 x 44 B +.  
6.40 - 35 23 - 28! 7.32 x 12 21 x 43  
8.48 x 39 8 x 17 avec avantage pour  
les noirs.

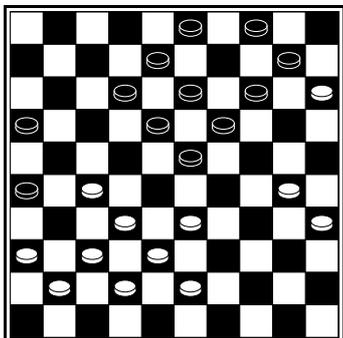
**2.45 - 40 14 - 19 3.40 - 35 09 - 14**



- Après 4.33 - 28 les noirs jouent 17 - 22  
5.28 x 17 12 x 21 6.39 - 33 23 - 28! etc  
avec un avantage.
- Après 4.30 - 25 les noirs récupèrent de  
l'espace en jouant 19 - 24.
- 4.39 - 34 17 - 21 5.33 - 28 23 - 29!  
6.34 x 23 18 x 29 donne un bon jeu aux  
noirs.

La meilleure façon de jouer pour les blancs est  
d'attendre de jouer en <28>:

4.46 - 41 17 - 21 5.48 - 43 5.33 - 28 18 - 22!  
6.27 x 20 21 - 27 B +  
5 ... 12-17 6.33 - 28 17 - 22 7.28 x 17 21 x 12  
8.39 - 33

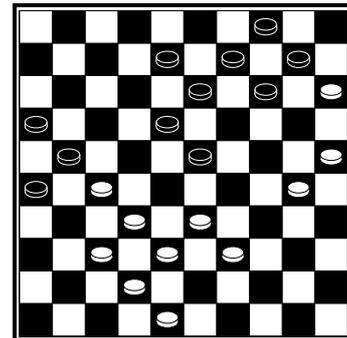


Si les blancs pouvaient jouer 33 - 28 au coup  
suivant ils auraient une très bonne position  
mais les noirs ont un pseudo sacrifice fort:  
8 ... 23 - 29! 9.33 x 24 14 - 20 égalité.

**2.33 - 28!**

Les noirs ne peuvent pas jouer 2 ... 17-21 3.30-  
24 19x30 4.28 x 19 13 x 35 en raison de 5.37 -  
31 26 x 28 6.38-33 21 x 32 7.33 x 2 N+. à la  
suite de quoi les noirs doivent fermer la case  
<19>. Les noirs manquent la queue 8 / 12 / 17  
supprimer pion 28.

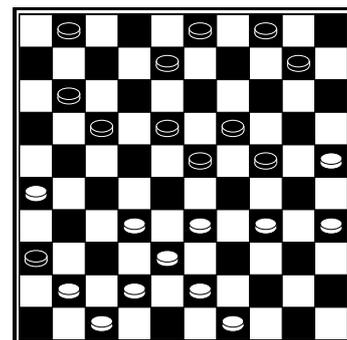
2... 13 - 19 3.30 - 25 17 - 21  
4.38 - 33 09 - 13 5.48 - 43 08 - 12  
6.42 - 38 03 - 08 7.46 - 41 23 - 29



**G. Jansen - G. Valneris**  
ChM 2003

### Exercice 1.1

les noirs ont le trait. Comment jugez-vous  
cette position?



**Wirny - Samb**

Les noirs ont un pion en 36 associé à centre  
fort. .

**32.33 - 29**

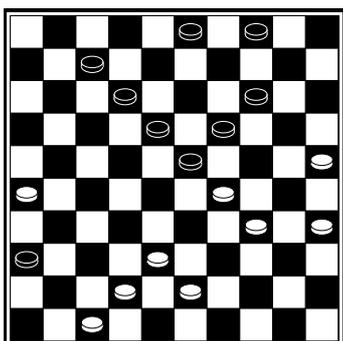
32 - 28 x 27 serait meilleur. Par exemple

32.32-28 23 x 32 33.38 x 27 8 - 12  
 Menace de 24 - 30 B +.  
 34.43 - 38 1 - 7 de 35.33 - 29 24 x 33 36.38 x  
 29 avec l'égalité.

32... 24 x 33 33.38 x 29 10 - 14  
 34.43 - 38 08 - 12 35.49 - 43 17 - 22  
 36.32 - 27 22 x 31 37.26 x 37 11 - 17  
 38.37 - 32 17 - 22 39.41 - 37 01 - 07

Les noirs visent à renforcer leur centre. C'est  
 pourquoi les blancs échantent le pion 22.

40.32 - 27 22 x 31 41.37 x 26



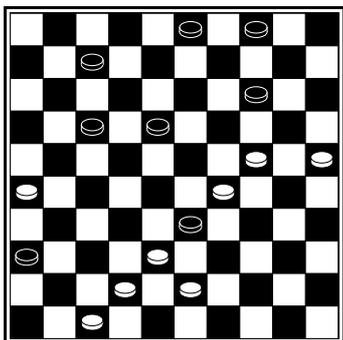
41... 23 - 28!

Coup puissant ! les noirs commencent un  
 forcing.

42.34 - 30 28 - 33!

Les blancs ne peuvent pas jouer 43.29 - 24 33  
 - 39 +.

43.30 - 24 19 x 30 44.35 x 24 12 - 17



45.38-32 sera puni de 7 - 11 29 x 38 14 - 19 24  
 x 22 17 x 39 N +.

45.26 - 21 17 x 26 46.38 - 32 14 - 20  
 47.24 x 15 33 x 24 48.25 - 20?

Les blancs auraient dû jouer de 48.43 - 39 3 -

8! Empêche 25 - 20 8 - 12 36 - 41 26 - 31 18 -  
 22 12 x 43 +  
 49.42 - 38 18 - 23! 50.25 - 20 23 - 28! 51.32 x  
 23 26 - 31 52.20 x 29 31 - 37 et même si les  
 blancs sont en difficulté, ils peuvent toujours  
 se défendre.

48... 24 - 30 49.20 - 14 30 - 35  
 50.14 - 10 35 - 40 51.10 - 5 40 - 45  
 52.32 - 27 45 - 50

La phase finale est très mauvaise pour les  
 blancs.

53.43 - 38 03 - 09 54. 05 - 19 07 - 12  
 55.19 - 02 50 - 28 56. 02 - 30 12 - 17  
 57.30 - 48 17 - 22 58.27 - 21 26 x 17  
 59.48 - 25 36 - 41 60.25 x 21

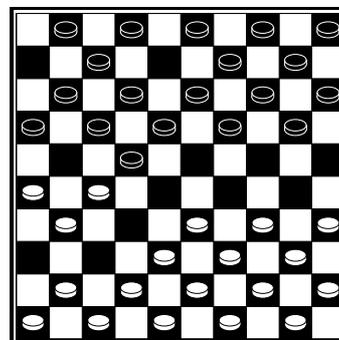
60.25 x 26 41 - 46 est perdant également. Ors  
 la dame blanche est simplement prise par 28 -  
 5 47 x 36 22 - 27 +. Les blancs abandonnent.

Parfois il y a davantage de pions sur les bandes  
 du damier. Cela rend la situation encore plus  
 intéressante. Ce type de position survient  
 généralement après un 2 x 2 en <6> ou un  
 échange en <36>. Nous allons donner un  
 exemple de chaque.

1.32 - 28 17 - 22 2.28 x 17 11 x 22  
 3.37 - 32 12 - 17

Les noirs invitent l'adversaire à jouer  
 l'ouverture Körchow.

4.31 - 26 06 - 11 5.36 - 31 08 - 12  
 6.32 - 27



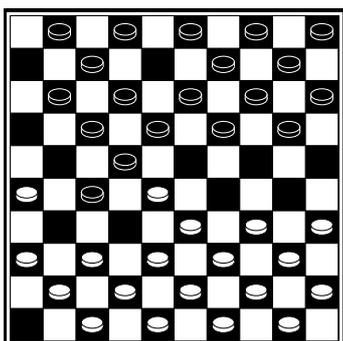
6... 16 - 21! 7.27 x 16 22 - 28  
 8.33 x 22 18 x 36

Cette ouverture a été jouée de nombreuses fois

et elle donne habituellement un jeu passionnant avec de nombreuses possibilités tactiques, en particulier pour les blancs. Les noirs ont cependant une bonne position centrale qui donne un jeu intéressant pour les deux joueurs. Si vous voulez en savoir plus sur la stratégie de cette ouverture Korchow, vous pouvez consulter le site Web de Frits Luteyn.

Les blancs peuvent aussi jouer différemment le quatrième temps.

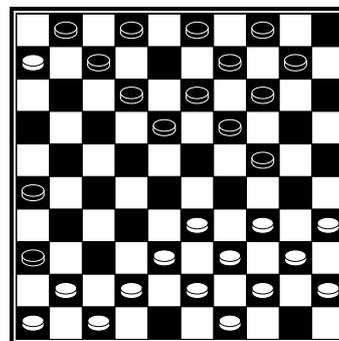
**4.41 – 37 06 – 11 5.46 – 41 08 – 12**  
**6.32 – 28 16 – 21 7.31 – 26 21 – 27**



Les blancs ont le choix entre

- 8.36-31 27 x 36 9.26-21 17 x 26 10.28 x 6 avec un jeu très intéressant.
- et 8.35 - 30 2 - 8 9.30 - 25 27 - 31  
 Les suites des noirs sont alors 1 - 6 ou 19 - 23 : attaque de l'aile droite avec une faiblesse en <2>. Tsjizjow a joué de cette manière plusieurs fois et a obtenu des jeux passionnants, parce que l'attaque n'est pas sans risque.  
 10.36 x 27 22 x 31 11.34 - 29  
 Les blancs ont d'autres options comme de 11.33 - 29 ou 11.37 - 32  
 11 ... 31 - 36 et les blancs peuvent essayer de jouer contre la pièce 36.

Dans la partie suivante, nous voyons que les pions 26 et 36 peuvent s'avérer très forts. Ces pions contrôlent l'aile gauche blanche.



**Tsjizjow – Clerc**  
*Masters 1998*

Position après 1.34 – 29 19 – 23 2.40 – 34 14 – 19 3.33 – 28 10 – 14 4.38 – 33 17 – 22 5.28 x 17 11 x 22 6.43 – 38 6 – 11 7.48 – 43 12 – 17 8.45 – 40 5 – 10 9.50 – 45 8 – 12 10.32 – 28 23 x 32 11.37 x 28 16 – 21 12.31 – 26 21 – 27 13.36 – 31 27 x 36 14.26 – 21 17 x 26 15.28 x 6 20 – 24 16.29 x 20 15 x 24

Les blancs sont limités sur leur aile gauche par les pions 26 et 36. Le mouvement suivant des blancs est un peu passif. Meilleur est de garder la flèche 34 / 40 / 45 intacte et de jouer 41 - 37 puis 46 - 41.

**17.34 – 30 18 – 23**

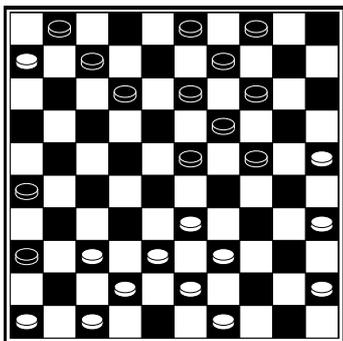
Les noirs maintiennent le pion 10 à sa place et ne jouent pas 10 - 15. Ils espèrent pouvoir ensuite centraliser le pion de 10 à <19>.

**18.40 – 34 12 – 18 19.30 – 25 07 – 12**  
**20.34 – 29 23 x 34 21.39 x 30 02 – 07**  
**22.41 – 37 18 – 23 23.33 – 29 23 x 34**  
**24.30 x 39 19 – 23!**

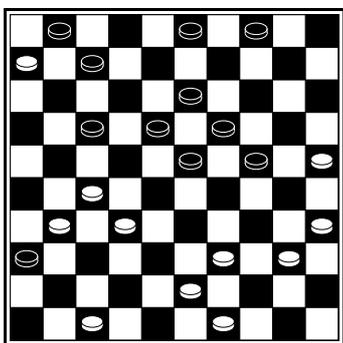
En centralisant le pion 10 les noirs construisent un centre fort.

**25.39 – 33 14 – 19 26.44 – 39 10 – 14**

Les noirs n'ont pas de faiblesse et possèdent les cases <23> et <24>. Les pions 26 et 36, rendent quasi impossible le contrôle de la case <27> par les blancs.



27.45 – 40 12 – 17 28.46 – 41 17 – 22  
 29.37 – 32 13 – 18 30.42 – 37 22 – 27  
 31.32 x 21 26 x 17 32.33 – 28 23 x 32  
 33.38 x 27 19 – 23 34.37 – 32 14 – 19  
 35.41 – 37 09 – 13 36.37 – 31



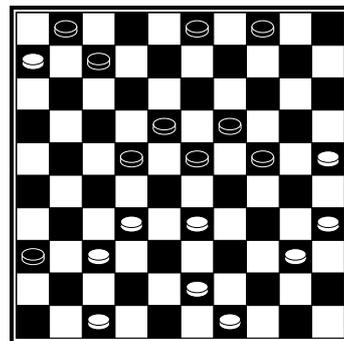
Les blancs ont pris possession de la <27>, mais ce n'est que temporaire. Les noirs les chassent avec des mouvements puissants.

36... 17 – 22!

Les blancs doivent reculer. 37.39 - 33 serait puni par 38 ... 24 - 29! 39.33 x 24 19 x 30 40.35 x 24 22 - 28! N+.

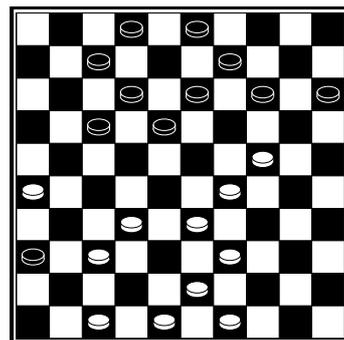
37.31 – 26 22 x 31 38.26 x 37 18 – 22!  
 39.39 – 33 13 – 18!

Les noirs ont activé une menace mortelle. Ils se servent du pion 6 comme base de la combinaison.



40.40 – 34 22 – 27! 41.32 x 21 07 – 11  
 42. 6 x 17 18 – 22 43.17 x 28 23 x 41  
 44.34 – 29 41 – 46 45.29 x 20 46 – 37

Les noirs gagnent après 46.20 – 15 19 – 24 47.43 – 38 3 – 9 48.21 – 16 9 – 14 49.16 – 11 37 – 46 50.49 – 44 46 – 3 51.44 – 39 37 – 23 52.11 – 6 14 – 19 53.39 – 34 23 x 45 54.38 – 32 45 – 50.



H. Meijer – H. Jansen

30.43 – 38 14 – 19 31.24 – 20 15 x 24 32.29 x 20 9 – 14 33.20 x 9 3 x 14 ou 30.43 – 38 14 – 19 31.49 – 44 19 x 30 32.29 – 23 18 x 29 33.33 x 35 mène à l'égalité. Toutefois, les blancs cherchent à maintenir leur avant-poste en 24, mais négligent les possibilités tactiques noirs ...

30.49 – 44 14 – 19 31.44 – 40? 19 x 30  
 32.40 – 35 17 – 22! 33.35 x 24 13 – 19  
 34.24 x 4 22 – 27 35. 4 x 31 36 x 49



## Championnat de France Août 2004 à la salle Tainturiers



**Remise des prix en présence du Sous Préfet  
et du représentant de la Mairie Eric Verrier**



**Fin Championnat de France 2004 chez Serge**

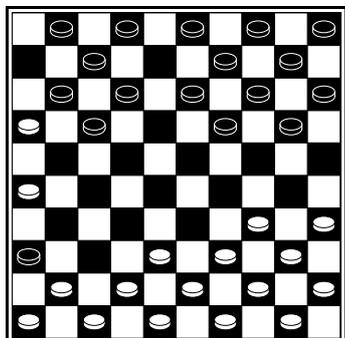


**1<sup>er</sup> Chpt de France d' Anthony Alavoine  
Jars sur Mer 2007**

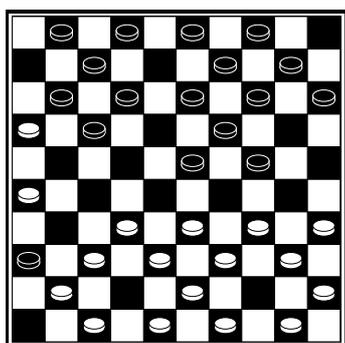


## 2. Jeux contre les pions 15 / 36

Un pion en 36 peut souvent servir à des fins tactiques.



Ouverture Korchow : 9.41 – 37 19 – 23 10.39  
– 33 14 – 19 11.44 – 39 10 – 14 12.46 – 41 20  
– 24 13.38 – 32 5 – 10 14.42 – 38



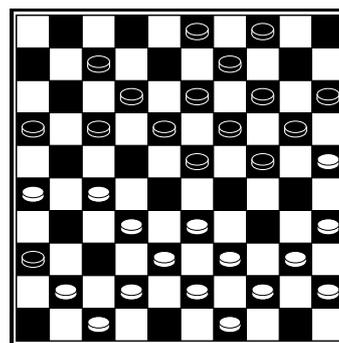
Les noirs pourraient jouer 15 – 20 suivi de 10  
– 15. Dans une partie Goedemoed – D.  
Kootstra (et probablement d'autres joueurs )  
les noirs ont joué :

14... 14 – 20? 15.47 – 42! 36 x 47  
16.32 – 28 23 x 41 17.42 – 37 41 x 32  
18.38 x 27 47 x 29 19.34 x 05

Et les blancs gagnent.

Voyons la suite après le coup correct:

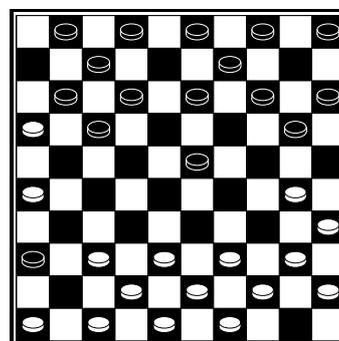
14... 15 – 20 15.34 – 30 10 – 15  
16.30 – 25 12 – 18 17.48 – 42 07 – 12  
18.16 x 07 02 x 11 19.50 – 44 01 – 07  
20.32 – 27 11 – 16 21.37 – 32



Cette position a eu lieu dans plusieurs parties  
avec des débuts différents. habituellement les  
noirs continuent par 24 – 29 ou 23 – 29. Dans  
la partie Mitsjanski – Brouwers la suite fut :

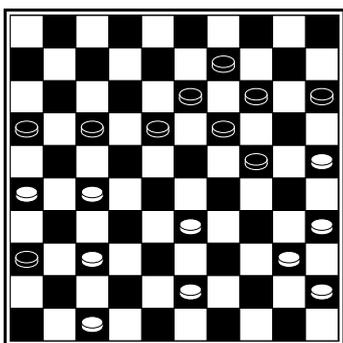
21... 17 – 22? 22.26 – 21! 22 x 31  
23.21 – 17 12 x 21 24.42 – 37 31 x 42  
25.32 – 28 23 x 32 26.38 x 27 21 x 32  
27.47 x 27 36 x 47 28.39 – 34 47 x 29  
29.34 x 01

Début Korchow : 9.41 – 37 19 – 23 10.34 – 29  
23 x 34 11.39 x 30 14 – 19 12.44 – 39 10 – 14  
13.50 – 44 19 – 23?



Cette combinaison a été réalisée au moins sept  
fois dans un match officiel!

14.30 – 24 20 x 29 15.47 – 41 36 x 47  
16.26 – 21 17 x 26 17.37 – 31 26 x 37  
18.42 x 31 47 x 33 19.39 x 06



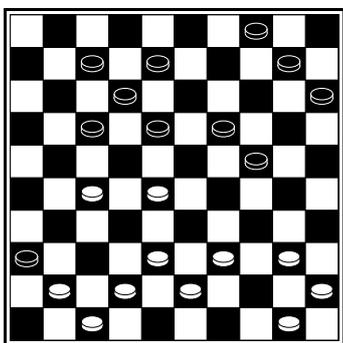
**Monteba – Okken**

**39... 17 – 22? 40.37 – 31! 19 – 23**

40... 15 – 20 est fortement contré par 41.40 – 34! 19 – 23\* 42.35 – 30 24 x 35 43.34 – 30 35 x 24 44.47 – 41 36 x 47 45.43 – 39 47 x 29 46.39 – 33 29 x 21 47.26 x 10 N+.

**41.47 – 41! 36 x 47 42.43 – 39 47 x 29  
43.39 – 33 29 x 21 44.26 x 08**

Et les blancs gagnent.



**Kouamé – Spanjer**

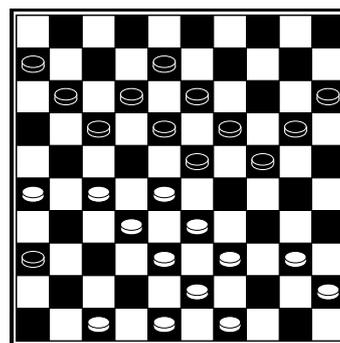
Les noirs ont joué 5 - 10? augmentant le nombre de faiblesses. Les blancs obtiennent la victoire d'une façon surprenante:

**29.38 – 33!!**

Menaçant à la fois 28 – 22 et 27 – 22 28 – 23 pendant que 29... 18 – 22 (ou 17 – 22) 30.27 x 18 12 x 32 est puni par 31.41 – 37 32 x 41 32.42 – 37 41 x 32 33.47 – 41 36 x 47 34.39 –

34 47 x 29 35.34 x 5 N+.

Les noirs sacrifient un pion et perdent.



**G. Jansen – Goedemoed**

Les blancs ont une position classique possédant 26, 27 et 28. Les noirs ont construit la flèche 6 / 11 / 17 afin de jouer 17 - 22. Les blancs obtiennent une victoire grâce de la faiblesse en <14>.

**30.27 – 22! 18 x 27 31.32 x 21 23 x 32  
32.38 x 27 19 – 23 33.47 – 41 36 x 47  
34.21 – 16 47 x 29 35.16 x 09 08 – 13**

Quoi d'autre? 35... 29 – 47 est suivi par 39 – 33! 47 x 29 40 – 34 29 x 40 45 x 34 N+.

**36. 09 x 18 23 x 12 37.40 – 34 29 x 40  
38.45 x 34**

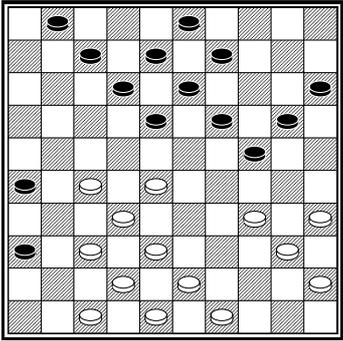
**Et les noirs abandonnent**



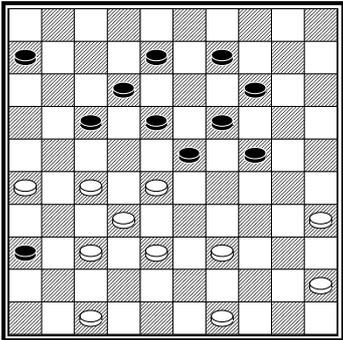
**Mai 2009 Reportage FR3 au Club**

<http://lrnp.free.fr/videos/Compiegne/video.mp4>

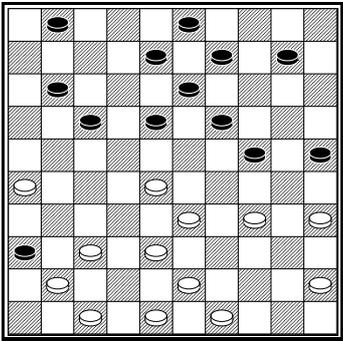
**Exercice 2.1 – 2.8:**  
**Les blancs jouent et gagnent**



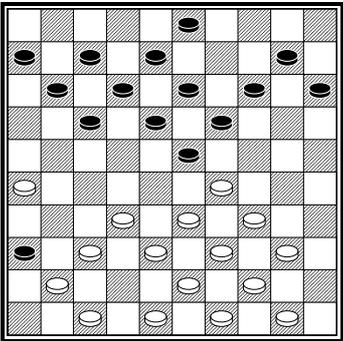
2.1



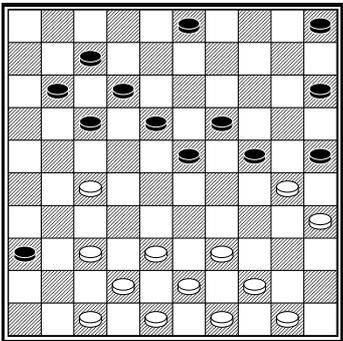
2.5



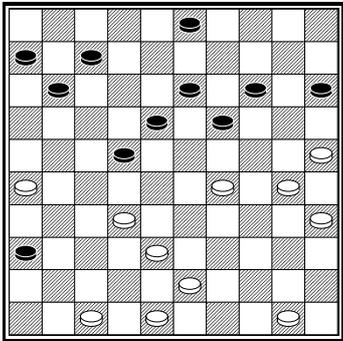
2.2



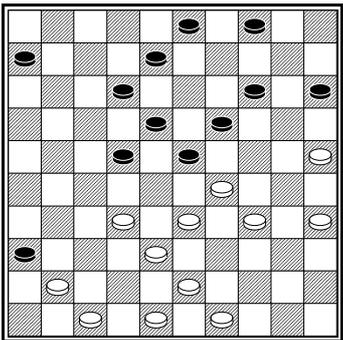
2.6



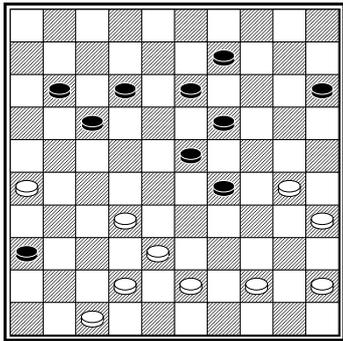
2.3

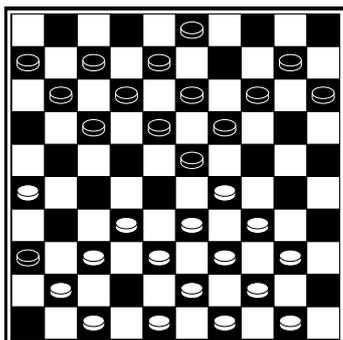


19-23? 2.7



2.4





### B. Messemaker – F. Guseynov

Les blancs ont une position forte avec beaucoup de formations actives. Les noirs ont quelques faiblesses. Le pion 5 n'est pas encore développé et la case <13> est ouverte. Les noirs devraient renforcer leur position avec 9 - 13.

**20... 11 – 17?**

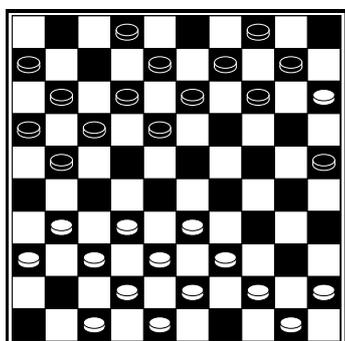
Les blancs montre que <12> devient vulnérable en raison du pion en 17 associé au pion 36.

**21.33 – 29! 12 – 18**

21... 1 – 7 22.29 x 18 12 x 23 est suivi par 23.30 – 24! 24.37 – 31 25.38 – 33 26.43 x 1 B+.

**22.29 – 24 20 x 29 23.37 – 31 36 x 27  
24.38 – 32 27 x 38 25.42 x 11 06 x 17**

Gagne le pion et la partie.

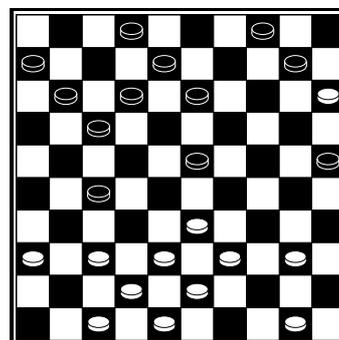


### Vermin – Tsjizjow

La construction de Messemaker est plus habituellement jouer contre un pion en 15 / 36.

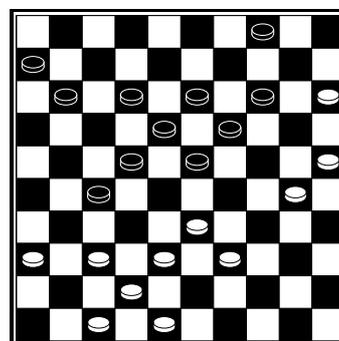
Tsjizjow construit la même structure avec les noirs.

**19.45 – 40 13 – 19 20.33 – 28 09 – 13  
21.39 – 33 21 – 27! 22.31 x 22 18 x 27  
23.32 x 21 16 x 27 24.44 – 39 19 – 23  
25.28 x 19 14 x 23**



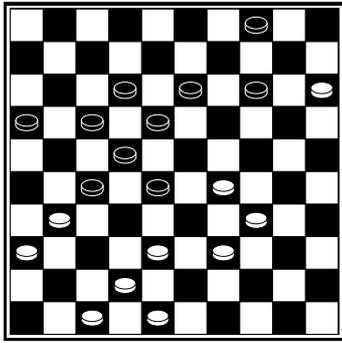
Les noirs ont une belle attaque et contrôlent le centre, tandis que les blancs ont une faiblesse en <49>. Dans la phase suivante les noirs renforcent leur centre.

**26.40 – 34 13 – 18 27.34 – 30 25 x 34  
28.39 x 30 10 – 14 29.50 – 44 08 – 13  
30.44 – 39 02 – 08 31.39 – 34 17 – 22  
32.30 – 25 13 – 19 33.34 – 30 08 – 13  
34.43 – 39**



Les pions noirs travaillent ensemble. Le pion se déplace de 6 à <17> .

**34... 11 – 17 35.30 – 24 19 x 30  
35.25 x 34 06 – 11 36.33 – 29 11 – 16  
37.37 – 31 23 – 28**

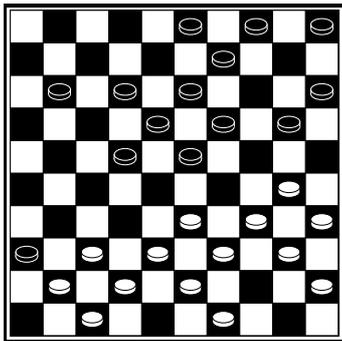


**38.47 – 41?**

Le seul bon coup était 38.29-24. Après cette faible initiative, les noirs forcent désormais le gain.

**38... 16 – 21! 39.38 – 33 28 – 32!  
40.31 – 26 32 – 38 41.42 – 37 27 – 32  
42.37 x 28 21 – 27 43.33 x 42 22 x 44**

Après quelques coups les blancs abandonnent.



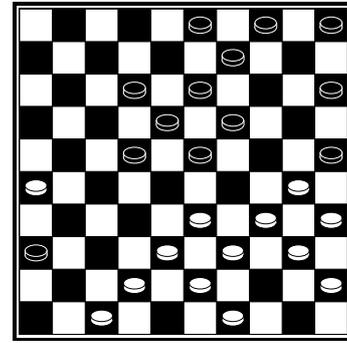
**Schwarzman – Bezwersjenko**

Les Blancs ont construit la structure bien connue. Les noirs ont beaucoup d'espace, mais la distribution de leurs pions n'est pas parfaite.

**22.37 – 32 11 – 17**

Après 23.41-37 17-21 les blancs ne peuvent plus jouer sur leur aile gauche. Par conséquent, ils font un pseudo sacrifice pour récupérer de l'espace.

**23.32 – 27 22 x 31 24.41 – 37 20 – 25  
25.37 x 26 17 – 22**

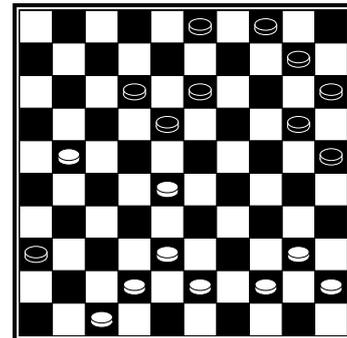


Il semble que les noirs contrôlent la position. Mais les blancs ont anticipé sur cette situation, et proposent un gambit magnifique.

**26.30 – 24!! 19 x 30  
27.35 x 24**

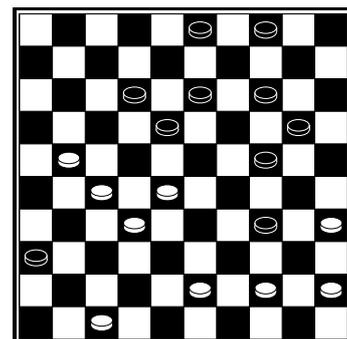
Un coup génial! Les blancs sacrifient un pion mais après cela les blancs obtiennent une attaque énorme sur l'aile gauche.

**27... 23 – 29 28.34 x 23 18 x 20  
29.26 – 21! 13 – 18 30.49 – 44! 09 – 13  
31.33 – 28 22 x 33 32.39 x 28 05 – 10**



Maintenant, se révèle blancs la puissance de l'attaque sur l'aile gauche. Le pion 21 sera bientôt appuyé par des troupes. Les pions noirs à droite du damier sont inactifs.

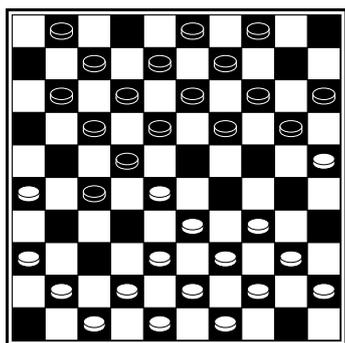
**33.38 – 32 10 – 14 34.32 – 27 20 – 24  
35.42 – 38 25 – 30 36.38 – 32 15 – 20  
37.40 – 35 30 – 34**



Avant de déborder les blancs neutralisent la contre-attaque des noirs.

**38.43 – 38 13 – 19 39.44 – 39 34 x 43**  
**40.38 x 49 24 – 29 41.21 – 17 12 x 21**  
**42.27 x 16**

Les blancs gagnent après 29 – 34 43.16 – 11  
 34 – 39 44.11 – 7 3 – 9 45.35 – 30 18 – 23  
 46.30 – 25 23 – 29 47.7 – 1 29 – 34 48.1 x 40  
 39 – 44 40 – 1 N+.



**Mitsjanski – G. Jansen**

**16.36 – 31 27 x 36 17.26 – 21 17 x 26**  
**18.28 x 6 07 – 11**

Ce n'est pas une réponse solide. Le pion en 21 est inactif. Plus actif serait 18 - 23 12 - 18 et 8 - 12 pour construire de fortes formations et garder le contrôle du centre et principalement le contrôle de la case <29>.

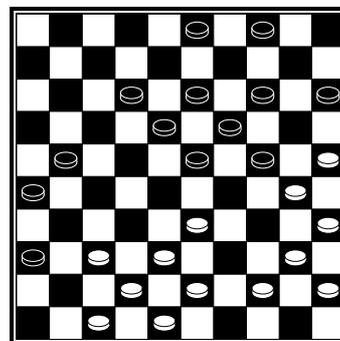
**19.06 x 17 12 x 21 20.41 – 37 08 – 12**  
**21.33 – 29 01 – 07 22.39 – 33 18 – 23**  
**23.29 x 18 12 x 23**

La bataille pour le contrôle de la case <29> une commencé.

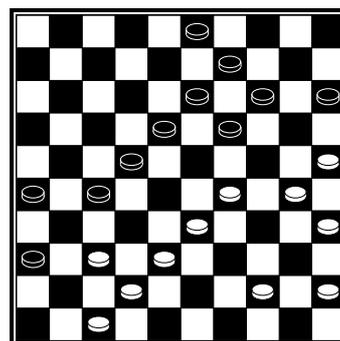
Les blancs vont construire des formations solides pour reconquérir la case <29>. Les Blancs ont besoin d'espace sur leur aile droite. Par conséquent la case <29> est une case stratégique dans ce type de positions.

**24.34 – 30 07 – 12 25.40 – 35 13 – 18**  
**26.44 – 40 09 – 13 27.49 – 44 20 – 24**

26... 23 – 29 27.33 x 24 20 x 29 serait meilleure.

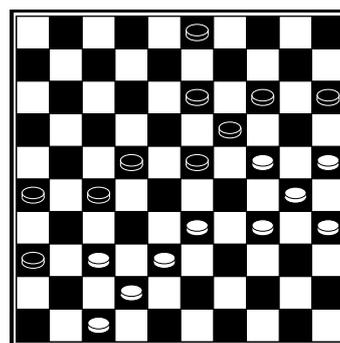


**28.33 – 29! 24 x 33 29.38 x 29 23 x 34**  
**30.40 x 29 04 – 09 31.43 – 38 12 – 17**  
**32.38 – 33 17 – 22 33.42 – 38 21 – 27**  
**34.48 – 42**



Tous les pions blancs sont actifs et travaillent ensemble. Le pion 44 défend la case <29>.

**34... 19 – 23 35.44 – 40 23 x 34**  
**36.40 x 29 13 – 19 37.29 – 24 09 – 13**  
**38.45 – 40 18 – 23 39.40 – 34!**



48... 23 – 29 49.34 x 23 19 x 39 50.38 – 33 39 x 28 51.24 – 20 15 x 24 52.30 x 10 conduit à une fin difficile pour les noirs.

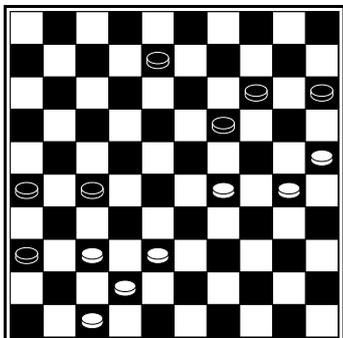
**39... 13 – 18 40.24 x 13 18 x 09**  
**41.34 – 29 23 x 34 42.30 x 39 09 – 13**  
**43.39 – 34 13 – 18 44.34 – 29 18 – 23**  
**45.29 x 18 22 x 13 46.33 – 29 03 – 08**

Les blancs ont toujours la case <29>, sous contrôle. Maintenant, ils disposent d'un espace

pour faire avancer le pion 35 menaçant de prendre possession de la case <24>.

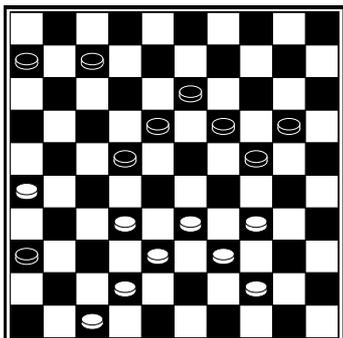
**47.35 – 30! 13 – 19**

Une faible défense. Les noirs auraient pu jouer 47... 8 – 12 48.30 – 24 14 – 19 etc.



**48.29 – 23! 19 x 28 49.38 – 32 27 x 38  
50.42 x 22**

Après 50... 8 – 12 51.30 – 24 c'est fini pour les noirs. Ils jouent 50... 8 – 13 51.30 – 24 et abandonnent.



**Baljakin – Valneris**

Les noirs occupent <22> et <24>. Les blancs prennent l'avantage de manière tactique.

**38.33 – 29 24 x 33 39.39 x 17 07 – 11  
40.26 – 21 11 x 22  
41.21 – 16**

Les blancs s'approprient à jouer 42 – 37 menaçant 16 – 11 37 – 31 etc.

**41... 19 – 23 42.42 – 37 20 – 24**

42... 20 – 25 43.37 – 31 36 x 27 44.32 x 21 22 – 28 45.21 – 17 13 – 19 46.16 – 11 18 – 22 47.44 – 40 19 – 24 48.38 – 32! etc. N+.

**43.47 – 41! 36 x 47 44.34 – 30! 47 x 50**

**45.30 x 17 50 x 11 46.16 x 07**  
Les noirs abandonnent.

**F. Drost - W. van der Sluis**

Les noirs ont joué 7-11? mais auraient pu forcer un coup magnifique par 31 ... 6 - 11!!

### Exercice 2.9

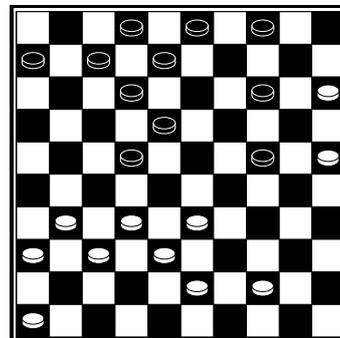
Comment les noirs gagnent-ils après 32. 30-25?

Un pion en 15 / 36 donne beaucoup de possibilités tactiques.

**Derkx – M. Palmans**

Les noirs démontrent un beau forçing à l'aide de 15 et 25.

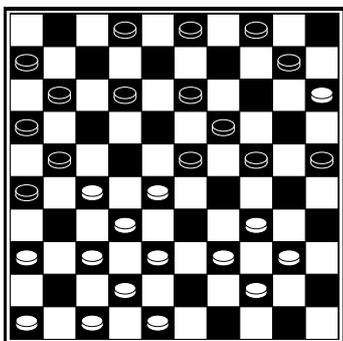
**27... 25 – 30! 28.34 x 25 23 x 34  
29.39 x 30 35 x 24**



Les noirs menacent de 24-30 14-20 22-27/28 8 x 50 N+. Sur 30.32-28 les noirs ont aussi 24 - 30 : combinaison ! Si les blancs jouent 28x17 12x21 25x34 14-20 15x24 le pion 31 est transporté en 13 via 21-27 B+.

La fermeture <39> n'aidera pas à cause de 30.43-39 (ou 44 - 39) suivi par 30 ... 4-10! 31.15 x 4 24 - 29 32.33 x 24 3-9 32.4 x 13 8 x 30 33.25 x 34 22 -28 34.32 x 23 18 x 49 N+.

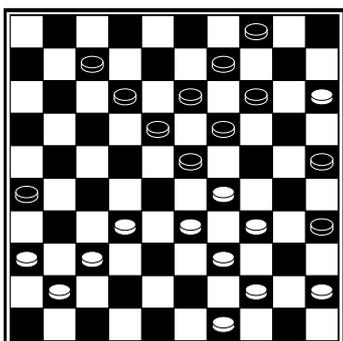
Les blancs donnent un pion par 30.15 – 10 et perdent.



**M. Koopmanschap – M. Palmans**

Les noirs ont joué à 24 ... 18 - 23. Parfois, il est possible de jouer une position classique après l'adversaire soit installé en <15>. Les noirs contrôlent les deux ailes, tandis que l'aile gauche des blancs n'est pas bien développée (Pion 46). Les blancs ont joué de 25.40-35? Les noirs forcent une magnifique combinaison.

25.40 – 35 24 – 29! 26.44 – 40 19 – 24!  
 27.28 x 17 11 x 31 28.36 x 27 03 – 08  
 29.34 x 23 04 – 09 30.15 x 13 08 x 28  
 31.32 x 23 21 x 45



**Brouwers – Gantwarg**

La position des noirs est très solide. Les blancs par contre ont une faible défense. Il n'y a qu'un seul pion au cœur de la défense ( le trèfle constitué des cases) <38 / 42 / 43 / 47 / 48 / 49>.

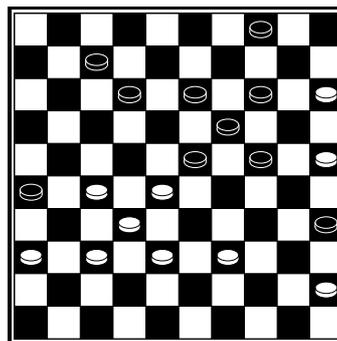
34.33 – 28

Il n'y a pas d'autre coup utile. 34.49 – 43? 19 – 24! 35.29 x 20 23 – 28 N+.

34... 25 – 30! 35.34 x 25 23 x 43  
 36.49 x 38 19 – 24 37.36 – 31 13 – 19  
 38.31 – 27 9 – 13

menaçant 24 – 30 25 x 34 14 – 20 15 x 24 19 x 48 +.

39.44 – 39 18 – 23



Les noirs ont construit une position classique. Le pion 41 est une faiblesse.

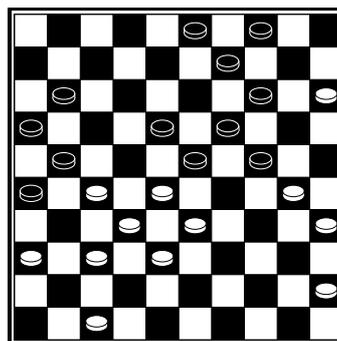
40.41 – 36?

Les Blancs auraient dû jouer de 40.38-33 7-11 41.41-36, avec avantage pour les noirs. Après 41.45-40? 35x44 42.39x50 les noirs peuvent forcer la victoire par 23-29! et après la prise suit 24-30 25 x 34 14 - 20 15 x 24 19 x 48.

Cette variante offrait une fin de partie plus combative.

40... 35 – 40! 41.45 x 34 04 – 10  
 42.15 x 4 14 – 20 43.4 x 29 24 x 44  
 44.25 x 23 44 – 49

Les blancs abandonnent.



**M. van IJzendoorn – M. van Gortel**

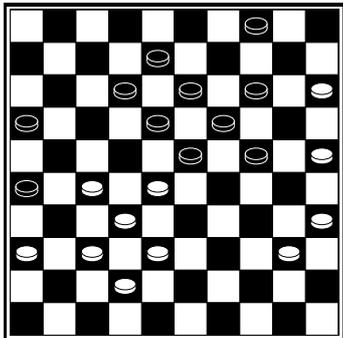
Les noirs créent une position classique fermée. Le principal problème des blancs est la faiblesse du pion <36>. Les blancs doivent aussi prendre garde à ne pas se trouver bloqués.

34.47 – 42?

Une grosse faute stratégique! Le pion blanc 36

reste à la traine, pendant que le pion 42 est suspendu. Cela donne l'opportunité aux noirs de menacer de bloquer leur adversaire. Les blancs auraient dû jouer 47 – 41, 36 – 31 et 41 – 36 pour activer le pion 36.

34... 11 – 17 35.30 – 25 09 – 13  
 36.45 – 40 17 – 22 37.28 x 17 21 x 12  
 38.33 – 28 03 – 08

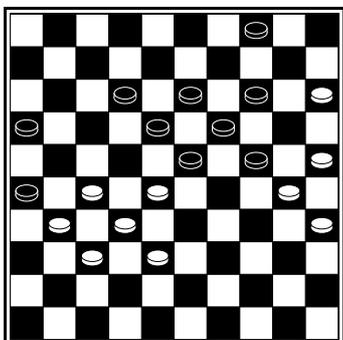


39.40 – 34 est impossible à cause du coup de mazette 16 – 21 27 x 16 18 – 22 28 x 17 12 x 21 16 x 27 26 – 31 37 x 26 23 – 29 34 x 23 19 x 48 N+.

49.38 – 33 12 – 17

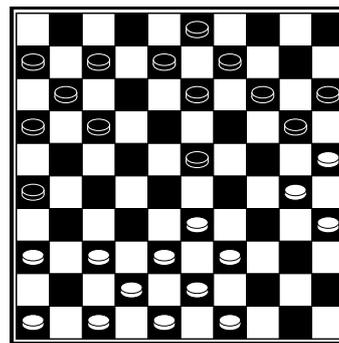
50.35 – 30 24 x 44 51.33 – 29 23 x 34 52.28 – 22 17 x 28 53.32 x 3 mène à une mauvaise fin de partie pour les blancs après 53... 44 – 50 54.3 x 20 34 – 39 55.20 – 38. Cependant, bien que la partie donne peu de chance de survie aux blancs, cette variante donnait la possibilité de combattre encore.

50.42 – 38 08 – 12 51.40 – 34 17 – 21  
 52.34 – 30 12 – 17 53.36 – 31 17 – 22  
 54.28 x 17 21 x 12 55.33 – 28



Les blancs n'ont aucun moyen d'échapper au blocage. Après 55... 12 – 17 56.38 – 33 17 – 21 57.28 – 22 23 – 29 58.33 – 28 18 – 23 les

blancs sacrifient un pion puis perdent peu après.



### Tsjizjow – Diakité

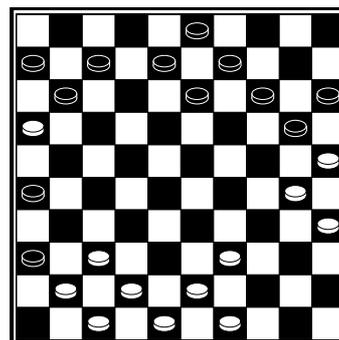
Cette position classique paraît tranquille, mais dans quelques temps les noirs iront en 36... Les blancs veulent posséder la case <27>.

24.36 – 31 17 – 22  
 25.46 – 41 16 – 21

Les noirs ne doivent pas laisser les blancs prendre place en <27>. Après 25... 13 – 18 26.31 – 27 22 x 31 27.41 – 36. Cependant, l'échange suivant donne aux blancs plus d'espace.

26.31 – 27! 22 x 31 27.33 – 28 23 x 32  
 28.38 x 16 31 – 36

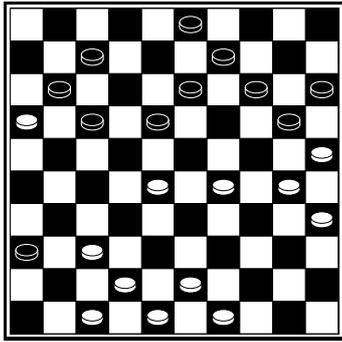
Les blancs veulent contrôler la case 29. Un pion en 29 est vraiment fort combiné avec le trèfle actif 25 / 30 / 35. De cette façon les blancs contrôlent l'aile gauche noire.



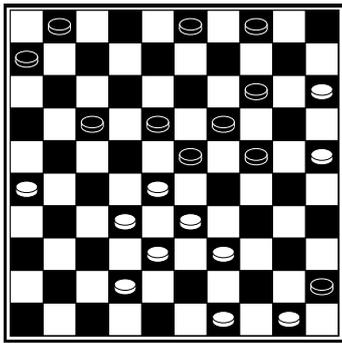
29.37 – 32 13 – 18 30.39 – 33 08 – 13  
 31.33 – 29! 11 – 17 32.41 – 37 06 – 11?

Une faute décisive. Les blancs forcent le gain.

33.32 – 28!!



les blancs menacent 28 – 22 47 – 41 43 x 1.  
 Le pionnage en arrière n'aide pas après 28 – 22  
 47 – 41 43 x 12 Le pion 12 est très fort. Parce  
 que 33... 18 – 22 est puni par 34.30 – 24! 22 x  
 33 35.29 x 38 20 x 29 36.37 – 31 36 x 27  
 37.38 – 33 29 x 38 38.43 x 1 les noirs n'ont  
 aucun bon coup et abandonnent!



**Vermeulen – Podolski**

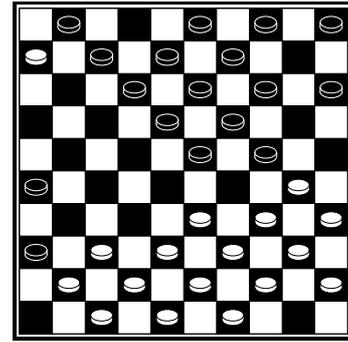
La présence des pions 15, 25 et 45 amènent  
 plusieurs possibilités tactiques. Les noirs  
 jouent 36... 23 – 29 meilleure était la  
 construction de la flèche 6 / 11 / 17 .

**36... 06 – 11 37.42 – 37 01 – 06  
 38.28 – 22**

38.37 – 31 18 – 22 39.31 – 27 22 x 31 40.26 x  
 37 17 – 22 41.28 x 17 11 x 22 42.37 – 31 24 –  
 30! 43.25 x 34 22 – 28 44.33 x 22 23 – 29  
 45.34 x 23 19 x 26 N+

**38... 18 x 27!! 39.32 x 12 03 – 08  
 40.12 x 03 23 – 29 41.03 x 20 29 – 34  
 42.20 x 40 45 x 41**

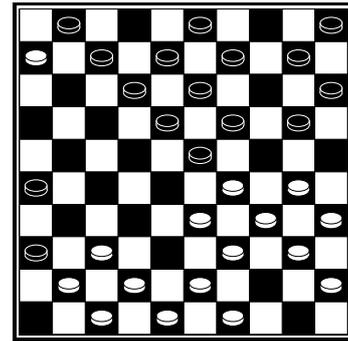
Soudainement le pion 45 devient le héros d'une  
 combinaison inattendue.



**Baljakin – W. v.d. Kooij**

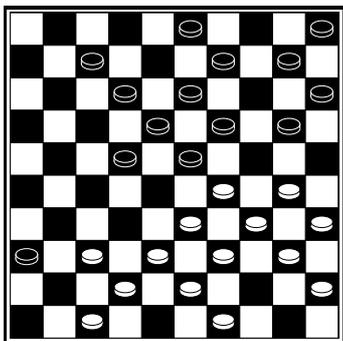
Les noirs ont des pions en <26> et <36> alors  
 les blancs ont un pion de bande en <6>. Les  
 blancs ont besoin d'activer leur aile droite sous  
 peine de manquer d'espace. Ceci explique le  
 coup suivant.

**15.33 – 29 24 x 33 16.38 x 29 14 – 20  
 17.39 – 33 04 – 10 18.44 – 39**



La position après 18... 12 – 17 s'est produite  
 dans une partie Dibman – Clerc (Kislovodsk  
 1981). Les deux grands maîtres ont laissé  
 passer le coup de dame: 19.37 – 31! 26 x 46  
 20.47 – 41 36 x 38 21.43 x 32 46 x 28 22.33 x  
 02 avec bonne chance de gain pour les blancs.

**18... 07 – 11 19.6 x 17 12 x 21  
 20.37 – 32 08 – 12 21.42 – 38 21 – 27  
 22.32 x 21 26 x 17 23.41 – 37 17 – 22  
 24.48 – 42 01 – 07**



Les blancs pionnent dans le but d'activer leur aile droite.

**25.30 – 24 19 x 30 26.34 x 14 10 x 19**  
**27.49 – 44 23 x 34 28.40 x 29 05 – 10**

Maintenant les blancs occupent la case <24>, malgré qu'il n'y ait pas de pion noir en <25>.

**29.29 – 24 19 x 30 30.35 x 24 10 – 14**  
**31.37 – 32 22 – 27**

Les noirs font une pseudo sacrifice pour se libérer du pion 24. Une suite meilleure serait 31... 22 – 28 32.33 x 22 18 x 27 33.32 x 21 14 – 19 etc.

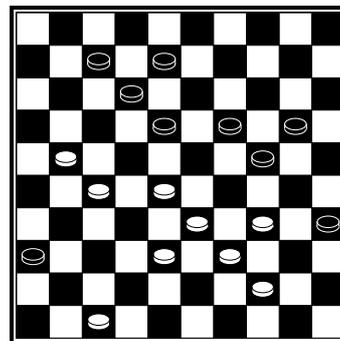
**32.32 x 21 14 – 19 33.45 – 40 19 x 30**  
**34.33 – 28 09 – 14**

Les blancs renforcent d'abord leur centre puis lancent l'attaque sur l'aile gauche.

**35.38 – 32 14 – 19 36.40 – 34 30 – 35**  
**37.42 – 38 15 – 20 38.39 – 33 19 – 24**  
**39.43 – 39 13 – 19**

39... 3 – 8 40.32 – 27 7 – 11 41.28 – 22 20 – 25 42.38 – 32 11 – 16 43.32 – 28 (24 – 30 44.33 – 29) conduit à un blocage complet.

**40.32 – 27 3 – 8**

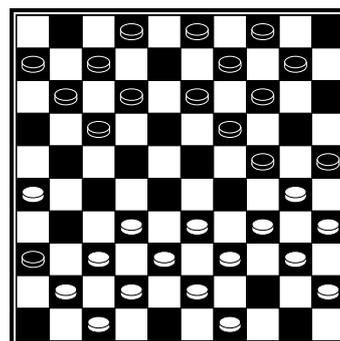


**41.28 – 22! 08 – 13 42.22 – 17!**

Les noirs ne peuvent empêcher le débordement.

**42... 20 – 25 43.17 x 08 13 x 02**  
**44.21 – 17 18 – 23 45.17 – 11**

Après 45... 24 – 30 46.21 – 16 19 – 24 47.17 – 11 7 – 12 48.11 – 6 2 – 7 49.38 – 32 24 – 29 50.33 x 24 30 x 19 51.32 – 28 23 x 32 52.6 – 1 Les noirs abandonnent.



**Gantwarg – Balcerowicz**

L'aile droite blanche est enfermée, mais les blancs ont des formations qu'ils vont utiliser pour rompre l'enchaînement et entamer une attaque au centre.

**19.33 – 28! 03 – 08 20.28 – 23 19 x 28**  
**21.32 x 23 24 – 29 22.23 – 18 13 x 22**

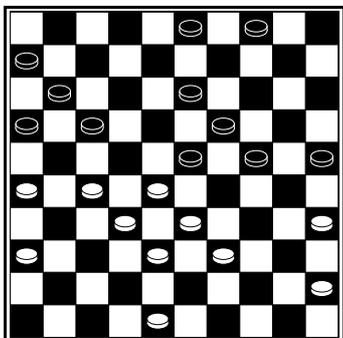
les noirs ne peuvent jouer 12 x 23 à cause de 37 – 31 36 x 27 38 – 33 29 x 38 43 x 3 B+.

**23.34 x 23 25 x 34 24.40 x 29**

avec une forte attaque centrale pour les blancs, qui gagnent la partie.

### 3. Le pion de bande 26

En fonction de la situation sur le damier, le pion de bande en <25> / <26> peut s'avérer fort ou faible. Parfois le pion peut être utilisé à des fins tactiques. Si aucune formation ne s'oppose à ce pion de bande il est habituellement fort.



**Baljakin – Dibman**

Les noirs peuvent utiliser pion 26 tactiquement. Leur propre pion en <25> est fort.

**35... 25 – 30!**

36.45 – 40 sera suivi par 36... 24 – 29

1) 37.33 x 24 17 – 21 38.26 x 17 11 x 44 39.40 x 49 30 – 34

11. 40.49 – 44? 19 x 30 41.35 x 24 23 – 29!  
42.24 x 33 34 – 39 N+.

1.2) 40.24 – 20 34 – 39 et le pion infiltré en <39> donne aux noirs un avantage.

2) 37.35 x 24 29 x 20

*Menaçant 23 – 29 17 – 21 B +*

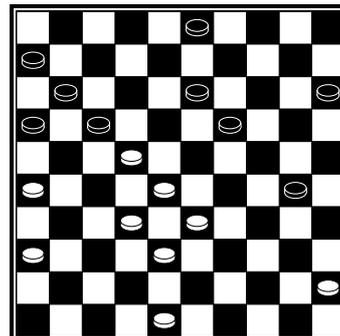
*Après 38.40 – 34 20 – 24 Il n'y a aucun moyen de stopper la menace 24 – 30 23 – 29.*

38.39 – 34 17 – 21 39.26 x 17 11 x 31 40.36 x 27 20 – 24 et les blancs ne peuvent parer le plan 3 – 8 suivi de 24 – 29 N+.

**36.27 – 22 23 – 29**

L'aile gauche blanche est enchaînée par un bon et économique marchand de bois maintenant. Les noirs vont s'employer à contrôler l'autre aile.

37.45 – 40 04 – 10 38.40 – 34 29 x 40  
39.35 x 44 30 – 35 40.44 – 40 35 x 44  
41.39 x 50 10 – 15 42.50 – 45 24 – 30



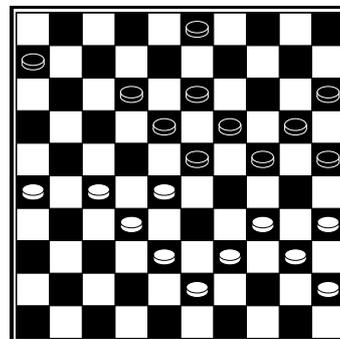
Les noirs gagnent la bataille pour le contrôle de l'aile droite. Le marchand de bois joue son rôle.

**43.33 – 29 19 – 24 44.29 x 20 15 x 24  
45.38 – 33 13 – 19 46.32 – 27 30 – 34**

Le pion en <34> est très fort.

**47.48 – 42 24 – 30 48.42 – 37 30 – 35  
49.37 – 32 03 – 09 50.36 – 31 09 – 13**

Les blancs sacrifient un pion 22 – 18 13 x 22  
27 x 18 17 – 21 26 x 17 11 x 13 et perdent.



**Dolfing – C. van Dusseldorp**

**38... 03 – 08?**

Les noirs auraient dû jouer 38... 6 – 11. Maintenant les blancs peuvent utiliser à des fins tactiques le pion en 25 pour obtenir de l'espace sur l'aile gauche. Notez que le pion 25 est faible alors que pion 26 est fort!

**39.27 – 21!**

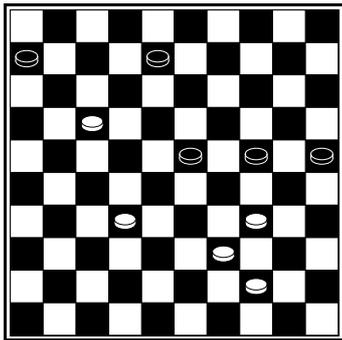
à cause de la menace 28 – 22 les noirs sont

forcés de répliquer.

39... 24 – 30 40.35 x 24 19 x 30  
 41.28 x 19 13 x 24 42.21 – 17 12 x 21  
 43.26 x 17

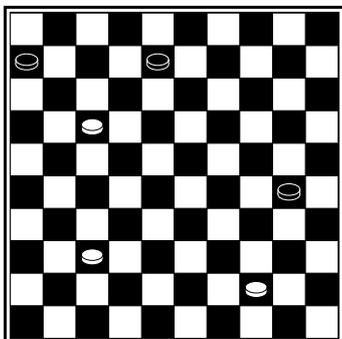
Il en résulte que les noirs sont forcés de laisser la forte case <17> aux blancs.

43... 30 – 35 44.38 – 33 35 x 44  
 45.39 x 50 18 – 23 46.43 – 39 24 – 29  
 47.33 x 24 20 x 40 48.45 x 34 15 – 20  
 49.50 – 44 20 – 24



L'échange suivant laisse une position 3 contre 3, gagnante pour les blancs.

50.32 – 28 23 x 32 51.34 – 29 24 x 33  
 52.39 x 37 25 – 30



Les blancs jouent 53.37 – 32? 8 – 13 54.17 – 12 6 – 11 55.32 – 27 11 – 17 56.12 x 21 13 – 18 57.21 – 17 30 – 34 58.17 – 11 18 – 23 59.11 – 7 23 – 29 et les joueurs s'accordent pour une remise.

Les blancs auraient dû jouer:

53.37 – 31 08 – 13 54.17 – 12 06 – 11  
 55.31 – 26 11 – 17

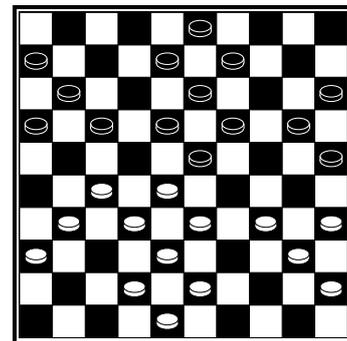
55... 30 – 34 56.26 – 21 11 – 17 57.12 – 7 17 x 26 58.7 – 2 13 – 18 59.2 – 19 gagnent

facilement.

56.12 x 21 13 – 18 57.21 – 17 18 – 23  
 58.17 – 12 23 – 28 59.12 – 08

Les blancs vont en <3>. Après 59... 28 – 33 60.8 – 3 33 – 38 61.3 – 25! 30 – 35 62.25 – 48 B+ ou après 59.28 – 32 60.8 – 3 32 – 37 61.3 – 14 37 – 42 62.14 – 37! 42 x 31 63.26 x 37 les blancs gagnent.

Un autre exemple tiré d'une partie de Dolfig dans laquelle le pion 26 est fort alors que le pion de bande de son adversaire en <25> est faible.



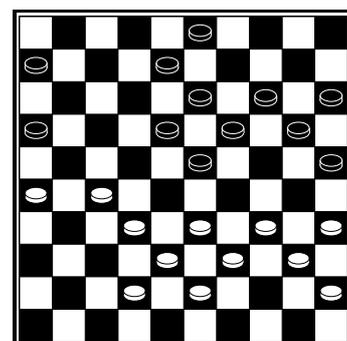
### Dolfig – Kosior

Chaque joueur a un marchand de bois sur son aile droite. Le marchand de bois des blancs est beaucoup plus actif, à cause de la présence du pion <25>.

28.43 – 39 09 – 14 29.48 – 43 17 – 22

Après 29... 17 – 21 les blancs construisent un puissant enchaînement avec 30.33 – 29! 3 – 9 31.39 – 33 etc.

30.28 x 17 11 x 22 31.31 – 26 22 x 31  
 32.36 x 27



Le pion de bande blanc en <26> est très fort.

Les blancs contrôlent le flanc gauche du damier. Le pion 6 ne peut jouer à cause de 32 – 28 B+. Les noirs ont une faiblesse en <9>. Les blancs menacent 27 – 22 (coup Philippe). Aussi les noirs doivent fermer le trou en <9> affaiblissant la case 3 (sortie du pion savant).

32... 03 – 09 33.33 – 28 20 – 24

Après 33... 8 – 12 34.34 – 30 25 x 34 35.39 x 30 les pions noirs <9> et <15> sont inactifs.

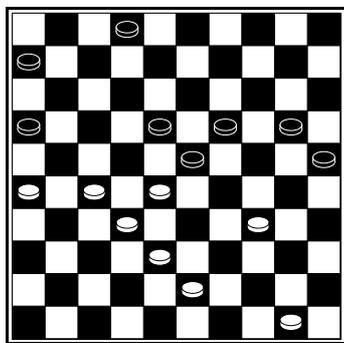
34.28 – 22!

Interdisant à la fois 6 – 11 et 8 – 12 (35.32 – 28 B+ ou 35.27 – 21 B+). Les noirs s'enfuient sur le bord du damier. 34... 14 – 20 serait une meilleure défense.

24... 24 – 30 35.35 x 24 19 x 30  
36.38 – 33 14 – 19 37.40 – 35 09 – 14  
38.35 x 24 19 x 30 39.45 – 40 30 – 35

Après 39... 14 – 19 40.40 – 35 il ne reste aucun coup jouable aux noirs.

40.22 – 17 35 x 44  
41.39 x 50 14 – 19 42.33 – 28 15 – 20  
43.42 – 38 08 – 12 44.17 x 08 13 x 02



45.38 – 33 20 – 24

45... 6 – 11 ne peut être contré par 46.28 – 22? 23 – 28! etc. =, mais par 46.43 – 38! Rendant 11 – 17 impossible à cause de 47.34 – 29 & 48.27 – 21 B+ et maintenant :

1) 46... 20 – 24 47.28 – 22 2 – 7 48.22 x 13 19 x 8 49.33 – 28 avec un débordement gagnant pour les blancs.

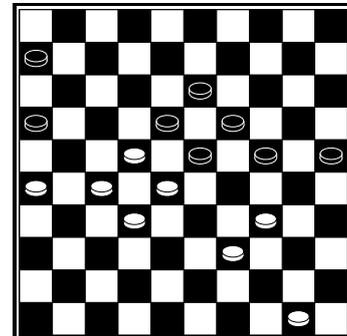
2) 46... 2 – 8 47.28 – 22 8 – 13 48.26 – 21 11

– 17 49.21 x 12 18 x 7 50.33 – 29 B+

46.43 – 39! 02 – 08 47.28 – 22

Un bon plan dans le mais de bloquer les noirs.

47. 08 – 13 48.33 – 28



48... 06 – 11 49.26 – 21 24 – 30  
50.50 – 44 11 – 17 51.22 x 11 16 x 7  
52.21 – 16 30 – 35 53.39 – 33

Les noirs sont complètement bloqués et ils abandonnent.

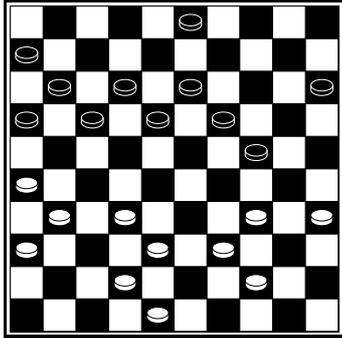


Anthony Mai 2010

## Reportage de FR3 juin 2009 Sur le Club

<http://lrnp.free.fr/videos/Compiegne/video.mp4>

### 3.1 Le pion fort en <26>



Georgiev – Watoetin

Le pion 26 peut être exploité. Les noirs ont besoin de plus de pions pour construire une formation. En ce moment le pion 8 est suspendu. Les noirs devront jouer 3 – 8 dans quelque temps. Six pions sont nécessaire pour pionner le pion <26> ce qui n'est pas très économique.

Les blancs renforcent leur aile droite. Leur stratégie est de conserver les pions 26 / 31 / 36 en place et d'activer le flanc droit.

**35.39 – 33 15 – 20**

Après 35... 3 – 8 36.34 – 30 le pion 15 reste derrière.

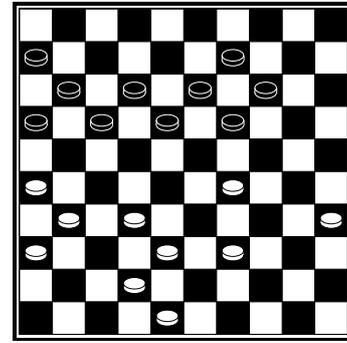
**36.44 – 39 20 – 25**

Les noirs pourraient être effrayés par l'abandon après 36... 18 – 23 37.34 – 30 20 – 25 38.39 – 34 12 – 18 39.33 – 29 24 x 33 40.38 x 29 etc.

**37.34 – 29 03 – 09 38.29 x 20 25 x 14**

Plus logique serait 37... 3 – 8 38.29 x 20 25 x 14 bien sûr, mais après 39.33 – 29 les blancs ont un gros avantage.

**39.33 – 29**

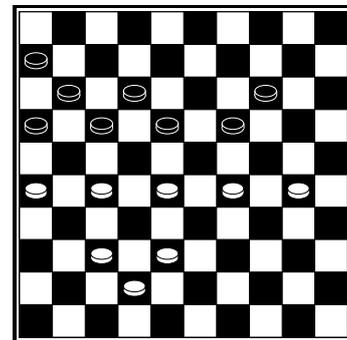


Le pion 12 est suspendu maintenant. Le prochain coup ne résout pas le problème des noirs .

**39... 18 – 22 40.31 – 27 22 x 31  
41.36 x 27**

Les blancs ont une position gagnante. La faiblesse en <8> est horrible.

**41... 14 – 20 42.35 – 30 09 – 14  
43.39 – 34 20 – 25 44.42 – 37 14 – 20  
45.48 – 42 13 – 18 46.32 – 28 20 – 25  
47.29 x 20 25 x 14 48.33 – 29**

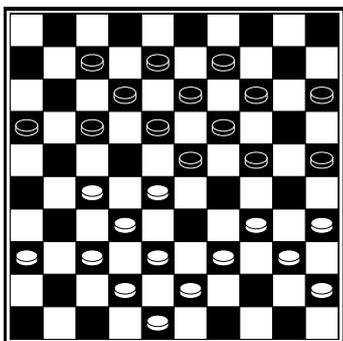


Le front 26 / 27 / 28 / 29 / 30 est impressionnant.

**48... 14 – 20 49.37 – 32**

49... 20 – 25 est suivi par le collage 50.27 – 22 25 x 23 51.22 x 24 B+.

Après 49... 18 – 23 50.29 x 7 11 x 2 51.30 – 25 les noirs abandonnent.



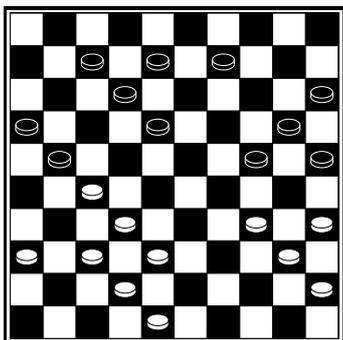
### Merins – Gantwarg

Avoir des pions à la fois en <25> et <23> est dangereux mais peut aussi s'avérer fort.

**26... 24 – 29!**

27.34 – 30 25 x 34 28.39 x 30 18 – 22 29.27 x 18 13 x 33 30.40 – 34 29 x 40 31.38 x 18 12 x 23 32.45 x 34 donne aux noirs un petit avantage. Dans la partie les noirs gardent le contrôle de la grande aile.

**27.39 – 33 14 – 20 28.33 x 24 19 x 39  
29.43 x 34 17 – 21 30.28 x 19 13 x 24**



Le marchand de bois des noirs 15 / 20 / 24 / 25 est plus fort que le marchand de bois des blancs 34 / 35 / 40 / 45. Les deux ailes blanches sont déconnectées. Les noirs contrôlent à la fois les deux ailes.

**31.37 – 31 21 – 26 32.42 – 37 09 – 13**

Empêche 32 – 28 par 18 – 22 27 x 9 8 – 13 9 x 18 12 x 41 36 x 47 26 x 37 N+.

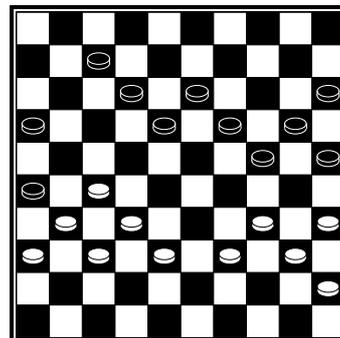
**43.48 – 43 13 – 19**

Les noirs connectent leurs deux ailes. 44.27 – 22 18 x 27 45.31 x 22 est puni par 45... 8 – 13

(menaçant 24 – 30) 46.43 – 39 16 – 21

(menaçant de gagner l'avant poste) 47.22 – 17 12 – 18 48.17 – 12 18 – 23 49.12 x 1 21 – 27 et les noirs gagnent.

**44.43 – 39 8 – 13**



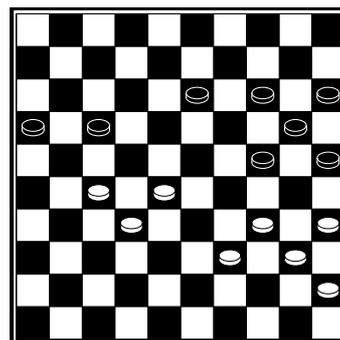
L'espace des blancs est sévèrement restreint par le contrôle des noirs sur les deux ailes.

**45.32 – 28 18 – 23 46.28 – 22**

Après 46.38 – 32 12 – 18 les blancs sont complètement bloqués.

**46... 12 – 18 47.22 – 17 16 – 21  
48.27 x 16 18 – 22 49.17 x 28 23 x 41  
50.36 x 47 26 x 37**

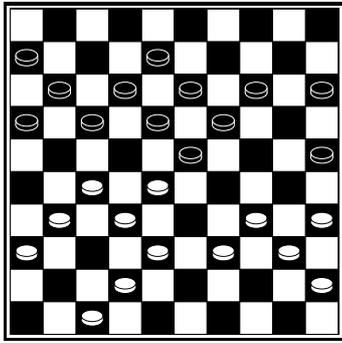
Les blancs sont complètement perdus. Après 51.38 – 33 à la fois 51... 19 – 23 et 51... 24 – 30 52.35 x 24 20 x 38 53.39 – 33 38 x 29 54.34 x 14 25 – 30 gain pour les noirs.



### R. Heusdens – R. v.d. Pal

#### Exercice 3.1

Trait aux noirs. Pouvez-vous jouer 14–19, 13 – 18 ou 17 – 21 et pourquoi?



### Tiemensma – Oudshoorn

Les noirs occupent à la fois <23> et <25>. Il manque aux blancs un pion en <43>. Le pion de bande est fort. Les noirs écartent leur adversaire de la case <27>.

29... 17 – 22 30.28 x 17 11 x 22

Les blancs devraient se défendre avec 31 – 26 x 37 avec un avantage pour les noirs.

31.42 – 37? 6 – 11

Les blancs abandonnent. Après 32.47 – 42 11 – 17 33.31 – 26 22 x 31 34.36 x 27 17 – 21 34... 23 – 28 35.32 x 23 19 x 28 est aussi très fort.

35.37 – 31

35.38 – 33 ou 35.39 – 33 est puni par 23 – 28!! N+

35... 21 – 26 36.42 – 37 8 – 12 37.33 – 28 20 – 24 et les blancs peuvent abandonnent.



Anthony ALA VOINE – Serge MINAUX  
Yoann LEBON – Jürgen BADER  
Champions de la Ligue par Equipes 2018

## Les Margnotins s'illustrent

MERCREDI 21 SEPTEMBRE 2011 COURRIER PICARD



### Les dames n'ont pas de secret pour lui !

Anthony Alavoine, jeune margnotin de 13 ans, est un surdoué du jeu de dames. Champion de France de sa catégorie en 2010, il renouvelle l'exploit en 2011 et représente aujourd'hui l'un des meilleurs espoirs sur le plan national. Stratégie, tactique, concentration et mémoire sont les qualités indispensables pour s'améliorer. « Il n'en manque pas », précise Serge Minaux, son entraîneur. Licencié au Jeu de Dames Compiégnois, il compte bien poursuivre son ascension et pourquoi pas « en faire son métier ».



### Champion de France de dames comme son élève

Après l'élève, Anthony Alavoine, c'est l'entraîneur, Serge Minaux, Margnotin comme son disciple, qui a été sacré champion de France excellence au jeu de dames, cette année.

Licencié au Damier Compiégnois, il se prend de passion pour ce jeu de stratégie en 1976. « J'ai commencé par les échecs puis j'ai découvert les dames, un an après. Ce jeu me convient mieux car il a été moins étudié. On peut gagner sans utiliser les variantes théoriques, indispensables par contre aux échecs », précise-t-il. Plus d'imagination, de vision, de libre arbitre... Ce jeu, d'apparence simpliste recèle en vérité de nombreuses combinaisons possibles, toutes plus tactiques les unes que les autres.

Reconnu comme sport cérébral par l'Association générale des fédérations internationales sportives depuis 2000, il est l'un de ceux les plus joués au monde. « Chaque partie demande 3 h 30 à 5 h 30 de jeu et donc, de concentration », ajoute le champion. Serge ne passe pas une journée sans étudier les combinaisons.

Il est également président du Damier Compiégnois dont il anime les rendez-vous le samedi après-midi, mais également président de la ligue Nord-Picardie. Des fonctions somme toute naturelles pour ce passionné des petits pions blancs et noirs.

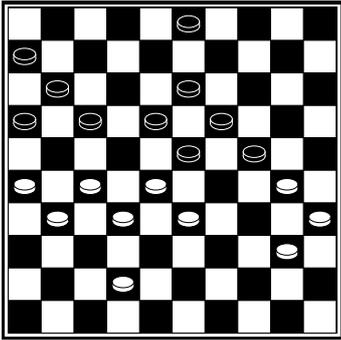
► Permanences du Damier Compiégnois, tous les samedis de 14 heures à 18 h 30, 2, rue de la Surveillance à Compiègne. Tél. 03 44 80 01 08.

**2011**



*Championnat de France 1998  
à Paris Mairie du 12<sup>ème</sup>  
Serge MINAUX – Mickaël ROLAIN – Raphaël  
MARTENS*

### 3.2 Exploiter le pion de bande 26



Schotanus – Agafonov

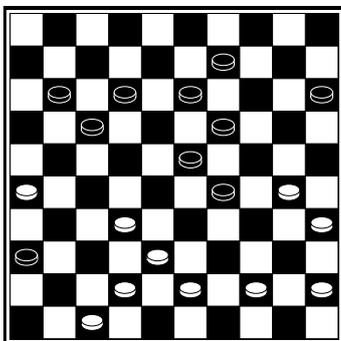
Le pion 26 est faible. Les noirs peuvent l'utiliser des fins tactique. Le pion 31 est faible parce qu'il est suspendu. Les noirs pouvaient simplement jouer 40... 3 – 9 41.40 – 34 9 – 14 42.42 – 37 (le seul coup) 24 – 29 43.33 x 24 17 – 21 44.26 x 17 11 x 33 (45.31 – 26 6 – 11 46.37 – 31 11 – 17 N+) mais ils forcent le gain d'une manière tactique surprenante.

40... 23 – 29 41.42 – 38 03 – 09  
42.28 – 23

Comme 42.30 – 25 9 – 14 est perdant à cause de 40 – 34 x 44 puni par un coup Philippe, les blancs décident de jouer 28-23. Une grosse surprise les attend.

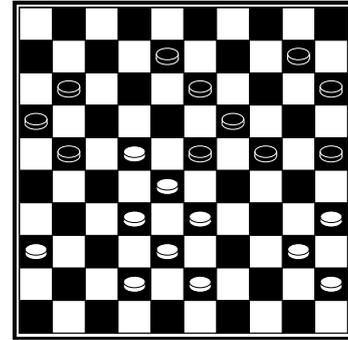
42... 19 x 39 43.30 x 08 09 – 13  
44.08 x 19 29 – 34 45.40 x 29 18 – 22  
46.27 x 18 17 – 21 47.26 x 17 11 x 42

Avoir des pions à la fois en <25> et <23> est dangereux. Il y a de nombreuses idées tactiques pour exploiter cette situation.



#### Exercice 3.2

Les blancs peuvent forcent le gain. Quel est le coup gagnant pour les blancs?

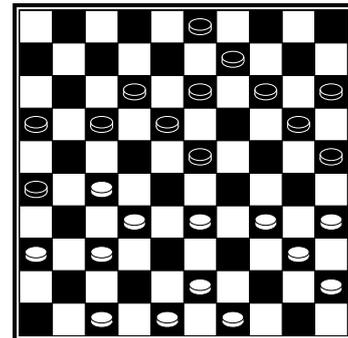


G. Westerveld – T. Sijbrands  
(1962)

Les noirs occupent <25> et <23> en même temps alors qu'ils ont une faiblesse en <9>. les blancs peuvent l'exploiter en exécutant un coup Raichenbach.

#### Exercice 3.3

Quel combinaison gagnante les blancs peuvent-ils jouer?



Les blancs forcent le gain:

1.33 – 28! 13 – 19

1... 14 – 19 est suivi par un coup de mazette:  
2.28 – 22 17 x 28 3.34 – 30 25 x 34 4.40 x 29  
23 x 34 5.32 x 25 B+.

1... 23 – 29 2.34 x 23 18 x 29 perd un pion  
Après 3.28 – 22 bien sûr.

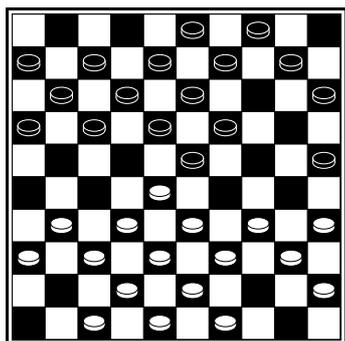
2.48 – 42 9 – 13

menaçant 28 – 22 17 x 28 27 – 21 16 x 38 42 x 4 B+.

2... 17 – 21 est suivi par 3.37 – 31 26 x 30  
4.35 x 4 B+.

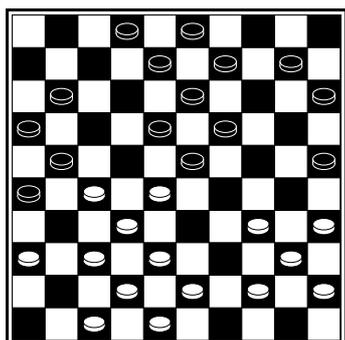
3.28 – 22 17 x 28 4.27 – 21 16 x 38

5.42 x 22 18 x 27 6.34 – 30 25 x 34  
7.40 x 07



1.28 – 22 17 x 28 2.33 x 22 18 x 27  
3.31 x 22

Les blancs menacent de 22 – 18 13 x 22 34 – 30 25 x 34 40 x 27 B+. Bien sûr, les noirs ne peuvent pas jouer 3... 12 – 17, à cause du coup de mazette en <5>. Après 3...12 – 18 4.37 – 31 18 x 27 5.31 x 22 les noirs ne peuvent parer la menace 22 – 17 34 – 30 .



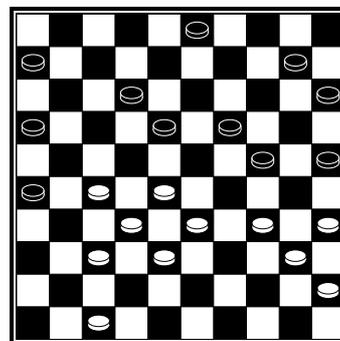
1.43 – 39!

menaçant du coup du moulinet: 27 – 22 38 – 33 37 – 31 avec dame en <5>.

1.... 10 – 14 2.39 – 33

menaçant d' un coup du ricochet : 27 – 22 34 – 30 40 x 18 28 x 6 B+. Après la réponse forcée des noirs, les blancs ont un autre coup du ricochet

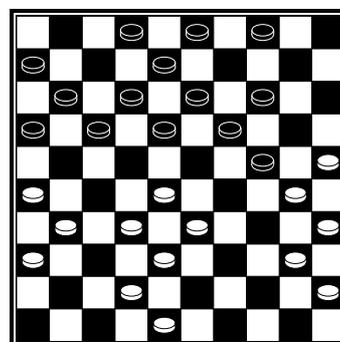
2... 11 – 17 3.27 – 22 18 x 27  
4.37 – 31 26 x 37 5.42 x 11 16 x 7  
6.34 – 30 25 x 34 7.40 x 18 13 x 22  
8.28 x 26



1.37 – 31! 26 x 37 2.32 x 41

menaçant 27 – 21 16 x 27 38 – 32 27 x 29 34 x 5 +.

2... 10 – 14 3.34 – 30 perd un pion, alors que 2... 18 – 23 est suivi par 4.33 – 29 24 x 31 5.34 – 30 25 x 34 6.40 x 7 B+.

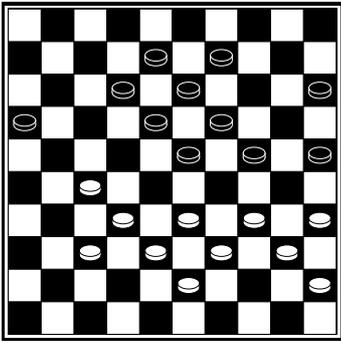


Tsjizjow – Valneris

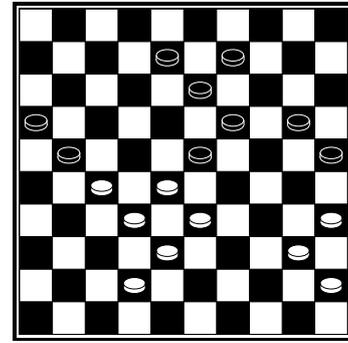
Au cours des Olympiades des Jeux de l'Esprit à Pékin en 2008 (Chine) Tsjizjow succomba à une combinaison, qui se produit rarement. L'enlèvement du pion <38> donne aux noirs l'opportunité de placer un coup de dame.

1... 24 – 29! 2.33 x 24 17 – 21  
3.26 x 17 11 x 33 4.38 x 29 14 – 20  
5.25 x 23 12 – 18 6.23 x 21 16 x 47

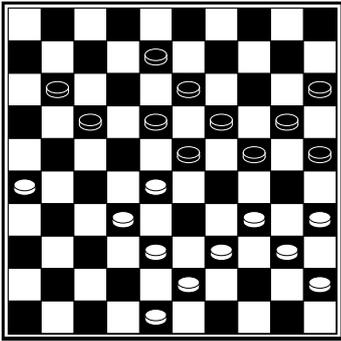
et les noirs gagnent la partie.



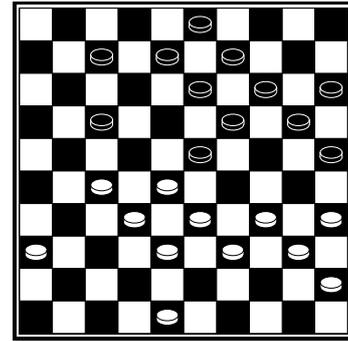
**C 3.4** Pourquoi est il mauvais d'exécuter la combinaison 27 – 22?



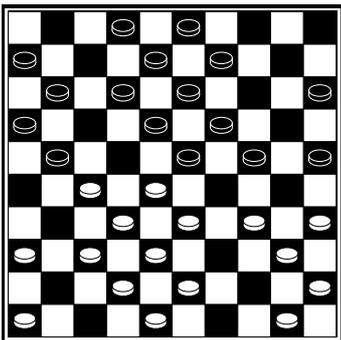
**F 3.8** Comment les blancs forcent ils un débordement gagnant?



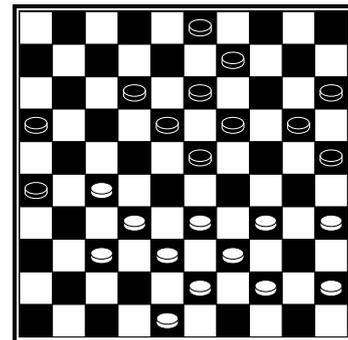
**C 3.5** Pourquoi la combinaison 26 – 21 n'est elle pas bonne?



**F 3.9** Les blancs forcent le gain.

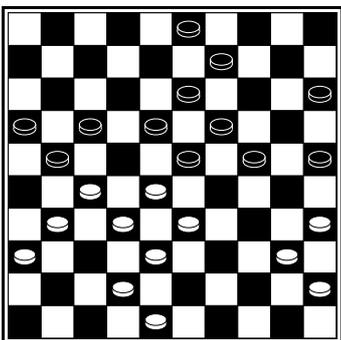


**C 3.6** Pourquoi la combinaison 27 – 22 échoue t- elle?

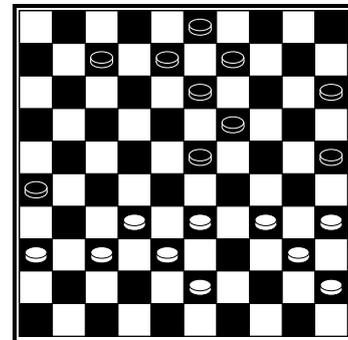


Selon la situation le pion 25 / 26 peut être fort ou faible.

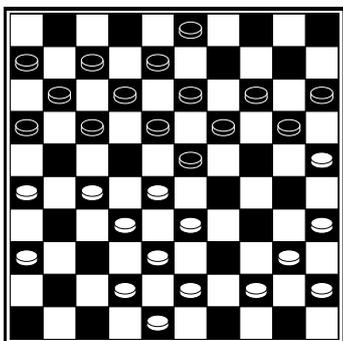
**F 3.10** Les blancs forcent un coup de dame!



**C 3.7** les blancs gagnent un pion!



**F 3.11** les blancs forcent un coup Weiss!



Welling – Grisser

**Exercice 3.12**

Répondez aux questions!

Les blancs ont joué 24.39 – 33. Les noirs utilisent l'opportunité du pion <26> tactiquement.

24... 23 – 29! 24.33 x 24 20 x 29

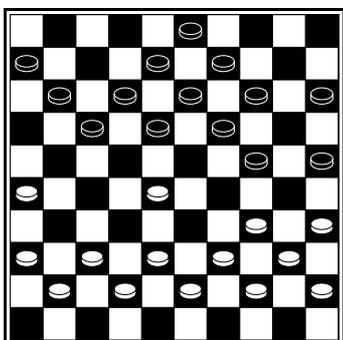
A) les noirs menacent avec quel coup?

25.35 – 30 17 – 21 26.26 x 17 11 x 33  
27.43 – 39

B) Comment les noirs forcent ils le gain d'un pion maintenant?

Regardez ce qui se passe si les blancs jouent 27.40 – 35 d'abord puis attaquent le pion 33:  
27...12 – 17 28.43 – 39 3 – 9 29.39 x 28 18 – 22 30.27 x 18 13 x 33 31.48 – 43 7 – 12 32.43 – 39 12 – 18 33.39 x 28 18 – 22 34.44 – 40 22 x 33 35.40 – 34 29 x 40 36.45 x 34

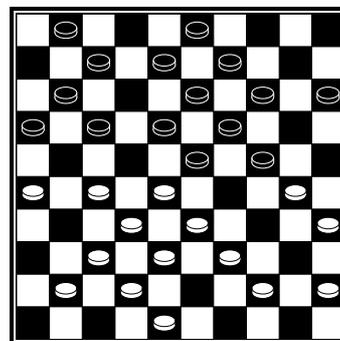
C) Comment les noirs exécutent-ils un coup de dame gagnant maintenant?



Adema – Scholma

**Exercice 3.13**

Trait aux noirs qui peuvent forcer le gain. Que jouent-ils?



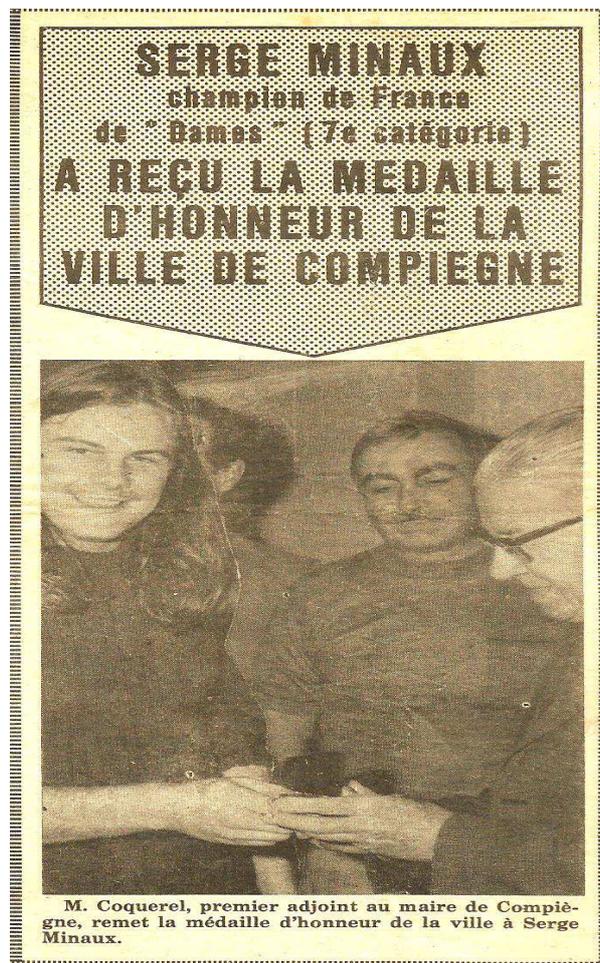
Wagenaar – Heslinga

1... 01 – 06!? 2.41 – 36?

**Exercice 3.14**

Deux questions:

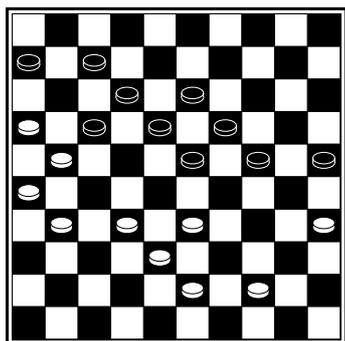
- A) Comment les noirs gagnent après 2.41 – 36?
- B) Comment les blancs pouvaient ils gagner ?



M. Coquerel, premier adjoint au maire de Compiègne, remet la médaille d'honneur de la ville à Serge Minaux.

Septembre 1975 remise de la Médaille de la Ville de Compiègne pour son titre de Champion de France dans la série E à GAILLAC

## 4. Le pion de bande 16



**B. de Harder – Schwarzman**  
*Barnsteen 2009*

Les blancs ont quelques pions sur les bandes, 16 / 21 / 26 qui sont actifs. Le pion noir 6 est également inactif mais sera développé plus tard. Les noirs contrôlent le centre avec la possession de <23> et <24> et l'aile droite avec le fort pion en <25>.

**42.31 – 27 17 – 22 43.44 – 40 22 x 31**  
**44.26 x 37**

La casse de 32 / 33 / 38 / 43 "marchand de bois" en jouant 43.43 – 39 donne aux noirs l'opportunité de bloquer la position blanche, en venant en <22>.

44... 6 – 11 45.37 – 31 11 – 17 46.31 – 26 18 – 22! 47.44 – 40 13 – 18 48.40 – 34 22 – 27 +.

**44... 06 – 11?**

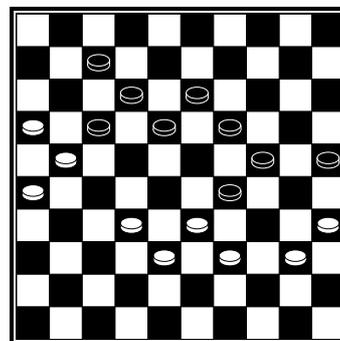
Les noirs pouvaient forcer le gain en jouant 44... 18 – 22!!

*menaçant 12 – 17 21 x 1 23 – 29 1 x 34 24 – 30 35 x 24 19 x 48 +.*

45.43 – 39 12 – 18 46.40 – 34 22 – 28! 47.33 x 2 18 x 27 48.21 – 17 13 – 18 49.32 x 21 18 – 22 50.17 x 28 23 x 41 N+.

**45.37 – 31 11 – 17 46.31 – 26 23 – 29**  
**47.43 – 39?**

Les blancs auraient dû éviter le coup 18 – 22 en jouant 47.32 – 27!



**47... 18 – 22!**

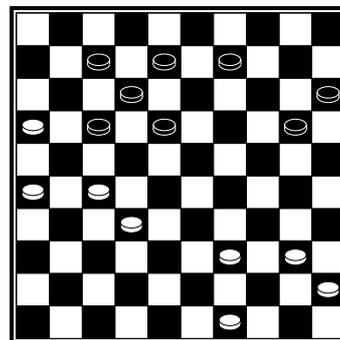
Isole les pions blancs de la bande. Les blancs perdent.

**48.40 – 34 29 x 40 49.35 x 44 19 – 23**  
**50.44 – 40 23 – 29**

les blancs ne peuvent jouer 32 – 28 à cause de 24 – 30 +.

**51.40 – 35 25 – 30**

Les blancs sont bloqués (52.32 – 28 13 – 19+) et perdent.

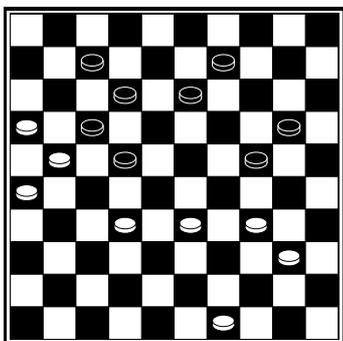


**F. Fennema – R. Boomstra**

Les blancs ont des pions de bande en 16 et 26 inactifs. Le coup suivant aggrave la situation.

**41.27 – 21 08 – 13 42.40 – 34 20 – 24**  
**43.45 – 40 15 – 20 44.39 – 33 18 – 22**

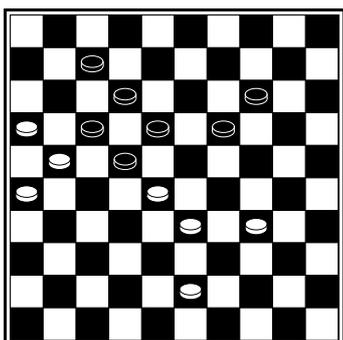
Un coup stratégique très fort. Les pions 16 / 21 / 26 sont isolés de reste des forces blanches.



45.34 – 29 13 – 18 46.40 – 34 09 – 13  
47.32 – 28?

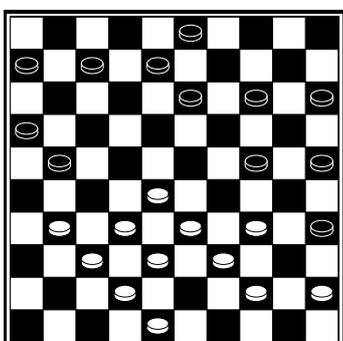
Après ce coup les blancs sont complètement bloqués. Après 47.49 – 44 13 – 19 48.44 – 40 19 – 23 49.40 – 35 20 – 25 50.29 x 20 15 x 14 51.32 – 27 22 x 31 52.26 x 37 17 x 26 53.35 – 30 les blancs ont encore des chances de remise.

47... 13 – 19 48.49 – 43 20 – 25  
49.29 x 20 25 x 14



50.34 – 29 (ou 50.34 – 30) est puni par un coup de dame: 7 – 11! 51.16 x 7 12 x 1 52.21 x 23 1 – 7 53.28 x 17 19 x 48 N+.

50.43 – 38 18 – 23 51.38 – 32 14 – 20  
52.34 – 30 20 – 24 53.30 – 25 23 – 29



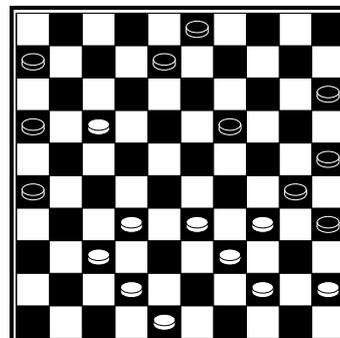
#### D. Staal – R. Sloat

Les blancs ont une forte position centrale. Les noirs sont confinés sur les bords du damier.

32.31 – 26 07 – 12 33.26 x 17 12 x 21

Après avoir affaibli l'aile droite noire, les blancs commencent l'attaque.

34.28 – 22 24 – 30 35.32 – 28 21 – 26  
36.38 – 32 14 – 19 37.22 – 18 13 x 22  
38.28 x 17

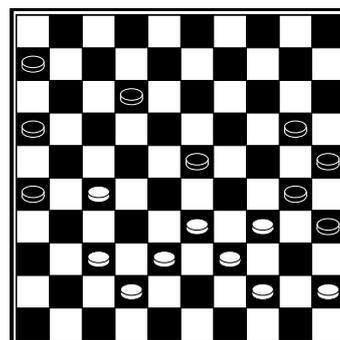


Coup agressif ! les noirs ne peuvent pionner le fort pion en <17> à cause de la menace 44 – 40. Après 19 – 23 le pion en <23> devient une cible pour les blancs.

38... 19 – 23 39.42 – 38 15 – 20  
40.48 – 42

Les noirs ont maintenant une défense cachée en jouant 23 – 28! 41.32x23 16 – 21. Les blancs peuvent l'éviter en jouant 40..32 – 27 immédiatement.

40... 08 – 12 41.17 x 08 03 x 12  
42.32 – 27

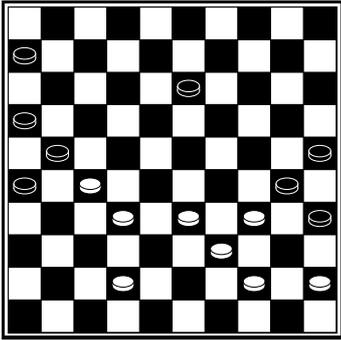


Les noirs ont des pions passifs sur les bandes à la fois sur leur aile droite et gauches.

42... 12 – 18 est suivi par 43.37 – 32 6 – 11 44.42 – 37 20 – 24 45.37 – 31 26 x 28 46.33 x 13 B+.

42... 12 – 17 43.37 – 32 17 – 21

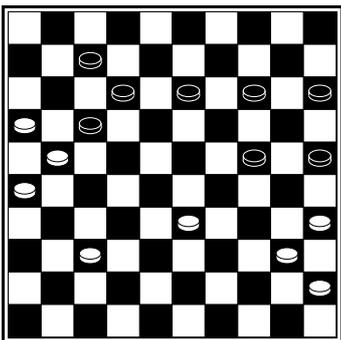
44.33 – 28 20 – 24 45.28 x 19 24 x 13  
46.38 – 33



A cause des deux trèfles inactifs, les noirs ont seulement deux pions jouables.

46... 06 – 11 47.33 – 28 11 – 17  
48.28 – 23 13 – 18 49.23 x 12 17 x 08  
50.34 – 29 08 – 13 51.39 – 33 13 – 19  
52.33 – 28 19 – 24 53.29 x 20 25 x 14  
54.45 – 40

Après 54... 14 – 19 55.42 – 37 19 – 24 56.28 – 23 la partie finie. Les noirs sacrifient un pion et perdent peu après.

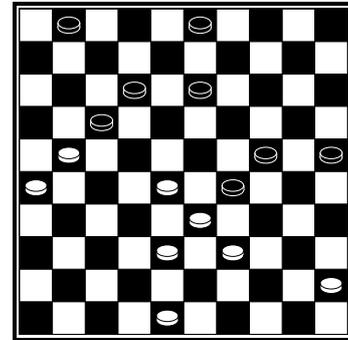


M. van Dijk – K.H. Leijenaar

### Exercice 4.1

Trait aux noirs. Quel coup fort les noirs jouent-ils?

Les pions 16 / 21 / 26 sont souvent passifs.



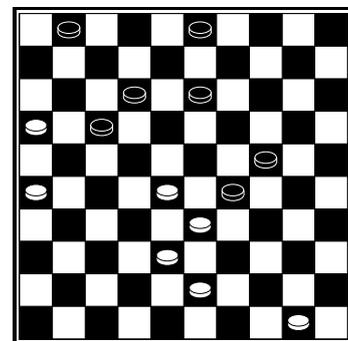
Wesselink – Valneris

Le pion blanc en <21> est plus actif que s'il était en <16>. Les noirs aimeraient forcer ce pion à se rendre sur la case du bord. Les noirs ont une bonne défense sur cette aile et ils ont de l'espace pour attaquer sur l'autre aile.

47... 25 – 30! 48.45 – 40?

Les blancs auraient dû se libérer par 28 – 22 17 x 28 33 x 22, avec un petit désavantage en raison meilleure défense noire. Mais il est encore aisé de d'annuler.

48... 30 – 35 49.48 – 43 35 x 44  
50.39 x 50



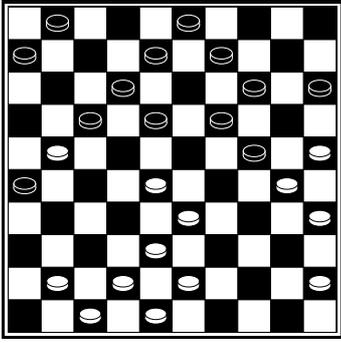
Les noirs jouent 50... 29 – 34 et gagnent la partie, avec un peu d'aide de leur adversaire. Etudions une meilleure manière de gagner:

50... 13 – 18!

menaçant 18-22 suivi de 24 – 30 N+. De telle sorte que les blancs sont forcés de jouer 21 – 16, glissant vers la case faible 16.

51.21 – 16 29 – 34 52.38 – 32 01– 07

Les blancs sont bloqués rapidement. Après 53.50 – 44 3 – 8 54.43 – 38 34 – 39 55.44 – 40 18 – 22 56.33 x 44 22 x 42 N+ .



**Holleter – Goedemoed**

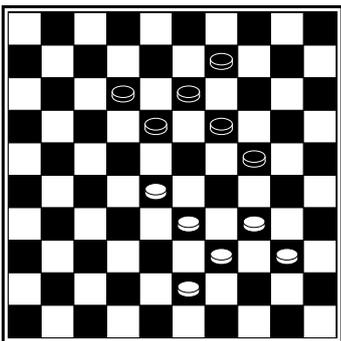
Les blancs ne veulent pas jouer 21 – 16, parce que le pion <21> est plus actif que sur la case <16>.

Les noirs jouent 27... 6 – 11, espérant 28.21 – 16? 26 – 31!! 29.16 x 7 14 – 20 30.25 x 23 18 x 29 et maintenant:

1) 31.7 x 18 8 – 13 32.30 x 8 2 x 32 33.38 x 36 29 x 49 N+

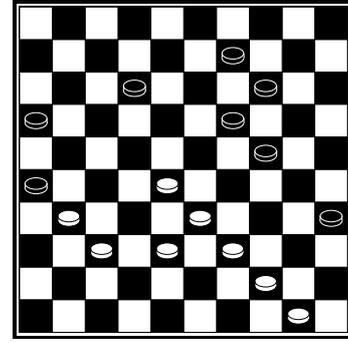
2) 31.30 x 19 9 – 13 32.7 x 9 3 x 32 33.38 x 36 29 x 49 N+

Cependant, après 27... 6 – 11? , les blancs peuvent garder leur pion en <21>. Les noirs avaient une meilleure variante 27... 26 – 31 Après quoi 28.21 – 16 échoue sur la combinaison mentionnée. Les blancs pourraient répondre 28.41 – 36 17 x 26 29.36 x 27 et le pion gênant en <21> pour les noirs, serait éliminé



**Exercice 4.2**

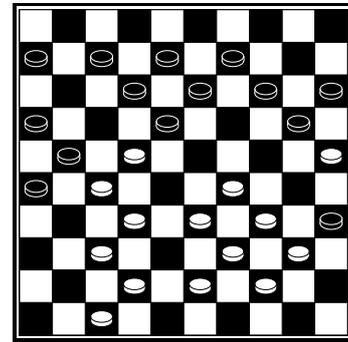
Comment les blancs peuvent -ils forcer le gain?



**H. Stroetinga**

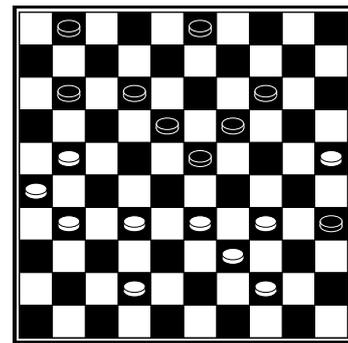
**Exercice 4.3**

Comment les blancs peuvent-ils forcer une combinaison gagnante?



**Exercice 4.4**

Quel est le coup de dame pour les blancs?



**Exercice 4.5**

les blancs débordent sur une combinaison. Comment?

## 5 . Le pion de bande 6

Dans la première leçon de cette section nous envisagerons les situations avec un pion blanc en <6> et les pions noirs en <26> et <36>.

Quelquefois il n' ya qu'un pion de bande en <6>.

A partir de l'ouverture suivante cela peut se présenter comme suit:

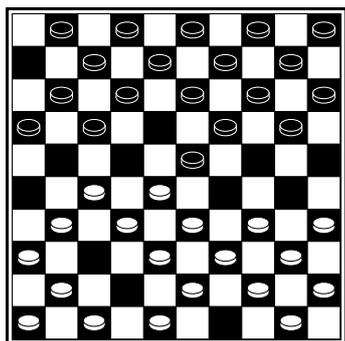
1.32 – 28 18 – 23 2.38 – 32 17 – 21  
3.31 – 27 11 – 17 4.43 – 38 21 – 26

Après 5.37 – 31? 26 x 37 6.42 x 31 les noirs gagnent avec la coup de mazette.

5.49 – 43 06 – 11

Les blancs ont deux variantes attrayantes: 6.34 – 29 23 x 34 7.40 x 29 ou:

6.37 – 31 26 x 37 7.42 x 31



7... 23 – 29 8.34 x 23 17 – 22  
9.28 x 6 19 x 26 10.36 – 31 26 x 37  
11.41 x 32

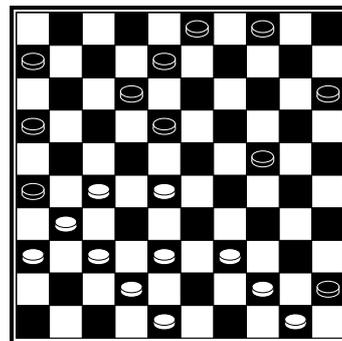
avec une partie intéressante.

Examinons un début de partie avec ce type de jeu::

1.33 – 28 17 – 22 2.28 x 17 11 x 22  
3.39 – 33 06 – 11 4.35 – 30 20 – 25

### Exercice 5.1

Comment les blancs obtiennent-ils un pion en <6>?



### Groenendijk – Trimester

Les blancs exploitent la faiblesse en <13> avec l'aide du pion de bande <45>.

1.37 – 32 26 x 37 2.42 x 31 08 – 13

3.27 – 21 menaçait.

3.48 – 43! 24 – 30

Les noirs ne peuvent parer la menace 44 – 40 par 3... 3 – 8 à cause de 4.44 – 40 35 x 44 5.39 x 19 13 x 24 6.27 – 21 16 x 27 7.31 x 2 B+

1.39 – 33 30 – 35

forcé encore, à cause de la menace 28 – 23.

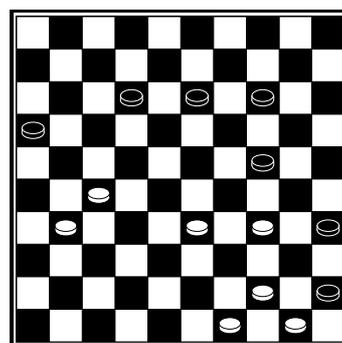
5.33 – 29!

menaçant de 44 – 40 encore.

5... 03 – 08 6.29 – 24!

La dame après 44 – 40 45 x 23 28 x 19 13 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 2 est immédiatement prise.

Maintenant les noirs ne peuvent rien contre la menace 24 – 19 27 – 21 B+.



### Sijbrands – Jharap

C'est l'une des parties de Sjibrands jouée lors de son record du monde de 28 parties simultanées à l'aveugle. Les pions 35 et 45 ne sont pas très actifs. Les défenses blanches 44 / 49 / 50 sont très solides. Les autres pions sont actifs. Les blancs occupent plus d'espace que les noirs.

Avant de jouer 45.34 – 29 les blancs améliorent la position du pion 31, en jouant 45.31-26!

1) 45... 12 – 17 46.34 – 29 24 – 30 47.29 – 23! et les blancs gagnent comme dans la partie.

2) 45... 13 – 18 46.34 – 29 24 – 30 47.33 – 28 30 – 34 (quoi d'autre?) 48.29 x 40 45 x 34 et au lieu de 49.50 – 45? 35 – 40! 50.44 x 35 12 – 17 = les blancs simplement jouent 49.28 – 22 18 – 23 50.22 – 18! et les blancs gagnent (aussi après 16 – 21 51.26 x 8 23 x 3 52.50 – 45 etc.).

**45.34 – 29 24 – 30 46.33 – 28 12 – 17?**

Les noirs pouvaient s'échapper en jouant le sacrifice: 46... 30 – 34! 47.29 x 40 45 x 34

1) 48.50 – 45 35 – 40!! 49.44 x 35 13 – 18! 50.28 – 22 *serait suivi de 16 – 21! Voilà pourquoi le pion 31 est plus fort en <26>!* 50.31 – 26 12 – 17 51.49 – 44 14 – 19 52.44 – 40 16 – 21! 53.27 x 16 18 – 22 54.40 x 29 22 x 24 =

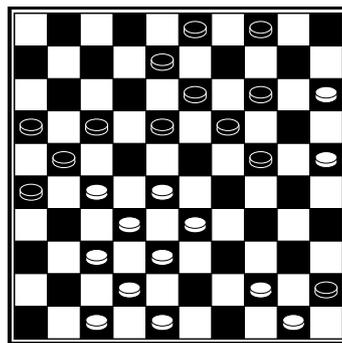
2) 48.31 – 26 12 – 17! 49.27 – 22 14 – 19 50.22 x 11 16 x 7 51.50 – 45 35 – 40 51... 13 – 18 est aussi remise 52.44 x 35 13 – 18 et les blancs ne peuvent pas gagner.

**47.29 – 23!**

Maintenant les noirs n'ont aucune chance. L'attaque blanche est imparable.

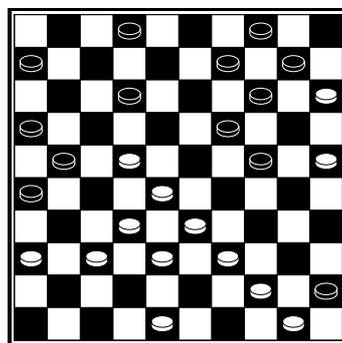
**47... 13 – 19 48.31 – 26 19 – 24  
49.27 – 22 14 – 20 50.22 x 11 16 x 07  
51.23 – 18 30 – 34 52.18 – 13**

Après 52... 34 – 40 53.13 – 9 24 – 29 54.9 – 3 20 – 25 55.3 – 8 7 – 11 56.26 – 21 les noirs abandonnent après plus de 41 heures de jeu...



### Exercice 5.2

Les blancs exécutent une jolie combinaison de débordement. Essayez de la découvrir!



### Exercice 5.3

Les noirs jouent 12 – 18? 22 x 13 9 x 18. Comment les blancs peuvent-ils gagner ?



**Le Championnat d'Europe des jeunes de jeu de dames se déroule à Vilnius du 1<sup>er</sup> au 8 août 2018. Avec une délégation forte de 13 joueurs dont deux Compiègnais. (Anthony ALAVOINE et Yoann LEBON)**

# Solutions section 6

## leçon 1: Parties avec un pion en 15 / 36

**1.1** la position est très bonne pour les blancs!  
Les noirs manquent d' espace. La partie fut:  
**14... 14 – 19 15.48 – 43 8 – 12 16.33 – 28 23 – 29 17.39 – 33** les noirs perdent un pion et la partie.

**C 1.1** 39 – 33 16 x 29 28 – 23 19 x 28 20 – 14 9 x 20 15 x 2 B+

**C 1.2** 28 – 23 19 x 37 39 – 34 30 x 28 35 – 30 24 x 35 15 x 2 B+

**C 1.3** 15 – 10 4 x 15 (15 x 4 26 – 21 17 x 37 41 x 3 +) 38 – 33 28 x 39 30 – 25 39 x 30 35 x 4 B+

**C 1.4** 32 – 28 7 – 11 28 x 17 11 x 22 37 – 31 36 x 27 38 – 32 27 x 38 29 – 24 38 x 20 15 x 2 B+

## leçon 2: Jouer contre un pion en 15

**2.1** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 26 x 17 28 – 23 19 x 28 37 – 31 36 x 27 38 – 32 27 x 38 42 x 2 +

**2.2** 34 – 30 25 x 34 28 – 22 17 x 39 38 – 33 39 x 28 47 – 42 36 x 38 43 x 5 +

**2.3** 27 – 22 18 x 27\* 39 – 33 25 x 34 33 – 29 24 x 33 38 x 18 12 x 23 47 – 41 36 x 38 43 x 1 +

**2.4** 47 – 42 36 x 47 32 – 28 23 x 32 38 x 27 47 x 16 43 – 38 16 x 30 35 x 2 +

**2.5** 47 – 41 36 x 47 27 – 22 47 x 50 22 x 4 50 x 22 4 x 36 +

**2.6** 47 – 42 36 x 47 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 28 33 x 22 18 x 27 29 x 20 15 x 24 38 – 33 47 x 29 34 x 5 +

**2.7** 19 – 23? 30 – 24 23 x 34 24 – 20 15 x 24 47 – 41 36 x 47 43 – 39 47 x 44 50 x 10 +

**2.8** 47 – 41 36 x 47 32 – 28 23 x 32 38 x 27 47

x 40 45 x 3 +

**2.9** 31... 6 – 11 32.30 – 25 4 – 10 33.15 x 4 19 – 23 34.28 x 10 9 – 14 35.10 x 19 13 x 24 36.4 x 22 17 x 30 37.25 x 34 16 – 21 38.26 x 6 7 – 11 39.6 x 17 12 x 43 N+.

## leçon 3: Le pion de bande 26

**3.1** 13 – 18? est suivi par 27 – 21 16 x 38 39 – 33 38 x 29 34 x 21 =.

17 – 21? est suivi par 39 – 33! 24 – 30 35 x 24 20 x 38 32 x 43 21 x 23 34 – 30 25 x 34 40 x 20 15 x 24 =.

Le coup gagnant est 14 – 19! 39 – 33 (27 – 22 17 – 21 +) 16 – 21 27 x 26 24 – 30 35 x 24 20 x 27 N+.

**F 3.2** 37 – 31 26 x 37 32 x 41 (menaçant 28 – 23 19 x 28 34 – 30 B+) 18 – 23 39 – 33 23 x 32 33 – 28 32 x 23 34 – 30 25 x 34 40 x 7 B+

**3.3** 22 – 17 21 x 12 33 – 29 24 x 22 35 – 30 25 x 34 40 x 9 (10 – 14 9 x 20 15 x 24 32 – 28 22 x 33 38 x 20) B+

**C 3.4** 27 – 22? 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30 25 x 34 40 x 7 27 – 32 37 x 28 24 – 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 8 – 12 7 x 18 13 x 44 (ou 13 x 42) N+

**C 3.5** 26 – 21 17 x 26 28 – 22 18 x 27 32 x 21 26 x 17 34 – 30 25 x 34 40 x 9 8 – 13 9 x 18 19 – 23 18 x 29 24 x 44 N+

**C 3.6** 27 – 22 18 x 27 34 – 30 25 x 34 40 x 7 24 – 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 8 – 12 7 x 18 13 x 33 38 x 29 27 x 47 N+

**C 3.7** 27 – 22 18 x 27 31 x 11 16 x 7 33 29 24 x 22 35 – 30 25 x 34 40 x 16 B+1

**C 3.8** 27 – 22 20 – 24 22 – 17 21 x 12 33 – 29 24 x 22 35 – 30 25 x 34 40 x 7 B+

**C 3.9** 48 – 43 et les noirs n'ont plus de bon coup.

1) 7 – 11 27 – 21 17 x 26 34 – 30 25 x 34 40 x 18 13 x 22 28 x 6 B+

2) 20 – 24 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2

3) 8 – 12 27 – 22 7 – 11 34 – 30 B+

4) 23 – 29 34 x 23 17 – 22 27 x 18 13 x 22 28 x 17 19 x 37 17 – 12 ad lib. 38 – 32 37 x 28 33 x 2 B+

**F 3.10** 44 – 40 12 – 17 27 – 21 16 x 27 32 x 12 18 x 7 34 – 30 25 x 34 40 x 18 13 x 22 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 39 – 34 28 x 30 35 x 4 B+

**F 3.11** 34 – 30 25 x 34 40 x 18 13 x 22 32 – 28 22 – 27 (Après 7 – 12 28 x 17 12 x 21 36 – 31 suivi de 38 – 32 et 31 – 27 les blancs gagnent le pion 21) 43 – 39 19 – 24 28 – 22 27 x 18 36 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 11 B+

**3.12** une) 29 – 34 40 x 29 17 – 21 26 x 17 11 x 24

B) 18 – 23 39 x 28 14 – 20 25 x 14 19 x 10 28 x 19 13 x 35 (coup de talon)

C) les noirs jouent 6 – 11 38 x 29 14 – 20 25 x 21 16 x 47 ou 15 – 20 38 x 29 19 – 23 29 x 18 9 – 13 18 x 9 14 x 3 25 x 14 3 – 8 14 x 21 16 x 47 N+

**3.13** 15 – 20! menaçant 17 – 21 26 x 17 11 x 33 38 x 29 24 x 33 39 x 28 25 – 30 35 x 15 14 – 20 15 x 24 19 x 50 (ou 19 x 48) N+.

15 – 20 34 – 30 25 x 34 39 x 30 est suivi par une combinaison avec 17 – 21 etc.

en 38 – 33 les noirs jouent 24 – 29 33 x 15 17 – 21 26 x 17 11 x 33 39 x 28 14 – 20 15 x 24 19 x 50 N+

**3.14** une) 17 – 22 28 x 17 11 x 31 36 x 27 23 – 28! 32 x 1 13 – 18 1 x 20 14 x 41 N+

B) 27 – 22 18 x 27 32 x 1 23 x 25 33 – 29! 24 x 33 44 – 39 33 x 44 26 – 21 16 x 27 35 – 30 25 x 34 1 x 7 B+

#### **leçon 4: pion 16**

**4.1** 25 – 30 les noirs réduisent davantage l'espace ! les blancs seront bloqués.

**4.2** 34 – 29 24 – 30 43 – 38 (40 – 34? 12 – 17 34 x 25 17 – 21 ce n'est pas suffisant pour gagner!) 30 – 35 40 – 34 9 – 14 28 – 22 (ou aussi 34 – 30 35 x 24 29 x 9 13 x 4 28 – 23 ad lib. 33 x 13 B+) 17 x 27 34 – 30 35 x 24 29 x 7 B+

**4.3** 31 – 27! menaçant avec un coup Weiss: 37 – 31 27 – 21 28 – 22 38 – 32 33 x 4 B+. Après 31 – 27 9 – 13\* les blancs gagnent avec une

combinaison: 44 – 40 35 x 44 37 – 31 26 x 37 27 – 21 16 x 27 28 – 23 19 x 28 33 x 42 44 x 33 38 x 7 B+

**4.4** 34 – 30 35 x 24 32 – 28 21 x 45 22 – 17 12 x 21 44 – 40 45 x 34 39 x 10 15 x 4 25 x 1 B+

**4.5** 21 – 17 11 x 22 32 – 28 23 x 32 34 – 30 35 x 24 33 – 29 24 x 33 39 x 8 3 x 12 31 – 27 32 x 21 26 x 8 B+

#### **leçon 5: pion 6**

**5.1** 34 – 29 25 x 23 32 – 28 23 x 32 38 x 6

**5.2** 44 – 40 45 x 34 28 – 23 19 x 39 37 – 31 26 x 28 50 – 44 21 x 43 44 x 11 16 x 7 48 x 10 B+

**5.3** 28 – 23 18 x 29 32 – 27 21 x 34 44 – 40 29 x 38 40 x 9 4 x 13 15 x 4 B+



Yoann LEBON au Championnat de France 2018 à l'Herbergement face à Damien D'EMMEREZ DE CHARMOY

Lien sur le Reportage Fr3 :

<https://france3-regions.francetvinfo.fr/pays-de-la-loire/vendee/vendee-championnat-france-jeu-dames-se-tient-ce-week-end-1527730.html>

# Epilogue

## 1. Sur la Partie III

Ce cours a été élaboré sur plusieurs types de jeu. Vous avez appris plusieurs techniques de jeu à la fois tactiques et positionnels sur des positions typiques. Cependant, ce cours n'est pas encore terminé. Dans la Partie III nous aborderons des sujets intéressants comme :

- Utiliser la Tactique comme une arme.

Des tactiques plus avancées rendent le Jeu de Dames très attractif. Vous apprendrez comment reconnaître les différentes structures et comment être alarmé quand ces tactiques surviennent dans le jeu.

- Le processus de pensée

Comment devrait penser un joueur pour être capable de trouver les meilleurs mouvements? C'est un sujet important bien que très compliqué.

Nous verrons aussi comment apprécier le temps à consacrer dans différentes situations .

- Calcul

Vous devez calculer des variantes afin de trouver la meilleure suite quelquefois. Vous apprendrez comment et quand calculer.

- Stratégie

Projeter son jeu à long terme est appelé stratégie. Nous vous montrerons des stratégies jouées par des joueurs de premier plan.

- Psychologie

Le Jeu de Dames est un jeu psychologique. Nous discuterons sur plusieurs problèmes psychologiques et parlerons du fairplay.

- Terminer une partie

Gagner une position gagnante n'est pas facile du tout. Nous discuterons du passage de la fin du milieu de partie à la conversion en une fin de partie. Nous étudierons aussi quelques fins de parties standards avantageuses.

## Pratiquer

Si vous voulez travailler votre jeu, l'expérience est naturellement importante. Par exemple, vous pourrez considérer de jouer en ligne sur un des serveurs suivants.

### Online draughts servers:

**Vinco Online Games**

<http://www.vogclub.com/>

Sur ce site, vous devez vous enregistrer pour jouer aux Dames ou à d'autres jeux de l'esprit.

**igoogle game center**

<http://www.iggamecenter.com/info/nl/main.html>

Après enregistrement vous devez choisir parmi les jeux de l'esprit.

**Kurnik**

<http://www.playok.com/en/>

Sans aucun chargement ou enregistrement vous pouvez jouer sur ce serveur polonais.

**Regarder les cours en ligne!!!**

<http://www.damvids.comoj.com/>

Sur ce site vous pouvez regarder différentes vidéo de Peter Schuitema sur le Jeu de Dames.

Vous pouvez regarder **le Cours en direct sur la partie I!**

### Regarder les parties

Vous pouvez regarder des parties jouées par de nombreux joueurs sur Toernooibase (Tournois et base de données). Vous pouvez apprendre beaucoup à partir de :

<http://toernooibase.kndb.nl/>

Voir **partijen** (pour visualiser les parties).

## Questions?

Ecrire un email à  
[tjalling.goedemoed@gmail.com](mailto:tjalling.goedemoed@gmail.com)

## 2.DamMentor

**Pour les enfants  
Commander DamZ!  
gratuitement!!**

Vous pouvez commander ce cd-rom  
gratuitement à :

[www.bondsureau@kndb.nl](mailto:www.bondsureau@kndb.nl)

Envoyer un email et vous recevrez ce cd-rom, vous devez seulement payer les frais d'envois :

- De nombreux exercices
- Vidéos
- Interviews
- Parties
- KNDB Cours niveaux 1&2:
- **Van der Wal Cours**
- **Sijbrands Cours**

Pour les joueurs confirmés il y a des CD-Rom, chacun contenant 1.000 exercices et instructions.

Vous pouvez commander les Cours de la KNDB niveaux 3 jusqu'à 7 sur cd-rom pour (€ 9,50 chacun):

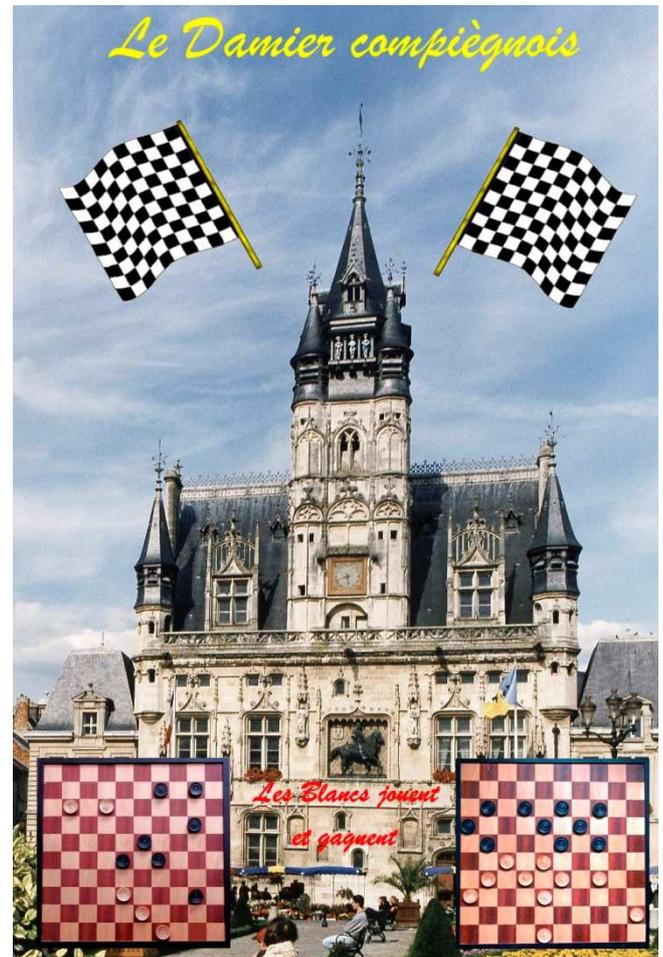
**Pour les joueurs confirmés:**

Niveau 3: **Sijbrands cours**

Niveau 4: **Roozenburg Cours**

Niveau 5: **Springer Cours**

## Niveau 6: Hoogland Cours



Anthony ALAVOINE Championnat du Monde à  
Beilen Novembre 2015

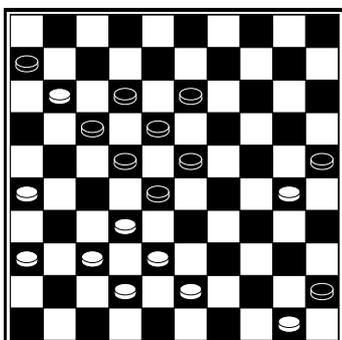
### 3. Compositions

Le Jeu de Dames peut être pratiqué de différentes façons.

1. Sports: Jouer en compétition
2. Science: Analyser des parties et des positions
3. Art: Compositions

Les Compositions montrent la beauté et les possibilités infinies du Jeu de Dames. Je vous montrerez des compositions célèbres et quelques une de mes compositions, avec l'aide parfois des autres.

Ma composition favorite est celle ci :

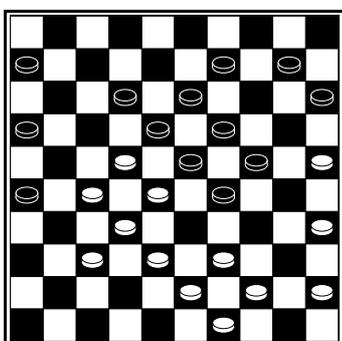


**G.L. Gortmans**

Ce type de coups magnifique a été montré dans la partie du cours A.

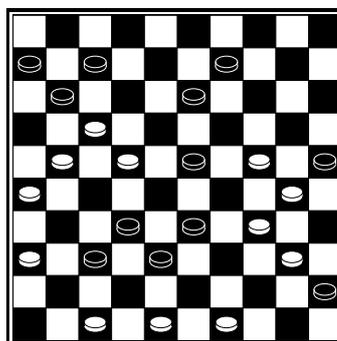
**1.38-33 28x48 2.50-44 25x34 3.44-39 34x43 4.42-38 48x31 5.36x27 22x31 6.11x22 18x27 7.32x21 43x32 8.26x17** with a beautiful motive: both getting a king and sacrificing first lose.

La composition de Vuurboom présentée en première page :



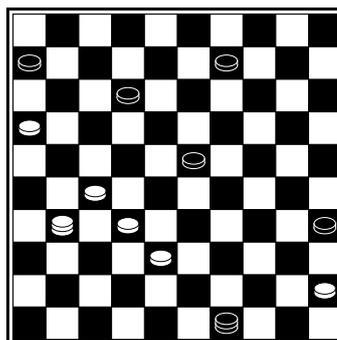
**A. Vuurboom**

1.38-33 29x38 2.39-33 38x29 3.27-21 ad lib.  
4.43x32 ad lib. 5.37-31 ad lib. 6.25-20 ad lib.  
7.35-30 24x35 8.49-43 38x40 9.45x3 15x24  
10.3x49 6-11 11.49-44 11-16 12.44-49 +



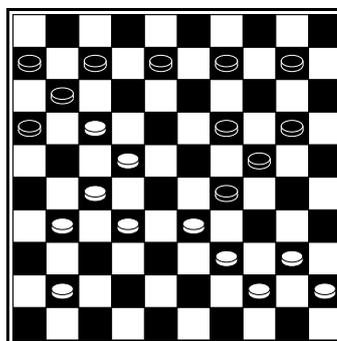
**F. Hermelink**

1.48-42 37x48 2.47-42 48x18 3.21-16 11x22  
4.49-43 38x49 5.36-31 49x35 6.31-27 ad lib.  
7.26x8 18x40 8.8-3 25x34 9.3x2 35x19  
10.2x44 +



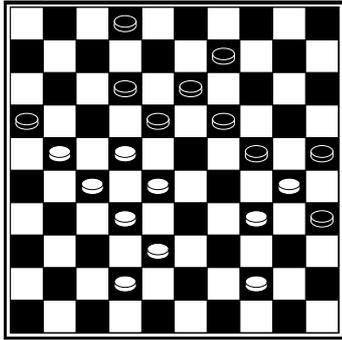
**F. Hermelink**

1.32-28!! 23x43 (A) 2.45-40 35x44 3.31-48 44-45\* 4.48x26 49x21 5.26x17 50x11 6.16x7 +  
A) 1... 23x21 2.31x4 etc. +



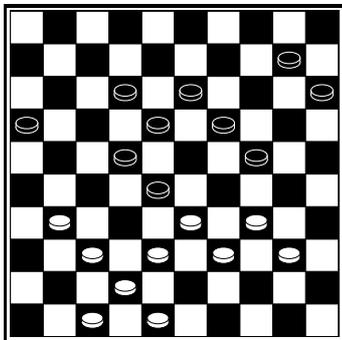
**L. de Rooij**

1.40-34 29x49 2.27-21 49x29 3.39-34 16x18  
4.34x5 11x22 5.5x2 24-29 6.2-24 29-34  
7.24x15 34-39 8.15-38 39-44 9.45-40 44x35  
10.38-49 6-11 11.49-44 11-16 12.44-49 +



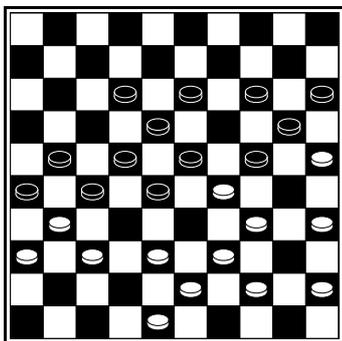
**J. van der Wal**

1.21-17 12x21 2.44-40 35x44 3.28-23 19x48  
 4.30x8 21x43 5.22x4 2x13 6.4x35 48x30  
 7.35x8 +



**D. van den Berg**

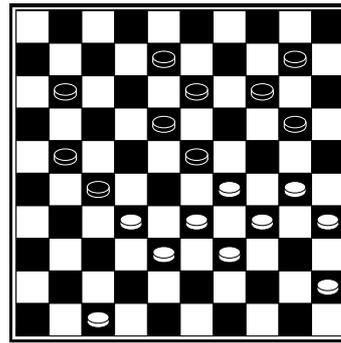
1.31-27 22x31 2.37x26 10-14 (A) 3.33x22  
 18x27 4.26-21 27-31 5.48-43 16x27 6.38-32  
 27x49 7.39-33 49x35 8.33-29 24x33 9.34-30  
 35x24 10.42-37 31x42 11.47x7 19-23 12.7-1  
 23-28 13.1-29 28-32 14.29-42 +  
 A) 2... 18-22 3.26-21 16x27 4.38-32 27x29  
 5.34x5 +



**H. Spanjer**

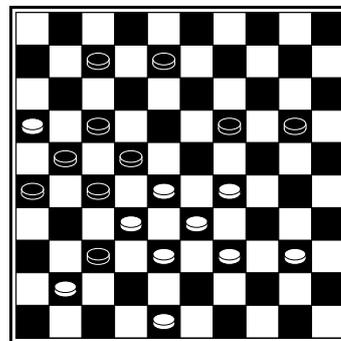
1.35-30 24x42 2.34-29 23x34 3.45-40 34x45  
 4.44-40 45x34 5.39-33 28x39 6.43-38 42x33  
 7.48-43 39x48 8.30x10 15x4 9.31x13 48x9  
 10.25x3 21-27 11.3-14 4-9 12.14x3 27-32  
 13.3-20 32-37 14.3-14 37-42 15.14-37 42x31

16.36x27 +



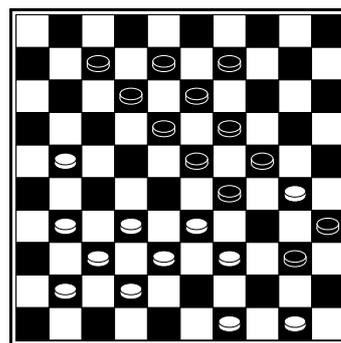
**A. Timmer**

1.30-24 10-15\* 2.33-28 14-19\* 3.39-33 19x39  
 4.28x19 39x37 5.47-42 13x33 6.42x2 33x42  
 7.2x47 20-24 8.47x20 15x24 9.45-40 24-29  
 10.40-34 29x40 11.35x44 +



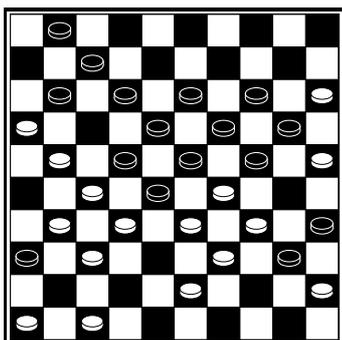
**M. Douwes**

1.40-34 37x46 2.29-24 20x40 3.39-34 40x29  
 4.33x11 22x42 5.11x31 26x28 6.48x37 46x32  
 7.16x38 +



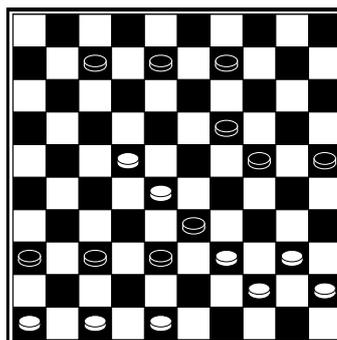
**L. Faber**

1.49-44 40x49 2.39-34 29x40 3.32-28 49x47  
 4.21-17 ad lib. 5.50-45 ad lib. 6.45x3 12x21  
 7.3x15 35x24 8.15x46 +



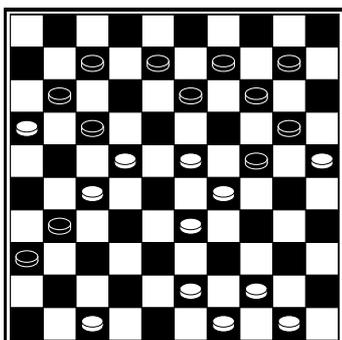
**A. Stuurman**

1.21-17 12x21 2.34-30 23x34 3.32x12 21x41  
 4.46x37 36x27 5.33-29 24x44 6.30x50 7x18  
 7.16x7 1x12 8.15x24 19x30 9.25x34 40x29  
 10.37-31 27x36 11.47-41 36x47 12.43-38  
 47x33 13.45-40 35x44 14.50x10 29-33 15.10-4  
 18-23 16.4-10 23-29 17.10-15 29-34 18.15x38  
 34-40 19.38-33 40-45 20.33-50 +



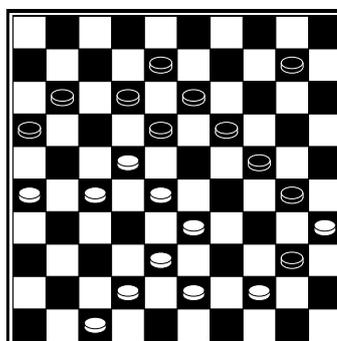
**M. Fabre**

1.46-41 37x46 2.39-34 46x23 3.22-18 23x12  
 4.47-41 36x47 5.44-39 33x35 6.48-42 12x40  
 7.42x33 47x29 8.45x1 +



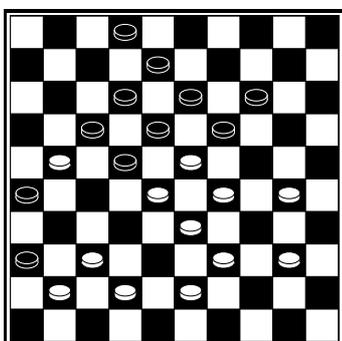
**A.P. de Zwart**

1.47-41 17x48 2.23-19 14x34 3.25x1 31x22  
 4.16x7 36x47 5.49-43 48x39 6.44x33 47x29  
 7.1-6 29x1 8.6x45 1-6 9.45-34 6-22 10.34-39  
 22x44 11.50x39 +



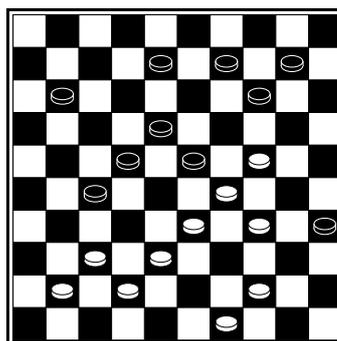
**H. van Meggelen**

1.28-23 19x37 2.38-33 40x49 3.33-28 49x21  
 4.26x6 18x27 5.47-41 37x46 6.6-1 46x19(A)  
 7.1x21 16x27 8.35x2 27-32 9.2-24 32-37  
 10.24-47  
 A) 46x14 1x31 (1x24x20x9x31) +



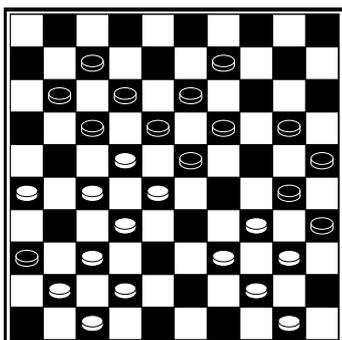
**A.J. de Jong**

1.37-31 36x49 2.31-27 49x24 3.29x9 18x38  
 4.9x7 22x44 5.21x3 2x11 6.27-21 26x17  
 7.3x16 +



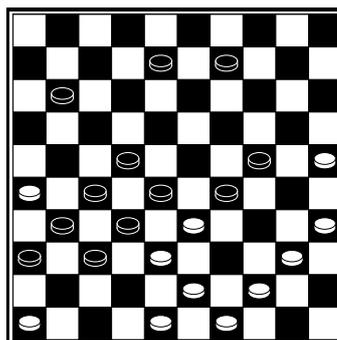
**J. van den Boogaard**

1.24-19 23-28\* 2.44-39 14x23 3.34-30 23x32  
 4.49-43 28x48 5.37x6 48x46 6.6-1 35x24  
 7.1x5 +



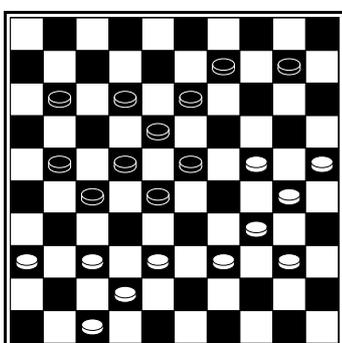
**V. Bulat**

1.42-38 20-24\* 2.38-33 9-14\* 3.26-21 17x26  
 4.22-17 11x42 5.47x38 36x47 6.28-22 18x27  
 7.32x21 26x17 8.38-32 47x29 9.32-28 23x32  
 10.34x23 19x28 11.39-34 30x39 12.44x2  
 35x44 13.1x20 25x14 14.50-44 +



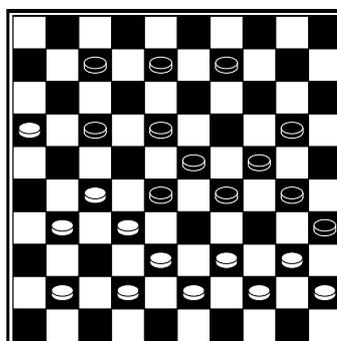
**S. Yuskevich**

1.46-41 28x50 2.48-42 37x39 3.26x6 36x47  
 4.6-1 47x33 5.1x20 24x15 6.49-44 50x39 7.40-  
 34 39x30 8.35x24 33x20 9.25x14 +



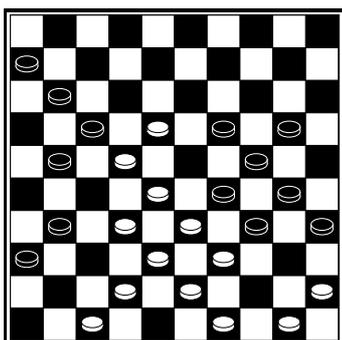
**J. Ermakov**

1.36-31 27x36 2.47-41 36x47 3.38-32 47x35  
 4.34-29 23x34 5.32x23 18x20 6.25x3 35x46\*  
 3x5 +



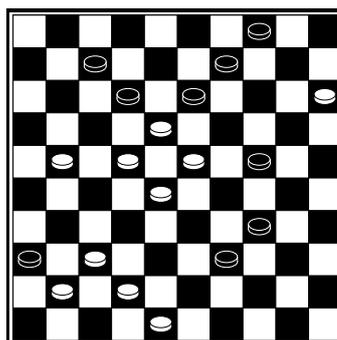
**A. Kuyken**

1.27-22 18x47 2.16-11 28x48 3.11x4 47x33  
 4.39x19 48x50 5.4-27 35x44 (A) 6.27-49  
 24x13 7.49x6 +  
 A) 5... 24x13 6.27x21 35x44 7.21-49 +



**A. Rom**

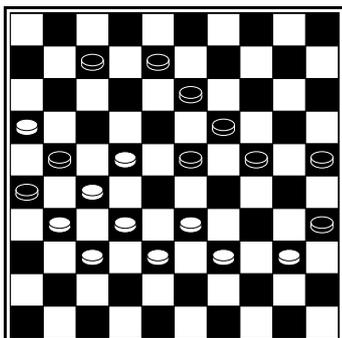
1.18-13 19x8 2.28-23 17x48 3.33-28  
 29x18 4.47-41 36x47 5.28-23 47x44  
 6.23x3 48x39 7.49x29 24x33 8.3x17 11x22  
 9.45-40 35x44 10.50x17 +



**E. Zubov**

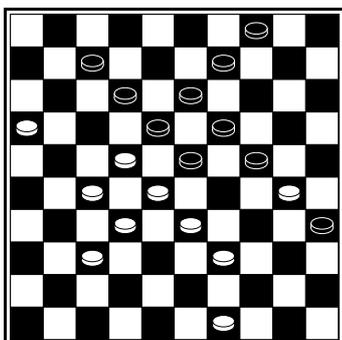
1.42-38 36x47 2.38-33 47x29 3.48-43 39x48  
 4.15-10 48x17 5.22x2 13x33 6.2x20 4x24  
 7.23x34 +

## 4. Compositions de l' auteur

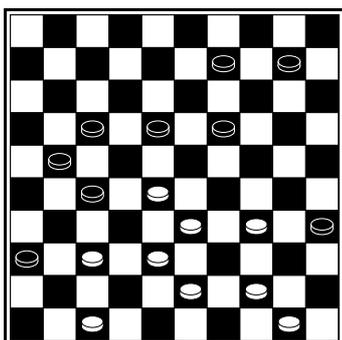


**Tj. Goedemoed**

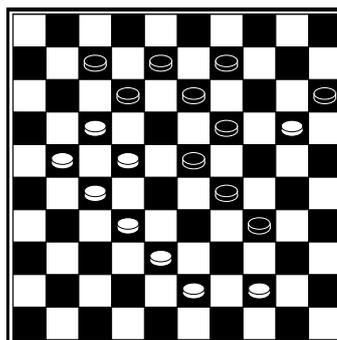
1.39-34 35x44 2.32-28 ad lib. 3.16-11 ad lib.  
4.11x2 26x37 5.33-29 24x33 6.34-30 25x34  
7.22-18 13x22 8.2x47 +



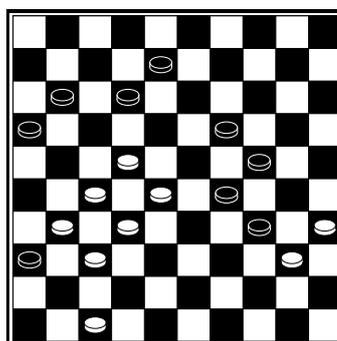
1.16-11 7x16 2.27-21 ad lib. 3.39-34 23x41  
4.34x3 18x27 5.3x15 35x24 6.15x9 4x13 7.49-  
44 +



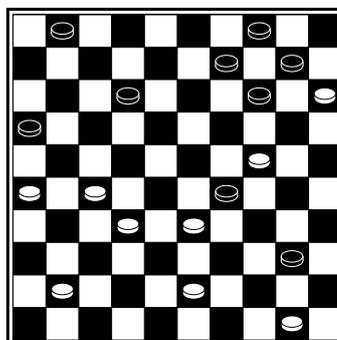
1.37-31 18-22\* 2.34-30 35x24 3.47-41 36x47  
4.38-32 27x40 5.50-45 47x29 6.45x3 22x33  
7.31-27 21x32 8.3x4 +



1.17-11 7x16\* 2.22-18 13x31 3.38-33 16x40  
4.33x2 15x24 5.2x28 40-45 6.28-50 +



1.35-30 24x44 2.22-18 12x23 3.27-21 ad lib.  
4.47-42 ad lib. 5.42x2 36x27 6.2x46 +



**Timmer / Goedemoed**

1.32-28 29x49 2.28-23 49x21 3.26x8 9-13  
4.8x19 14-20 5.19-14! 10x28\* 6.50-45 20x29  
7.45x32 16-21 8.41-37 1-7 9.32-28 21-27  
10.28-23 7-12 11.23-19 12-18 12.19-14 18-23  
13.19-14 4x24 14.15-10 23-28 15.10-4 28-32  
16.4x36 32x41 17.36x47 +

## 5. Liens sur Internet

Eric van Dusseldorp montre une collection de magnifiques compositions sur son website:

**Eric van Dusseldorp:**

[http://www.euronet.nl/users/evdussel/favoriete\\_problemen.htm](http://www.euronet.nl/users/evdussel/favoriete_problemen.htm)

**Compositions of Leen de Rooij:**

[http://www.pldb.nl/cms/index.php?option=com\\_content&view=article&id=10&Itemid=11](http://www.pldb.nl/cms/index.php?option=com_content&view=article&id=10&Itemid=11)

**Composite :**

[http://www.deventerdamclub.nl/index.php?option=com\\_content&task=view&id=233&Itemid=49](http://www.deventerdamclub.nl/index.php?option=com_content&task=view&id=233&Itemid=49)

C'était le Championnat de France

## DAMES POUR JEUNES A COMPIÈGNE



Les organisateurs.

Durant plus d'une semaine, la Maison de l'Europe à Compiègne a été le cadre du Championnat de France de jeu de dames des jeunes, qui se sont affrontés dans les catégories cadets et juniors.

**A** PRES des parties acharnées et prenantes, c'est finalement deux joueurs de la Ligne du Nord et habitant Tourcoing qui ont été déclarés champions de France, chacun dans sa catégorie. Il s'agit de deux frères. Thierry Denotte est donc champion de France cadets avec 22 points sur 22, 2<sup>e</sup> Hervé Louison, de Châtelleraut, avec

15 points, 3<sup>e</sup> un jeune Compiègnais, Igor Bury, avec 14 points, 4<sup>e</sup> Valérie La, une jeune Compiègnaise également.

Gilles Delnotte est champion de France juniors avec 19 points (18). 2<sup>e</sup> Nicault, de Granville, avec 19 points (18). 3<sup>e</sup> Lionel Collomb, de Bourgoin (Fédération Rhône-Alpes).

Notons que dans les juniors un Compiègnais s'est classé 6<sup>e</sup>. Il s'agit de Laurent Mangano, qui obtient 11 points.

Rappelons que ce championnat avait été remarquablement organisé par M. Duco et le damier compiégnais que préside M. mineaux.

La distribution des prix a eu lieu dimanche à 15 h 30 dans les salons de la maison de l'Europe en présence de M. Gérard Sallaberry, président de la Fédération française de jeu de dames. M. Jean Legendre, maire de Compiègne a remis les coupes au vainqueur non sans avoir prononcé auparavant une allocution à l'endroit des damistes pour leur dire sa sympathie et ses félicitations. M. Duco avait vivement remercié M. Legendre pour son aide et le président de la Fédération a dit au maire de Compiègne toute sa reconnaissance.

M. Morangais, adjoint au maire, assistait également à la remise des coupes de ce championnat très réussi dont tous ceux qui y ont participé gardent le meilleur souvenir.



Le compagnon classé troisième reçoit la coupe des mains de M. Legendre.

1987 Championnat de France des Jeunes à la Maison de l'Europe

## Site du Damier Compiègnais:

<https://damiercompiegnais.sportsregions.fr/>



Composition du Roll up par Daniel FLOURY



Mise en page et Personnalisation de ces différents ouvrages sur le thème du Championnat de France à Compiègne en 2004 par Serge Minaux