

# A course in draughts

## Part II

## Sections 3 et 4

Traduit par Dominique THINEY – Faustin EKOLLO – Serge MINAUX

## A course in draughts part II



Championnat de France 1985 aux Salles ST Nicolas à Compiègne Série Nationale

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

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



Simultanée de Ton Sijbrands contre 48 joueurs ( 4 remises)

# 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)

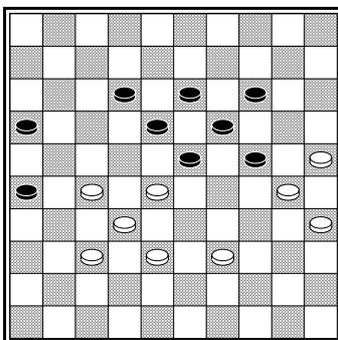
Mon désir est que vous appreniez beaucoup de ce cours en améliorant votre jeu.

Mais mon plus grand désir est que vous appréciiez 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 3:

## Classics



La partie classique est jouée depuis des siècles et elle est toujours jouée. Pour tout damiste il est important de connaître la stratégie de la partie classique ainsi que les positions standards.

Divers aspects des positions classiques seront étudiés:

1. [Tempo dans la partie classique](#)
2. [Pions faibles](#)
3. [Contrôle des ailes](#)
4. [Avancée Ghestem](#)
5. [Tactique](#)
6. [Encerclement](#)
7. [Echec de l'encercllement](#)
8. [solutions](#)

Le facteur clé dans les tempos en classique est le développement. Etre en avance de développement est une bonne chose dans les positions ouvertes ou les positions d'attaque, mais ce n'est pas le cas dans les positions classiques fermées. Vous allez apprendre quand et comment bloquer votre adversaire en partie classique.

La seconde leçon vous enseignera comment exploiter les faiblesses de votre adversaire. Il y a souvent des pions inactifs dans les parties classiques.

Contrôler les deux ailes en classique est une stratégie très importante. Cette stratégie est réalisée par beaucoup de grand maîtres contemporains comme Chizhov, Georgiev et Schwarzman.

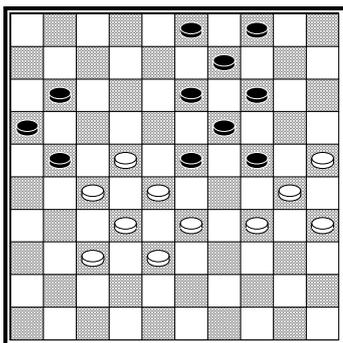
Contrôler les ailes est devenu de plus en plus important dans les "dames" modernes.

L'avancée Ghestem est un très belle stratégie pour bloquer votre adversaire. Cela est fait en gagnant de l'espace dans le camp adversaire.

Beaucoup de combinaisons sont présentes dans la partie classique. Les gambits (sacrifices) sont aussi cruciaux pour juger correctement des positions de fins de parties classiques fermées. Nous allons vous familiariser avec quelques aspects tactiques et vous montrez quelques combinaisons magnifiques.

Parfois en classique (mais non en classique fermée) il est possible d'encercler l'adversaire. Les deux dernières leçons traiteront de cette stratégie particulière

# 1. Tempo-classics



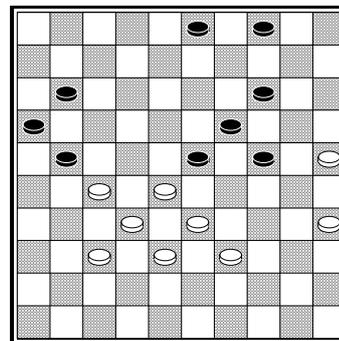
Tiemensma – Presman

L'avance de développement des blancs est de 12 temps. C'est beaucoup. Les noirs peuvent profiter du fait qu'il reste peu de coup à jouer aux blancs. Dans la partie les noirs ont joué 1... 3 – 8? 2.37 – 31! 21 – 26 3.34 – 29 23 x 34 30 x 39 26 x 37 32 x 41 et la partie est remise. 3... 26 x 37 4.29 x 18! n'est pas meilleur à cause de 37 – 41 27 – 21! 16 x 27 22 x 31 13 x 22 28 x 6 Coup de talon. Les noirs auraient pu gagner en rendant quelques temps pour ensuite bloquer les blancs.

1... 13 – 18! 2.22 x 13 9 x 18

3.28 – 22 est puni par 23 – 28! 4.32 x 12 21 x 41 5.22 – 17 11 x 22 6.12 – 7 22 – 28! 7.33 x 22 14 – 20 8.25 x 23 41 – 47 9.30 x 19 47 x 25 N+. Si les blancs sacrifient 3.27 – 22 18 x 27 4.34 – 29 23 x 34 5.30 x 39 Les noirs jouent 21 – 26 6.32 x 21 26 x 17 7.39 – 34 3 – 9! 8.34 – 29 16 – 21 9.29 x 20 21 – 27! et les blancs n'ont plus de bon coup. 35 – 30 et 33 – 29 sont suivis par 19 – 23 N+. Et les blancs bloqués après 10.20 – 15 19 – 24 11.28 – 23 17 – 22 N+. 3.37 – 31 21 – 26 4.34 – 29 26 x 37! .

3.34 – 29 23 x 34 4.30 x 39 18 – 23



La différence de temps est passée +6. Les blancs ont peu de liberté pour jouer.

5.39 – 34 11 – 17!

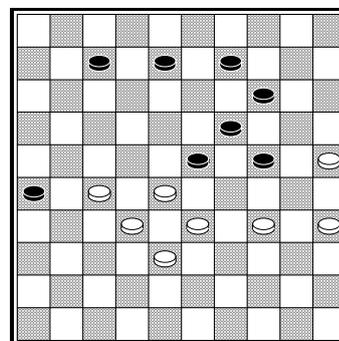
Le gambit Dussaut 6.35 – 30 24 x 35 7.33 – 29 ne donne rien après 35 – 40 N+.

6.34 – 30 4 – 10 7.27 – 22 21 – 26 8.22 x 11 16 x 7 conduit à un blocage rapide.

6.27 – 22 3 – 8 7.22 x 11 16 x 7

A nouveau, le gambit Dussaut 8.35 – 30 24 x 35 9.33 – 29 21 – 27! est suicidaire.

8.37 – 31 21 – 26 9.31 – 27 4 – 9



10.34 – 30 9 – 13

11.28 – 22 7 – 11! 12.33 – 28 24 – 29 est mortel pour les blancs, aussi ils essaient un débordement.

11.27 – 22 26 – 31 12.33 – 29 24 x 42  
13.30 – 24 19 x 30 14.28 x 10 42 – 47  
15.25 x 34 31 – 37 16.32 x 41 47 x 45

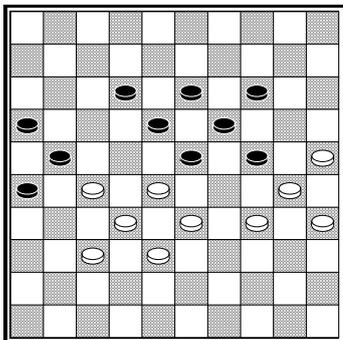
Les blancs ne peuvent pas aller à dame: 17.10 – 4 7 – 12 18.4 x 1 8 – 12 N+ ou 17.10 – 5 13 – 19 N+.

17.35 – 30 45 – 19! 18.10 – 4

Vérifiez vous-même que 10 – 5 est perdant aussi.

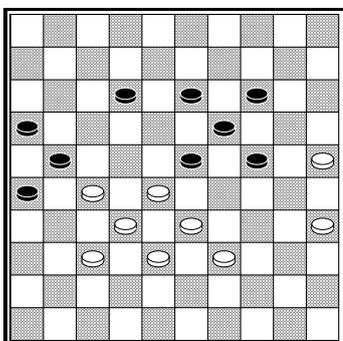
18.. 23 – 45 19.4 x 1 13 – 18  
20.1 x 23 45 x 18

Ce n'est qu'au vingtième coup de notre analyse que le gain des noirs devient clair !



La différence de temps dans cette célèbre position classique fermée est -1. Malgré cette infime différence les blancs ont d'énormes problèmes pour obtenir la remise...

1.34 – 29 23 x 34 2.30 x 39 18 – 23



**Woldouby**

Cette célèbre position porte le nom du damiste Sénégalais qui le premier étudia cette position. Elle est survenue dans beaucoup de parties. Le problème des blancs est facile à expliquer. Après 3.39 – 34 13 – 18! 4.34 – 30 12 – 17 ils n'ont plus de coup... Les joueurs qui ne connaît ou ne reconnaît pas la position Woldouby perd habituellement.

Nous allons envisager quelques essais perdant pour les blancs

1) 3.28 – 22 24 – 30!

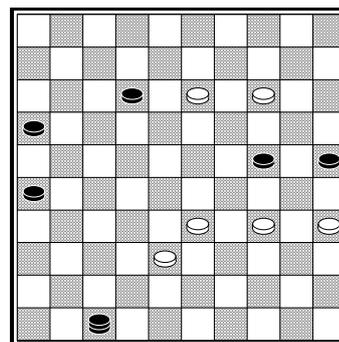
*Les noirs ne peuvent pas jouer 23 – 28 immédiatement parce que après 32 x 23 21 x 34 33 – 29! il y a un collage salvateur.*

4.35 x 24 19 x 30 5.25 x 34 23 – 28 6.32 x 23 21 x 41 N+

2) 3.35 – 30 24 x 35 4.39 – 34 13 – 18!  
5.28 – 22 23 – 28 6.28 x 30 28 x 19 N+

3) 3.39 – 34 13 – 18 4.34 – 29 23 x 34  
5.28 – 22 19 – 23 6.22 x 13 12 – 18 7.13 x 22 23 – 28 8.32 x 23 21 x 41 suivi par 41 – 47 N+.

4) 3.39 – 34 13 – 18 4.25 – 20  
*C' est la seconde meilleure défense possible dans la position Woldouby.*  
14 x 25! 5.28 – 22 23 – 28 6.32 x 14 21 x 41 7.22 x 13 41 – 47!



Les noirs menacent 25 – 30 34 x 25 24 – 29 33 x 24 47 x 18 +. les blancs doivent donner un pion.

8.35 – 30 24 x 35 9.14 – 10 47 – 41!  
10.10 – 4

*Sur 10.10 – 5 Les noirs jouent 41 - 36 N+.*  
10... 41 – 14! 11.38 – 32 14 x 41 12.13 – 9 12 – 17

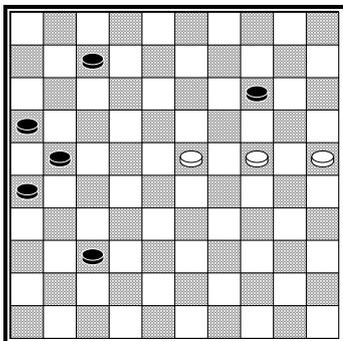
avec une très mauvaise fin de partie pour les blancs, par exemple 13.33 – 29 41 – 47 14.29 – 23 47 – 20 15.23 – 19 20 x 3 16.4 – 36 3 – 12 17.19 – 14 12 x 45 les blancs font deux dames mais les noirs ont deux dames et quatre pions, suffisant pour gagner.

La meilleure défense de la position Woldouby est le coup surprenant 3.27 – 22!

1) 3... 12 – 18 4.39 – 34 18 x 27 et maintenant deux variantes:

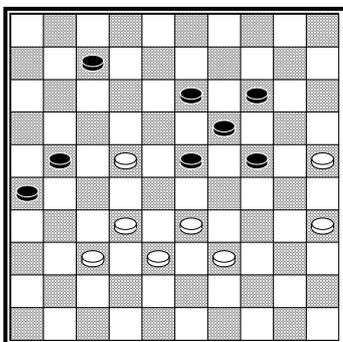
1.1) 5.35 – 30? 24 x 35 6.33 – 29 13 – 18 et les noirs gagnent à la fois après 7.28 – 22 35 – 40! 8.22 x 24 40 – 44 9.29 x 18 26 – 31! 10.37 x 17 44 – 49 11.32 x 21 49 x 11 + et après 7.29 – 24 19 x 39 8.28 x 10 39 – 44 9.10 – 4 18 – 22 10.4 – 15 44 – 49 etc. N+

1.2) 5.34 – 30! 13 – 18!  
5... 27 – 31 est suivi par 6.33 – 29!! 31 x 22 7.29 x 27 =  
6.28 – 22 23 – 28! 7.32 x 12 27 x 7 8.33 – 28 24 – 29 9.38 – 33! 29 x 38 10.37 – 32 29 x 27 11.30 – 24 19 x 30 12.35 x 24 27 – 31 13.28 – 23 31 – 37



Dans la partie Meijer – G. Jansen Meijer joua la faute 14.24 – 20? perdant le contrôle de la grande diagonale et les blancs perdent la fin de partie. Les blancs peuvent jouer 14.24 – 19! et obtenir la remise. La différence est que les blancs contrôlent la grande diagonale maintenant.

2) 3... 12 – 17 4.22 x 11 16 x 7 5.28 – 22!



Les noirs ne peuvent pas placer 23 – 28 32 x 23 19 x 17 à cause de 37 – 31! 26 x 28 33 x 2 B+.

5... 7 – 12! 6.22 – 17! 12 – 18 7.32 – 28!!  
C'est le célèbre triple sacrifice de Kosminsky.

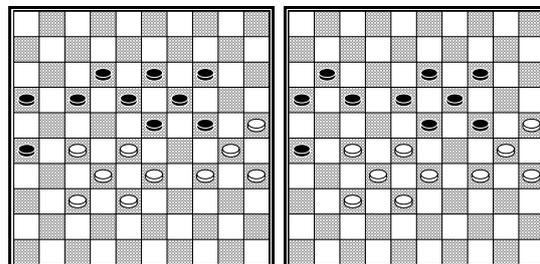
7... 23 x 34 8.17 – 11 et les noirs ne peuvent pas gagner, par exemple 8... 18 – 23 9.11 – 7

1) 9... 34 – 40 10.35 x 44 24 – 30 11.25 x 34  
23 – 29 12.34 x 23 19 x 50 13.7 – 2 14 – 19 14.2 – 16 =

2) 9... 21 – 27 10.7 – 2 27 – 32 11.37 x 28 23 x 32 12.2 – 11! 32 – 37 13.33 – 28! 13 – 18 14.11 – 2! etc. =

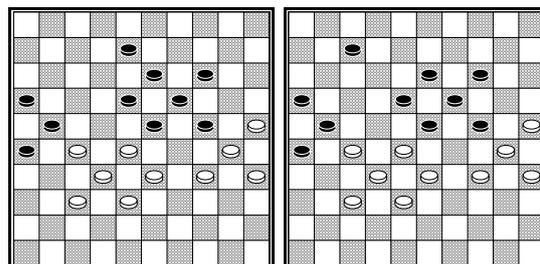
Nous voyons que c'est une échappatoire très précise pour les blancs...

La différence de temps dans la position Woldouby 10 x 10 est +1. Examinons des positions 10 x 10 avec une différence de temps +2.



Dans la position à gauche trait aux blancs: ils peuvent forcer une remise par 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 41 (ou 23 x 43) 34 – 29 16 x 27 29 x 7 =.

Dans la position à droite le coup de la bombe 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 41 12 x 23 19 x 39 30 x 10 39 x 30 35 x 24 annule.



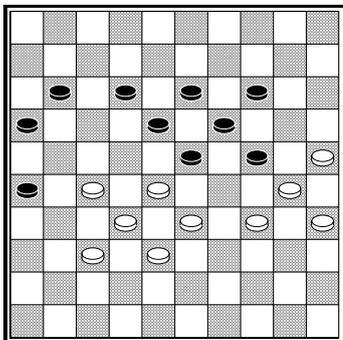
Le développement est un facteur en fin de partie classique fermée. Une avance de développement entraîne un risque de blocage .

Dans la position à gauche les blancs il est même meilleur de jouer 28 – 22 8 – 12 22 – 17 23 – 28! 33 x 22 18 – 23 17 x 13 x 2 22 – 18 23 x 12 38 – 33 12 – 18 34 – 29 18 – 22 29 x 9 22 x 42 = ou ils peuvent essayer 34 – 29 23 x 34 30 x 39 après quoi les noirs ne doivent pas jouer 18 – 23 à cause de 27 – 22! B+.

Dans la position à droite 28 – 22 7 – 11 33 – 28 11 – 17! 22 x 11 16 x 7 27 x 16 7 – 12 34 – 29 24 x 31 30 – 24 19 x 30 28 x 17 conduit à une remise.

La position avec une différence de temps +2 n'est absolument pas dangereuse pour les blancs.

Examinons une différence de temps de +3 .



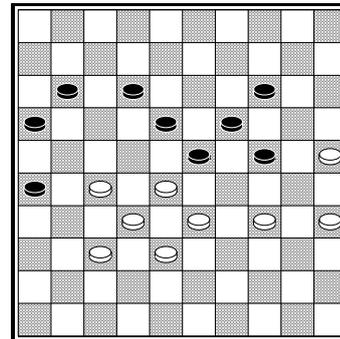
**La différence de temps = +3**

Dans cette position les blancs ont difficultés à trouver une variante de remise. Dans beaucoup de parties les blancs ont mal joué et ont perdu. 1.27 – 22? 18 x 27 2.32 x 21 23 x 41 3. 34 – 29 n'est pas remise après 3... 26 x 17 ni après 3... 16 x 27.

**1.34 – 29 23 x 34 2.30 x 39 18 – 23  
3.39 – 34**

Il n'est pas entièrement clair si les noirs gagnent après 3.28 – 22 23 – 28 4.32 x 23 19 x 17 5.39 – 34 12 – 18 6.33 – 28.

**3... 13 – 18!**



C'est la position Woldouby avec 21 en 11. Les blancs peuvent se tromper de différentes façons:

1) 4.28 – 22 23 – 28 5.22 x 13 28 x 30 6.25 x 34 19 x 8 N+1.

2) 4.34 – 30 11 – 17 5.27 – 22 18 x 27 6.32 x 21 23 x 41 7.33 – 28 16 x 27 8.28 – 23 19 x 28 9.30 x 10 41 – 46 10.10 – 4 28 – 32 11.4 x 36 32 x 43 N+

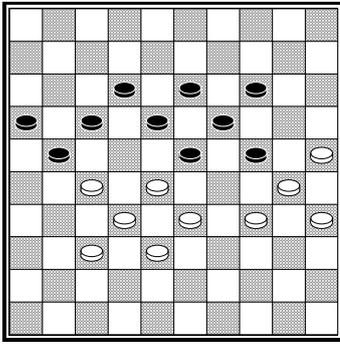
3) 4.27 – 22? 18 x 27 5.32 x 21 23 x 41 6.34 – 29 16 x 27 7.29 x 9 41 – 47! 8.9 – 3 11 – 17 et les blancs doivent sacrifier deux pions (33 – 28) dans le but d'empêcher la prise de la dame et donc N+

La seule défense correcte est 4.25 – 20!! 14 x 25

4... 24 x 15 est suivi par 5.34 – 30 11 – 17 6.30 – 24 19 x 30 7.28 x 10 15 x 4 8.35 x 24 17 – 22 9.24 – 19 22 x 42 10.38 x 47 et les blancs remisent.

5.28 – 22 11 – 17 6.22 x 13 19 x 8 7.35 – 30! 24 x 35 8.33 – 29 23 – 28\* 9.32 x 23 et avec un pion de moins les blancs assurent la remise.

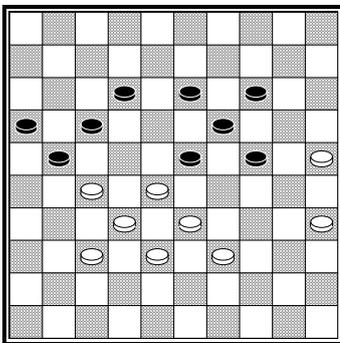
Nous allons maintenant étudier une autre célèbre position avec une différence de temps +3. Elle s'est produite dans beaucoup parties telles que Weiss – Ottina et Gordijn – Baba Sy qui sont les exemples les plus connus.



**La différence de temps = +3**

Dans la partie Weiss – Ottina 1.34 – 29? 23 x 34 2.30 x 39 a été joué après quoi la position semble perdante pour les blancs quand 18 – 23 est joué.

**1.34 – 29? 23 x 34 2.30 x 39 18 – 23**



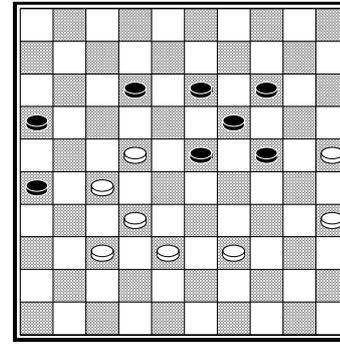
Nous voyons que cette position est la position Woldouby avec le pion 26 en 17. Aucune échappatoire pour les blancs n'a pu être trouvée.

3.39 – 34 13 – 18 4.34 – 30 21 – 26 5.27 – 22 18 x 27 6.32 x 21 23 x 41 7.33 – 28 16 x 27 8.28 – 23 19 x 28 9.30 x 10 41 – 46 comme dans Gordijn – Baba Sy N+.

3.39 – 34 13 – 18 4.27 – 22 18 x 27 5.35 – 30 24 x 35 6.33 – 29 12 – 18 7.29 – 24 19 x 39 8.28 x 10 conduit à un fin de partie perdante dans les 5 parties colligées dans *Turbo Dabase*. (Turbo Draughts base). Dans la partie Van Huet – Drost la fin de partie fût 8... 39 – 44 9.25 – 20 44 – 49 10.20 – 14 18 – 22 11.10 – 5 21 – 26! 12.32 x 12 49 x 25 N+.

Habituellement les blancs jouent

**3.28 – 22 17 x 28 4.33 x 22 21 – 26!**

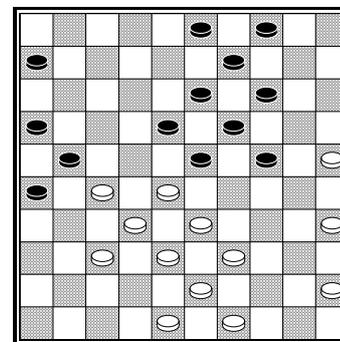


Si les blancs jouent 5.38 – 33 maintenant, ils ne doivent pas exécuter 23 – 28 mais jouer 23 – 29!! les blancs n'ont pas de temps de réserve pour le pionnage. 39 – 34 est un désastre après 29 x 38 32 x 43 24 – 30 N+.

5.38 – 33 23 – 29! 6.33 – 28 29 – 33! 7.39 – 34 33 – 38! 8.32 x 43 24 – 30 9.35 x 24 19 x 48 (10.28 – 23 48 x 31 11.27 x 36 12 – 17) N+.

Dans la partie Verse – Malfray les noirs gagnent une jolie fin de partie après 5.22 – 17(!) 12 x 21 6.37 – 31 26 x 28 7.25 – 20 21 x 34 8.20 x 20 34 – 39 9.35 – 30 39 – 44 10.20 – 15 44 – 49 11.15 – 10 28 – 32! 12.30 – 25 32 – 37 13.25 – 20 37 – 41 14.10 – 4 41 – 47 15.20 – 15 47 – 36 16.4 – 10 49 – 27! 17.10 x 21 16 x 27 18.15 – 10 36 – 41 N+.

Les blancs peuvent éviter ces problèmes en jouant le pseudo sacrifice 1.27 – 22! 18 x 27 2.34 – 29 23 x 34 3.30 x 39 27 – 31 4.37 x 26 12 – 18 5.39 – 34 18 – 23 6.35 – 30 24 x 35 7.33 – 29 13 – 18 8.29 – 24 19 x 39 9.28 x 10 =.



**K. van Lith – Gaibova**

*Wch women 1995*

Les blancs ont un retard de développement de 2 temps (La différence de temps = -2).

Cependant ils peuvent attendre de leur adversaire le pionnage 14 – 20 x 20 assurant 4 autres temps.

En fait les noirs font un double pionnage, après 14 – 20 x 20 30 – 25 4 – 9 25 x 14 9 x 20 qui gagnent encore 4 temps.

Les blancs décident qu'ils n'ont plus besoin de la formation olympique et jouent:

**32.45 – 40 6 – 11 33.40 – 34 11 – 17  
34.34 – 30 14 – 20 35.25 x 14 9 x 20  
36.30 – 25 4 – 9 37.25 x 14 9 x 20**

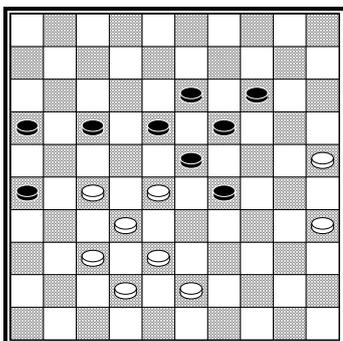
La différence de temps est passée à -10 maintenant. Les noirs risquent un blocage.

**38.39 – 34 20 – 25 39.43 – 39 17 – 22  
40.28 x 17 21 x 12 41.33 – 28 3 – 9  
42.49 – 43 9 – 14**

Les blancs sont prêts à reconquérir l'aile droite. La différence de temps descend à -6 (Les noirs perdent deux temps en pionnant en arrière 17 – 22 x 12).

**43.34 – 30 25 x 34 44.39 x 30 24 – 29  
44... 12 – 17 45.48 – 42 n'est pas meilleur.**

**45.30 – 25 12 – 17 46.48 – 42?**



Il est meilleur de jouer 46.35 – 30, éliminant l'opportunité que les noirs ont maintenant: 46... 29 – 34 47.35 – 30 26 – 31! et maintenant les deux variantes mènent à la remise.

1) 48.37 x 26 34 – 39 49.43 x 34 17 – 22  
50.28 x 17 23 – 29 51.34 x 12 13 – 18  
52.12 x 23 19 x 48 =

2) 48.27 x 36 23 – 29 49.30 x 39 29 – 33  
50.38 x 29 14 – 20 51.25 x 21 16 x 49 =

**46... 16 – 21? 47.27 x 16 18 – 22  
48.35 – 30! 22 x 33 49.30 – 24 19 x 30  
50.25 x 34 29 x 40 51.38 x 20**

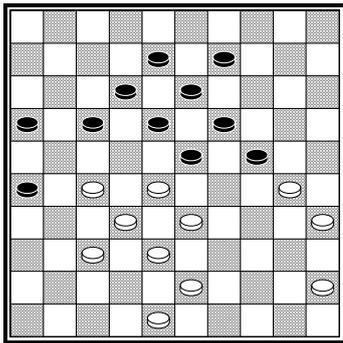
Et les blancs gagnent rapidement.



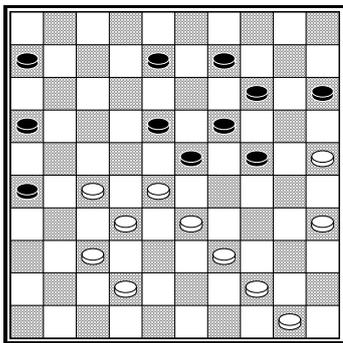
Discours du Maire Jean Legendre à l'Hôtel de Ville le lundi 19 août



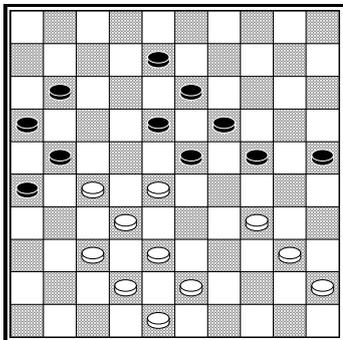
**Exercice 1.1 – 1.4** Calculez la différence de temps et jugez la position!



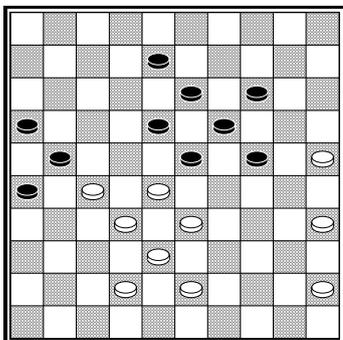
1.1



1.2



1.3



1.4



*Woldouby*

Champion du Sénégal - Est arrivé en France en 1910. A séjourné à Paris, où il a vraiment impressionné les joueurs de club de l'époque.

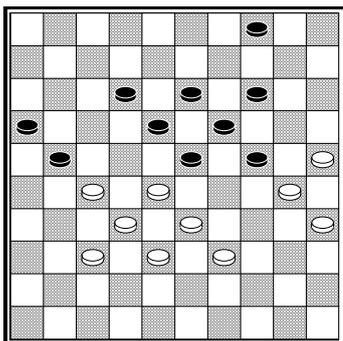
Confronté ensuite aux plus forts joueurs, le résultat était plus mitigé.

La force de ce joueur faisait débat à son époque.

Voir la revue « le Damier Universel », n°16, 17 et 24 , mis en ligne par Richard PRZEWOZNIAK sur son site du Damier Lyonnais –

[http://damierlyonnais.free.fr/joueurs\\_bolze\\_damier.htm](http://damierlyonnais.free.fr/joueurs_bolze_damier.htm)

## 2. Pions faibles

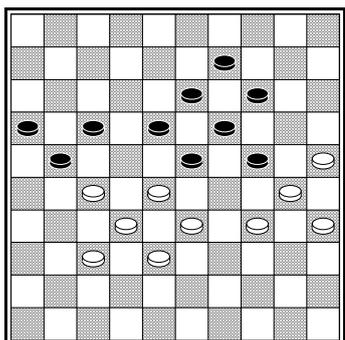


La différence de temps = +4

Dans cette position trait aux noirs : ils ont le choix entre deux plans.

1) Premièrement nous allons regarder le plan erroné:

1... 12 – 17? 2.39 – 34 4 – 9?



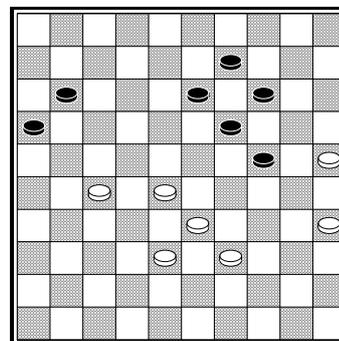
Ricou – Garoute

Les blancs semblent en difficulté, parce qu'ils ne peuvent pas pionner en arrière 34 – 29 23 x 34 30 x 39 24 – 29! N+  
Cependant, les blancs ont une surprise majeure pour leur adversaire.

3.27 – 22! 18 x 27 4.34 – 29 23 x 34  
5.30 x 39

Les noirs doivent rendre le pion immédiatement.

5... 27 – 31 6.37 x 26 17 – 22  
7.26 x 17 22 x 11 8.32 – 27!



Le pion suspendu en 9 est très faible. Il paralyse la position noire. Les noirs ne peuvent pas jouer 13 – 18 à cause de 28 – 23 B+.

8... 11 – 17 9.27 – 22 17 – 21

Les blancs gagnent de deux manières. Ils peuvent négliger le gain de pion et jouer 10.38 – 32 21 – 27 (la fin de partie après 21 – 26 32 – 27 est perdante)  
11.22 x 31 13 – 18 12.39 – 34 18 – 23  
13.31 – 26 9 – 13 14.34 – 30 13 – 18  
14... 23 – 29 15.32 – 27 29 x 38 16.28 – 23  
19 x 28 17.30 x 10 28 – 32(!) 18.10 – 5  
32 x 21 19.26 x 17 13 – 18 (sinon 17 – 12 etc.)  
20.5 – 37 38 – 43 21.37 – 31 18 – 23  
22.31 – 37 23 – 29 23.37 – 42 29 – 34  
24.42 – 48 34 – 39 25.35 – 30 B+  
15.32 – 27! 23 x 21 16.26 x 17 B+.

10.22 – 18 13 x 22 11.28 x 26 19 – 23  
12.38 – 32 9 – 13

Les blancs ont joué 33 – 28 maintenant dans la partie et les noirs échappèrent vers une remise.

13.39 – 34! 14 – 19

donne le plus de résistance  
Car à la fois 13... 13 – 18 14.32 – 27 14 – 19  
15.26 – 21 B+ et 13... 13 – 19 14.34 – 30  
23 – 29 15.33 – 28 B+.

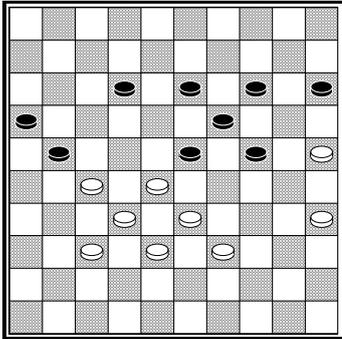
14.35 – 30 24 x 35 15.25 – 20

Les blancs gagnent la fin de partie comme vous pouvez l'analyser vous-même.

2) Deuxièmement :  
Le pion 4 ne peut aller en <9>. il faut

deux temps pour qu'il parvienne en 15. Un pion en 15 n'est pas faible dans les positions classiques avec retard de développement! Les noirs doivent chercher la clef de la position Ricou – Bonnard!

1... 4 – 10! 2.39 – 34 10 – 15  
3.34 – 29 23 x 34 4.30 x 39 18 – 23

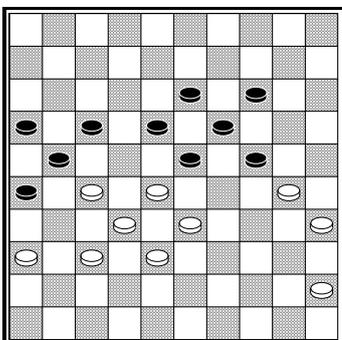


Les noirs ont toujours deux temps de retard. Aussi le pion en 15 est bon. En fait, la position est complètement gagnante.

Dans la partie I du cours nous avons vu que la position après 5.39 – 34 12 – 17! est gagnante pour les noirs.

**Exercice 2.2** Trouvez le bon coup pour les noirs après:

- A) 6.34 – 30
- B) 6.35 – 30 24 x 35 7.33 – 29
- C) 6.27 – 22



Tj. Goedemoed – W. Sytsma

Calculer la différence de temps est facile ici. Remarquez la symétrie de la position. Transportez le pion 36 en 39 ne pionner

rien à la différence de temps. Nous voyons qu'il faudrait 5 coups aux blancs pour obtenir une position symétrique: 45 – 40 / 40 – 34 / 30 – 25 / 34 – 30 / 39 – 34. La différence de temps est -5. Cela signifie que le pion en 36 est fort!

45.45 – 40 17 – 22

Bien que les noirs ne regagnent pas le pion après le sacrifice 45... 24 – 29 46.33 x 24 17 – 22 47.28 x 17 21 x 12 48.30 – 25 19 x 30 49.25 x 34 ils peuvent encore avoir la remise après 49... 14 – 20, bien que 38 – 33 est toujours suivi par 23 – 28 33 x 22 16 – 21 =. dans cette variante pion le 36 est inactif.

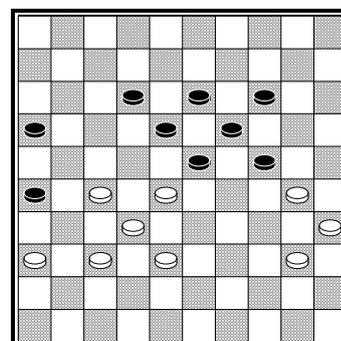
Jouer 45... 23 – 29? S'avérerait très dangereux. Après 46.28 – 23! 19 x 39 47.30 x 10 les noirs ont à prendre garde à:

1) 47... 29 – 34 48.40 x 29 39 – 44 49.29 – 23! 18 x 29 50.37 – 31 26 x 28 51.38 – 32 28 x 37 52.10 – 4 21 x 32 53.4 x 48 B+.

2) 47... 29 – 33 48.38 x 29 39 – 43 49.10 – 4 43 – 48 (43 – 49 29 – 23 18 x 29 4 x 6+) 50.27 – 22 18 x 38 51.4 x 49 48 x 31 52.36 x 27 21 x 32 53.49 x 12 B+

3) 47... 17 – 22 48.36 – 31! 29 – 33 49.38 x 29 39 – 43 50.10 – 5 43 – 49 (43 – 48 40 – 34 48 x 25 35 – 30+) 51.40 – 34 13 – 19! 52.5 x 6 49 – 38 53.32 x 43 21 x 41 54.31 – 27 et les noirs n'ont pas résolu tous leurs problèmes.

46.28 x 17 21 x 12 47.33 – 28



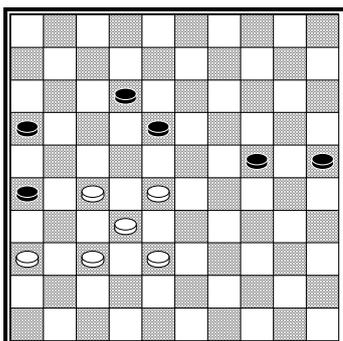
La différence de temps est encore -3. Si les noirs jouent 47... 12 – 17? 48.40 – 34!

Nous avons la même position que dans les deux diagrammes précédents, avec couleurs inversées.

**Exercice 2.1** comment les blancs gagnent ils après 47... 23 – 29?

47... 24 – 29 48.30 – 25 29 – 34  
 49.40 x 29 23 x 34 50.35 – 30 14 – 20!  
 51.25 x 23 34 x 25 52.23 – 19 13 x 24

(diagramme)



53.28 – 22 18 – 23?

Après 53... 24 – 29! 54.22 x 13 29 – 34 les blancs ne peuvent pas gagner.

54.22 – 18!

Les noirs découvrent tardivement que le collage 54... 26 – 31 55.18 x 20 31 x 33 est puni par 56.36 – 31!! 25 x 14 57.32 – 28 33 x 22 58.27 x 7 +.

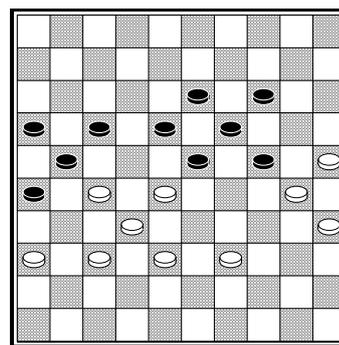
54... 25 – 30 55.18 x 20 30 – 34  
 56.20 – 14 34 – 40 57.14 – 10 40 – 44  
 58.10 – 4 44 – 49

58... 44 – 50 est suivi par 27 – 22 suivi par 32 – 28 B+.

59.37 – 31! 26 x 28 60.27 – 22

Les noirs abandonnent.

Un retard de développement avec un pion en 15 / 36 habituellement n'est pas mauvais dans les positions classiques fermées. Ce pion a souvent un rôle défensif.

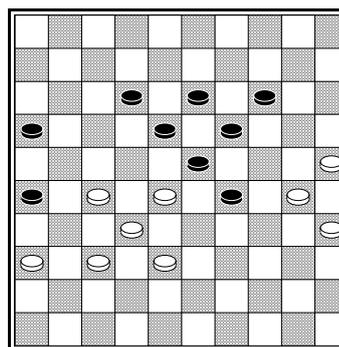


**Diagramme de référence**

*La différence de temps = -1*

Après le pionnage en arrière des noirs 17 – 22 x 12 la différence de temps passe à +1. Le pion en 36 devient faible.

1.39 – 33? conduit à la position célèbre De Haas – Fabre: 17 – 22 2.28 x 17 21 x 12 3.33 – 28 24 – 29



**De Haas – Fabre 1921**

Les blancs ont peu de liberté. Nous allons analyser cette position en suivant la partie des anciens maîtres.

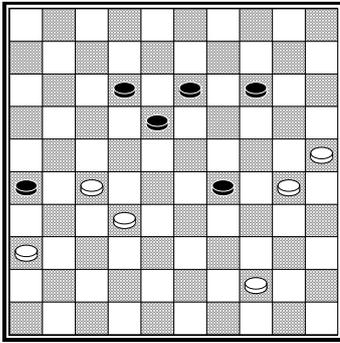
45.28 – 22 12 – 17

Parce que 45... 12 – 17 n'est pas gagnant à l'analyse, 45... 14 – 20 46.25 x 14 19 x 10 aurait pu être essayé.

46.22 x 11 16 x 7 47.38 – 33 29 x 38  
 48.32 x 43 23 – 29

Les noirs conservent l'isolement du trèfle 25 / 30 / 34.

49.43 – 39 19 – 23 50.37 – 32 7 – 12  
 51.39 – 34 29 x 40 52.35 x 44 23 – 29



Les blancs ne doivent pas jouer 53.32 – 28? maintenant. Les noirs forcent un joli gain par 26 – 31!! 54.28 – 23 55.31 x 22 56.23 x 34 14 – 20! 57.25 x 14 13 – 19 58.14 x 23 18 x 49 N+.

**53.44 – 40! 29 – 33 54.32 – 28?**

Les blancs peuvent défendre la position par 54.40 – 34! Si 13 – 19 les blancs peuvent jouer 32 – 28 33 x 31 36 x 27 18 – 23 27 – 22! =.

54.40 – 34 26 – 31 55.27 – 21 31 – 37 56.32 x 41 33 – 38 57.36 – 31 38 – 43 58.21 – 16 12 – 17 59.31 – 27 43 – 48 60.27 – 21 17 x 26 61.16 – 11 48 – 42 62.11 – 7 13 – 19

*Les blancs ne peuvent pas aller dame maintenant, mais un extra sacrifice leur vient en aide.*

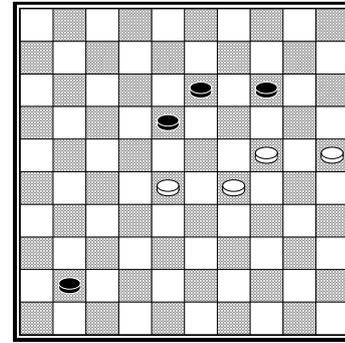
63.41 – 37! 43 x 21 64.7 – 1 18 – 22 65.1 – 6 22 – 27 66.6 – 50! remise.

Dans la position 3 diagrammes auparavant ([diagramme de référence](#)) 1.39 – 33 est un mauvais coup, mais pire est 1.39 – 34? 17 – 22 2.28 x 17 21 x 12 3.38 – 33

**54... 18 – 23! 55.30 – 24**

55.27 – 22 23 – 28! 56.22 x 33 26 – 31 gagne facilement.

**55... 23 – 28 56.40 – 34 12 – 18  
57.34 – 29 28 – 32 58.27 x 38 26 – 31  
59.38 – 32 31 – 36 60.32 – 28 36 – 41**



Les blancs ne peuvent pas jouer 28 – 23 41 – 47 (ou 41 – 46 suivi par 13 – 18) 23 x 12 13 – 19 24 x 13 47 x 17 N+, aussi ils doivent donner un pion.

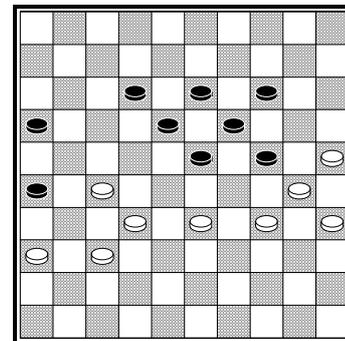
**61.28 – 22 18 x 27 62.24 – 20 14 – 19**

63.20 – 15 est suivi par 19 – 24! 64.29 x 20 4 – 46+ aussi les blancs doivent donner un autre pion.

**63.29 – 23 19 x 28 64.20 – 15 13 – 19!  
65.15 – 10 41 – 47!**

Les blancs abandonnent.

Les blancs aussi ne doivent pas jouer 1.39 – 33? ([position diagramme de référence](#)) 17 – 22 2.28 x 17 21 x 12 3.38 – 33



3... 23 – 28!! 4.33 x 22 24 – 29 5.34 x 23 19 x 17

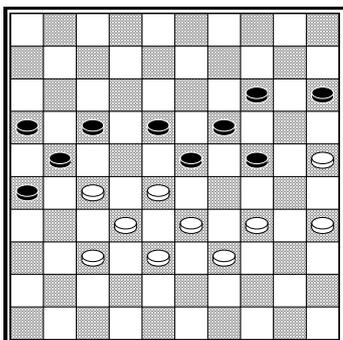
*le collage 6.30 – 24 17 – 22 7.24 – 19 ne fonctionne pas maintenant parce que après 22 x 42 les blancs sont obligés de prendre 19 x 17 N+.*

6.32 – 28 17 – 21 7.37 – 32 26 – 31 8.28 – 22 31 – 37 9.32 x 41 21 x 32 N+.

La façon correcte de traiter la position du [diagramme de référence](#) est un pseudo sacrifice.

1.28 – 22! 17 x 28 2.38 – 33 26 – 31  
 3.37 x 17 28 x 37 4.36 – 31 37 x 26  
 5.39 – 34 26 – 31 6.27 x 36 16 – 21  
 7.17 x 26 23 – 28 8.33 x 22 18 x 27  
 9.34 – 29 24 x 33 10.30 – 24 19 x 30  
 11.35 x 24

Après ce festival de sacrifices la partie est remise.



Gantwarg – un. van Leeuwen

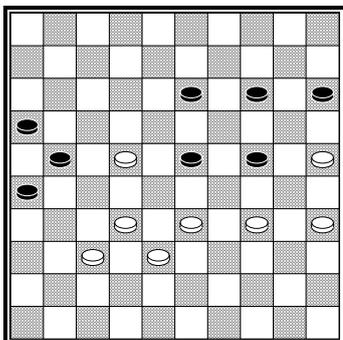
Bien que les blancs soient en retard de deux temps (La différence de temps = -2) et que le pion 15 est faible.

51.34 – 30? 26 – 31! n'est pas suffisant pour un gagner:

1) 52.37 x 26 23 – 29 et les blancs doivent rendre le pion immédiatement.

2) 52.27 x 36 21 – 27 53.32 x 12 23 x 34 54.30 x 39 18 x 7 et maintenant par exemple 55.39 – 34 7 – 12 56.34 – 29 15 – 20 57.37 – 32 16 – 21! 58.36 – 31 21 – 26 59.31 – 27 12 – 17 60.32 – 28 17 – 21 61.27 x 16 26 – 31 avec une remise.

51.28 – 22! 17 x 28 52.33 x 13 19 x 8  
 53.27 – 22! 8 – 13 54.39 – 33



La position noire est divisée. De plus le pion 15 est condamné.

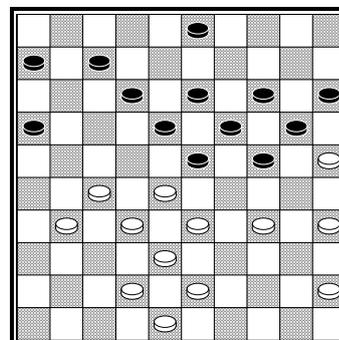
54... 14 – 19 55.34 – 30 23 – 29  
 56.32 – 28 21 – 27

Les noirs sont bloqués et donnent un pion.

57.22 x 31 16 – 21 58.28 – 22 29 – 34  
 58... 21 – 27 59.25 – 20 27 x 36 60.20 – 14 19 x 10 61.30 x 8 B+

59.30 x 39 21 – 27 60.38 – 32 27 x 29  
 61.31 – 27 13 – 18 62.22 x 13 19 x 8  
 63.25 – 20 8 – 13 64.20 – 14

Les noirs sont bloqués pour la deuxième fois. Ils donnent un pion en jouant 64... 15 – 20 65.14 x 25 13 – 18 et après 39 – 34 x 44 ils abandonnent.



J. v.d. Akker – K. Thijssen

Les blancs ont un pion suspendu en <31>. Les noirs ont la formation olympique nécessaire pour contrôler leur aile droite.

31... 12 – 17!

Les blancs ne peuvent pas jouer 31 – 26 maintenant à cause de 17 – 22 suivi par 24 – 30 N+.

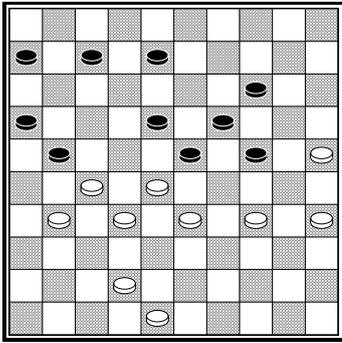
32.34 – 30 17 – 21!

Les blancs ne peuvent pas jouer sur leur aile gauche.

33.43 – 39 3 – 8 34.39 – 34 24 – 29  
 35.33 x 24 20 x 40 36.45 x 34

35 x 44 est impossible à cause du coup de talon 14 – 20.

36... 15 – 20 37.38 – 33 20 – 24  
 38.34 – 29 23 x 34 39.30 x 39 18 – 23  
 40.39 – 34 13 – 18

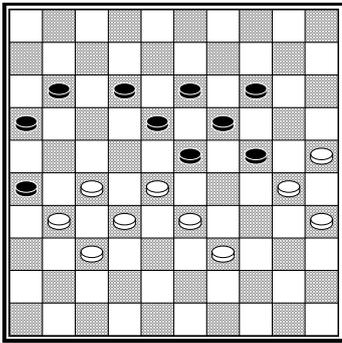


Les blancs ont une solution tactique à leurs problèmes: 41.42 – 38!!

1) 41... 8 – 13 42.34 – 29! 23 x 34 43.28 – 23! 19 x 26 44.25 – 20 21 x 43 45.48 x 10 B+.

2) 41... 21 – 26 42.34 – 29! 23 x 34\* 43.28 – 23 26 x 39 44.23 x 1 =.

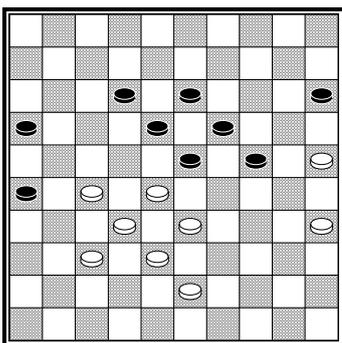
**41.48 – 43? 8 – 13 42.43 – 39 21 – 26  
43.42 – 37 7 – 12 44.34 – 30 6 – 11**



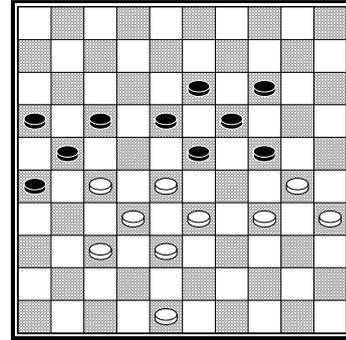
Les problèmes des blancs sont clairs. La faiblesse en <38> est mortelle.

**45.39 – 34 11 – 17 46.34 – 29 23 x 34  
47.30 x 39 16 – 21 48.27 x 16 14 – 20  
49.25 x 23 18 x 36**

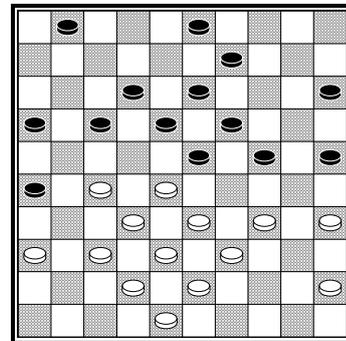
Les noirs gagnent après 50.28 – 22 17 x 28 51.16 – 11 28 – 32 52.37 x 28 11 – 17 53.11 x 22 36 – 41 54.28 – 23 41 – 47 55.23 – 19 47 – 36 56.19 x 30 36 x 18 57.30 – 24 18 – 22 N+.



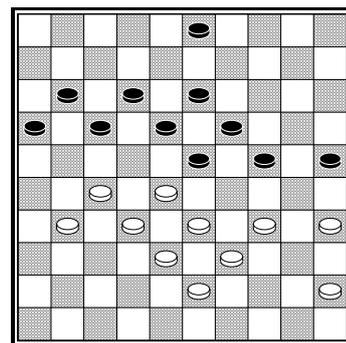
Les noirs ont un faible pion en 15.  
**Exercice 2.3** comment les blancs forcent ils le gain?



**Exercice 2.4** Quel est le meilleur coup: 48 – 42 ou 48 – 43?

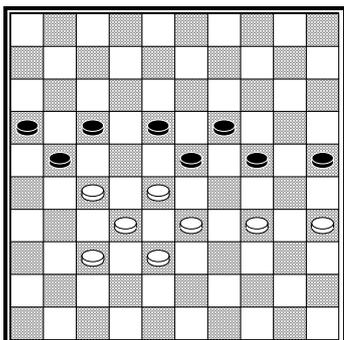


**Exercice 2.5** trait aux noirs. Quel est leur meilleur coup et pourquoi?



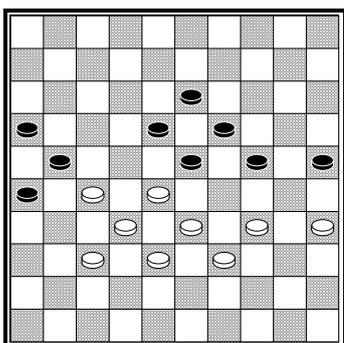
**Exercice 2.6** Les noirs ont un pion suspendu en 11. Trait aux blancs: peuvent-ils jouer 31–26 ou 34–30 et pourquoi?

### 3. Contrôle des ailes



Trait aux blancs: Il ne leur reste pas beaucoup d'espace. Ils n'ont aucun espoir et perdent.

Ajouter des pions 39 et 13, et transporter 17 en 26, rend les choses plus complexes.



Ils semblent que les blancs ont un seul coup : 1.28 – 22 qui est perdant: 23 – 28!!

1) 2.32 x 12 21 x 43! 3.39 x 48 24 – 30  
4.35 x 24 19 x 8 N+

2) 2.32 x 14 21 x 41 3.14 – 10 18 x 27  
4.10 – 5  
4... 10 – 4 26 – 31 5.4 x 22 31 – 36 N+  
41 – 46 5.34 – 29 25 – 30! 6.29 x 20 26 – 31 7.35 x 24 31 – 37 8.5 x 41 46 x 14 N+.

Mais les blancs disposent d'un sacrifice.

**1.35 – 30 24 x 35 2.28 – 22**

Après 2... 23 – 28 3.32 x 12!

*Voilà pourquoi le but du sacrifice des blancs, maintenant ils peuvent damer en <1>.*

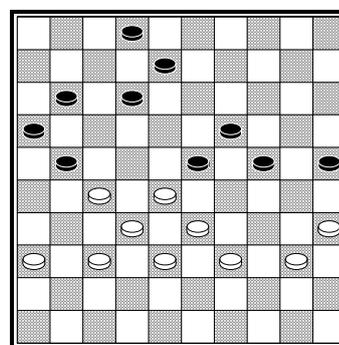
3... 21 x 41 4.12 – 7 41 – 46 5.22 – 17!

26 – 31 6.17 – 11!

Les blancs ne doivent pas jouer 6.7 – 1 encore, à cause de la combinaison 19 – 23! 7.1 x 29 25 – 30 8.34 x 25 16 – 21 9.17 x 37 46 x 23 +.

6... 31 – 36 et les deux joueurs passent deux dames avec une fin de partie excitante.

Au lieu de 2... 23 – 28 les noirs peuvent redonner le pion par 2... 35 – 40! 3.34 x 45 23 – 29 4.33 x 24 19 x 30, par exemple 5.45 – 40 18 – 23 6.40 – 34 30 – 35 et les blancs donnent un pion avec 7.22 – 17 21 x 12, parce que 7.38 – 33 ou 7.39 – 33 est suivi par 23 – 28 N+. après le sacrifice 7.22 – 17 21 x 12 les noirs ont bonnes chances de gagner, bien que ce ne soit pas facile!



**K. Veldstra – W. Leijenaar**  
*trait aux noirs*

Pour comprendre cette position classique fermée nous avons marqué les caractéristiques pertinentes.

Le calcul de la différence de temps a été fait avec le trait aux blancs. Aussi après un coup noir comme 8 – 13 nous calculons : 27 – 28 = -1. **[note du traducteur : le calcul donne ici 37 à 37 donc après 8-13 37-38=-1]**

Deux autres critères sont très importants ici: les blancs ont une faiblesse en 36. Les noirs ne contrôlent pas la case 9, ce qui rend leur position vulnérable au gambit Dussaut. Parce que les noirs contrôlent le flanc droit, ils ont des chances de bloquer les blancs. Les noirs possèdent case 25 et les blancs ne peuvent pas construire une formation de pionnage vers ce pion.

Dans la partie les noirs ont joué 40... 8 – 13? 41.40 – 34 12 – 17? après quoi les

blancs auraient pu gagner par le gambit Dussaut 42.35 – 30 24 x 35 43.33 – 29 13 – 18 44.27 – 22 18 x 27 45.29 x 18 etc.

La tactique est importante dans cette position: Les noirs peuvent réduire l'espace des blancs en jouant:

**40... 12 – 18!!**

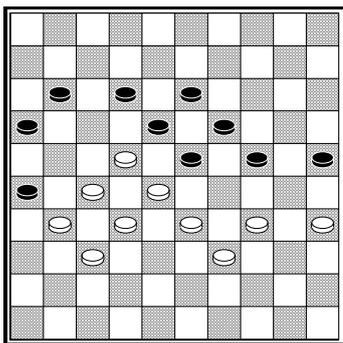
Les blancs ne peuvent pas aller en 22 . 40.27 – 22 18 x 27 41.37 – 31 est puni par 8 – 13 31 x 22 13 – 18! 22 x 13 19 x 8 28 x 30 25 x 45 N+.

dans cette variante une magnifique combinaison est décisive :

40.28 – 22 8 – 13 41.33 – 28

à la fois 41... 36 – 31 et 41... 37 – 31 sont suivis par 23 – 28! et les noirs gagnent la fin de partie.

41... 2 – 7 42.40 – 34 7 – 12 43.38 – 33 21 – 26 44.36 – 31



L'approche positionnelle ne fonctionne pas ici. 44... 11 – 17 45.22 x 11 16 x 7 est suivi par 46.27 – 21!! 26 x 17 47.31 – 27 (gagnant de l'espace !) 7 – 11 48.37 – 31 11 – 16 49.31 – 26 et Les noirs rende le pion.

44... 12 – 17 perdrait par le coup de talon: 34 – 29 suivi par 33 – 29 +.

Les noirs peuvent exécuter une magnifique combinaison cependant:

44... 23 – 29!! 45.34 x 14 24 – 30 46.35 x 24 16 – 21 47.27 x 7 18 x 9 48.7 x 18 13 x 44 N+.

**41.40 – 34 21 – 26!**

41... 8 – 13 n'est pas bon. Les blancs peuvent alors aller sur la cse cimetièrè : 42.27 – 22 18 x 27 43.37 – 31 et si les noirs jouent 43... 21 – 26? 44.31 x 22 16

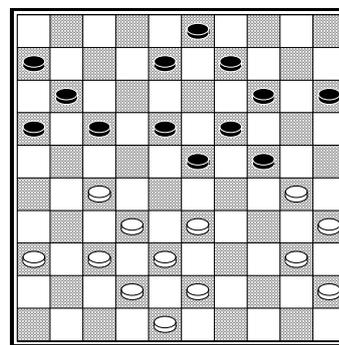
– 21 ils sont punis par le gambit Dussaut : 45.35 – 30! 24 x 35 46.33 – 29 B+.

**42.28 – 22 8 – 13 43.33 – 28**

43... 2 – 7 (menace 16 – 21) ne fonctionne pas ici, parce que après 44.27 – 21! 16 x 27\* 45.22 x 31 les blancs s'échappent.

**43... 16 – 21!! 44.27 x 7 2 x 11**

Un sacrifice surprenant décide de la partie en faveur des noirs. Nous voyons que les noirs peuvent utiliser la tactique pour réduire l'espace blanc.



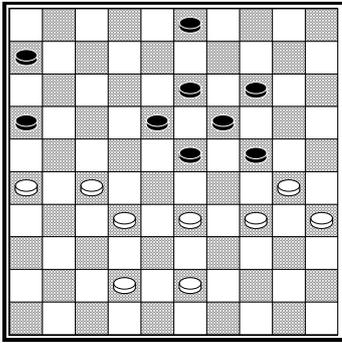
**Chizhov – H. v.d. Zee**  
Wch 1988

Chizhov construit une structure classique flexible. Il peut réaliser de multiples plans. La différence de temps = -1.

Son coup suivant donne davantage de contrôle sur l' aile gauche. La flèche 6 / 11 / 16 / 17 devient faible.

**26.37 – 31! 14 – 20 27.33 – 28 17 – 21**

17 – 22 28.28 x 17 11 x 22 29.31 – 26 22 x 31 30.36 x 27 assure aux blancs le contrôle de l' aile gauche, alors que le pion 6 ne peut plus être joué pendant un long moment. Nous montrons une variante qui démontre clairement les problèmes noirs: 30... 8 – 13 31.38 – 33 24 – 29 32.33 x 24 20 x 29 33.40 – 34 29 x 40 34.45 x 34 15 – 20 35.42 – 38 20 – 24 36.38 – 33 9 – 14 37.48 – 42!



Les noirs ont de gros problèmes.

1) 37... 23 – 28 38.32 x 12 13 – 18 39.12 x 23 19 x 37 40.30 x 10 conduit à un mauvaise fin de partie pour les noirs.

2) 37... 14 – 20 38.43 – 38 20 – 25 39.33 – 29! 24 x 33 40.38 x 29 3 – 9\* 41.29 – 24! 9 – 14 42.24 – 20! B+

3) 37... 6 – 11! et les noirs peuvent se défendre parce que en 32 – 28 23 x 21 26 x 6 la combinaison 24 – 29! 34x 12 13 – 18 12 x 23 19 x 37 donne la remise, alors que après 38.42 – 38 23 – 28 39.32 x 12 13 – 18 les noirs perdent.

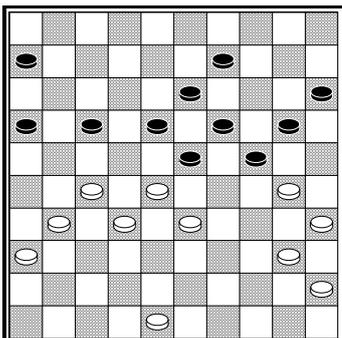
**28.43 – 39 11 – 17 29.30 – 25**

Les blancs n'ont pas peur de 29... 18 – 22 30.27 x 29 24 x 44 31.25 x 23 44 – 50 puisque les blancs prennent la dame en gagnant un pion.

**29... 8 – 13 30.25 x 14 9 x 20  
31.39 – 34! 3 – 9**

Un coup logique. Les noirs envisagent le pionnage 18 – 22 x 22.

**32.38 – 33 21 – 26 33.34 – 30 26 x 37  
34.42 x 31**



Nous montrons à nouveau quelques variantes qui prouvent que les noirs sont en difficulté.

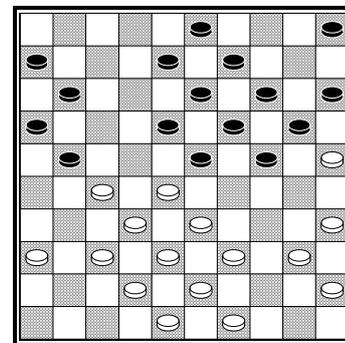
1) 34... 20 – 25 35.40 – 34! 9 – 14 36.31 – 26 14 – 20 37.48 – 43 24 – 29 38.33 x 24 20 x 40 39.45 x 34 15 – 20 40.43 – 38 20 – 24 41.38 – 33 et les noirs sont bloqués.

2) 34... 9 – 14 35.40 – 34 24 – 29 36.33 x 24 20 x 40 37.45 x 34 15 – 20 38.30 – 25 20 – 24 39.34 – 30 et Les noirs s'échappent par 24 – 29! 40.48 – 42 17 – 22! 41.28 x 17 29 – 33 42.30 – 24 19 x 30 43.25 x 34 13 – 19 etc. =

**34... 24 – 29 35.33 x 24 20 x 29  
36.40 – 34 29 x 40 37.35 x 44!**

Les noirs sont tactiquement bloqués. Ils ne peuvent pas parer la menace 30 – 24 par 23 – 29 parce que les blancs ont la combinaison 27 – 22! 18 x 38 48 – 43 38 x 40 45 x 3 B+, alors que 37... 15 – 20 est suivi par 38.27 – 22! 18 x 38 39.30 – 25 23 x 32 40.25 x 3 B+.

Les noirs abandonnent.



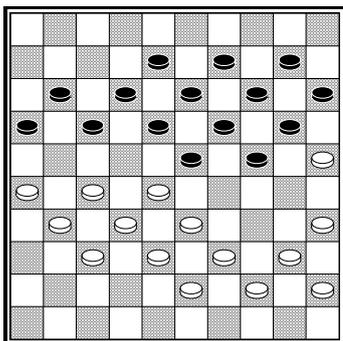
**Clerc – H. v.d. Vossen**

Les blancs veulent prendre le contrôle de l'aile gauche.

**22.37 – 31! 21 – 26 23.49 – 44! 26 x 37  
24.42 x 31**

Le pion 44 est suspendu, mais il n'est pas faible dans cette position! Les blancs n'ont pas l'intention de jouer sur leur aile droite. Ils continuent de jouer sur l'aile gauche. Ils ont calculé qu'ils pouvaient contrôler les deux ailes.

24... 8 – 12 25.31 – 26 11 – 17  
 26.48 – 42 3 – 8 27.36 – 31 6 – 11  
 28.42 – 37 5 – 10

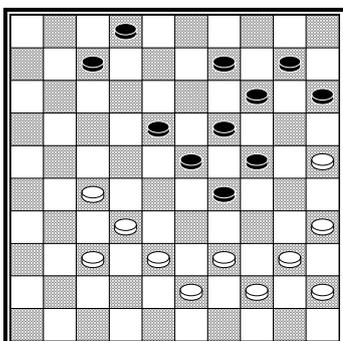


Les blancs ont joué tous leurs "coups normaux", mais ils ont de l'espace pour continuer. Les blancs lancent une attaque de l'aile droite noire.

29.28 – 22! 17 x 28 30.33 x 22 24 – 29?

30... 11 – 17 31.22 x 11 16 x 7 aurait été meilleur. Maintenant les blancs ont le temps de renforcer leur attaque à gauche.

31.26 – 21! 20 – 24 32.31 – 26 11 – 17  
 33.22 x 11 16 x 7 34.21 – 17 12 x 21  
 35.26 x 17 8 – 12 36.17 x 8 13 x 2



La position noire comporte des faiblesses. Les blancs contrôlent les deux ailes.

37.39 – 33 9 – 13 38.43 – 39 7 – 11  
 39.33 – 28 15 – 20?

Les noirs auraient dû jouer 11 – 16 dans le but de suivre sur 39 – 33 avec 16 – 21 27 x 16 18 – 22 28 x 17 23 – 28 32 x 34 24 – 30 35 x 24 19 x 50, remise .

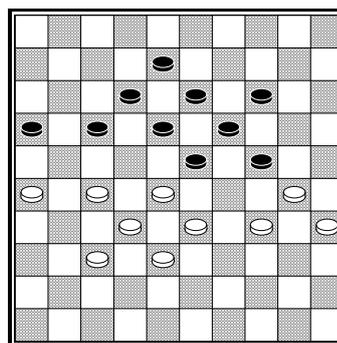
40.39 – 33 10 – 15 41.44 – 39 2 – 7

42.39 – 34!

Les noirs ne peuvent pas jouer 42. 24 – 30 parce que 35 x 24 tourne au suicide pour les noirs.

42.... 7 – 12 43.34 – 30

Les noirs sont bloqués rapidement : 43... 11 – 16 44.37 – 31 12 – 17 45.31 – 26 B+ et donc ils abandonnent.



Mostovoy - Fanelli

1.37 – 31!

L'espace noir est réduit. Ils ne peuvent pas utiliser leur flèche 8 / 12 / 17 maintenant.

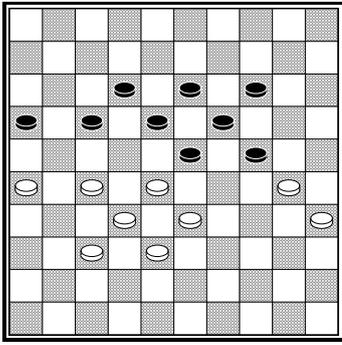
1... 23 – 29 2.34 x 23 18 x 29  
 3.27 – 22 12 – 18 4.22 x 11 16 x 7  
 5.26 – 21!!

Dans quelques parties cette position a été atteinte, mais 5.31 – 27? a été joué. Même le triple champion du monde Schwarzman a fait cette erreur après laquelle les noirs peuvent s'échapper après 5... 7 – 11.

Après 5.26 – 21!!, du fait de la menace 28 – 23 les noirs sont forcés de jouer 18 – 23 après quoi les blancs sont en mesure de bloquer les noirs .

5... 18 – 23 6.21 – 16!

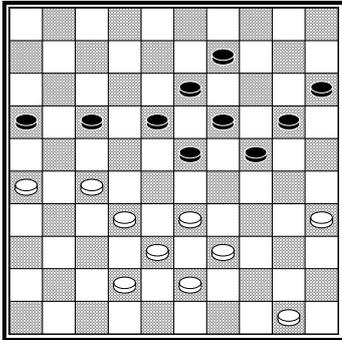
Les noirs ne peuvent plus aller en 17 .  
 Après 6... 8 – 12 7.31 – 27 12 – 18\* 8.27 – 21 7 – 12 9.21 – 17 12 x 21 10.16 x 27 la partie est finie.



**Exercice 3.1** Trait aux noirs ! ils perdent. Ecrivez la façon de gagner des blancs après:

A) 1... 23 – 29

B) 1.. 16 – 21 2.27 x 16 24 – 29 3.33 x 24 18 – 22



**Wirny – Heusdens**  
*trait aux noirs*

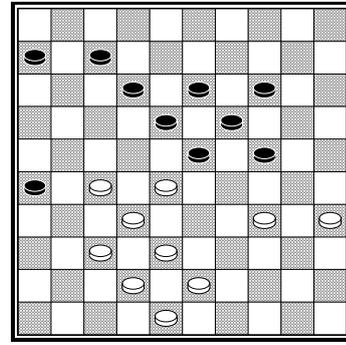
**Exercice 3.2** Répondez aux questions.

A) comment 1... 17 – 22 est il puni?

1... 24 – 29 2.33 x 24 20 x 29  
3.35 – 30 15 – 20

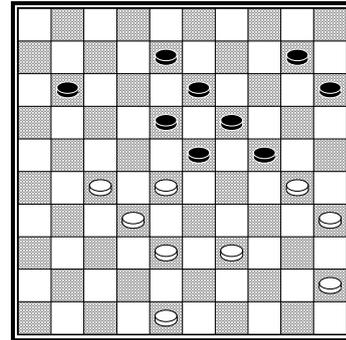
3.. 9 – 14 4.39 – 33! 14 – 20 5.33 x 24 20 x 29 6.43 – 39 15 – 20 et les blancs peuvent choisir entre 7.39 – 33 20 – 24 8.30 – 25 17 – 22 9.50 – 45 etc. et 7.27 – 21 16 x 27 8.32 x 12 18 x 7 9.39 – 33 20 – 24 10.30 – 25 et les blancs gagneront la fin de partie.

B) comment les blancs forcent ils un débordement après la parties 3.. 15 – 20 ?



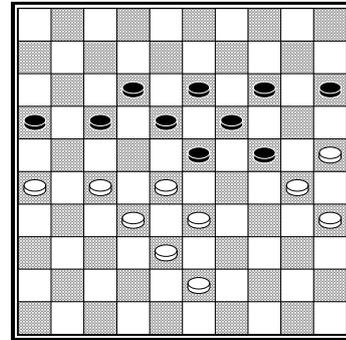
**K. Posthumus – S. Doller**

**Exercice 3.3** trait aux blancs. Quel est le meilleur coup et pourquoi?



**Tj. Goedemoed – B. Post**

**Exercice 3.4** Les noirs ont joué 24 – 29? les blancs forcent un gain positionnel!



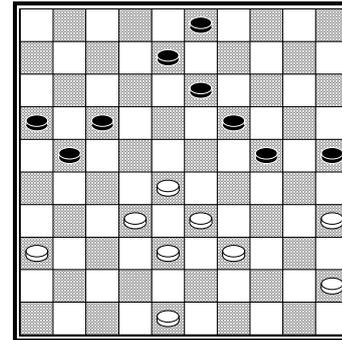
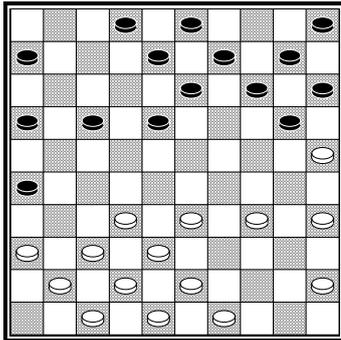
Trait aux noirs : ils n'ont aucun bon coup et les blancs contrôlent les deux ailes. 1... 23 – 29 est suivi par une combinaison.

**Exercice 3.5** Ecrivez le combinaison pour les blancs après 1.. 23 – 29

**Exercice 3.6** comment les blancs jouent après 1... 15 – 20 ?

**Weitsman - Tsjizjow**  
*championnat du monde 2003*

**36.42 x 22 9 – 13 37.34 – 29 23 x 34**  
**38.30 x 39 11 – 17 39.22 x 11 6 x 17**



Les pions noirs sont distribués également au centre et sur les ailes. Les noirs démarrent un plan pour prendre le contrôle des deux ailes.

Les blancs perdent le contrôle de la case <27>. 40.36 – 31 13 – 18 41.31 – 27 est fortement suivi par 19 – 23! 42.28 x 30 25 x 43 suivi par 17 – 22 N+.

**19... 20 – 24 20.43 – 39 2 – 7**  
**21.36 – 31 17 – 21 22.41 – 36 7 – 11**  
**23.49 – 43 14 – 20**

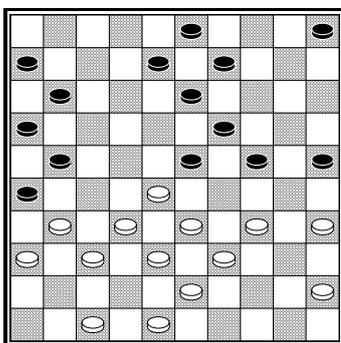
**40.48 – 42 13 – 18 41.42 – 37 8 – 12**

Il est temps pour les noirs de développer leur aile gauche.

42.36 – 31 perd après 18 – 22 43.31 – 26 12 – 18 44.37 – 31 24 – 29! 45.33 x 13 22 x 44 46.13 x 11 16 x 7 47.26 x 17 44 – 50 N+.

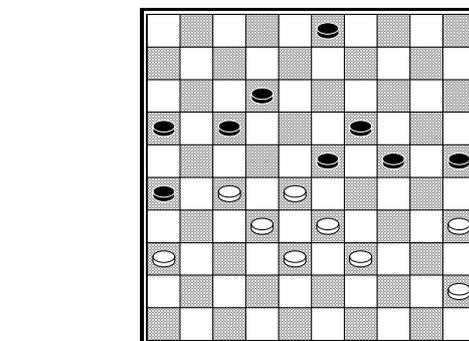
**24.25 x 14 10 x 19 25.33 – 28 18 – 23**  
**26.38 – 33 15 – 20 27.42 – 38 20 – 25**

Alors ils jouent 37 – 31, mais pion 36 devient une faiblesse maintenant.



**42.37 – 31 18 – 23 43.31 – 27 21 – 26**

Le pion <25> contrôle l'aile temporairement. Les blancs pionnent ce pion, mais la future flèche 3 / 9 / 14 pourra à nouveau peser pour le contrôle de l'aile dans quelques coups.



**28.47 – 42 5 – 10 29.34 – 30 25 x 34**  
**30.39 x 30 10 – 14 31.31 – 27 14 – 20**  
**32.43 – 39 20 – 25 33.39 – 34 13 – 18**

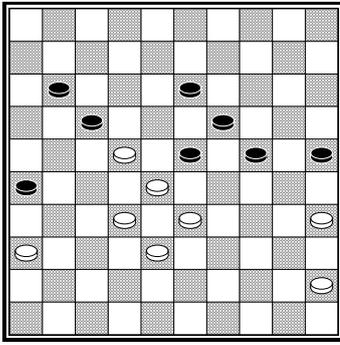
44.45 – 40 17 – 21 45.40 – 34 12 – 17 46.27 – 22 3 – 8 47.22 x 11 16 x 7 48.28 – 22 7 – 11 49.33 – 28 11 – 17 50.22 x 11 21 – 27 51.32 x 21 23 x 43 52.39 x 48 26 x 6 N+

Les blancs décident d'aller en <22> maintenant. Il aurait été meilleur de pionner en arrière 34 – 29 23 x 34 30 x 39 18 – 23 45 – 40 etc.

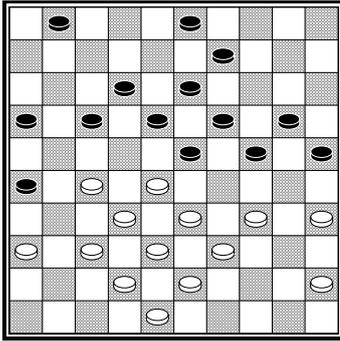
**44. 27 – 22 3 – 8 45.22 x 11-16 x 7**  
**46.28 – 22 8 – 13 47.33 – 28 7 – 11**  
**48.39 – 33 12 – 17**

**34.27 – 22 18 x 27 35.37 – 31 26 x 37**

Le contrôle des ailes est une arme dans la partie classique. Quand on ne peut aller sur aucune des ailes on risque le blocage.



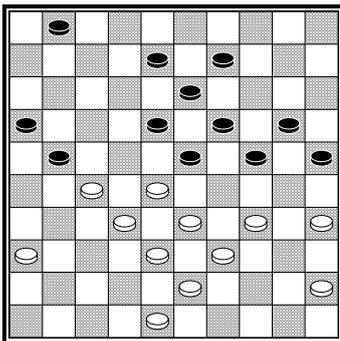
Les blancs sont bloqués. 49.45 – 40 est suivi par 13 – 18 N+. Les blancs abandonnent.



**Alfaisi – Tsjizjow**  
*championnat du monde 1988*

Les noirs ont joué le coup 15 – 20 dans le but d'empêcher le pionnage 34 – 30 x 30. La lutte pour le contrôle de l'aile gauche commence.

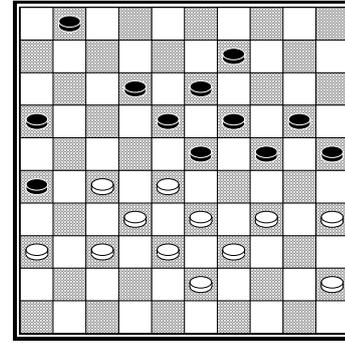
**29.37 – 31 26 x 37 30.42 x 31 17 – 21**  
**31.31 – 26 3 – 8 32.26 x 17 12 x 21**



Les blancs auraient dû résoudre leur problèmes en jouant 33.34 – 30 25 x 34 34.39 x 30 20 – 25 35.36 – 31 25 x 34 36.31 – 26 regagnant le pion avec égalité.

**33.48 – 42 21 – 26 34.42 – 37 8 – 12**

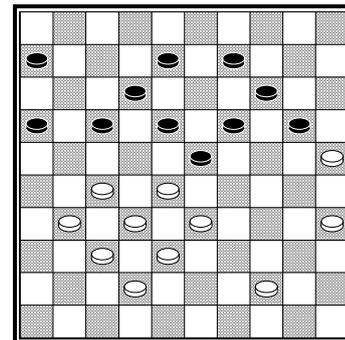
Maintenant les blancs ont un manque d'espace. Le pion 36 est devenu faible.



**35.28 – 22 9 – 14**

Les blancs ne peuvent pas jouer 33 – 28 à cause de 16 – 21 N+1, aussi ils sacrifient un pion.

Après 36.22 – 17 12 x 21 37.33 – 28 1 – 7 38.28 – 22 7 – 12 39.22 – 17 23 – 28 40.17 x 8 13 x 2 41.32 x 12 21 x 41 42.36 x 47 2 – 7 43.12 x 1 19 – 23 44.1 x 29 24 x 44 les blancs abandonnent.



**Schwarzman – J. v.d. Akker**

L'immédiat 35 – 30 serait suivi par 17 – 22 (20 – 24 44 – 39 24 x 35 28 – 22 B+) 28 x 17 12 x 21 31 – 26 20 – 24 =.

**37.31 – 26!**

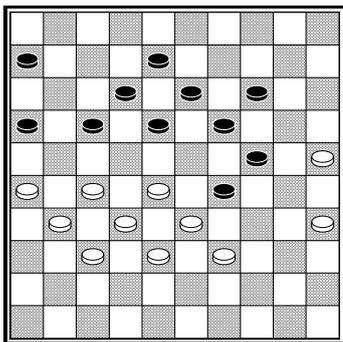
Le problème des noirs est que ils ne peuvent pas pionner 37... 17 – 21 38.26 x 17 12 x 21 à cause de 39.35 – 30! B+ Ils auraient dû défendre leur position par 37... 20 – 24 38.37 – 31 8 – 13! 39.44 – 39 23 – 29. Cette défense étrange 8 – 13 au lieu de 9 – 13 est basée sur combinaison se servant de la formation 9 / 13.

40.42 – 37 est suivi par le coup Philippe 24 – 30! 25 x 23 18 x 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 16 – 21 27 x 16 6 – 11 16 x 18 13

x 44.

40.39 – 34 29 x 40 41.35 x 44 peut être suivi par le tranquille 41... 18 – 23 pour ensuite 42.33 – 29 24 x 22 43.27 x 7 Les noirs font une remise : 14 – 20 44.25 x 3 6 – 11 45.3 x 21 16 x 36 46.7 x 16 36 – 41 .

37... 9 – 13 38.37 – 31 20 – 24  
39. 44 – 39 23 – 29 40.42 – 37



Les noirs n'ont aucun bon coup. La flèche 8 / 12 / 17 n'est pas active.

40... 29 – 34 41.39 x 30 18 – 23

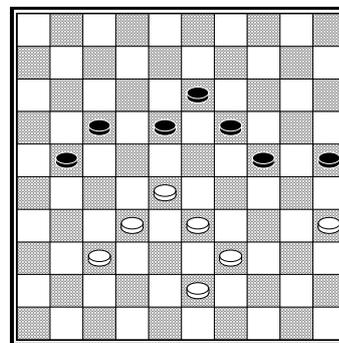
Espérant obtenir plus espace en donnant aux blancs des temps (39 x 30 gagnent deux temps [note du traducteur plus 6 du pion noir donné soit +6+2+6 =+14]. Mais les blancs vont en <22> reprenant de l'espace.

42.27 – 22 6 – 11

42... 12 – 18 43.22 x 11 16 x 7 44.26 – 21 8 – 12 45.31 – 27 7 – 11  
45.... 6 – 11 46.28 – 22 n'est pas non plus un problème pour les blancs.  
46.37 – 31 et les blancs gagnent, par exemple 46... 11 – 16 47.21 – 17 12 x 21 48.31 – 26 +.

43.31 – 27 23 – 29 44.28 – 23!

Après 44... 17 x 39 45.23 x 43 les noirs ont un pion de moins avec une position inférieure, aussi ils abandonnent.

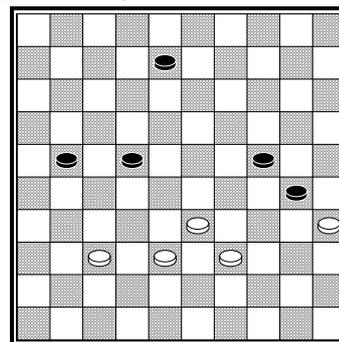


trait aux noirs

Les noirs ont la construction *podkowa* (voyons leçon 6: *encerclément du centre*) 17 / 18 / 19 / 21 / 24 encerclant le centre blanc. Les noirs ne vont pas en 23 mais en <22> bloquent leur adversaire.

1... 25 – 30! 2.43 – 38 18 – 22!  
menace 24 – 29 35 x 24 19 x 30 N+.  
Malgré leur triangle central les blancs sont complètement scotchés.

3.28 – 23 19 x 28 4.32 x 23 13 – 18  
5.23 x 12 17 x 8



Il reste seulement cinq pions à chacun, mais les blancs n'ont aucune chance... essayer de vous convaincre qu'il ne reste plus de bonne défense aux blancs .

## Pierre Ghestem,

né le [14 février 1922](#) à [Lille](#) et décédé le [11 avril 2000](#), est un ancien [bridgeur français](#), [joueur](#) de [dames](#) et d'[échecs](#), qui vécut toute sa vie à [Lille](#)

**Dans une position classique fermée avec l'adversaire ayant un trèfle (16 / 21 / 26), les blancs peuvent parfois jouer 28 – 22! avec une avancée Ghestem, afin de prendre de l'espace dans le camp de l'adversaire.**



Pierre Ghestem durant un match de dames contre [Reinier Cornelis Keller](#), aux championnats du monde de [1947](#) à [Amsterdam](#).

## Palmarès

### Échecs

- 4<sup>e</sup> du championnat de France d'échecs de zone nord en 1944

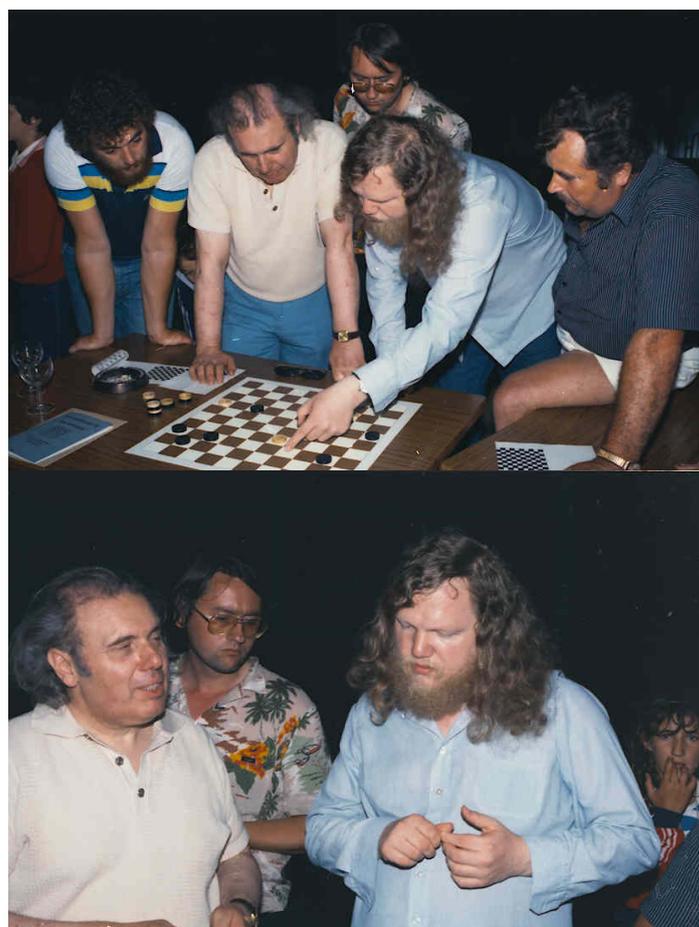
### Dames

- Champion du monde en [1945](#) (contre [Maurice Raichenbach](#), en mai) et [1947](#) (dernier champion du monde français en date) ;
- 3<sup>e</sup> du championnat du monde en 1948 (tournoi, aux [Pays-Bas](#)) ;
- [Champion de France](#) en [1942](#) et [1943](#).

### Bridge

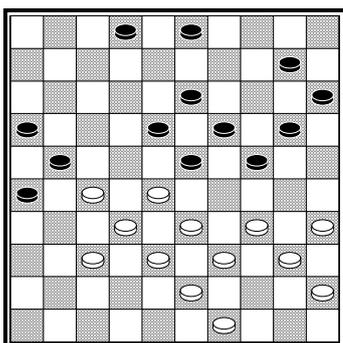
- Grand Maître WBF ;
- [Champion du monde par équipes](#) (Coupe des [Bermudes](#)) en [1956](#) ([Paris](#)) ;
- Olympiades mondiales par équipes en [1960](#) ([Turin](#), 1<sup>re</sup> édition, open) ;
- Triple Champion d'Europe par équipes en [1953](#) ([Helsinki](#)), [1955](#) ([Amsterdam](#)) et [1962](#) ([Beyrouth](#)) ;
- Vainqueur de l'Open de France par équipes en [1962](#) et [1964](#) ;

- Vice-champion du monde par équipes en 1954 ([Monte-Carlo](#)) ;
- Vice-champion d'Europe par équipes en 1956 ([Stockholm](#)) et 1961 ([Torquay](#)) ;
- 2<sup>e</sup> du championnat par équipes du MEC en 1977 ([Ostende](#)) ;
- 3<sup>e</sup> des championnats du monde par équipes en 1961 ([Buenos Aires](#)) et 1963 ([Saint-Vincent](#)) ;
- 3<sup>e</sup> des championnats du monde par paires en 1962 ([Cannes](#)) (avec René Bacherich) ;
- 3<sup>e</sup> par paires au Tournoi Pamp de [Genève](#) en [1990](#) ;
- Participation aux championnats du monde en catégorie senior de [Vilamoura](#) (sud du [Portugal](#)) en 1995 ;
- Participation aux championnats du monde en catégorie "contre ordinateur" de [Lille](#) en 1998.



Photos de Gérard BOUVEUR prises lors du Championnat de France à la Chapelle d'Armentières en 1983 : Pierre GHESTEM avec Ton SIJBRANDS

## 4. Avancée Ghestem



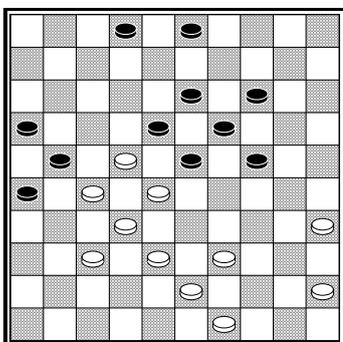
Ghestem – Raichenbach  
Wch match 1945

33.34 – 30 20 – 25

L'immédiat 33.28 – 22? ne serait pas correct parce que les noirs obtiendraient un énorme avantage en jouant 24 – 29 x 29!

Maintenant les blancs peuvent utiliser leur temps de repos pour réaliser l'avancée Ghestem.

34.28 – 22! 25 x 34 35.40 x 20 15 x 24  
36.33 – 28 10 – 14



Les blancs ont bloqué l'aile gauche. L'étape suivante consiste à prendre le contrôle de l'autre aile.

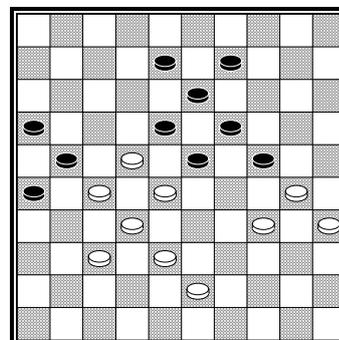
37.39 – 34! 14 – 20 38.49 – 44! 2 – 8 ?

Les noirs perdent le contrôle de <25> maintenant. S'ils avaient joué 20 – 25 39.44 – 39 3 – 9 40.34 – 30 25 x 34 41.39 x 30 les noirs pouvaient défendre la position.

39.44 – 40! 24 – 29

Les noirs doivent aller sur la case cimetière, sinon les blancs jouent 38 – 33 et les noirs sont bloqués rapidement, par exemple 8 – 12 38 – 33 3 – 9 43 – 38 9 – 14 34 – 29 23 x 34 40 x 29 B+.

40.35 – 30 20 – 24 41.40 – 35 29 x 40  
42.45 x 34 3 – 9

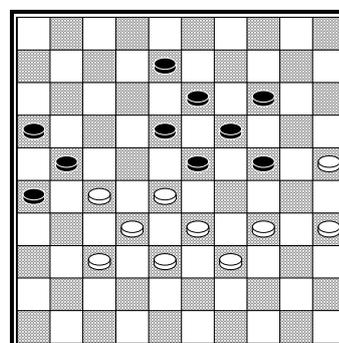


Les blancs peuvent jouer 43.38 – 33 8 – 12 44.22 – 17! 9 – 14 45.17 x 8 13 x 2 46.43 – 38 2 – 8 47.34 – 29! 23 x 25 48.28 – 23 19 x 39 49.38 – 33 39 x 28 50.32 x 3 21 x 41 51.3 x 36 +

43.43 – 39 9 – 14

Après 43... 8 – 12 les blancs ne doivent pas jouer 44.39 – 33 bien que après 12 – 17! 45.22 x 11 16 x 7 46.27 x 16 7 – 12 remise. 43.. 8 – 12 peuvent être suivi par 44.22 – 17!

44.39 – 33 8 – 12 45.22 – 17! 23 – 29  
46.17 x 8 29 x 40 47.35 x 44 13 x 2  
48.28 – 22 24 x 35 49.22 x 24



Gantwarg – Zadin

Cette position est apparue dans plusieurs parties. Si les blancs jouent 45.34 – 30 8

– 12 46.39 – 34 12 – 17 nous avons une position symétrique classique qui se termine en remise. Les blancs utilisent l'avancée Ghestem pour gagner la partie.

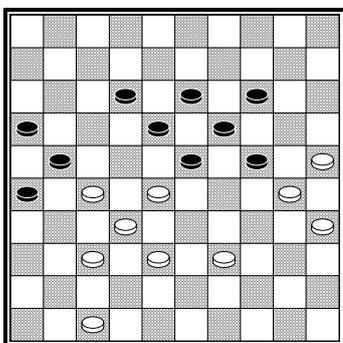
**45.28 – 22! 8 – 12**

La meilleure chance pour les noirs de remiser est 24 – 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 23 – 28 etc.

Maintenant 46.22 – 17 23 – 29 = ou 46.33 – 28? 23 – 29= n' est pas suffisant. Les blancs ont un sacrifice qui paraît ouvrir la porte du succès.

**46.35 – 30! 24 x 35 47.22 – 17!**

Les noirs n'ont aucune réplique valable et abandonnent.

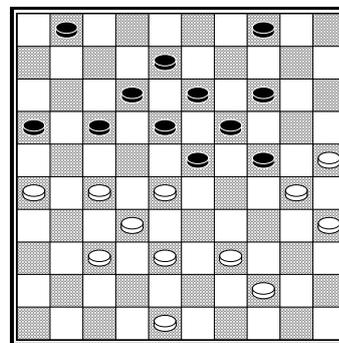


**Baljakin – Ba**

Le coup normal 39 – 33 12 – 17 47 – 41 17 – 22 etc. ne donne rien de positif. L'avancée Ghestem garantit un gain rapide.

**1.28 – 22!**

Parce que 23 – 29 39 – 33 18 – 23 33 – 28 12 – 18 47 – 41 amène une fin mortelle, les noirs sont forcés de jouer 1... 24 – 29 2.47 – 41! 29 – 34 3.30 – 24! *Plante un second clou en <24>*. 34 x 43 4.38 x 49 19 x 30 5.35 x 24 B+.



**Schellekens – Messemaker**

La différence de temps = + 7. Les blancs veulent contrôler les deux ailes, mais les noirs trouvent de l'espace grâce à l'avancée Ghestem.

**1.37 – 31 23 – 29!**

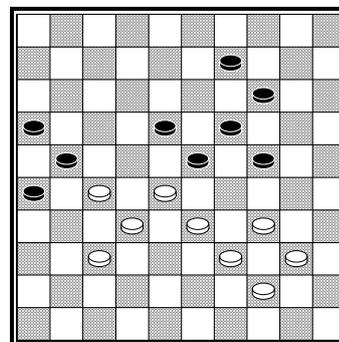
Les blancs auraient dû casser la structure classique par 39 – 33 23 – 29 44 – 39 18 – 23 28 – 22 17 x 28 33 x 22. après 12 – 17 22 x 11 16 x 7 la position reste meilleure pour les noirs.

**2.44 – 40**

2.39 – 33 18 – 23 3.27 – 22 est suivi par 17 – 21! 4.26 x 17 12 x 21 5.31 – 26 1 – 7 6.26 x 17 7 – 12 et Les noirs ont une gagnante position comme vous pouvez le vérifier vous-même.

**2... 18 – 23**

Les blancs ne peuvent pas jouer 27 – 22 à cause de 16 – 21! 22 x 11 12 – 17 11 x 22 21 – 27 32 x 21 23 x 45 N+, aussi ils bloqués après 3.39 – 33 12 – 18 4.48 – 43 8 – 12 5.43 – 39 1 – 7 etc. N+.

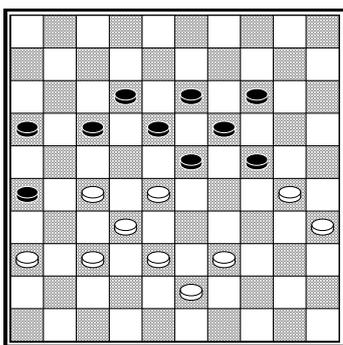


L'avancée Ghestem gagne la partie de façon étonnante.

1.28 – 22! 9 – 13 2.33 – 29! 24 x 33  
 3.39 x 28 14 – 20 4.44 – 39 20 – 24  
 5.39 – 33 24 – 29 6.33 x 24 19 x 39  
 7.28 x 8 39 – 43 8.22 x 13 43 – 48

La partie semble remise, mais les blancs ont une belle combinaison, prenant la dame noire.

9.32 – 28!! 48 x 25 10. 8 – 2 35 x 8  
 11.2 x 13



**Roozenburg – Keller**

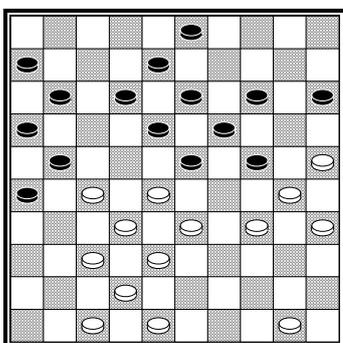
Cette position est apparue dans plusieurs parties.

1.39 – 34! 17 – 21 2.28 – 22! 24 – 29?

Les noirs peuvent remiser 2... 14 – 20  
 1) 3.38 – 33 23 – 29 4.34 x 25 12 – 17  
 5.30 x 8 17 x 48 =.  
 2) 3.30 – 25 24 – 29 4.25 x 14 29 x 40  
 5.35 x 44 19 x 10 6.43 – 39 10 – 15! =.

3.43 – 39 29 x 40 4.35 x 44 14 – 20  
 Les blancs bloquent leur adversaire par un beau sacrifice.

5.38 – 33 20 – 24 6.33 – 28! 24 x 35  
 7.39 – 34



**Baljakin – Tsjizjow**  
*championnat du monde 1996*

*[note du traducteur : il manque un pion blanc sans doute à 36 ]*

27... 23 – 29 28.34 x 23 18 x 29  
 29.28 – 22 12 – 18 30.33 – 28 18 – 23

Les deux joueurs ont joué l'avancée Ghestem .

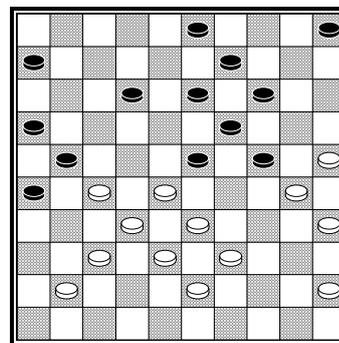
Les blancs auraient dû continuer par 37 – 31 26 x 37 42 x 31 avec une lutte intéressante, mais avec leurs deux coups suivants ils optent pour un plan erroné.

31.50 – 44? 8 – 12 32.38 – 33? 29 x 38  
 33.42 x 33 23 – 29! 34.48 – 42 29 x 38  
 35.42 x 33 11 – 17! 36.22 x 11 6 x 17

Les blancs abandonnent! Les noirs menacent de jouer 14 – 20 25 x 23 13 – 18 30 x 19 18 x 38 32 x 43 21 x 14 N+1. Si les blancs avaient joué 31.50 – 45 les choses n'auraient pas été si mauvaises, les blancs peuvent jouer sur la case cimetière

*[note du traducteur : l'analyse montre que les blancs perdent sur toutes les variantes ]*

Mais maintenant il y a un pion en 44, 37.27 – 22 serait puni par 37... 19 – 23!!



**Thijssen – Ndjofang**

Les blancs se créent plus d'espace grâce à l'avancée Ghestem.

31.28 – 22! 5 – 10

31... 12 – 17 32.22 x 11 6 x 17 33.27 – 22 17 x 28 34.33 x 22 5 – 10 35.32 – 27 21 x 32 36.38 x 27 donnent aux blancs une forte position. Ils peuvent essayer d'exploiter les pions noirs faibles 10 et 8.

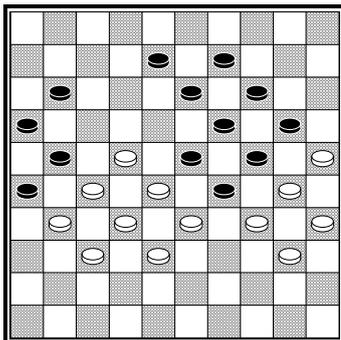
**32.33 – 28 10 – 15?**

C'est le bon moment de neutraliser l'avancée Ghestem par 12 – 17 33.22 x 11 6 x 17 =. Les blancs ne peuvent pas jouer 34.27 – 22? du fait de 26 – 31! 35.37 x 26 24 – 29 36.22 x 11 16 x 7 37.27 x 16 29 – 33 38.38 x 18 13 x 44 N+.

**33.39 – 33 12 – 18 34.43 – 39 6 – 11**

Les noirs ne peuvent plus jouer sur leur aile droite Sans l'avancée Ghestem vous pouvez souvent retarder le moment de jouer sur cette aile , puis amener un pion en 17 et pionner en arrière 17 – 22 x 12 etc. mais les blancs ont envahi l'espace noir interdisant aux noirs de jouer sur leur aile droite.

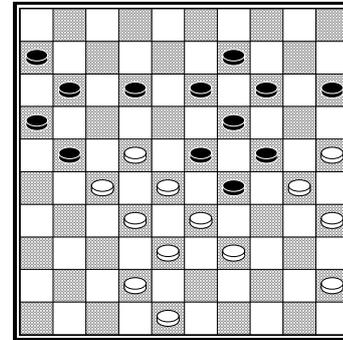
**35.41 – 36 23 – 29 36.45 – 40 18 – 23  
37.39 – 34 3 – 8 38.36 – 31 15 – 20**



Les blancs vont en <23> avec une forte attaque centrale à cause de l'aile gauche noire affaiblie par le terrible pion suspendu en <20>.

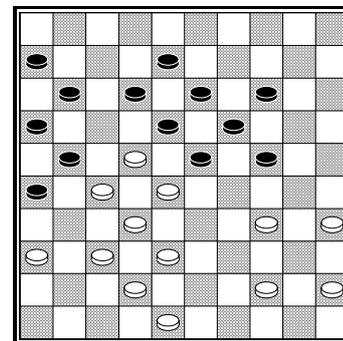
**39.22 – 18 23 x 12 40.34 x 23 11 – 17  
41.27 – 22 21 – 27 42.22 x 11 27 x 36  
43.11 – 6 26 – 31 44.37 x 26 36 – 41  
45.26 – 21 16 x 27 46.32 x 21 41 – 46**

En difficulté de temps à la pendule les blancs gâchent la fin de partie et les noirs s'échappent vers la remise. Ils auraient dû joué 47.21 – 16 46 – 37 48.28 – 22 19 x 17 49.30 x 10 37 x 5 50.25 x 3 avec une fin de partie gagnante.



**Samb – Schwarzman**

**Exercice 4.1** Les noirs ont joué 38... 29 – 34? Quelle belle combinaison les blancs réalisent ils maintenant?



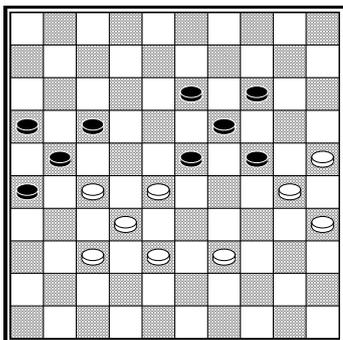
Dans cette position Ghestem les blancs peuvent placer une combinaison surprenante, dans laquelle les noirs ont le choix des prises.

**Exercice 4.2** le premier coup de la combinaison est 1.34 – 29!  
Ecrivez comment les blancs gagnent après les différentes possibilités des noirs.

**Dans une position classique fermée avec l'adversaire ayant un trèfle (16 / 21 / 26), les blancs peuvent parfois jouer 28 – 22! avec une avancée Ghestem, afin de prendre de l'espace dans le camp de l'adversaire**

## 5. Tactique

Les sacrifices sont très importants dans les positions classiques

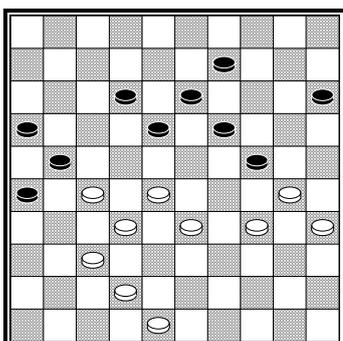


Trait aux noirs: Ils peuvent facilement se tromper en jouant le coup logique 1... 13 – 18. les blancs ont un sacrifice gagnant: 2.28 – 22! 17 x 28 3.38 – 33 26 – 31 4.33 x 13 31 x 42 5.32 – 28! B+.

Les noirs peuvent encore jouer pour la remise 1... 26 – 31! avec deux variantes:

a) 2.37 x 26 13 – 18 3.39 – 34  
3.39 – 33 23 – 29 4.28 – 23 =  
3... 24 – 29 4.30 – 24 19 x 39 5.28 x 10  
39 – 44 =

b) 2.27 x 36 21 – 27 3.32 x 12 23 x 34  
4.30 x 39 13 – 18 5.12 x 23 19 x 28 et en dépit du pion en plus les blancs ne peuvent pas gagner.



O. Dijkstra – E.J. de Bruijn

Les noirs viennent de jouer 37 ... 8 – 12? les blancs peuvent forcer le gain avec 38.37 – 31! 26 x 37 39.42 x 31 et maintenant:

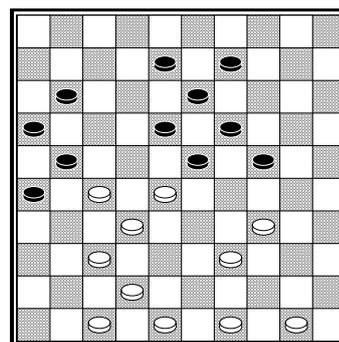
1) 39... 21 – 26 40.28 – 23! 26 x 39 41.23 x 3 B+

2) 39... 12 – 17 40.28 – 23 19 x 26 41.30 x 8 21 x 32 42.8 – 3! B+

3) 39... 18 – 23 40.33 – 29 24 x 22 41.27 x 7 B+

4) 39... 9 – 14 40.34 – 29 15 – 20 41.31 – 26 12 – 17 42.48 – 42 17 – 22 43.26 x 17 22 x 31 44.30 – 25 (18 – 22 45.29 – 23 22 x 11 46.23 – 18) B+.

5) 39... 15 – 20 résulte à la même variante que ci-dessus.



Tsjizjow – Keisels

La différence de temps = -13. Les blancs utilisent la tactique pour bloquer les noirs.

**33.39 – 33! 9 – 14**

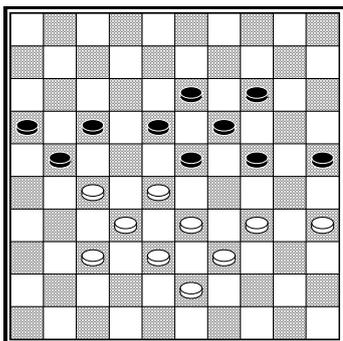
Les noirs ne peuvent pas exécuter 24 – 29 33 x 24 19 x 39 28 x 19 13 x 24 à cause de 37 – 31! 26 x 28 49 – 44 21 x 32 44 x 4 B+.

**34.42 – 38 14 – 20**

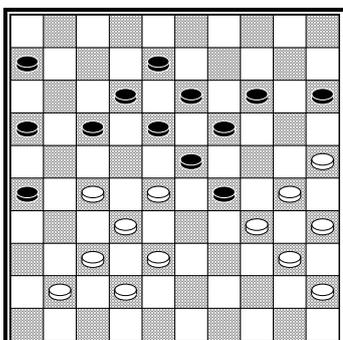
34... 8 – 12 (avec l' idée de pionner 23 – 29 x 29) est suivi par le coup Raphael 34 – 29 23 x 34 28 – 23 19 x 39 37 – 31 26 x 28 50 – 44 21 x 43 44 x 22 18 x 27 48 x 6 B+.

**35.28 – 22!**

L' avancée Ghestem! après 35... 20 – 25  
36.33 – 28 les noirs sont rapidement bloqués.



**Exercice 5.1** comment le coup logique  
34 – 30 est il puni par Les noirs?

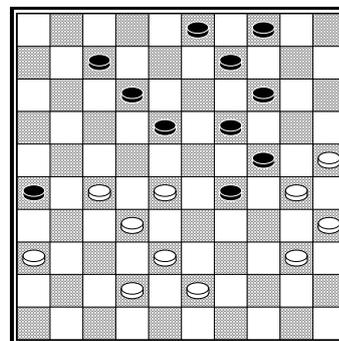


Les blancs ont une magnifique  
combinaison dans cette position. Les  
noirs se voient offrir deux dames.

**1.28 – 22! 17 x 28 2.37 – 31! 26 x 46**

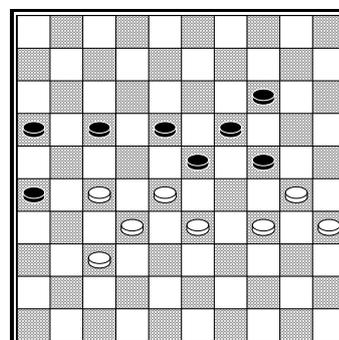
Les noirs peuvent prendre de quatre  
façons différentes. Quelque soit leur  
choix le résultat est identique. Les noirs  
ont deux dames en 46 et 48 de toute  
façon.

**3.25 – 20 28 x 48 4.20 x 9 13 x 4  
5.38 – 32 46 x 28 6.30 – 25 48 x 30  
7.35 x 2**



Les noirs ont joué le coup Ghestem 23 –  
29.

**Exercice 5.2** les blancs placent une  
combinaison en <4>! Comment?

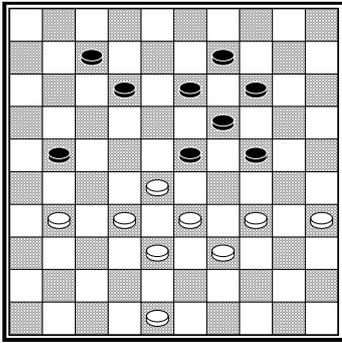


**H. v.d. Zee – M. Kemperman**

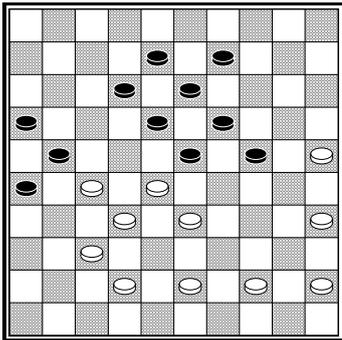
La position après 47.30 – 25? s'est  
produite dans beaucoup de parties,  
comme Raichenbach – Ghestem  
championnat du monde 1945. Les noirs  
auraient pu gagner en jouant un double  
sacrifice afin d'attaquer le pion 27.  
47... 14 – 20!! 48.25 x 14 19 x 10 49.28 x  
30 17 – 22 et les noirs gagnent! mais les  
blancs peuvent utiliser la même idée pour  
remiser .

**47.37 – 31! 26 x 37 48.32 x 41 23 x21  
49.34 – 29 14 – 20 50.30 – 25**

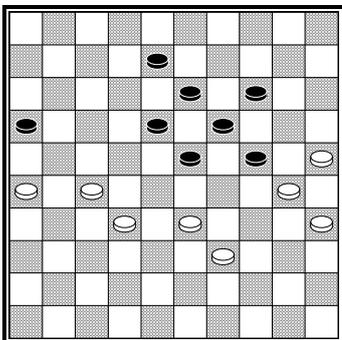
50... 19 – 23 51.25 x 14 23 x 34 revient à  
la remise.



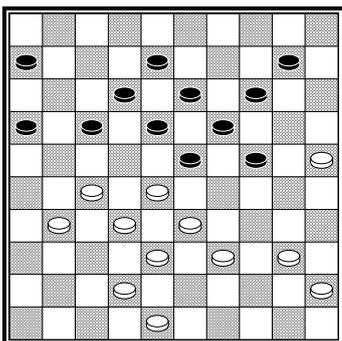
**Exercice 5.3** Comment les blancs forcent ils le gain?



**Exercice 5.4** Comment les blancs gagnent ils après 1... 23 – 29?



**Exercice 5.5** les blancs contrôlent les deux ailes! Comment les blancs forcent ils le gain?



**Exercice 5.6** Répondez aux questions!

A) quel pion des noirs est faible?

**1.42 – 37**

B) les blancs menacent avec une combinaison. Laquelle ?

**1... 17 – 21 2.31 – 26 10 – 15  
3.26 x 17 12 x 21 4.28 – 22**

Les blancs ont plusieurs manœuvres tactiques à leur disposition. Ils menacent d'exécuter la combinaison suivante: 32 – 28!! ad lib. 40 x 9 21 x 41 (ou 23 x 41) 9 – 4 18 x 27 4 x 47 +.

Cela signifie que 6 – 11, 8 – 12 et 21 – 26 ne peuvent pas être joués.

Après 4... 15 – 20 5.40 – 35 deux variantes:

1) après 5... 6 – 11 les blancs ont l'idée typique de 6.37 – 31 21 – 26 7.22 – 17 26 x 28 8.17 x 6 B+.

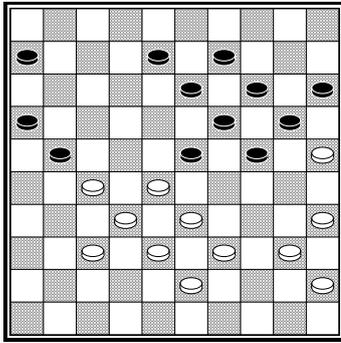
2) 5... 8 – 12 6.22 – 17 (C'est aussi joué après 5... 21 – 26) 21 – 26 7.17 x 8 13 x 2 8.35 – 30 24 x 35 9.37 – 31 26 x 28 10.33 x 15 B+

**4... 14 – 20 5.25 x 14 19 x 10**

Après 6.33 – 28 24 – 30! 7.28 x 19 13 x 24 8.22 x 2 30 – 35 9.2 x 30 35 x 22 les noirs peuvent encore se battre Les blancs cependant ont une meilleure façon de finir la partie.

**6.39 – 34! 21 – 26**

C) quel coup de dame les blancs réalisent ils pour finir la partie?



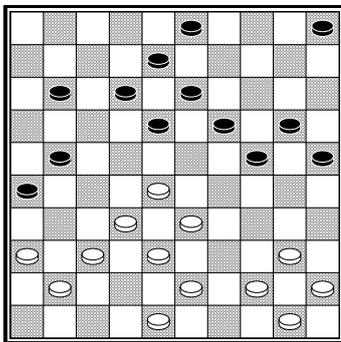
**Wirny – Heusdens**

**37.37 – 31 8 – 12 38.31 – 26?**

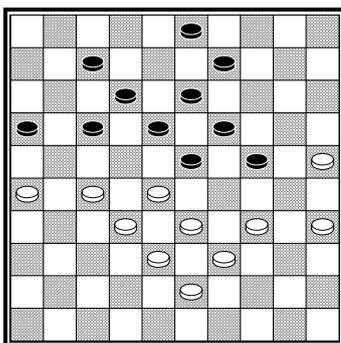
Les blancs auraient pu joué 38.39 – 34!  
 Les noirs ne peuvent pas exécuter la combinaison 24 – 29 ou 24 – 30, parce que leur propre dame serait piégée (Vérifiez vous-même!). 38.39 – 34 21 – 26 39.34 – 29 23 x 34 40.40 x 29 26 x 37 41.32 x 41 donnent aux blancs un avantage.

**38... 12 – 17 39.27 – 22?**

**Exercice 5.7** comment les noirs gagnent ils maintenant?



**Exercice 5.8** les blancs ont une combinaison gagnante à leur disposition. Après la dame est prise en .?



**Slobodskoi – Shchogoljev**

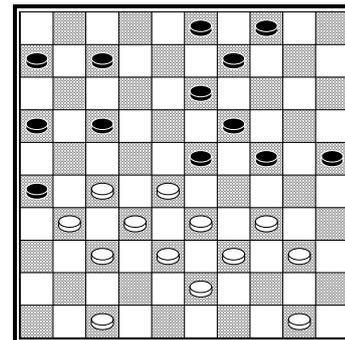
Les sacrifices peuvent s'avérer une arme puissante en classique.

**36.25 – 20! 24 x 15 37.35 – 30 3 – 8?**

Les noirs auraient dû rendre le pion en jouant 17 – 22 38.28 x 8 13 x 2. les blancs ne peuvent pas jouer 39.33 – 28 à cause de la combinaison 18 – 22 19 – 23 16 – 21 7 – 12 2 x 44. Après 39.33 – 29 ils ont l'avantage.

**38.34 – 29 23 x 25 39.27 – 22 18 x 27  
 40.32 x 21 16 x 27 41.28 – 23 19 x 28  
 42.33 x 2**

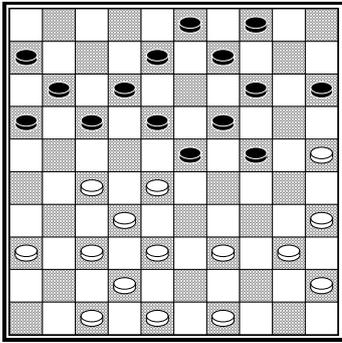
Les blancs gagnent la partie après 25 – 30 43.2 – 16 30 – 35 44.16 x 32 35 – 40 45.39 – 34 40 x 29 46.43 – 39 15 – 20 47.32 x 41 20 – 24 48.41 – 47! 29 – 34 49.39 x 19 13 x 24 50.47 – 29 12 – 17 51.26 – 21! 17 x 26 52.32 – 27 B+.



**B. van Straaten – R. Wypkema**

Les blancs disposent d'un coup de dame 34 – 29 23 x 45 28 – 23 19 x 28 33 x 2 24 x 13 =. Donner quelques pions de plus rend la combinaison gagnante. Les blancs n'ont pas envisagé cette possibilité et ratèrent la combinaison.

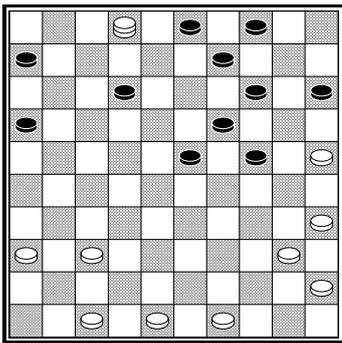
**1.27 – 21! 16 x 36 2.34 – 29 23 x 45  
 3.47 – 41 36 x 47 4.28 – 23 19 x 28  
 5.33 x 2 47 x 44 6. 2 x 49**



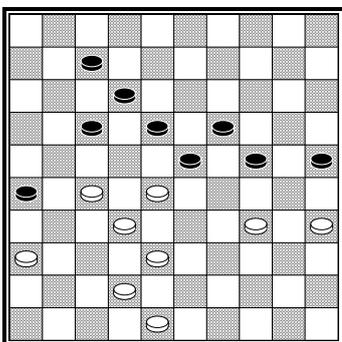
Dans cette situation les blancs n'exécutent pas la possible combinaison à dame en <2> parce qu'il apparaît que la dame est prise et que les blancs perdent un pion. Un autre joueur, G. Boom montra une idée surprenante:

21.28 – 22 17 x 28 22.39 – 33 28 x 39  
 23.38 – 33 39 x 28 24.27 – 21 16 x 38  
 25.42 x 2 11 – 16

Il semble que la dame est prise, mais les blancs placent une brillante combinaison.



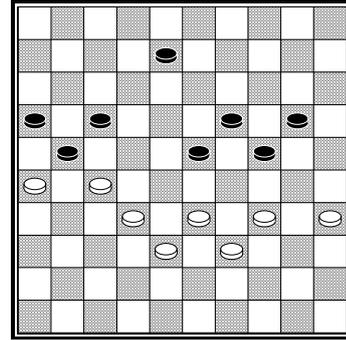
26.25 – 20! 14 x 25 27.35 – 30 24 x 44  
 28.2 x 30! 25 x 34 29.49 x 7



Position tirée d'une partie blitz du célèbre joueur et champion du monde Andris Andreiko. Après son adversaire ait joué 24 – 29?

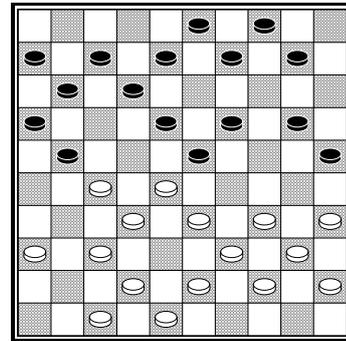
Andreiko plaça une belle combinaison.

**Exercice 5.9** que joua t il?

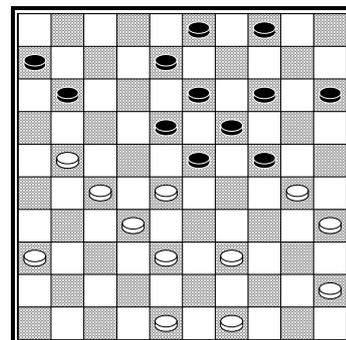


Les blancs ont joué  
 35 – 30 24 x 35 33 – 29

**Exercice 5.10** comment les noirs punissent ils ce sacrifice?

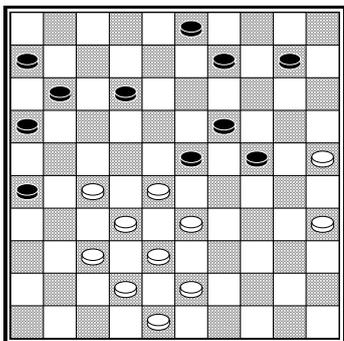


**Exercice 5.11** comment les blancs prennent il avantage des trous dans la position noire?



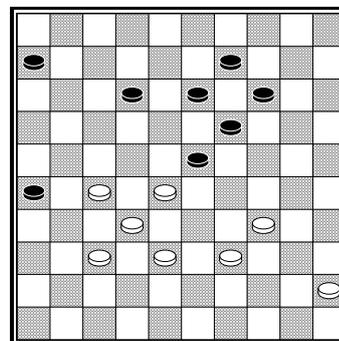
W. v.d. Wijk – Huseynov

**Exercice 5.12** Les blancs essaient d'attaquer sur l' aile gauche à partir de cette position classique. Mais après 21 – 16 les noirs placent une combinaison!



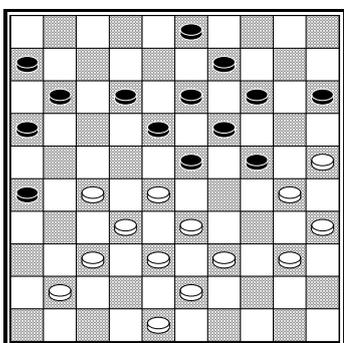
**Viel – Smidstra**

**Exercice 5.13** comment les blancs gagnent ils avec une combinaison?



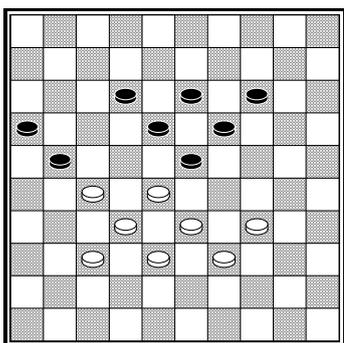
**Sijbrands – Simonata**

**Exercice 5.16** Les noirs n'ont aucun contrôle de <24>. Les blancs forcent le gain!



**A. Marterere – L. Lurosso**

**Exercice 5.14** trait aux noirs : ils forcent le gain. Comment le joueur Italien gagne t il ?



**P. Roozenburg**

**Exercice 5.15** Les noirs n'ont aucun contrôle de <24>. Les blancs forcent le gain!

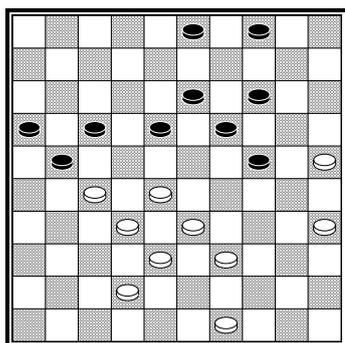


Constitution des séries avec J.P. Dubois



L'arbitre International Raymond Picard

## 6. Encerclement du centre



**Metz – Wiersma**

Les blancs viennent de pionner en arrière 34 – 29 x 39. Jouer 18 – 23 vers une position classique fermée ne donnerait pas un résultat très positif pour les noirs. Les noirs se tournent vers un plan d'encercllement utilisant la tactique.

**40... 3 – 9!**

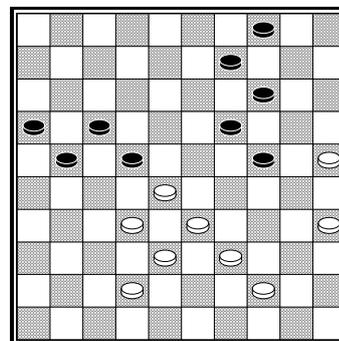
Meilleur que 4 – 9 pour des raisons tactiques. De plus, le pion 4 protège l'aile gauche noire.

41.39 – 34 est suivi par le coup de dame 24 – 30! 35 x 24 19 x 39 33 x 44 18 – 22 27 x 18 13 x 33 38 x 29 14 – 20 25 x 3 21 – 26 3 x 21 16 x 47 N+.

Les blancs ne peuvent pas jouer 42 – 37 à cause du coup Philippe. Le sacrifice 41.27 – 22 18 x 27 42.42 – 37 est suivi par 27 – 31 43.37 x 26 13 – 18 44.39 – 34 18 – 23! et les noirs gagnent par exemple après 34 – 30 9 – 13 49 – 43 13 – 18 43 – 39 23 – 29 etc. N+.

**41.49 – 44 18 – 22! 42.27 x 18 13 x 22**

Aidé par la combinaison après 39 – 34 par 21 – 27! 32 x 12 9 – 13 28 x 17 13 – 18 12 x 23 19 x 50 17 – 12 45 – 50 N+ les noirs commencent l'encercllement du centre blanc.



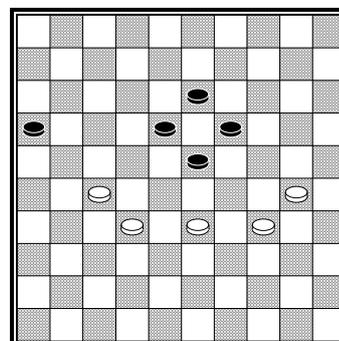
42.42 – 37 9 – 13 (encore meilleur que 24 – 29) est perdant pour les blancs aussi: après 43.28- 23 19 x 28 44.32 x 23 13 – 18 45.23 x 12 17 x 8 46.39 – 34 14 – 19! les noirs occupent toutes cases stratégiques parce que 34 – 29 est puni par 19 – 23! N+.

**43.44 – 40 9 – 13!**

44.39 – 34 serait suivi par le coup de dame 24 – 30 35 x 24 19 x 39 33 x 44 22 x 33 38 x 29 14 – 20 25 x 14 4 – 9 14 x 3 21 – 26 3 x 21 16 x 47 N+.

**44.40 – 34 14 – 20! 45.25 x 23 24 – 29 46.33 x 24 22 x 44**

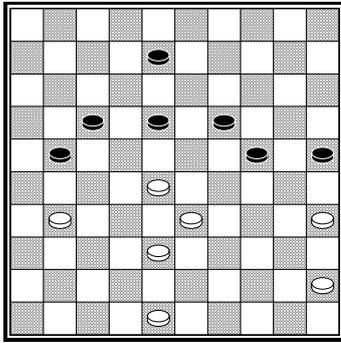
Les noirs gagnent après quelques coups.



**Podkowa**

Ce diagramme montre une structure très connue d'encercllement du centre. Podkowa (ou podkova) signifie en russe : sabot (« formation du croissant »)

La structure centrale 13 / 18 / 19 / 23 est faible. Les blancs ont toujours deux plans importants: 33 – 29 ou 33 – 28. 33 – 29 encercle le centre, 33 – 28 conduit à une position classique.



**Vogelaar – Merkus**

Les noirs construisent un beau sabot ( podkowa) .Le pion 25 donne le contrôle sur l'aile droite blanche. Les blancs ont perdu le contrôle de la case <27>.

**44.38 – 32 18 – 22! 45.33 – 29**

Les blancs sont perdus:

1) 45.48 – 43 8 – 12 46.31 – 26 12 – 18  
 47.33 – 29\* 24 x 33 48.28 x 39 19 – 24  
 49.39 – 33 (49.45 – 40 18 – 23 50.40 –  
 34 24 – 29! suivi par 22 – 28 N+) 18 – 23  
 50.43 – 38 23 – 29! 51.45 – 40 25 – 30!  
 52.32 – 28 21 – 27! N+

2) 45.48 – 42 8 – 12 46.42 – 37 12 – 18  
 47.33 – 29 24 x 33 48.28 x 39 19 – 24  
 49.45 – 40 18 – 23 50.39 – 34(!) (50.40  
 – 34 24 – 29 N+; 50.39 – 33 25 – 30 N+)  
 22 – 28! 51.31 – 27 (51.31 – 26 17 – 22  
 52.26 x 17 22 x 11 53.32 – 27 28 – 33  
 54.37 – 32 11 – 17 +) 21 – 26 et  
 maintenant deux variantes:

2.1) 52.27 – 21 17 – 22 53.21 – 16 28 –  
 33! et parce que 54.16 – 11 perd sur 22 –  
 27 les blancs doivent donner beaucoup  
 de pions.

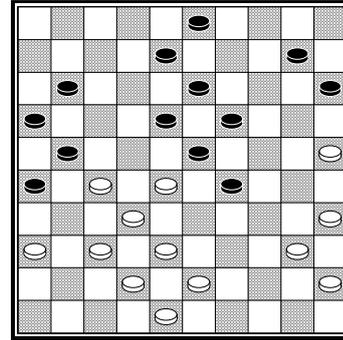
2.2) 52.27 – 22 17 – 21! 53.22 x 33 21 –  
 27 54.32 x 21 26 x 17 55.37 – 32 17 –  
 22 ! et avec un pion de moins les noirs  
 gagnent, par exemple 56.33 – 28 22 x 33  
 57.32 – 27 33 – 38 58.27 – 22 38 – 43  
 59.22 – 17 43 – 49 N+.

**45... 24 x 33 46.28 x 39 8 – 12!  
 47.48 – 42?!**

après 47.31 – 26 12 – 18! 48 – 42 19 –  
 24 les blancs gagnent comme montré ci-

dessus. Les blancs ont tendu un piège à leur adversaire, mais ils sont " cuits ".

**47... 25 – 30!! 48.35 x 13 21 – 27  
 49.32 x 21 17 x 48 50.39 – 33 48 – 31**



**J. Lemstra – un. Zandberg**

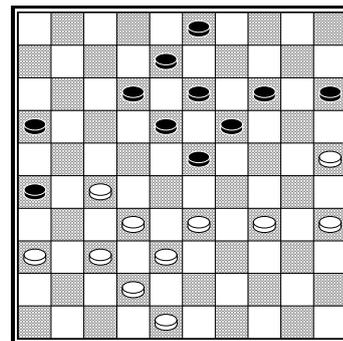
Pionner 29 est le début d'un bon plan "podkowa".(ou position du croissant.)

**1.40 – 34! 29 x 40 2.45 x 34 10 – 14  
 3.38 – 33! 11 – 17**

après 3... 14 – 20 4.25 x 14 19 x 10 5.28  
 x 19 13 x 24 6.34 – 30 3 – 9 7.30 x 19 9 –  
 13 les blancs gagnent par 8.43 – 39 13 x  
 24 9.37 – 31 B+.

3... 15 – 20 4.33 – 29! conduit à un  
 enchaînement mortel.

**4.43 – 38 17 – 22 5.28 x 17 21 x 12**



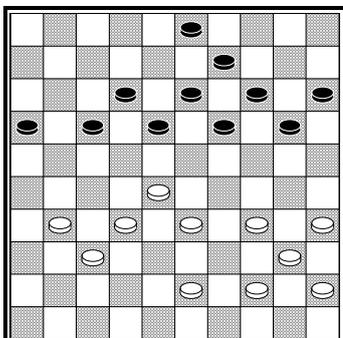
Bien que le pion 28 soit parti, les blancs peuvent utiliser le plan podkowa, encerclant le centre.

**6.33 – 29!**

menace 27 – 22, alors que 23 – 28 32 x  
 23 19 x 28 permet aux blancs de forcer  
 un gain de pion par 38 – 32! 13 – 19 32 x  
 23 19 x 28 37 – 31! 26 x 37 42 x 31 et le  
 menace 27 – 21 ne peut être parée.

6... 12 – 17 7.37 – 31! 26 x 28  
 8.27 – 22 18 x 27 9.29 x 20 15 x 24  
 10.25 – 20 24 x 15 11.38 – 33 28 x 30  
 12.35 x 2

Une belle et très pratique combinaison.



Fennema – C. van Leeuwen

Trait aux noirs : ils peuvent tirer profit des trous dans la position blanche.

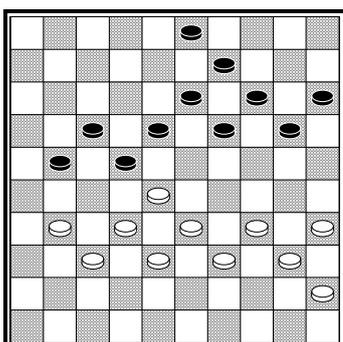
1... 16 – 21!

Les blancs ne peuvent pas attaquer le pion 27 par 31 – 27 à cause de 20- 24 – 29 N+.

2.43 – 38 18 – 22

Les noirs prennent la podkowa. Les blancs perdent contrôle de la case 27. Un pion en <16> n'est pas nécessaire dans cette situation.

3.44 – 39 12 – 18!



menace d'enchaîner par 18 – 23.  
 une réponse logique serait 4.34 – 29 20 – 24! 5.29 x 20 15 x 24 6.39 – 34 14 – 20 7.31 – 26  
 après 7... 34 – 29 20 – 25 8.29 x 20 15 x 14 9.35 – 30 14 – 20 suivi par 18 – 23 avec un enchaînement mortel.  
 7... 22 – 27! 8.34 – 29 18 – 23 9.29 x 18

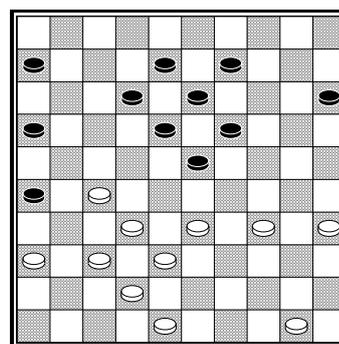
13 x 22 10.40 – 34 20 – 25 11.34 – 29 25 – 30!! 12.29 x 20 30 – 34 et après ce brillant sacrifice les blancs sont complètement bloqués.

4.28 – 23 18 x 29 5.34 x 23 19 x 28  
 6.32 x 23 13 – 19! 7.38 – 32 19 x 28  
 8.32 x 23 20 – 24 9.40 – 34 14 – 19!  
 10.23 x 14 9 x 20

Les noirs ont une très forte attaque. Les blancs ne peuvent pas stopper le débordement.

11.34 – 30 24 – 29 12.33 x 24 20 x 29  
 13.37 – 32 29 – 34 14.32 – 28 22 x 44  
 15.30 x 50 17 – 22

Les blancs abandonnent.



Edelenbos – Haga

L'immédiat 33 – 29 ne fonctionne pas, parce que les noirs répliquent simplement 19 – 24 x 24. Mais les blancs ont préparé ce coup.

1.35 – 30! 9 – 14 2.33 – 29! 6 – 11

Dans la partie les noirs ont joué 23 – 28 32 x 23 19 x 28 38 – 32! 13 – 19 32 x 23 19 x 28 37 – 31 26 x 37 42 x 31 B+.

Il est intéressant d'analyser la position. Les noirs n'ont pas à avoir peur de 27 – 22.

3.50 – 44 11 – 17 4.44 – 39 17 – 21

Après 4... 17 – 22 5.39 – 33 22 x 31 6.36 x 27 les noirs n'ont plus de bon coup.

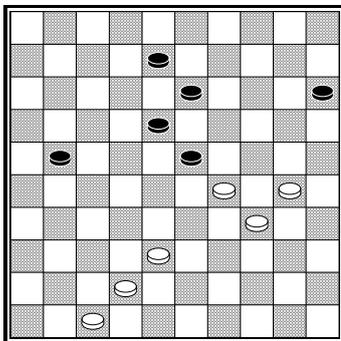
4... 14 – 20 est puni par 5.37 – 31 , 6.27 – 22 B+.

**5.38 – 33 12 – 17**

5... 14 – 20 est suivi par 37 – 31 26 x 28 33 x 22 21 x 32 42 – 37 etc. B+.

**6.48 – 43 17 – 22 7.43 – 38 8 – 12**  
**8.30 – 25 12 – 17 9.27 – 22 17 x 28**  
**10.33 x 22 18 x 27 11.29 x 20 15 x 24**  
**12.39 – 33 19 – 23 13.25 – 20 24 x 15**  
**14.33 – 29**

Et les blancs gagnent.



**Flits – Krajenbrink**

Dans le but d'encercler la position noire, les blancs doivent stopper à la fois 23 – 28 et 21 – 27.

**1.38 – 32!**

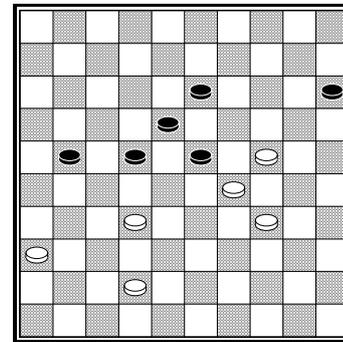
**Exercice 6.1 Répondez aux questions:**

A) Comment les blancs gagnent ils après 1... 15 – 20?

Après 1... 13 – 19 2.42 – 37! 15 – 20 3.37 – 31 21 – 26 les blancs gagnent tactiquement.

B) comment les blancs gagnent ils?

**1... 8 – 12 2.30 – 24 12 – 17**  
**3.47 – 41 17 – 22 4.41 – 36**



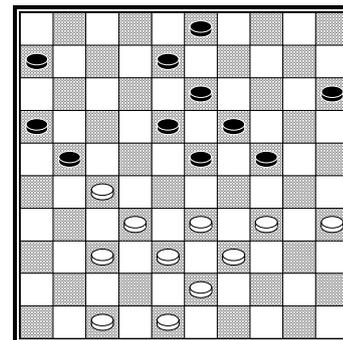
La position noire est surdéveloppée. Mais ils perdent contrôle de la case <27>.

Trois variantes suffisent à le démontrer:

1) 4... 22 – 28 5.42 – 37 21 – 26 6.34 – 30 B+

2) 4... 22 – 27 5.42 – 38 21 – 26 6.32 x 21 26 x 17 7.38 – 32 17 – 22 (17 – 21 36 – 31 21 – 26 31 – 27 +) 8.32 – 27 22 x 31 9.36 x 27 23 – 28 10.34 – 30 B+

3) 4... 21 – 26 5.32 – 27 22 x 31 6.36 x 27 23 – 28 7.34 – 30 B+



**Okken – Sysel**

Les blancs sont en train de construire une construction typique: 30 / 34 / 35 combinée avec la flèche 33 / 38 / 42.

**1.34 – 30! 15 – 20 2.39 – 34 20 – 25**  
**3.48 – 42! 6 – 11**

Le pion 47 est nécessaire pour défendre le pion en 27.

Après 3... 3 – 9 4.33 – 29 24 x 33 5.38 x 29 18 – 22 6.27 x 18 23 x 12 7.29 – 23 19 x 28 8.32 x 23 13 – 18 9.23 – 19 les blancs conservent l'attaque sur l'aile droite.

**4.33 – 29! 24 x 33 5.38 x 29 11 – 17**

6.43 – 39 3 – 9 7.29 – 24!

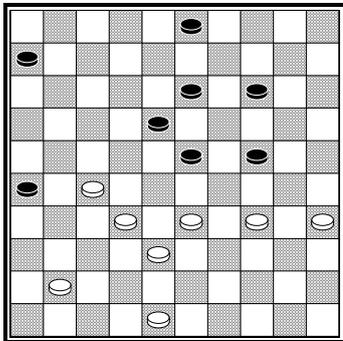
Interdisant la retraite des noirs 18 – 22.

7... 21 – 26 8.39 – 33 8 – 12?

Une meilleure défense aurait été 17 – 22  
 9.47 – 41 22 x 31 10.41 – 36 8 – 12  
 11.36 x 17 12 – 17 12.33 – 28 9 – 14  
 13.42 – 38 16 – 21! 14.27 x 16 18 – 22  
 15.38 – 33 22 – 27 16.32 x 12 23 x 41  
 etc.

9.33 – 28 17 – 21 10.28 – 22! 9 – 14  
 11.22 – 17

Et les blancs gagnent.



V. Tomass – J. Depaepe  
*Wch Jeunes. 2002*

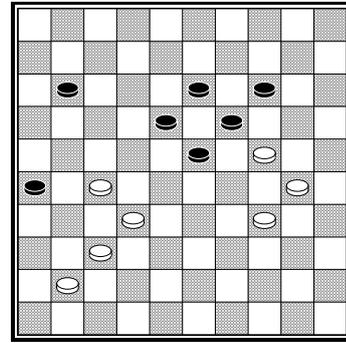
1.48 – 42 14 – 19?

C'est un mauvais coup. La construction  
 13/ 18 / 19 / 23 est faible. Plus flexible est  
 14 – 20 après quoi le pion 13 peut encore  
 jouer.

2.33 – 29! 24 x 33 3.38 x 29 6 – 11  
 4.35 – 30 3 – 9 5.29 – 24!

Un coup typique de la podkowa,  
 empêchant la retraite 18 – 22.

5... 9 – 14 6.42 – 37!!



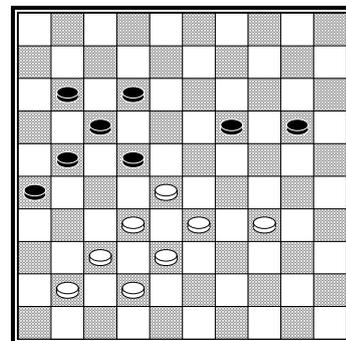
Un coup brillant, qui bloque les noirs  
 d'une façon très spéciale 6...42 – 38? 11  
 – 16! 7.38 – 33 16 – 21! 8.27 x 16 18 –  
 22! ne mènerait qu'à la remise.

6... 11 – 17 7.41 – 36 17 – 22  
 8.36 – 31 22 – 28

Les blancs ont calculé cette position.  
 Dans la fin de partie ils tirent profit du  
 pion en 26 qui peut être utilisé pour une  
 combinaison.

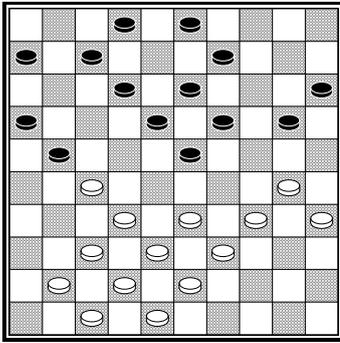
9.34 – 29 23 x 25 10.32 x 12 19 x 30  
 11.12 – 7 30 – 34 12. 7 – 1 34 – 39  
 13. 1 – 6 39 – 43 13.37 – 32! 26 x 28  
 14.6 x 48 13 – 19 15.48 – 34

et les noirs abandonnent.



E. van Hierden – S. Buurke

**Exercice 6.2** trait aux noirs Ils disposent  
 d'un plan gagnant pour bloquer les blancs  
 . Essayez de le trouver!



L. Schnieders – M. Sanders

1.33 – 29 2 – 8

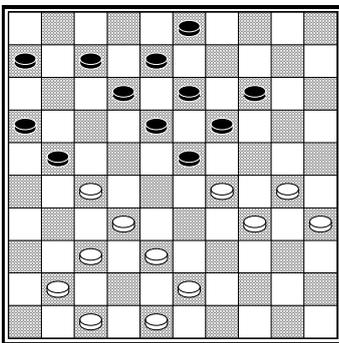
Plus flexible est 1.30 – 25 en attente du bon moment pour jouer 33 – 29 en vue d'encercler le centre noir.

2.39 – 33 20 – 24?

C'est une erreur classique dans de telles positions. Les noirs pionnent trop tôt en <24>. Il est meilleur d'attendre de jouer 20 – 24 x 24, parce que les blancs auront des choix difficiles.

Après 27... 21 – 26 28.41 – 36 6 – 11 les blancs ne peuvent pas attendre plus longtemps et peuvent jouer 29.30 – 25! après 11 – 17 30.25 x 14 les noirs ne doivent pas prendre 9 x 20 à cause de 29 – 24 19 x 28 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 37 – 32 28 x 37 42 x 2 B+. Mais ils peuvent prendre en arrière avec 30... 19 x 10 et la partie continue.

29.33 – 29! 24 x 33 30.38 x 29 9 – 14  
31.42 – 38!



S'échapper de la podkowa en jouant 31.. 23 – 28 32.32 x 23 19 x 28 n'est pas satisfaisant pour les noirs après 33.29 – 24! 21 x 32 34.38 x 27 avec avantage pour les blancs, par exemple 3 – 9 35.30 – 25 14 – 19 36.34 – 30 9 – 14 37.43 –

38 7 – 11

après 6 – 11? 38.48 – 42! les blancs ont une position gagnante, par exemple 18 – 23 39.27 – 21! 16 x 27 40.38 – 32 27 x 38 41.42 x 22 B+.

38.48 – 42 11 – 17 39.27 – 22! 18 x 27 40.24 – 20! 13 – 18! 41.20 x 9 19 – 24 42.30 x 19 27 – 32! 43.38 x 27 8 – 13 44.19 x 8 12 x 14 45.35 – 30 avec une meilleure fin de partie pour les blancs.

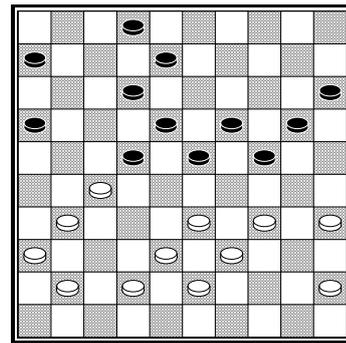
Après 31.3 – 9 les blancs obtiennent une terrifiante podkowa: 32.38 – 33 21 – 26 33.43 – 39 7 – 11 34.30 – 24! 19 x 30 35.35 x 24

menace 24 – 19 suivi par 37 – 31 etc.

35... 14 – 19 36.24 – 20 11 – 17

36... 9 – 14 37.20 x 9 13 x 4 est puni par 37 – 31! B+.

37.20 – 15 9 – 14 38.29 – 24 19 x 30 39.34 x 25 17 – 21 40.39 – 34 6 – 11 41.34 – 30 11 – 17 42.33 – 28 B+.



Alchul – Michailovskaja

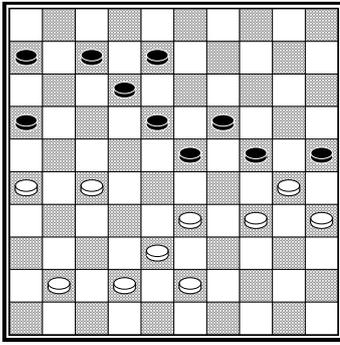
Le faux marchand de bois est souvent utilisé comme un moyen d'obtenir un encerclement podkowa. L'encercllement commence en cassant le faux marchand de bois.

33.31 – 26! 22 x 31 34.36 x 27 20 – 25

Le centre noir n'est pas fort, le pion 15 est faible et les noirs n'ont pas de contrôle en <9> et n'ont aucune formation active. Les blancs construisent le caractéristique 30 / 34 / 35.

35.34 – 30 25 x 34 36.39 x 30 2 – 7

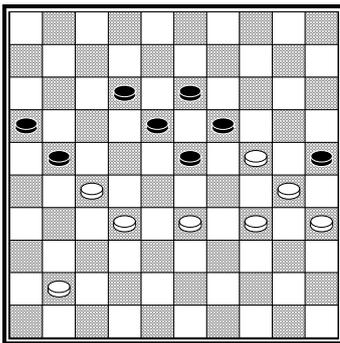
37.45 – 40 15 – 20 38.40 – 34 20 – 25



**39.38 – 32!**

Un coup parfait. Les blancs ne doivent pas jouer trop vite 33 – 29 x 29 après quoi les noirs pourraient échapper à la podkowa par 23 – 28! Mais le premier coup élimine la possible échappatoire 23–28.

**39...**      **6 – 11**   **40.43 – 38**   **11 – 17**  
**41.33 – 29**   **24 x 33**   **42.38 x 29**   **17 – 21**  
**43.26 x 17**   **12 x 21**   **44.29 – 24**   **8 – 13**  
**45.42 – 38**   **7 – 12**   **46.38 – 33**



Malgré la podkowa des blancs, les noirs peuvent encore défendre la position avec 46... 21 – 26!

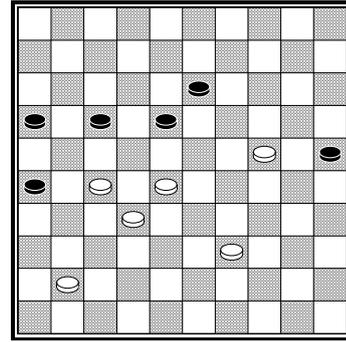
1) **47.33 – 28**   **16 – 21!**   **48.27 x 16**   **26 – 31**  
**49.41 – 36**   **31 – 37**   **50.32 x 41**   **23 x 32**  
**51.41 – 37**   **32 x 41**   **52.36 x 47**   **12 – 17** et malgré le déficit d'un pion les noirs ont la remise.

2) **47.41 – 37**   **12 – 17**   **48.33 – 28**   **17 – 21**  
**49.34 – 29**   **25 x 34**   **50.29 x 40**   **19 x 30**  
**51.28 x 8**   **18 – 23**   **52.35 x 24**   **23 – 28**  
**53.32 x 23**   **21 x 41 =**.

**46...**      **12 – 17**   **47.33 – 28**   **21 – 26**

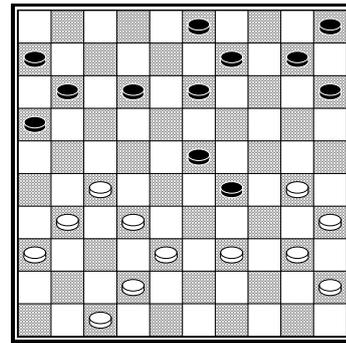
Avec la manœuvre suivant les blancs possèdent toutes les cases stratégiques.

**48.34 – 29!**   **23 x 34**   **49.30 x 39**   **19 x 30**  
**50.35 x 24**



**50...**      **16 – 21**   **51.27 x 16**   **18 – 22**  
**52.39 – 33**   **26 – 31**   **53.41 – 37!**   **31 x 42**  
**54.33 – 29**   **22 x 33**   **55.29 x 47**

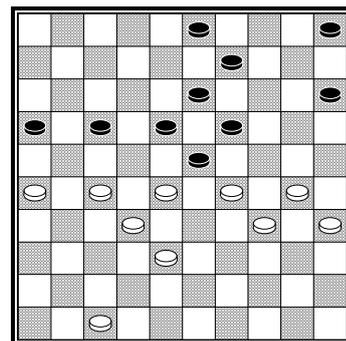
Les noirs abandonnent.



**Mistsjanski – Zvirbulis**

Après l'échange du pion 29 les blancs peuvent encercler le centre noir.

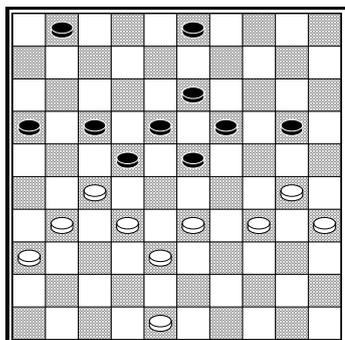
**30.40 – 34**   **29 x 40**   **31.45 x 34**   **10 – 14**  
**32.39 – 33**   **14 – 19**   **33.33 – 29!**   **12 – 18**  
**34.38 – 33**   **11 – 17**   **35.42 – 38**   **17 – 22**  
**36.31 – 26**   **22 x 31**   **37.36 x 27**   **6 – 11**  
**38.33 – 28**   **11 – 17**



**Exercice 6.3** les blancs exécutent un coup de dame. Essayez de le trouver!

Si les noirs jouent 38... 5 – 10 et les blancs continuent avec 39.38 – 33

**Exercice 6.4** Comment les blancs gagnent ils après 39... 10 – 14 ou 39... 11 – 17?



**Tj. Goedemoed – P. Hoopman**

Les blancs peuvent jouer 31 – 26 22 x 31 36 x 27 17 – 22 33 – 29 etc. mais ils ont un meilleur plan, après quoi les noirs échappent difficilement à la défaite.

**37.48 – 42 1 – 6**

La meilleure défense consiste en 20 – 25 suivi par 3 – 9.

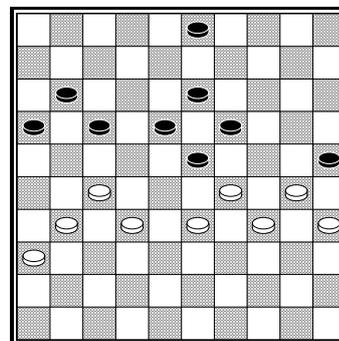
**38.33 – 28 22 x 33 39.38 x 29 6 – 11**

Il est trop tard maintenant pour 20 – 25: 40.31 – 26 3 – 9 41.29 – 24! 9 – 14 42.42 – 38 23 – 29 42... 17 – 22 43.38 – 33 22 x 31 44.36 x 27 est une fin mortelle pour les noirs.

**40.42 – 38 20 – 25**

40... 17 – 22 41.31 – 26 22 x 31 42.36 x 27 3 – 9 43.20 – 25 19 – 24 44.25 x 3 24 x 42 45.32 – 28 23 x 21 46.26 x 6 assure une mauvaise fin de partie pour les noirs.

**41.38 – 33**



Le podkowa est comme une corde autour du cou des noirs.

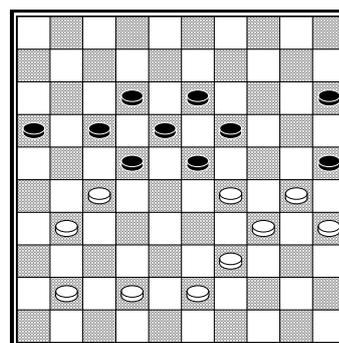
**41... 17 – 22 42.31 – 26 22 x 31 43.36 x 27 11 – 17 44.33 – 28 3 – 8**

Les blancs finissent la partie avec une manœuvre connue comme dans la partie Alchul – Michailovskaja.

**45.29 – 24 8 – 12**

**46.34 – 29 23 x 34 47.30 x 39 19 x 30 48.35 x 24**

Les blancs ont pris toutes les cases stratégiques et les noirs n'ont aucune défense. Après 16 – 21 27 x 16 18 – 22 39 – 33 12 – 18 32 – 27 22 x 31 26 x 37 les noirs abandonnent.



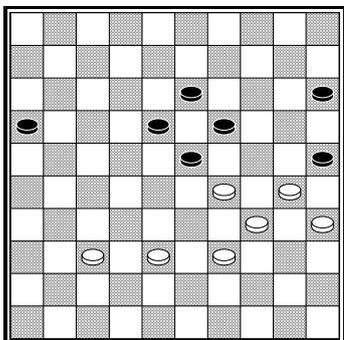
**H. Jansen – J. Stokkel**

**43.41 – 36 17 – 21 44.42 – 38 21 x 32 45.38 x 27 12 – 17 46.31 – 26 22 x 31 47.36 x 27**

Les blancs cassent leur propre faux marchand de bois dans le but d'encercler le centre noir. après 23 – 28 48.30 – 24 19 x 30 49.35 x 24 17 – 22 50.43 – 38 22 x 31 51.26 x 37 les blancs gagnent le

pion 28.

**47... 17 – 22**  
**48.43 – 38 22 x 31**



**49... 15 – 20?**

49... 16 – 21 50.38 – 32 21 – 26 51.32 – 27 23 – 28 52.30 – 24 19 x 30 53.35 x 24 semble perdant pour les noirs, mais après 53... 15 – 20! 54.24 x 15 13 – 19 les blancs ne peuvent pas gagner!

**50.38 – 32 20 – 24**

50... 16 – 21 51.37 – 31 21 – 26 52.31 – 27 20 – 24 53.29 x 20 25 x 14 54.30 – 24 19 x 30 55.35 x 24 14 – 19 56.34 – 30 B+.

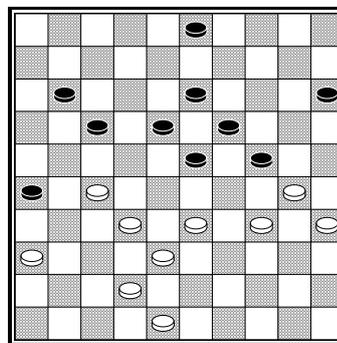
**51.29 x 20 25 x 14 52.32 – 27 14 – 20**

**Exercice Montrez** comment les blancs gagnent après 52.... 23 – 28.

**53.37 – 32**

A la fois 53... 20 – 24 54.39 – 33 B+ et 53... 20 – 25 54.30 – 24 19 x 30 55.35 x 24 perdent. Les noirs abandonnent.

Dans le diagramme suivant nous verrons un exemple de cette stratégie.



**G. Kolk – K. Posthumus**

Les blancs ont construit la structure podkowa. A cause du pion faible en 15 et le manque de formations noires sur l'autre aile, les blancs ont plusieurs plans. Le plan qui consiste à aller en <29> ne fonctionne pas ici. 1.33 – 29 24 x 33 2.38 x 29 17 – 22 ne donne rien aux blancs. Les noirs attaquent <27> à nouveau.

Meilleur est 1.27 – 21 qui forcent Trait aux noirs 3 – 9 2.21 x 12 18 x 7 3.33 – 29 24 x 33 4.38 x 18 13 x 22 6.34 – 29 avec une bonne position d'attaque.

Mais il y a un autre plan important: prendre le contrôle des ailes dans une partie classique fermée.

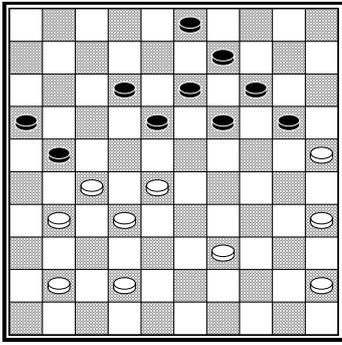
**1.33 – 28! 24 – 29**

1... 26 – 31 2.27 – 22 simplement gagne un pion pour les blancs. après 1... 15 – 20 2.48 – 42 la menace 27 – 22 ne peut pas être parée.

**2.36 – 31! 29 x 40 3.35 x 44 26 x 37**  
**4.42 x 31 15 – 20 5.31 – 26**

Après 20 – 25 6.48 – 43 25 x 34 7.27 – 22 18 x 27 8.32 x 12 23 x 32 9.38 x 27 19 – 24 10.27 – 22 les blancs ont de bonnes chances de gain.

Parfois dans une position podkowa au lieu de jouer 33 – 29 vous pouvez jouer 33 – 28 avec le contrôle de l'aile!



### Cousijnsen – Goedemoed

Après 38.31 – 26 12 – 17 39.39 – 33 les noirs pouvaient jouer 39... 20 – 24 (39... 18 – 23 est bon aussi) 40.41 – 37 18 – 23!! 41.42 – 38 13 – 18 42.45 – 40 14 – 20 43.25 x 14 9 x 20 44.40 – 34 20 – 25 45.37 – 31 3 – 8 et les blancs sont bloqués complètement. Une belle façon de gagner!

**38.42 – 37 21 – 26 39.39 – 33**

39.41 – 36 20 – 24 40.45 – 40 3 – 8 perd aussi : les blancs ne peuvent pas jouer 41.40 – 34 à cause de le coup Philippe alors que après 41.39 – 33 3 – 8 42.45 – 40 12 – 17 les blancs doivent se diriger vers mauvaise fin de partie avec 43.33 – 29 24 x 22 44.32 – 28 22 x 33 45.27 – 21 16 x 27 46.31 x 11, bien que 43.40 – 34 échoue à cause de 24 – 30 44.35 x 24 19 x 39 45.33 x 44 18 – 22 N+.

**39... 12 – 17 40.45 – 40 20 – 24  
41.41 – 36 17 – 21**

La fermeture du trèfle est décisive ici.

**42.28 – 22 18 – 23**

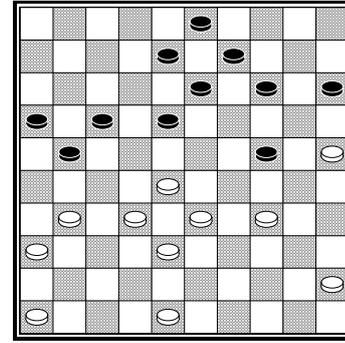
Les blancs abandonnent . Après 43.33 – 28 à la fois 43... 3 – 8 44.40 – 34 24 – 30 etc. N+ et 43... 14 – 20 44.25 x 14 9 x 20 45.40 – 34 24 – 29!

45... 20 – 25? échoue sur 22 – 17 et 34 – 29 B+

46.34 – 30 20 – 24!

46... 20 – 25? échoue to 47.22 – 17 et 28 – 22 – 18 =

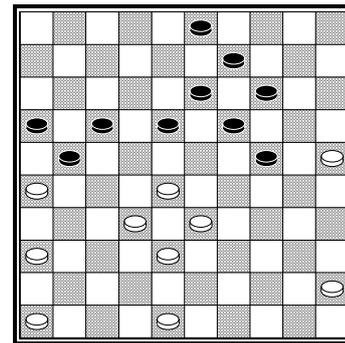
47.30 – 25 3 – 9 N+ gain.



### C. v.d. Tak – Krajenbrink

Les joueur des noirs dans la précédent partie a reconnue une stratégie exécutée dans la partie que nous allons étudier. Voyons maintenant, une étude du célèbre entraîneur Johan Krajenbrink. Il montre comment vous pouvez tirer profit de l'étude des parties et des stratégies d'autres joueurs!

**35... 13 – 19 36.34 – 29 8 – 13  
37.29 x 20 15 x 24 38.31 – 26**



**38... 18 – 23!**

Les noirs gagnent de l'espace sur leur aile gauche après le faible 36.34 – 29. Parce que les blancs manquent de pions en 37 et 39 leur centre n'a aucune puissance. Les noirs peuvent bloquer leur adversaire en utilisant le blocage des pions 16 / 17 / 21 pour son propre bénéfice. Parce que le pion 46 reste très en arrière ce blocage n'est pas économique pour les blancs.

**39.36 – 31 14 – 20 40.25 x 14 9 x 20**  
Accentue l'espace sur l'aile gauche.

**41.31 – 27 13 – 18**

42.48 – 43 23 – 29 43.43 – 39 29 – 34!

44.39 x 30 24 x 35 45.33 – 29 19 – 24

46.38 – 33 24 – 30 47.28 – 23 20 – 25

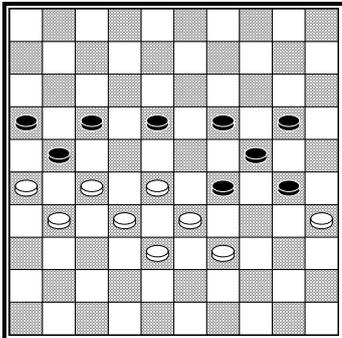
48.23 x 12 17 x 8 49.26 x 17 35 – 40

50.45 x 34 30 x 37 N+.

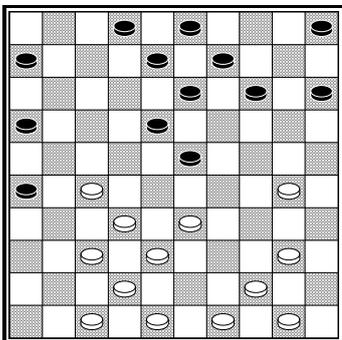
42.45 – 40 23 – 29 43.40 – 35 20 – 25  
44.48 – 43 3 – 9

La marche du pion savant devient décisive.

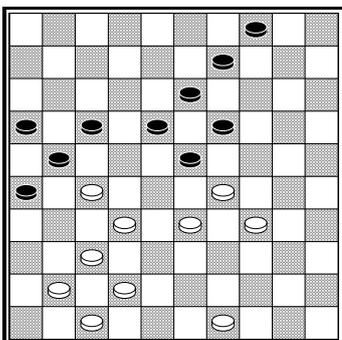
45.46 – 41 9 – 14 46.41 – 37 14 – 20  
47.37 – 31 25 – 30 48.43 – 39



Les noirs peuvent finir le travail en faisant le pseudo sacrifice 48... 30 – 34! 49.39 x 30 20 – 25 +. Dans la partie ils gagnent la fin de partie après 48... 20 – 25 49.28 – 22 etc.



**Exercice 6.5** comment les blancs forcent ils le gain?



**Exercice 6.6** comment les blancs forcent ils le gain?



**Excellence**



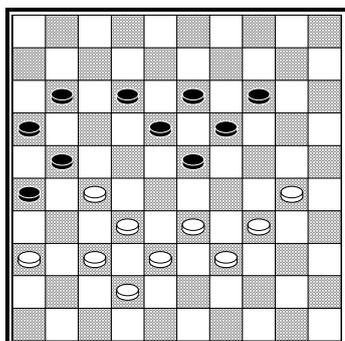
**Honneur**



## 7.L'encerclement

### échoue

Une structure podkowa ne mène pas toujours à un encerclement réussi, notamment si le centre adverse est fort. Parfois le jeu tourne contre le joueur disposant d'une structure podkowa.



**Korenevski – Agafonow**

Le centre noir est prêt à être encerclé. S'ils jouent 1... 14 – 20? les blancs réalisent l'encerclement par 2.33 – 29!  
Sur 1... 11 – 17 les blancs jouent 2.33 – 28!

Les noirs cependant utilisent un important sacrifice to strip down la position blanche:

**1... 23 – 28! 2.33 x 22 19 – 23**

Après ce sacrifice les noirs menacent de déborder par 11 – 17 22 x 11 16 x 7 27 x 16 23 – 28 32 x 23 18 x 40.

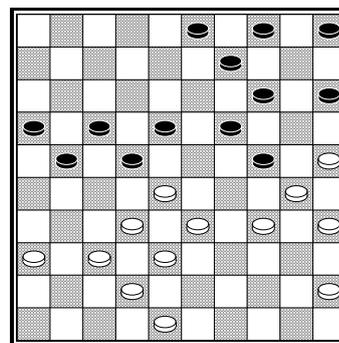
Les blancs peuvent s'échapper miraculeusement en jouant 37 – 31 26 x 48 16 – 11 48 x 19 11 x 2 40 – 45 36 – 31 45 – 50 38 – 32 19 x 26 2 x 10 =.

**3.36 – 31 11 – 17 4.22 x 11 16 x 7  
5.27 x 16 23 – 28 6.32 x 23 18 x 40  
7.39 – 34 40 x 29 8.31 – 27**

Dans la partie 8... 13 – 18? a été joué, mais nous allons montré la suite la plus forte jouer pour les noirs.

**8... 13 – 19 9.37 – 32 14 – 20  
10.30 – 25 20 – 24**

Avec un débordement gagnant pour les noirs.



**Goedemoed – Slotboom**

Les noirs ont construit la structure podkowa dans le but d'encercler le centre blanc, mais ce centre est fort. Les pions 36 / 37 / 42 / 48 assure le contrôle de <27>. Les blancs veulent jouer 45 – 40 suivi par 34 – 29 mais tombent sur une possibilité tactique pour les noirs: 31.45 – 40 15 – 20! 32.34 – 29 21 – 27! 33.32 x 23 4 – 10 34.26 x 17 19 x 39 35.30 x 19 14 x 45 36.25 x 14 10 x 19 N+ .

31.45 – 40 15 – 20 32.37 – 31 18 – 23 conduit à un pion suspendu en <40>.

**31.34 – 29 5 – 10 32.29 x 20 15 x 24  
33.45 – 40 22 – 27**

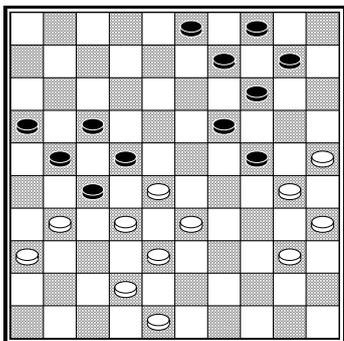
Les noirs cherchent encore à gagner la partie. Ils ont cependant à défendre leur position. Exemple 33... 18 – 23 34.40 – 34 21 – 27 35.32 x 12 23 x 43 36.48 x 39 22 – 28 37.33 x 22 24 – 29 38.34 x 23 19 x 8 avec un petit avantage pour les blancs.

Après le dangereux 33... 9 – 13 34.40 – 34 les noirs ne doivent pas jouer 3 – 9? 35.34 – 29 10 – 15 36.29 x 20 15 x 24 37.28 – 23 19 x 39 38.30 x 8 et 39 – 44 est puni par 25 – 20 14 x 25 35 – 30 25 x 34 32 – 28 22 x 33 38 x 49 +.

34... 4 – 9 est aussi meilleur pour les blancs après 35.37 – 31 3 – 8 36.31 – 26.

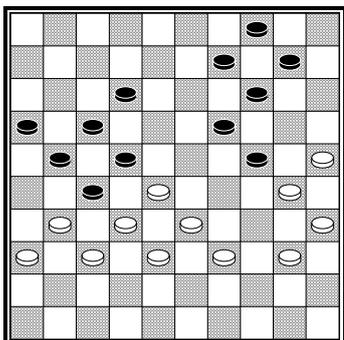
Le timing de 22 – 27? est mauvais. Les ailes noires ne sont pas soutenues par des pions au centre. Et cela prend du temps pour amener le pion 3 en <18>.

**34.37 – 31 18 – 22**



Les blancs peuvent réaliser un plan simple par 35.40 – 34 3 – 8 36.34 – 29 10 – 15 37.29 x 20 15 x 24 38.33 – 29! 24 x 33\* 39.28 x 39 8 – 12 40.31 – 26 et leur position est supérieure. Après 22 – 28 11.32 x 23 19 x 28 12.38 – 33 28 – 32 13.33 – 29 l'attaque noire est stoppée. Les blancs choisissent la variante tactique dans le but de surprendre l'adversaire, à qui il reste peu de temps à la pendule.

**35.42 – 37 3 – 8 36.48 – 43 8 – 12  
37.43 – 39**



**37... 12 – 18?**

Les noirs auraient dû jouer 37... 21 – 26 38.32 x 21 16 x 27. les blancs ne peuvent pas suivre avec 39.37 – 32 26 x 37 40.32 x 21 17 x 26 41.28 x 8 débordement, à cause de la belle réplique 19 – 23 : 42.30 x 28 9 – 13 42.8 x 19 14 x 45 N+.

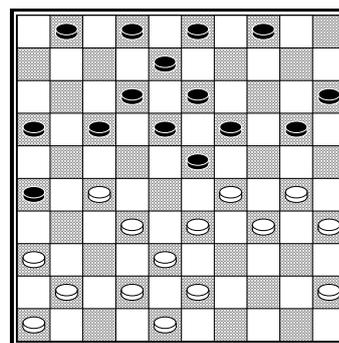
37... 21 – 26 38.32 x 21 16 x 27 38.39 – 34! *empêche le pionnage en arrière* 19 – 23 28 x 19 24 x 13 33 – 28 B+.

38... 12 – 18 39.25 – 20 24 x 15\* 40.33 – 29 2 x 42 41.31 x 24 42 x 31 42.36 x 27 14 – 19 43.24 x 13 9 x 18 44.29 – 23 18 x 29 45.34 x 23 et les noirs peuvent

défendre leur mauvaise position.

**38.28 – 23!**

Les noirs sont pris dans un piège bien préparé. Après 38... 18 x 29 39.39 – 34! Les noirs n'ont aucun bon coup et perdent! Dans la partie 38... 19 x 28 39.32 x 12 17 x 8 40.30 x 19 14 x 23 a été joué et après 41.31 – 26 Les noirs abandonnent.



**M. Kroesbergen – J. v.d. Akker**  
*trait aux noirs*

**Exercice 7.1** décrivez les caractéristiques de cette position. Est elle meilleure pour les blancs ou pour les noirs et pourquoi? Quels coups les noirs peuvent-ils jouer et quel coup ne doivent-ils pas jouer?



Promotion B

## **Solutions section 3**

### **leçon 1: Tempo-classics**

**1.1** La différence de temps = -4. Les blancs ont plus de temps d'attente et ont donc la meilleure position.

**1.2** La différence de temps = -1. Cependant, plus important que le développement ici est la faiblesse du pion noir en 15 et les blancs peuvent utiliser la formation Olympique. La position est meilleure pour les blancs.

**1.3** La différence de temps = -10. Parfois C'est trop, parce que l'adversaire peut casser la structure classique ouverte. Ici les noirs ne peuvent pas casser la position, aussi cette position est très bonne pour les blancs.

**1.4** La différence de temps = -4. les deux joueurs n'ont aucune faiblesse, donc la position est meilleure pour les blancs.

### **leçon 2: pions faibles**

**2.1** 27 – 21 suivi par 28 – 23 B+.

**2.2** A) 34 – 30 13 – 18 N+  
B) 35 – 30 24 x 35 33 – 29 17 – 22 N+  
C) 27 – 22 21 – 26 22 x 11 16 x 7 34 – 30 13 – 18 N+

**2.3** 25 – 20! B+

**2.4** 48 – 42? conduit à la partie Ricou – Garoute (24 – 29! 33 x 24 17 – 22 28 x 17 21 x 12 etc. N+). Mais les blancs peuvent jouer 48 – 43!

**2.5** 15 – 20! comme dans la partie Alfaisi – Tsjizjow.

**2.6** les blancs ne doivent pas jouer 31 – 26? parce que le sacrifice 16 – 21 devient fort dans ce cas, et les blancs perdraient le contrôle de <27>. Les blancs peuvent jouer 34 – 30! 25 x 34 39 x 30 3 – 9 43 –

39 9 – 14 45 – 40 23 – 29 30 – 25 et maintenant:

1) 18 – 23 31 – 26 13 – 18 28 – 22! 17 x 37 27 – 21 16 x 27 35 – 30 24 x 44 33 x 42 44 x 33 38 x 7 B+.

2) 17 – 21 31 – 26 11 – 17 28 – 22 17 x 37 26 x 8 13 x 2 27 – 21 16 x 27 35 – 30 24 x 44 33 x 42 44 x 33 38 x 29 B+

### **leçon 3: contrôle de l'aile**

**3.1** A) 23 – 29 28 – 23 19 x 39 30 x 8 12 x 3 27 – 21 16 x 27 32 x 43 B+

B) 16 – 21 27 x 16 24 – 29 33 x 24 18 – 22 24 – 20 22 x 31 20 x 7 B+

**3.2** A) 17 – 22 26 – 21 22 x 31 33 – 28 16 x 27 32 x 21 23 x 32 38 x 36 +

B) 30 – 24 19 x 30 39 – 33 20 – 24 33 – 28 13 – 19 27 – 22 B+

**3.3** Après 1.34 – 30! Les noirs doivent abandonner leur formation olympique, parce que 7 – 11 serait suivi par le coup Springer avec 27 – 22! 18 x 27 32 x 21 23 x 41 21 – 17 ad lib. 42 – 37 41 x 32 38 x 7 B+. 1.34 – 30 24 – 29 2.30 – 25 6 – 11 3.35 – 30 11 – 17 4.37 – 31 26 x 37 5.42 x 31 7 – 11 6.31 – 26 11 – 16 7.48 – 42 (16 – 21 8.27 x 16 18 – 22 9.32 – 27+) B+ après 34 – 30 6 – 11 37 – 31! 26 x 37 42 x 31 les blancs contrôlent les deux ailes.

**3.4** 34.39 – 33 10 – 14 33 x 24 14 – 20 27 – 21! 20 x 29 21 – 16! 11 – 17 48 – 42 8 – 12 45 – 40 18 – 22 30 – 24! etc. B+

**3.5** 28 – 23 19 x 48 30 x 8 12 x 3 27 – 21 16 x 27 32 x 34 48 x 30 35 x 24 B+

**3.6** 27 – 21 16 x 27 32 x 21 23 x 32 38 x 27 et le trèfle est décisif.

### **leçon 4: avancée Ghestem**

**4.1** 29 – 34 25 – 20 14 x 25 22 – 18 13 x 31 28 – 22 34 x 43 38 x 49 25 x 34 33 – 29 24 x 33 42 – 38 33 x 42 48 x 8 et les blancs gagnent (Diouf mémorial 1981)

**4.2** 34 – 29 et maintenant:

1) 24 x 33 38 x 29 23 x 34 37 – 31 26 x 37 32 x 41 21 x 23 44 – 40 18 x 27 40 x 20 B+.

2) 23 x 34 37 – 31! 26 x 37 32 x 41 et maintenant:

2.1) 21 x 23 44 – 40 18 x 27 40 x 29

2.2) 21 x 43 48 x 30 18 x 27 28 – 23 19 x 28 30 x 10 B+

## leçon 5: Tactique

**5.1** 34 – 30? 25 x 34 39 x 30 17 – 22 28 x 26 23 – 28 32 x 12 13 – 18 12 x 23 19 x 48 30 x 10 48 x 47 B+.

**5.2** 28 – 23 19 x 39 30 x 10 4 x 15 36 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 40 – 34 ad lib. 35 x 4 B+

**5.3** 31 – 27 21 – 26 27 – 22 12 – 18\* 34 – 29 23 x 43 48 x 39 18 x 27 32 x 21 26 x 17 28 – 23 19 x 28 33 x 2 +

**5.4** 27 – 22 18 x 40 45 x 3 B+

**5.5** 39 – 34 8 – 12 32 – 28! 23 x 21 26 x 8 13 x 2 34 – 29 B+

**5.6 A)** le pion en <10>

B) un Coup Royal par 27 – 22 37 – 31 32 x 21 40 x 7 B+

C) 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 27 – 21 16 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 3 B+

**5.7** 24 – 29! 22 x 11 16 x 7!

1) 26 x 17 7 – 11 33 x 24 11 x 42 N+

2) 33 x 24 20 x 29 26x 17 29 – 34 40 x 18 13 x 44 N+

**5.8** 28 – 22 18 x 27 33 – 29 24 x 31 41 – 37 27 x 49 36 x 9 3 x 14 37 – 31 26 x 37 48 – 42 37 x 48 40 – 35 49 x 40 45 x 34 48 x 30 35 x 2 25 – 30 2 x 35 20 – 24 35 x 10 5 x 14 50 – 44 (Goedemoed 2009) B+

**5.9** 38 – 33 29 x 47 36 – 31 26 x 37 32 x 41 47 x 30 35 x 2 B+

**5.10** 17 – 22 26 x 28 19 – 24 28 x 30 35 x 44 N+

**5.11** 28 – 22 9 – 13 32 – 28 (créant un

temps de repos) 35 – 30 21 x 32 33 – 29 18 x 27 29 – 24 20 x 29 34 x 5 25 x 34 5 x 46 B+

**5.12** 21 – 16? 4 – 9 16 x 7 18 – 22 27 x 20 15 x 43 48 x 39 8 – 12 7 x 18 13 x 42 +

**5.13** 27 – 21!

1) 16 x 27 32 x 21 23 x 41 21 – 17 ad lib. 42 – 37 41 x 32 38 x 7 B+

2) 26 x 17 25 – 20 24 x 15 33 – 29 23 x 34 28 – 22 17 x 28 32 x 5 B+

**5.14** 24 – 29 33 x 24 14 – 20 25 x 14 9 x 29 39 – 34 19 – 24 28 x 17 11 x 33 34 x 12 6 – 11 30 x 19 11 – 17 12 x 21 16 x 40 N+.

**5.15** seul Le gambit Dussaut 1.27 – 22! 18 x 27 2.33 – 29 (13 – 18 3.29 – 24) gagnent. Les 2 autres possibilités ne sont pas bonnes, ni 1.33 – 29? 19 – 24! N+ ni 1.34 – 30? 18 – 22 2.27 x 20 21 – 27 3.32 x 21 13 x 14 N+.

**5.16** 1.39 – 33! (menace 34 – 30 et 30 – 24) 14 – 20 2.27 – 21! 26 x 17 3.33 – 29 13 – 18 4.28 – 22 17 x 28 5.34 – 30 23 x 25 6.32 x 3 B+

## leçon 6: encerclant le centre

**6.1 A)** 2.32 – 28 23 x 32 3.30 – 25 B+

B) 4.32 – 28 ad lib. 5.30 – 25 ad lib. 25 x 3 B+

**6.2** 20 – 25 41 – 36 11 – 16 34 – 29 19 – 24 29 x 20 25 x 14 28 – 23 22 – 27 (marchand de bois mortel) 33 – 29 12 – 18 23 x 12 17 x 8 etc. N+

**6.3** 28 – 22 17 x 37 47 – 42 37 x 48 27 – 22 18 x 27 29 x 18 13 x 22 30 – 25 48 x 30 35 x 4 B+

**6.4** 30 – 24 19 x 39 28 x 8 39 x 37 8 – 2 B+

**6.5** 33 – 28! et maintenant:

1) 5 – 10 (ou 14 – 20) 28 x 19 13 x 35 37 – 31 26 x 28 27 – 21 16 x 27 38 – 32 ad

lib. 42 x 4 B+

2) 14 – 19 30 – 24 19 x 30 28 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 28 40 – 34 30 x 39 44 x 4 B+

3) 13 – 19 30 – 24 19 x 30 28 x 10 15 x 4\* 40 – 35 30 – 34 48 – 43 gagnant le pion 34.

4) 23 – 29 28 – 23 B+1

**6.6** 33 – 28! menace à la fois 29 – 24 et 28 – 22 34 – 30 32 x 3 +. en 18 – 22 29 x 18 à la fois après 22 x 33 27 – 22 B+ et 22 x 31 28 – 22 B+ les blancs exécutent un coup de dame gagnant.

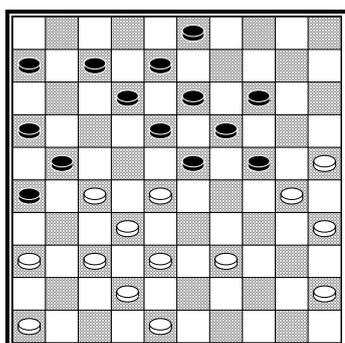
### leçon 7: L'encerclement échoue

**7.1** Les blancs contrôlent <27> et <29>. Les noirs possèdent <23>. ils n'ont pas encore perdu le contrôle <24>, parce que ils peuvent combattre pour cette case stratégique en jouant 20 – 24 x 24 à n'importe quel moment. Les blancs ont une faiblesse en <45> et aussi peu de coup d'attente. Les noirs peuvent donc attendre en jouant 20 – 24 x 24. Si ils pionnent trop tôt, les blancs pionnent en arrière par 33 – 29 x 29 et obtiennent un bon encerclement. Parce que les blancs ne peuvent pas garder le contrôle de <29> la position noire est meilleure.

Aussi les noirs ne jouent certainement pas 22... 20 – 24?

**22... 4 – 9 23.41 – 37 1 – 6 24.43 – 39** bien que la flèche 33 / 38 / 42 n'est pas active les noirs peuvent pionner en <24>.

**24... 20 – 24 25.29 x 20 15 x 24 26.30 – 25 17 – 21 27.33 – 28 2 – 7 28.34 – 30 9 – 14**



Les noirs ont une bonne position, alors que l'aile gauche blanche est faible avec un pion inactif en <46>.

La position blanche n'est pas encore sans espoir, mais après 29.38 – 33? Les noirs gagnent par un coup Weiss (vous pouvez le trouver par vous-même!).



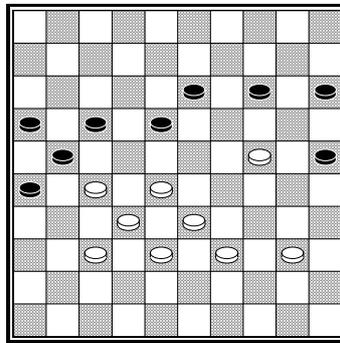
Promotion C



Promotion E

# Section 4

## Right wing attack



L'attaque de l'aile droite est un style de jeu populaire. L'attaque de l'aile droite se caractérise par un pion taquin en <24>, supporté par un centre fort. Quelquefois on installe un autre avant poste en <23>.

Le pion 24 maintient les pions 15 et 25 en place. dans la position du diagramme les blancs contrôlent également les cases stratégiques <27> et <28>, l'attaque idéale. Trait aux noirs : la partie est perdue.

Dans cette section nous allons montrer ce qui est important et quand attaquer. Nous allons montrer quelques parties de forts joueurs, avec des exemples de jeu en attaque.

Après cela nous montrerons le spécial [Samba-swing](#), "aller en <19>".

Les prochaines leçons traiteront de la manière de jouer en contre attaque, spécialement si l'attaque comporte des faiblesses.

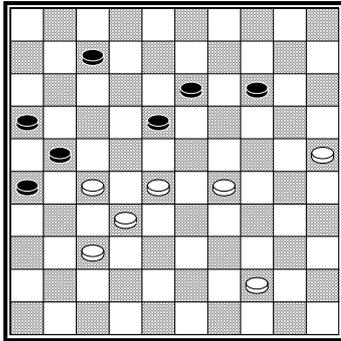
Les [chapîtres](#) suivants seront détaillés dans cette section:

- [1.l'attaque de l'aile droite](#)
- [2. aller en <19>](#)
- [3. jouer contre l'attaque de l'aile droite](#)
  9. [attaquer le pion taquin](#)
  10. [bloquer l'attaque](#)
  11. [encerclément](#)
  12. [contre attaque](#)
  13. [moyens tactiques](#)
- [4. attaquer le pion taquin](#)
- [5. Bloquer l'attaque](#)
- [6. Encerclement](#)
- [7. la contre attaque](#)
- [8. Isoler le pion taquin](#)
- [9. idées tactiques](#)
- [10.solutions](#)

Après avoir étudié cette section vous aurez appris différents plans utiles que vous pourrez appliquer dans vos propres parties.

Vous aurez aussi retenu des idées tactiques et des concepts combinatoires.

# 1.L'attaque de l'aile droite



**Edelenbos – Nuijs**

Les blancs occupent les cases stratégiques 27 et 28 . Pour gagner les blancs doivent conquérir la case 24. Dans la partie les blancs jouent 1.44 – 40? 13 – 19 2.40 – 35 7 – 12 3.29 – 24 19 x 30 4.35 x 24 12 – 17 5.24 – 20 14 – 19 6.20 – 15 19 – 23!! 7.28 x 19 17 – 22 =.

Vous devez vous souvenir de ce sacrifice pour faire une remise. Il faut y prendre garde quand on occupe la case 27.

Il est meilleur d'occuper la case 24 immédiatement. les noirs seront obligés de faire une double sacrifice pour attaquer 27!

**1.29 – 24! 7 – 12 2.44 – 39 12 – 17  
3.39 – 33 14 – 19**

3... 17 - 22 4.28 x 17 21 x 12 5.33 - 28 mène à un gain facile pour les blancs.

**4.24 – 20 19 – 23 5.28 x 8 17 – 22  
6.9 – 3 ! 22 x 42 7.3 – 9 !!**

Les noirs ne peuvent pas aller à dame en 47: 7... 42 – 47 8.9 x 36 47 x 15 9.15 – 10 15 x 27 10.36 x 18 B+.

**7... 18 – 23 8.20 – 14 42 – 48**

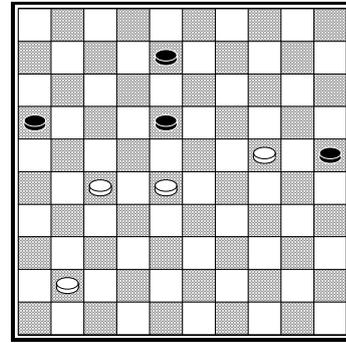
8... 42 – 47 9.9 – 3! B+. Les blancs jouent un joli coup d'attente. Ils ne doivent surtout pas se précipiter par 9.14 – 10? 48 – 42 10.33 – 28? 42 – 15 N+.

**9.9 – 4! 48 – 42 10.33 – 28 26 – 31**

10... 23 – 29 11.28 – 23 B+

**11.4 x 36 23 – 29 12.28 – 23 29 x 18  
13.36 x 4**

Les blancs dominent et gagnent la partie.



**Ambags – Sloot**

Les blancs ont atteint une position où ils occupent 27, 28 et 24. Un jeu précis est nécessaire pour gagner la fin de partie.

**1.41 – 37 8 – 13**

1... 8 – 12 peut être contré par 2.28 – 22! 16 – 21 3.27 x 16 18 x 27 4.16 – 11 +

**2.37 – 32**

Si les blancs jouent 2.37 – 31? les noirs ont la remise après 2... 25 – 30! 3.24 x 35 13 – 19.

si 2.37 – 32! est suivi par 25 – 30 3.24 x 35 13 – 19 4.35 – 30 18 – 23 5.28 – 22 23 – 29 6.32 – 28 avec deux variantes:

1) 6... 19 – 24 7.30 x 19 29 – 34 8.19 – 14 34 – 39 9.13 – 9 39 – 43 10.9 – 3 43 – 48 11.28 – 23 et les blancs ont une fin de partie gagnante.

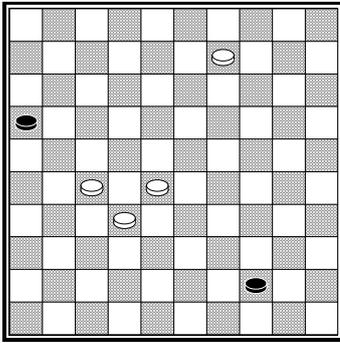
2) Après 6... 19 – 23 7.28 x 19 29 – 33 8.19 – 14 32 – 38 9.14 – 9 38 – 43 10.30 – 25! 43 – 48 11.22 – 18! les blancs gagnent également. Notez que deux derniers coups blancs sont très précis. Les autres coups conduisent à la remise! Nous allons en montrer un exemple:

Si les blancs jouent 10.9 – 3 les noirs réalisent la remise en jouant 43 – 48 11.30 – 25 48 – 34!! (48 – 39? 22 – 18 39 – 22 3 – 14! 22 x 20 25 x 14 +) 12.25 – 20 (sinon les noirs jouent 34 – 29 – 34 – 29 – 34 etc.) 34 – 39! 26 – 17 16 – 21!! 27 x 16 39 – 25 20 – 15 25 – 9 = et les noirs s'échappent...

**2... 13 – 19 3.24 x 22 25 – 30**

Dans la partie les blancs ne réussissent pas à gagner la fin de partie. Nous allons montrer la variante gagnante.

**4.22 – 18 30 – 34 5.18 – 13 34 – 39  
6.13 – 9 39 – 44**



7.9 – 3 44 – 50 8.27 – 22 (28 – 23 50 – 45 23 – 19 45 – 18 =) 50 – 45 est remise parce que les blancs ne peuvent pas obtenir une seconde dame. Les blancs doivent jouer très précisément à nouveau. Ils doivent avancer un autre pion vers la ligne de promotion.

**7.28 – 23! 44 – 50**

si 7... 44 – 49 alors 8.9 – 4!

**8.23 – 19! 50 – 45 9.9 – 4!**

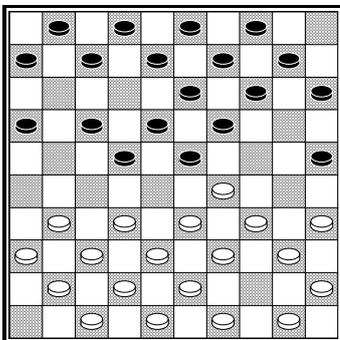
Cet exemple montre qu'avoir une position gagnante ne signifie pas que le gain soit assuré.

**Thijssen – Heusdens**  
*Bijlmer 2008*

**1.32 – 28 20 – 25 2.33 – 29 17 – 22**  
**3.28 x 17 11 x 22 4.37 – 32 19 – 23**  
**5.39 – 33 14 – 19 6.44 – 39 10 – 14**  
**7.41 – 37 5 – 10 8.46 – 41 12 – 17**

Le dernier coup des noirs coup permet aux blancs de débiter une attaque de l'aile droite. Si les noirs jouent 7 – 11 ou 14 – 20 les blancs peuvent attaquer par 9.32 – 28 10.37 x 17 suivi par 11.29 – 24.

Les blancs peuvent aller en 24 parce que les noirs ont cassé la flèche 12 / 18 / 23 -.



**9.29 – 24! 19 x 30 10.35 x 24 7 – 12**

Parce que l'aile droite noire sera affaiblie il est meilleur de jouer 8 – 12 et 3 – 8. Impossible est 10... 14 – 20? 11.32 – 28 B+.

Sur10... 14 – 19 les blancs défendent simplement le pion taquin par 40 – 35 19 x 30 35 x 24.

**11.32 – 28 23 x 32 12.37 x 28 14 – 20**  
**13.34 – 29 16 – 21 14.41 – 37 6 – 11**  
**15.50 – 44 11 – 16?**

Les noirs permettent aux blancs d'enchaîner leur aile faible.

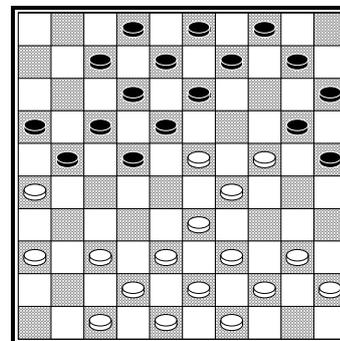
Combiné à un pion suspendu en 10 c' est une mauvaise idée.

**16.31 – 26! 1 – 7 17.28 – 23!**

Les blancs intensifient l'attaque en installant un autre avant-poste. La meilleure réponse noire est 17... 10 – 14 18.37 – 31!

*Les noirs ne peuvent pas faire 13 – 19 24 x 13 8 x 28 laissant le débordement par 31 – 27 etc.*

18... 7 – 11 19.33 – 28 22 x 33 20.39 x 28 21 – 27 21.31 x 22 18 x 27 mais le pion suspendu en 11 rend la position des noirs vulnérable.



**17... 21 – 27? 18.37 – 31**

menaçant 33 – 28 B+.

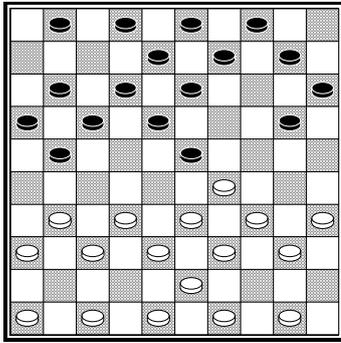
**18... 7 – 11 19.42 – 37!**

Les blancs utilisent la menace du coup de talon 26 – 21 24 – 19 38 – 32 x 42 39 x 6 pour exploser la position des noirs. .

La variante critique est 19... 16 – 21 20.40 – 34 10 – 14 21.45 – 40 13 – 19 22.24 x 13 8 x 28 23.29 – 23! 18 x 29\* 24.34 x 32 9 – 13 25.47 – 42 12 – 18 26.33 – 28 22 x 33 27.39 x 28 gagnant un pion, par exemple 4 – 9 28.31 x 22 18 x 27 32.37 – 31 (ou 36 – 31 28 – 22 etc. B+) B+.

**Cordier – Thijssen**  
*Dutch Club competition 2005*

**1.32 – 28 17 – 22 2.28 x 17 12 x 21**  
**3.34 – 29 7 – 12 4.40 – 34 19 – 23**  
**5.45 – 40 14 – 19 6.33 – 28 23 x 32**  
**7.37 x 28 10 – 14 8.41 – 37 5 – 10**  
**9.37 – 32 11 – 17 10.39 – 33 19 – 23**  
**11.28 x 19 14 x 23 12.44 – 39 6 – 11**  
**13.42 – 37**



Les noirs prennent le centre en 23 et construisent la formation 11 / 16 / 17 / 21 appelée *fist*. Le *fist* est souvent utilisé pour contrôler la case 27.

**13... 17 – 22! 14.31 – 26 21 – 27  
15.32 x 21 16 x 27**

Les noirs débutent une attaque de l'aile droite . Leur pion taquin est supporté par un centre fort.

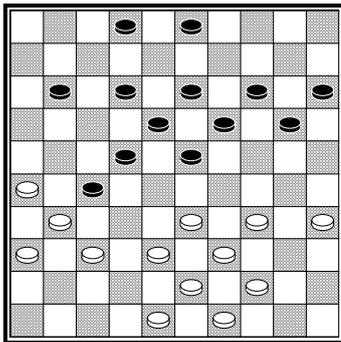
**16.37 – 31 10 – 14 17.46 – 41 13 – 19  
18.29 – 24 19 x 30 19.34 x 25 8 – 13!**

Les noirs mobilisent leur pions dans la bonne direction, renforçant l' aile gauche.

**20.40 – 34 14 – 19 21.25 x 14 9 x 20**

Les noirs gagnent quatre temps. Ils ont désormais 6 temps d'avance. C'est une bonne condition pour attaquer.

**22.41 – 37 4 – 9 23.47 – 42 1 – 7  
24.37 – 32 11 – 16 25.32 x 21 16 x 27  
26.42 – 37 7 – 11 27.50 – 44 9 – 14**



Les noirs ont une forte position centrale. Ils disposent d'un triangle central et le pion taquin en 27 est complètement en sécurité.

**28.33 – 29 3 – 9 29.48 – 42 23 – 28!**

Les noirs empêchent une attaque sur leur pion taquin. 29... 2 – 7 autoriserait les blancs à jouer 30.37 – 32 11 – 16 31.32 x 21 16 x 27 32.42 – 37 7 – 11 33.37 – 32!

*Les noirs ne peuvent pas répondre 19 – 24 32 x 21 24 x 42 43 – 38! 42 x 33 39 x 6 B+.*

33... 11 – 16 34.32 x 21 16 x 27 35.38 – 32 27 x

38 36.43 x 32 cassant l'attaque.

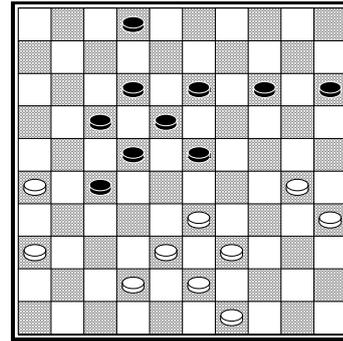
**30.38 – 33 11 – 17**

Le coup normal 20 – 24 n'est pas mauvais non plus 31.29 x 20 15 x 24 32.42 – 38 18 – 23.

**31.42 – 38 20 – 24 32.29 x 20 14 x 25**

Les noirs prennent en 25, évitant 37 – 32 x 42. Le pion 25 contrôle indirectement la case 24.

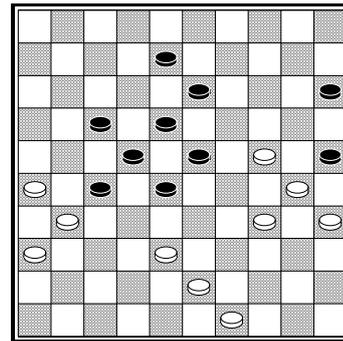
**33.37 – 32 28 x 37 34.31 x 42 9 – 14  
35.34 – 30 25 x 34 36.39 x 30 19 – 23  
37.44 – 39**



**37... 2 – 8**

Si les blancs jouent 38.30 – 24 les noirs ne répondent pas 38... 23 – 29? 39.42 – 37! 29 x 20 40.37 – 32 = mais 38... 23 – 28! 39.33 – 29 14 – 20! 40.35 – 30 20 – 25 41.39 – 34 17 – 22 42.26 x 17 22 x 11 avec une position supérieure.

**38.39 – 34 14 – 20 39.33 – 29 20 – 25  
40.29 – 24 22 – 28 41.42 – 37 17 – 22  
42.37 – 31 12 – 17**



L'espace des blancs est de plus en plus restreint. Les blancs peuvent placer une combinaison 24 – 19 23 x 14 (ou aussi 13 x 24) 26 – 21 17 x 37 38 – 32 27 x 38 43 x 3 mais la dame est prise 13 – 19 3 x 20 15 x 24 et les noirs gagnent.

**43.43 – 39 8 – 12 44.38 – 33 13 – 19  
45.24 x 13 18 x 9 46.33 - 29 12 – 18**

Pionner en arrière 34 – 29 n'aident pas les blancs. l'attaque noire monte en puissance.

47.29 – 24 9 – 13 48.49 – 43 27 – 32!

Alors que l'espace blanc diminue, celui des noirs augmente

49.43 – 38 32 x 43 50.39 x 48 28 – 32  
51.48 – 42 22 – 28 52.42 – 37

52.34 – 29 23 x 34 53.30 x 39 25 – 30! N+.

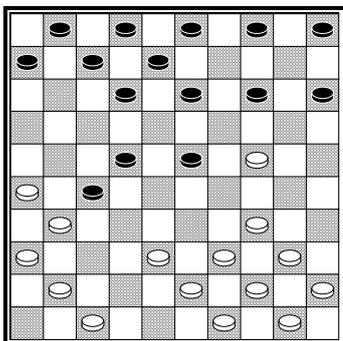
52... 32 x 41 53.36 x 47 28 – 32  
Les blancs abandonnent.

**B. Ba – Schwarzman**  
*World Challenge 1997*

1.32 – 28 18 – 23 2.38 – 32 17 – 21  
3.31 – 26 21 – 27 4.32 x 21 16 x 27

Les noirs attaquent sur l'aile droite dès l'ouverture. Habituellement il est joué 3.31 – 27. Une autre variante se joue parfois 5.42 – 38 23 x 32 6.37 x 28 19 – 23 7.28 x 19 14 x 23.

5.37 – 31 23 x 32 6.31 x 22 32 – 38  
7.43 x 32 13 – 18 8.22 x 24 20 x 27  
9.41 – 37 11 – 17 10.37 – 31 17 – 22  
11.46 – 41 14 – 19 12.35 – 30 19 – 23  
13.30 – 24 9 – 13 14.42 – 38 10 – 14  
15.48 – 43



15... 23 – 28!

Les noirs ne laissent les blancs affaiblir leur position centrale par 34 – 29 x 29 et installer un second avant poste. Le prochain coup blanc est obligé, parce que les noirs menacent du coup de dame 28 – 33!!

par exemple: 41 – 37 28 – 33 39 x 17 12 x 21 26 x 17 5 – 10 (ou 14 – 19) 31 x 22 13 – 18 22 x 13 8 x 50 N+.

16.34 – 29 13 – 18!

Les noirs interdisent 41 – 37 par 27 – 32 38 x 27 28 – 33 39 x 17 12 x 41 N+.

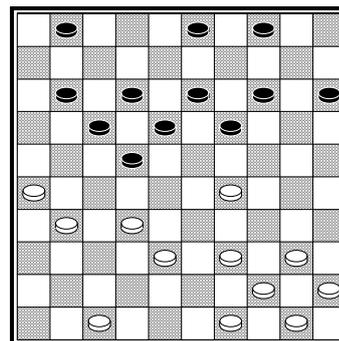
17.38 – 33 6 – 11 18.41 – 37 11 – 17

Les blancs doivent intervenir contre les avant-postes noirs. Ils pionnent l'un d'eux.

19.37 – 32 28 x 37 20.31 x 42 14 – 19  
21.24 x 13 8 x 19 22.42 – 38 7 – 11  
23.38 – 32 27 x 38 24.33 x 42

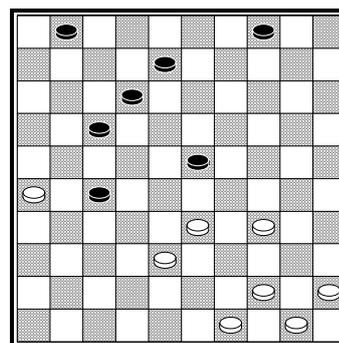
Les blancs aussi pionnent le pion taquin adverse. Il aurait été plus logique de prendre en avant: 24.43 x 32 22 – 27 25.32 x 21 11 – 16 26.33 – 28 16 x 27 27.28 – 22 17 x 28 28.29 – 24 19 x 30 29.39 – 34 30 x 39 30.44 x 31 et les noirs ont clairement une meilleure position, mais les blancs peuvent se défendre.

24... 2 – 8 25.36 – 31 5 – 10  
26.43 – 38 8 – 13 27.38 – 32 10 – 14  
28.42 – 38



Les noirs construisent un centre fort. Les pions blancs à droite sont inactifs. Les noirs exécutent une brillante combinaison, perdant un pion, mais offrant le débordement.

28... 22 – 27!! 29.32 x 21 11 – 16!  
30.31 – 27 18 – 22!! 31.27 x 20 15 x 42  
32.47 x 38 16 x 27 33.40 – 34 19 – 23!  
34.39 – 33 3 – 8!



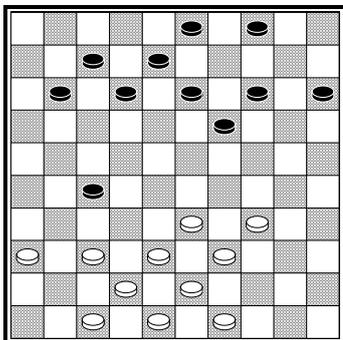
Les noirs construisent la flèche 8 / 12 / 17 cruciale. Les blancs ne peuvent pas empêcher les noirs de jouer 17 – 21 x 21 suivi du débordement. Le pion 4 est un fort défenseur. La répartition blanche est terrible.

35.33 – 29 23 – 28 36.29 – 24 17 – 21  
37.26 x 17 12 x 21 38.24 – 19 27 – 31  
39.34 – 30 31 – 36

Les noirs gagnent après 40.30 – 24 36 – 41 41.19 – 14 41 – 46 42.14 – 9 4 x 13 43.24 – 20 21 – 26 44.20 – 15 26 – 31 45.44 – 39 31 – 36

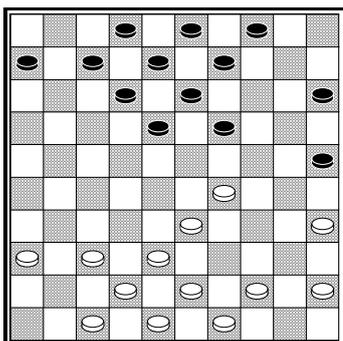
46.45 – 40 36 – 41 47.38 – 33 41 – 47 48.33 x  
 22 8 – 12 49.40 – 34 47 – 41 50.50 – 45 41 – 5.

Un pion taquin en 27 doit être supporté par un centre fort. Les exercices suivants suffisent à le prouver.

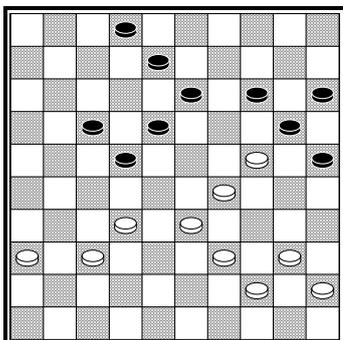


Le pion noir en 27 n'est pas soutenu par un centre fort.

**Exercice 1.1:** comment les blancs (qui ont le trait) forcent ils le gain?



**Exercice 1.2** pourquoi 29 – 24 x 24 est il une mauvaise idée pour les blancs?



**Buurke – W. v.d. Braak**

**Exercice 1.3** Les blancs ont une bonne position d'attaque. Comment continuez-vous ?

**Août 1985 Salles Saint Nicolas  
 Série Promotion A**

# Ton Sijbrands gagne les quatre parties jouées à l'aveugle

COURRIER  
 27/7/85



Une vue des salles Saint-Nicolas pendant la simultanée de dimanche après-midi.



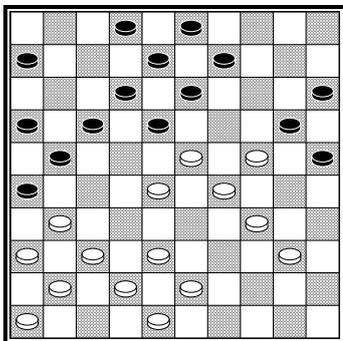
Gros plan sur Ton Sijbrands.



de gauche à droite : en haut, LAMORY, GROSJEAN, SODOL, DELMOTTE G, FAUCHER, NICHAULT, DELHOM, FLORISSEN  
 en bas : GUERBERT, CUSSAC, ARCHER, DURAND, PETITJEAN, ALMANZA

## 2 . Aller en <19>

Parfois il est possible de prendre plus d'espace en s'installant en <19>. Samb a réussi avec cette stratégie contre Baljakin dans le World Challenge 1997. Cette montée a été baptisée du nom de *Samba-swing*.



**Samb – Baljakin**

L'attaque de l'aile droite blanche contient des faiblesses. Le pion 40 n'est pas réellement actif et l'aile gauche blanche n'est pas développée. Les noirs ont une bonne construction sans faiblesses. Les coups normaux pour les blancs sont perdants :

1) 25.38 – 33? échoue sur la combinaison de la trappe 17 – 22 28.28 x 17 21 – 27 29.31 x 22 12 x 21 30.23 x 12 8 x 30 N+

2) 25.43 – 39? 18 – 22! et maintenant:

2.1) 26.38 – 33 12 – 18! 27.23 x 12 2 – 7 28.12 x 1 8 – 12 29.1 x 27 21 x 23 30.29 x 18 20 x 47 N+

2.2) 26.39 – 33 9 – 14 et maintenant:

2.2.1) 27.38 – 32 12 – 18! 28.23 x 12 21 – 27 29.32 x 21 16 x 27 30.12 x 32 13 – 18 31.28 x 17 18 – 23 32.29 x 18 20 x 47 N+.

2.2.2) 27.37 – 32 26 x 37 28.42 x 31 12 – 18! 29.23 x 12 21 – 26 30.12 x 21 26 x 37 31.28 x 17 37 x 19 N+

2.2.3) 27.40 – 35 21 – 27! les blancs ne peuvent pas jouer 37 – 32 parce que après la capture les noirs disposent de 13 – 19 +. après le vilain 28.35 – 30 13 – 19! 29.24 x 13 8 x 19 N+ et le coup nécessaire 37 – 32 ne fonctionne pas.

3) 25.37 – 32? 26 x 37 26.42 x 31 18 – 22 et les noirs gagnent parce que 38 – 32 est contré par 12 – 18 21 – 26 16 x 49 etc. N+

Les blancs choisissent un coup surprenant qui leur donne de l'espace .

**25.23 – 19 18 – 22 26.28 – 23 21 – 27**

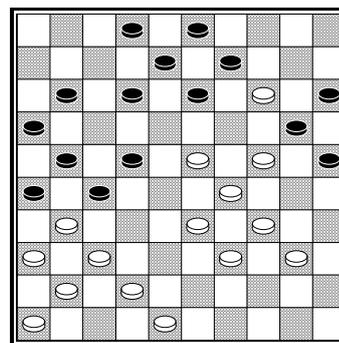
Les noirs ont encore une bonne position enchaînant l'aile gauche blanche.

**27... 6 – 11!**

Les blancs doivent prendre garde à la menace 22 – 28 maintenant, aussi ils ferment la case <39>.

**28.43 – 39 17 – 21 29.19 – 14!**

Il est nécessaire de venir en <14>, sinon 12 – 18 23 x 12 8 x 17 19 x 8 2 x 13 suivrait et la position blanche serait complètement bloquée.



**29... 12 – 18?**

Les noirs ont trop peu de temps pour calculer cette situation complexe. Après 29... 22 – 28 30.33 x 22 27 x 18 la position resterait encore meilleure pour les noirs.

Les blancs ont deux plans: développer leur aile gauche ou durcir la position .

1) 31.31 – 27 21 x 32 32.37 x 28 11 – 17 33.39 – 33 18 – 22 avec une bonne position pour les noirs, par exemple: 34.41 – 37 13 – 18 35.37 – 31 26 x 37 36.42 x 31 16 – 21 37.31 – 26 9 – 13 38.14 – 10

*Les Blancs peuvent se sauver en donnant un pion par 38.46 – 41 20 x 9 39.41 - 37*

38... 15 x 4 39.24 x 15 3 – 9 40.40 – 35 9 – 14 41.35 – 30 21 – 27 42.48 – 43 27 – 32! 43.28 x 37 13 – 19 44.43 – 39 19 x 28 suivi par 17 – 21 x 21 avec une attaque irrésistible.

2) 31.42 – 38 11 – 17

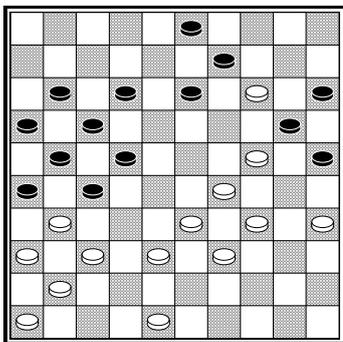
31.. 18 – 22? 32.34 – 30! B+

32.38 – 32 18 – 22 33.48 – 42 22 – 28?! et maintenant:

2.1) 34.23 – 19 13 – 18 35.37 x 28 9 – 13 et les blancs rendent le pion avec avantage pour les noirs.

2.2) 34.14 – 10 28 x 30 35.10 – 4 et la position n'est pas claire parce que 35... 30 – 35 serait contré par 36.29 – 23 35 x 33 37.34 – 30 25 x 34 38.23 – 19 13 x 24 4 x 6 avec une bonne fin de partie pour les blancs.

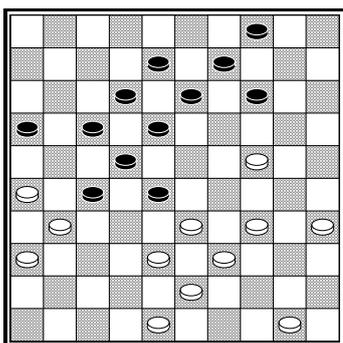
**30.23 x 12 8 x 17 31.42 – 38 2 – 8 32.40 – 35 8 – 12**



Les blancs pouvaient forcer un gain plus convaincant en jouant 33.48 – 42! maintenant: 33... 12 – 18 34.24 – 19 13 x 24 35.33 – 28 24 x 44 36.35 – 30 22 x 33 37.31 x 4 20 x 9 38.4 x 50 B+.

33.48 – 43 12 – 18 34.24 – 19 13 x 24  
 35.33 – 28 24 x 44 36.35 – 30 22 x 42  
 37.31 x 4 42 x 31 38.36 x 27 21 x 32  
 39.41 – 37 32 x 41 40.46 x 37 20 x 9  
 41.4 x 50

La position blanche est gagnante . Par manque de temps à la pendule , les noirs ont abandonné.



**Gantwarg – Schwarzman**

Les noirs ont une attaque "centre-aile droite "avec peu d'espace . 34... 18 – 23 35.34 – 29! conduirait à une attaque bloquée de l'aile droite . Les noirs continuent leur attaque en <32>.

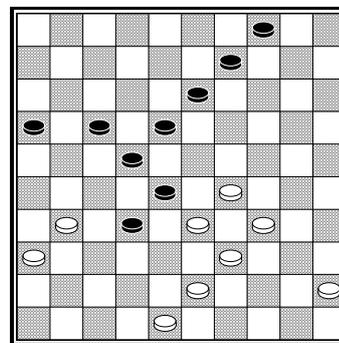
34... 27 – 32 35.38 x 27 17 – 21  
 36.26 x 17 12 x 32 37.34 – 29 8 – 12

Les noirs ont toujours peu espace et il apparaît qu'ils évoluent vers une fin mortelle, mais les noirs ont préparé un beau plan pour continuer l'attaque.

38.35 – 30 12 – 17 39.30 – 25 14 – 19

39... 17 – 21 n'est pas suivi par 31 – 27 mais par 40.43 – 38! 32 x 23 41.31 – 26 28 x 39 42.26 x 8 B+.

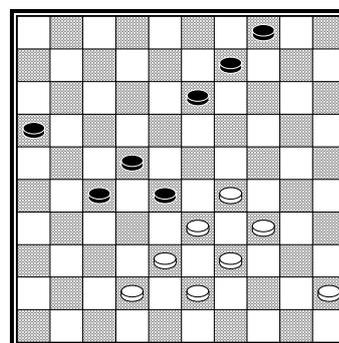
40.50 – 45 19 x 30 41.25 x 34



**41... 17 – 21!!**

Les blancs sacrifient un pion pour maintenir le jeu d'attaque !

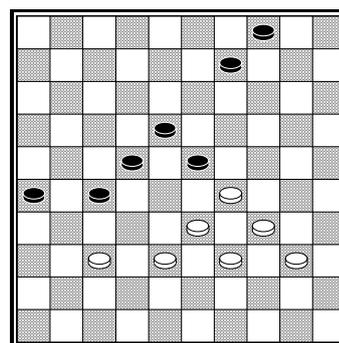
42.31 – 27 22 x 31 43.36 x 38 18 – 22  
 44.48 – 42 21 – 27



Après 45.42 – 37 13 – 18 46.45 – 40 9 – 13 *menaçant* 27 – 32 N+

Les blancs doivent rendre le pion par 29 – 23 tôt ou tard , aussi ils décident de le redonner immédiatement.

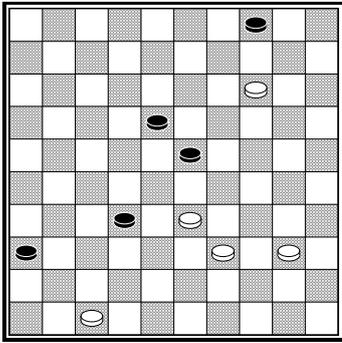
45.29 – 23 28 x 19 46.34 – 29 13 – 18  
 47.45 – 40 16 – 21 48.42 – 37 21 – 26  
 49.39 – 34 19 – 23 50.43 – 39



**50... 27 – 31!**

En vue du débordement sur l'aile gauche blanche.

51.29 – 24 31 x 42 52.38 x 47 26 – 31  
 53.24 – 20 22 – 27 54.34 – 30 27 – 32  
 55.30 – 25 31 – 36 56.20 – 14 9 x 20  
 57.25 x 14



Les noirs ne peuvent pas choisir le chemin le plus rapide pour damer: 57... 32 – 37 est contré par 58.14 – 9 4 x 13 59.47 – 42 37 x 48 60.33 – 28 48 x 45 61.28 x 8 et les blancs s'échappent vers la remise.

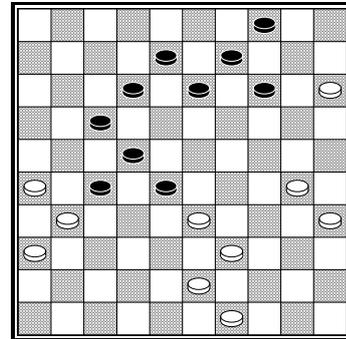
Les noirs jouent 57... 18 – 22? et les blancs s'échappent de justesse. Les noirs pouvaient gagner par un autre sacrifice. 57... 36 – 41! 58.47 x 36 32 – 37. Si les blancs redonnent le pion 59.36 – 31 37 x 26 Il y a deux scenarios:

1) 60.40 – 34 26 – 31 61.34 – 30 31 – 37 62.30 – 25 37 – 41 63.25 – 20 4 – 10! 64.14 x 5 41 – 46 N+

2) 60.39 – 34 26 – 31 61.34 – 30 31 – 37 62.30 – 25 37 – 41 63.25 – 20 23 – 29!

63... 4 – 10 64.14 x 5 41 – 46 65.5 x 32! 46 x 25 66.20 – 14 ne conduit à rien d'autre qu'une remise!

64.33 x 24 41 – 46 N+.

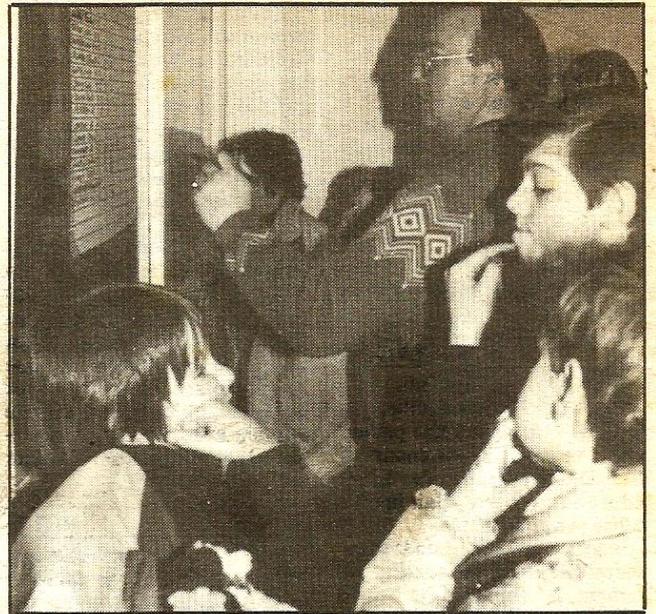
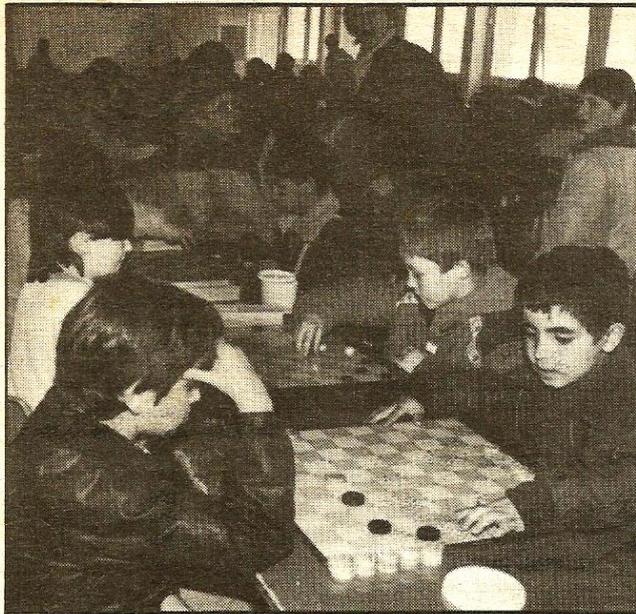


S. Doller – B. Visser

**exercice 2.1** trait aux noirs. Quelle est la meilleure façon de continuer l'attaque?

Avril 1985 Tournoi scolaire

## Cent vingt jeunes damistes à la salle des Jardins



Le Damier compiégnois s'intéresse aux jeunes scolaires. Samedi dernier, plus de cent vingt damistes de sept à seize ans, répartis en quatre séries, celles de sept à neuf ans, dix à onze ans, douze à treize ans et plus de quatorze ans, se sont relayés devant les damiers pour amasser des points et se hisser vers la victoire finale.

Cette manifestation d'envergure avait pris place dans la salle des Jardins. Le Damier

compiégnois organise de telles réunions trois à quatre fois par an. Cela permet d'intéresser des jeunes au jeu de dames et de rajeunir les rangs de l'association. Le noyau dur chez les jeunes du Damier compiégnois est composé d'une quinzaine d'éléments. Les responsables de l'association espèrent bien faire encore mieux pour le développement de leurs effectifs.

Les membres du Damier compiégnois ont opté pour ce type de manifestation depuis 1979 dans le but, non dissi-

mulé, de recruter de nouveaux joueurs qui viendraient grossir le groupe d'adeptes qui se retrouvent chaque samedi après-midi, à l'annexe de l'école Hersant, rue Martel.

Lorsque le président de l'association Norbert Ducos et MM. Louis, Balsalobre, Miniaux, Sobol et Rémi La ne jouent pas, ils composent le jury des rencontres scolaires. C'était le cas samedi dernier.

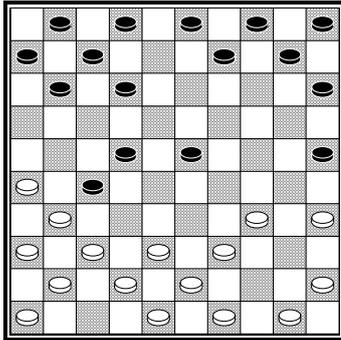
Le prochain rendez-vous du même genre est fixé au

20 avril. Même lieu, même heure, à savoir la salle des Jardins, à 14 heures. Cette réunion devrait, comme la précédente, motiver quelques jeunes à venir encourager leurs compères sélectionnés pour les championnats toutes catégories qui se dérouleront, cette année, du 18 au 31 août, à Compiègne, dans les salles Saint-Nicolas. Le Damier sera l'organisateur. Les bénévoles de l'association ont d'ores et déjà du pain sur la planche. Avis aux amateurs!

# 3. Jouer contre l'attaque de l'aile droite

Il y a plusieurs stratégies pour jouer contre une attaque de l'aile droite :

## 3.1 attaquer le pion taquin



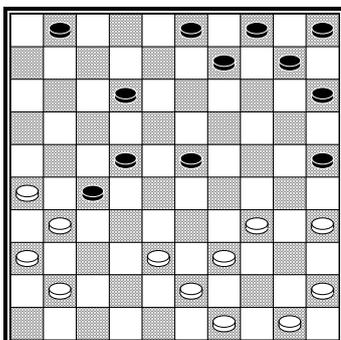
Goedemoed – K. Posthumus

Les blancs attaquent le pion taquin autant de fois que possible dans le but d'attaquer l'aile droite noire, ce qui résulte à la longue par un débordement.

15.37 – 32 11 – 16 16.32 x 21 16 x 27  
17.42 – 37 7 – 11 18.48 – 42 2 – 7

Les noirs ne peuvent pas défendre le pion taquin horizontalement par 23 – 28. Les blancs jouent 38 – 33 et 42 – 38 et les noirs n'ont pas assez de temps pour construire la flèche nécessaire 13 / 18 / 22 pour défendre le pion taquin contre la menace 37 – 32 41 x 21.

19.37 – 32 11 – 16 20.42 – 37 7 – 11  
21.32 x 21 16 x 27 22.41 – 37 6 – 11  
23.37 – 32 11 – 16 24.32 x 21 16 x 27  
25.46 – 41



25... 1 – 7?

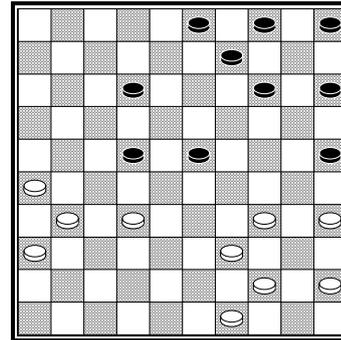
La seule chance de survie est 25... 23 – 28 26.41

– 37 10 – 14. après 27.38 – 32 27 x 38 28.43 x 23 9 – 13 Les noirs récupèrent leur pion.

26.41 – 37 7 – 11 27.50 – 44

Il y a aussi une bonne attaque immédiatement: 27.37 – 32 11 – 16 28.32 x 21 16 x 27 29.38 – 32 27 x 38 30.43 x 32 par exemple 9 – 13 31.31 – 27 22 x 31 32.36 x 27 13 – 18 33.27 – 21! 12 – 17 34.21 x 12 18 x 7 35.39 – 33 3 – 8 36.33 – 29! 8 – 13 37.29 x 18 12 x 23 38.45 – 40 et la menace 50 – 45 et 34 – 30 ne peut être parée.

27... 10 – 14 28.37 – 32 11 – 16  
29.32 x 21 16 x 27 30.38 – 32 27 x 38  
31.43 x 32

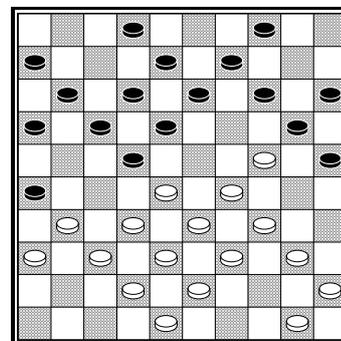


Les blancs jouent 17.50 – 44 parce que 32 – 28 23 x 32 34 – 30 est une sérieuse menace. après 31... 5 – 10 32.39 – 33! les blancs menacent 33 – 28 34 – 30 44 – 39 alors que 32... 12 – 18 33.26 – 21 conduit à un débordement pour les blancs. Les noirs sont donc forcés de jouer 22 – 28, mais le débordement ne peut pas être évité.

31... 22 – 28 32.32 – 27 14 – 19  
33.27 – 21

Les noirs sacrifient un pion jouer 33... 12 – 17 34.21 x 12 25 – 30 35.35 x 13 9 x 7 et perdent plus tard.

## 3.2 Bloquer l'attaque

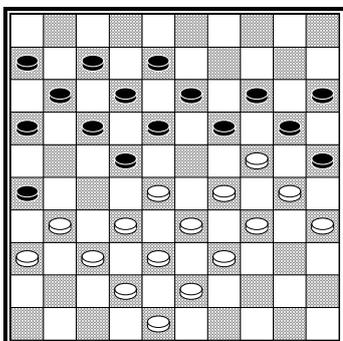


Verdoolaege – P. Meurs

L'attaque de l'aile droite blanche est bloquée. Les blancs ne peuvent jouer ni en <27> ni en <23> à

cause des formations fortes noires.  
 21.34 – 30 25 x 23 22.28 x 10 20 x 29 23.33 x 24  
 perdent un pion sur 9 – 14 24.10 x 19 22 – 28  
 25.32 x 23 18 x 20 N+1.  
 Les blancs souffrent d'un manque d'espace.

21.40 – 35 4 – 10 22.45 – 40 14 – 19  
 23.50 – 45 19 x 30 24.35 x 24 9 – 14  
 25.40 – 35 14 – 19 26.35 – 30 10 – 14  
 27.45 – 40 2 – 7 28.40 – 35



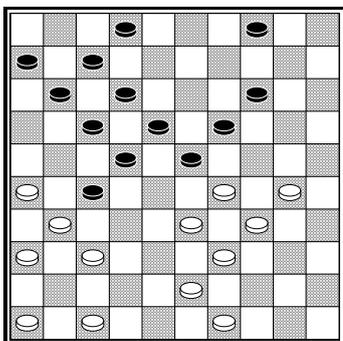
Les blancs pensaient avoir le dernier temps, mais le prochain coup des noirs leur enlève tout espoir.

28... 17 – 21! 29.28 x 17 11 x 22

Après 30.31 – 27 22 x 31 31.36 x 27 7 – 11! ,  
 parce que 33 – 28 est contré par 26 – 31! N+.

29.32 – 28 7 – 11 30.28 x 17 11 x 22

### 3.3 Encerclement



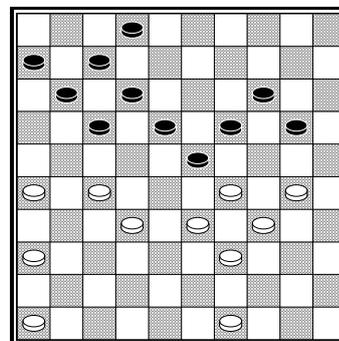
**Thijssen – Brouwers**

Les noirs ont une faiblesse en <13>. Pour cette raison les blancs pionnent 27, encerclant le centre.

32.37 – 32 27 x 38 33.43 x 32 4 – 10  
 34.31 – 27 22 x 31 35.36 x 27 10 – 15  
 36.47 – 41

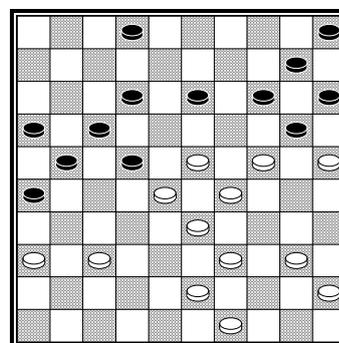
Evite le coup de dame sur 46 – 41? par 23 – 28  
 33 x 24 14 – 19 24 x 13 12 – 18 13 x 22 17 x 46.

36... 15 – 20 37.41 – 36



Les blancs menacent 26 – 21 17 x 26 37 – 31 etc.  
 après 37... 17 – 22 les blancs forcent le gain par  
 38.26 – 21! 22 x 31 39.36 x 27 toujours suivi de  
 33 – 28 avec la menace mortelle 30 – 24.  
 Dans la partie les noirs s'effondrent en jouant 2 – 8.

### 3.4 Contre attaque



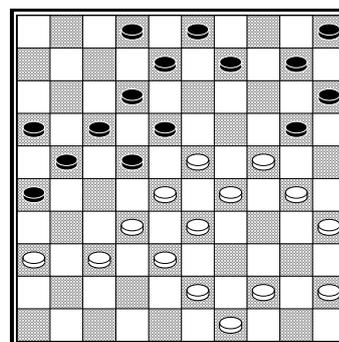
**Tsipes – Gantwarg**

Les blancs ont enfermé les pions 5 / 10 / 14 / 15 / 20, mais leur répartition n'est pas optimale. Ils ont beaucoup trop de pions sur leur côté droit. Les noirs ont une construction forte sur l'autre aile.

36... 13 – 18!

Les blancs n'ont aucune défense contre le plan 21 – 27 37 – 32 27 x 38 43 x 32 26 – 31 36 x 27 22 x 31.

### 3.5 Moyens tactiques



**Wielaard – Sijbrands**

Les blancs ont une attaque au centre et à l'aile,

occupant à la fois <23> et <24>. Les blancs pensaient pouvoir développer leur aile droite. Les noirs montrèrent une surprenante voie tactique pour bénéficier de cette erreur.

**29.30 – 25 21 – 27!**

Les blancs ne peuvent pas prendre par 32 x 21 à aucun moment à cause de 27 – 32 après la capture.

**30.25 x 14 10 x 30 31.35 x 24 9 – 14!  
32.32 x 21 16 x 27**

A cause de la menace 27 – 32 les blancs ont une réponse forcée.

**33.38 – 32 27 x 38 34.43 x 32 22 – 27!  
35.32 x 21 17 – 22 36.28 x 17 14 – 19**

**37.24 x 22 8 – 13 38.17 x 19 26 x 50**

Rendus perplexes par cette combinaison les blancs abandonnent beaucoup trop tôt. Ils pouvaient encore se battre.

### 3. 6 Un mélange de plans

Bien évidemment beaucoup de temps est nécessaire pour utiliser plus d'une idée. Attaquer le pion taquin peut aider à bloquer l'attaque. Les moyens tactiques peuvent épauler l'encerclement stratégique.

Nous allons maintenant détailler ces différents plans.

LE PARISIEN • JEUDI 25 AVRIL 1985

## COMPIEGNE

RÉDACTION : G. DEBORD - Tél. 423.15.50 - PUBLICITÉ : E. DELPHINE - Tél.

### Les scolaires jouent aux dames

Cinquante jeunes étaient réunis dans la salle des jardins de Compiègne pour participer au tournoi scolaire de dames proposé par le Damier compiégnois.

Ce club, dont l'entraîneur Serge Minaux évolue en division nationale et qui va d'ailleurs disputer le championnat France-Holande en mai dans la capitale, a connu récemment de bons résultats. Ainsi, Jurgen Bader, ancien scolaire, vient-il de se sélectionner pour les Championnats du monde. Il s'est classé second au Championnat de France juniors qui s'est déroulé à Draguignan.

C'est la première fois qu'un joueur compiégnois va se retrouver en Championnat du monde, performance exceptionnelle car le niveau actuel est très bon.

Autre joueur du Damier compiégnois à l'honneur, Rémi La, second au Cham-



piennat de France cadets, Laurent Mangano se classant quatrième dans la même compétition.

Parmi les jeunes joueurs de cet après-midi consacré aux

dames, des adhérents de certains clubs régionaux, mais aussi des néophytes venus s'exercer à ce passe-temps de qualité que constituent les dames.

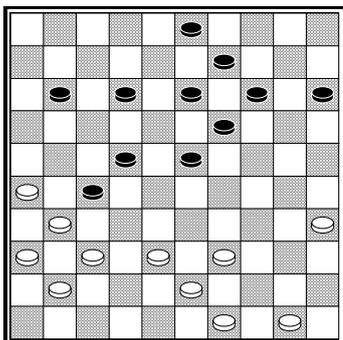
Les résultats de ce tournoi sont les suivants : pour la première série (de 12 à 16 ans), 1. Christophe Thiant, de Saint-Germain, 12 ans ; 2. Jocelyne Vaucelle, du Clos-de-Bussy, 12 ans ; 3. Ajdohha Kerrun, du Clos-de-Bussy, 14 ans ; pour la deuxième série (de 8 à 11 ans), 1. Virginia Cugnière, de Venette, 10 ans ; 2. Christophe Gosse, de Venette, 10 ans.

Peut-être de futurs champions !

*Nos photos : Jurgen Bader, sélectionné pour les Championnats du monde de dames ; de jeunes joueurs venus en nombre.*



## 4. Attaquer le pion taquin



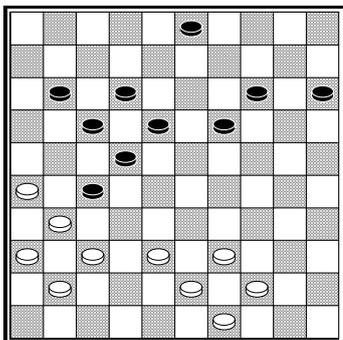
Les blancs peuvent attaquer le pion taquin deux fois. Les noirs peuvent se défendre à la fois avec le pion 11 et le pion 23. Mais les blancs utilisent la tactique pour empêcher la dernière défense.

**1.37 – 32! 11 – 16 2.32 x 21 16 x 27**  
**3.41 – 37 23 – 28**

Les noirs défendent horizontalement maintenant, mais les blancs utilisent le trou en 18 pour combiner.

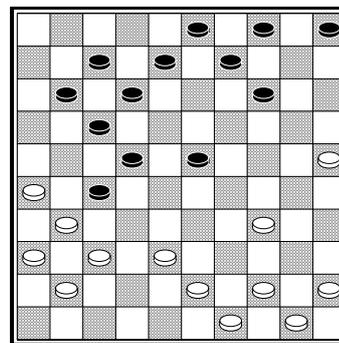
**4.39 – 33 28 x 48 5.26 – 21 27 x 16**  
**5.31 – 26 48 x 31 6.36 x 7**

Souvent les noirs peuvent utiliser eux mêmes des moyens tactiques pour protéger le pion taquin.



L'attaque 37 – 32 serait punie par 22 – 28! 31 x 24 28 x 46 N+.

Que se passe-t-il sur 38 – 33 menaçant 33 – 28 ?  
 1.33 – 28 peut être contré par 19 – 23!! 2.33 – 28  
 19 x 28! 3.37 x 28 22 x 33 4.31 x 13 33 – 38 5.43  
 x 32 12 – 18 6.13 x 22 17 x 46 N+.

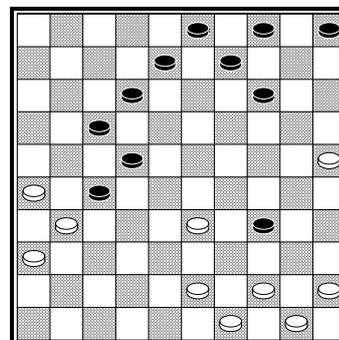


Les blancs font un sacrifice pour lancer une attaque gagnante.

**1.37 – 32 11 – 16 2.32 x 21 16 x 27**

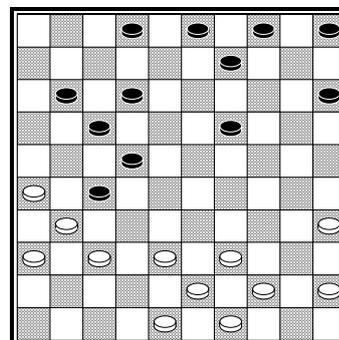
3.41 – 37 7 – 11 ne donne aucun résultat. Les blancs utilisent un sacrifice pour attaquer la case vulnérable en 22.

**3.34 – 29! 23 x 34 4.41 – 37 7 – 11**  
**5.37 – 32 11 – 16 6.32 x 21 16 x 27**  
**7.38 – 33!**



Les blancs menacent de jouer 33 – 28. Les noirs ne peuvent pas jouer 27 – 32 à cause de 43 – 39 B+. Si les noirs donnent un pion puis jouent 27 – 32 ils perdent par une combinaison:

**7... 34 – 39 8.43 x 34 27 – 32**  
**9.25 – 20! 14 x 25 10.34 – 30 25 x 34**  
**11.44 – 39 34 x 43 12.49 x 7**



**Keller – v.d. Staaij**

Le multiple champion des Pays Bas Keller montra un joli sacrifice avec l'objectif d'attaquer le pion vulnérable en <22>.

1.37 – 32 11 – 16 2.32 x 21 16 x 27  
3.39 – 33

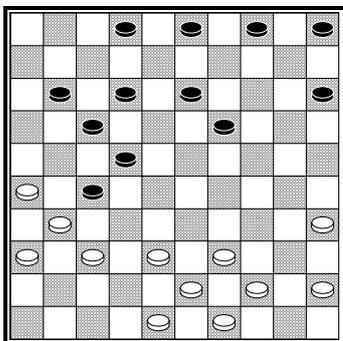
Il n'est pas permis aux noirs d'activer le pion 2.  
Sur 2 – 7 les blancs jouent le 33 – 28 22 x 42 31 x  
2 42 – 47 2 x 30 , gain de deux pions fin de partie  
gagnante .

3... 19 – 23 4.33 – 29! 23 x 34  
5.38 – 33 34 – 39

Immédiatement 27 – 32 est contré par 43 – 39  
B+.

6.43 x 34 27 – 32 7.49 – 43 2 – 7  
8.48 – 42 7 – 11 9.44 – 39

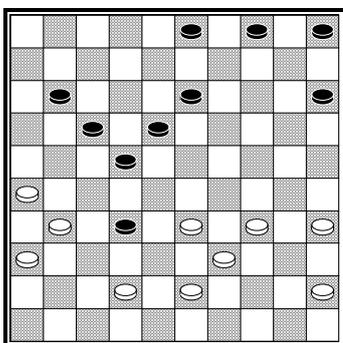
Bien sûr les blancs doivent éviter la menace 22 –  
27. Au prochain coup les blancs jouent 42 – 38  
gagnant le un pion.



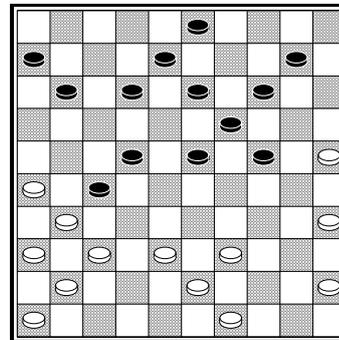
Les pions de l'aile gauche noire ne sont pas bien  
développés. Ils sont restés en arrière et ne  
peuvent pas être dirigés au centre assez vite.

Il s'agit presque de la même position que dans la  
partie précédent, à la différence que le pion 9 est  
déjà en <13>. Cette petite différence d'un temps  
offre aux noirs une défense efficace:

1.37 – 32 11 – 16 2.32 x 21 16 x 27 3.39 – 33 19  
– 23 4.33 – 29 23 x 34 5.38 – 33 34 – 39 6.43 x  
34 27 – 32 7.49 – 43 2 – 7 8.48 – 42 7 – 11 9.44 –  
39 12 – 18!



Les noirs ont juste eu le temps de construire les  
formations de pionnage 11 / 17 / 22 / 18 / 13  
assurant la défense du pion 32. Sur 10.42 – 38  
suit 10... 22 – 27 11.31 x 22 18 x 27.



Raman – Duitz 1934

Dans cette position les blancs attaquent le pion  
taquin trois fois. Les noirs peuvent défendre deux  
fois verticalement. Les blancs comptent sur la  
tactique pour interdire la défense horizontale 23 –  
28.

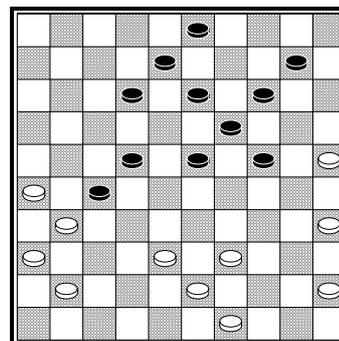
Les pions noirs sont bien développés et contrôlent  
le centre. Dans ce cas les noirs habituellement  
peuvent défendre le pion taquin tactiquement.

1.37 – 32 11 – 16 2.32 x 21 16 x 27  
3.41 – 37 6 – 11

Les noirs ne peuvent pas jouer 3... 23 – 28? à  
cause du coup de dame 4.35 – 30 5.25 – 20 6.38  
– 32 7.43 x 5.

Maintenant les blancs ont deux différentes façons  
d'attaquer le pion taquin. Dans la partie les blancs  
jouent:

4.37 – 32 11 – 16 5.32 x 21 16 x 27  
6.46 – 41



Les noirs ne peuvent pas jouer 23 – 28 : les  
blancs forcent une combinaison par 7.41 – 37  
menaçant 35 – 30 25 – 20 38 – 32 B+, pendant  
que 7... 19 – 23 est puni par 8.39 – 33 28 x 48  
9.26 – 21 27 x 16 10.31 – 26 48 x 31 11.36 x 7  
(capture 7 pions).

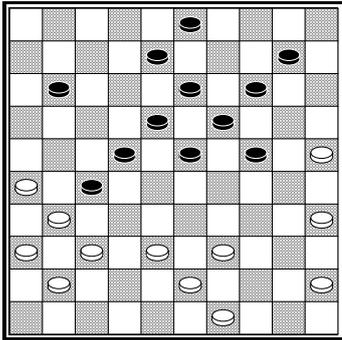
6... 12 – 17!

Maintenant 7.41 – 37 est suivi par 17 – 21! 8.26 x  
28 23 x 41 9.36 x 47\* 27 x 36 avec une meilleure  
position pour les noirs.

R.C. Keller déclara que les blancs auraient dû  
jouer 4.46 – 41. L'idée alors est de préparer une

double attaque sur le pion taquin, par exemple 13 – 18 37 – 32 11 – 16 32 x 21 16 x 27 41 – 37 et 23 – 28 échoue à nouveau.

Cependant, les noirs peuvent empêcher 37 – 32 par une jolie combinaison 4... 12 – 18!!



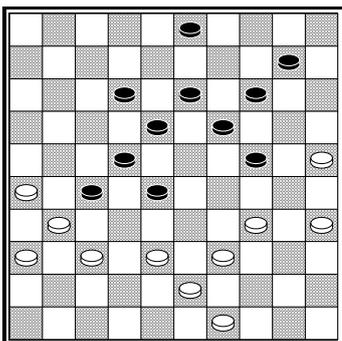
Sur 5.37 – 32 les noirs maintenant jouent 5... 14 – 20!! 6.25 x 5 23 – 28! 7.5 x 16 28 x 46 8.16 x 32 46 x 50 avec de bonnes chances de gagner. Cette combinaison est appelée combinaison Nagel.

Les blancs auraient dû jouer 5.45 – 40

*Neutralisant l'opportunité tactique Nagel* 23 – 28.

5... 8 – 12 6.37 – 32 11 – 16 7.32 x 21 16 x 27

8.41 – 37 23 – 28! 9.40 – 34!

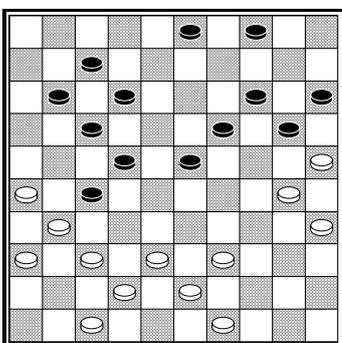


Les noirs ont à nouveau à prendre en compte la combinaison réactivée 35 – 30 25 – 20 38 – 32.

9... 18 – 23? Laisse la combinaison par 35 – 30 25 – 20 34 – 29 39 x 30 38 – 32 43 x 5.

Parce que 9... 24 – 30 10.35 x 24 19 x 30 11.38 – 32! Etc... perd un pion, les noirs auraient dû jouer

9... 19 – 23 10.38 – 32! 27 x 38 11.43 x 32 et la position est égale.



Le pion en 30 donne souvent la possibilité d'anéantir la défense du pion taquin par des moyens tactiques.

1.37 – 32 11 – 16 2.32 x 21 16 x 27  
3.42 – 37 7 – 11

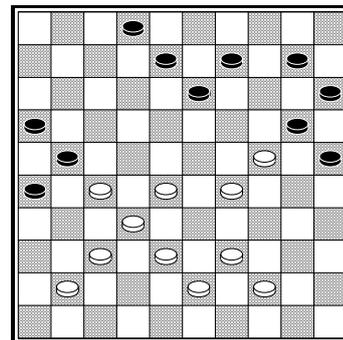
Les noirs ne peuvent pas défendre horizontalement par 23 – 28? car 30 – 24 suivi par 38 – 32 gagne un pion pour les blancs.

4.47 – 41 20 – 24 5.37 – 32

Les noirs ont le choix entre deux combinaisons :

1) 5... 4 – 9 6.32 x 21 14 – 20 7.25 x 14 19 x 10 8.30 x 28 22 x 42 9.43 – 38 42 x 44 10.49 x 40 9 – 13 avec un petit avantage pour les noirs.

2) 5... 22 – 28! 6.31 x 33 24 – 29 7.33 x 13 12 – 18 8.13 x 22 17 x 46 avec de bonnes chances de gagner.



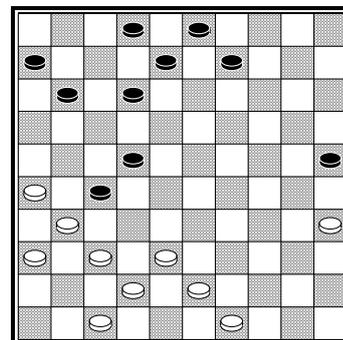
E. Heslinga – J. Terpstra

Ex 4.1 Répondez aux questions.

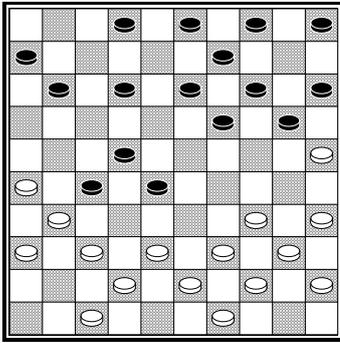
38.28 – 23? 9 – 14!

A) les noirs menacent avec une combinaison. Quelle combinaison suit sur 32 – 28 x 27?

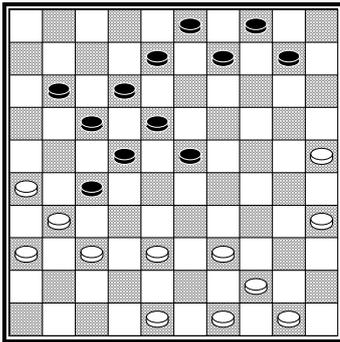
B) comment les blancs défendent ils leur le pion taquin (dans le diagramme)?



Ex 4.2 comment les blancs gagnent ils le pion taquin? Attaque combinée à des possibilités tactiques?



**Ex 4.3** les noirs ont deux avant-postes. Les blancs forcent une combinaison 40 x 16. Essayez de trouver le forcing gagnant!

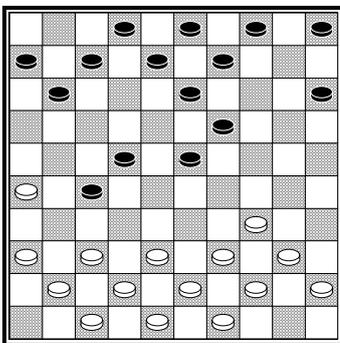


La flèche 39 / 44 / 50 est très active. Elle empêche la défense horizontale du pion taquin.

**1.37 – 32 11 – 16 2.32 x 21 16 x 27  
3.48 – 42**

3... 23 – 28 est suivi par 4.39 – 33! 28 x 39 5.44 x 33 18 – 23 6.42 – 37 23 – 28 7.49 – 44 28 x 39 8.44 x 33 9.37 – 32 et les blancs gagnent le pion taquin.

Sur 3... 10 – 15 il ne peut être répondu 42 – 37? les noirs débordent par 27 – 32 37 x 19 18 – 23 19 x 28 22 x 42, mais 3... 10 – 15 est contré par 4.39 – 33! 15 – 20 5.25 x 14 9 x 20 5.42 – 37 23 – 28 6.35 – 30 (6. 44 – 40 28 x 39 7.40 – 34 39 x 30 8.35 x 15 gagne aussi ) 28 x 39 7.44 x 33 18 – 23\* 8.37 – 32 20 – 25 9.32 x 21 25 x 34 10.33 – 29 B+1.

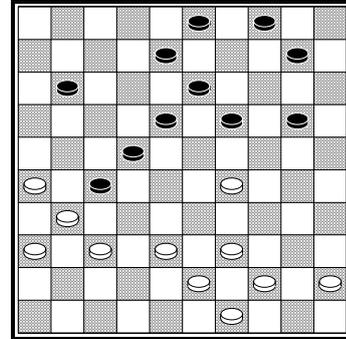


**Raichenbach – Springer 1937**

Les blancs attaquent le pion taquin dans le but de réaliser un débordement. Les blancs commencent

par pionner le pion noir au centre éliminant la possibilité d'une défense horizontale.

**17.34 – 29! 23 x 34 18.40 x 29 13 – 18  
19.37 – 31 9 – 13 20.41 – 37 5 – 10  
21.37 – 32 11 – 16 22.32 x 21 16 x 27  
23.42 – 37 7 – 11 24.48 – 42 2 – 7  
25.37 – 32 11 – 16 26.32 x 21 16 x 27  
27.42 – 37 7 – 11 28.47 – 42 15 – 20  
29.37 – 32 11 – 16 30.32 x 21 16 x 27  
31.42 – 37 6 – 11**



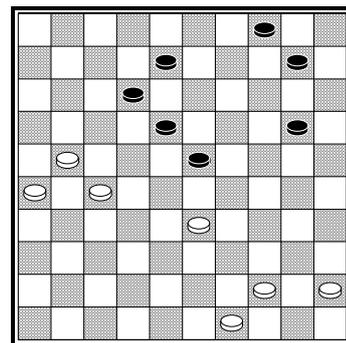
**32.37 – 32! 11 – 16**

Les noirs ne peuvent pas jouer 32... 19 – 24 33.32 x 21 24 x 42 34.43 – 38! 42 x 33 35.39 x 6 B+.

**33.32 x 21 16 x 27 34.38 – 33!!**

Les noirs ne peuvent rien contre 29 – 23 18 x 38 43 x 21 pionnage avec un futur débordement. jouer 34... 19 – 23 35.44 – 40 23 x 34 36.40 x 29 ne résout pas le problème des noirs.

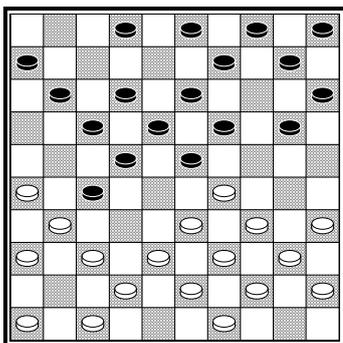
**34.. 8 – 12 35.29 – 23! 18 x 38  
36.43 x 21 13 – 18 37.31 – 27 22 x 31  
38.36 x 27 3 – 8 39.39 – 33 19 – 23**



La meilleure manière de jouer cette position est de renforcer l'attaque par 49 – 43 – 38. Dès que les noirs jouent 8 – 13 les blancs jouent 21 – 16 12 – 17 26 – 21 17 x 26 16 – 11 débordant. par exemple: 40.49 – 43! 20 – 24 41.43 – 38 menaçant de jouer 38 – 32 suivi par 21 – 17 etc. les noirs doivent jouer 12 – 17 ils peuvent aussi pionner après 38 – 32 12 – 17 =.

41... 8 – 13 42.21 – 16 12 – 17 43.26 – 21 17 x 26 44.16 – 11 18 – 22 45.27 x 20 26 – 31 46.11 –

7 31 – 36 47.7 – 2 etc. B+



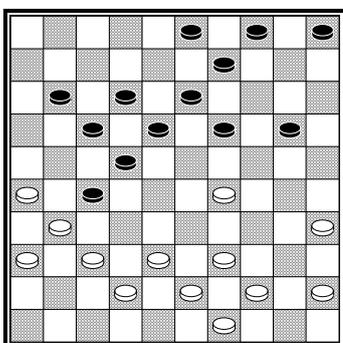
**Goedemoed – Kuyken**

14.29 – 24 19 x 30 15.34 x 14 10 x 19

Les noirs pouvaient aussi prendre par 14... 20 x 29 15.33 x 24 19 x 30 17.35 x 24 23 – 28! 18.38 – 33 10 – 14 19.42 – 38 5 – 10 avec une position égale.

Maintenant les blancs bougent leur propre pion 33, afin que l'attaque en 27 puisse commencer. Avec un pion en 33 l'attaque 37 – 32 ne peut réussir parce que les noirs peuvent simplement pionner en arrière : 37 – 32 5 – 10 32 x 21 22 – 28 33 x 22 18 x 16.

16.33 – 29! 23 x 34 17.40 x 29 15 – 20  
 18.37 – 32 11 – 16 19.32 x 21 16 x 27  
 20.46 – 41 6 – 11 21.41- 37 2 – 7  
 22.37 – 32 11 – 16 23.32 x 21 16 x 27  
 24.42 – 37 7 – 11 25.47 – 42



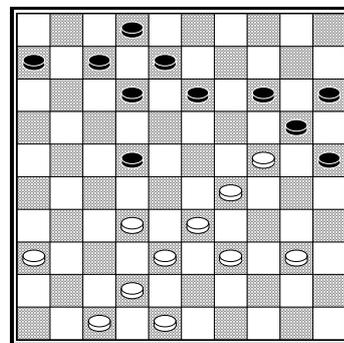
Après 25... 5 – 10 26.37 – 32 11 – 16 27.32 x 21 16 x 27 28.39 – 33! les noirs ne peuvent pas parer la menace 33 – 28.

**25... 11 – 16**

Espérant 26.37 – 32 19 – 23! 27.32 x 21 23 x 34 28.39 x 30 16 x 27 29.42 – 37 18 – 23 30.37 – 32 *Meilleur est 30.30 – 25!*  
 30... 13 – 18 31.32 x 21 20 – 24 32.30 x 28 22 x 42 33.43 – 38 42 x 33 34.43 – 38 =.

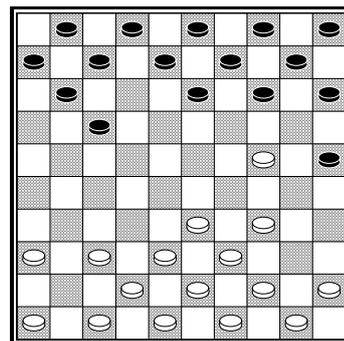
**26.39 – 33!**

Les blancs préparent le coup 37 – 32. Les noirs sacrifient un pion en jouant 20 – 24 27.29 x 20 18 – 23 28.37 – 32 et perdent.



**A. Kooistra - Goedemoed**

**Ex 4.4** trait aux noirs. Quel est le meilleur plan ?



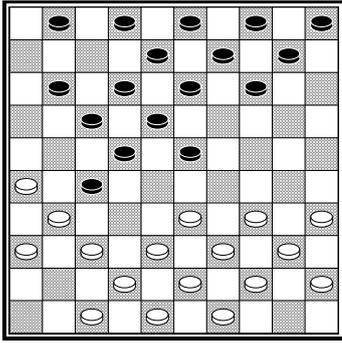
**Shakirov – Koeperman**

**Ex 4.5** trait aux noirs Ils peuvent gagner un pion. Comment?



Championnat de France 1985  
 Série Promotion D

## 5 . Bloquer l'attaque



R. v.d. Pal – J. Adema

Le pion taquin noir est défendu trois fois (pions 1, 2 et 11) pendant que les blancs ont quatre attaques (37, 42, 47, 48). Les blancs peuvent utiliser cette menace pour bloquer les pions noirs de la diagonale 4 / 36.

**15.34 – 29! 23 x 34 16.40 x 29 14 – 19  
17.35 – 30!**

Sur 1 – 6 les blancs jouent 18.30 – 24 19 x 30 19.29 – 23 18 x 29 20.33 x 35 suivi d' une attaque en 27, par exemple 11 – 16 21.37 – 32 6 – 11 22.32 x 21 16 x 27 23.42 – 37 2 – 7 24.47 – 42 13 – 18 25.37 – 32 11 – 16 26.32 x 21 16 x 27 27.42 – 37 7 – 11 28.37 – 32 11 – 16 29.32 x 21 16 x 27 30.39 – 33! 18 – 23 31.33 – 29! 23 x 34 32.38 – 33

*Le sacrifice de la partie Keller – v.d. Staaij! mais les noirs n'ont plus de pion en 2 , aussi le pion en 32 est tout simplement perdu.*

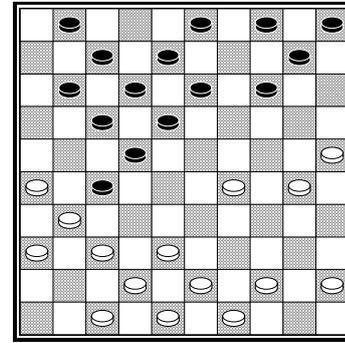
32... 34 – 39 33.43 x 34 27 – 32 34.49 – 43 12 – 18 35.34 – 29 suivi par 48 – 42 et 42 – 38 gagnant le pion.

**17... 19 – 23 18.30 – 25 23 x 34  
19.39 x 30 9 – 14**

Après 19... 18 – 23 20.33 – 29 23 x 34 21.30 x 39 les blancs attaquent le pion 27 à nouveau.

**20.33 – 29 2 – 7**

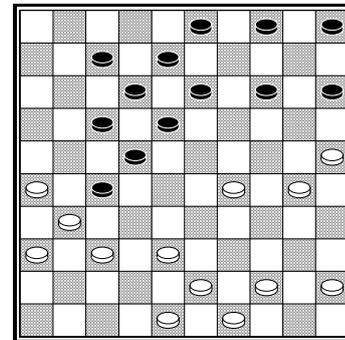
Sur 37 – 32 les noirs peuvent placer le 2 x 2 22 – 28 33 x 22 18 x 16 = .Sans pion en 33 cette défense n'est plus possible. Voilà pourquoi après quelques préparations, les blancs vide la case <33>. Le pion en <29> interdit 18 – 23 .



L'attaque suivante en 27 affaiblit davantage la position des noirs. Les blancs prennent la précaution de casser la flèche 7 / 12 / 18 , ainsi les noirs ne peuvent plus venir au centre .

**21.37 – 32 11 – 16 22.32 x 21 16 x 27  
23.42 – 37 7 – 11 24.37 – 32 11 – 16  
25.32 x 21 16 x 27 26.47 – 42 1 – 7  
27.42 – 37 10 – 15**

Maintenant les noirs peuvent répondre à 37 – 32 par 14 – 19 32 x 21 19 – 24.



**28.38 – 33! 7 – 11**

Dirigent leurs armes vers la cible vulnérable <22>. après le coup 7 – 11 forcé la flèche 18 / 12 / 7 est définitivement cassée et les noirs ne peuvent plus pionner 18 – 23 x 23 .

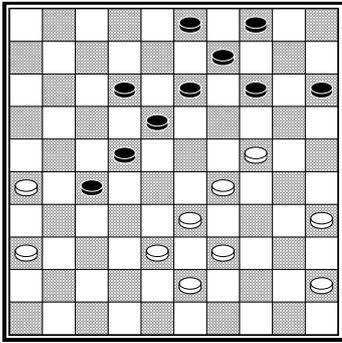
**39.45 – 40 4 – 9**

Après 39... 14 – 19 40.40 – 35 les noirs ne peuvent pas jouer 40...19 – 23 parce que les blancs placent le coup de dame 30 – 24 24 – 19 33 – 28 31 x 2 B+.

**40.40 – 35**

La position des noirs est complètement bloquée. 40...14 – 19 est suivie par 41.30 – 24 19 x 30 42.35 x 24 et les blancs ont un coup de dame au prochain coup.

Les noirs sacrifient un pion par 40.... 27 – 32 et perdent.



**I. Stegeman – E. van Muijen**

L'attaque blanche n'est pas forte, parce qu'elle est bloquée. Les blancs manquent de formations actives pour se libérer du blocage. La flèche 38 / 43 / 49 fait spécialement défaut pour pionner le fort pion en 27 qui maintient en place les deux pions (26 / 36) . La case vide <49> est une faiblesse.

La partie se continua par 38 ... 14 – 19 mais nous allons montrer la meilleure manière d'exploiter les faiblesses blanches.

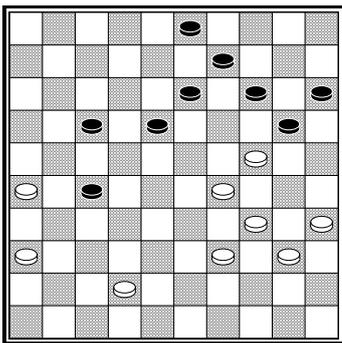
**38... 14 – 20! 39.45 – 40**

Les noirs voudraient jouer 12 – 17 , menaçant de 27 – 32 suivi par 18 – 23 et 20 x 49, mais les blancs disposent d'une combinaison spectaculaire après 2... 12 – 17? 3.38 – 32! 27 x 49 4.35 – 30 49 x 35 5.30 – 25 35 x 19 6.25 x 21 B+.

**39... 9 – 14 40.39 – 34**

Maintenant 12 – 17 est empêchée par le 33 – 28 42 – 38 coup de talon.

**40... 4 – 9 41.43 – 39 12 – 17  
42.38 – 32 27 x 38 43.33 x 42 22 – 27**



**Anikeev – Hanssens**

**14.39 – 33 11 – 17?**

Les noirs bloquent leur position . Ils auraient dû jouer 14... 23 – 28 15.44 – 39 18 – 23 16.29 x 18 12 x 23.

**15.44 – 39 7 – 11 16.37 – 31 11 – 16  
17.41 – 37 2 – 7 18.37 – 32 7 – 11  
19.32 x 21 16 x 27 20.47 – 41 11 – 16  
21.41 – 37 6 – 11 22.49 – 44**

La faiblesse en 49 n'est pas importante ici. Les blancs ont le dernier temps .

**22.... 4 – 10 23.37 – 32 20 – 24**

23... 16 – 21 24.34 – 30! 23 x 34 25.40 x 29 19 – 23  
25... 20 – 24 26.29 x 20 15 x 24 27.33 – 29! 24 x 33 28.39 x 28 22 x 33 29.31 x 22 17 x 37 30.26 x 6 B+  
26.44 – 40 23 x 34 27.40 x 29 20 – 24 28.30 x 19 14 x 34 29.39 x 30 10 – 14 30.33 – 28 22 x 33 31.31 x 22 17 x 37 32.26 x 6 B+.

**24.29 x 20 15 x 24 25.32 x 21 16 x27  
26.34 – 29 23 x 34 27.40 x 20**

*Correction du traducteur*

**Chmiel - Misans 2005**

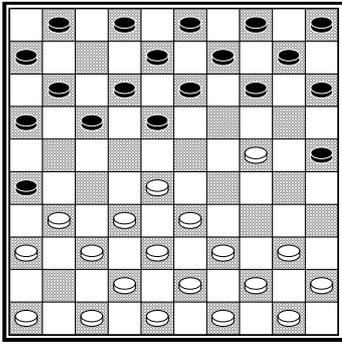
**1.32 – 28 17 – 21 2.37 – 32 11 – 17  
3.34 – 29 20 – 25 4.41 – 37 7 – 11  
5.29 – 24 19 x 30 6.35 x 24 21 – 26**

44.29 – 23 est suivi par 20 x 29!! 45.23 x 32 13 – 19! 46.34 x 23 19 x 48 N+.

**44.42 – 38 17 – 22**

Maintenant 45.29 – 23 18 x 29 46.24 x 33 13 – 19! Il en résulte une position gagnante pour les noirs (47.34 – 30 19 – 23 48.30 – 25 20 – 24 etc.)

45.39 – 33 n'est pas suivi par 45... 14 – 19 46.26 – 21 B+, mais par 45... 27 – 32! 46.38 x 27 22 x

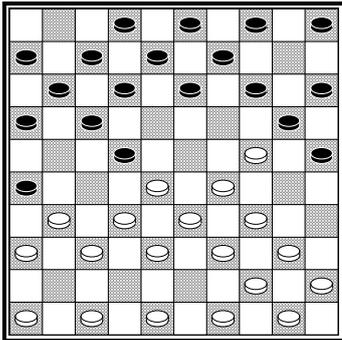


7.33 – 29?

Meilleur est de garder la case <29> ouverte. Le jeu standard est 40 – 34 44 – 40 50 – 44. Si les noirs attaquent 14 – 20 les blancs ont le temps pour jouer 20 x 29 33 x 24.

Ferme la case <29> aussitôt dans la partie est très dangereux, parce que les noirs montent un plan pour attaquer le pion taquin et bloquer l'attaque.

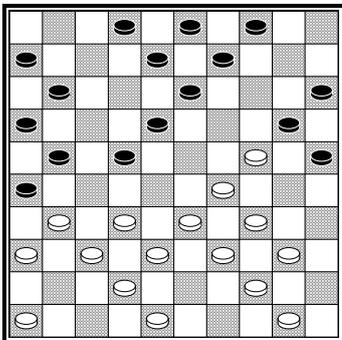
7... 1 – 7 8.38 – 33 14 – 20  
9.42 – 38 18 – 22! 10.39 – 34 10 – 14  
11.43 – 39



11... 17 – 21! 12.28 x 17 11 x 22

Bloquant la vilaine attaque blanche.

13.47 – 42 5 – 10 14.40 – 35 14 – 19  
15.45 – 40 19 x 30 16.35 x 24 10 – 14  
17.40 – 35 14 – 19 18.44 – 40 19 x 30  
19.35 x 24 7 – 11 20.49 – 44 12 – 18



21.50 – 45 9 – 14! 22.31 – 27 22 x 31 23.36 x 27  
4 – 9!

1) 24.33 – 28 14 – 19 25.40 – 35 19 x 30 26.35 x

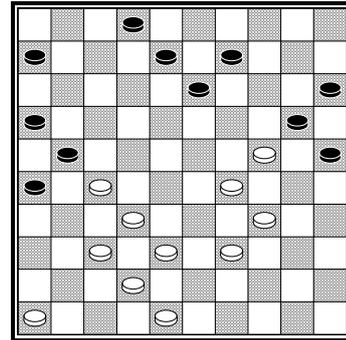
24 18 – 22 (ou 9 – 14) N+1.

2) 24.46 – 41 18 – 23 25.29 x 18 13 x 31 26.41 –  
36 20 x 29 27.36 x 27 26 – 31! 28.37 x 17 11 x 31  
29.33 x 24 31 – 36 30.42 – 37 16 – 21 N+.

21.33 – 28 22 x 33 22.39 x 28 18 – 22!  
23.28 x 17 11 x 22 24.31 – 27 22 x 31  
25.36 x 27 9 – 14

Les noirs ont une attaque du pion taquin gagnante.

26.44 – 39 14 – 19 27.40 – 35 19 x 30  
28.35 x 24 4 – 9 29.50 – 44 9 – 14  
30.44 – 40 14 – 19 31.40 – 35 19 x 30  
32.35 x 24

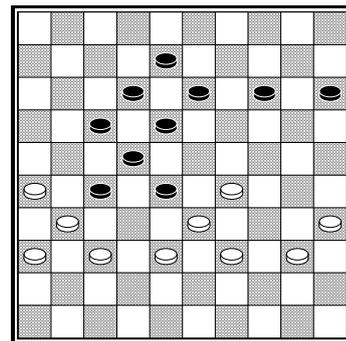


13 – 18!

Attaquer le <29> puisque que 24 – 19 est contré par 26 – 31 8 – 12 2 x 44 N+.

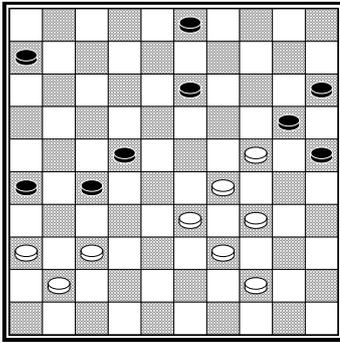
( note du traducteur 13-18? 37-31 et 38-33 33x4 B+ )

Les noirs gagnent après 33.27 – 22 18 x 27 etc.



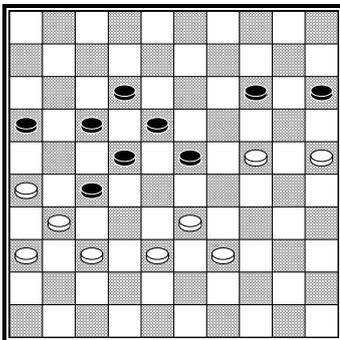
R. v.d. Pal – R. van Velzen

Ex 5.1 Quel est le meilleur coup pour les blancs?



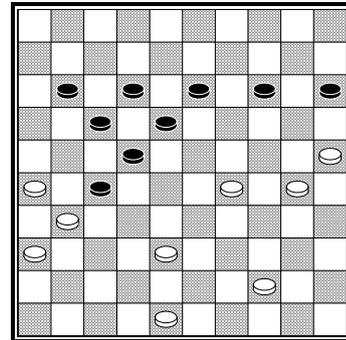
Georgiev – Wiersma

Ex 5.2 les noirs finissent la partie avec un coup fort. Quel coup joua le sextuple champion du monde Wiersma ?



C. van Dusseldorp – Baljakin

Ex 5.3 comment les blancs gagnent ils après 1... 23 – 29?



Ex 5.4 trait aux blancs Ils utilisent les outils tactiques pour laisser les noirs sans solution. comment?

COMPIÈGNE

29/8 / 1985

# Bon comportement des joueurs du Damier au 45<sup>e</sup> championnat de France du jeu de dames

Le Damier Compiégnois du président Norbert Ducos a engagé huit jeunes dans ce 45<sup>e</sup> championnat de France du jeu de dames qui se déroule jusqu'à samedi aux salles Saint-Nicolas. Après neuf rondes, on peut dire, au vu de leurs résultats, que les jeunes joueurs compiégnais tirent fort bien leur épingle du jeu. Ainsi le junior Jurgen Bader compte-t-il onze points en série excellence. Rémy La, sept points en série promotion B; Laurent Mangano, douze points en série promotion C; Valérie La, six points et Nicolas Vedie, cinq points en série promotion D; Igor Bury, huit points, Amone Khampransong, six points et Thierry Alavoine, zéro point en promotion E.

Quant aux joueurs seniors du Damier Compiégnois, leurs résultats sont les sui-

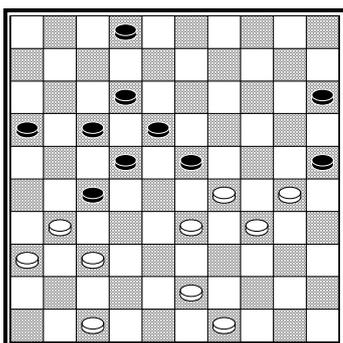


vants après neuf rondes: Henri Sobol un point en série promotion A; Marc Pinet, onze points, Jean-Pierre Meunier, trois points et Jean Rigaut, sept points en série

promotion C; Jean Heuet (le doyen d'âge de ce 45<sup>e</sup> championnat), cinq points et Léonard Maj, six points en série promotion D. Notre photo: Rély La, Laurent Mangano, Nicolas Vedie,

Valérie La, Igor Bury, Amone Khampransong et Thierry Alavoine, les jeunes du Damier Compiégnois, en compagnie de Jean Heuet le doyen de ce championnat.

## 6 . Encerclement



**Kolk – Schotanus**

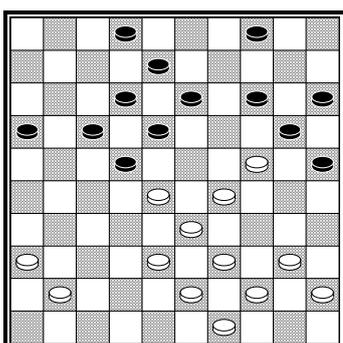
L' attaque noire contient quelques faiblesses. Les noirs n'ont qu'un seul pion dans le triangle central 2 / 3 / 4 / 8 / 9 / 13. Les pions 15, 16 et 25 sont inactifs.

**39.37 – 32! 27 x 38 40.43 x 32 2 – 7**  
**41.31 – 27! 22x31 42.36 x 27**

La position noire est encerclée. Leur position est sans espoir. L'attaque en <27> est contrée par une contre attaque en <23> suivi par un débordement.

**42... 7 – 11 43.30 – 24! 17 – 22**  
**44.49 – 44 22 x 31 45.33 – 28 31 – 37**  
**46.28 x 19 37 x 28 47.19 – 14 28 – 32**  
**48.14 - 9 32 – 37 49.44 – 39 18 – 22**  
**50. 9 – 4 22 – 28 51.4 – 9**

Les noirs abandonnent.



**Klaassen – Spanjer**

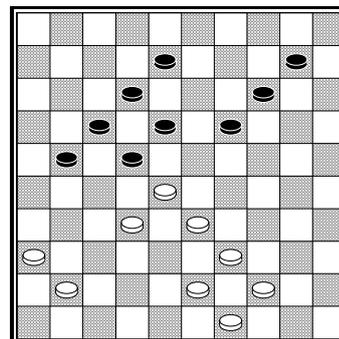
Les blancs ont une attaque de l'aile droite avec une faiblesse en <42>. Les noirs prennent avantage de cette faiblesse en attaquant puis en pionnant le pion taquin dans plan d'encercllement.

**31... 14 – 19 32.40 – 35 19 x 30**  
**33.35 x 24 13 – 19 34.24 x 13 8 x 19**  
**35.45 – 40 20 – 24 36.29 x 20 15 x 24**

Les noirs jouent une pokdowa. Ils auraient aussi

pu choisir 19 – 23 28 x 19 20 – 24 29 x 20 25 x 23 avec un centre fort.

**37.40 – 34 16 – 21 38.38 – 32 4 – 10**  
**39.34 – 29 2 – 8 40.29 x 20 25 x 14**



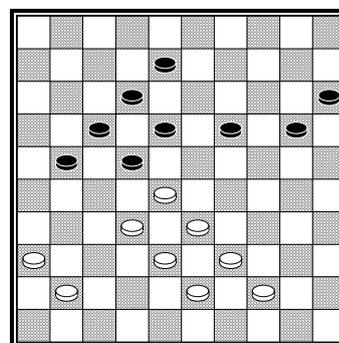
**41.43 – 38**

On s'attend à ce que les noirs utilisent leur flèche pour pionner 19 – 23 x 23, mais les noirs persistent dans l'encercllement du centre.

**41... 10 – 15 42.49 – 43**

42.41 – 37 perd après 19 – 24! 43.39 – 34 14 – 20! 44.34 – 29 20 – 25 45.29 x 20 15 x 24  
*les blancs ne peuvent pas jouer non plus 44 – 39 ou 44 – 40 à cause de la réaction 18 – 23!*  
 46.49 – 43 21 – 26 suivi par 24 – 29 N+.

**42... 14 – 20**



Après 43.39 – 34 19 – 24 44.34 – 30! 24 x 35 45.28 – 23 18 x 29 46.33 x 24 20 x 29 47.44 – 40 35 x 44 48.43 – 39 44 x 42 49.41 – 37 42 x 31 50.36 x 7 les blancs peuvent encore se battre pour une remise.

**43.41 – 37 19 – 24 44.39 – 34?**

La meilleure défense est 44.28 – 23! 18 x 29 45.44 – 40 12 – 18 46.37 – 31!

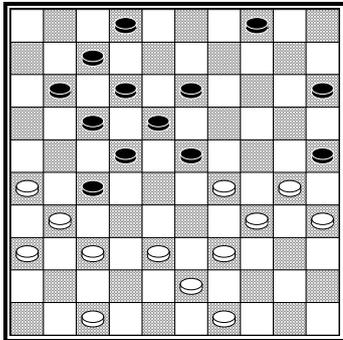
**44... 21 – 26**

Les noirs pouvaient déjà jouer 24 – 29 avec une fin de partie gagnante . Maintenant les blancs peuvent essayer la combinaison 34 – 30 24 x 35

28 – 23 18 x 29 33 x 24 20 x 29 44 – 40 35 x 44  
 43 – 39 44 x 31 36 x 7 avec des chances de  
 remise.

**45.34 – 29 20 – 25 46.29 x 20 15 x 24**

Il n'y a aucune défense contre le menace 24 – 29  
 . Après quelques coups les blancs abandonnent.



**G. Heerema – J. Knipper**

Les noirs ont une bonne attaque de l'aile droite  
 après 4 – 9 mais leur prochain coup est une faute  
 qui donne aux blancs l'opportunité d'encercler le  
 centre noir .

**35... 23 – 28? 36.37 – 32! 28 x 37  
 37.31 x 42 13 – 19**

Les noirs ne peuvent pas aller en <28> , car  
 après 38... 22 – 28 39.42 – 37 (menaçant 38 –  
 32) ils perdent un pion.

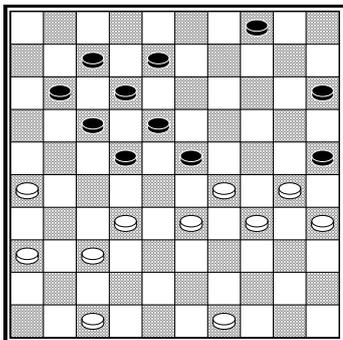
**38.38 – 32 27 x 38 39.43 x 32 19 – 23**

Les noirs ne souhaitent pas autoriser 30 – 24 x  
 24, mais maintenant leur centre est encerclé.

**40.42 – 37**

40.39 – 33 n'est pas bon parce que sur 22 – 28  
 33 x 13 12 – 18 13 x 22 17 x 48 N+.  
 Le meilleur coup pour les noirs est 40... 22 – 28!

**40... 2 – 8? 41.39 – 33!**



41.. 8 – 13 est puni par 26 – 21 17 x 26 33 – 28  
 22 x 24 30 x 6 + maintenant.

**41... 4 – 9 42.47 – 41!**

le 26 – 21 32 – 28 menace qui forcent les noirs à  
 jouer le faible 42... 11 – 16.

**42... 11 – 16 43.37 – 31 9 – 13?**

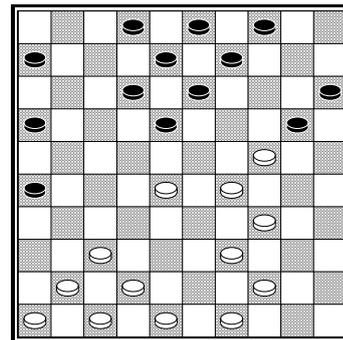
Une meilleure défense est 43... 9 – 14 44.30 – 24  
 14 – 20, bien que les blancs ont une très forte  
 attaque après 45.31 – 27 22 x 31 46.26 x 37!  
 46.36 x 27 est contré par 18 – 22! 27 x 18 7 – 11  
 18 x 7 11 x 2 29 x 18 20 x 27 18 – 12 27 – 32 12 x  
 3 32 – 37 3 x 21 37 x 46 =  
 46... 17 – 22\* 47.32 – 28 23 x 32 48.37 x 17 12 x  
 21 49.33 – 28.

**44.30 – 24! 7 – 11**

Après 44 ... 25 – 30 45.34 x 25 23 x 34 46.32 –  
 27! le marchand de bois est décisif

**45.31 – 27 22 x 31 46.36 x 27 25 – 30  
 47.34 x 25 23 x 34 48.33 – 28**

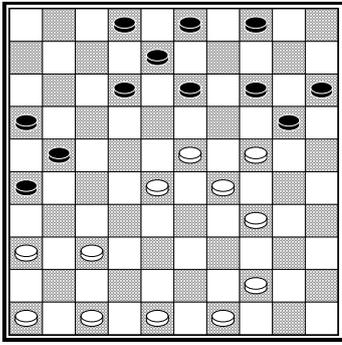
Après 34 – 39 48.25 – 20 les noirs sont  
 complètement bloqués aussi ils abandonnent.



**Schotanus – M. Kroesbergen**

Les blancs ont un pion taquin à droite . La  
 défense noire est excellente, avec un triangle  
 central intact. Les blancs s'installent en <23>  
 beaucoup trop tôt et vont être encerclés. Ils  
 pouvaient simplement jouer 37 – 31 26 x 37 41 x  
 32 et développer leur aile gauche.

**28.28 – 23? 6 – 11 29.42 – 38 11 – 17  
 30.38 – 33 17 – 21 31.41 – 36 18 – 22  
 32.33 – 28 22 x 33 33.39 x 28 9 – 14**



Les noirs sont prêts à pionner en 24.

**34.44 – 39 3 – 9**

Les noirs menacent de jouer 13 – 19 24 x 13 9 x 18 34 – 30 (sinon 20 – 24 suit!) 12 – 17 23 x 3 20 – 25 3 x 20 15 x 44 25 x 45 N+. Les blancs sont obligés de jouer 35.36 – 31 ou 35.47 – 42

**35.47 – 42**

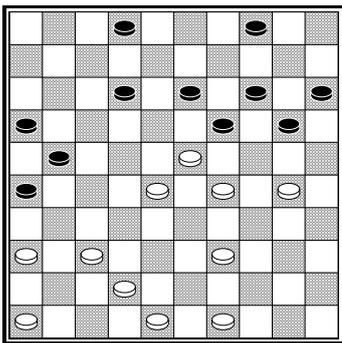
Maintenant 35... 13 – 19 36.24 x 13 9 x 18 est contré par 37.28 – 22 18 x 27 38.37 – 31 26 x 37 39.42 x 22 =.  
Donc les noirs pionnent en 24 d'une autre façon.

**35... 13 – 19  
36.24 x 13 8 x 19!**

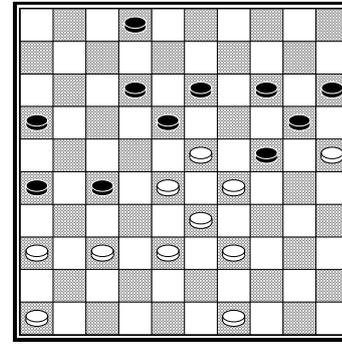
Menaçant 20 – 24 29 x 20 15 x 24. les blancs ne peuvent pas jouer en <33> à cause de la combinaison 24 – 29, aussi les noirs gagnent un pion par 24 – 29.

**37.34 – 30 9 – 13!**

Après 37... 20 – 24 38.29 x 20 les noirs doivent prendre 14 x 43 et les blancs gagnent.



Après 38.42 – 38 la combinaison ne fonctionne pas pour les noirs, mais ils s'infiltrèrent en <27> fortement par 21 – 27! 39.30 – 25 13 – 18 40.48 – 43 4 – 9 41.39 – 33 9 – 13  
*Meilleur que 18 – 22 etc.*  
42.43 – 39 19 – 24!



Possédant à la fois <27> et <24>, les noirs encerclent le centre blanc. Les noirs font usage d'une arme tactique pour essayer de bloquer les blancs .

43.49 – 44 est puni par 24 – 30 25 x 34 20 – 24 29 x 9 18 x 49 9 x 7 49 x 1 N+.

43... 28 – 22 est contré par 26 – 31! 44.37 x 26 13 – 19 45.22 x 13 19 x 28 46.33 x 31 24 x 42 N+.

nous continuons cette intéressante variante: 43.46 – 41 13 – 19 44.49 – 44

44.37 – 32 18 – 22! 45.28 x8 19 x 46 46.8 – 3 24 – 30 47.25 x 34 20 – 25 48.3 x 20 15 x 24 49.29 x 20 25 x 14 N+

16 – 21 47.44 – 40 2 – 8 et le prochain coup 18 – 22 décide de la partie.

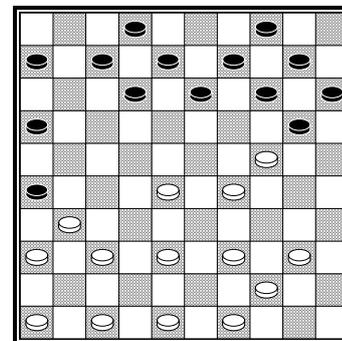
**38.30 – 25 13 – 18?**

Les noirs auraient pu placer un coup de dame tirant avantage de la faiblesse en <38>: 19 – 24! 39.39 – 33 12 – 18! 40.23 x 12 14 – 19 41.25 x 23 13 – 18 42.29 x 20 18 x 47 et après 43.20 – 14 15 – 20 44.14 x 25 21 – 27! les noirs ont une fin de partie gagnante.

La meilleure défense pour les blancs après 38... 13 – 18 est 39.49 – 44 4 – 9 40.44 – 40 20 – 24 41.29 x 20 15 x 24 42.39 – 34 18 x 29 43.34 x 23 9 – 13 44.36 – 31 13 – 18 45.42 – 38 18 x 29 46.38 – 32 et les blancs peuvent encore se battre pour la remise.

**39.36 – 31? 19 – 24!**

Sans attendre 40.39 – 33 24 – 30! 41.25 x 34 20 – 24 42.29 x 9 18 x 47 43.9 – 3 2 – 7 44.3 x 17 21 x 12 les blancs abandonnent.



**Rosendaal – Baljakin**

Les blancs ont beaucoup de trous dans leur

position. Les noirs ont de jolies formations dans leur défense telles que 2 / 8 / 13 et 4 / 9 / 13.

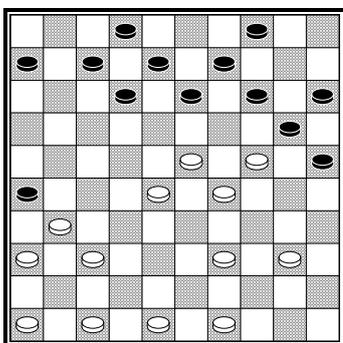
**20... 12 – 17!**

menaçant 17 – 22 28 x 17 8 – 12 17 x 19 14 x 45. les blancs sont forcés de prendre une décision cruciale.

**21.39 – 34 20 – 25 22.29 – 23**

22.44 – 39 7 – 11 23.38 – 33 17 – 22 24.28 x 17 11 x 22 25.47 – 42 14 – 19 26.40 – 35 19 x 30 27.35 x 24 10 – 14 et les blancs doivent jouer 28.24 – 20 15 x 24 29.29 x 20 16 – 21! avec un gros avantage pour les noirs.

**22... 17 – 22! 23.28 x 17 16 – 21  
24.38 – 32 21 x 12 25.32 – 28 14 – 20  
26.34 – 29 10 – 14 27.44 – 39**



**27... 13 – 19! 28.24 x 13 8 x 19**

Après 29.47 – 42 25 – 30 les blancs sont en difficulté.

1) 30.40 – 35 19 – 24! 31.39 – 33 30 – 34 32.29 x 40 24 – 30 33.35 x 24 20 x 47 N+

2) 30.42 – 38 30 – 34 31.39 x 30 20 – 24 32.29 x 20 15 x 44 33.49 x 40 9 – 13 34.38 – 33 19 – 24 35.28 – 22 6 – 11 36.31 – 27 14 – 19! 37.23 x 14 4 – 9 38.14 x 3 12 – 17 39.3 x 21 26 x 39 et le plan 24 – 29 13 – 19 – 24 – 30 résulte en un débordement gagnant pour les noirs.

3) 30.40 – 34! 30 – 35 31.39 – 33 9 – 13 32.31 – 27

*Empêchant l'enchaînement 13 – 18 par 27 – 22 18 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 22.*

32.. 4 – 9 33.49 – 44 6 – 11 avec une très difficile position pour les blancs, par exemple 34.37 – 31 26 x 37 35.42 x 31 11 – 17

*menaçant 17 – 22! N+*

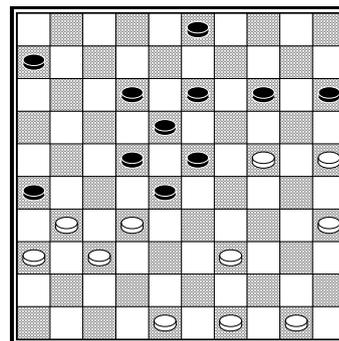
36.27 – 22 20 – 25 37.22 x 11 7 x 16 38.31 – 27 13 – 18 avec un enchaînement mortel .

**29.31 – 27 25 – 30! 30.27 – 22?**

Les blancs ne peuvent pas jouer 30.40 – 35 26 – 31! N+ . Forcé était 30.39 – 33 9 – 13 et le combat continue.

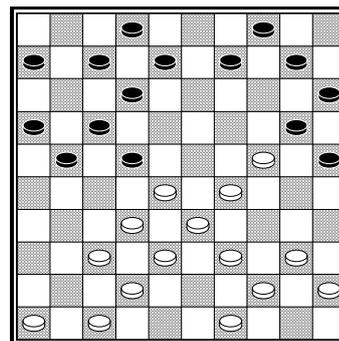
**30... 30 – 34 31.39 x 30 20 – 24  
32.29 x 20 14 x 45 33.12 – 17**

Les blancs abandonnent.



**Sijbrands – Ndjofang**  
Wch 2003

**Ex 7.1** trait aux noirs qui jouent 34... 13 – 19? 35.24 x 13 18 x 9. Comment les blancs forcent-ils une combinaison gagnante ?



**Rozenburg – Scholma**

Les blancs ont un pion taquin avec une faiblesse en <48>. Le pion 47 serait mieux placé en <48>. Les blancs cherchent plus d' espace. Sans la flèche 37 / 42 / 48 les blancs n'ont aucun contrôle sur l'aile gauche.

**23.28 – 23 7 – 11 24.32 – 28?**

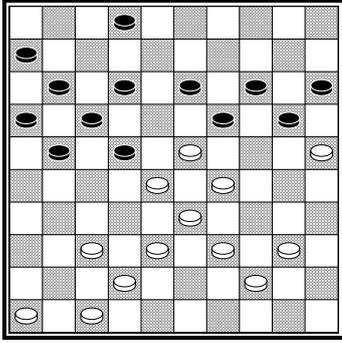
Il était nécessaire de pionner 33 – 28 22 x 33 39 x 28. Maintenant les noirs peuvent encercler le centre blanc en échangeant le pion 24.

**24... 9 – 13 25.40 – 34 10 – 14  
26.49 – 43 13 – 19 27.24 x 13 9 x 18  
28.34 – 30 25 x 34 29.39 x 30**

Il s'avère que les blancs ont plus d'espace, mais les noirs vont occuper la case <24>.

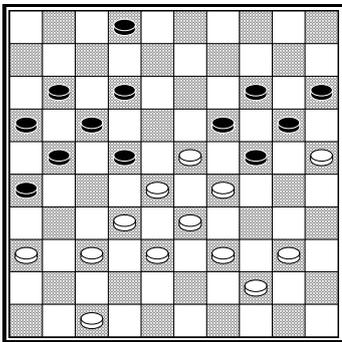
**29... 4 – 9! 30.30 – 25 21 – 26**  
menaçant 17 – 21 N+.

**31.43 – 39 9 – 13 32.45 – 40**



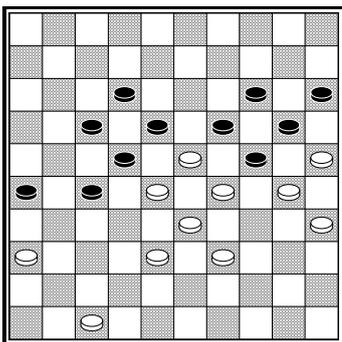
Maintenant les noirs occupent 24, bloquant l'aile droite blanche. La prochaine étape est la conquête de <27>.

32... 19 - 24!! 33.46 - 41 13 - 19!  
 34.41 - 36 16 - 21 35.38 - 32 11 - 16  
 36.42 - 38 6 - 11



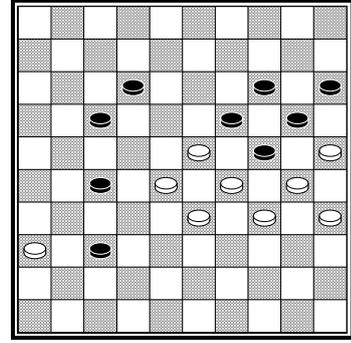
Les noirs, maintenant contrôlent la case <27>. S'ils atteignent cette case les blancs risquent d'être bloqués.

37.40 - 35 2 - 8 38.39 - 34 21 - 27  
 39.32 x 21 16 x 27 40.34 - 30 11 - 16  
 41.44 - 39 8 - 13 42.37 - 32 13 - 18  
 43.32 x 21 16 x 27

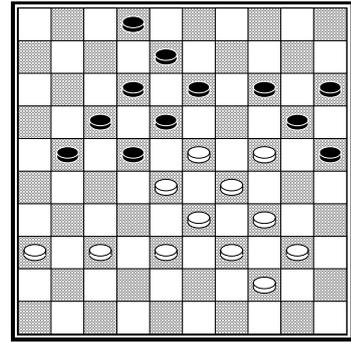


Les blancs n'ont nulle part où aller. Ils sont magnifiquement bloqués.

44.47 - 41 27 - 31 45.36 x 27 22 x 31  
 46.41 - 37 31 x 42 47.38 x 47 26 - 31  
 48.28 - 22 échoue sur 17 x 28! 33 x 13 24 x 44 13  
 x 24 20 x 18 N+  
 48.47 - 41 18 - 22 49.39 - 34 22 - 27  
 50.41 - 36 31 - 37

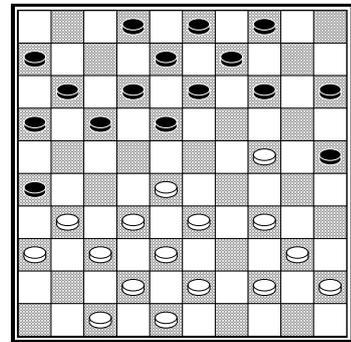


L'affaire est entendue. Les blancs ont perdu.



**Sijbrands - Schwarzman**

**exercice 7.2** trait aux noirs: ils ont un bon plan pour forcer le blocage des blancs. Pouvez-vous le trouver ?



**Uutma - Scholma**

**19.44 - 39?**

Les blancs auraient dû jouer 43 - 39 laissant un pion en <44>. après 19.43 - 39 14 - 20 les blancs peuvent jouer 20.34 - 29.

19... 14 - 20!

20.34 - 29 n'est pas possible.

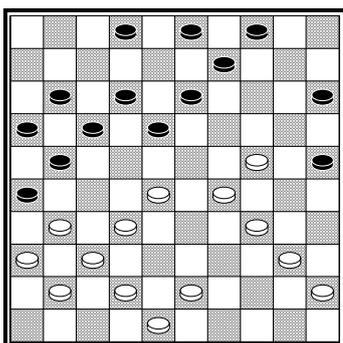
**exercice 6.3** comment les noirs punissent ils 20.34 - 29?

Le meilleur coup pour les blancs est 20.34 – 30  
 25 x 34  
 si 20... 20 x 29 alors 21.33 x 24 25 x 34 22.40 x  
 29 =.  
 21.40 x 29  
 mauvais est 21.39 x 30 20 x 29 22.33 x 24 18 –  
 23 23.28 x 19 15 – 20 24.24 x 15 13 x 44 N+.

**20.47 – 41? 20 x 29 21.33 x 24**

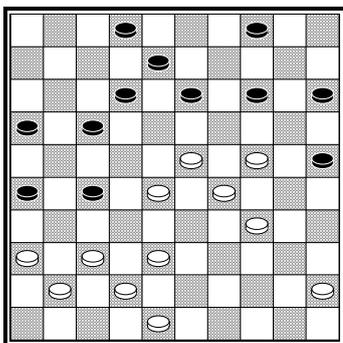
Le pion suspendu en 41 est une sérieuse  
 faiblesse.

21... 17 – 22 22.28 x 17 12 x 21  
 23.32 – 28 11 – 17 24.39 – 33 6 – 11  
 25.33 – 29 8 – 12 26.38 – 32



En s'infiltrant en <27> les noirs commencent  
 l'encerclement du centre blanc .L ' infiltration est  
 rendue possible par le terrible coup 47 – 41...

26... 21 – 27 27.32 x 21 16 x 27  
 28.31 x 22 18 x 27 29.43 – 38 9 – 14  
 30.29 – 23 3 – 8 31.34 – 29 11 – 16  
 32.40 – 34



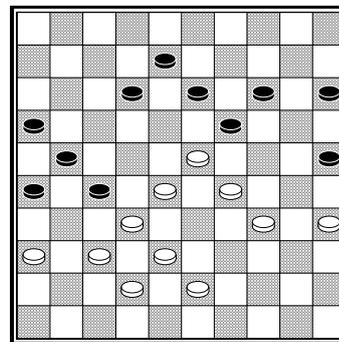
**exercice 6.4** comment 32.37 – 32 est il puni?

Les noirs pionnent le pion 24 pour prendre le  
 contrôle de la case 24

**32... 13 – 19 33.24 x 13 8 x 19**

34.37 – 32 est puni par 17 – 22 35.28 x 8 19 x 46  
 et la dame en <3> est prise.

34.45 – 40 4 – 9 35.40 – 35 9 – 13  
 36.48 – 32 17 – 21 37.37 – 32 2 – 8  
 38.41 – 37



Les noirs peuvent jouer 12 – 17 39.43 – 38 26 –  
 31 40.37 x 26 17 – 22 etc. N+, mais ils choisissent  
 une autre voie.

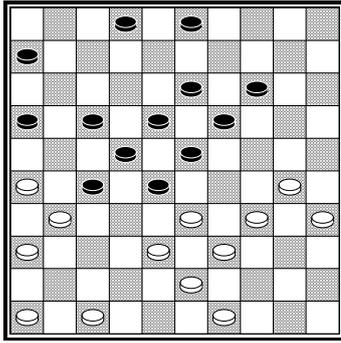
**38... 13 – 18**

Menaçant 18 – 22 28 x 17 19 x 28 32 x 23 27 – 31  
 etc. N+ donne à l'adversaire l'opportunité de  
 placer une combinaison, qui, cependant, sera puni  
 par une contre combinaison.

**39.37 – 31 26 x 30 40.35 x 31 12 – 18!**  
**41.23 x 3 21 – 26 42.3 x 20 15 x 42**

Et les noirs gagnent peu de temps après.

# 7 . La contre attaque



**K.H. Leijenaar – C. Remeijer**

Les noirs ont quelques faiblesses sur leur aile droite.  
Les blancs attaquent l'autre aile à l'aide de moyens tactiques.

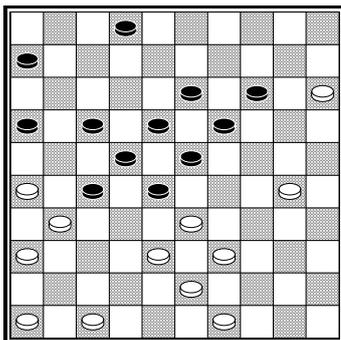
**30.30 – 24! 19 x 30 31.35 x 24**

Les noirs ne peuvent pas pionner pion 24, parce que 3 – 8 est puni par 24 – 19 13 x 24 34 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 26 – 21 17 x 37 38 – 32 27 x 38 43 x 3 (14 – 19 47 – 41!) B+.  
Après 6 – 11 32.47 – 42! les blancs menacent 24 – 19 suivi par 34 – 29, aussi les noirs sont forcés de jouer 14 – 19 .

**31... 14 – 19**

Affaiblissent leur aile gauche encore plus.

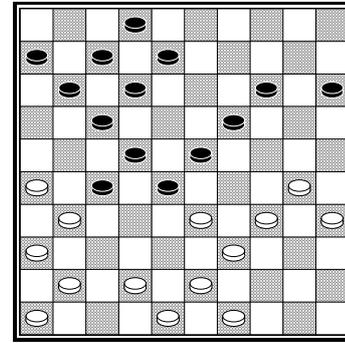
**32.24 – 20! 3 – 9 33.20 – 15 9 – 14  
34.34 – 30**



**34... 2 – 8?**

Après 34... 6 – 11 35.46 – 41 2 – 8 36.41 – 37 8 – 12 37.37 – 32 28 x 37 38.31 x 42 23 – 28 39.30 – 25 18 – 23 les blancs débordent 40.25 – 20 14 x 25 41.15 – 10 B+.

**exercice 7.1** Quelle combinaison les blancs jouent ils après **34... 2 – 8?**



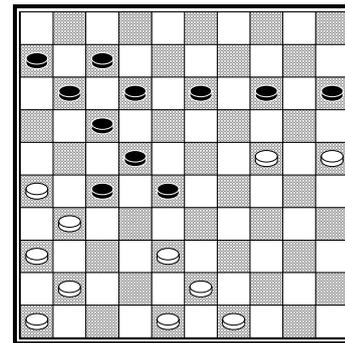
**Sijbrands – Kuyken**

Les noirs ont une attaque avec deux avant-postes, mais la répartition de leurs pions n'est pas optimale. Les blancs lancent une contre attaque sur l'aile gauche noire.

**28.30 – 24 19 x 30 29.34 x 25 8 – 13  
30.42 – 38 13 – 19**

**exercice 7.2** comment les blancs jouent-ils après 30... 12 – 18?

**31.33 – 29! 23 x 34 32.39 x 30 2 – 8  
33.30 – 24! 19 x 30 34.35 x 24 8 – 13**



Le pion taquin en <24> a de la compagnie après le prochain pionnage:

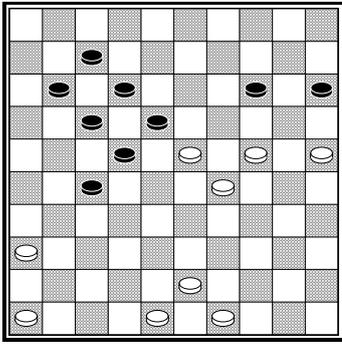
**35.26 – 21! 17 x 37 36.41 x 23 11 – 17**

36... 13 – 18 conduit à un débordement pour les blancs après 37.23 – 19! 14 x 23 38.38 – 33 suivi par 25 – 20 – 14 etc.

**37.38 – 33 13 – 18 38.33 – 29**

Les blancs peuvent aussi jouer 38.23 – 19! 14 x 23 39.25 – 20 B+.

**38... 6 – 11**

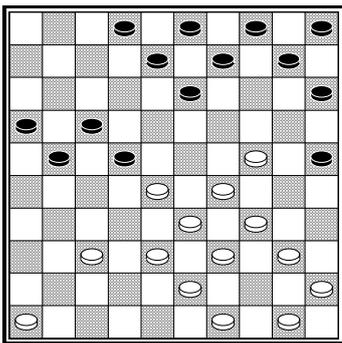


39.43 – 38 27 – 31 40.36 x 27 22 x 31  
41.25 – 20! 14 x 25 42.23 – 19 17 – 21

Plutôt que d'aller à dame avec pion 19 une autre surprise suit:

43.19 – 13! 18 x 9 44.24 – 20 15 x 42  
45.48 x 6

Les blancs gagnent après 45... 25 – 30 46.6 – 1  
30 – 34 47.49 – 44 9 – 13 48.1 – 6 13 – 19 49.6 –  
28 19 – 24 50.28 – 32 12 – 18 51.32 – 49 34 – 39  
52.44 x 33 24 – 30 53.49 – 35 30 – 34 54.33 – 29  
34 x 23 55.35 – 44 23 – 29 56.44 – 39 B+.



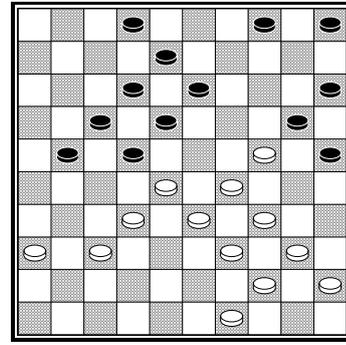
### Nikhila – Wiersma

Les noirs ont une belle position pour jouer en contre attaque. Ils ont encore tous leurs pions dans le triangle central. L'aile gauche blanche est un peu faible. Les noirs contre-attaquent sur cette aile.

22.37 – 31 21 – 26 23.38 – 32 26 x 37  
24.32 x 41 10 – 14

Le 24 – 20 x 20 pionnage n'est pas attractif, parce que les noirs obtiennent beaucoup trop d'espace.

25.41 – 37 16 – 21 26.43 – 38 8 – 12  
27.46 – 41 13 – 18 28.50 – 44 3 – 8  
29.41 – 36 14 – 20 30.38 – 32 9 – 13



31.49 – 32 n'est pas contré par 18 – 23? et les blancs prennent la dame avec égalité, mais par 31... 4 – 10!

Empêche 28 – 23 par 13 – 19. c'est pourquoi 4 – 10 dans ce cas est plus fort que 5 – 10.

32.43 – 38 10 – 14 33.28 – 23 5 – 10 34.32 – 28  
21 – 27! 35.37 – 31 13 – 19! 36.24 x 13 18 x 9!!  
37.40 – 35 8 – 13 38.45 – 40 20 – 24! 39.29 x 20  
15 x 24 40.34 – 29 13 – 18 41.29 x 20 18 x 29  
42.33 x 24 22 x 42 43.31 x 11 12 – 17 44.11 x 22  
42 – 48 N+.

Vous voyez différents plans pour les noirs dans cette partie. Après 30.49 – 43 ils encerclent la position, maintenant ils lancent une contre-attaque.

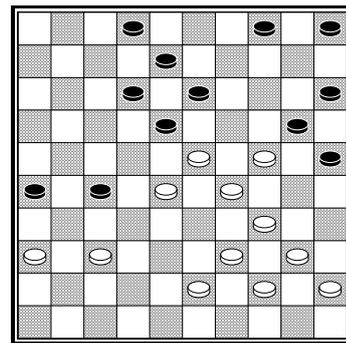
31.28 – 23 22 – 27 32.32 – 28 21 – 26  
33.37 – 32

Après 33.49 – 43 4 – 9! 27 – 31 17 – 22 menace décisive.

33... 27 x 38 34.33 x 42 17 – 21

Menaçant 13 – 19 21 – 27 26 x 48 +.

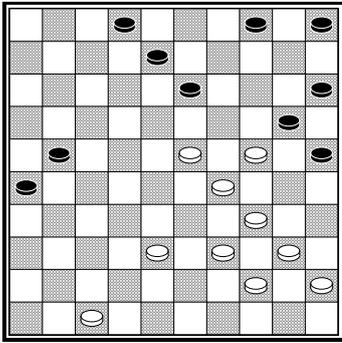
35.42 – 37 21 – 27 36.49 – 43



36... 27 – 32!

37.39 – 33 32 x 41 38.36 x 47 26 – 31! 39.43 –  
38 échoue sur 39.. 31 – 37! 40.38 – 32 18 – 22!  
41.32 x 41 25 – 30! 42.34 x 14 4 – 10 43.28 x 17  
10 x 50 N+.

37.43 – 38 32 x 41 38.36 x 47 18 – 22!  
39.28 x 17 12 x 21



A la fois 39 – 33 et 38 – 32 sont punis par la combinaison 25 – 30 13 – 19.

40.23 – 19 13 – 18 41.29 – 23

Les blancs perdent un pion maintenant, mais leur position était déjà très difficile.

Après 41... 18 x 29 42.24 x 33 4 – 9 43.38 – 32 21 – 27 44.32 x 21 26 x 17 45.33 – 28 9 – 13 les blancs ont perdu un pion et la partie.

## UN PICARD AUX CHAMPIONNATS DU MONDE JUNIORS



Nom : BADER.  
Prénom : Jürgen.  
Age : 19 ans.  
Profession : cheminot.  
Club : Compiègne.

**PALMARES**  
1980 : champion de l'Oise « amateurs »

1981 : champion de la ligue Nord-Picardie en promotion F. 3<sup>e</sup> au championnat de France cadets.

1982 : champion de ligue Nord-Picardie en Honneur B. Champion de Picardie Honneur.

1983 : 2<sup>e</sup> au championnat de Ligue en Excellence B. 4<sup>e</sup> au championnat de France juniors. Champion de Compiègne.

1985 : 5<sup>e</sup> au championnat de France seniors, excellencée. 2<sup>e</sup> au championnat de France juniors.

C'est dans quelques jours que commenceront les championnats du monde juniors organisés par la ligue de la Côte-d'Azur, la Fédération française et la Confédération des loisirs de l'esprit, compétition qui va se dérouler sur deux semaines et à laquelle participera Jürgen Bader, l'un des deux juniors qui représentent la France.

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 exerce 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 déplorable 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

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

Le diagramme B nous propose un forcing avec gain de matériel : (17-21!!) qui menace de 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)  
35 x 24 (13-18)  
22 x 13 (8 x 37) N+2.

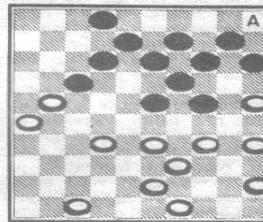
La combinaison du diagramme C n'a pas été effectuée car les Blancs n'ont pas joué la variante espérée, mais regardons le superbe coup imaginé par Bader :  
(24-30!!) 34 x 25  
(18-22) 28 x 19  
(14 x 41) 25 x 5  
(26 x 37) 42 x 31  
(2-8) 46 x 37  
(21-27) 31 x 22

(9-14) 5 x 2  
(11-16) 2 x 11  
(6 x 50!!!) B+.

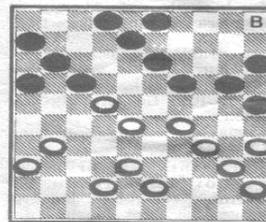
Quant au diagramme D, il nous montre une combinaison réalisée par Bader lors du dernier championnat de France juniors qui lui a valu sa qualification pour les championnats du Monde ; cette combinaison n'a donné que la nulle, car la dame est ensuite reprise, mais la démarche est tout à fait originale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

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 !

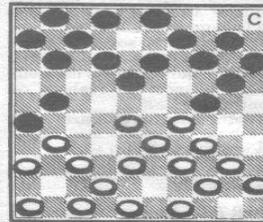
Gérard FONTIER



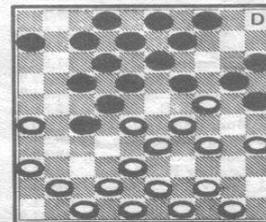
**DIAGRAMME A :**  
Blancs : Bader  
Noirs : Baude  
Partie amicale 1981.  
Les blancs jouent et dament en 9 temps.



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



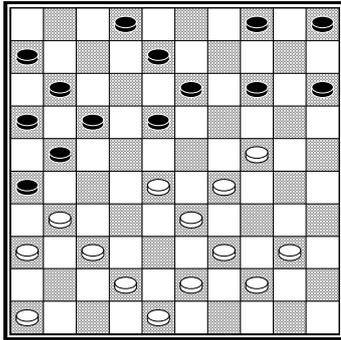
**DIAGRAMME C :**  
Blancs : Beyaert  
Noirs : Bader  
Championnat de France juniors 1985.  
Les noirs jouent et dament en 9 temps.



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

# 8 . Isoler le pion

## taquin



**Clerc – Wiersma**  
Wch rapid 1997

L'attaque de l'aile droite blanche contient des faiblesses: le pion <46> est inactif et le trou en <34> rend leur position tactiquement vulnérable. Les noirs n'ont pas le pion usuel en <25>. Normalement, cela rend l'attaque moins forte.

**23... 17 – 22! 24.28 x 17 11 x 22**

Les noirs utilisent la tactique pour achever leur plan. Le coup naturel 25.33 – 28 22 x 33 26.39 x 28? est puni par 15 – 20! 27.2 x 15 4 – 10 28.15 x 4 18 – 22 29.4 x 27 21 x 45 N+.

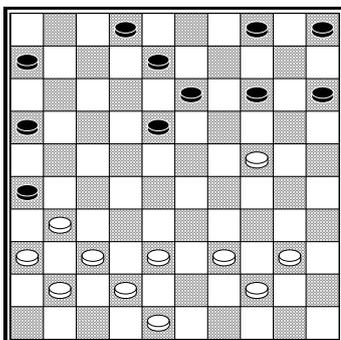
**exercice 7.1** comment 25.46 – 41 est il puni?

Parce que les blancs ne peuvent pas prendre en avant, les blancs font le pionnage en arrière, perdant de l'espace.

**25.33 – 28 22 x 33 26.29 x 38 18 – 22**

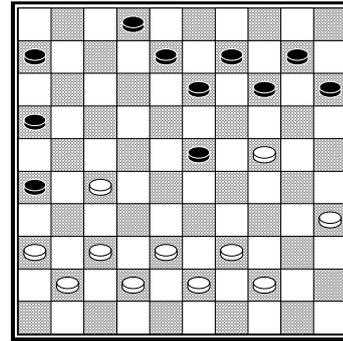
Soyez attentif au fait que les pions blancs sur l'aile gauche ne peuvent pas être activés.

**27.46 – 41 21 – 27 28.39 – 33 22 – 28**  
**29.33 x 22 27 x 18 30.43 – 39**



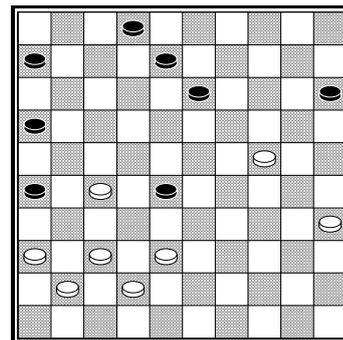
Les noirs isolent le pion taquin .

**30... 18 – 23! 31.31 – 27 5 – 10**  
**32.48 – 43 4 – 9 33.40 – 35**



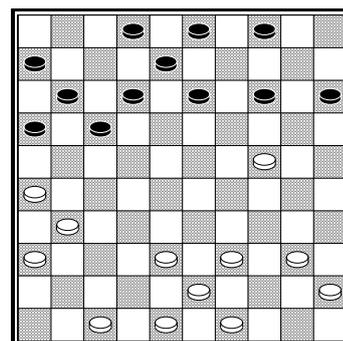
les blancs ont préparé la répétition 14 – 20 attaque en <24> dans le but de prendre possession de la case <28> . Ce plan est très fort bien que les blancs n'ait plus aucun pion de base De plus les pions 41 et 36 sont faibles.

**33... 14 – 20! 34.39 – 33 20 x 29**  
**35.33 x 24 10 – 14 36.43 – 39 14 – 20**  
**37.39 – 33 20 x 29 38.33 x 24 9 – 14**  
**39.44 – 39 14 – 20 40.39 – 33 20 x 29**  
**41.33 x 24 23 – 28!**



La position des noirs est réellement supérieure! Les blancs n'ont presque plus de liberté. Le pion 28 est extrêmement fort. Les blancs sacrifient un pion en jouant 38 – 32 28 – 33 38 – 32 et perdent.

Dans cette partie le pion taquin des blancs n'est pas supporté par un centre fort et le six fois champion du monde Wiersma prend l'avantage d'une jolie façon.



## Bremmer – Thijssen

Le pion taquin des blancs n'est pas épaulé par un centre fort. Dans ce cas isoler le pion taquin est le bon plan.

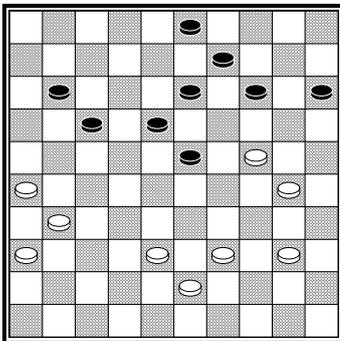
26... 12 – 18 27.48 – 42 18 – 23  
28.42 – 37 8 – 12 29.40 – 35 16 – 21

Après 29... 12 – 18 30.37 – 32 2 – 8 31.39 – 33 les noirs perdent leur avantage (23 – 29? 31 – 27 – 21 B+)

30.37 – 32 23 – 28 31.32 x 23 21 – 27  
32.31 x 22 17 x 30 33.35 x 24 12 – 18

Après ce pionnage les noirs suivent toujours le même plan, occuper <23>.

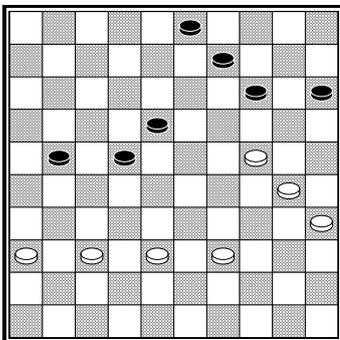
34.45 – 40 18 – 23 35.40 – 35 11 – 17  
36.36 – 31 6 – 11 37.35 – 30 2 – 8  
38.49 – 44 8 – 12 39.44 – 40 4 – 9  
40.47 – 41 12 – 18 41.41 – 36



41... 23 – 28!

La prochaine étape du plan noir par une attaque au centre vers la case <28>. Les noirs espèrent occuper la case <27>.

42.39 – 34 11 – 16 43.43 – 39 18 – 22  
44.31 – 27 22 x 31 45.26 x 37 16 – 21  
46.40 – 35 17 – 22 47.39 – 33 28 x 39  
48.34 x 43 13 – 18 49.43 – 39



Les blancs ont pionné le pion 28, mais ils sont toujours en difficulté.

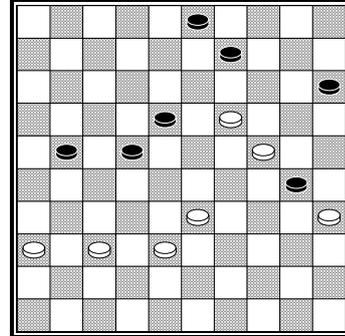
49. 14 – 20 50.24 – 19

La bonne défense ! Après 50.39 – 33 20 x 29 51.33 x 24 9 – 14 le pion 35 reste inactif.

50... 20 – 25 51.30 – 24

Une meilleure défense est 51.39 – 34. Maintenant les noirs s'infiltrent en <30>.

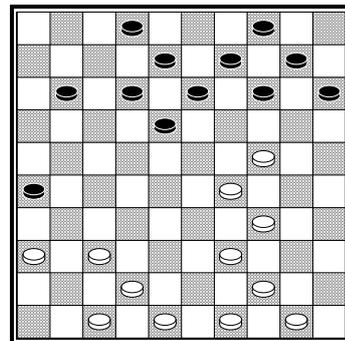
51... 25 – 30 52.39 – 33



Les noirs auraient dû jouer 21 – 27! avec une position gagnante:

1) 52... 21 – 27 53.33 – 29 22 – 28 54.37 – 31 18 – 22 55.29 – 23 28 – 32 56.38 – 33 30 – 34 57.23 – 18 (quoi d'autre?) 22 x 13 58.19 x 8 3 x 12 59.31 x 22 32 – 37 et les noirs gagnent, par exemple 60.33 – 28 37 – 42 61.28 – 23 42 – 48 62.22 – 18 34 – 40! 63.35 x 44 (63.18 x 7 48 – 30! 35 x 44 30 x 50 +) 48 – 34 18 x 7 34 x 1 N+

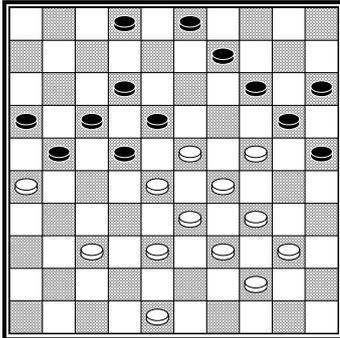
2) 52... 21 – 27 53.37 – 31 9 – 14 54.19 x 10 15 x 4 55.24 – 19 30 – 34 56.19 – 14 18 – 23 57.33 – 29 34 – 39 58.29 x 18 22 x 13 59.31 x 22 39 – 44 60.22 – 17 44 – 50 62.17 – 12 50 – 45 N+



Andreiko – Sijbrands

**exercice 8.1** Les blancs ont une attaque faible sans centre fort et sans pion noir en 25. Les noirs ont le trait Ils exécutent un plan fort. Pouvez-vous prédire les trois prochains coups des noirs?

## 9. idées tactiques



**Goedemoed – Schotanus**

Les blancs supposent que leur adversaire cherche à construire la flèche 2 / 8 / 13 par 9 – 13 et 3 – 8.

### **37.48 – 43?**

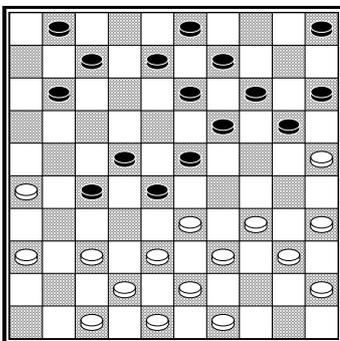
Sur 37... 40 – 35 les noirs jouent 14 – 19 38.24 x 4 20 – 24 39.29 x 20 18 x 49 40.4 x 36 49 x 5 avec une mauvaise fin de partie pour les blancs. Les blancs auraient dû jouer 37.37 – 32 21 – 27 38.32 x 21 16 x 27 39.38 – 32 27 x 38 40.33 x 42 22 x 33 41.39 x 28 18 – 22 42.23 – 18 12 x 32 43.24 – 19 14 x 23 44.29 x 38 =.

### **37... 2 – 8!**

Après ce coup surprenant les blancs ne peuvent plus s'échapper ! 38.40 – 35 est suivi par 21 – 27! 39.37 – 32 27 – 31! 40.26 x 37 22 – 27 41.32 x 21 16 x 27 et les blancs n'ont aucune bonne réponse contre la menace 27 – 32 17 – 22.

**38.37 – 32 21 – 27 39.32 x 21 16 x 27**  
**40.40 – 35 27 – 31! 41.26 x 37 22 – 27**

Les noirs gagnent.

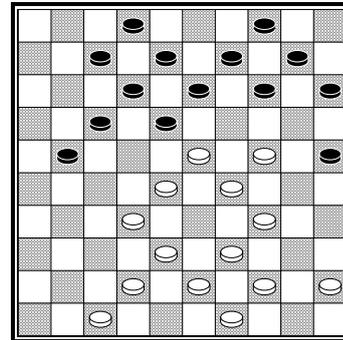


**J.M. Drent – Barkel**

Les noirs ont joué 18... 18 – 23 19.29 x 18 12 x 23. Les blancs font un sacrifice dont il faut se souvenir.

### **20.36 – 31! 27 x 36 21.33 – 29**

les noirs ne peuvent jouer ni 13 – 18 ni 22 – 27 en raison d'un coup de dame pour les blancs. Le collage 36 – 41 échoue aussi. Les blancs gagnent un pion et la partie.

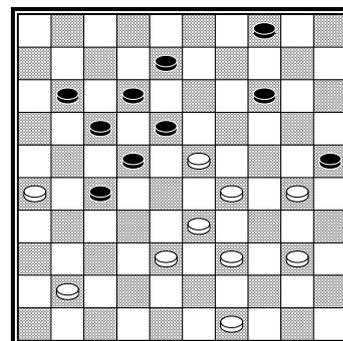


**Tigchelaar – Sijbrands**

### **31.39 – 33?**

Les blancs ont trop de trous dans leur position. Les noirs tirent avantage de cette situation à l'aide d'un sacrifice stupéfiant.

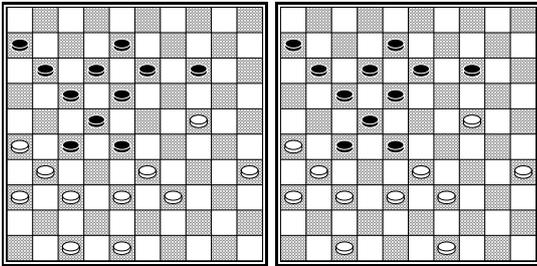
**exercice 9.1** comment les noirs forcent ils le gain??



**Zwart – Erdenebileg**

Les blancs peuvent jouer 30 – 24, 40 – 34 ou 39 – 34.

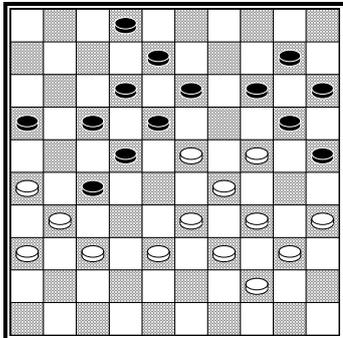
**exercice 9.2** quel est le seul bon coup et pourquoi?



Parfois un petit détail peut faire une grande différence Dans le diagramme de gauche les blancs forcent la partie: 1.37 – 32! 28 x 37 2.31 x 42 18 – 23 3.39 – 34! et les noirs n'ont aucun bon coup :

3... 23 – 28 est suivi du collage 24 – 19! B+.  
3... 12 – 18 est contré par 4.24 – 19 13 x 24 5.34 – 29 23 x 34 6.33 – 28 22 x 33 7.38 x 9 B+.

**exercice 9.3** pourquoi le forcing n'est il pas bon dans le diagramme de droite?



**Wiersma – Presman**

Les blancs surestiment leur position et jouent:

**33.37 – 32**

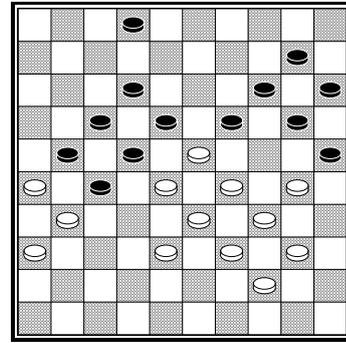
33.38 – 32? 27 x 38 34.33 x 42 16 – 21 35.42 – 38 13 – 19 36.24 x 13 8 x 28 37.38 – 32 21 – 27!  
gagne un pion pour les noirs.  
Les blancs pouvaient faire un sacrifice par 33.33 – 28! 22 x 42 34.31 x 11 42 x 31 35.26 x 37 16 x 7 36.37 – 32 =.

**33... 16 – 21 34.32 – 28?**

La dernière chance des blancs pour une remise est 33 – 28 =. mais les blancs ne sont pas attentifs aux possibilités tactiques de l'adversaire dans cette situation.

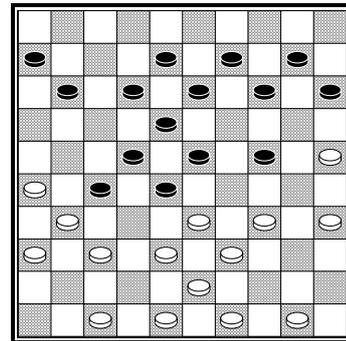
**34... 13 – 19! 35.24 x 13 8 x 19 36.35 – 30**

Presman exécute une combinaison spectaculaire.



**36... 19 – 24!! 37.30 x 19 25 – 30 38.34 x 25 20 – 24 39.29 x 9 22 x 33 40.38 x 29 22 x 42 41.31 x 11 42 – 47 42.26 x 8 47 x 6**

Les blancs abandonnent (trop tôt!).



**Heusdens – Golubeva**

**25... 11 – 17?**

Les noirs possèdent toutes les cases stratégiques, mais ce n'est qu'une partie de l'histoire. La position des noirs contient quelques faiblesses. Ils n'ont aucun pion de base, ce qui rend leur position tactiquement vulnérable. Le pion 15 est inactif. Les blancs ont des formations fortes pour exploiter les faiblesses. Dans la partie ils jouent le mauvais coup 26.34 – 29 et les noirs gagnent finalement. Nous allons montrer comment les blancs auraient dû jouer.

**26.47 – 42!**

Menaçant 37 – 32 28 x 37 25 – 20 14 x 25 34 – 29 23 x 34 39 x 19 13 x 24 33 – 28 22 x 33 31 x 4 B+.

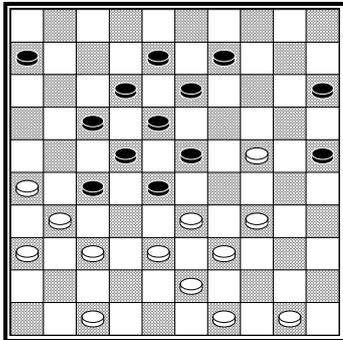
Les noirs ne peuvent pas faire le coup de dame 27 – 32 38 x 27 17 – 21 27 x 16 23 – 29 34 x 32 22 – 28 32 x 23 18 x 47 parce que la dame est prise par 43 – 38 47 x 44 50 x 39 B+1.

Après 26... 14 – 19 les blancs jouent 27.34 – 29 suivi par un attaque gagnante du pion taquin. Les blancs peuvent aussi jouer 27.49 – 44 en préparation de 28.34 – 29 etc.

Donc les noirs auraient pu jouer 25... 14 – 19 26.25 – 20!

Les noirs ne peuvent pas jouer 24 – 30 à cause de 34 x 25 15 x 24 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x

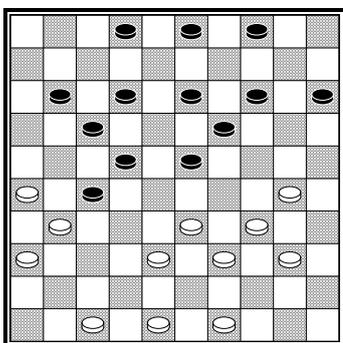
34 39 x 30 35 x 24 38 – 32 27 x 38 43 x 3 B+.  
 26... 24 – 29 27.33 x 24 19 x 30 28.35 x 24 10 –  
 14 29.38 – 33 14 x 25 30.43 – 38 11 – 17  
 30... 9 – 14 est puni par 24 – 19 13 x 24 26 – 21  
 27 x 16 31 – 27 22 x 42 33 x 2 42 x 44 2 x 35 B+.  
 le coup de dame 31.48 – 43!!  
 31.49 – 43 permet 17 – 21 26 x 17 12 x 21 31 –  
 26 28 – 32 26 x 19 32 x 41.  
 Ce coup donne aux blancs plusieurs idées tactiques.



1) 31... 9 – 14 32.14 – 19 13 x 24 33.34 – 29 23 x  
 34 34.39 x 10 28 x 48 35.38 – 33 15 x 4 36.33 –  
 28 22 x 33 37.31 x 2 48 x 31 38.36 x 27 B+

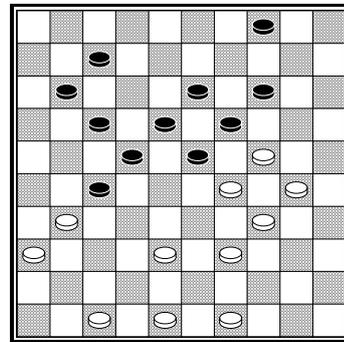
2) 31... 17 – 21 32.26 x 17 12 x 21 33.33 – 29!  
*menaçant* 34 – 30 *suivi par* 38 – 32 +  
 33... 8 – 12 34.39 – 33!! 28 x 19 35.47 – 41 23 x  
 34 36.43 – 39 34 x 32 37.37 x 8 3 x 2 38.31 x 4  
 B+

3) 31... 6 – 11. les blancs peuvent placer une  
 combinaison immédiatement par 34 – 29 23 x 34  
 39 x 30 28 x 48 38 – 33 25 x 34 24 – 19 13 x 24  
 33 – 28 22 x 33 31 x 2 48 x 31 2 x 4 B+1, mais  
 après 32.50 – 45 11 – 16 la combinaison est  
 définitivement gagnante : 34 – 29 23 x 34 39 x 30  
 28 x 48 38 – 33 25 x 34 24 – 19 13 x 24 33 – 28  
 22 x 33 31 x 2 48 x 31 2 x 11! 16 x 7 36 x 27 B+.  
 Les noirs peuvent combattre en jouant 32.50 – 45  
 27 – 32! 33.38 x 27 11 – 16 avec une bonne  
 position pour les blancs après 34.47 – 41.



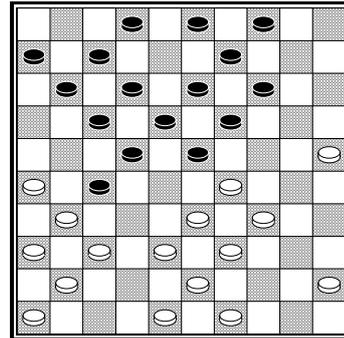
**R. v.d. Pal – Benidovs**

**Ex 9.4** cette combinaison a été montrée dans la  
 partie I du cours. Vous en souvenez vous (ou  
 vous la découvrez maintenant) comment les  
 blancs gagnent ils ?

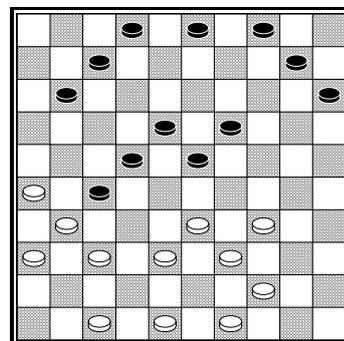


**Samb – G. van Aalten**

**Ex 9.5** les blancs ont un coup de dame, mais ils  
 l'ont raté. Pouvez-vous les aider ?

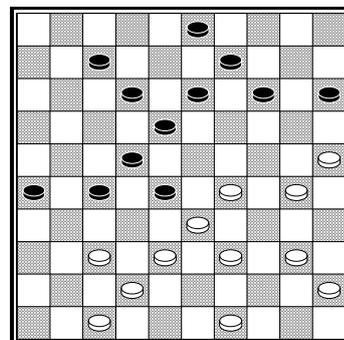


**Ex 9.6** trait aux blancs qui exécutent une  
 combinaison formidable. Si vous manquez d'idée,  
 revoyez la partie Wielaard – Sijbrands .



**M. de Block – L. Huitema**

**exercice 9.7** les blancs forcent un gain tactique  
 tirant avantage des trous en <12>, <14> et <17>.  
 Comment ?



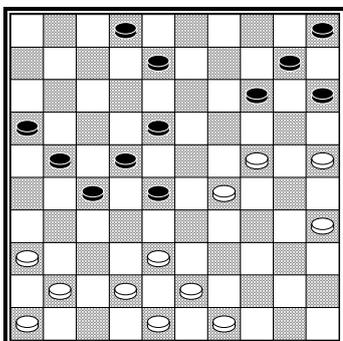
**Z. Palmans – Reszka**

Les noirs ont une position d'attaque sans  
 faiblesse. Pourtant les blancs exécutent un  
 surprenant coup de dame.

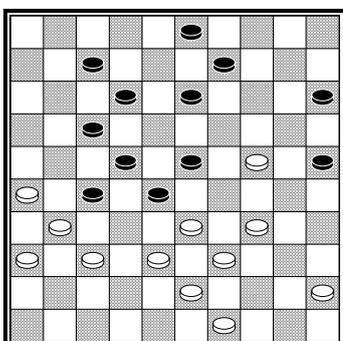
**Exercice 9.8** pouvez vous trouver le joli coup de dame que les blancs exécutent?

Dans les prochains exercices (9.9 – 9.16) les blancs jouent et gagnent par une combinaison dans les quatre premiers exemples. Dans les autres exemples les noirs ont le trait et gagnent.

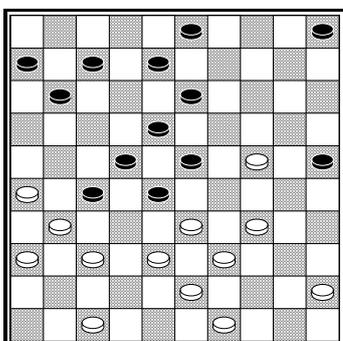
**trait aux blancs qui gagnent!**



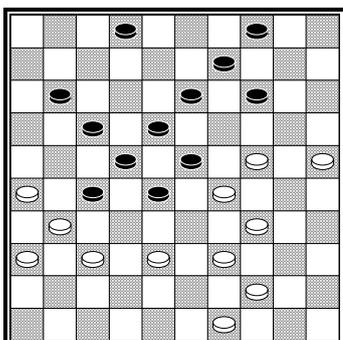
9.9



9.10

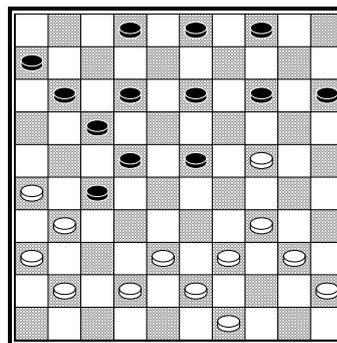


9.11

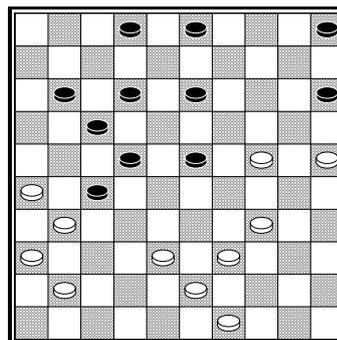


9.12

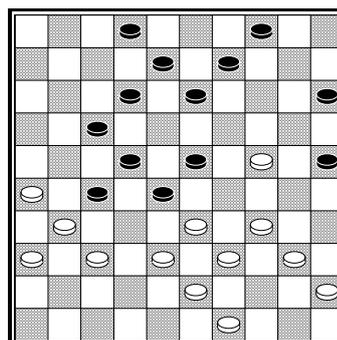
**trait aux noirs qui gagnent!**



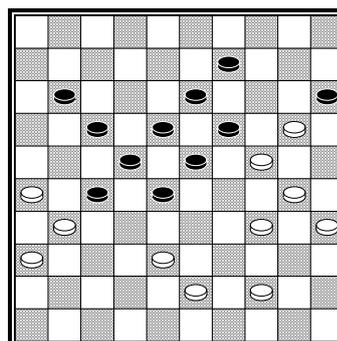
9.13



9.14



9.15



9.16

# Solutions section 4

## leçon 1: l'attaque de l'aile droite

**1.1** 34 – 29! menaçant 29 – 23 pendant que 12 – 18 est puni par 29 – 24 19 x 30 39 – 34 30 x 28 38 – 32 27 x 38 43 x 1 B+.

**1.2** 18 – 23! *menaçant* 23 – 29 33 – 29 23 x 34 44 – 40 9 – 14 40 x 29 14 – 19 44 – 40 19 x 30 40 – 35 3 – 9 35 x 24 9 – 14 gagnant le pion 24.

**1.3** 33 – 28! 22 x 33 39 x 28 et 18 – 22 est puni par 37 – 31! 22 x 33 29 x 38 20 x 29 38 – 33 29 x 27 31 x 11 B+.

## leçon 2: aller en <19>

**2.1** 17 – 21 26 x 17 12 x 21 31 – 26\* 27 – 32 26 x 17 22 x 11 33 x 22 32 – 37 43 – 38 12 – 18 rendant le pion le pion et débordant ensuite.

## leçon 4: attaquer le pion taquin

**4.1 A)** 13 – 18 23 x 3 25 – 30 24 x 35 20 – 25 3 x 20 15 x 42 N+

**B)** 44 – 40 (ou 39 – 34 & 44 – 39) 9 – 14 40 – 34 14 – 19 27 – 22 (ou 28 – 22) 19 x 30 32 – 27 21 x 23 29 x 9 8 – 13 9x 18 10 – 14 18 – 12 avec avantage pour les blancs.

**4.2** 37 – 32 11 – 16 32 x 21 16 x 27 42 – 37 6 – 11 47 – 41 et le 35 – 40 43 – 39 37 x 6 menace est mortelle.

**4.3** 34 – 30 (menaçant 30 – 24 & 38 – 32 B+1) 19 – 23 37 – 32 28 x 48 38 – 32 27 x 38 43 x 32 48 x 34 40 x 16 B+

**4.4** 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 13 – 18 suivi par 22 – 28 8 x 30 et débordement.

**4.5** 14 – 19 34 – 30 (sinon les noirs maintiennent l'attaque jusqu'à ce que les blancs jouent 34 – 30) 25 x 34 39 x 30 18 – 23 & 23 – 29 N+1. mortel

## leçon 5: Bloquer l'attaque

**5.1** 39 – 34 28 x 30 35 x 24 B+

**5.2** 13 – 18 menaçant 18 – 23 et 27 – 31 pendant que 33 – 28 22 x 33 39 x 28 est contré par 26 – 31 37 x 26 27 – 32 28 x 37 18 – 23 29 x 18 20 x 49 N+.

**5.3** 37 – 32 29 x 20 32 x 21 16 x 27 33 – 29 B+

**5.4** 44 – 40 14 – 19 40 – 35 19 – 23 29 – 24 et à la fois 13 – 19 x 9 et 23 – 28 sont contrés par 26 –

21 17 x 37 25 – 20 (ou 24 – 20) 30 x 6 B+

## leçon 6: Encerclement

**6.1** 32 – 27 12 – 18 39 – 33 28 x 39 37 – 32 26 x 28 49 – 44 22 x 31 44 x 4 B+

**6.2** 21 – 27 37 – 31\* 13 – 19 24 x 13 18 x 9 40 – 35 8 – 13 44 – 40 (ou 35 – 30) 13 – 19 (31 – 26 2 – 8) N+

**6.3** 18 – 23 29 x 7 20 x 29 33 x 24 8 – 12 7 x 18 13 x 35 N+

**Isoler le pion taquin 6.4** 27 – 31 36 x 27 16 – 21 27 x 16 17 – 22 28 x 17 12 x 21 12 x 21 16 x 27 13 – 19 24 13 8 x 46 N+

## leçon 7: la contre attaque

**7.1** 33 – 29 23 x 25 26 – 21 17 x 37 15 – 10 (empêchant la prise de la dame) 14 x 5 38 – 32 27 x 38 43 x 3 B+.

**7.2** 25 – 20 15 x 24 (14 x 25 33 – 29 etc.) 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 26 – 21 17 x 37 41 x 1 B+

## leçon 8: Isoler le pion taquin

**8.1** 25... 2 – 7 26.34 – 30 18 – 23 27.29 x 18 12 x 23 (28.30 – 25 8 – 12 29.36 – 31 11 – 17 30.31 – 27 13 – 19 31.24 x 13 9 x 18 avec avantage pour les noirs qui gagnent la partie.

## leçon 9: idées tactiques

**9.1** 15 – 20 24 x 15 17 – 22 28 x 26 13 – 19 +

**9.2** les blancs auraient dû jouer 39 – 34 dans le but de prendre la dame noire après 22 – 28! 33 x 2 14 – 19 2 x 32 19 x 46 29 – 23 46 x 40 49 x 40 =.

**9.3** 37 – 32 28 x 37 31 x 42 18 – 23 39 – 34 23 – 29! 34 x 23 13 – 19 24 x 2 14 – 19 2 x 32 19 x 48 N+

**9.4** 38 – 32 27 x 29 39 – 33 29 x 38 49 – 43 38 x 49 31 – 27 49 x 24 27 x 16 B+

**9.5** 30 – 25 19 x 30 38 – 32 27 x 38 39 – 33 30 x 28 n48 – 43 23 x 34 43 x 1 B+

**9.6** 34 – 30 23 x 34 30 – 24 19 x 30 38 – 32 27 x 29 26 – 21 17 x 26 43 – 39 34 x 32 37 x 10 4 x 15 25 x 1 B+.

**9.7** 47 – 41! *menaçant* 34 – 29 23 – 28\* 26 – 21 27 x 17 38 – 32 +

9.8 38 – 32 27 x 38 49 – 43 38 x 49 29 – 24 49 x 35 24 – 19 35 x 38 19 x 17 22 x 11 42 x 4 B+

9.9 38 – 32 27 x 47 24 – 20 15 x 33 48 – 42 47 x 38 43 x 3 B+

9.10 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 38 – 33 25 x 34 24 – 20 15 x 24 33 – 28 22 x 33 31 x 2 48 x 31 2 x 8 3 x 12 36 x 27 B+

9.11 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 38 – 33 25 x 34 24 – 19 13 x 24 33 – 28 22 x 33 31 x 2 2 x 17 11 x 22 36 x 18 B+

9.12 25 – 20 14 x 25 39 – 33 28 x 19 37 – 32 23 x 34 32 x 3 B+

9.13 3 – 19 24 x 13 23 – 29 34 x 23 2 – 8 1x 2 14 – 19 2 x 32 19 x 46 N+

9.14 13 – 19 24 x 13 15 – 20 25 x 14 23 – 29 34 x 23 2 – 8 13 x 2 5 – 10 2 x 32 10 x 46 N+

9.15 15 – 20 24 x 15 25 – 30 34 x 25 23 – 29 33 x 24 28 – 32 37 x 28 22 x 35 31 x 11 35 – 40 45 x 34 12 – 17 11 x 22 13 – 18 22 x 13 8 x 48 N+

9.16 28 – 33 38 x 29 22 – 28 31 x 33 9 – 14 20 x 9 13 x 4 24 x 22 17 x 50 N+



De gauche à droite : MM. Dubois (3<sup>e</sup>), Nimdi (2<sup>e</sup>) et Guinard (1<sup>er</sup>), champions en série nationale.



Minaux S Ducos NMmes Bury Sobol Minaux L.Bury  
Mmes Ducos Minaux Mangano.Sobol Maj  
Goubet J. Bury

### Sans eux, le championnat de France n'aurait pas été un succès

Sans l'équipe de bénévoles du Damier Compiégnois (réunis pour la photo-souvenir autour de Ton Sijbrands, le grand maître international hollandais), qui s'est mise en « quatre » pour assurer le bon déroulement du tournoi, ce 45<sup>e</sup> championnat de France de Jeu de Dames des salles Saint-Nicolas n'aurait pas été couronné du succès que l'on sait. Les bénévoles du Damier méritaient bien ce modeste coup de chapeau.

