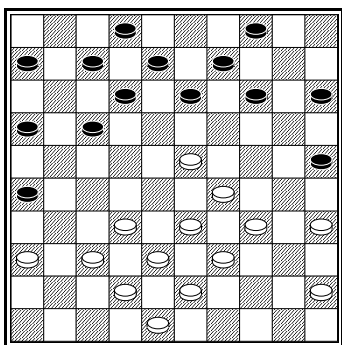


Section 5:

systemes d'attaque



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

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

Dans l'attaque Roozenburg l'avant-poste en <24> est combiné avec un

pion en <27> pendant que l'adversaire occupe la case <23>. Une situation encore plus complexe est la Partie Bonnard.

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

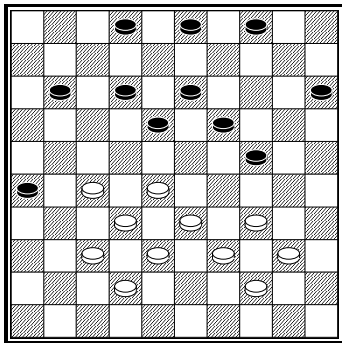
Les systèmes dans cette section sont assez complexes. Après l'introduction de ces systèmes vous aurez probablement besoin à la fois d'expérience et d'étudier plus de parties pour vraiment les maîtriser.

chapitres

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

1.L'attaque au centre

Sekongo – Tsjizjow
Wch 1996



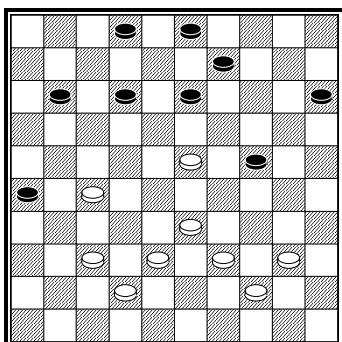
Domchev – Valuzhis

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

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

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

38... 13 – 19 39.23 x 14 9 x 20 est mauvais à cause de l'inactivité du pion en 15.
Après 38... 9 – 14 39.37 – 32
menaçant 23 – 18 32 – 27 33 – 29 39 x 6 B+.
39... 11 – 16 40.33 – 29 24 x 33 41.39 x 28 les blancs ont une bonne attaque.



38... 13 – 18?

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

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

Le début de la fascinante ouverture Keller .

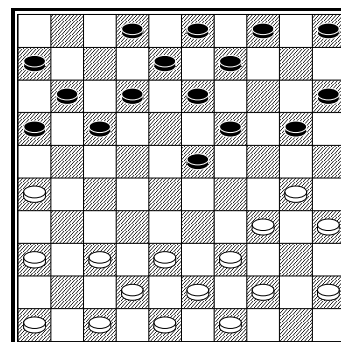
6.32 – 28 19 – 23 7.28 x 19 14 x 23
8.35 – 30 10 – 14

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

9.40 – 35 14 – 19 10.37 – 32

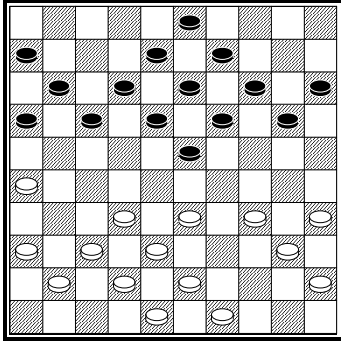
Ce coup faible offre aux noirs l'opportunité de pionner pour construire un centre fort. Les noirs gagnent du temps.

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



Les noirs commencent la construction d'un losange de Barteling. Le pionnage du pion en 25 donne aux noirs 4 temps d'avance.
Les noirs auront 5 temps d'avance de développement.

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



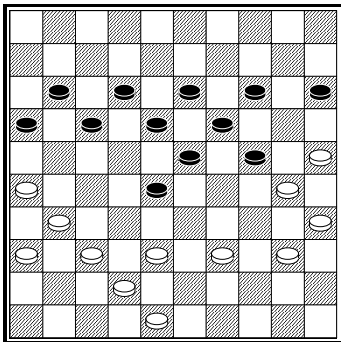
22... 23 – 28!

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

23.33 x 22 17 x 28 24.32 x 23 19 x 28
 25.38 – 32 13 – 19 26.32 x 23 19 x 28
 27.35 – 30 18 – 23 28.43 – 38 14 – 19

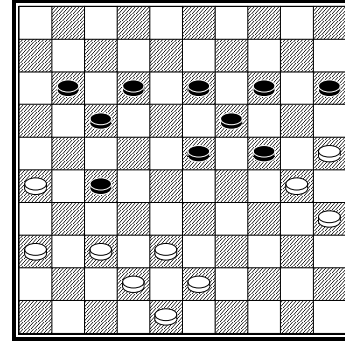
Maintenant les noirs renforcent l'attaque par la construction d'un centre fort derrière l'avant-poste. Notez que les noirs amènent beaucoup de pions dans la zone 11 – 20.

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



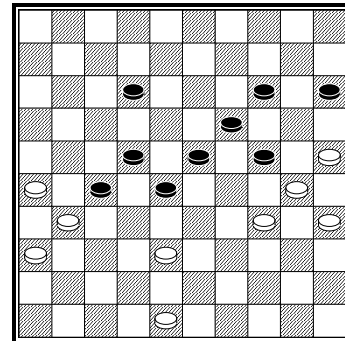
Les noirs ont construit une position compacte, contrôlant à la fois 23 et 24. Les cases 11 jusqu'à 19 sont toutes occupées. L'étape suivante est le contrôle de la case 27. La différence de temps est de 5 en faveur des noirs.

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



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

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



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

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

Les blancs abandonnent

Nous pouvons résumer la stratégie noire comme suit:

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

Tsjizjow – Verchovich

championnat de russie 1990

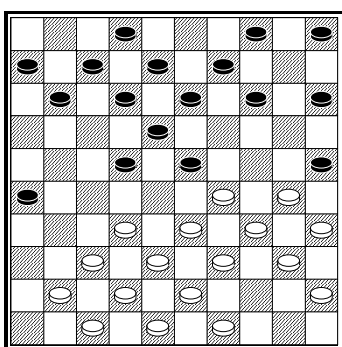
1.33 – 29 17 – 22 2.39 – 33 11 – 17
 3.44 – 39 06 – 11 4.50 – 44 01 – 06
 5.31 – 26

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

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

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

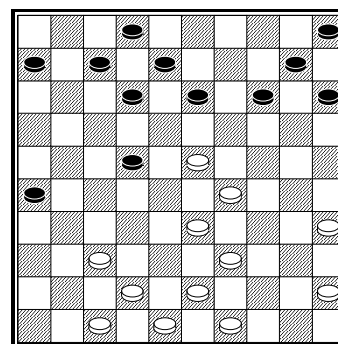
13.31 – 27 22 x 31 14.26 x 37 10 – 14
 15.37 – 32 17 – 22 16.41 – 37 16 – 21
 17.46 – 41 21 – 26



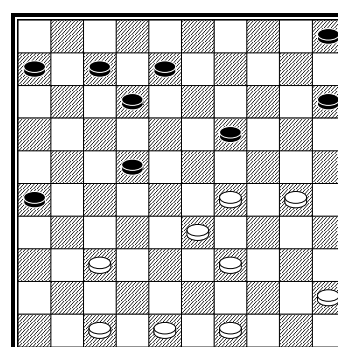
Les blancs font un couple de pionnage pour placer un avant-poste en 23. Les blancs jouent 20.29 – 23 immédiatement, ne laissant pas aux noirs le temps de bloquer l'attaque au centre par 14 – 19.

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

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

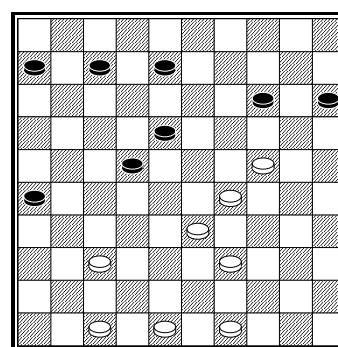


26.35 – 30 13 – 19 27.43 – 38 19 x 28
 28.38 – 32 08 – 13 29.32 x 23 13 – 19
 30.42 – 38 19 x 28 31.38 – 32 02 – 08
 32.32 x 23 14 – 19 33.23 x 14 10 x 19



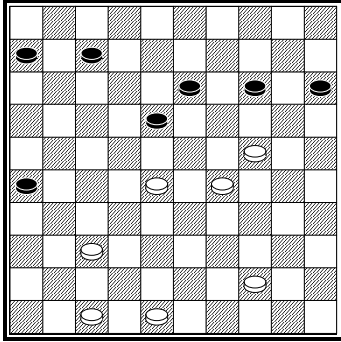
Le pion 23 est parti. Maintenant les blancs vont prendre la case 24 dans le but de maintenir l'attaque.

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



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

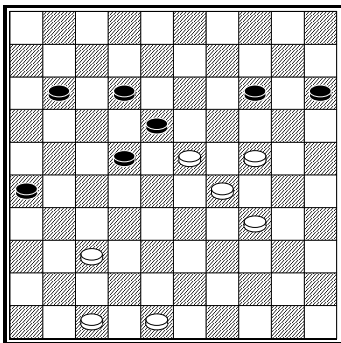
38.49 – 44! 8 – 13 39.33 – 28! 22 x 33
 40.39 x 28



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

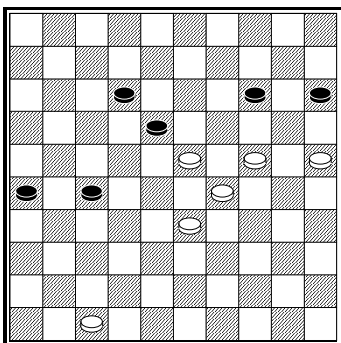
Exercice 1.2 comment les blancs gagnent-ils
Après 40... 14 – 19?

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



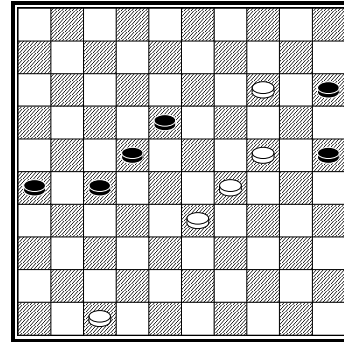
Les blancs ont une bonne position d'attaque, mais ne contrôlent pas toutes les cases stratégiques. Donc ils doivent encore batailler pour gagner la partie.

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



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

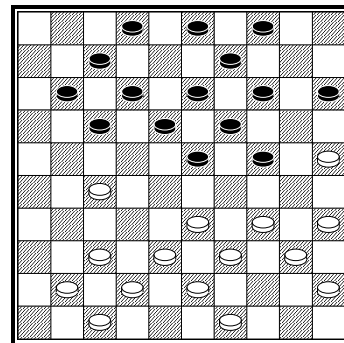
49.25 – 20! 14 x 25 50.23 – 19 12 – 17
51.19 – 14 17 – 22



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

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

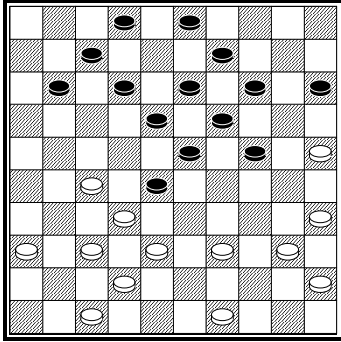
Les noirs abandonnent



Berends – Kolk

Les noirs commencent une forte attaque au centre.

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



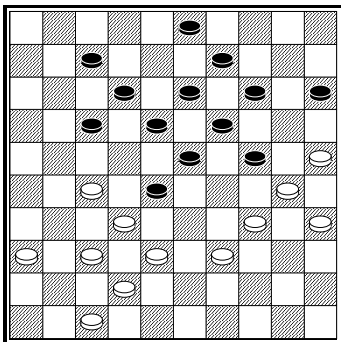
Les blancs contrôlent <27>. les noirs ont <23> et <24> . La pyramide centrale noire supporte l'avant-poste <28>.

28.38 – 33 12 – 17

Les noirs auraient pu jouer un pseudo sacrifice fort: 28... 11 – 16! 29.33 x 22 16 – 21 30.27 x 16 18 x 38 31.42 x 33 23 – 29!

les blancs ne peuvent pas jouer 33 – 28 à cause du coup Philippe. Les noirs obtiennent un avant-poste solide en <38>.

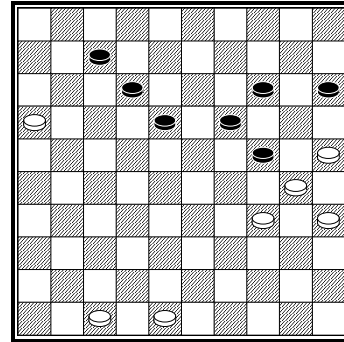
29.33 x 22 17 x 28
30.49 – 43 07 – 12
31.43 – 38 02 – 07
32.40 – 34 11 – 17



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

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

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

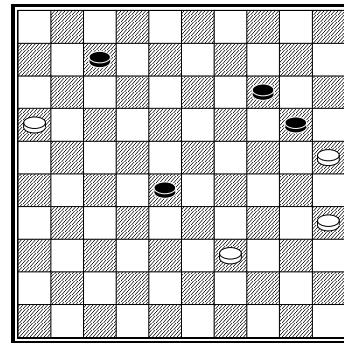


Les noirs ont un contrôle total du centre. Le pion 15 n'est pas mauvais dans cette situation où il y a beaucoup de pions blancs sur l'aile droite. La partie le démontre.

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

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

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

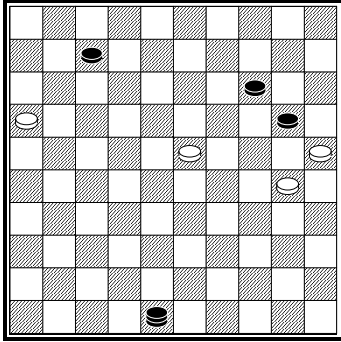


Les noirs gagnent la fin de partie de belle façon.

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

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

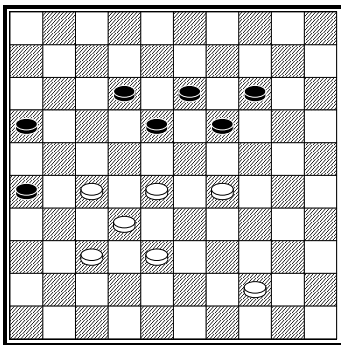
57... 37 – 42!
58.28 – 23 42 – 48!



Les blancs ne peuvent pas jouer 23 – 19.

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

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



R. Smedinga – P. Leijenaar

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

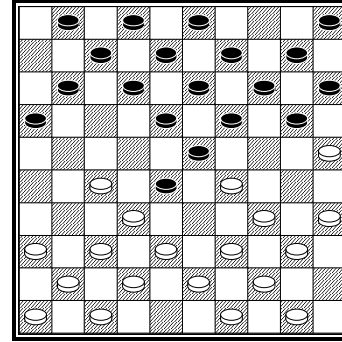
Si les blancs attaquent immédiatement par 1.28 – 23? 19 x 28 2.32 x 23 les noirs ont encore une défense : 13 – 19! 3.38 – 32 19 x 28 4.32 x 23 et maintenant:

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

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

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

et maintenant les noirs sont sans défense sérieuse.

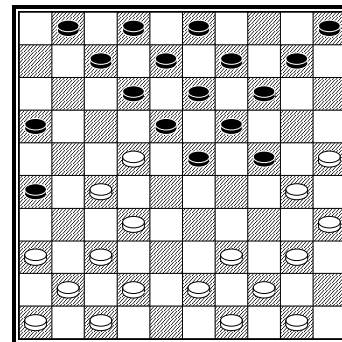


Wiersma – Gantwarg
Wch match 1979

10... 11 – 17!

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

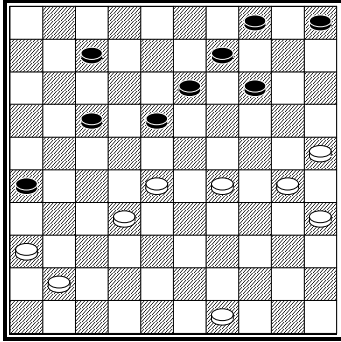
11.38 – 33 17 – 21
12.33 x 22 20 – 24
13.29 x 20 15 x 24
14.34 – 30 21 – 26



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

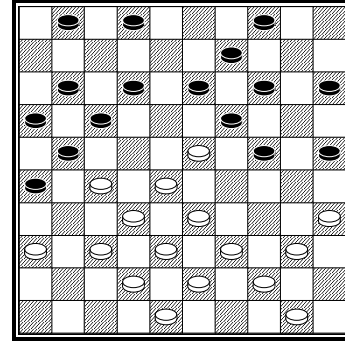
15.42 – 38 10 – 15
16.50 – 45 05 – 10
17.36 – 31 16 – 21
18.27 x 16 18 x 36

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



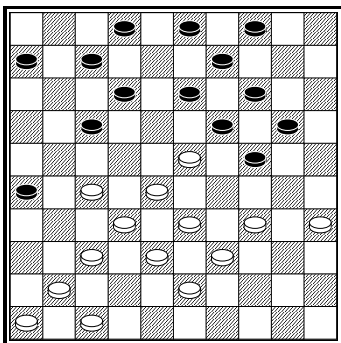
Doumesh – Tanchikuchina

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



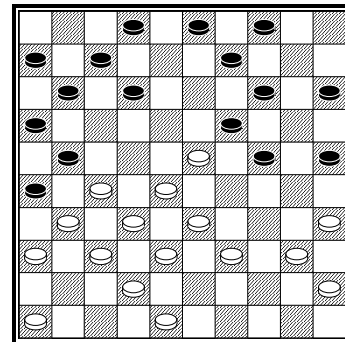
Tj. Goedemoed – O. Dijkstra

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



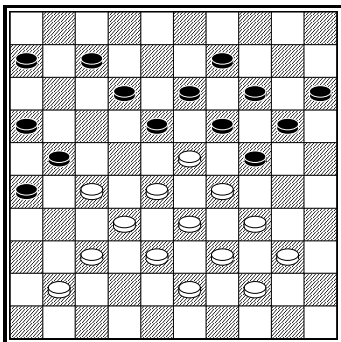
Nagel – Post

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



P. Jonkers – B. Baksoellah

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



Schwarzman – Erdenibileg
championnat du monde 2003

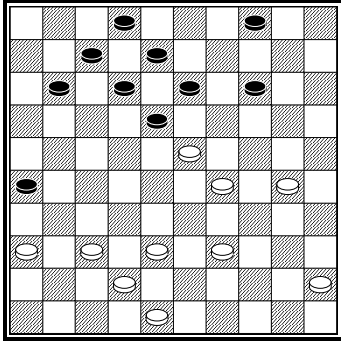
Exercice 1.5 les blancs placent une belle combinaison. Essayez de la trouver !



Harm Wiersma

2. Jouer contre une attaque au centre

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



Boomstra – Okoneshnikov

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

33.45 – 40 11 – 17
34.40 – 35 17 – 22

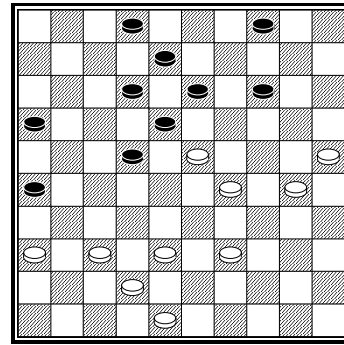
Les blancs peuvent encore jouer 35.30 – 24 7 – 11 36.38 – 33 11 – 16
36... 13 – 19 37.24 x 13 8 x 28 38.36 – 31! suivie de 31 – 27 donne une remise.
37.37 – 31! 26 x 37 38.42 x 31 13 – 19
38... 16 – 21? 39.31 – 26 21 – 27 40.23 – 19! 13 x 24 41.29 x 9 18 x 38 42.9 – 3 B+
39.24 x 13 8 x 28 40.31 – 27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

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

- 1) 37... 11 – 16 38.31 – 27 22 x 31 39.36 x 27 prenant toutes les cases stratégiques.
- 2) 37... 11 – 17 38.30 – 24! 17 – 21 et comme nous l'avons vu précédemment 31 – 26 suivi de 24 – 19 est gagnant.
- 3) 37... 22 – 27 38.31 x 22 18 x 27 39.30 – 24 et les blancs ont une bonne position d'attaque.

35.30 – 25 07 – 11

36.35 – 30 11 – 16

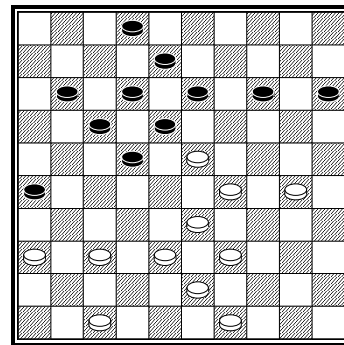


Les noirs obtiennent plus et contrôlent la position.

37.30 – 24

Les noirs forcent un coup de dame maintenant.

Exercice 2.1 comment font ils cela?



Gantwarg – Winkel

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

35.30 – 25 13 – 19

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

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

36.38 – 32 19 x 28

37.32 x 23 08 – 13

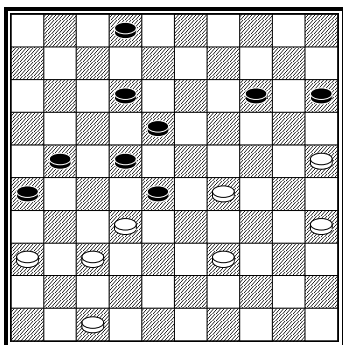
38.43 – 38 11 – 16

39.49 – 44?

Une terrible faute. Les blancs pouvaient défendre leur position en jouant 39.37 – 32 22 – 27 40.32 x

21 16 x 27 41.33 – 28. Le timide 49 – 44? donne aux noirs le contrôle absolu de l'aile gauche.

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



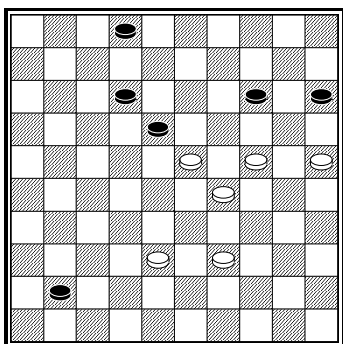
45... 21 – 27

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

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

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

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

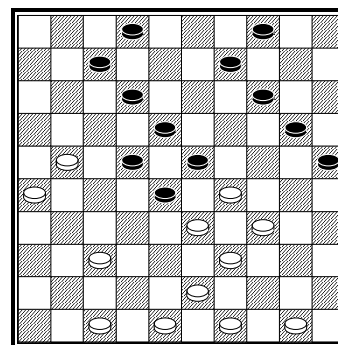


51.39 – 33 donnerait aux blancs une remise: 41 – 47 52.23 – 19! 14 x 34 53.33 – 29 47 x 33 54.29 x 40 33 x 20 55.25 x 14 =.

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

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

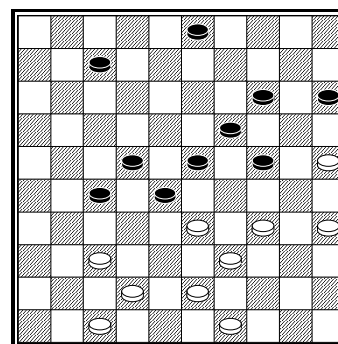
- 53.24 – 19! 47 x 13
- 54.25 – 20 18 x 40
- 55.20 x 07 remise.



A. de Hoon – S. Winkel

Les noirs attaquent au centre mais dans ce cas cette attaque est très faible. Pourquoi? Les noirs contrôlent 28 et 23, mais ne contrôlent ni 27 ni 24. Si nous examinons la position de plus près, les noirs souffrent d'un manque d'espace. Si les noirs ont le trait, que peuvent-ils jouer? Le seul coup possible est 9 – 13. Jouer les pions 2, 4 ou 14 est puni par 21 – 17 B+. Si les blancs réussissent à interdire 9 – 13, ils gagnent.

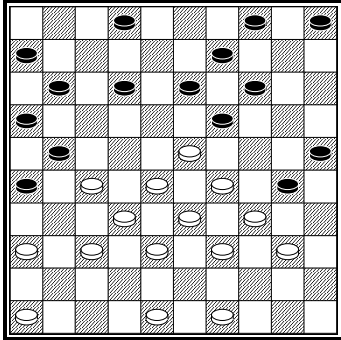
Exercice 2.2 Quel est le coup gagnant pour les blancs?



Tiemensma – une. van Berkel

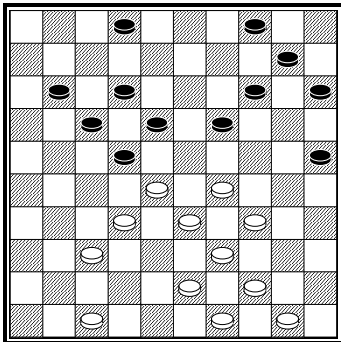
Les blancs ratent l'occasion de forcer le gain tactiquement en exploitant les faiblesses en <13> et <18>.

Exercice 2.3 pouvez vous trouver le forcing?



Sjkitkin – Schwarzman

Exercice 2.4 comment les noirs gagnent ils après le coup **26.29 – 24?**



Valneris – Georgiev
Wch barrage

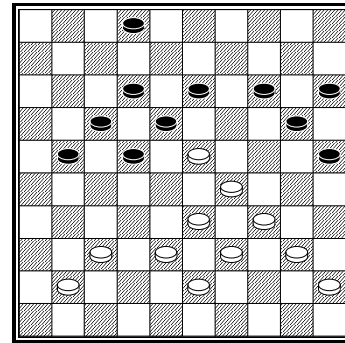
29.28 – 23 19 x 28
30.32 x 23 15 – 20
31.44 – 40?

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

31... 04 – 09!

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

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

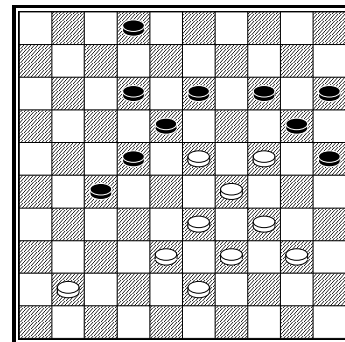


Les blancs ne peuvent pas pionner 34 – 30 x 30 , les noirs gagnent un pion en jouant 13 – 19.

36.40 – 35 21 – 27

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

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



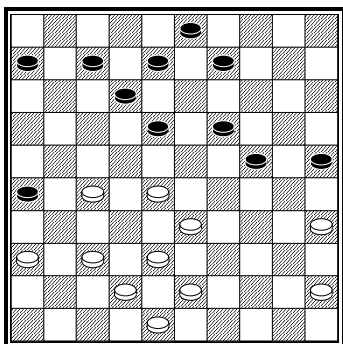
Les blancs ont finalement atteint la case <24> mais leur position est encore bloquée...

42.41 – 37 14 – 19
43.23 x 14 20 x 09
44. 40 – 35 02 – 08

Les noirs gagnent la partie.

3. L'attaque classique

Venir sur la case cimeti re, <22>, peut  tre dangereux, comme le mot *cimeti re* le sugg re.



Karlijn Overes – Aygul Idrisova

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

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

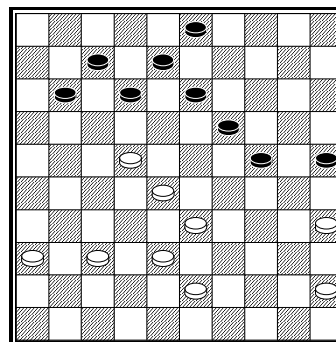
Les blancs viennent sur la case cimeti re. Ce n'est pas une faute, mais cela demande de prendre des pr cautions!

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

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

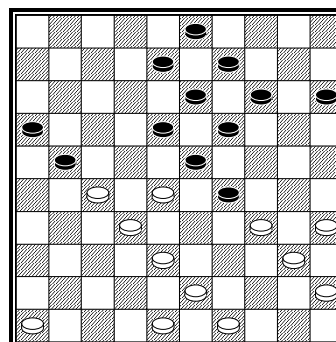
35.48 – 42 06 – 11
36.42 – 37?

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



36... 12 – 17!

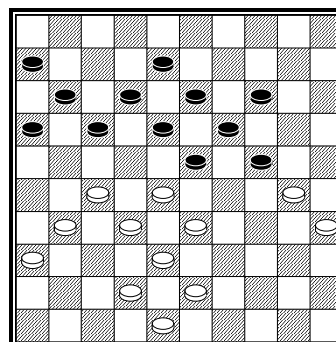
Un forcing   retenir! Les blancs n'ont pas de bonne r plique contre la menace 19 – 23. les blancs sacrifient un pion avec 22 – 18 13 x 22 et perdent.



Baljakin – R. van Marle

Les noirs ont un avant-poste sur la case cimeti re <29>.

Exercice 3.1 Comment les blancs forcent ils le gain?



Baba Sy – Biscons

1.27 – 22! 18 x 27
2.31 x 22 23 – 29

2... 16 – 21 est suivi par 3.22 – 18 13 x 22 4.32 – 27 B+.
 aussi possible (mais moins fort) est 33 – 29 23 x 25 22 – 18 13 x 33 38 x 9 B+.

3.30 – 25 16 – 21

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

4.22 – 18 12 x 23

5.35 – 30 24 x 35

6.33 x 24 19 x 30

7.28 x 10 30 – 34

8.43 – 39 34 x 43

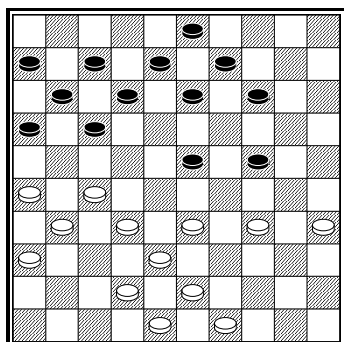
9.38 x 49 35 – 40

10.49 – 44 40 x 49

11.10 – 04 49 x 27

12.04 x 31

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



H. Jansen – J. Bastiaannet

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

25.33 – 28! 13 – 19

26.27 – 21! 16 x 27

27.31 x 22

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

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

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

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

Exercice 3.2 Ecrivez le coup de dame pour les blancs!

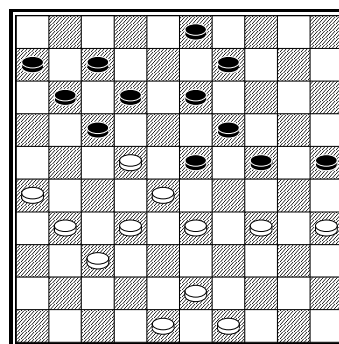
27... 14 – 20

28.38 – 33 08 – 13

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

29.42 – 37! 20 – 25

30.36 – 31



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

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

Exercice 3.3 Ecrivez le coup de dame pour les blancs!

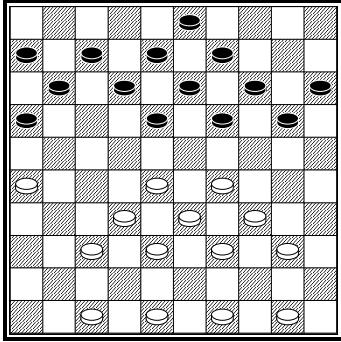
30... 09 – 14

31.43 – 38

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

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

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

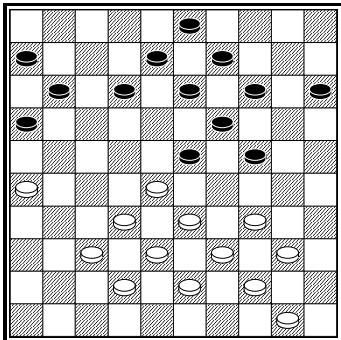


Bulatov – Krajenbrink

21... 18 – 23!
22.29 x 18 12 x 23

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

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



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

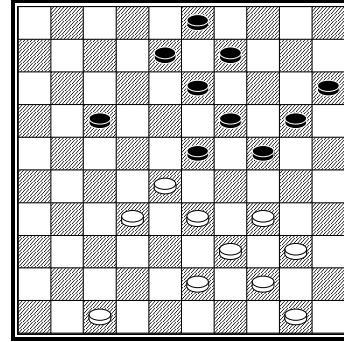
25... 16 – 21!
26.26 x 17 12 x 21
27.37 – 31 21 – 26
28.31 – 27 11 – 17

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

29.27 – 22 26 – 31
30.22 x 11 06 x 17

Menaçant encore 23 – 29 17 – 22.

31.42 – 37 31 x 42
32.38 x 47 14 – 20



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

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

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

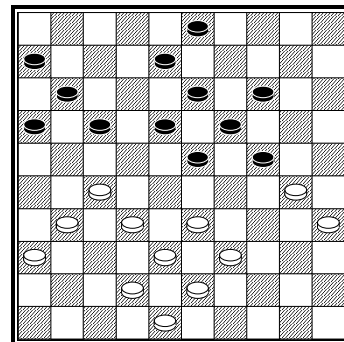
40... 9 – 14 41.40 – 34 3 – 8 42.45 – 40 8 – 12 43.40 – 35 22 – 28 44.32 – 27 14 – 20 N+.

33.47 – 41 08 – 12
34.41 – 36 12 – 18

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

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

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



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

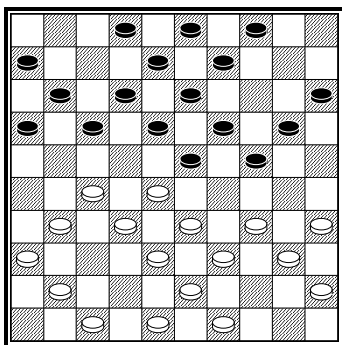
1) 4... 16 – 21 5.22 – 18! 13 x 44 6.43 – 39 44 x 33 7.38 x 27 B+

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

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

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

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



Ndjofang – Wiersma

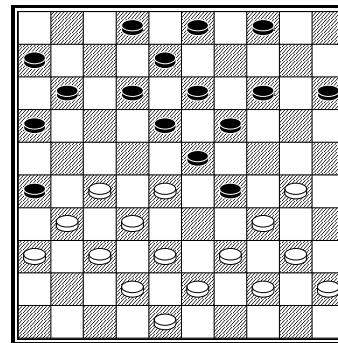
17.49 – 44?

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

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

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

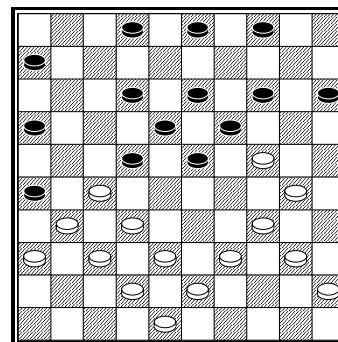
20.47 – 42 17 – 21
21.41 – 37 21 – 26



22.39 – 33

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

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



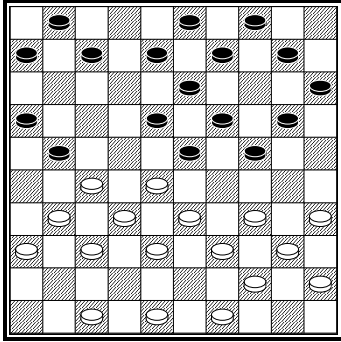
Les blancs rendent le pion et activent leur flèche vers la case <18>. Mais les noirs vont montrer que ce n'est pas une bonne solution à cause d'une combinaison de débordement.

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

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

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

La partie est remise.

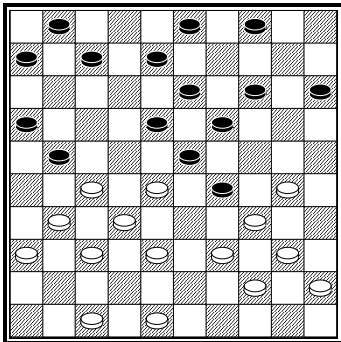


Getmanski – Georgiev

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

Cette forte attaque classique réduit l'espace des blancs.

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

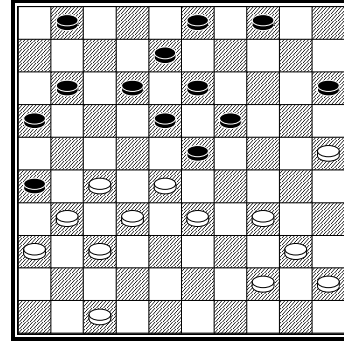


Après 27.39 – 33 14 – 20 28.33 x 24 20 x 29
 29.48 – 43
 29.44 – 39 est suivi par 29 – 33 38 x 29 19 – 24 N+.
 29... 4 – 9 30.43 – 39 9 – 14 31.39 – 33 14 – 20
 32.33 x 24 20 x 29 l'attaque en <29> est terminée.
 44 – 39 est suivi par 29 – 33 38 x 29 19 – 24 .

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

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

31.38 – 33 29 x 38
32.42 x 33 06 – 11

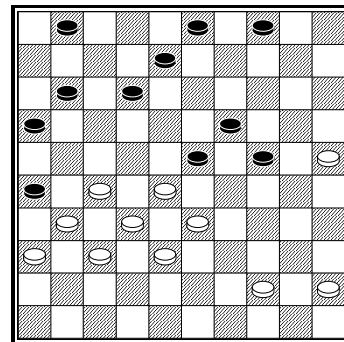


Le pion 47 est le seul pion restant dans la zone 47,48,49,42,43,38... Les blancs ne peuvent pas jouer 47 – 42 à cause du Coup Weiss 23 – 29 34 x 14 13 – 19 14 x 23 18 x 47 +.
 L'aile gauche blanche est très faible. Les noirs exploitent cette faiblesse.

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

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

35.47 – 42 13 – 19
36.42 – 38 18 – 23

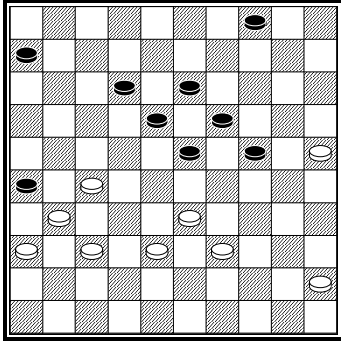


L'aile gauche blanche paraît vilaine et leur flanc droit est peu puissant aussi, ils décident de gagner de l'espace en se dirigeant vers la case <22>. Les noirs recentrent le pion 16 en réponse.

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

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

43.44 – 39 01 – 06

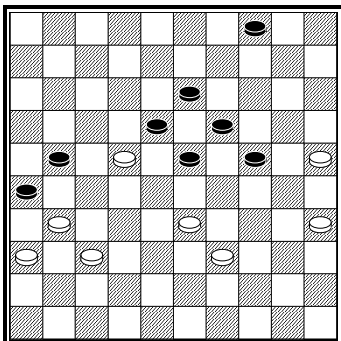


Les blancs souffrent d'un manque d'espace.
 44. 27 – 22 18 x 27 45.31 x 22 ne peut pas être joué à cause de 45... 12 – 18! 46.22 – 17 18 – 22 N+.

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

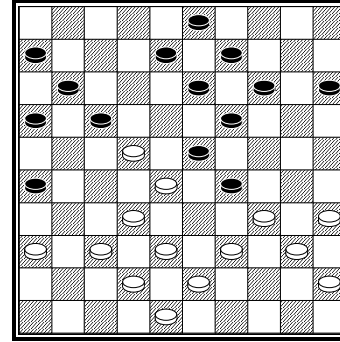
48.43 – 38 11 – 16 49.38 – 32 12 – 18 50.33 – 28 4 – 9 51.28 – 22 9 – 14 52.22 – 17 24 – 29 est perdant pour les blancs également.

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



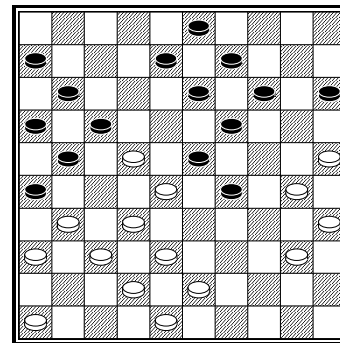
Les blancs n'ont plus de bon coup et ils abandonnent.

Les deux joueurs occupent la case cimetièrè



Blancs et noirs ont une attaque classique.

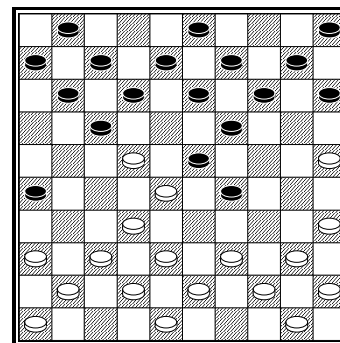
Exercice 3.6 comment les blancs gagnent ils un pion?



Schokman – F. van Amersfoort

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

Exercice 3.7 Pourquoi est 21 – 27 il perdant?



Kuyken – Agafonov

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

11.49 – 44 21 – 26 12.47 – 41 24 – 29 13.33 x 24
20 x 29

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

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

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

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

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

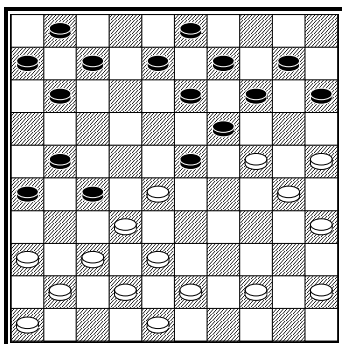
17... 14 – 20 18.25 x 14 9 x 20 est suivi par 19.32
– 27! 23 x 21 20.35 – 30 17 x 28 21.37 – 31 26 x
37 22.41 x 25 gagnant le pion 29.

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

18.35 – 30

18.39 – 33 est suivi par 19 – 24 N+.

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

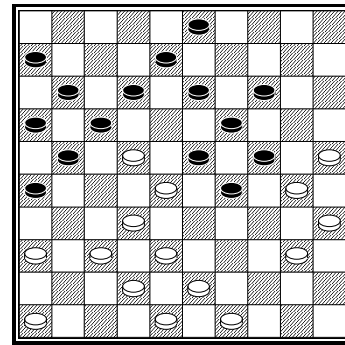


Les noirs perdent un pion après 21... 8 – 12 22.37
– 31 26 x 37 23.42 x 22 12 – 18 24.41 – 37 18 x
27 25.37 – 31 7 – 12 26.31 x 22 12 – 18 27.32 –
27 21 x 32 28.28 x 37 18 x 27 29.37 – 31 B+1.

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

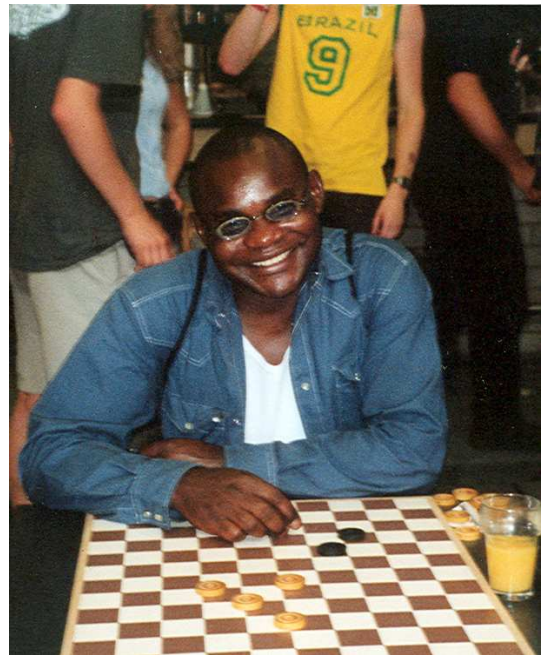
24.38 x 7

Les noirs abandonnent.



Schwarzman – Ndjofang

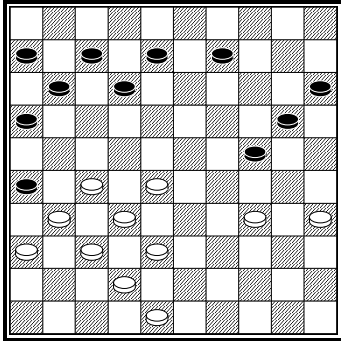
Exercice 3.8 comment les blancs gagnent ils
avec une combinaison?



Jean Marc Ndjofang

4. L'attaque Hoogland

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



Ermakov – Bastiaannet

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

32.27 – 22 09 – 13
33.31 – 27 13 – 19

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

34.36 – 31!

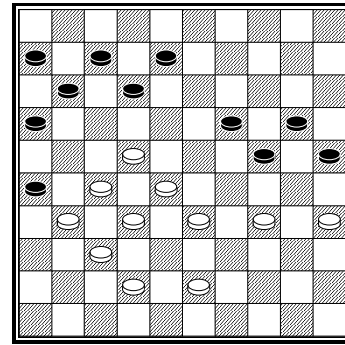
Empêche 8 – 13 35.22 – 17! 11 x 33 36.38 x 29 24 x 33 37.32 – 28 33 x 22 38.27 x 9 B+

34... 20 – 25
35.38 – 33

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

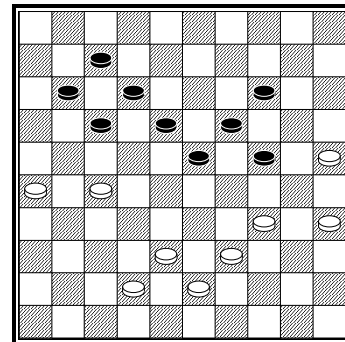
35... 12 – 17 est puni par le coup de talon 33 – 29

35... 15 – 20
36.48 – 43!



Les noirs n'ont aucun bon coup.

Exercice 4.1 comment les blancs punissent ils 12 – 17?



Tsinman – Novikov

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

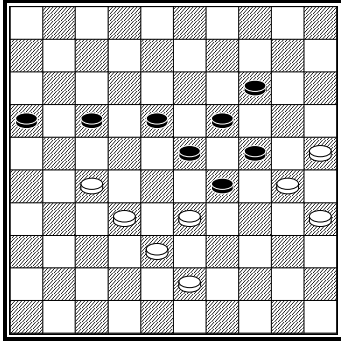
44... 17 – 22
45.34 – 30 22 x 31
46.26 x 37 23 – 29!

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

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

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

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



52.43 – 39

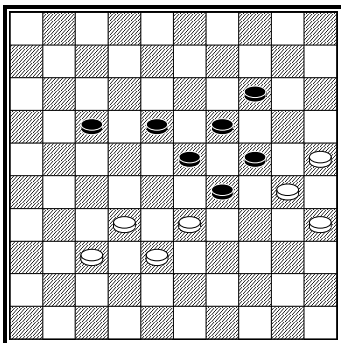
52.33 – 28 est puni par 16 – 21 27 x 16 18 – 22 : gambit Dussaut .

52... 16 – 21!
53.27 x 16 18 – 22

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

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

et les noirs gagnent.



Lighthart – Keller

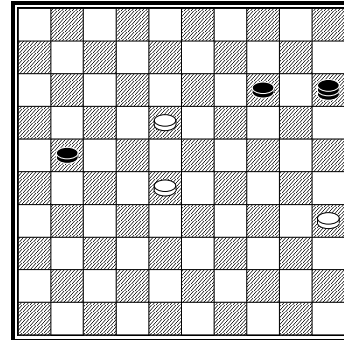
La combinaison immédiate 14 – 20 ne donne rien de plus qu' une remise.

51... 18 – 22!
52.37 – 31 14 – 20!

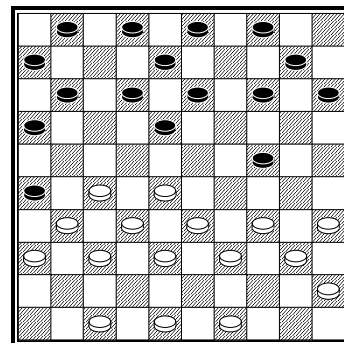
Tsjizjow démontre le même gain dans une partie contre Rybakov.

53.25 x 14 19 x 10

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



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

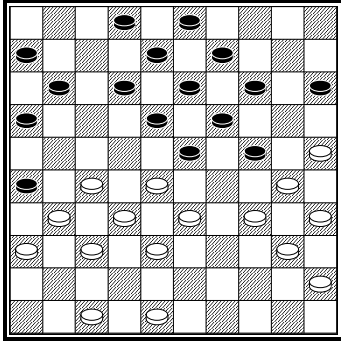


Dolfig – Kleinrensink

Les blancs ont un centre fort avec des formations actives.

18.34 – 30! 3 – 9

Après 18... 14 – 19 les blancs peuvent construire une très forte construction sur leur l'aile droite:
 19.39 – 34 4 – 9 20.49 – 43 10 – 14 21.43 – 39 18 – 23 22.30 – 25 1 – 7 23.34 – 30 12 – 18 24.39 – 34 7 – 12



Observez le puissant bloc sur l'aile droite blanche!

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

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

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

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

30... 17 – 21 31.28 – 22! 2 – 7

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

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

19.30 x 19 13 x 24

20.40 – 34 09 – 13

21.49 – 44 04 – 09

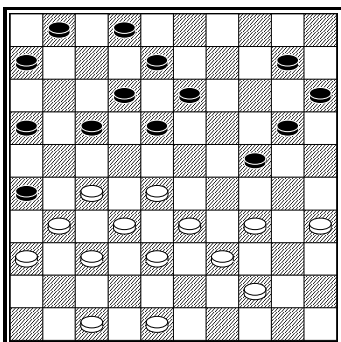
22.34 – 30 14 – 20

23.30 x 19 13 x 24

25.45 – 40 09 – 13

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

26.40 – 34 11 – 17



27.34 – 30!

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

27... 17 – 21

28.30 x 19 13 x 24

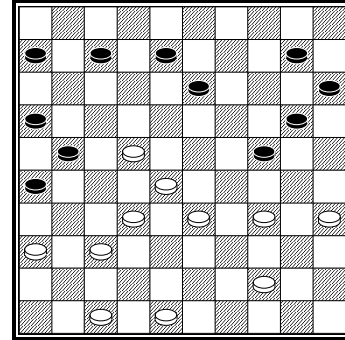
29.27 – 22! 18 x 27

30.31 x 22 08 – 13

31.39 – 34 02 – 08

32.32 – 28 01 – 07

33.38 – 32!



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

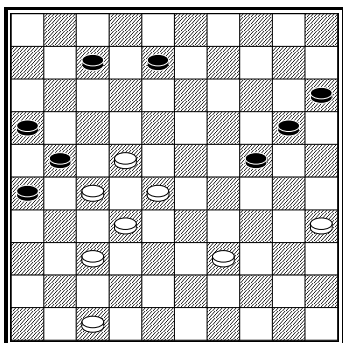
36.44 – 39! 10 – 14 37.48 – 43 14 – 19 38.36 – 31 avec une position gagnante pour les blancs, par exemple: 21 – 27 39.31 x 22 12 x 21 40.32 – 28 6 – 11 41.22 – 18 8 – 12 42.18 x 7 11 x 2 43.28 – 23 19 x 28 44.33 x 22 et la menace 34 – 30 ne peut pas être parée.

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

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

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

38.... 20 – 25
 39.48 – 43 15 – 20
 40.33 – 28 10 – 15
 41.34 – 30 25 x 34
 42.39 x 19 13 x 24
 43.43 – 39



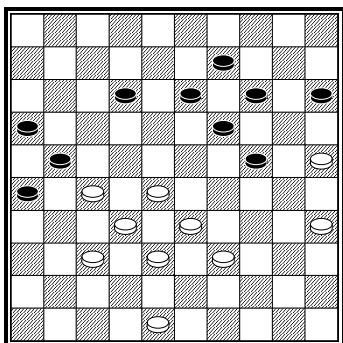
Les pions noirs sont dispersés sur le damier. Leur seule formation 15 / 20 / 24 n'est pas active, à cause de 24 – 30 35 x 24 20 x 29 perd par 28 – 23 +. La position blanche est donc gagnante.

43... 08 – 13
 44.39 – 34 20 – 25
 45.47 – 42 07 – 12
 46.42 – 38 15 – 20

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

47.38 – 33 13 – 19
 48.34 – 29 12 – 17
 49.22 x 11 16 x 07
 50.27 x 16 19 – 23
 51.28 x 30 25 x 23
 52.35 – 30

Les noirs abandonnent.



H. Jansen – Kalinov

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

1.28 – 22!

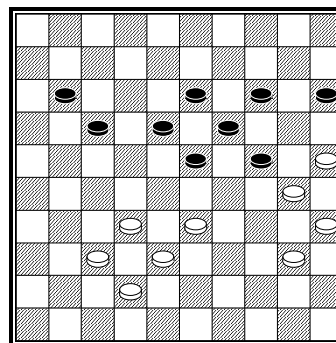
Exercice 4.2 comment les blancs gagnent-ils après 1... 19 – 23?

1... 12 – 18
 2.33 – 28 24 – 29

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

3.35 – 30

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



Clerc – Tsjizjow
Wch match 1997

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

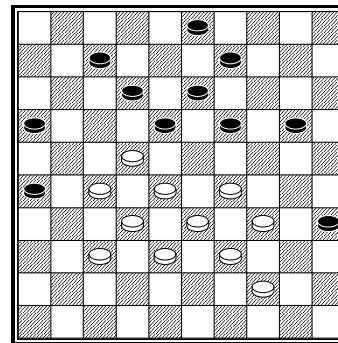
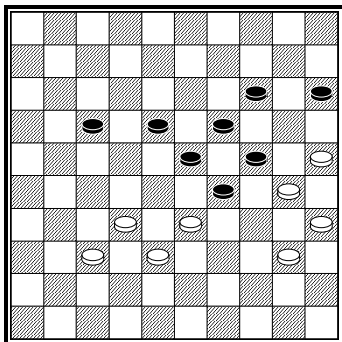
45... 23 – 29
 46.37 – 31 18 – 23
 47.31 – 27

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

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

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

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



Krajenbrink – H. Jansen

Exercice 4.5 les blancs placent une dame gagnante. comment?

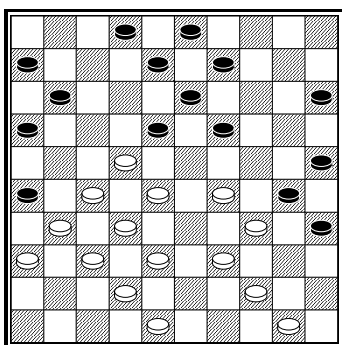
Sans les pions 40 et 15, cette position est identique à celle de la partie Lighthart – Keller.

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

Les blancs perdent la fin de partie Après 56.35 – 30? 22 – 28 57.40 – 34 28 – 32 58.34 – 29 32 – 38 59.29 – 23 38 – 43 60.23 – 18 17 – 22 61.18 x 27 43 – 48 et les blancs abandonnent. Les blancs auraient pu encore tirer une remise en jouant 56.40 – 34! et le pion 34 filait à dame!

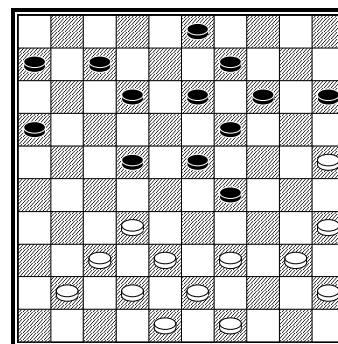
Cependant, les noirs peuvent éviter cette opportunité de remise.

Exercice 4.3 comment les noirs peuvent ils jouer le 51st coup?



Bulatov – Nosevich

Exercice 4.4 les blancs débordent. Comment?

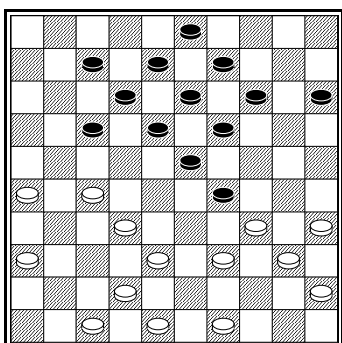


Exercice 4.6 les blancs forcent le gain du pion.



Herman Hoogland

5. Jouer contre une attaque Hoogland



Baba Sy – Slaby

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

Exercice 5.1 De quelle combinaison s'agit-il?

28... 15 – 20
29.42 – 37 20 – 24

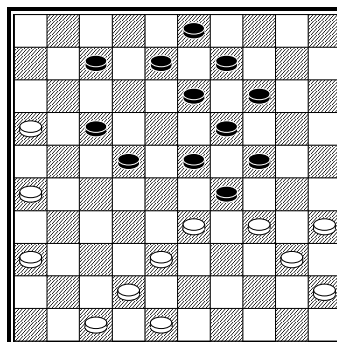
Maintenant <24> est fermée les blancs peuvent essayer de construire un enchaînement en amenant des pions en <33> et <34>.

30.27 – 21

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

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

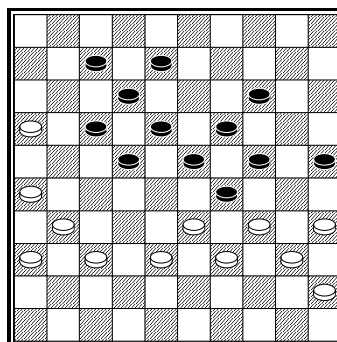
Les blancs enchaînent!



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

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

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



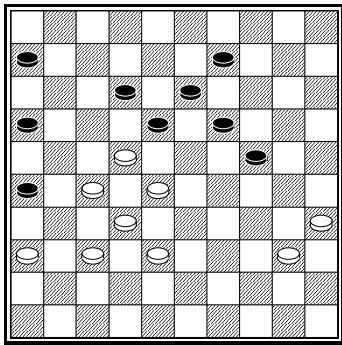
Il y a une importante faiblesse en <13>, que les blancs exploitent tactiquement. Ils finissent la partie avec une belle combinaison.

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



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

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



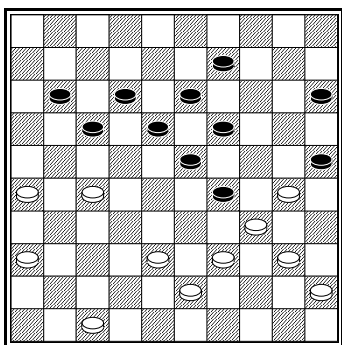
41 ... 6 – 11?

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

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

6.40 – 34

Exercice 5.4 comment les noirs gagnent-ils maintenant?



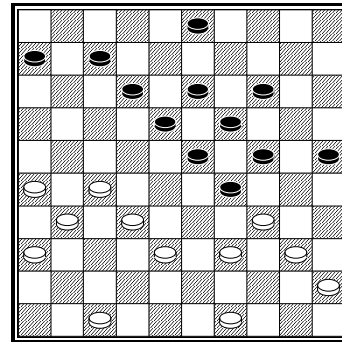
Sijbrands

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

1.38 – 32! 09 – 14

Forcer à cause de la menace 32 – 28.

2.27 – 22! 18 x 49
 3.26 – 21 49 x 24
 4.21 – 16 29 x 40
 5.16 x 18



O. Dijkstra – W. Lep

1... 24 – 30?
 2.27 – 22 18 x 27
 3.31 x 22

Il ne reste aucun bon coup aux noirs.

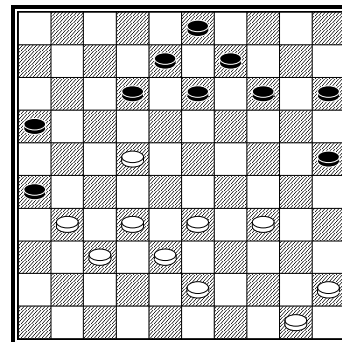
1) 3... 30 – 35 4.47 – 42 35 x 33 5.36 – 31 29 x 40 6.38 x 20 25 x 14 7.45 x 34 B+1.

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

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

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

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



Mogiljanski – Tsjizjow

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

35... 14 – 19

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

36.43 – 39 12 – 18

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

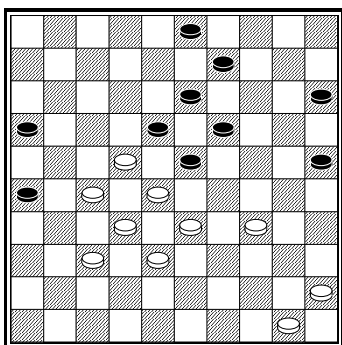
38.17 – 11 21 – 27 *perd un pion*

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

37.31 – 27 8 – 12

38.33 – 28 18 – 23

39.39 – 33 12 – 18



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

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

40.34 – 29 23 x 34

41.50 – 44 25 – 30

42.44 – 40 30 – 35

43.40 x 29 19 – 24

44.29 x 20 15 x 24

45.37 – 31 26 x 37

46.32 x 41 03 – 08

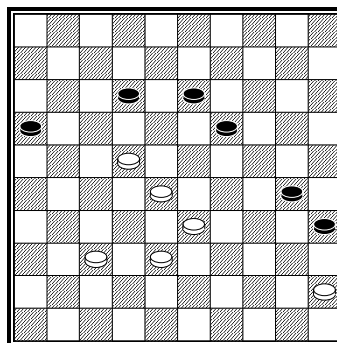
47.27 – 21 18 x 27

48.21 x 32 13 – 19

49.32 – 27 08 – 12

50.27 – 22 09 – 13

51.41 – 37 24 – 30



62.38 – 32?

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

62... 30 – 34

63.32 – 27

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

63... 12 – 18!

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

64.22 – 17 35 – 40

65.27 – 21 16 x 27

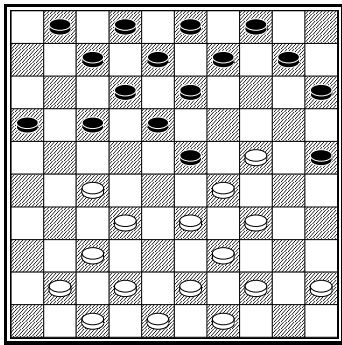
66.17 – 11 40 – 44

67.11 – 07

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

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

6.L'attaque Roozenburg



Roozenburg – Springer 1945

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

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

16.41 – 36 17 – 22?

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

17.43 – 38 22 x 31

18.37 x 26 01 - 06

19.33 – 28!

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

19.... 09 – 14

20.28 x 19 14 x 23

21.38 – 33 16 – 21

22.26 x 17 12 x 21

23.33 – 28 03 – 09

24.28 x 19 09 – 14

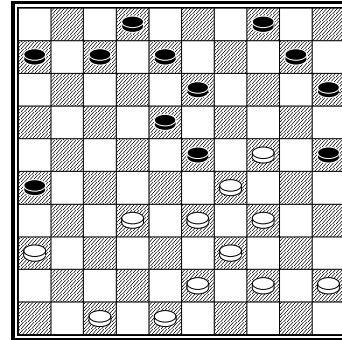
25.42 – 38 14 x 23

26.49 – 43

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

26... 21 – 26

27.38 – 33



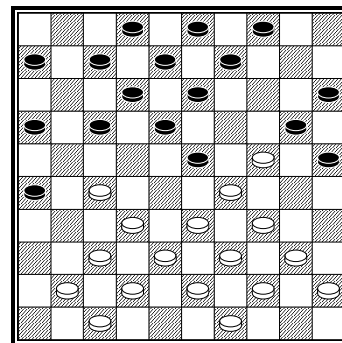
27... 07 – 12

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

28.33 – 28 12 – 17

29.28 x 19

Les blancs gagnent un pion et plus tard la partie.



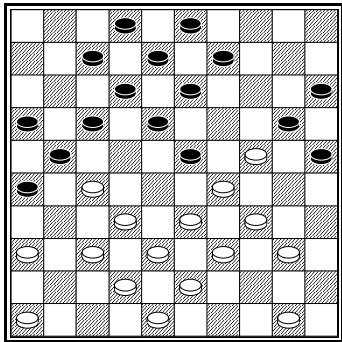
Après 1.33 – 28 les noirs peuvent effectuer le 2 x 2 de trois manières différentes, où une seule est correcte:

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

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

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

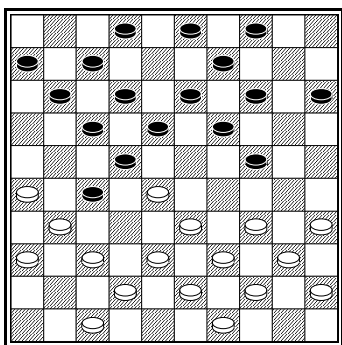
les blancs peuvent faire un coup de dame comme dans la variante 2, mais après la combinaison les noirs jouent 13 – 18 et la dame est prise pour contre un seul pion. La différence avec la seconde variante est que le pion 6 est encore en place. Dans la précédente variante les blancs peuvent s'échapper avec leur dame à la case 6! Aussi les blancs jouent plutôt 4.38 – 33 après quoi les noirs ne peuvent pas jouer 14 – 19? à cause de 29 – 23! 20 x 27 23 x 5 B+.



Monteba – Wijker

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

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



Lepsic – Clerc

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

1) 18.34 – 29 18 – 23 N+

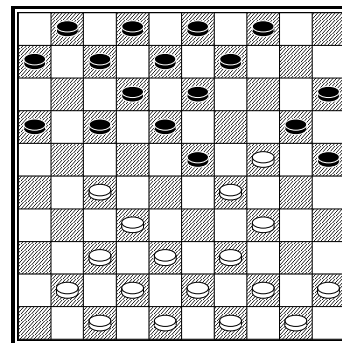
2) 18.34 – 30 27 – 32 19.38 x 27 24 – 29 20.33 x 24 22 x 33 21.39 x 28 18 – 22 22.27 x 18 12 x 41 N+

3) 18.47 – 41 27 – 32 19.38 x 27 24 – 29 N+

4) 18.37 – 32 17 – 21! 19.26 x 8 3 x 12 20.28 x 8 18 – 22 21.32 x 21 22 – 28 22.33 x 22 24 – 29 23.34 x 23 19 x 48 24.8 x 19 14 x 23 N+

Sijbrands – Gantwarg 1973

1.32 – 28 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23
 3.37 – 32 10 – 14 4.35 – 30 20 – 25
 5.33 – 29 14 – 19 6.40 – 35 5 – 10
 7.41 – 37 10 – 14 8.46 – 41 17 – 22
 9.31 – 27 22 x 31 10.36 x 27 11 – 17
 11.30 – 24 19 x 30 12.35 x 24 14 – 20

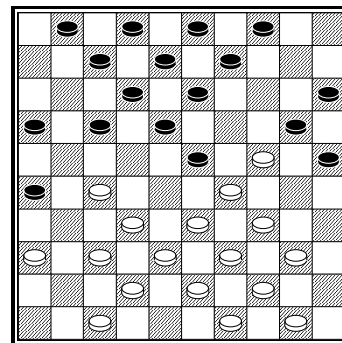


Tiré d' une ouverture Roozenburg bien connue pour les blancs . 12... 14 – 19 13.45 – 40 19 x 30 14.40 – 35 est bon pour les blancs.

13.45 – 40 06 – 11

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

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



17... 4 – 10 18.50 – 45

Maintenant les noirs peuvent jouer 17... 1 – 6! 18.33 – 28 9 – 14! 19.28 x 19 14 x 23 20.38 – 33 6 – 11 21.33 – 28 26 – 31 22.37 x 26 13 – 19 23.24 x 22 3 – 9 24.29 x 18 12 x 23 25.28 x

19 17 x 48 26.36 – 31 11 – 17 27.19 – 14 10 x
 19 28.47 – 42 48 x 37 29.31 x 42 7 – 12 30.42
 – 38 avec une mauvaise position pour les
 blancs. Leur distribution de pions n'est pas
 bonne. Leur l'aile gauche est sévèrement
 affaiblie.

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

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

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

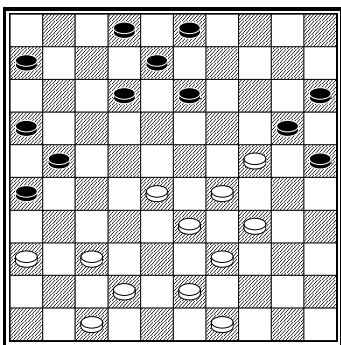
19... 26 – 31 n'est pas bon, Après 20.37 x 26!
 13 – 19 21.24 x 22 4 – 10 22.28 x 19 17 x 48
 les blancs répliquent 23.19 – 14! 10 x 19 24.29
 – 24 20 x 40 25.39 – 34 48 x 30 26.35 x 4 B+.

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

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

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

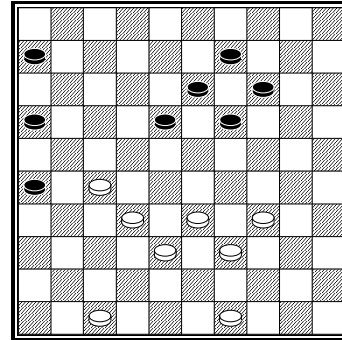
22.32 – 28 14 – 19 23.40 – 35 19 x 30
 24.35 x 24 10 – 14 25.45 – 40 14 – 19
 26.40 – 35 19 x 30 27.35 x 24 09 – 14
 28.44 – 40 14 – 19 29.40 – 35 19 x 30
 30.35 x 24 07 – 12 31.38 – 33



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

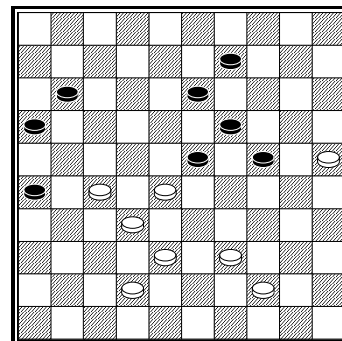
31... 13 – 19 32.24 x 13 08 x 19
 33.42 – 38 20 – 24 34.29 x 20 15 x 24
 35.34 – 29 12 – 17 36.29 x 20 25 x 14
 37.36 – 31 17 – 22 38.28 x 17 21 x 12

39.31 – 27 02 – 08 40.39 – 34 08 – 13
 41.43 – 39 03 – 09 42.37 – 32 12 – 18



Les blancs ont une jolie position contrôlant à la
 fois <27> et <28> et ils gardent encore deux
 pions de base. Pour empêcher les noirs de
 jouer 18 – 22, les blancs vont en <28>. La
 partie tourne en classique, mais les noirs un
 problèmes à cause de leur ailes non
 connectées. Les pions noirs ne travaillent pas
 ensemble.

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



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

13 – 18? 48.42 – 37!

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

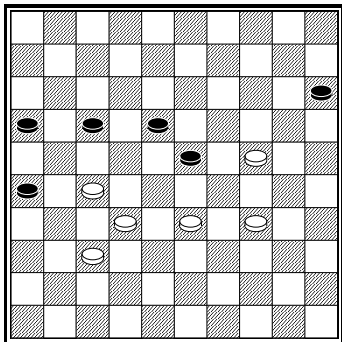
48... 09 – 14 49.28 – 22! 23 – 29

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

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

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

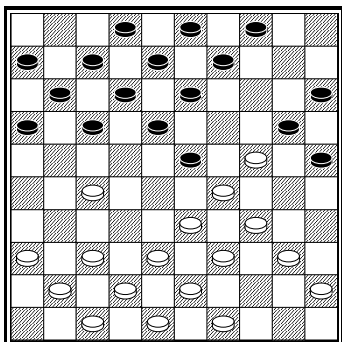
**53.25 – 20! 24 x 15 54.33 x 24 8 – 12
55.40 – 34 11 – 17 56.38 – 33 12 – 18**



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

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

Les noirs abandonnent.



Doekbrijder – Heusdens

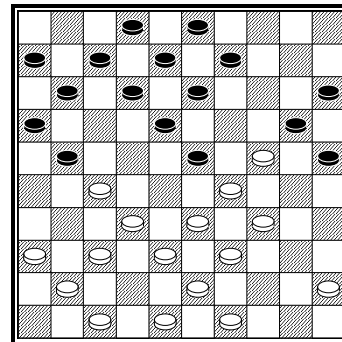
Les blancs n'ont toujours pas une bonne attaque sur leur aile droite après le 2 x 2 . Quelque fois l'adversaire peut attaquer le pion taquin en <24> avec succès.

**15... 04 – 10!
16.38 – 32 10 – 14**

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

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

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



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

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

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

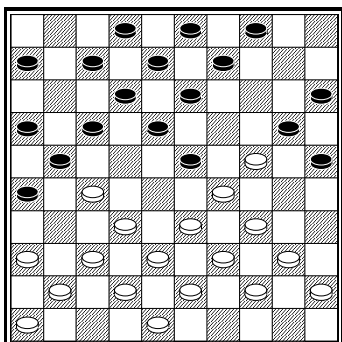
20.48 – 42 11 – 17

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

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

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

Les blancs perdent le pion 24 et la partie.



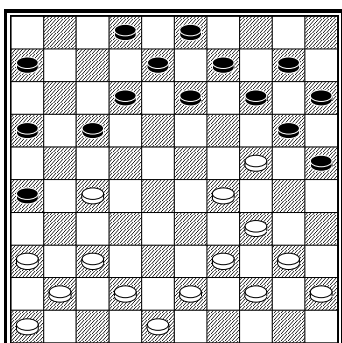
Sijbrands – J. van der Wal

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

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

menaçant 27 – 21 37 – 31 41 x 1 B+.

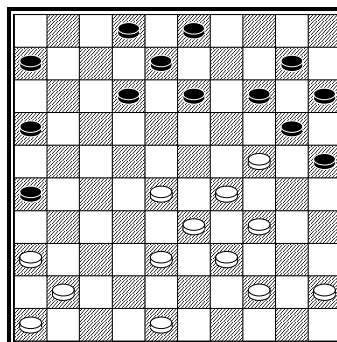
21... 07 – 12



22.39 – 33!

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

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



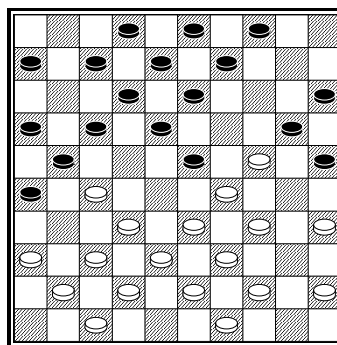
27... 14 – 19 est suivi par 28.29 – 23 20 x 49
 29.23 x 5 49 x 23 30.5 x 37 B+.

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

Ce sacrifice est aussi puni par une combinaison à dame.

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

Refusant de combattre plus longtemps les noirs abandonnent.



Keurentjes – Goedemoed

17... 09 – 14!

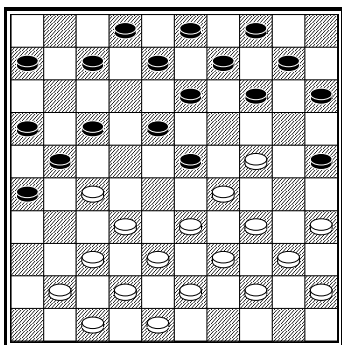
Exercice 6.1 comment les noirs gagnent ils
 Après 18.33 – 28 ?

Les noirs espèrent piéger leur adversaire:
 18.24 – 19 13 x 24 19.34 – 30 23 x 34 20.30 x 10. Mon adversaire pensait que les noirs voulaient alors jouer 4 – 9 =. Cependant, dans cette position, les noirs ont préparé une belle combinaison!

Exercice 6.2 Essayez de trouver cette combinaison.

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

Gambit Drost



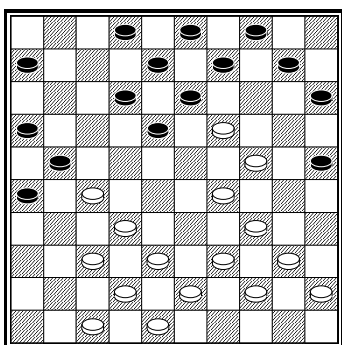
Valneris – Wirny

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

16... 14 – 19!

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

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



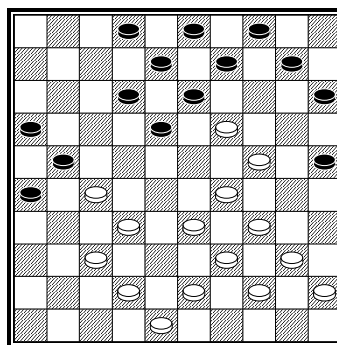
Si les noirs jouent 21... 12 – 17 et que les blancs répondent 22.29 – 23? 18 x 20 23.19 – 14 10 x 19 24.27 – 22 17 x 28 25.32 x 14 les

blancs perdent un pion après 25... 20 – 24 26.14 – 10 25 – 30! 27.34 x 25 15 – 20 28.25 x14 4 x 15 N+.

**21... 06 – 11
22.27 – 22?**

Les blancs peuvent simplement jouer 22.38 – 33 11 – 17. *les blancs ne peuvent jamais défendre le pion 27 horizontalement par 33 – 28 à cause de 15 – 20. C'est une raison de l'absence de pion noir en <20>.*

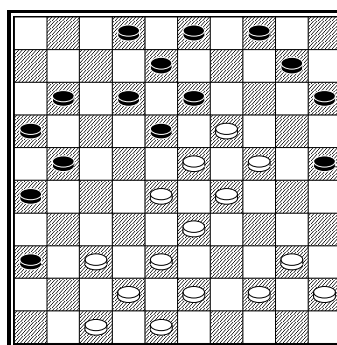
23.47 – 41 17 – 22 24.41 – 36 22 x 31 25.36 x 27



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

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

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

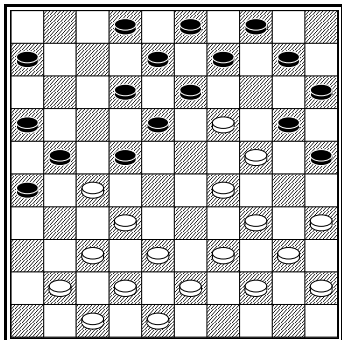


Les blancs manquent d'espace. Ils ne peuvent pas développer leur l'attaque et risquent d'être bloqués. Leur coup suivant permet à leur adversaire de déborder à l'aide d'une combinaison.

27.44 – 39?

Exercice 6.3 montrez la combinaison de débordement pour les noirs!

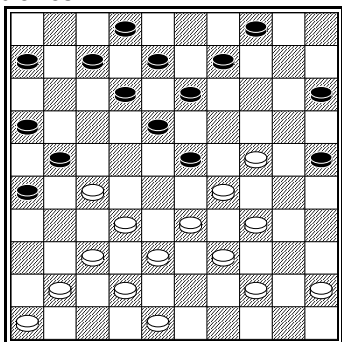
Revenons au coup 16 pour les noirs. Voyons ce qui aurait pu se produire sur 16... 14 – 20 17.33 – 28 7 – 12 18.28 x 19 17 – 22.



19.29 – 23!

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

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

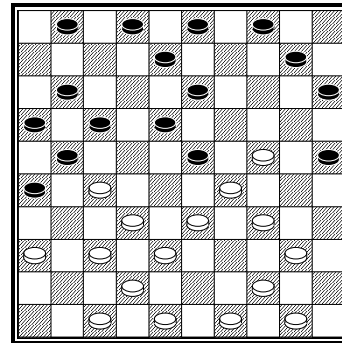


J. v.d. Borst – Baksoellah

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

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

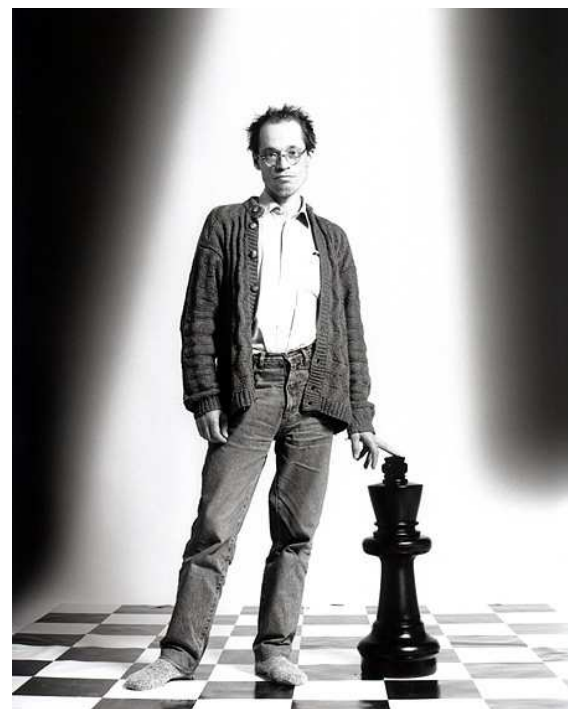
Maintenant les blancs placent la combinaison 45 – 40! 22 x 31 19 – 14 9 x 20 32 – 27 21 x 43 42 – 38 31 x 33 29 x 49 20 x 29 34 x 3 B+, et 6... 6 – 11 7.45 – 40 17 – 22 serait suivi par 8.19 – 14 9 x 20 9.24 – 19 13 x 33 10.39 x 6 B+.



J. van der Wal – J. van den Borst

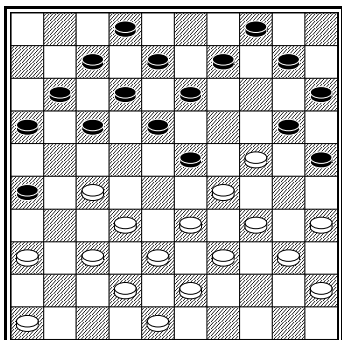
- 20.33 – 28 01 – 07
- 21.28 x 19 17 – 22
- 22.40 – 35 22 x 31
- 23.36 x 27 07 – 12

Exercice 6.4 comment les blancs débordent ils?



Jannes van der Wal

7.Partie Bonnard



Agafonow – Soerkov

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

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

23.33 – 28 04 – 10?

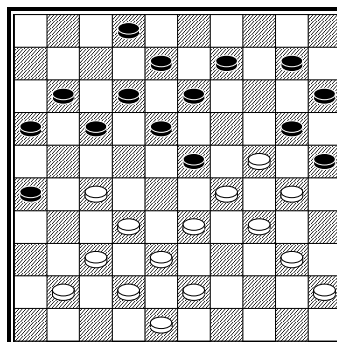
Les noirs auraient pu jouer 23... 14 – 19 24.39 – 33 11 – 17 25.37 – 31 26 x 37 26.42 x 31 17 – 21 27.31 – 26 9 – 14 28.26 x 17 12 x 21 avec un jeu égal.

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

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

26.46 – 41 7 – 11

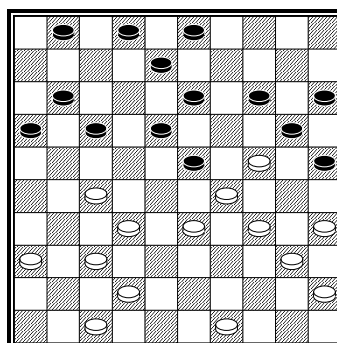
26... 10 – 14 27.33 – 28 14 – 19
*les blancs ne peuvent pas jouer 28.27 – 22?
18 x 27 29.29 x 18 13 x 33 30.24 x 4 20 – 24!
27 x 36 =
28.41 – 36 17 – 21
28... 17 – 22? 29.28 x 17 12 x 21 30.27 – 22!
18 x 27 31.29 x 18 etc. +
29.40 – 35 9 – 14 30.43 – 39 12 – 17 31.27 –
22 18 x 27 32.29 x 9 20 x 40 33.45 x 34 14 x 3
34.37 – 31 26 x 37 35.42 x 31 +.*



Les troupes noires sont annihilées par une combinaison dévastatrice.

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

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



Schwarzman- Heusdens

27... 17 – 22?

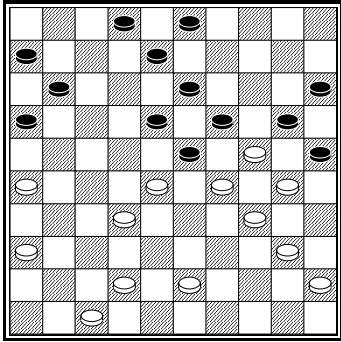
les noirs auraient pu jouer 13 – 19 24 x 22 17 x 30 35 x 24 23 x 34 40 x 29 14 – 19 24 x 13 8 x 19 simplifiant la partie.

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

**28.35 – 30! 22 x 31
29.37 x 26!**

Exercice 7.1 Pourquoi les blancs ne prennent ils pas par 29.36 x 27 ?

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



Utilisant le trou en <14> tactiquement:

Exercice 7.2 Pourquoi est 16 – 21 est mauvais pour les noirs?

41... 03 – 09 42.43 – 38!

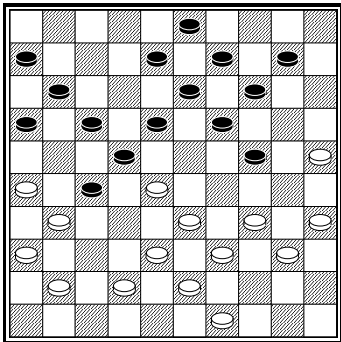
Exercice 7.3 Que se passe-t-il sur 42... 16 – 21 maintenant?

42... 11 – 17 43.42 – 37

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

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

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



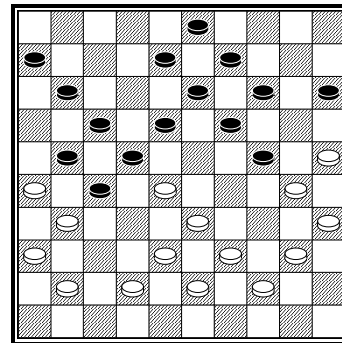
Merceron – Goedemoed

26... 16 – 21

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

27.49 – 44 10 – 15?
28.34 – 30

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



28... 18 – 23

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

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

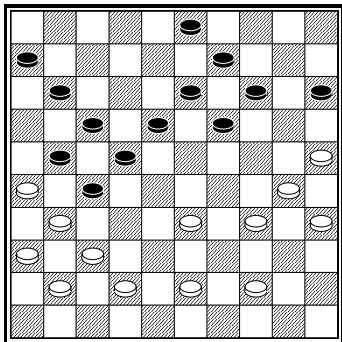
Le pion 28 est parti. Il reste une partie Bonnard. Les blancs n'ont plus aucun pion de base. Les noirs n'ont pas de pion faible sur la diagonale 1 / 18. La position est légèrement meilleure pour les noirs.
Une variante logique: 32.37 – 32 8 – 13 33.41 – 37 18 – 23 34.34 – 29 23 x 34 35.30 x 39 19 – 23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

32.38 – 33 8 – 13

Les blancs peuvent jouer 33.43 – 39 19 – 23 34.33 – 28 23 x 32 35.37 x 28 22 x 33 36.39 x

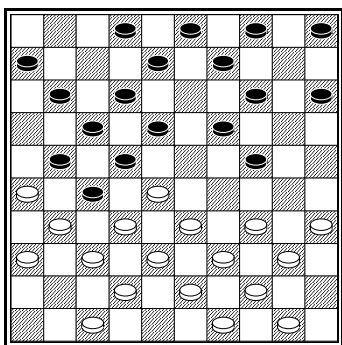
28 17 – 22 37.26 x 17 22 x 33 38.31 x 22 18 x 27 39.17 – 12 =.

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



33.34 – 29?

Exercice 7.4 cherchez la combinaison gagnante pour les noirs!



Wiersma – Sijbrands

15... 14 – 20

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

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

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

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

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

16.50 – 45 09 – 13

Les blancs auraient pu joué 16.28 – 23 19 x 28 17.32 x 23 18 x 29 18.34 x 23 suivi de 18... 24 – 30 19.35 x 24 20 x 18 20.33 – 28 22 x 33 21.31 x 13 etc. mène à l'égalité.

17.34 – 29 20 – 25

18.29 x 20 15 x 24

19.40 – 34 04 – 10

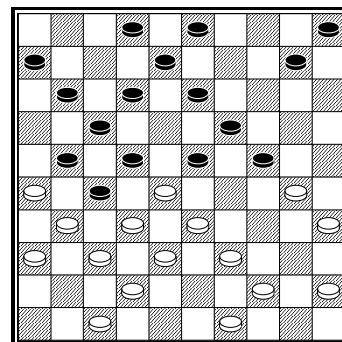
Sur 19... 5 – 10 on peut répondre par 20.44 – 40 et les noirs ne peuvent pas jouer 25 – 30 21.34 x 25 24 – 29 22.33 x 24 22 x 44 23.31 x 22 19 x 30 24.35 x 24 44 x 35 25.43 – 39 18 x 27 26.38 – 33 27 x 20 27.25 x 5.

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

20.34 – 30 25 x 34

21.39 x 30 18 – 23

22.43 – 39



Jouer 22... 12 – 18? Permettraient aux blancs de sortir le pion <28> en jouant 23.39 – 34 10 – 14 24.33 – 29 24 x 33 25.28 x 39. Cette ouverture Bonnard est meilleure pour les blancs. Les pions 2 et 8 sont inactifs. Les noirs ne ferment pas en <18> et interdisent aux blancs de pionner via 33 – 29 x 39.

22... 03 – 09!

23.39 – 34 02 – 07

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

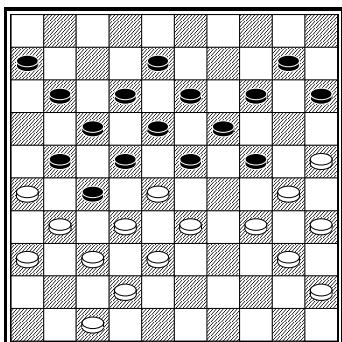
23.44 – 39 12 – 18

25.49 – 44 07 – 12

26.30 – 25 09 – 14

27.34 – 30 10 – 15

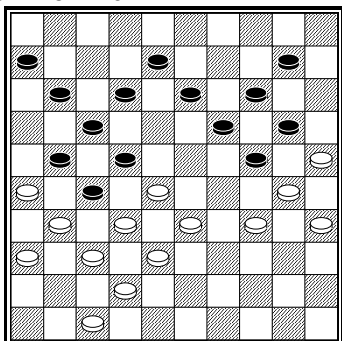
28.39 – 34 05 – 10



29.44 – 40

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

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



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

33.33 – 29!

33... 22 x 33 34.31 x 22 17 x 28 35.26 x 17 11 x 22 36.30 x 19 33 x 24! 37.19 x 30 aussi mène à une remise. Après 36... 13 x 24? 37.29 – 23 28 x 19 38.38 x 29 24 x 33 39.42 – 38 33 x 31 40.36 x 7 les blancs pouvaient gagner.

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

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

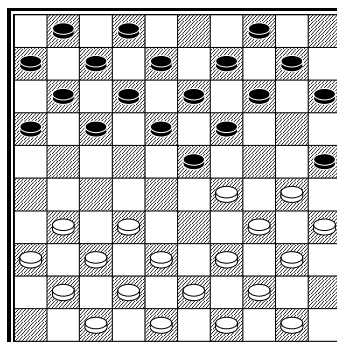


Ron Heusdens (2007)

8. Contre attaque Springer

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

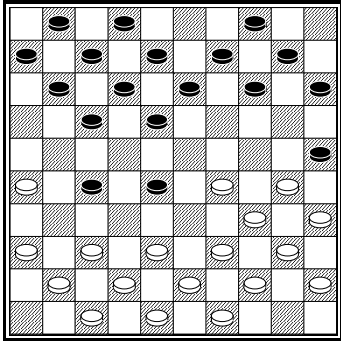
mène à cette position:



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

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

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



Les blancs se trouvent face à de nombreuses variantes tactiques:

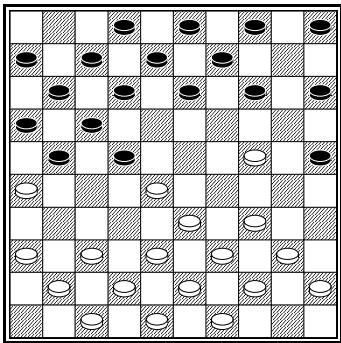
1) 13.37 – 31? 28 – 33! 14.31 x 22 18 x 27 15.39 x 28 17 – 21 16.26 x 17 11 x 24 17.30 x 19 14 x 23 N+1.

2) 13.38 – 33 27 – 32 14.33 x 22 18 x 27 15.37 x 28 17 – 21 16.26 x 17 11 x 24 N+1.

3) 13.30 – 24 28 – 33! 14.39 x 28 14 – 19 15.43 – 39 19 x 30 16.35 x 24 15 – 20 17.24 x 15 25 – 30 18.34 x 25 27 – 31 19.36 x 27 18 – 22 20.27 x 18 12 x 23 et les noirs ont une meilleure position.

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

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

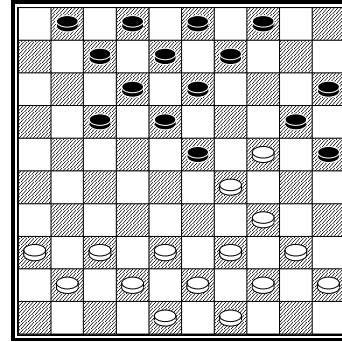


Kolk – Faas

12.28 – 23! 13 – 18?

Exercice 8.1 comment les blancs gagnent ils un pion?

Exercice 8.2 comment 12... 14 – 20, est puni?



Virny – Sjoelman

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

19... 23 – 28!

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

20.38 – 33 07 – 11

31.33 x 22 17 x 28

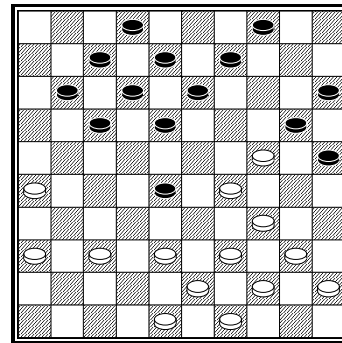
32.42 – 38 01 – 07

33.36 – 31 12 – 17

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

34.41 – 36 08 – 12

35.31 – 26 03 – 08



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

36.48 – 42 11 – 16

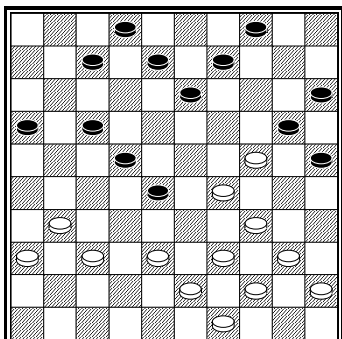
37.37 – 31 18 – 22

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

38.31 – 27 22 x 31
39.26 x 37 12 – 18

empêche 38 – 32 par 18 – 23 N+ .

40.37 – 31 18 – 22



41.42 – 37?

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

1) 43... 21 – 27 44.37 – 31(!) 13 – 18
44... 9 – 14 45.24 – 19! 13 x 24 46.29 – 23 28 x 19 47.33 – 29 24 x 33 48.39 x 28 22 x 33 49.33 x 11 =
45.24 – 19 9 – 14 46.19 x 10 20 – 24 47.29 x 20 25 x 5 avec avantage pour les noirs

2) 43... 9 – 14 et les blancs s'orientent vers une mauvaise fin de partie avec 44.34 – 30 25 x 23 45.24 – 19 13 x 24 46.33 – 29 24 x 33 47.37 – 32 28 x 37 48.39 x 10 37 – 42 etc.

41... 08 – 12

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

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

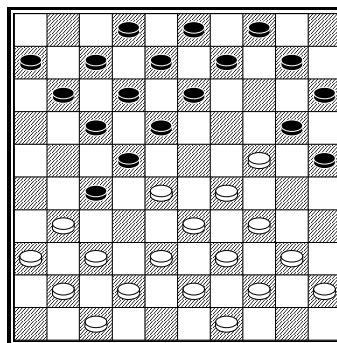
42.40 – 35 28 – 33
43.39 x 28 22 x 42
44.37 x 48 13 – 18
45.44 – 40 18 – 23
46.29 x 18 12 x 23
47.34 – 29 23 x 34
48.40 x 29 9 – 13

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

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

9. Pion taquin de chaque côté

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



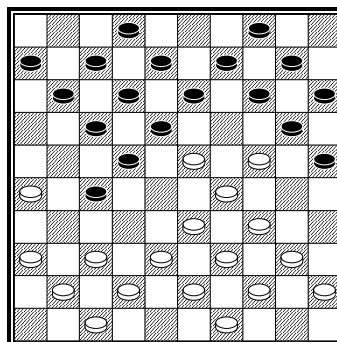
Tsjizjow – Chmiel

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

15.28 – 23 09 – 14
16.31 – 26?

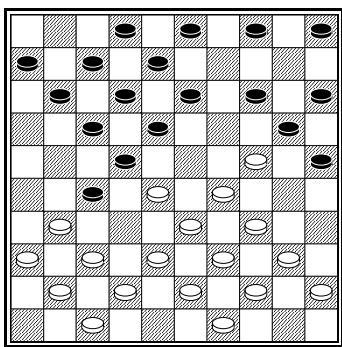
C' est une faute sévère dans cette position, les blancs sont tactiquement bloqués! Les blancs ne peuvent échapper à la défaite. Alors que: en jouant 16.40 – 35 à cause de 13 – 19 17.24 x 3 8 x 28 18.44 – 40 les blancs regagnent le pion perdu.

16... 03 – 09!



Les blancs n'ont aucun bon coup . 17.37 – 31 est suivi par 27 – 32 18.38 x 27 22 – 28 19.23 x 32 13 – 19 (une autre idée importante est 18

– 22 27 x 18 12 x 23 29 x 19 20 x 27 31 x 22
 17 x 28 N+1) 20.24 x 22 17 x 46 N+.
 17.37 – 32 est puni par 22 – 28 18.33 x 31 13
 – 19 19.24 x 22 17 x 46 N+.
 17.33 – 28 22 x 33 18.39 x 28 n'est pas bon à
 cause de 27 – 32 19.38 x 27 18 – 22 20.27 x
 18 13 x 33 21.29 x 38 20 x 18 N+.
 17.34 – 30 25 x 34 18.39 x 30 est simplement
 puni par 13 – 19 N+.
 17.40 – 35 13 – 19 18.24 x 13 8 x 28 19.38 –
 32
 19.44 – 40 20 – 24 20.29 x 20 15 x 24 N+1
 19... 27 x 38 20.43 x 23 20 – 24 44.29 x 20 18
 x 38 45.42 x 33 15 x 24 perd un pion pour les
 blancs.



Hoogteijeling – Kolk

Après avoir étudié la partie Tsjizjow – Chmiel j'ai montré à mes élèves de Gerlof Kolk que 9-14 est meilleur que 5-10 dans cette position qui se produit dans l'ouverture: 1.33 – 29 19 – 23 2.35 – 30 20 – 25 3.40 – 35 14 – 20 4.44 – 40 10 – 14 5.38 – 33 14 – 19 6.30 – 24 19 x 30 7.35 x 24 17 – 22 8.42 – 38 11 – 17 9.50 – 44 6 – 11 10.32 – 28 23 x 32 11.37 x 28 16 – 21 12.41 – 37 21 – 27 13.46 – 41 9 – 14 14.48 – 42 1 – 6.

15.28 – 23?

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

15... 03 – 09!

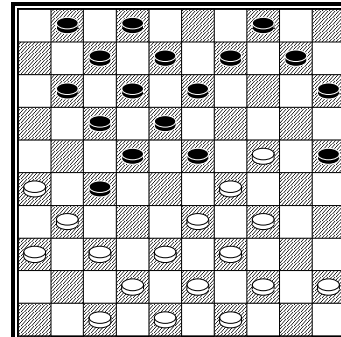
Contrairement à la partie précédente, où les blancs s'échappent en jouant 16.40 – 35 13 – 19 17.24 x 13 8 x 28: Si 18.44 – 40 20 – 24 19.29 x 20 15 x 24 et si 18.35 – 30 est suivi par 4 – 10!! 19.38 – 32 27 x 38 20.43 x 23 9 – 13

Menaçant 22 – 27 N+

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

16.31 – 26 5 – 10!

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



Tolchikau – Slezak

Le meilleur coup des noirs est 23 – 28!

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

17... 01 – 06

18.37 – 32 10 – 14

19.32 x 21 14 – 19

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

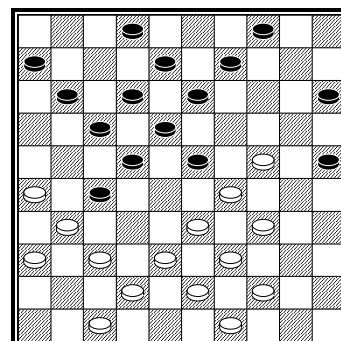
20.45 – 40 19 x 30

21.40 – 35 11 – 16

22.35 x 24 16 x 27

23.42 – 37 07 – 11

24.48 – 42



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

Exercice 9.1 Essayez de trouver ce coup de dame!

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

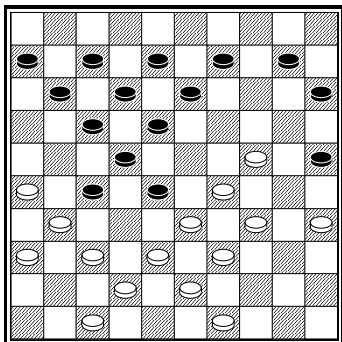
les noirs peuvent aussi jouer 24... 11 – 16
25.37 – 31 6 – 11 26.32 x 21 16 x 27 27.42 – 37 23 – 28 etc.

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

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

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

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



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

27.26 – 21! 17 x 26

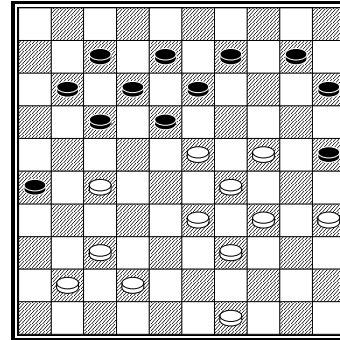
Il n'est pas possible de prendre 27... 27 x 16 à cause de 24 – 19 suivi de 31 – 27 B+.

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

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

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

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



– 22 33.41 – 36 22 x 31 34.36 x 27 11 – 17 35.27 – 21 17 – 22 36.21 – 16 9 – 14, par exemple 37.42 – 38 14 – 20 38.49 – 43 22 – 27 39.33 – 28 27 – 31 40.39 – 33 31 x 42 41.38 x 47 13 – 19! 42.24 x 11 20 – 24 43.29 x 20 18 x 49 =.

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

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

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

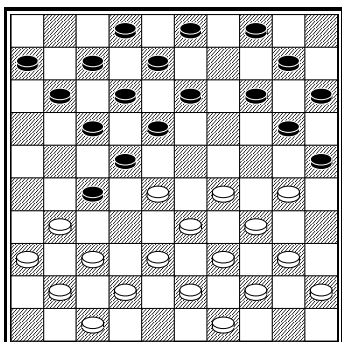
Maintenant les blancs pouvaient finir la partie facilement: 40.37 – 31! 26 x 46 41.35 – 30 46 x 19 42.24 x 4 +.

40.39 – 34 16 – 21

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

41.34 – 30

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



Sijbrands – Anderson

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

15.28 – 23!

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

15... 03 – 09

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

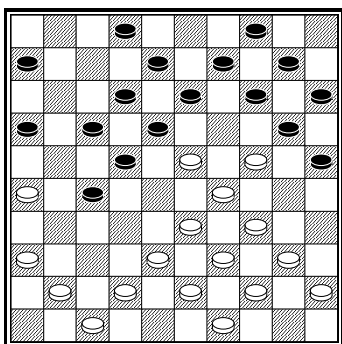
16.31 – 26 11 – 16?

Les noirs auraient pu jouer 20 – 24. Les blancs forcent le gain d'une manière étonnante

17.37 – 32! 07 – 11

18.32 x 21 16 x 27

19.30 – 24 11 – 16



20.33 – 28! 22 x 33

21.39 x 28 18 – 22

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

22.34 – 30!!

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

22... 25 x 34

23.41 – 37 22 x 33

24.23 – 19 14 x 23

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

25.29 x 7 02 x 11

26.38 x 29 34 x 23

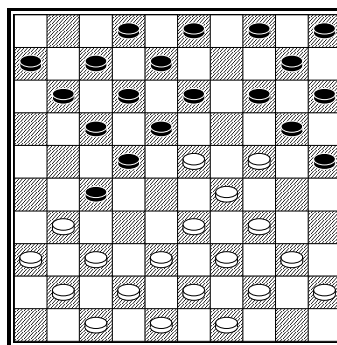
27.44 – 39 20 x 29

28.39 – 33 29 x 38

29.43 x 05

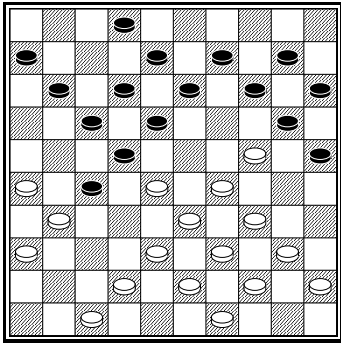


Sijbrands joue à l'aveugle contre 28 joueurs (Amsterdam 2009)



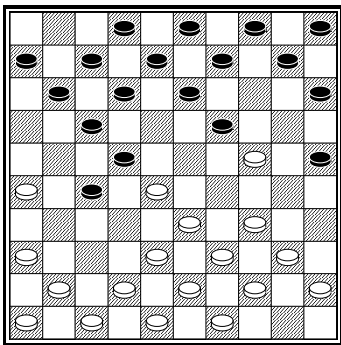
Exercice 9.2 Que peuvent jouer les blancs dans cette position: 12.31 – 26 ou 12.40 – 35 et Pourquoi?

C) 38 – 32 27 x 38 42 x 32

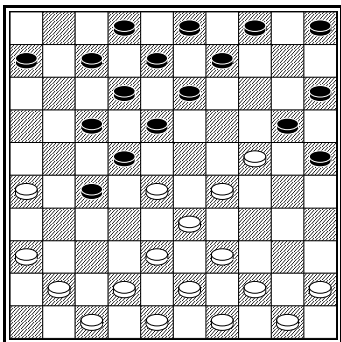


Exercice 9.3 comment les blancs doivent ils jouer. Choisissez parmi les options suivantes:

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



Exercice 9.4 Pourquoi est ce une faute de défendre l'avant-poste avec 34 – 30 25 x 34 39 x 30?



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

- A) 41 – 37
- B) 42 – 37

10. Solutions section 5

leçon 1: L'attaque au centre

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

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

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

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

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

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

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

leçon 2: jouer contre L'attaque au centre

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

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

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

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

leçon 3: la classique l'attaque

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

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

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

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

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

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

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

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

leçon 4: l'attaque Hoogland

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

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

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

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

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

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

leçon 5: jouer contre une attaque Hoogland

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

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

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

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

leçon 6: L'attaque Roozenburg

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

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

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

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

leçon 7: La Partie Bonnard

7.1 18 – 22 =

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

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

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

leçon 8: La contre l'attaque Springer

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

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

leçon 9: pion taquin de chaque côté

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

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

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

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

les blancs peuvent jouer 47 – 41!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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