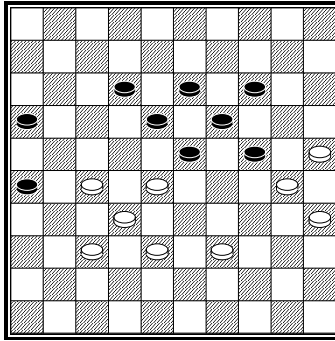


Section 3:

Classics



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

Divers aspects des positions classiques seront étudiés:

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

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

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

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

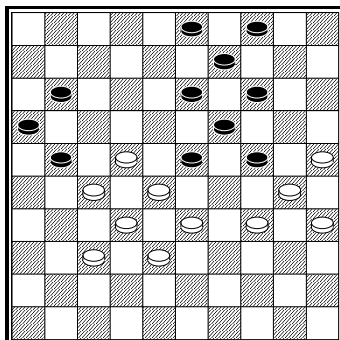
Contrôler les ailes est devenu de plus en plus important dans les "dames" modernes.

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

Beaucoup de combinaisons sont présentes dans la partie classique. Les gambits (sacrifices) sont aussi cruciaux pour juger correctement des positions de fins de parties classiques fermées. Nous allons vous familiariser avec quelques aspects tactiques et vous montrez quelques combinaisons magnifiques. Parfois en classique (mais non en classique fermée) il est possible d'encercler l'adversaire. Les deux dernières leçons traiteront de cette stratégie particulière.

1. Tempo-classics

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



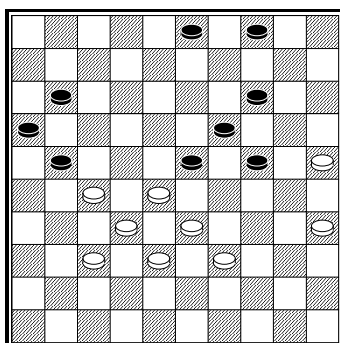
Tiemensma – Presman

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

1... 13 – 18!
2.22 x 13 9 x 18

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

3.34 – 29 23 x 34
4.30 x 39 18 – 23



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

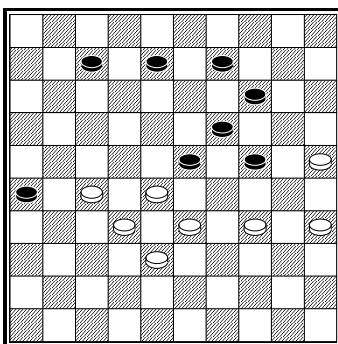
5.39 – 34 11 – 17!

Le gambit Dussaut 6.35 – 30 24 x 35 7.33 – 29 ne donne rien après 35 – 40 N+. 6.34 – 30 4 – 10 7.27 – 22 21 – 26 8.22 x 11 16 x 7 conduit à un blocage rapide.

6.27 – 22 3 – 8
7.22 x 11 16 x 7

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

8.37 – 31 21 – 26
9.31 – 27 4 – 9



10.34 – 30 9 – 13

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

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

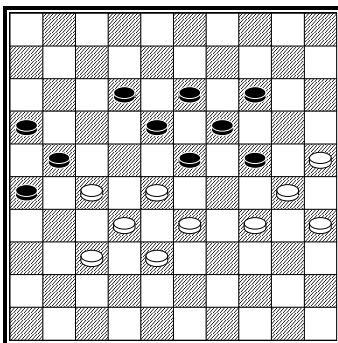
Les blancs ne peuvent pas aller à dame: 17.10 – 4 7 – 12 18.4 x 1 8 – 12 N+ ou 17.10 – 5 13 – 19 N+.

17.35 – 30 45 – 19!
18.10 – 4

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

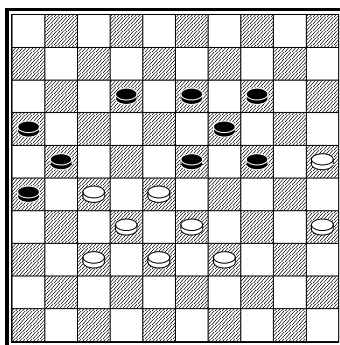
18.. 23 – 45
19.4 x 1 13 – 18
20.1 x 23 45 x 18

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



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

1.34 – 29 23 x 34
2.30 x 39 18 – 23



Woldouby

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

Nous allons envisager quelques essais perdant pour les blancs

1) 3.28 – 22 24 – 30!

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

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

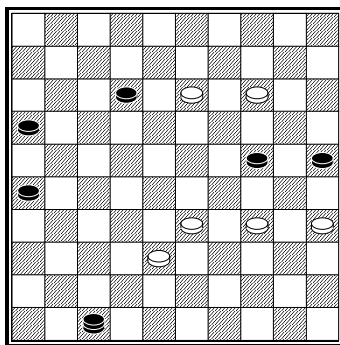
2) 3.35 – 30 24 x 35 4.39 – 34 13 – 18! 5.28 – 22 23 – 28 6.28 x 30 28 x 19 N+

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

4) 3.39 – 34 13 – 18 4.25 – 20

C' est la seconde meilleure défense possible dans la position Woldouby.

14 x 25! 5.28 – 22 23 – 28 6.32 x 14 21 x 41 7.22 x 13 41 – 47!



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

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

Sur 10.10 – 5 Les noirs jouent 41 - 36 N+.

10... 41 – 14! 11.38 – 32 14 x 41 12.13 – 9 12 – 17

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

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

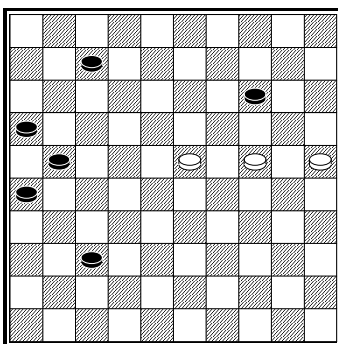
1) 3... 12 – 18 4.39 – 34 18 x 27 et maintenant deux variantes:

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

1.2) 5.34 – 30! 13 – 18!

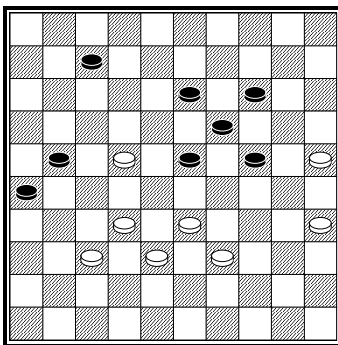
5... 27 – 31 est suivi par 6.33 – 29!! 31 x 22 7.29 x 27 =

6.28 – 22 23 – 28! 7.32 x 12 27 x 7 8.33 – 28 24 – 29 9.38 – 33! 29 x 38 10.37 – 32 29 x 27 11.30 – 24 19 x 30 12.35 x 24 27 – 31 13.28 – 23 31 – 37



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

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



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

5... 7 – 12! 6.22 – 17! 12 – 18 7.32 – 28!!

C'est le célèbre triple sacrifice de Kosminsky.

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

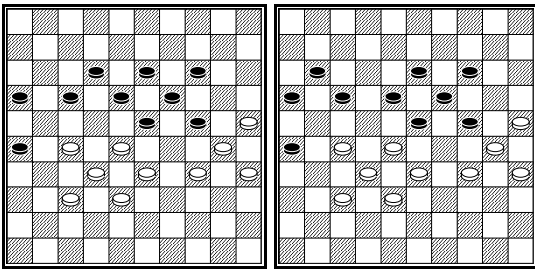
1) 9... 34 – 40 10.35 x 44 24 – 30 11.25 x 34

23 – 29 12.34 x 23 19 x 50 13.7 – 2 14 – 19 14.2 – 16 =

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

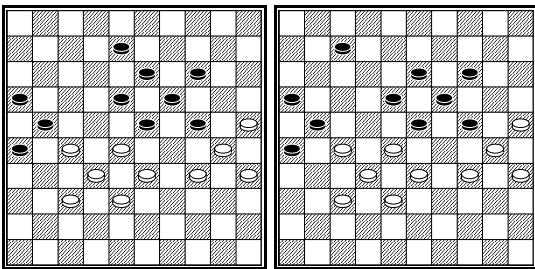
Nous voyons que c'est un échappatoire très précis pour les blancs...

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



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

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

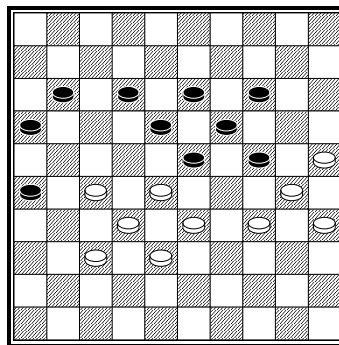


Dans la position à gauche les blancs il est même meilleur de jouer 28 – 22 8 – 12 22 – 17 23 – 28! 33 x 22 18 – 23 17 x 13 x 2 22 – 18 23 x 12 38 – 33 12 – 18 34 – 29 18 – 22 29 x 9 22 x 42 = ou ils peuvent essayer 34 – 29 23 x 34 30 x 39 après quoi les noirs ne doivent pas jouer 18 – 23 à cause de 27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

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

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

Examinons une différence de temps de +3 .



La différence de temps = +3

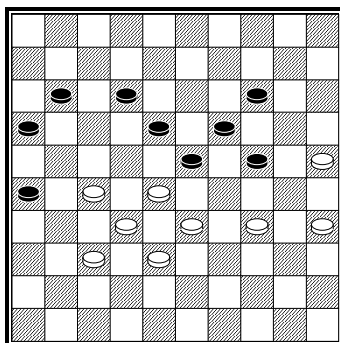
Dans cette position les blancs ont difficultés à trouver une variante de remise. Dans beaucoup de parties les blancs ont mal joué et ont perdu.

1.27 – 22? 18 x 27 2.32 x 21 23 x 41 3. 34 – 29 n'est pas remise après 3... 26 x 17 ni après 3... 16 x 27.

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

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

3... 13 – 18!



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

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

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

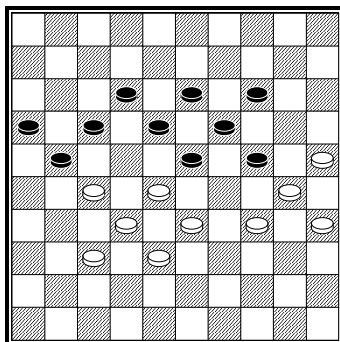
3) 4.27 – 22? 18 x 27 5.32 x 21 23 x 41 6.34 – 29 16 x 27 7.29 x 9 41 – 47! 8.9 – 3 11 – 17 et les blancs doivent sacrifier deux pions (33 – 28) dans le but d' empêcher la prise de la dame et donc N+

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

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

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

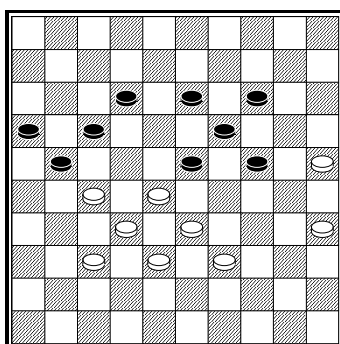
Nous allons maintenant étudier une autre célèbre position avec une différence de temps +3. Elle s'est produite dans beaucoup parties telles que Weiss – Ottina et Gordijn – Baba Sy qui sont les exemples les plus connus.



La différence de temps = +3

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

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



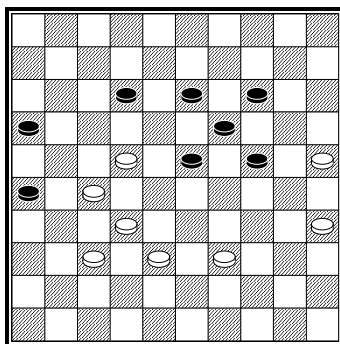
Nous voyons que cette position est la position Woldouby avec le pion 26 en 17. Aucune échappatoire pour les blancs n'a pu être trouvée.

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

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

Habituellement les blancs jouent

3.28 – 22 17 x 28
4.33 x 22 21 – 26!

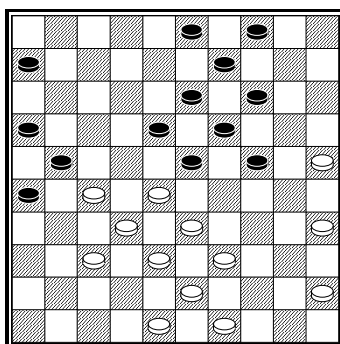


Si les blancs jouent 5.38 – 33 maintenant, ils ne doivent pas exécuter 23 – 28 mais jouer 23 – 29!! les blancs n'ont pas de temps de réserve pour le pionnage. 39 – 34 est un désastre après 29 x 38 32 x 43 24 – 30 N+.

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

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

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



K. van Lith – Gaibova
Wch women 1995

Les blancs ont un retard de développement de 2 temps (La différence de temps = -2). Cependant ils peuvent attendre de leur adversaire le pionnage 14 – 20 x 20 assurant 4 autres temps. En fait les noirs font un double pionnage, après 14 – 20 x 20 30 – 25 4 – 9 25 x 14 9 x 20 qui gagnent encore 4 temps. Les blancs décident qu'ils n'ont plus besoin de la formation olympique et jouent:

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

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

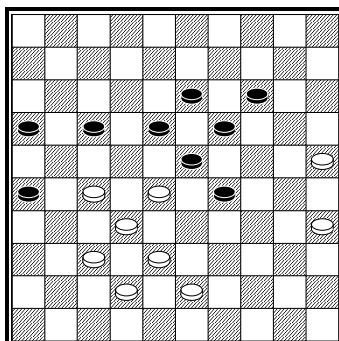
38.39 – 34 20 – 25
 39.43 – 39 17 – 22
 40.28 x 17 21 x 12
 41.33 – 28 3 – 9
 42.49 – 43 9 – 14

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

43.34 – 30 25 x 34
 44.39 x 30 24 – 29

44... 12 – 17 45.48 – 42 n'est pas meilleur.

45.30 – 25 12 – 17
 46.48 – 42?



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

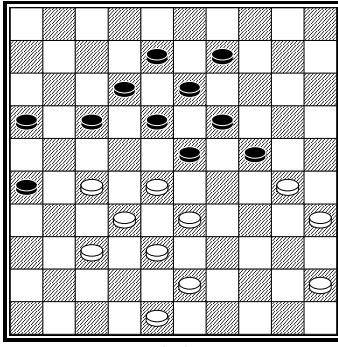
1) 48.37 x 26 34 – 39 49.43 x 34 17 – 22 50.28 x 17 23 – 29 51.34 x 12 13 – 18 52.12 x 23 19 x 48 =.

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

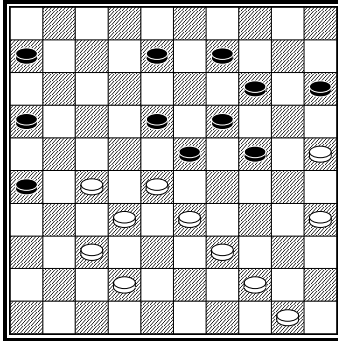
46... 16 – 21?
 47.27 x 16 18 – 22
 48.35 – 30! 22 x 33
 49.30 – 24 19 x 30
 50.25 x 34 29 x 40
 51.38 x 20

Et les blancs gagnent rapidement.

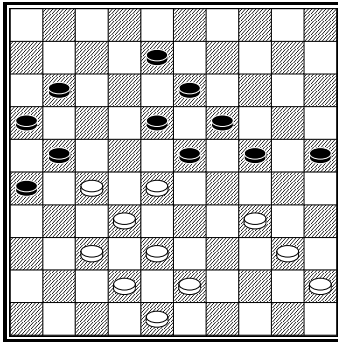
Exercice 1.1 – 1.4 Calculez la différence de temps et jugez la position!



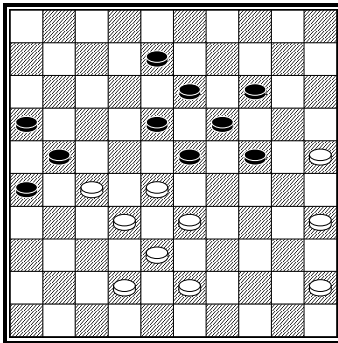
1.1



1.2

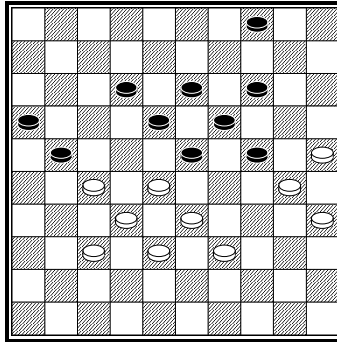


1.3



1.4

2.Pions faibles

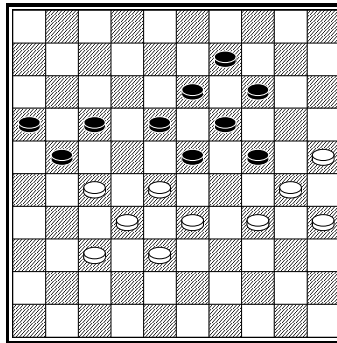


La différence de temps = +4

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

1) Premièrement nous allons regarder le plan erroné:

1... 12 – 17?
2.39 – 34 4 – 9?



Ricou – Garoute

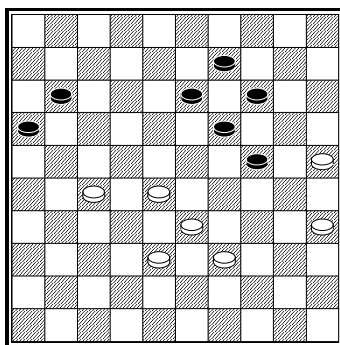
Les blancs semblent en difficulté, parce qu'ils ne peuvent pas pionner en arrière 34 – 29 23 x 34 30 x 39 24 – 29! N+

Cependant, les blancs ont une surprise majeure pour leur adversaire.

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

Les noirs doivent rendre le pion immédiatement.

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



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

8... 11 – 17
9.27 – 22 17 – 21

Les blancs gagnent de deux manières. Ils peuvent négliger le gain de pion et jouer 10.38 – 32 21 – 27 (la fin de partie après 21 – 26 32 – 27 est perdante) 11.22 x 31 13 – 18 12.39 – 34 18 – 23 13.31 – 26 9 – 13 14.34 – 30 13 – 18

14... 23 – 29 15.32 – 27 29 x 38 16.28 – 23 19 x 28 17.30 x 10 28 – 32(!) 18.10 – 5 32 x 21 19.26 x 17 13 – 18 (sinon 17 – 12 etc.) 20.5 – 37 38 – 43 21.37 – 31 18 – 23 22.31 – 37 23 – 29 23.37 – 42 29 – 34 24.42 – 48 34 – 39 25.35 – 30 B+
 15.32 – 27! 23 x 21 16.26 x 17 B+.

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

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

13.39 – 34! 14 – 19

donne le plus de résistance

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

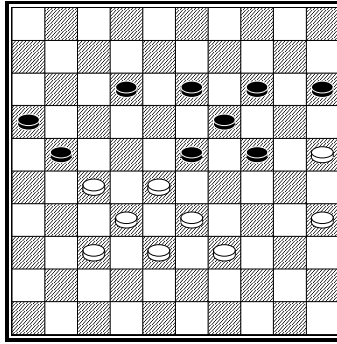
14.35 – 30 24 x 35
15.25 – 20

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

2) Deuxièmement :

Le pion 4 ne peut aller en <9>. il faut deux temps pour qu'il parvienne en 15. Un pion en 15 n'est pas faible dans les positions classiques avec retard de développement! Les noirs doivent chercher la clef de la position Ricou – Bonnard!

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



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

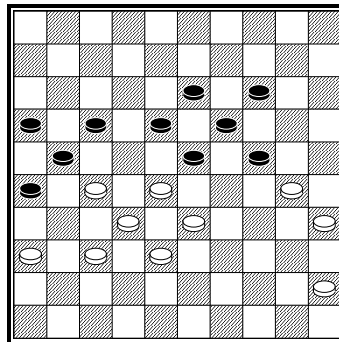
Dans la partie I du cours nous avons vu que la position après **5.39 – 34 12 – 17!** est gagnante pour les noirs.

Exercice 2.2 Trouvez le bon coup pour les noirs après:

A) 6.34 – 30

B) 6.35 – 30 24 x 35 7.33 – 29

C) 6.27 – 22



Tj. Goedemoed – W. Sytsma

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

45.45 – 40 17 – 22

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

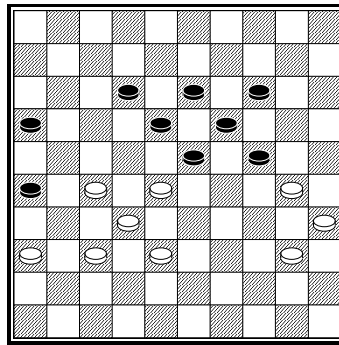
dans cette variante pion le 36 est inactif. Jouer 45... 23 – 29? s'avérerait très dangereux. Après 46.28 – 23! 19 x 39 47.30 x 10 les noirs ont à prendre garde à:

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

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

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

46.28 x 17 21 x 12
47.33 – 28

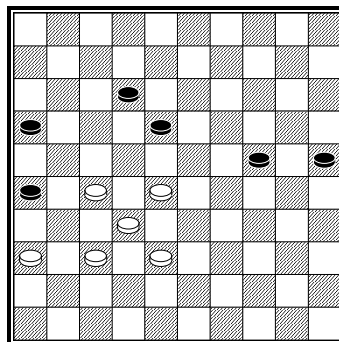


La différence de temps est encore -3. Si les noirs jouent 47... 12 – 17? 48.40 – 34! Nous avons la même position que dans les deux diagrammes précédents, avec couleurs inversées.

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

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

(diagramme)



53.28 – 22 18 – 23?

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

54.22 – 18!

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

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

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

59.37 – 31! 26 x 28
60.27 – 22

Les noirs abandonnent.

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

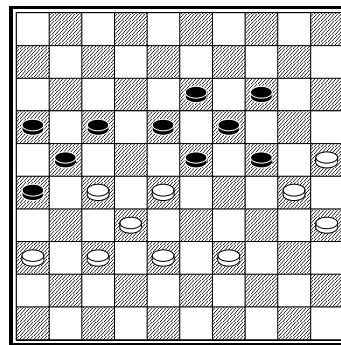
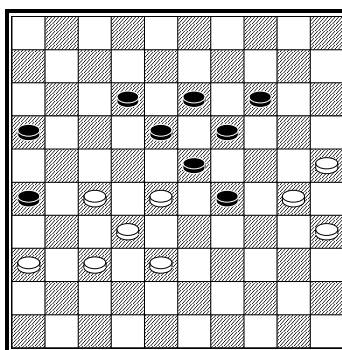


Diagramme de référence

La différence de temps = -1

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

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



De Haas – Fabre 1921

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

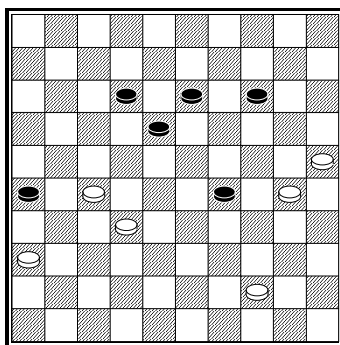
45.28 – 22 12 – 17

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

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

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

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



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

53.44 – 40! 29 – 33
54.32 – 28?

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

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

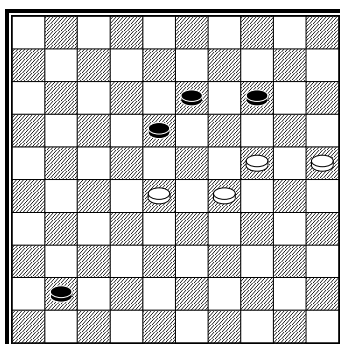
Les blancs ne peuvent pas aller dame maintenant, mais un extra sacrifice leur vient en aide.

63.41 – 37! 43 x 21 64.7 – 1 18 – 22 65.1 – 6 22 – 27 66.6 – 50! remise. Dans la position 3 diagrammes auparavant ([diagramme de référence](#)) 1.39 – 33 est un mauvais coup, mais pire est 1.39 – 34? 17 – 22 2.28 x 17 21 x 12 3.38 – 33

54... 18 – 23!
55.30 – 24

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

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



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

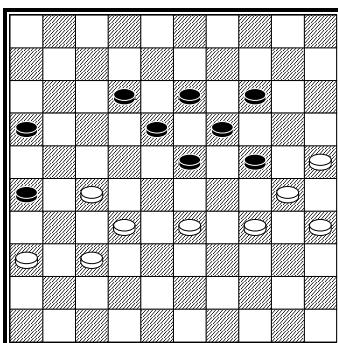
61.28 – 22 18 x 27
62.24 – 20 14 – 19

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

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

Les blancs abandonnent.

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



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

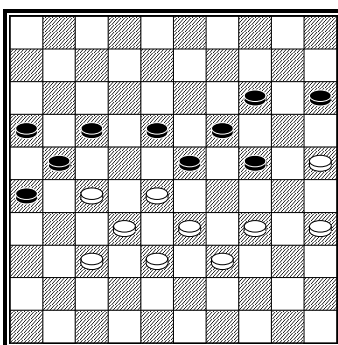
le collage 6.30 – 24 17 – 22 7.24 – 19 ne fonctionne pas maintenant parce que après 22 x 42 les blancs sont obligés de prendre 19 x 17 N+.

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

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

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

Après ce festival de sacrifices la partie est remise.



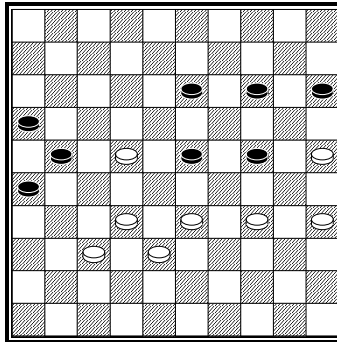
Gantwarg – un. van Leeuwen

Bien que les blancs soient en retard de deux temps (La différence de temps = -2) et que le pion 15 est faible. 51.34 – 30? 26 – 31! n'est pas suffisant pour un gagner:

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

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

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



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

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

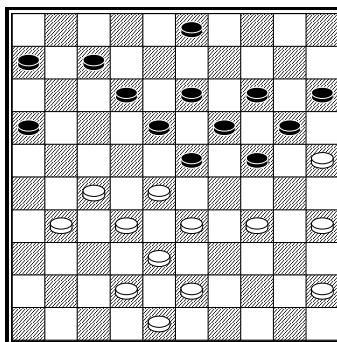
Les noirs sont bloqués et donnent un pion.

57.22 x 31 16 – 21
 58.28 – 22 29 – 34

58... 21 – 27 59.25 – 20 27 x 36 60.20 – 14 19 x 10 61.30 x 8 B+

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

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



J. v.d. Akker – K. Thijssen

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

31... 12 – 17!

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

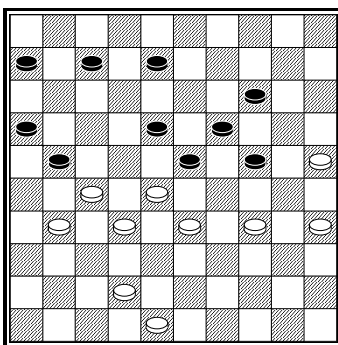
32.34 – 30 17 – 21!

Les blancs ne peuvent pas jouer sur leur aile gauche.

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

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

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



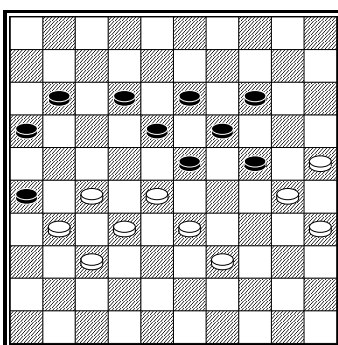
Les blancs ont une solution tactique à leurs problèmes:

41.42 – 38!!

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

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

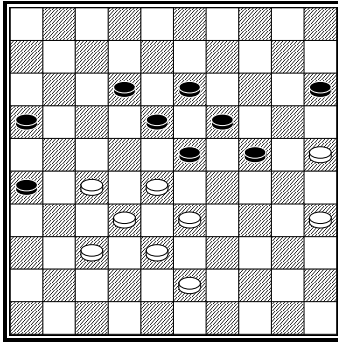
41.48 – 43? 8 – 13
 42.43 – 39 21 – 26
 43.42 – 37 7 – 12
 44.34 – 30 6 – 11



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

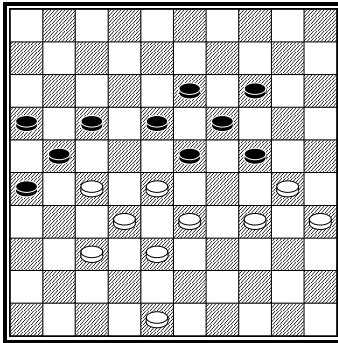
45.39 – 34 11 – 17
 46.34 – 29 23 x 34
 47.30 x 39 16 – 21
 48.27 x 16 14 – 20
 49.25 x 23 18 x 36

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

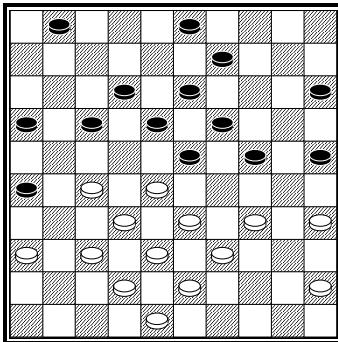


Les noirs ont un faible pion en 15.

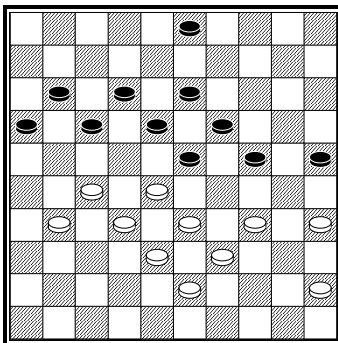
Exercice 2.3 comment les blancs forcent ils le gain?



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



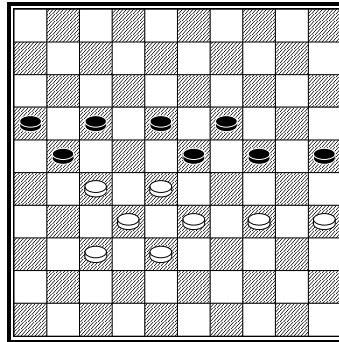
Exercice 2.5 trait aux noirs. Quel est leur meilleur coup et pourquoi?



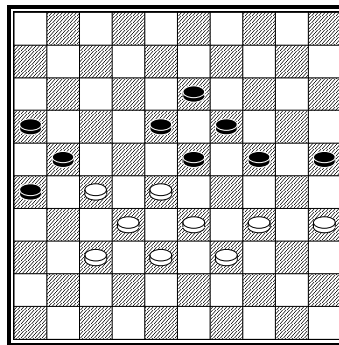
Exercice 2.6 Les noirs ont un pion suspendu en 11. Trait aux blancs: peuvent ils jouer 31 – 26 ou 34 – 30 et pourquoi?

3. Contrôle des ailes

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



Trait aux blancs: Il ne leur reste pas beaucoup d'espace. Ils n'ont aucun espoir et perdent. Ajouter des pions 39 et 13, et transporter 17 en 26, rend les choses plus complexes.



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

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

2) 2.32 x 14 21 x 41 3.14 – 10 18 x 27 4.10 – 5

4... 10 – 4 26 – 31 5.4 x 22 31 – 36 N+

41 – 46 5.34 – 29 25 – 30! 6.29 x 20 26 – 31 7.35 x 24 31 – 37 8.5 x 41 46 x 14 N+.

Mais les blancs disposent d'un sacrifice.

1.35 – 30 24 x 35
2.28 – 22

Après 2... 23 – 28 3.32 x 12!

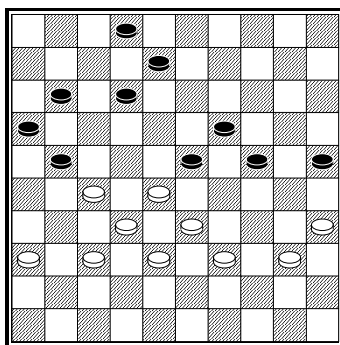
Voilà pourquoi le but du sacrifice des blancs, maintenant ils peuvent damer en <1>.

3... 21 x 41 4.12 – 7 41 – 46 5.22 – 17! 26 – 31 6.17 – 11!

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

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

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

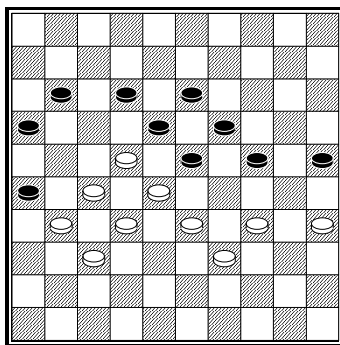


K. Veldstra – W. Leijenaar
trait aux noirs

Pour comprendre cette position classique fermée nous avons marqué les caractéristiques pertinentes. Le calcul de la différence de temps a été fait avec le trait aux blancs. Aussi après un coup noir comme 8 – 13 nous calculons : 27 – 28 = -1. **[note du traducteur : le calcul donne ici 37 à 37 donc après 8-13 37-38=-1]** Deux autres critères sont très importants ici: les blancs ont une faiblesse en 36. Les noirs ne contrôlent pas la case 9, ce qui rend leur position vulnérable au gambit Dussaut. Parce que les noirs contrôlent le flanc droit, ils ont des chances de bloquer les blancs. Les noirs possèdent la case 25 et les blancs ne peuvent pas construire une formation de pionnage vers ce pion. Dans la partie les noirs ont joué 40... 8 – 13? 41.40 – 34 12 – 17? après quoi les blancs auraient pu gagner par le gambit Dussaut 42.35 – 30 24 x 35 43.33 – 29 13 – 18 44.27 – 22 18 x 27 45.29 x 18 etc. La tactique est importante dans cette position: Les noirs peuvent réduire l'espace des blancs en jouant:

40... 12 – 18!!

Les blancs ne peuvent pas aller en 22.
 40.27 – 22 18 x 27 41.37 – 31 est puni par 8 – 13 31 x 22 13 – 18! 22 x 13 19 x 8 28 x 30 25 x 45 N+.
 dans cette variante une magnifique combinaison est décisive :
 40.28 – 22 8 – 13 41.33 – 28
 à la fois 41... 36 – 31 et 41... 37 – 31 sont suivis par 23 – 28! et les noirs gagnent la fin de partie.
 41... 2 – 7 42.40 – 34 7 – 12 43.38 – 33 21 – 26 44.36 – 31



L'approche positionnelle ne fonctionne pas ici. 44... 11 – 17 45.22 x 11 16 x 7 est suivi par 46.27 – 21!! 26 x 17 47.31 – 27 (gagnant de l'espace!) 7 – 11 48.37 – 31 11 – 16 49.31 – 26 et Les noirs rendent le pion.
 44... 12 – 17 perdrait par le coup de talon: 34 – 29 suivi par 33 – 29 +.
 Les noirs peuvent exécuter une magnifique combinaison cependant:
 44... 23 – 29!! 45.34 x 14 24 – 30 46.35 x 24 16 – 21 47.27 x 7 18 x 9 48.7 x 18 13 x 44 N+.

41.40 – 34 21 – 26!

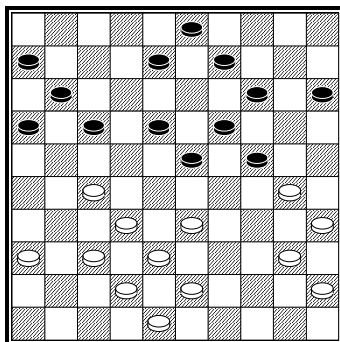
41... 8 – 13 n'est pas bon. Les blancs peuvent alors aller sur la case cimetière : 42.27 – 22 18 x 27 43.37 – 31 et si les noirs jouent 43... 21 – 26? 44.31 x 22 16 – 21 ils sont punis par le gambit Dussaut : 45.35 – 30! 24 x 35 46.33 – 29 B+.

42.28 – 22 8 – 13
43.33 – 28

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

43... 16 – 21!!
44.27 x 7 2 x 11

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



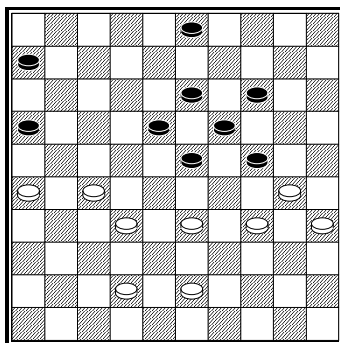
Chizhov – H. v.d. Zee
 Wch 1988

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

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

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

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



Les noirs ont de gros problèmes.

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

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

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

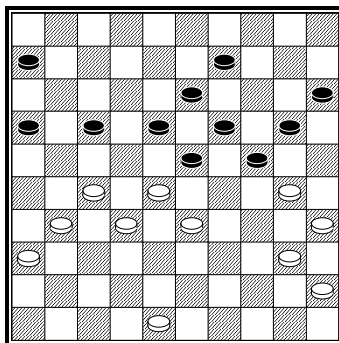
28.43 – 39 11 – 17
29.30 – 25

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

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

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

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



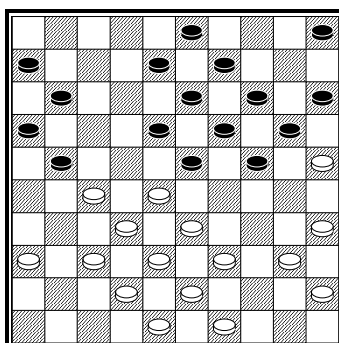
Nous montrons à nouveau quelques variantes qui prouvent que les noirs sont en difficulté.

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

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

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

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



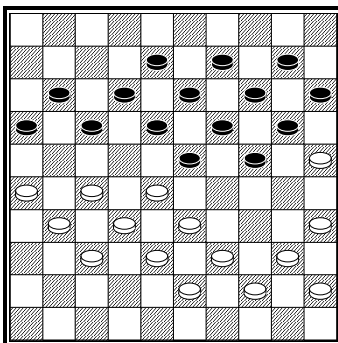
Clerc – H. v.d. Vossen

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

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

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

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

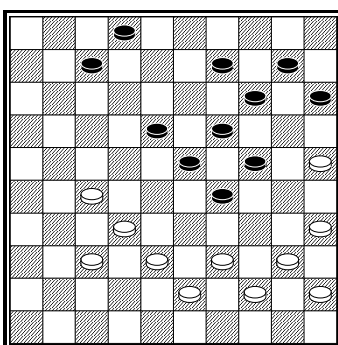


Les blancs ont joué tous leurs "coups normaux", mais ils ont de l'espace pour continuer. Les blancs lancent une attaque de l'aile droite noire.

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

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

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



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

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

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

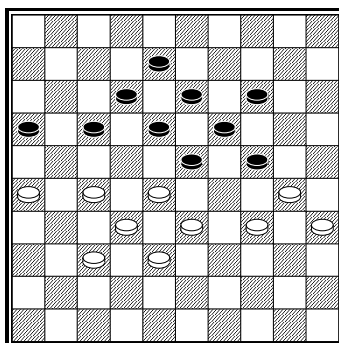
40.39 – 33 10 – 15
 41.44 – 39 2 – 7

42.39 – 34!

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

42.... 7 – 12 43.34 – 30

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



Mostovoy - Fanelli

1.37 – 31!

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

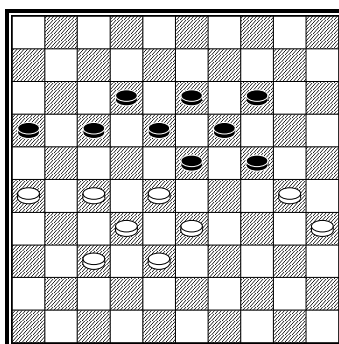
- 1... 23 – 29
- 2.34 x 23 18 x 29
- 3.27 – 22 12 – 18
- 4.22 x 11 16 x 7
- 5.26 – 21!!

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

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

- 5... 18 – 23
- 6.21 – 16!

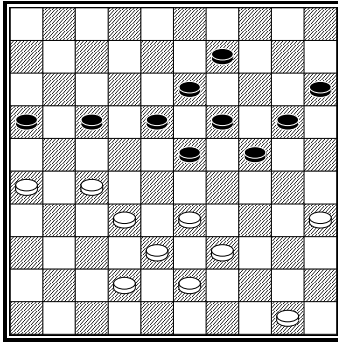
Les noirs ne peuvent plus aller en 17 . Après 6... 8 – 12 7.31 – 27 12 – 18* 8.27 – 21 7 – 12 9.21 – 17 12 x 21 10.16 x 27 la partie est finie.



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

A) 1... 23 – 29

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



Wirny – Heusdens
trait aux noirs

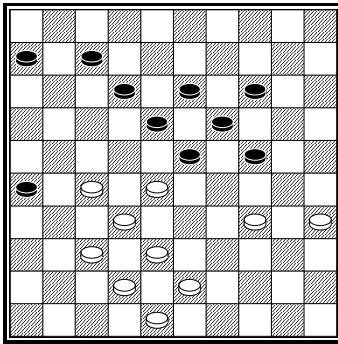
Exercice 3.2 Répondez aux questions.

A) comment 1... 17 – 22 est il puni?

1... 24 – 29
2. 33 x 24 20 x 29
3. 35 – 30 15 – 20

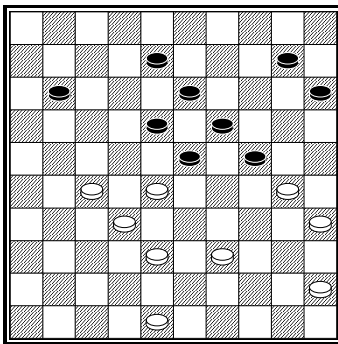
3.. 9 – 14 4. 39 – 33! 14 – 20 5. 33 x 24 20 x 29 6. 43 – 39 15 – 20 et les blancs peuvent choisir entre 7. 39 – 33 20 – 24 8. 30 – 25 17 – 22 9. 50 – 45 etc. et 7. 27 – 21 16 x 27 8. 32 x 12 18 x 7 9. 39 – 33 20 – 24 10. 30 – 25 et les blancs gagneront la fin de partie.

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



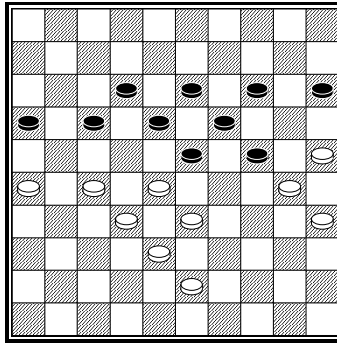
K. Posthumus – S. Doller

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



Tj. Goedemoed – B. Post

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

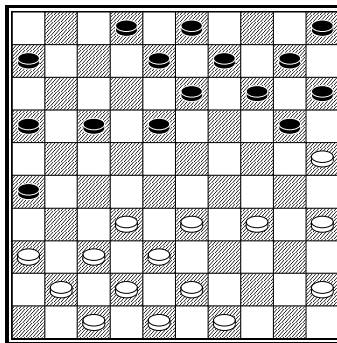


Trait aux noirs : ils n'ont aucun bon coup et les blancs contrôlent les deux ailes. 1... 23 – 29 est suivi par une combinaison.

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

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

Weitsman - Tsjizjow
championnat du monde 2003

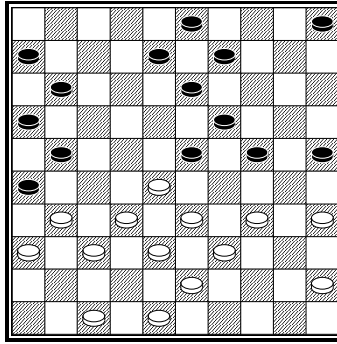


Les pions noirs sont distribués également au centre et sur les ailes. Les noirs démarrent un plan pour prendre le contrôle des deux ailes.

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

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

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

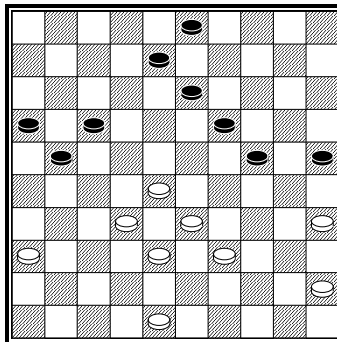


Le pion <25> contrôle l'aile temporairement. Les blancs pionnent ce pion, mais la future flèche 3 / 9 / 14 pourra à nouveau peser pour le contrôle de l'aile dans quelques coups.

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

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

34.27 – 22 18 x 27
 35.37 – 31 26 x 37
 36.42 x 22 9 – 13
 37.34 – 29 23 x 34
 38.30 x 39 11 – 17
 39.22 x 11 6 x 17



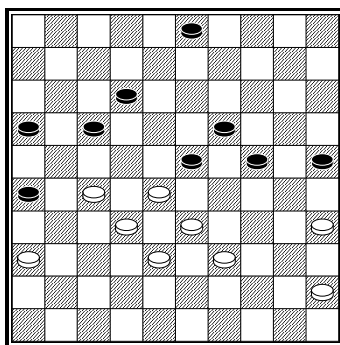
Les blancs perdent le contrôle de la case <27>. 40.36 – 31 13 – 18 41.31 – 27 est fortement suivi par 19 – 23! 42.28 x 30 25 x 43 suivi par 17 – 22 N+.

40.48 – 42 13 – 18
 41.42 – 37 8 – 12

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

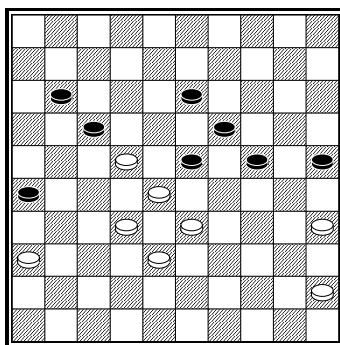
Alors ils jouent 37 – 31, mais pion 36 devient une faiblesse maintenant.

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

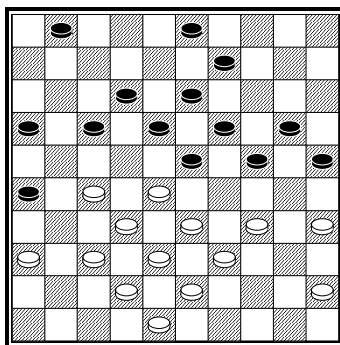


44.45 – 40 17 – 21 45.40 – 34 12 – 17 46.27 – 22 3 – 8 47.22 x 11 16 x 7 48.28 – 22 7 – 11 49.33 – 28 11 – 17 50.22 x 11 21 – 27 51.32 x 21 23 x 43 52.39 x 48 26 x 6 N+

44.27 – 22 3 – 8
 45.22 x 11 16 x 7
 46.28 – 22 8 – 13
 47.33 – 28 7 – 11
 48.39 – 33 12 – 17



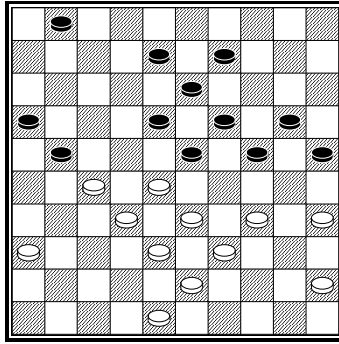
Les blancs sont bloqués. 49.45 – 40 est suivi par 13 – 18 N+. Les blancs abandonnent.



Alfaisi – Tsjizjow
championnat du monde 1988

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

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

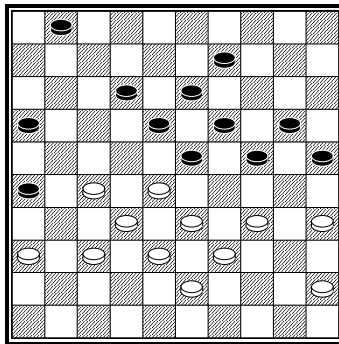


Les blancs auraient dû résoudre leur problèmes en jouant 33.34 – 30 25 x 34 34.39 x 30 20 – 25 35.36 – 31 25 x 34 36.31 – 26 regagnant le pion avec égalité.

33.48 – 42 21 – 26

34.42 – 37 8 – 12

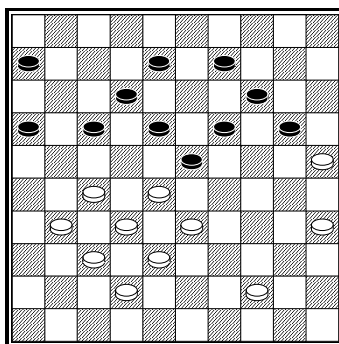
Maintenant les blancs ont un manque d'espace. Le pion 36 est devenu faible.



35.28 – 22 9 – 14

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

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



Schwarzman – J. v.d. Akker

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

37.31 – 26!

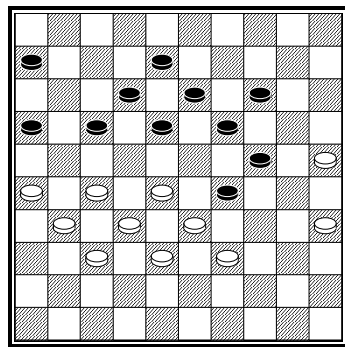
Le problème des noirs est que ils ne peuvent pas pionner 37... 17 – 21 38.26 x 17 12 x 21 à cause de 39.35 – 30! B+

Ils auraient dû défendre leur position par 37... 20 – 24 38.37 – 31 8 – 13! 39.44 – 39 23 – 29. Cette défense étrange 8 – 13 au lieu de 9 – 13 est basée sur combinaison se servant de la formation 9 / 13.

40.42 – 37 est suivi par le coup Philippe 24 – 30! 25 x 23 18 x 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 16 – 21 27 x 16 6 – 11 16 x 18 13 x 44.

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

37... 9 – 13
 38.37 – 31 20 – 24
 39.44 – 39 23 – 29
 40.42 – 37



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

40... 29 – 34
 41.39 x 30 18 – 23

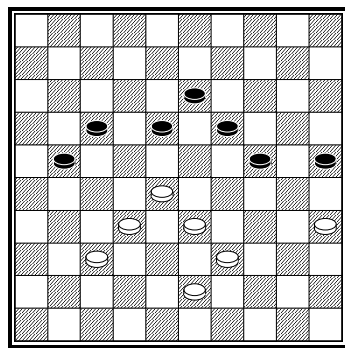
Espérant obtenir plus espace en donnant aux blancs des temps (39 x 30 gagnent deux temps **[note du traducteur plus 6 du pion noir donné soit +6+2+6 =+14]**). Mais les blancs vont en <22> reprenant de l'espace.

42.27 – 22 6 – 11

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

43.31 – 27 23 – 29
 44.28 – 23!

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



trait aux noirs

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

1... 25 – 30!

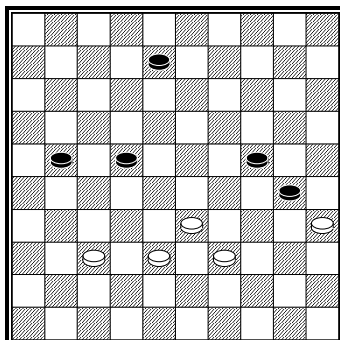
2.43 – 38 18 – 22!

menace 24 – 29 35 x 24 19 x 30 N+. Malgré leur triangle central les blancs sont complètement scotchés.

3.28 – 23 19 x 28

4.32 x 23 13 – 18

5.23 x 12 17 x 8



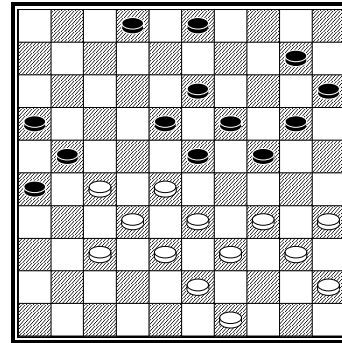
Il reste seulement cinq pions à chacun, mais les blancs n'ont aucune chance... essayer de vous convaincre qu'il ne reste plus de bonne défense aux blancs .



Woldoby

4. Avancée Ghestem

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



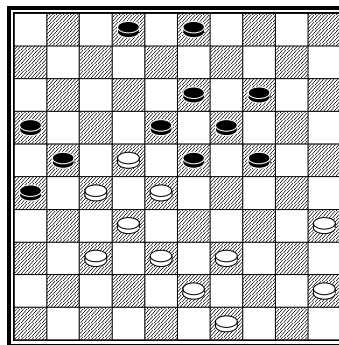
Ghestem – Raichenbach
Wch match 1945

33.34 – 30 20 – 25

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

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

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



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

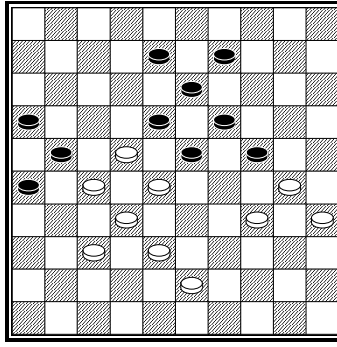
37.39 – 34! 14 – 20
38.49 – 44! 2 – 8 ?

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

39.44 – 40! 24 – 29

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

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

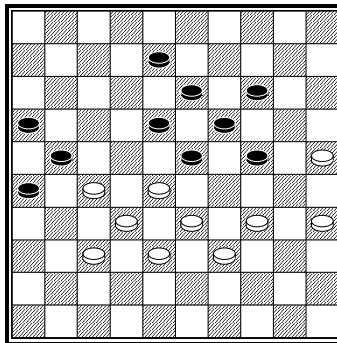


Les blancs peuvent jouer 43.38 – 33 8 – 12 44.22 – 17! 9 – 14 45.17 x 8 13 x 2 46.43 – 38 2 – 8 47.34 – 29!
23 x 25 48.28 – 23 19 x 39 49.38 – 33 39 x 28 50.32 x 3 21 x 41 51.3 x 36 +

43.43 – 39 9 – 14

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

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



Gantwarg – Zadin

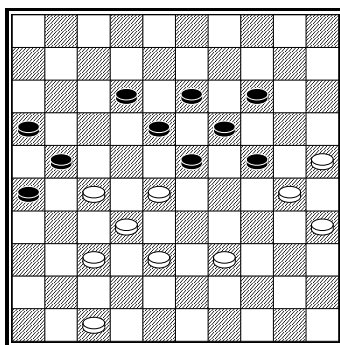
Cette position est apparue dans plusieurs parties. Si les blancs jouent 45.34 – 30 8 – 12 46.39 – 34 12 – 17 nous avons une position symétrique classique qui se termine en remise. Les blancs utilisent l'avancée Ghestem pour gagner la partie.

45.28 – 22! 8 – 12

La meilleure chance pour les noirs de remiser est 24 – 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 23 – 28 etc.
Maintenant 46.22 – 17 23 – 29 = ou 46.33 – 28? 23 – 29= n' est pas suffisant. Les blancs ont un sacrifice qui paraît ouvrir la porte du succès.

**46.35 – 30! 24 x 35
47.22 – 17!**

Les noirs n'ont aucune réplique valable et abandonnent.



Baljakin – Ba

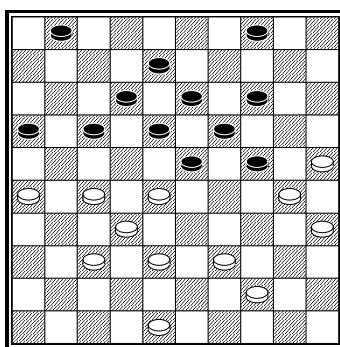
Le coup normal 39 – 33 12 – 17 47 – 41 17 – 22 etc. ne donne rien de positif. L'avancée Ghestem garantit un gain rapide.

1.28 – 22!

Parce que 23 – 29 39 – 33 18 – 23 33 – 28 12 – 18 47 – 41 amène une fin mortelle, les noirs sont forcés de jouer 1... 24 – 29 2.47 – 41! 29 – 34 3.30 – 24!

Plante un second clou en <24>.

34 x 43 4.38 x 49 19 x 30 5.35 x 24 B+.



Schellekens – Messemaker

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

1.37 – 31 23 – 29!

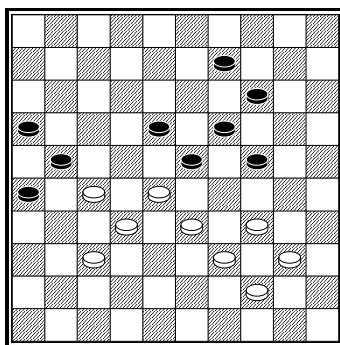
Les blancs auraient dû casser la structure classique par 39 – 33 23 – 29 44 – 39 18 – 23 28 – 22 17 x 28 33 x 22. après 12 – 17 22 x 11 16 x 7 la position reste meilleure pour les noirs.

2.44 – 40

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

2... 18 – 23

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

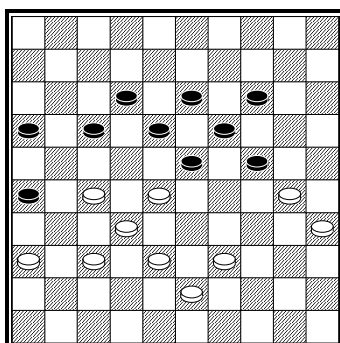


L'avancée Ghestem gagne la partie de façon étonnante.

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

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

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



Roozenburg – Keller

Cette position est apparue dans plusieurs parties.

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

Les noirs peuvent remiser 2... 14 – 20

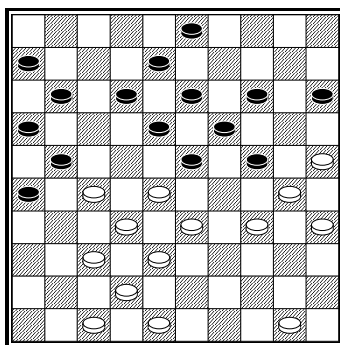
1) 3.38 – 33 23 – 29 4.34 x 25 12 – 17 5.30 x 8 17 x 48 =.

2) 3.30 – 25 24 – 29 4.25 x 14 29 x 40 5.35 x 44 19 x 10 6.43 – 39 10 – 15! =.

3.43 – 39 29 x 40
 4.35 x 44 14 – 20

Les blancs bloquent leur adversaire par un beau sacrifice.

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



Baljakin – Tsjizjow
championnat du monde 1996

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

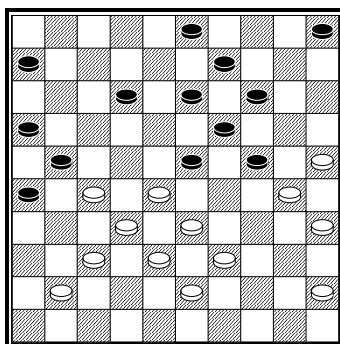
27... 23 – 29
 28.34 x 23 18 x 29
 29.28 – 22 12 – 18
 30.33 – 28 18 – 23

Les deux joueurs ont joué l'avancée Ghestem .

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

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

Les blancs abandonnent! Les noirs menacent de jouer 14 – 20 25 x 23 13 – 18 30 x 19 18 x 38 32 x 43 21 x 14 N+1. Si les blancs avaient joué 31.50 – 45 les choses n'auraient pas été si mauvaises, les blancs peuvent jouer sur la case cimetière **[note du traducteur : l'analyse montre que les blancs perdent sur toutes les variantes]** . Mais maintenant il y a un pion en 44, 37.27 – 22 serait puni par 37... 19 – 23!!



Thijssen – Ndjofang

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

31.28 – 22! 5 – 10

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

32.33 – 28 10 – 15?

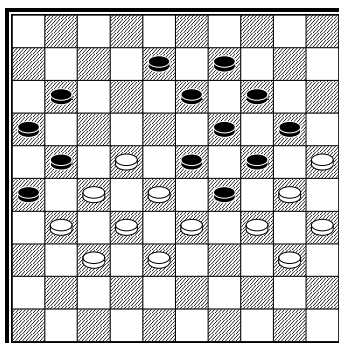
C'est le bon moment de neutraliser l'avancée Ghestem par 12 – 17 33.22 x 11 6 x 17 =. Les blancs ne

peuvent pas jouer 34.27 – 22? du fait de 26 – 31! 35.37 x 26 24 – 29 36.22 x 11 16 x 7 37.27 x 16 29 – 33 38.38 x 18 13 x 44 N+.

33.39 – 33 12 – 18
34.43 – 39 6 – 11

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

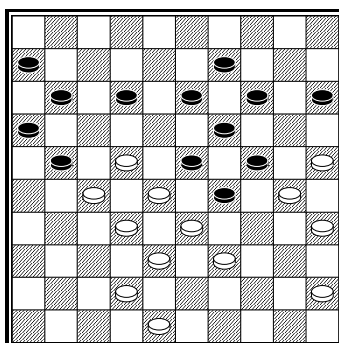
35.41 – 36 23 – 29
36.45 – 40 18 – 23
37.39 – 34 3 – 8
38.36 – 31 15 – 20



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

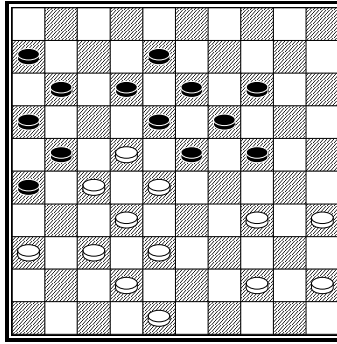
39.22 – 18 23 x 12
40.34 x 23 11 – 17
41.27 – 22 21 – 27
42.22 x 11 27 x 36
43.11 – 6 26 – 31
44.37 x 26 36 – 41
45.26 – 21 16 x 27
46.32 x 21 41 – 46

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



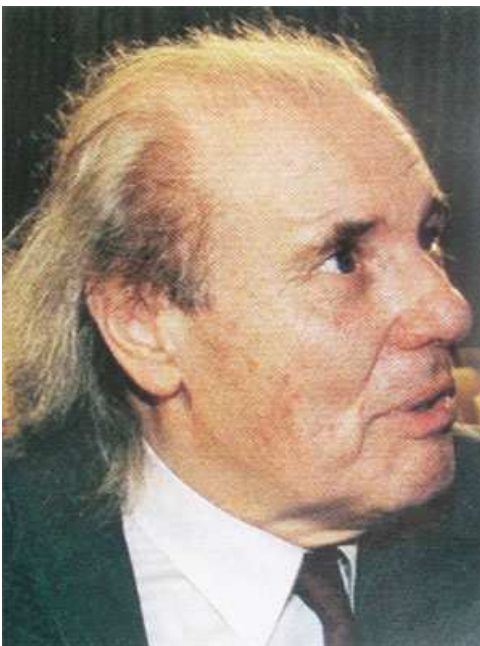
Samb – Schwarzman

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



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

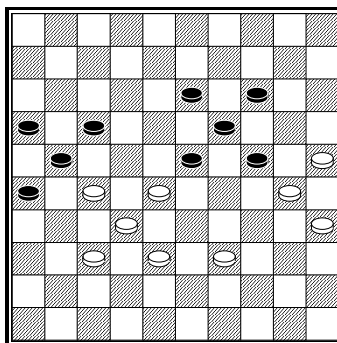
Exercice 4.2 le premier coup de la combinaison est 1.34 – 29!
 Ecrivez comment les blancs gagnent après les différentes possibilités des noirs.



Pierre Ghestem

5. Tactique

Les sacrifices sont très importants dans les positions classiques.



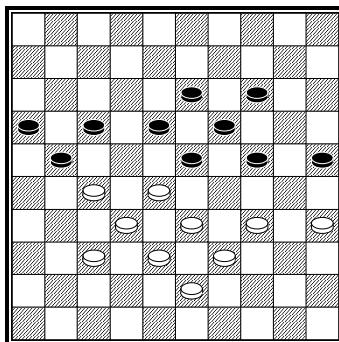
Trait aux noirs: Ils peuvent facilement se tromper en jouant le coup logique 1... 13 – 18. les blancs ont un

34.42 – 38 14 – 20

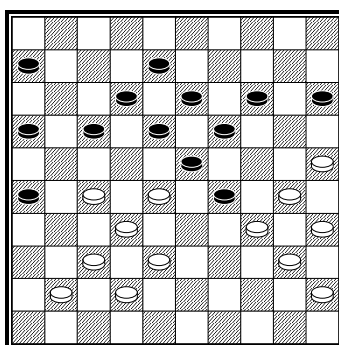
34... 8 – 12 (avec l' idée de pionner 23 – 29 x 29) est suivi par le coup Raphael 34 – 29 23 x 34 28 – 23 19 x 39 37 – 31 26 x 28 50 – 44 21 x 43 44 x 22 18 x 27 48 x 6 B+,

35.28 – 22!

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



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

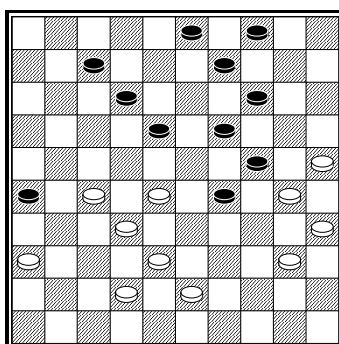


Les blancs ont une magnifique combinaison dans cette position. Les noirs se voient offrir deux dames.

1.28 – 22! 17 x 28
2.37 – 31! 26 x 46

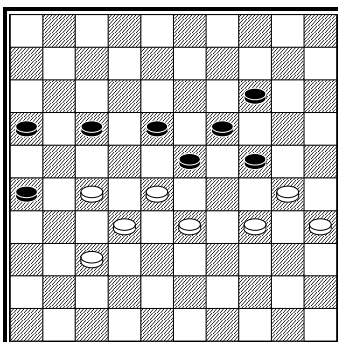
Les noirs peuvent prendre de quatre façons différentes. Quelque soit leur choix le résultat est identique. Les noirs ont deux dames en 46 et 48 de toute façon.

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



Les noirs ont joué le coup Ghestem 23 – 29.

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



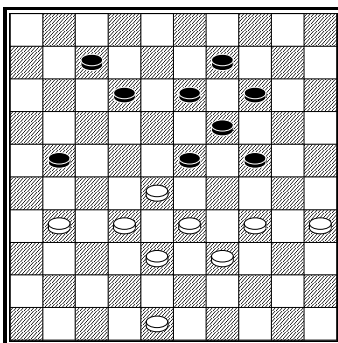
H. v.d. Zee – M. Kemperman

La position après 47.30 – 25? s'est produite dans beaucoup de parties, comme Raichenbach – Ghestem championnat du monde 1945. Les noirs auraient pu gagner en jouant un double sacrifice afin d'attaquer le pion 27.

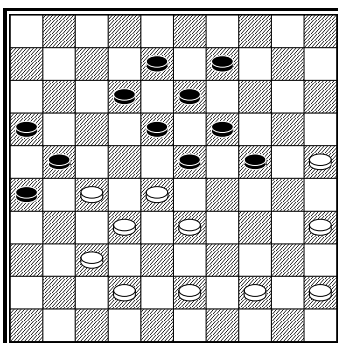
47... 14 – 20!! 48.25 x 14 19 x 10 49.28 x 30 17 – 22 et les noirs gagnent! mais les blancs peuvent utiliser la même idée pour remiser .

47.37 – 31! 26 x 37
 48.32 x 41 23 x 21
 49.34 – 29 14 – 20
 50.30 – 25

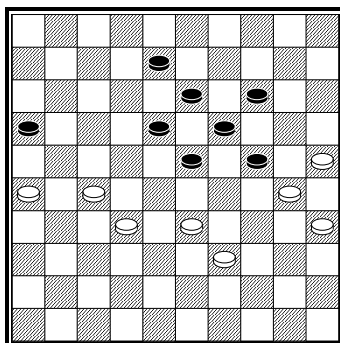
50... 19 – 23 51.25 x 14 23 x 34 revient à la remise.



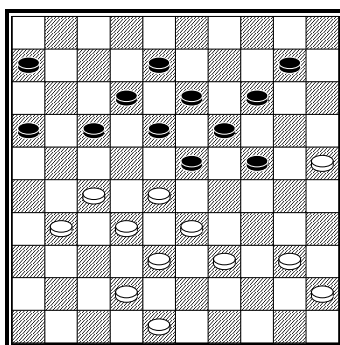
Exercice 5.3 Comment les blancs forcent ils le gain?



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



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



Mogiljanski – L. Kats

Exercice 5.6 Répondez aux questions!

A) quel pion des noirs est faible?

1.42 – 37

B) les blancs menacent avec une combinaison. Laquelle ?

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

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

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

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

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

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

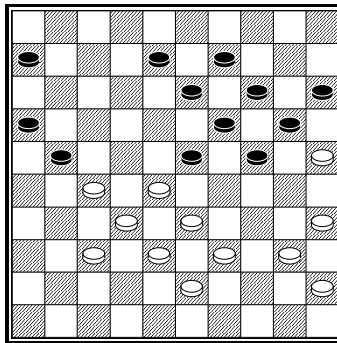
**4... 14 – 20
5.25 x 14 19 x 10**

Après 6.33 – 28 24 – 30! 7.28 x 19 13 x 24 8.22 x 2 30 – 35 9.2 x 30 35 x 22 les noirs peuvent encore se battre .

Les blancs cependant ont une meilleure façon de finir la partie.

6.39 – 34! 21 – 26

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



Wirny – Heusdens

37.37 – 31 8 – 12

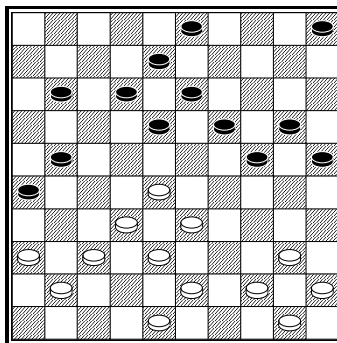
38.31 – 26?

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

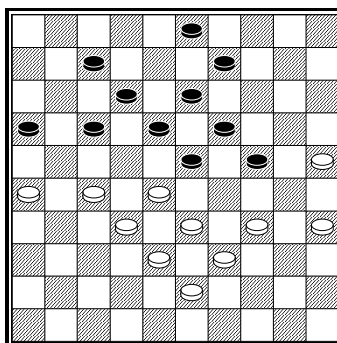
38... 12 – 17

39.27 – 22?

Exercice 5.7 comment les noirs gagnent ils maintenant?



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



Slobodskoi – Shchogoljev

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

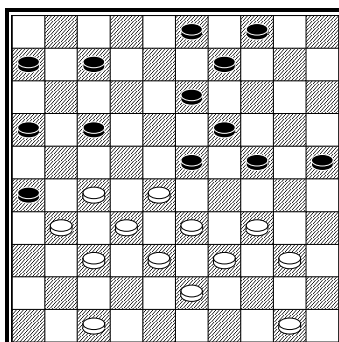
36.25 – 20! 24 x 15

37.35 – 30 3 – 8?

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

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

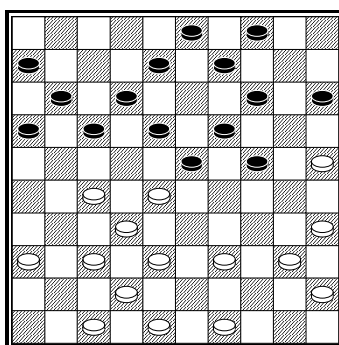
Les blancs gagnent la partie après 25 – 30 43.2 – 16 30 – 35 44.16 x 32 35 – 40 45.39 – 34 40 x 29 46.43 – 39 15 – 20 47.32 x 41 20 – 24 48.41 – 47! 29 – 34 49.39 x 19 13 x 24 50.47 – 29 12 – 17 51.26 – 21! 17 x 26 52.32 – 27 B+.



B. van Straaten – R. Wypkema

Les blancs disposent d' un coup de dame 34 – 29 23 x 45 28 – 23 19 x 28 33 x 2 mais la dame est prise par 25 – 30 2 x 19 24 x 13 =. Donner quelques pions de plus rend la combinaison gagnante. Les blancs n'ont pas envisagé cette possibilité et ratèrent la combinaison.

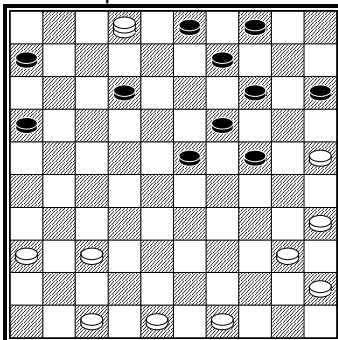
**1.27 – 21! 16 x 36
2.34 – 29 23 x 45
3.47 – 41 36 x 47
4.28 – 23 19 x 28
5.33 x 2 47 x 44
6. 2 x 49**



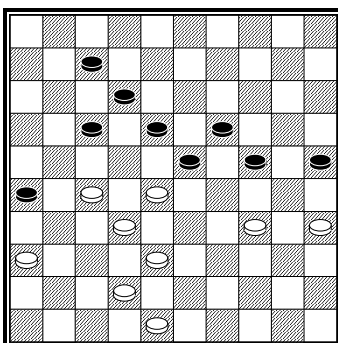
Dans cette situation les blancs n'exécutent pas la possible combinaison à dame en <2> parce que il apparaît que la dame est prise et que les blancs perdent un pion. Un autre joueur, G. Boom montra une idée surprenante:

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

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

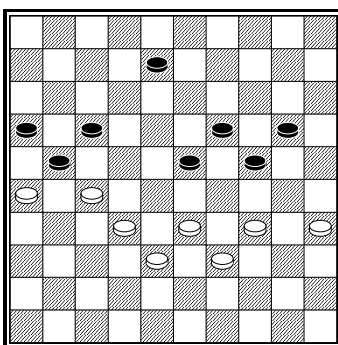


26.25 – 20! 14 x 25
 27.35 – 30 24 x 44
 28.2 x 30! 25 x 34
 29.49 x 7



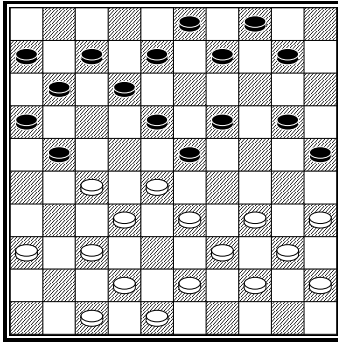
Position tirée d'un partie blitz du célèbre joueur et champion du monde Andris Andreiko. Après son adversaire ait joué 24 – 29? Andreiko plaça une belle combinaison.

Exercice 5.9 que joua t il?

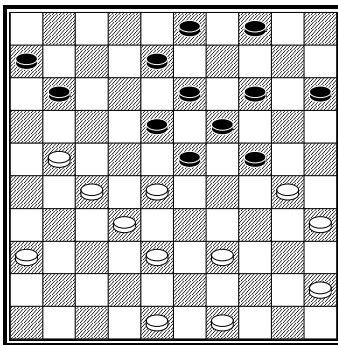


Les blancs ont joué 35 – 30 24 x 35 33 – 29

Exercice 5.10 comment les noirs punissent ils ce sacrifice?

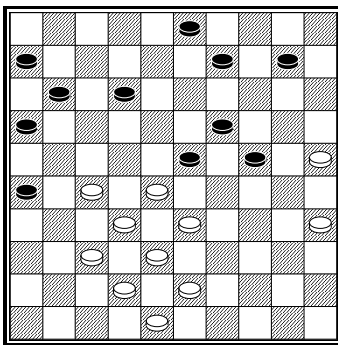


Exercise 5.11 comment les blancs prennent il l'avantage des trous dans la position noire?



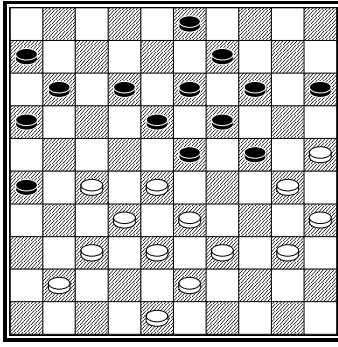
W. v.d. Wijk – Huseynov

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



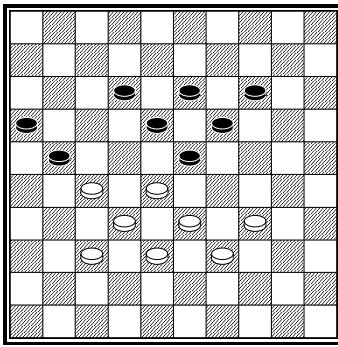
Viel – Smidstra

Exercise 5.13 comment les blancs gagnent ils avec une combinaison?



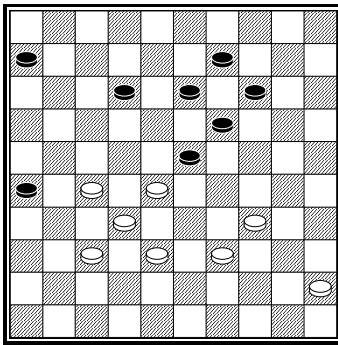
A. Marterere – L. Lurosso

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



P. Roozenburg

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



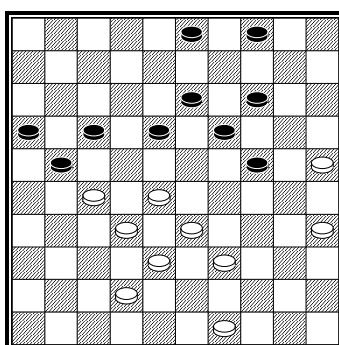
Sijbrands – Simonata

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



Piet Roozenburg (1945)

6. Encerclement du centre



Metz – Wiersma

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

40... 3 – 9!

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

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

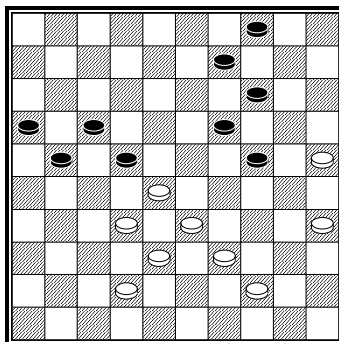
Les blancs ne peuvent pas jouer 42 – 37 à cause du coup Philippe. Le sacrifice 41.27 – 22 18 x 27 42.42 – 37 est suivi par 27 – 31 43.37 x 26 13 – 18 44.39 – 34 18 – 23! et les noirs gagnent par exemple après 34 – 30 9 – 13 49 – 43 13 – 18 43 – 39 23 – 29 etc. N+.

41.49 – 44 18 – 22!

42.27 x 18 13 x 22

Aidé par la combinaison après 39 – 34 par 21 – 27! 32 x 12 9 – 13 28 x 17 13 – 18 12 x 23 19 x 50 17 – 12

45 – 50 N+ les noirs commencent l'encercllement du centre blanc.



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

43.44 – 40 9 – 13!

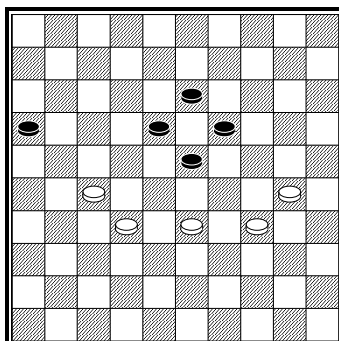
44.39 – 34 serait suivi par le coup de dame 24 – 30 35 x 24 19 x 39 33 x 44 22 x 33 38 x 29 14 – 20 25 x 14 4 – 9 14 x 3 21 – 26 3 x 21 16 x 47 N+.

44.40 – 34 14 – 20!

45.25 x 23 24 – 29

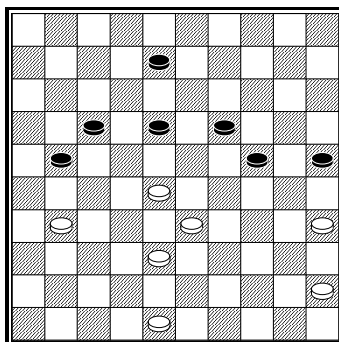
46.33 x 24 22 x 44

Les noirs gagnent après quelques coups.



Podkowa

Ce diagramme montre une structure très connue d'encercllement du centre. Podkowa (ou podkova) signifie en russe : sabot . La structure centrale 13 / 18 / 19 / 23 est faible. Les blancs ont toujours deux plans importants: 33 – 29 ou 33 – 28. 33 – 29 encercle le centre, 33 – 28 conduit à une position classique.



Vogelaar – Merkus

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

**44.38 – 32 18 – 22!
45.33 – 29**

Les blancs sont perdus:

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

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

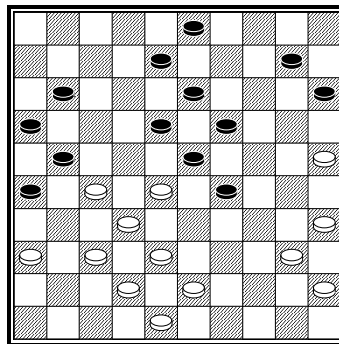
2.1) 52.27 – 21 17 – 22 53.21 – 16 28 – 33! et parce que 54.16 – 11 perd sur 22 – 27 les blancs doivent donner beaucoup de pions.

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

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

après 47.31 – 26 12 – 18! 48 – 42 19 – 24 les blancs gagnent comme montré ci-dessus. Les blancs ont tendu un piège à leur adversaire, mais ils sont " cuits ".

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



J. Lemstra – un. Zandberg

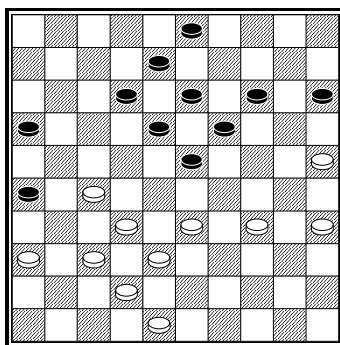
Pionner 29 est le début d'un bon plan "podkowa"..

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

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

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

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



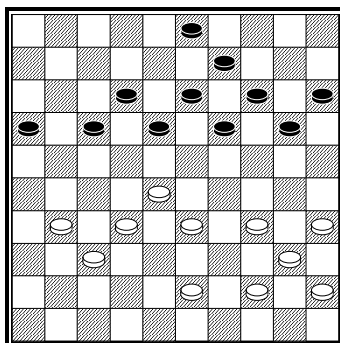
Bien que le pion 28 soit parti, les blancs peuvent utiliser le plan podkowa, encerclant le centre.

6.33 – 29!

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

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

Une belle et très pratique combinaison.



Fennema – C. van Leeuwen

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

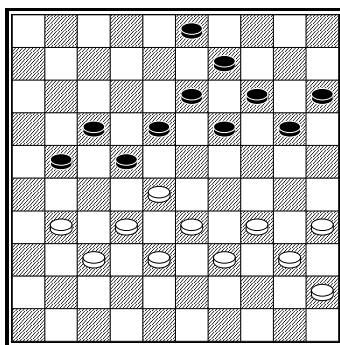
1... 16 – 21!

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

2.43 – 38 18 – 22

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

3.44 – 39 12 – 18!



menace d'enchaîner par 18 – 23.

une réponse logique serait 4.34 – 29 20 – 24! 5.29 x 20 15 x 24 6.39 – 34 14 – 20 7.31 – 26

après 7... 34 – 29 20 – 25 8.29 x 20 15 x 14 9.35 – 30 14 – 20 suivi par 18 – 23 avec un enchaînement mortel .

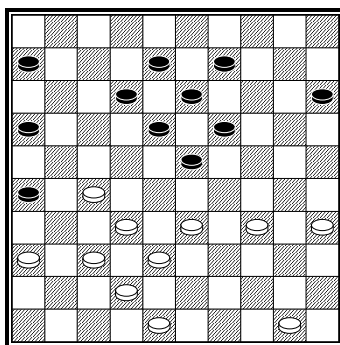
7... 22 – 27! 8.34 – 29 18 – 23 9.29 x 18 13 x 22 10.40 – 34 20 – 25 11.34 – 29 25 – 30!! 12.29 x 20 30 – 34 et après ce brillant sacrifice les blancs sont complètement bloqués.

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

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

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

Les blancs abandonnent.



Edelenbos – Haga

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

1.35 – 30! 9 – 14
 2.33 – 29! 6 – 11

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

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

3.50 – 44 11 – 17
 4.44 – 39 17 – 21

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

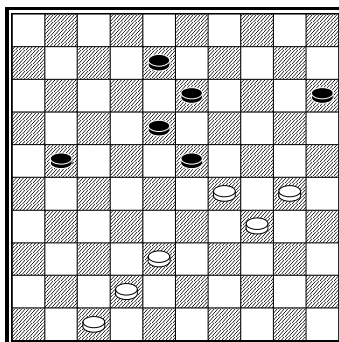
4... 14 – 20 est puni par 5.37 – 31 , 6.27 – 22 B+.

5.38 – 33 12 – 17

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

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

Et les blancs gagnent.



Flits – Krajenbrink

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

1.38 – 32!

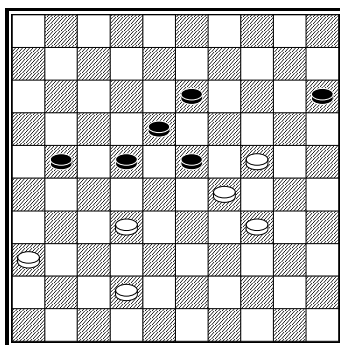
Exercice 6.1 Répondez aux questions:

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

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

B) comment les blancs gagnent ils?

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

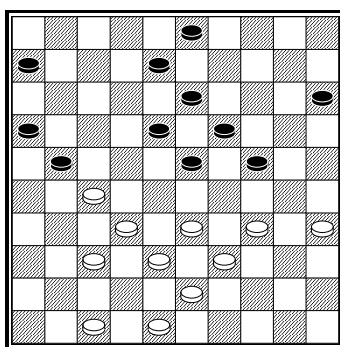


La position noire est surdéveloppée. Mais ils perdent contrôle de la case <27>. Trois variantes suffisent à le démontrer:

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

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

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



Okken – Sysel

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

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

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

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

4.33 – 29! 24 x 33
5.38 x 29 11 – 17
6.43 – 39 3 – 9
7.29 – 24!

Interdisant la retraite des noirs 18 – 22.

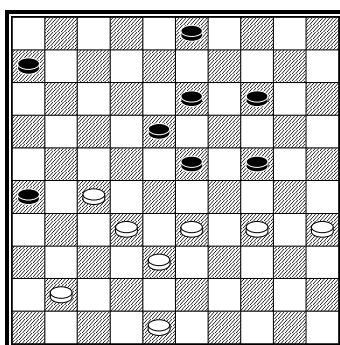
7... 21 – 26
8.39 – 33 8 – 12?

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

9.33 – 28 17 – 21

10.28 – 22! 9 – 14
11.22 – 17

Et les blancs gagnent.



V. Tomass – J. Depaepe
Wch Jeunes. 2002

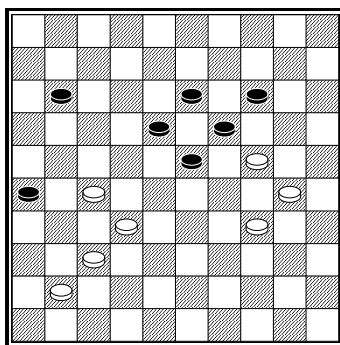
1.48 – 42 14 – 19?

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

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

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

5... 9 – 14 6.42 – 37!!



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

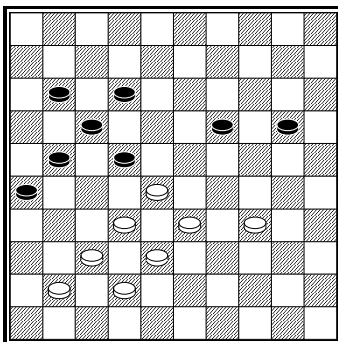
6... 11 – 17
7.41 – 36 17 – 22
8.36 – 31 22 – 28

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

9.34 – 29 23 x 25
10.32 x 12 19 x 30
11.12 – 7 30 – 34
12. 7 – 1 34 – 39
13. 1 – 6 39 – 43

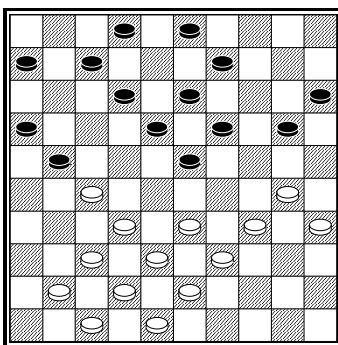
13.37 – 32! 26 x 28
 14.6 x 48 13 – 19
 15.48 – 34

et les noirs abandonnent.



E. van Hierden – S. Burke

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



L. Schnieders – M. Sanders

1.33 – 29 2 – 8

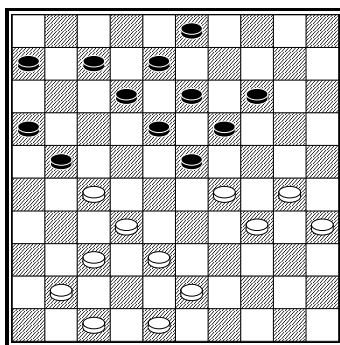
Plus flexible est 1.30 – 25 en attente du bon moment pour jouer 33 – 29 en vue d'encercler le centre noir.

2.39 – 33 20 – 24?

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

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

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



S'échapper de la podkowa en jouant 31.. 23 – 28 32.32 x 23 19 x 28 n'est pas satisfaisant pour les noirs après 33.29 – 24! 21 x 32 34.38 x 27 avec avantage pour les blancs, par exemple 3 – 9 35.30 – 25 14 – 19 36.34 – 30 9 – 14 37.43 – 38 7 – 11

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

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

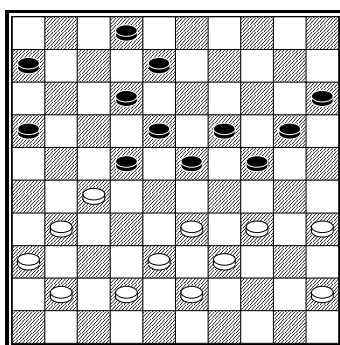
Après 31.3 – 9 les blancs obtiennent une terrifiante podkowa: 32.38 – 33 21 – 26 33.43 – 39 7 – 11 34.30 – 24! 19 x 30 35.35 x 24

menace 24 – 19 suivi par 37 – 31 etc.

35... 14 – 19 36.24 – 20 11 – 17

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

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



Alchul – Michailovskaja

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

33.31 – 26! 22 x 31

34.36 x 27 20 – 25

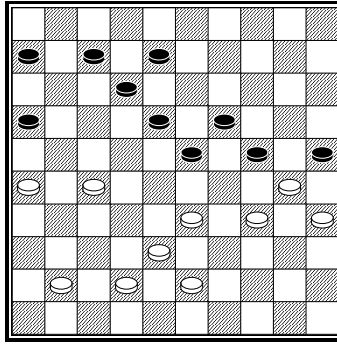
Le centre noir n'est pas fort, le pion 15 est faible et les noirs n'ont pas de contrôle en <9> et n'ont aucune formation active. Les blancs construisent le caractéristique 30 / 34 / 35 .

35.34 – 30 25 x 34

36.39 x 30 2 – 7

37.45 – 40 15 – 20

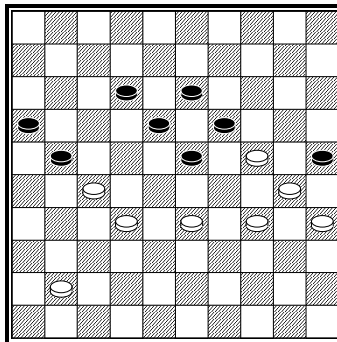
38.40 – 34 20 – 25



39.38 – 32!

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

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



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

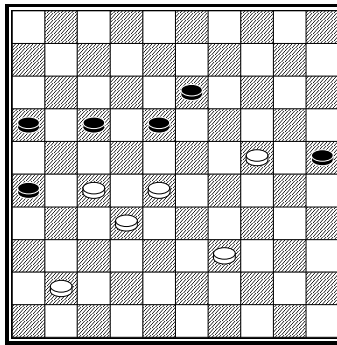
1) 47.33 – 28 16 – 21! 48.27 x 16 26 – 31 49.41 – 36 31 – 37 50.32 x 41 23 x 32 51.41 – 37 32 x 41 52.36 x 47 12 – 17 et malgré le déficit d'un pion les noirs ont la remise.

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

46... 12 – 17
 47.33 – 28 21 – 26

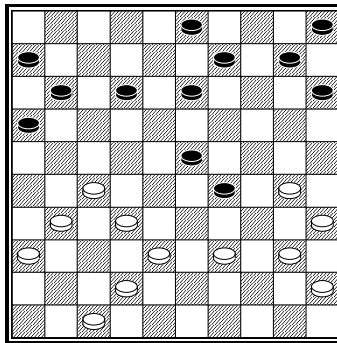
Avec la manœuvre suivant les blancs possèdent toutes les cases stratégiques.

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



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

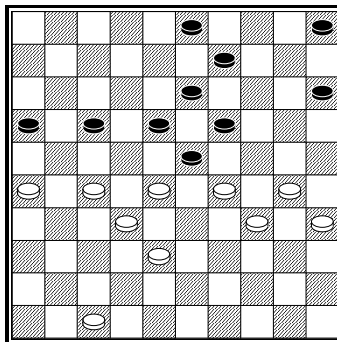
Les noirs abandonnent.



Mistsjanski – Zvirbulis

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

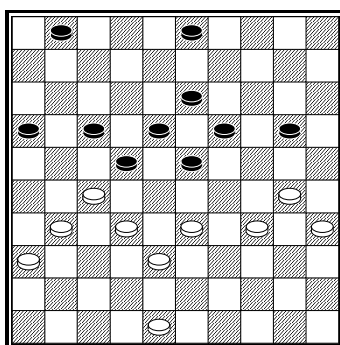
30.40 – 34 29 x 40
 31.45 x 34 10 – 14
 32.39 – 33 14 – 19
 33.33 – 29! 12 – 18
 34.38 – 33 11 – 17
 35.42 – 38 17 – 22
 36.31 – 26 22 x 31
 37.36 x 27 6 – 11
 38.33 – 28 11 – 17



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

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

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



Tj. Goedemoed – P. Hoopman

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

37.48 – 42 1 – 6

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

38.33 – 28 22 x 33

39.38 x 29 6 – 11

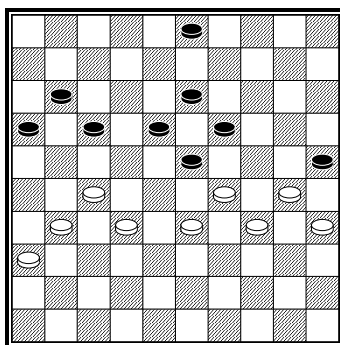
Il est trop tard maintenant pour 20 – 25: 40.31 – 26 3 – 9 41.29 – 24! 9 – 14 42.42 – 38 23 – 29 42... 17 – 22 43.38 – 33 22 x 31 44.36 x 27 est une fin mortelle pour les noirs.

40.42 – 38 20 – 25

40... 17 – 22 41.31 – 26 22 x 31

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

41.38 – 33



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

41... 17 – 22

42.31 – 26 22 x 31

43.36 x 27 11 – 17

44.33 – 28 3 – 8

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

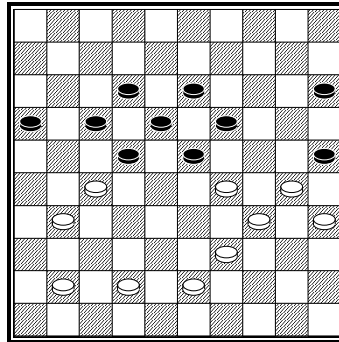
45.29 – 24 8 – 12

46.34 – 29 23 x 34

47.30 x 39 19 x 30

48.35 x 24

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



H. Jansen – J. Stokkel

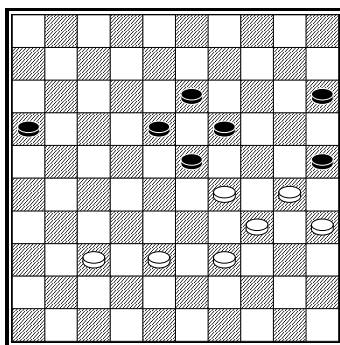
43.41 – 36 17 – 21
44.42 – 38 21 x 32
45.38 x 27 12 – 17
46.31 – 26 22 x 31
47.36 x 27

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

47... 17 – 22
48.43 – 38 22 x 31



Hans Jansen alias "le Mystic"



49... 15 – 20?

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

50.38 – 32 20 – 24

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

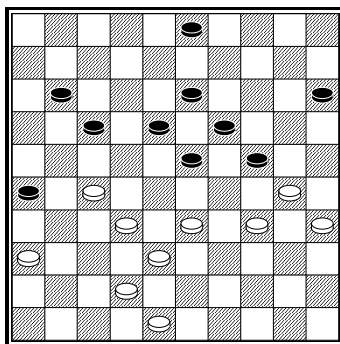
**51.29 x 20 25 x 14
52.32 – 27 14 – 20**

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

53.37 – 32

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

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



G. Kolk – K. Posthumus

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

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

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

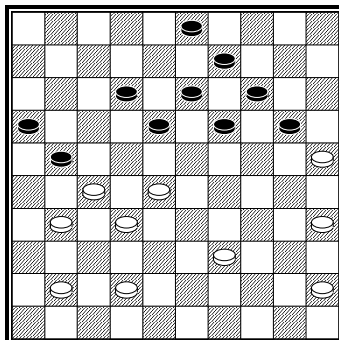
1.33 – 28! 24 – 29

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

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

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

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



Cousijnsen – Goedemoed

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

38.42 – 37 21 – 26
39.39 – 33

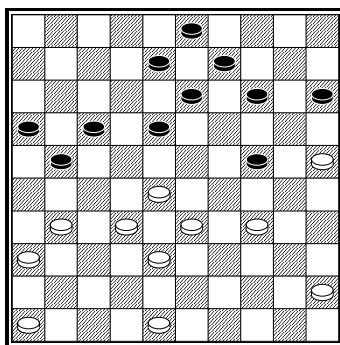
39.41 – 36 20 – 24 40.45 – 40 3 – 8 perd aussi : les blancs ne peuvent pas jouer 41.40 – 34 à cause de le coup Philippe alors que après 41.39 – 33 3 – 8 42.45 – 40 12 – 17 les blancs doivent se diriger vers mauvaise fin de partie avec 43.33 – 29 24 x 22 44.32 – 28 22 x 33 45.27 – 21 16 x 27 46.31 x 11,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

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

La fermeture du trèfle est décisive ici.

42.28 – 22 18 – 23

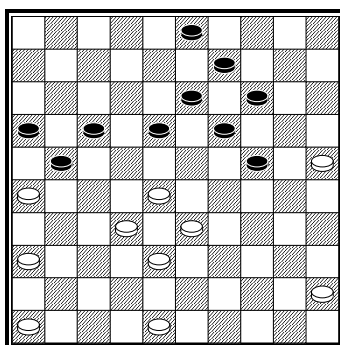
Les blancs abandonnent . Après 43.33 – 28 à la fois 43... 3 – 8 44.40 – 34 24 – 30 etc. N+ et 43... 14 – 20 44.25 x 14 9 x 20 45.40 – 34 24 – 29!
 45... 20 – 25? échoue sur 22 – 17 et 34 – 29 B+
 46.34 – 30 20 – 24!
 46... 20 – 25? échoue to 47.22 – 17 et 28 – 22 – 18 =
 47.30 – 25 3 – 9 N+ gain.



C. v.d. Tak – Krajenbrink

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

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



38... 18 – 23!

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

39.36 – 31 14 – 20
 40.25 x 14 9 x 20

Accentue l'espace sur l'aile gauche.

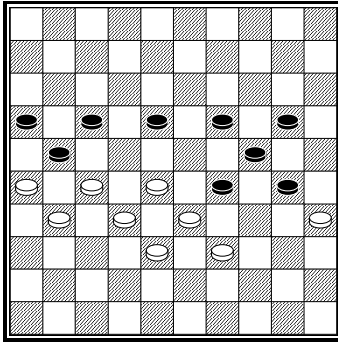
41.31 – 27 13 – 18

42.48 – 43 23 – 29 43.43 – 39 29 – 34! 44.39 x 30 24 x 35 45.33 – 29 19 – 24 46.38 – 33 24 – 30 47.28 – 23 20 – 25 48.23 x 12 17 x 8 49.26 x 17 35 – 40 50.45 x 34 30 x 37 N+.

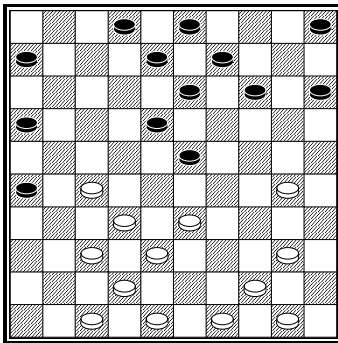
42.45 – 40 23 – 29
 43.40 – 35 20 – 25
 44.48 – 43 3 – 9

La marche du pion savant devient décisive.

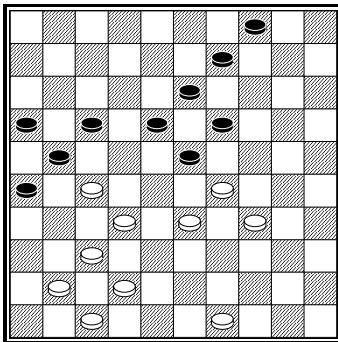
45.46 – 41 9 – 14
 46.41 – 37 14 – 20
 47.37 – 31 25 – 30
 48.43 – 39



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



Exercice 6.5 comment les blancs forcent ils le gain?

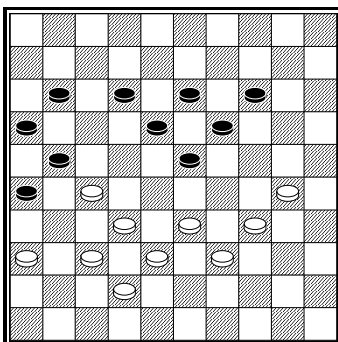


Exercice 6.6 comment les blancs forcent ils le gain?



7.L'encerclement échoue

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



Korenevski – Agafonow

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

Sur 1... 11 – 17 les blancs jouent 2.33 – 28!

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

1... 23 – 28!
2.33 x 22 19 – 23

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

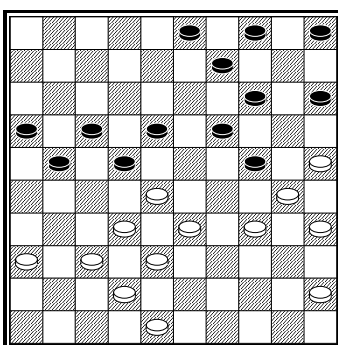
Les blancs peuvent s' échapper miraculeusement en jouant 37 – 31 26 x 48 16 – 11 48 x 19 11 x 2 40 – 45 36 – 31 45 – 50 38 – 32 19 x 26 2 x 10 =.

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

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

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

Avec un débordement gagnant pour les noirs.



Goedemoed – Slotboom

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

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

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

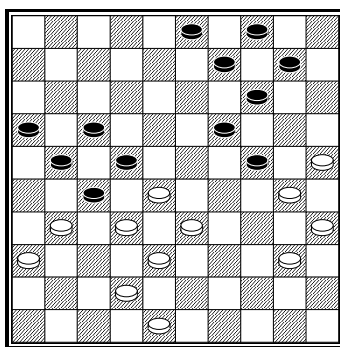
Les noirs cherchent encore à gagner la partie. Ils ont cependant à défendre leur position. Exemple 33... 18 – 23 34.40 – 34 21 – 27 35.32 x 12 23 x 43 36.48 x 39 22 – 28 37.33 x 22 24 – 29 38.34 x 23 19 x 8 avec un petit avantage pour les blancs.

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

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

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

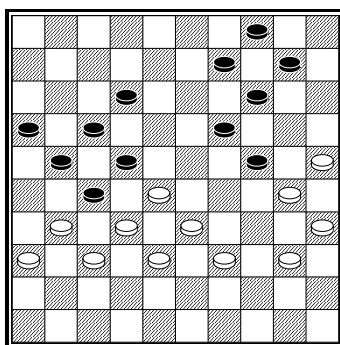
34.37 – 31 18 – 22



Les blancs peuvent réaliser un plan simple par 35.40 – 34 3 – 8 36.34 – 29 10 – 15 37.29 x 20 15 x 24 38.33 – 29! 24 x 33* 39.28 x 39 8 – 12 40.31 – 26 et leur position est supérieure. Après 22 – 28 11.32 x 23 19 x 28 12.38 – 33 28 – 32 13.33 – 29 l'attaque noire est stoppée.

Les blancs choisissent la variante tactique dans le but de surprendre l'adversaire, à qui il reste peu de temps à la pendule.

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



37... 12 – 18?

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

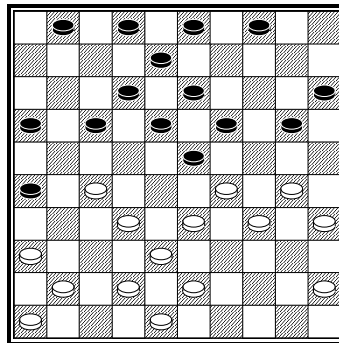
13 42.8 x 19 14 x 45 N+.

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

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

38.28 – 23!

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



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

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



Solutions section 3

leçon 1: Tempo-classics

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

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

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

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

leçon 2: pions faibles

2.1 27 – 21 suivi par 28 – 23 B+.

2.2 A) 34 – 30 13 – 18 N+

B) 35 – 30 24 x 35 33 – 29 17 – 22 N+

C) 27 – 22 21 – 26 22 x 11 16 x 7 34 – 30 13 – 18 N+

2.3 25 – 20! B+

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

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

2.6 les blancs ne doivent pas jouer 31 – 26? parce que le sacrifice 16 – 21 devient fort dans ce cas, et les blancs perdraient le contrôle de <27>. Les blancs peuvent jouer 34 – 30! 25 x 34 39 x 30 3 – 9 43 – 39 9 – 14 45 – 40 23 – 29 30 – 25 et maintenant:

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

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

leçon 3: contrôle de l' aile

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

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

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

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

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

après 34 – 30 6 – 11 37 – 31! 26 x 37 42 x 31 les blancs contrôlent les deux ailes.

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

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

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

leçon 4: avancée Ghestem

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

4.2 34 – 29 et maintenant:

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

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

2.1) 21 x 23 44 – 40 18 x 27 40 x 29

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

leçon 5: Tactique

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

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

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

5.4 27 – 22 18 x 40 45 x 3 B+

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

5.6 A) le pion en <10>

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

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

5.7 24 – 29! 22 x 11 16 x 7!

1) 26 x 17 7 – 11 33 x 24 11 x 42 N+

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

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

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

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

5.11 28 – 22 9 – 13 32 – 28 (créant un temps de repos) 35 – 30 21 x 32 33 – 29 18 x 27 29 – 24 20 x 29 34 x 5 25 x 34 5 x 46 B+

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

5.13 27 – 21!

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

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

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

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

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

leçon 6: encerclant le centre

6.1 A) 2.32 – 28 23 x 32 3.30 – 25 B+

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

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

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

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

6.5 33 – 28! et maintenant:

1) 5 – 10 (ou 14 – 20) 28 x 19 13 x 35 37 – 31 26 x 28 27 – 21 16 x 27 38 – 32 ad lib. 42 x 4 B+

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

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

4) 23 – 29 28 – 23 B+1

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

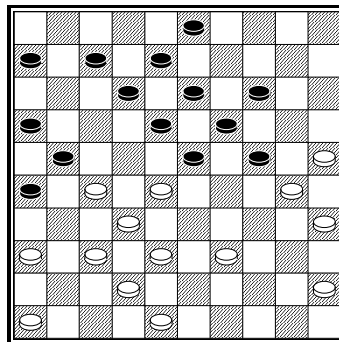
leçon 7: L' encerclement échoue

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

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

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

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



Les noirs ont une bonne position, alors que l'aile gauche blanche est faible avec un pion inactif en <46>. La position blanche n'est pas encore sans espoir, mais après 29.38 – 33? Les noirs gagnent par un coup Weiss (vous pouvez le trouver par vous-même!).