

# JEU DE DAMES

Perfectionnement

Les systèmes de jeu



Jean-Pierre DUBOIS

# INTRODUCTION

La connaissance des systèmes de jeu est un élément majeur pour développer un jeu actif.

J'insiste dès à présent sur cette notion de jeu actif. En effet, au cours d'une partie, tous les coups sont à peu près jouables, mais ils n'ont pas la même valeur. La grande majorité des coups jouables appartient à la famille des coups passifs. Ces coups passifs permettent à l'adversaire, dans un premier temps, de prendre l'ascendant, puis si la situation perdure, de prendre l'avantage, et enfin, si la défense s'avère insuffisante, de remporter la partie.

Les systèmes de jeu avec leurs sous systèmes sont nombreux, et il m'a paru intéressant de les recenser et d'en faire une courte description, avant de signaler les ouvrages disponibles sur le web, en format PDF ou accessibles en lignes, qui s'y rapportent.

J'ai classé ces systèmes en 5 grandes familles. Tout d'abord « les fondamentaux », que j'aurais également pu désigner par « les incontournables », qui s'appuient sur le jeu central et sur le système classique, avec pour ce dernier, une description de toutes les options profitables. Ensuite, « les enchaînements » qui constituent également une base importante à maîtriser, avec des thèmes aussi récurrents que le marchand de bois, les tenailles, les enchaînements des ailes. Les troisième et quatrième grandes familles sont complémentaires, avec d'un côté le développement d'un jeu central et de l'autre, le déploiement sur les ailes afin d'opérer efficacement un encerclement. Enfin, Le dernier thème abordé s'articule autour de ces pions qui, par leur seule présence, donnent un sens particulier au jeu.

Les documents PDF ou directement accessibles en ligne auxquels je me réfère, sont les suivants :

- ✚ Les ouvrages de Tjalling Goedemoed
  - ✓ Cours Part 2 – Section 2 : le jeu au centre  
Section 3 : la partie classique  
Section 4 : l'attaque sur l'aile droite  
Section 5 : les systèmes d'attaque  
Section 6 : les pions de bande
  - ✓ Cours Part 3 - Section 3 : stratégie (anglais en PDF et français en ligne)
  - ✓ The art of winning (anglais en PDF et français en ligne)Téléchargement : <https://www.fmjd.org/promo/cid.php>  
En ligne : [https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree\\_ouvrages/entree\\_ouvrages.html](https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/entree_ouvrages.html)
  
- ✚ Les ouvrages collectifs réalisés sous l'égide de la Fédération Mondiale de Jeu de Dames
  - ✓ Level 4 : Roozenburgcourse
  - ✓ Level 5 : Springercourse
  - ✓ Level 6 : HooglandcourseTéléchargement : <https://www.fmjd.org/promo/magic/>
  
- ✚ L'ouvrage de Michel Gregoire
  - ✓ Les enchaînementsTéléchargement : [http://www.ffjd.fr/fichiers/livres/Les\\_enchainements.pdf](http://www.ffjd.fr/fichiers/livres/Les_enchainements.pdf)  
En ligne : [https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree\\_ouvrages/entree\\_ouvrages.html](https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/entree_ouvrages.html)
  
- ✚ L'ouvrage de Michael Kats
  - ✓ La boussole de la stratégie (Tome 2)En ligne : [https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree\\_ouvrages/entree\\_ouvrages.html](https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/entree_ouvrages.html)
  
- ✚ Mes ouvrages
  - ✓ Tome 1 : les fondamentaux
  - ✓ Tome 2 : les enchaînements
  - ✓ Tome 3 : en préparationTéléchargement : <http://www.ffjd.fr/Web/index.php?page=telechargements>  
En ligne : [https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree\\_ouvrages/entree\\_ouvrages.html](https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/entree_ouvrages.html)

**Jean-Pierre Dubois**

Champion de France en 1982

# Table des matières

1 <sup>ère</sup> partie - Les fondamentaux.....	5
Chapitre 1 - Le classique offensif.....	6
Chapitre 2 - Le jeu central 23-24-27 .....	9
Chapitre 3 - Le système classique.....	11
3.1 – Les positions de référence .....	11
3.2 – Les temps de réserve .....	12
3.3 – Le contrôle des ailes.....	14
3.4 – L'avancée Ghestem.....	15
3.5 – La menace de coup royal .....	16
3.6 – Le grand triangle latéral.....	17
3.7 – Le jeu offensif sur l'aile gauche.....	18
3.8 – L'incursion Kerkhof .....	19
3.9 – Les faiblesses en classique.....	20
3.10 – Le double pion kerkhof (DPK) .....	21
2 <sup>e</sup> partie - Les enchaînements.....	22
Chapitre 1 - Le faux marchand de bois (faux MdB).....	23
Chapitre 2 - Le marchand de bois.....	24
Chapitre 3 – Le marchand de bois incomplet .....	26
Chapitre 4 – L'enchaînement latéral : les tenailles.....	27
Chapitre 5 – L'enchaînement de l'aile droite (EAD) .....	28
Chapitre 6 – L'enchaînement de l'aile gauche .....	30
3 <sup>e</sup> partie - Le jeu offensif .....	31
Chapitre 1 – Le système d'Utrecht.....	32
Chapitre 2 – Le système Roozenburg .....	34
Chapitre 3 – La batterie Chizhov .....	36
Chapitre 4 – L'enchaînement Weiss offensif .....	37
Chapitre 5 – Le jeu offensif en pré-Roozenburg.....	38
Chapitre 6 – Le piquet canadien .....	39
Chapitre 7 – L'offensive contre le pion blanc 27.....	40
4 <sup>e</sup> partie – Les encerclements .....	41
Chapitre 1 – Le contrôle du centre.....	42
Chapitre 2 – Le système classique semi-ouvert.....	43
Chapitre 3 – Le jeu de flanc .....	44
Chapitre 4 – L'encercllement latéral .....	45
Chapitre 5 – L'encercllement central .....	46
Chapitre 6 – Le pion Molimard.....	47
5 <sup>e</sup> partie – Les pions spéciaux.....	48
Chapitre 1 – L'avant-poste 24.....	49
Chapitre 2 – Le pion de bande 26.....	50
Chapitre 3 – Le pion de bande 15.....	51
Chapitre 4 – Le pion 16.....	52

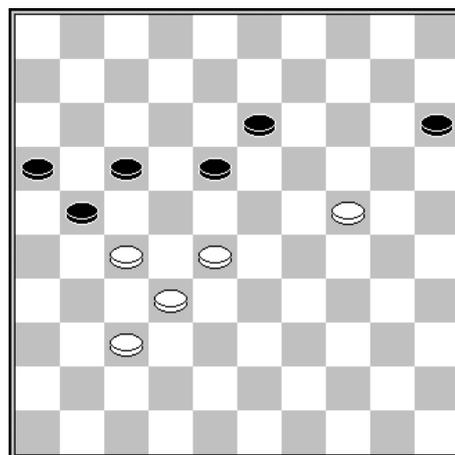
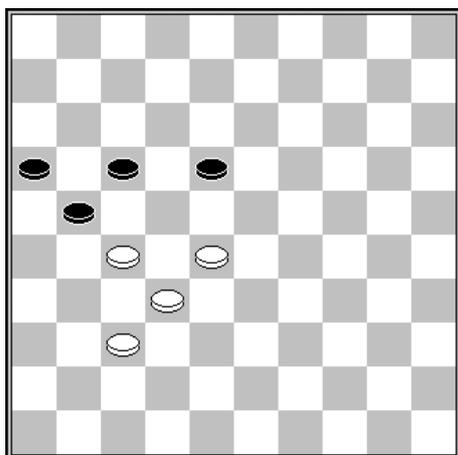
Chapitre 5 – Le pion 6.....	53
Chapitre 6 – Le pion 21.....	54
Chapitre 7 – Le pion 17.....	55

# **1<sup>ère</sup> partie - Les fondamentaux**

# Chapitre 1 - Le classique offensif

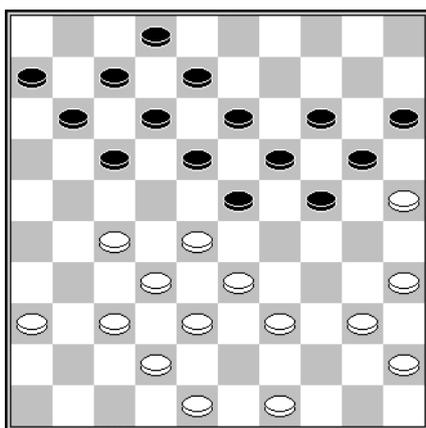
Le classique offensif s'inscrit dans un système plus général que l'on peut appeler « jeu central », en précisant que l'on s'appuie sur les cases stratégiques 27 et 28.

Les diagrammes de base sont les suivants :

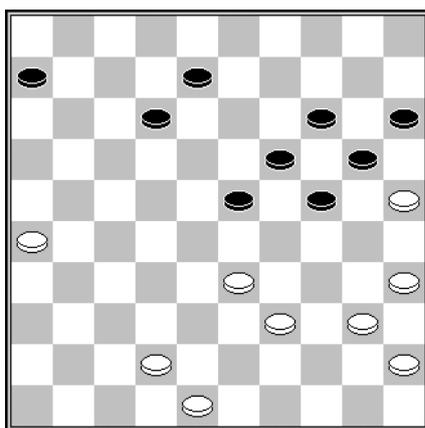


Ce qui caractérise le classique offensif, c'est que l'un des camps déloge le camp adverse du centre pour s'approprier seul l'espace de jeu.

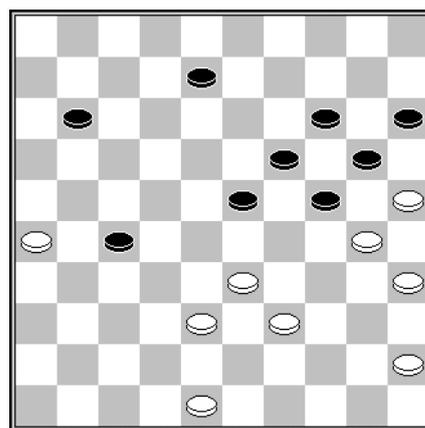
L'exemple suivant, tiré d'une partie de départage entre Douwe de Jong et Jan de Ruiter en 1973, décrit parfaitement les étapes qui permettent de passer d'une position classique à une position centrale hégémonique :



Trait aux noirs



Trait aux noirs



Trait aux blancs

Dans le premier diagramme, les 2 camps sont implantés au centre en occupant fermement les cases 27-28 pour les blancs, et 23-24 pour les noirs. L'importante flèche 6-11-17 va permettre aux noirs de modifier cet équilibre.

<b>26...</b>	<b>17-22 !</b>	<b>27. 28x17</b>	<b>11x31</b>	<b>28. 36x27</b>	<b>12-17</b>
<b>29. 33-28</b>	<b>8-12</b>	<b>30. 49-43</b>	<b>2-8</b>	<b>31. 39-33</b>	<b>7-11</b>

Les noirs reforment leur flèche 6-11-17

<b>32. 43-39</b>	<b>17-22</b>	<b>33. 28x17</b>	<b>11x31</b>	<b>34. 37x26</b>	<b>18-22</b>
------------------	--------------	------------------	--------------	------------------	--------------

Les noirs s'approprient l'espace.

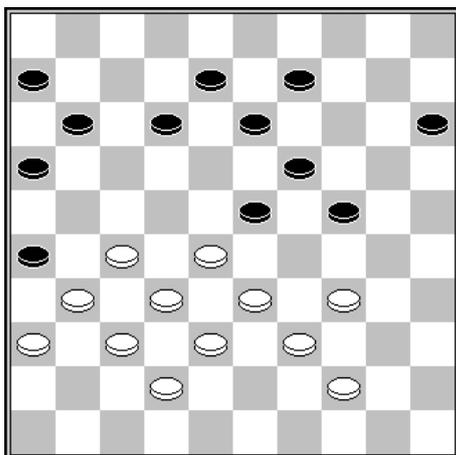
<b>35. 32-27</b>	<b>22x31</b>	<b>36. 26x37</b>	<b>13-18</b>	<b>37. 38-32</b>	<b>18-22</b>
<b>38. 32-27</b>	<b>22x31</b>	<b>39. 37x26</b>			

On parvient ainsi à la position du second diagramme dans lequel on voit clairement que le centre blanc a volé en éclat. L'objectif pour les noirs est à présent de parachever le travail en occupant la case 27.

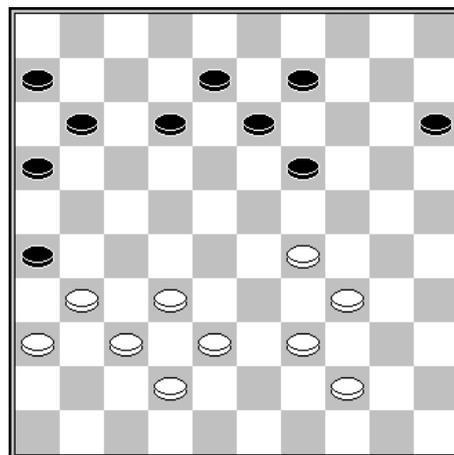
39... 12-17 40. 42-38 6-11 41. 40-34 17-22  
 42. 34-30 22-27

Position du 3<sup>e</sup> diagramme dans laquelle l'avantage stratégique des noirs est flagrant.

Le système classique offensif se présente également sous une autre forme, un peu moins spectaculaire, mais pourtant très efficace :



Trait aux blancs



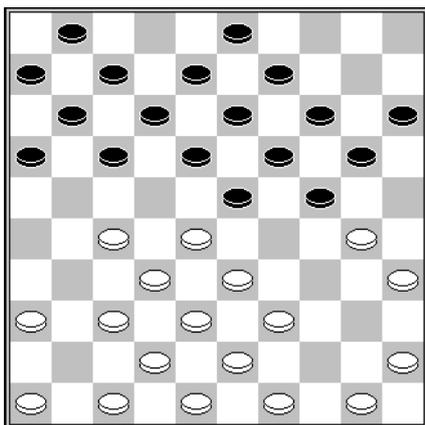
Trait aux noirs

Dans le premier diagramme, les blancs sortent du classique en jouant :

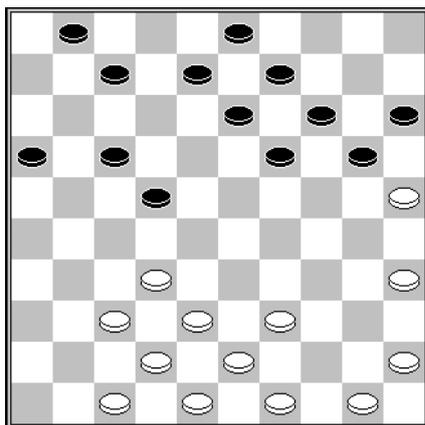
1. 33-29 ! 24x22 2. 27x29

Le second diagramme met en évidence la faiblesse structurelle des pions noirs 6-11-16-26, tandis que les blancs ont parfaitement recentré leur jeu.

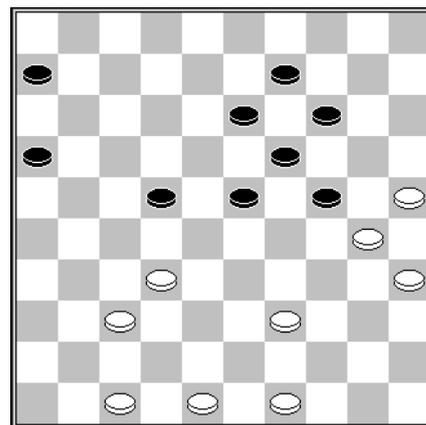
L'exemple suivant, extrait d'une partie entre Franklin Waldring et Rob Clerc jouée au tournoi KSH 1975, donne une bonne idée de la stratégie à adopter :



Trait aux noirs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

Dans le premier diagramme, les 2 camps occupent le centre. Les 6 temps d'avance pour les noirs et le pion blanc à 30 sont de bonnes raisons pour sortir du classique et imposer un jeu central.

13... 17-22 ! 14. 28x17 11x31 15. 36x27 6-11  
 16. 30-25 12-17 17. 46-41 17-22 18. 41-36 22x31  
 19. 36x27 11-17 20. 33-28 18-22 ! 21. 27x29 24x22

Les noirs sont à présent sortis du classique et ils vont exploiter leurs 5 temps d'avance pour s'imposer au centre.

22. 39-33 7-11 23. 32-27 22x31 24. 37x26 1-6  
 25. 38-32 8-12 26. 43-38 3-8 27. 45-40 20-24  
 28. 33-29 24x33 29. 38x29 19-24 30. 29x20 15x24

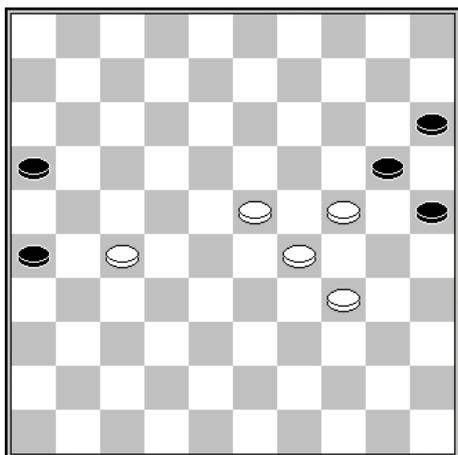
<b>31. 50-44</b>	<b>12-18</b>	<b>32. 44-39</b>	<b>18-23</b>	<b>33. 40-34</b>	<b>13-19</b>
<b>34. 34-30</b>	<b>8-13</b>	<b>35. 42-37</b>	<b>17-21</b>	<b>36. 26x17</b>	<b>11x22</b>

Position du 3<sup>e</sup> diagramme dans lequel l'avantage territorial des noirs est éclatant.

### **Pour approfondir cette forme de jeu**

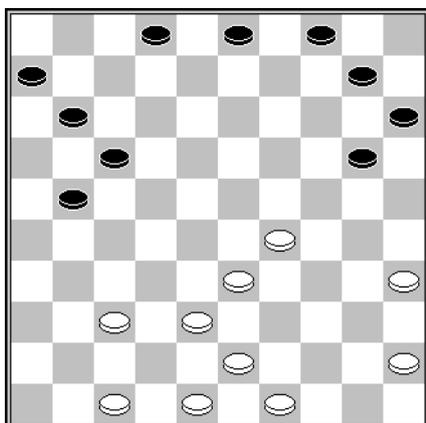
- Niveau 4 – cours Roozenburg : chapitre 3 – le jeu du centre
- Niveau 5 – cours Springer : chapitre 1 – le classique d'attaque
- Cours part 2 - Section 2 : chapitre 1 - le jeu au centre (généralités)
- Cours Part 3 – Section 3 – chapitre 4 : le jeu au centre
- Tome 1 – les fondamentaux : 1<sup>ère</sup> partie - La force du centre  
L'attaque au centre
- The art of winning : chapitre 3 – center play
- La boussole de la stratégie (Tome 2) : chapitre 8.1

## Chapitre 2 - Le jeu central 23-24-27

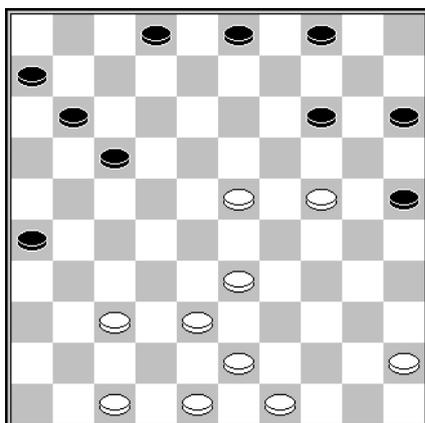


Cette forme de jeu confère aux blancs un avantage considérable.

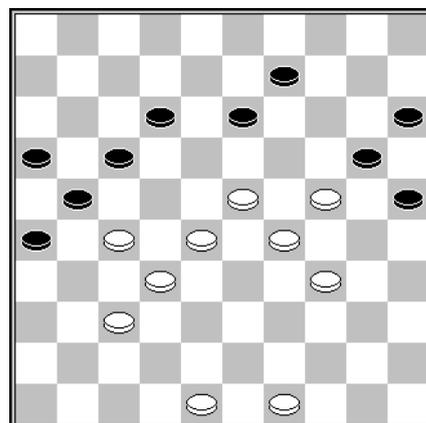
Dans l'exemple suivant, la partie jouée entre Ton Sijbrands et Harry de Hardt remonte à 1968. L'accès aux cases 23 et 24 constitue déjà une aubaine pour les blancs, mais l'occupation de la case 27 est loin d'être acquise.



Trait aux blancs



Trait aux noirs



Trait aux noirs

A partir du premier diagramme :

**25. 35-30      20-25                      26. 30-24      10-14                      27. 29-23**

Second diagramme. Le premier objectif des blancs est atteint. Le cheminement du pion 47 vers la case 27 va accaparer notre attention :

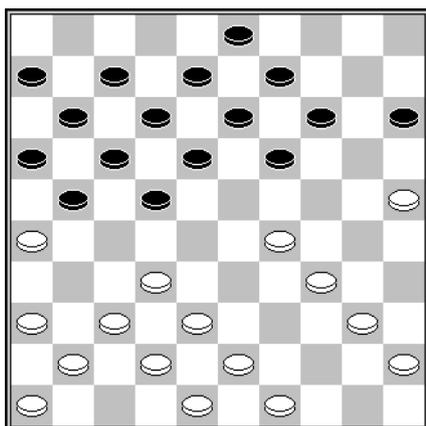
**27...              21-26                      28. 45-40      3-8                      29. 40-34      8-13**  
**30. 34-29      14-20                      31. 47-41**

Premier pas vers la conquête de la case 27.

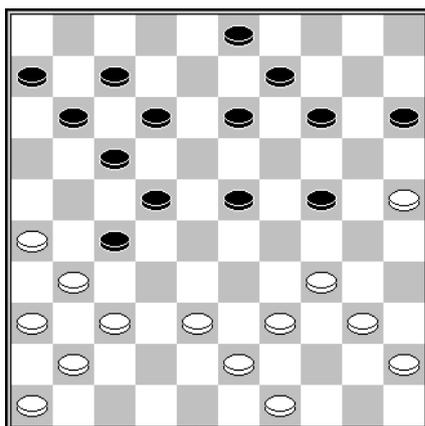
**31...              17-21                      32. 41-36      11-17                      33. 38-32      6-11**  
**34. 33-28      2-8                      35. 36-31      4-9                      36. 43-39      8-12**  
**37. 39-34      11-16                      38. 31-27**

Troisième diagramme. Tout est en place.

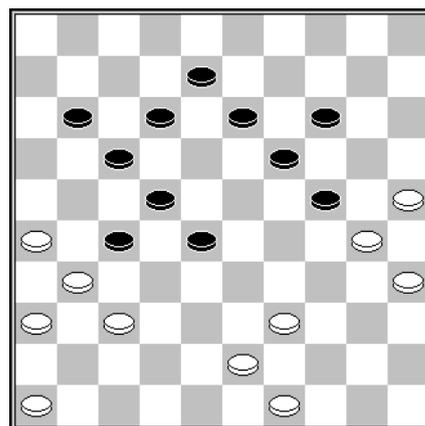
A présent, un extrait de la partie **Boudewijn** Derckx – Roel Boomstra jouée lors du championnat des Pays Bas 2010. La manière dont les noirs vont s'imposer au centre est exemplaire.



Trait aux noirs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

A partir du premier diagramme :

**21...**            **21-27**                            **22. 32x21**    **16x27**                            **23. 37-31**    **18-23**  
**24. 29x18**    **12x23**

Les noirs prennent possession de l'importante case 23. On remarque au passage l'importance des formations de pionnage.

**25. 42-37**    **8-12**                            **26. 43-39**    **19-24**

2<sup>e</sup> diagramme. Les noirs s'emparent de la case stratégie 24. Il ne manque plus qu'une case à convoiter.

**27. 48-43**    **14-19**                            **28. 38-33**    **12-18**                            **29. 25-20**    **24-30**  
**30. 34x25**    **15x24**                            **31. 40-34**    **7-12**                            **32. 43-38**    **9-14**  
**33. 45-40**    **11-16**                            **34. 37-32**    **6-11**                            **35. 32x21**    **16x27**  
**36. 40-35**    **3-8**                            **37. 34-30**    **23-29**                            **38. 38-32**    **29x38**  
**39. 32x43**    **18-23**                            **40. 41-37**    **23-28**

Troisième diagramme. Mission accomplie.

### Pour approfondir cette forme de jeu

- Niveau 4 – cours Roozenburg : chapitre 8 – l'attaque de flanc
- Cours Part 2 – Section 4 : chapitre 1 - l'attaque sur l'aile droite
- Cours Part 2 – Section 5 : chapitre 1 : l'attaque centrale (en attaque)
- Tome 1 – les fondamentaux : 1<sup>ère</sup> partie – le centre sur la 6<sup>e</sup> rangée

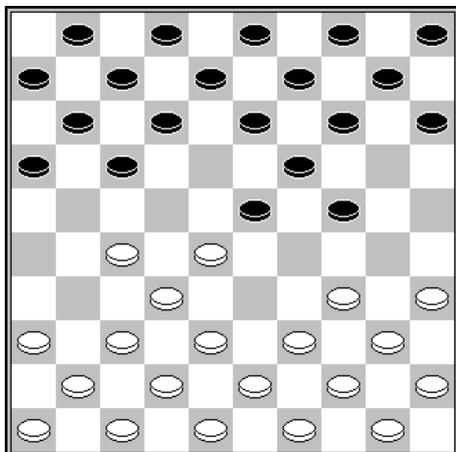
## Chapitre 3 - Le système classique

Le système classique se définit comme une forme de système d'enchaînement dans lequel les deux camps occupent simultanément le centre. Cette forme de jeu se présente dès les tous premiers coups de la partie, après par exemple :

### 1. 33-28

L'ouverture classique par excellence.

1... 18-23 2. 31-27 20-24



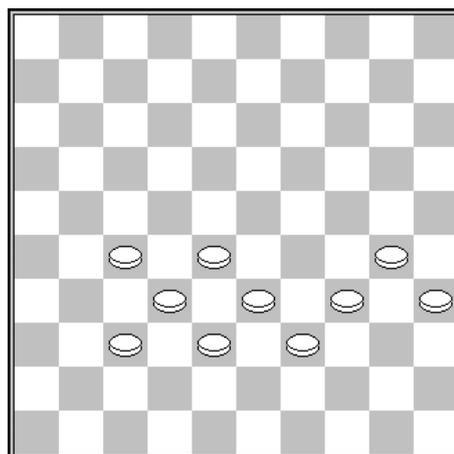
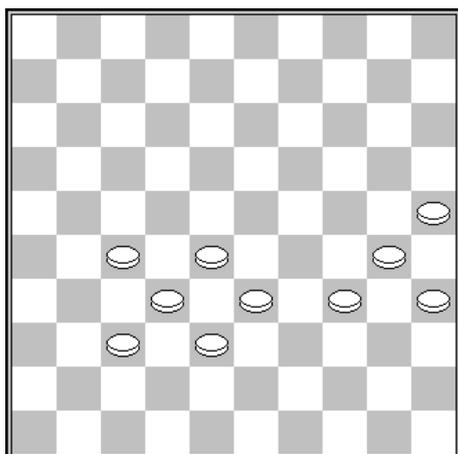
Le système classique est en place.

Le plan de jeu le plus consensuel consiste à gêner le développement de l'aile gauche adverse, à provoquer des échanges qui ouvrent de l'espace de jeu et à se ménager des temps de réserve pour coincer le camp adverse en fin de milieu de partie.

Ce plan de jeu, très laborieux à réaliser, fonctionne quelquefois, mais, mais cela se produit trop rarement pour en faire un système généralisé.

Nous allons d'abord voir un cas de figure où le blocage est le plan le plus approprié et ensuite, nous aborderons les spécificités du classique qui rendent ce système attrayant et actif.

### 3.1 – Les positions de référence



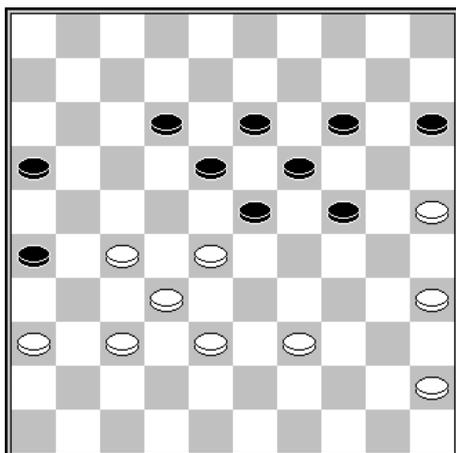
Les positions de référence sont principalement obtenues à partir des 2 diagrammes ci-dessus, en faisant varier les positions des pions noirs, et parfois en utilisant des positions rétrogradées. Ces positions, dites de référence, sont le plus souvent issues de confrontations entre champions.

#### Pour approfondir cette forme de jeu

- Tome 1 – les fondamentaux : 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> partie
- Cours part 2 - Section 3 - chapitre 1 : les tempos
- The art of winning : chapitre 2 – closed classical positions
-

## 3.2 – Les temps de réserve

En système classique fermé, en présence de positions à peu près symétriques, les temps de réserve jouent un rôle important.



### Trait aux blancs

Mais de quoi s'agit-il exactement ?

Selon les développements choisis, ce sont tantôt les blancs et tantôt les noirs qui ont le dernier temps et forcent l'adversaire à sacrifier un pion le premier. Ce sacrifice peut être provisoire ou définitif, et peut avoir ou non une compensation positionnelle.

Examinons le diagramme ci-contre pour mieux comprendre :

#### Première variante :

1. 45-40	12-17	2. 38-33	17-21
3. 40-34	15-20	4. 36-31	

Tout est parfait pour les blancs. Les noirs sont totalement immobilisés

#### Deuxième variante

1. 45-40	24-29	2. 39-34	15-20	3. 34-30	20-24
4. 28-22					

Une échappatoire qui préserve les blancs de la perte du pion mais qui les laisse avec une position pour le moins douteuse après :

4...	12-17	5. 22x11	16x7	6. 38-33	29x38
7. 32x43	23-28 etc.				

On se rend compte que les temps de réserve dépendent beaucoup de l'espace de jeu conquis.

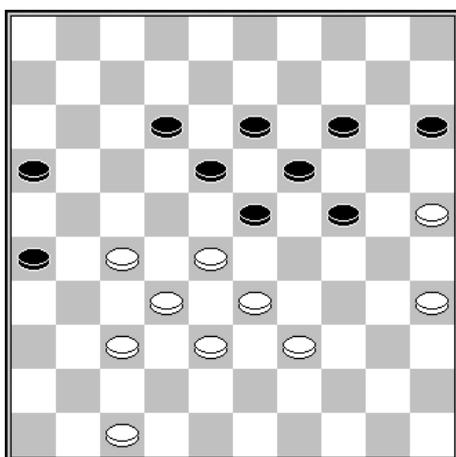
#### Troisième variante :

1. 45-40	24-29	2. 40-34	
----------	-------	----------	--

Le calcul montre qu'après 39-33 (29-34) 40x29 (23x34) 35-30, les noirs obtiennent un jeu au moins égal par (18-22) ! 27x20 (15x35).

2...	29x40	3. 35x44	23-29 !
------	-------	----------	---------

Les noirs échappent à nouveau à la logique des temps de réserve. A présent, le gain de pion par 28-23 (19x28) 32x34 est suivi du coup de dame (14-20) 25x14 (13-19) 14x23 (18x49).



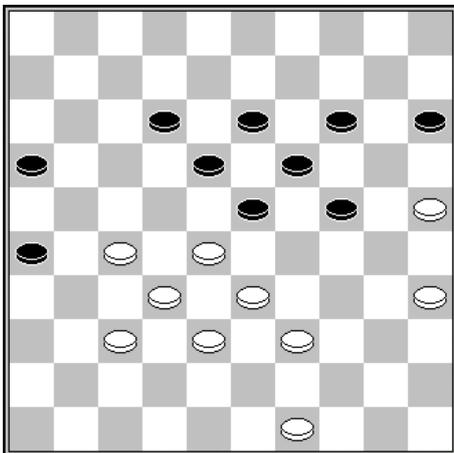
### Trait aux noirs

L'exemple suivant illustre bien les difficultés que l'on rencontre en classique à faire coïncider les temps de réserve avec une position avantageuse.

Dans cette situation, apparemment limpide, les blancs ont un pion à 47 qui apporte aux blancs 3 temps de réserve. Le pion noir 15 ne donne qu'un temps de réserve. Par contre, la progression du pion 12 vers la case 21 fournit deux temps de réserve supplémentaires aux noirs. Rien n'est donc joué :

1...	12-17	2. 47-41	17-21
3. 41-36	23-29	4. 28-22	15-20 !
5. 36-31	19-23	6. 33-28	29-33
7. 28x8	33x44	8. 22x13	44-50

Avec une fin de partie indécise.



### Trait aux noirs

Dans cette situation très proche de la précédente, les blancs ont un avantage plus net car ils vont parvenir à mettre en jeu leur pion 39 sans offrir d'échappatoire :

1...                    12-17                    2. 49-44                    17-21

3. 44-40                    23-29                    4. 39-34 !

La clé

4...                    18-23                    5. 27-22 !

La deuxième clé pour verrouiller la position.

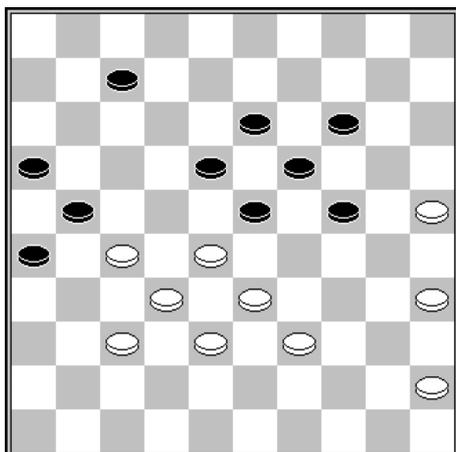
### Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 3 - chapitre 1 : les tempos
- Tome 1 – les fondamentaux : 2<sup>e</sup> partie – Les temps de réserve



## 3.4 – L'avancée Ghestem

En partie classique, les actions se déroulent principalement sur les ailes. L'avancée Ghestem (28-22 pour les Blancs) constitue un excellent moyen pour entraver le développement de l'aile droite adverse. Cette action prend tout son sens lorsque le camp adverse dispose d'un trèfle sur son aile droite (ici 16-21-26 pour les Noirs). L'avancée Ghestem présente également l'intérêt d'autoriser le développement du bloc central 33,39,44 et de se procurer ainsi des temps de réserve supplémentaires.



### Trait aux blancs

Dans ce premier diagramme, on voit nettement que l'intention des Noirs est de poursuivre par (7-12), (12-17) et (17-22). L'avancée Ghestem va réduire à néant ce projet :

**1. 28-22 !! 7-11**

Sur (7-12) les Blancs attaquent à contretemps par 22-17.

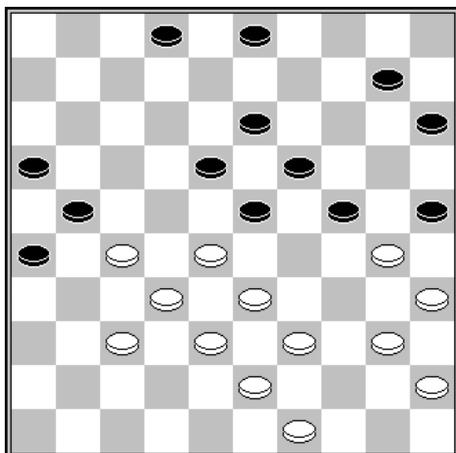
**2. 33-28 23-29**

L'avancée Ghestem des noirs n'a pas la même valeur car les blancs ont la liberté de choisir entre l'échange en arrière et l'enchaînement.

Le sacrifice (11-17) 22x11 (16x7) 27x16 suivi de (7-12) est souvent un moyen de sauvetage, mais ici cela perd après 39-33 (12-17) 45-40 (23-29) 40-34 (29x40) 35x44 (18-23) 44-40 etc.

**3. 45-40 18-23**

**4. 39-33 B+**



### Maurice Raichenbach – Pierre GESTHEM

Match mondial 1945

34<sup>e</sup> temps – trait aux blancs

Lors de la première partie du match pour le titre mondial, Pierre Ghestem avait pu tester avec succès l'avancée qu'il avait mise au point lors de la préparation de son match :

**34. 28-22! 25x34 35. 40x20 15x24**  
**36. 33-28 10-14 37. 39-34! 14-20**  
**38. 49-44 2-8 39. 44-40!**

Sur 34-30? les noirs poursuivent par (23-29)! interdisant 30-25 par (26-31) 25x34 (31x33) 28x39 (24-29) 34x12 (8x37).

**40...**  
**42. 40-35 29x40**  
**45. 39-33 8-12**  
**48. 35x44 13x2**

**24-29**  
**43. 45x34 3-9**  
**46. 22-17! 23-29**  
**49. 28-22 24x35**

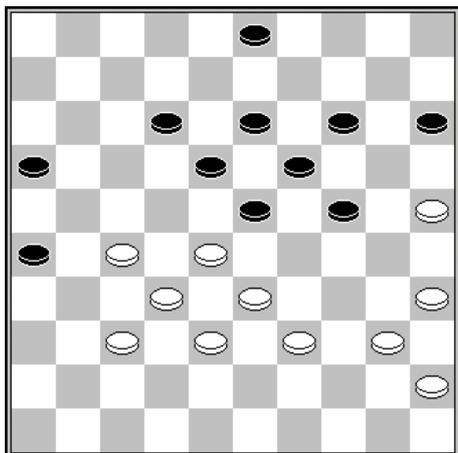
**41. 35-30! 20-24**  
**44. 43-39 9-14**  
**47. 17x8 29x40**  
**50. 22x24 B+**

### Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 3 - chapitre 4 : l'avancée Ghestem
- Tome 1 – les fondamentaux : 2<sup>e</sup> partie – l'avancée Ghestem
- The art of winning : chapitre 2 – closed classical positions
-

## 3.5 – La menace de coup royal

Le coup royal n'est pas seulement une combinaison qui se présente fréquemment en partie classique. C'est également un moyen de faire pression sur le camp adverse en provoquant une faiblesse positionnelle durable.



### Trait aux noirs

La position suivante présente un cas caractéristique des affaiblissements positionnels que la menace de coup royal peut provoquer.

Le trait est aux noirs. Ils sont menacés directement de 27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 40x7. Pour parer cette menace, les noirs n'ont à leur disposition que deux coups possibles, tous deux très déplaisants :

#### Variante A :

1... 3-9

De cette manière, le pion 9 devient un pion arrière qui ne participe plus au jeu. On peut imaginer la suite :

2. 40-34 12-17

3. 45-40 etc.

#### Variante B :

1... 15-20

2. 40-34 12-17

3. 34-30 17-21

4. 39-34 3-8

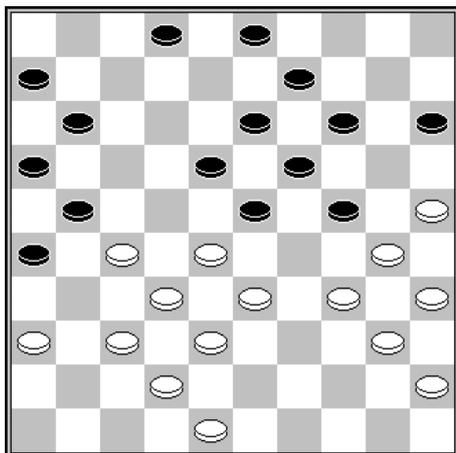
5. 28-22 etc.

### Pour approfondir cette forme de jeu

- Niveau 4 – cours Roozenburg : chapitre 7 – le classique
- Tome 1 – les fondamentaux : 2<sup>e</sup> partie – la menace de coup royal

## 3.6 – Le grand triangle latéral

La formation du triangle est souvent utilisée pour conduire des actions contre le centre adverse. Elle est aussi connue sous le nom de « Oosblok ». Les deux principales manœuvres sont présentées à partir du diagramme suivant :



### Manœuvre A : le passage à dame

- |          |       |          |       |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 34-29 | 23x34 | 2. 40x20 | 15x24 |
| 3. 28-23 | 19x39 | 4. 30x10 | 26-31 |

Les noirs ne peuvent passer directement par (39-44) en raison de 37-31 (26x28) 10-5 (21x43) 5x1

- |          |       |          |       |
|----------|-------|----------|-------|
| 5. 37x17 | 11x31 | 6. 36x27 | 39-44 |
|----------|-------|----------|-------|

Avec une fin de partie favorable aux blancs en raison du pion de plus et des possibilités de passer d'autres dames sur l'aile droite.

### Manœuvre B : l'attaque du pion 24

- |          |       |          |       |            |
|----------|-------|----------|-------|------------|
| 1. 34-29 | 23x34 | 2. 40x20 | 15x24 | 3. 27-22 ! |
|----------|-------|----------|-------|------------|

Un gambit typique qui empêche les noirs de revenir au centre

- |      |       |            |
|------|-------|------------|
| 3... | 18x27 | 4. 45-40 ! |
|------|-------|------------|

Et les noirs sont sans défense contre l'attaque du pion 24 via 40-34 et 34-29.

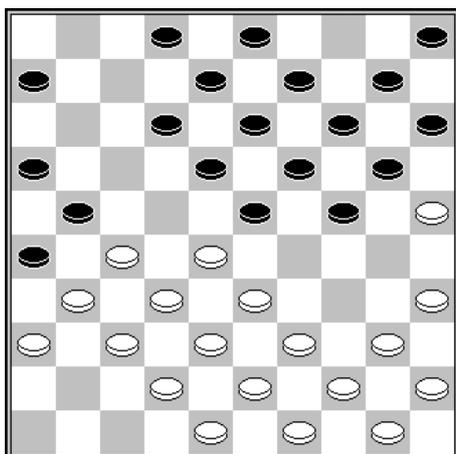
### Pour approfondir cette forme de jeu

- Tome 1 – les fondamentaux : 2<sup>e</sup> partie – le grand triangle latéral
- Cours part 2 - Section 2 : chapitre 2 – l'attaque massive



## 3.8 – L’incursion Kerkhof

L’incursion dans le camp adverse, en plaçant un pion kerkhof, se présente fréquemment en système classique. Le pion kerkhof, qui se traduit par « cimetièrre » ne jouit pas d’une très bonne réputation. Il joue pourtant un rôle important pour désorganiser le jeu adverse.



**Pierre Ghestem – Maurice Raichenbach**  
3<sup>e</sup> partie du match pour le titre mondial en 1945  
15<sup>e</sup> temps - trait aux blancs

L’aile gauche de chaque camp est immobilisée. Les blancs prennent ici l’initiative de jouer :

**15. 27-22      18x27      16. 31x22**

Les blancs profitent de l’opportunité qui leur est offerte car l’attaque (12-18) est suivie du gambit positionnel très avantageux 17. 39-34 (18x27) 18. 34-29 (23x34) 19. 40x29 etc.

16... (2-7) permet aux blancs de désorganiser totalement l’aile droite adverse par 22-18 ! (13x22) 28x17 etc.

L’échange 16... (12-17) 17. 22x11 (6x17) semble équilibrer le jeu, mais après 18. 36-31 (8-12) 19. 31-27 (12-18) 20. 40-34 (24-29) 21. 33x24 (20x40) 22. 45x34 (17-22) 23. 28x17 (21x12) 24. 39-33 (23-29) 25. 34x23 (19x39) 26. 44x33, les blancs conservent l’initiative, avec un jeu plus facile.

Les noirs ont donc joué :

**16...      24-29      17. 33x24      20x29**

A leur tour, les noirs placent un pion kerkhof. Les blancs ont à présent le choix entre l’attaque, l’enchaînement, l’échange ou un coup neutre comme 35-30. Le coup le plus approprié à la situation semble ici :

**18. 40-34      29x40      19. 45x34**

En jouant de cette manière, les blancs vont pouvoir exercer une pression sur le pion central 23.

**19...      12-18**

Il est à noter que (15-20) livre une combinaison dévastatrice par 20. 22-18 (13x33) 21. 38x7 (2x11) 22. 37-31 (26x28) 23. 39-33 (28x30) 24. 35x2.

**20. 39-33      18x27      21. 37-31      26x37      22. 42x22      21-26**  
**23. 48-42      2-7      24. 33-29      8-12**

Les noirs pouvaient ici simplifier par (7-11) 25. 29x18 (11-17) 26. 22x11 (13x33) 27. 38x29 (16x7).

**25. 29x18      12x23      26. 38-33      7-12      27. 22-18      13x22**  
**28. 28x8      3x12      29. 33-29      23-28      30. 32x23      19x28**  
**31. 29-23      28x19      32. 36-31      26x30      33. 35x4      16-21**  
**34. 44-39      21-27      35. 4x36      12-18      36. 36x20      15x24**

Avec une fin de partie devant conduire normalement à la nulle. Dans la partie, les noirs ont commis erreur et perdu la partie.

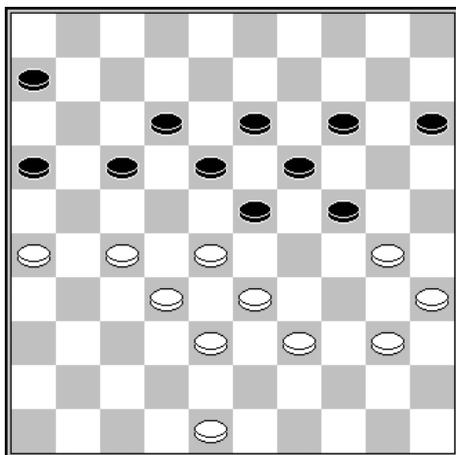
### Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 5 – chapitre 3 : l’attaque classique
- Tome 1 – les fondamentaux : 2<sup>e</sup> partie – l’incursion Kherkof

## 3.9 – Les faiblesses en classique

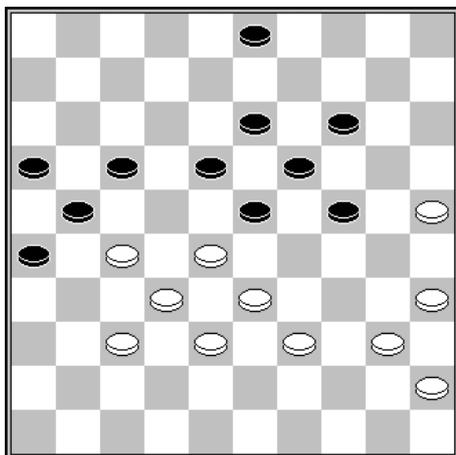
Les faiblesses structurelles en système classique ne sont pas très nombreuses. On parle souvent de l'ambivalence du pion 36, quelquefois considéré comme un pion arrière, et d'autres fois, reconnu comme un solide défenseur. De la même manière un trèfle sera qualifié de fort lorsqu'il entrave le développement de l'aile gauche adverse, et de faible, en face d'une avancée Ghestem. En revanche, la faiblesse du pion arrière blanc 42 (9 pour les noirs) est plus remarquable. Les difficultés de développement des ailes sont également à prendre en considération.

Il serait aventureux ici de dresser une liste de toutes les situations. Pourtant, la position du diagramme suivant recense plusieurs faiblesses caractéristiques :



On note ici la présence des pions inactifs 6 et 15. Par ailleurs, l'absence de pion en 8 pour prendre le contrôle de l'aile par (17-21), génère un pion faible en 12.

De leur côté, les blancs disposent d'un énorme réservoir de temps de réserve.



### Trait aux noirs

La formation des blancs est organisée autour du coup royal. Les noirs ne peuvent envisager l'échange (17-22) 28x17 (21x12) sans subir une forme de coup royal par 27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 40x7 (16x27) etc.

Les noirs doivent donc choisir entre (3-8) et (3-9), avec dans les 2 cas un désavantage structurel.

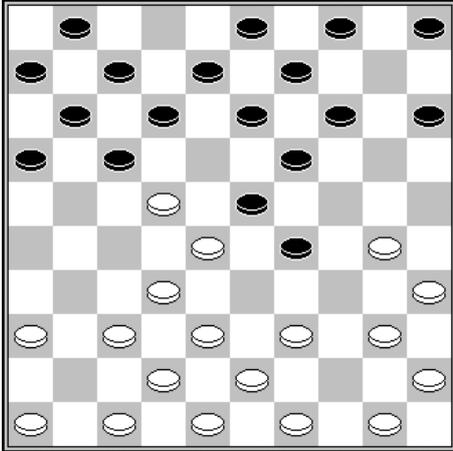
### Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 3 : chapitre 2 – les pions faibles
- Niveau 6 – cours Hoogland : chapitre 5 §2 – le pion savant sous développé
- Niveau 6 – cours Hoogland : chapitre 5 §3 – un pion remarquable en 41 (10)
- Tome 1 – les fondamentaux : 2<sup>e</sup> partie – aspects caractéristiques

## 3.10 – Le double pion kerkhof (DPK)

Le double pion kerkhof constitue l'une des formes les plus aiguës du système classique. On le rencontre dès le début de partie, après par exemple :

1. 33-28	18-23	2. 39-33	12-18	3. 44-39	7-12
4. 31-27	20-24	5. 37-31	14-20	6. 41-37	2-7
7. 27-22	18x27	8. 31x22	10-14	9. 34-30	24-29
10. 33x24	20x29				



Chaque camp doit à présent tenir compte des possibilités d'attaque, d'enchaînement ou d'échange des pions avancés à 22 et à 29.

### Pour approfondir cette forme de jeu

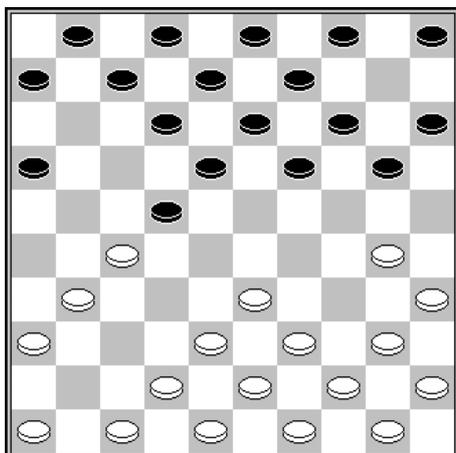
- Cours Part 2 – Section 5 – chapitre 3 : l'attaque classique
- Tome 1 – les fondamentaux : 2<sup>e</sup> partie – le double pion kerkhof

# **2<sup>e</sup> partie - Les enchaînements**

# Chapitre 1 - Le faux marchand de bois (faux MdB)

La formation du faux marchand de bois peut se présenter dès le début de partie, après par exemple :

- |          |       |          |       |          |       |
|----------|-------|----------|-------|----------|-------|
| 1. 34-30 | 19-23 | 2. 32-28 | 23x32 | 3. 37x28 | 14-19 |
| 4. 41-37 | 17-22 | 5. 28x17 | 11x22 | 6. 37-32 | 10-14 |
| 7. 32-27 |       |          |       |          |       |

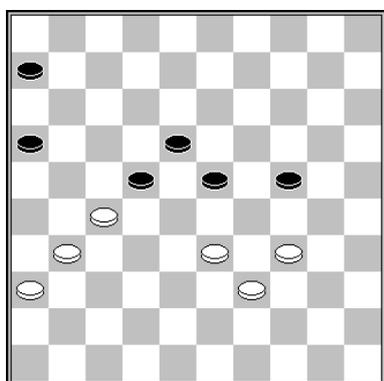


La valeur du faux MdB est toujours délicate à apprécier en début de partie. Les critères à prendre en considération sont les suivants :

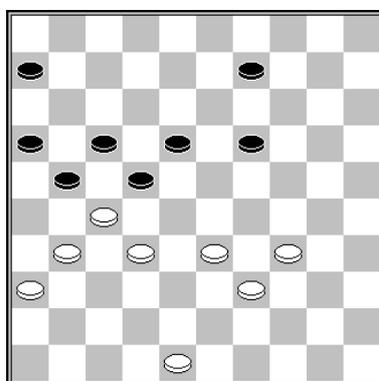
- Nombre de pions blancs sur la grande diagonale
- Liberté de mouvement sur l'aile droite pour les blancs
- Capacité pour les noirs d'occuper simultanément et de manière durable les cases centrales 23 et 24.
- Capacité de nuisance par les attaques répétées sur le pion 27.

Mais la principale difficulté d'évaluation de cette formation provient principalement du fait qu'il s'agit d'une formation de transition qui ne prend vraiment son importance qu'en fin de milieu de partie.

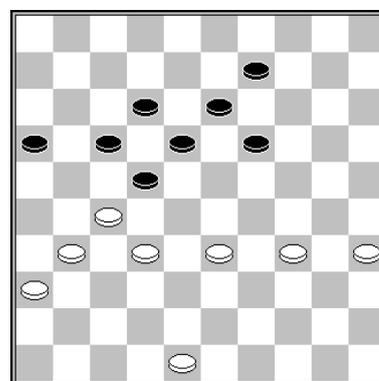
Les principales mutations sont les suivantes :



Contrôle du centre



Enchaînement aile droite



Tenailles

**Diagramme n°1** : 31-26 (22x31) 36x27 après quoi les blancs contrôlent le centre adverse et profitent également du pion arrière 6.

**Diagramme n°2** : 31-26 (22x31) 36x27 et l'enchaînement de l'aile droite adverse se révèle avantageux en raison du pion arrière 6

**Diagramme n°3** : 32-28 et les blancs prennent le centre adverse en tenaille.

## Pour approfondir cette forme de jeu

- Les enchaînements – chapitre 2 : le faux marchand de bois
- Niveau 4 – cours Roozenburg : chapitre 5 – le faux marchand de bois
- Cours Part 3 – Section 3 – chapitre 1 : le faux marchand de bois
- The art of winning : chapitre 7 – locks
- La boussole de la stratégie (Tome 2) : chapitre 5.4
- Tome 2 – les enchaînements & les pions spéciaux : 1<sup>ère</sup> partie – le faux marchand de bois

## Chapitre 2 - Le marchand de bois

La position du marchand de bois peut se présenter dès les premiers coups, après par exemple :

1. 34-29

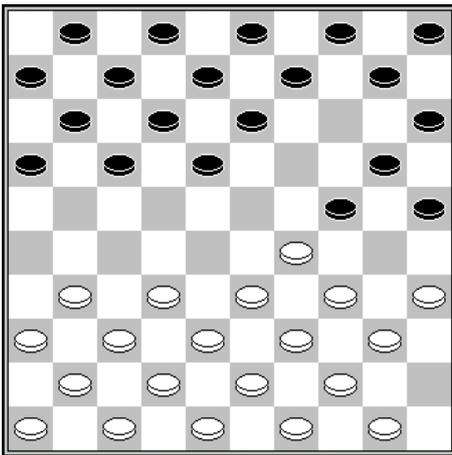
20-25

2. 40-34

14-20

3. 45-40

19-24

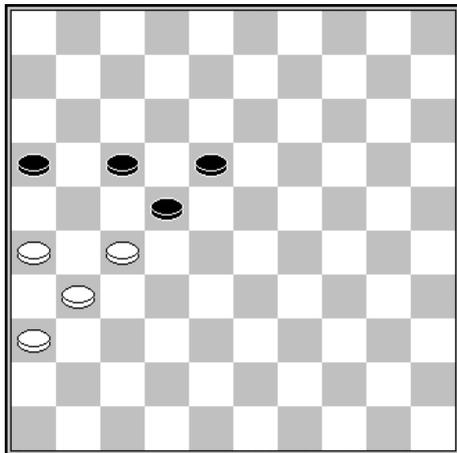


La formation du marchand de bois est en général tellement attractive que les joueurs n'hésitent pas à l'adopter, même avec 2 pions sur la grande diagonale.

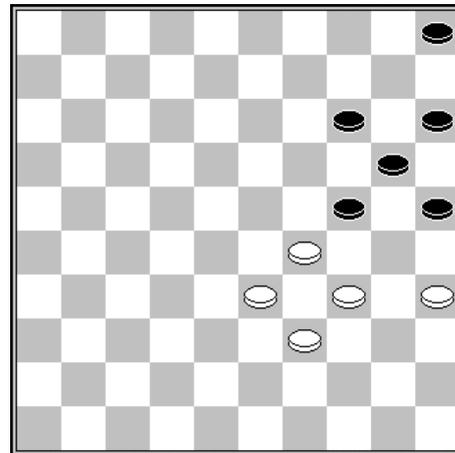
Il en résulte une forme de jeu équilibrée dans laquelle les enjeux sont principalement centrés sur l'occupation territoriale, avec une éventuelle intrusion sur la case 23.

Les dégagements éventuels sont également à prendre en considération.

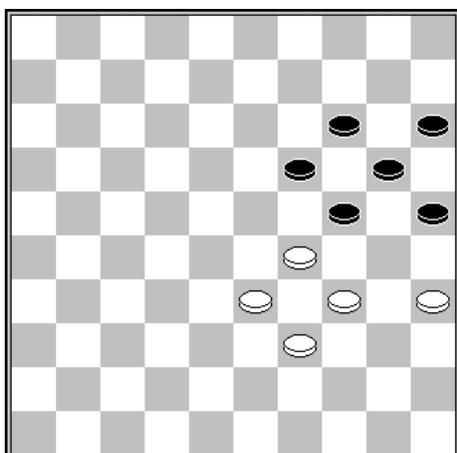
Les principales orientations sont les suivantes :



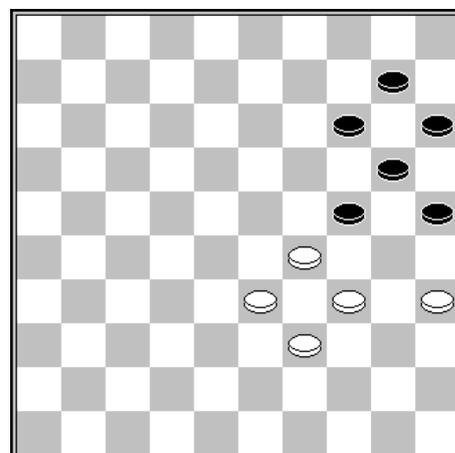
Sans pions sur la grande diagonale



Avec un pion en 14 et éventuellement un pion à 5

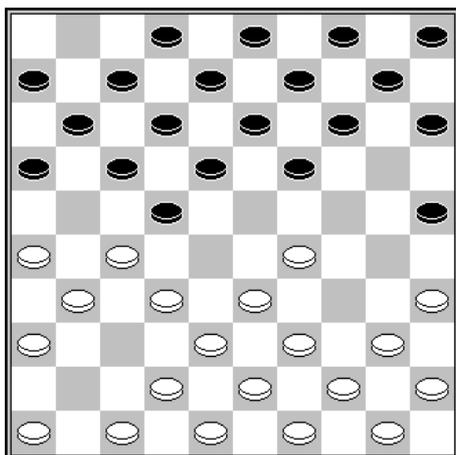


Avec deux pions en 14 et 19



Avec deux pions en 10 et 14

Les plans de contre jeu efficace prennent souvent l'une des formes suivantes :

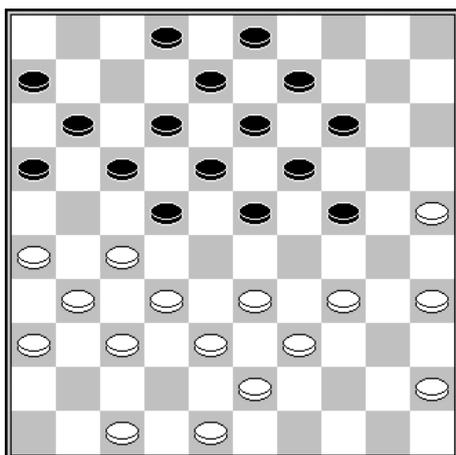


### Trait aux noirs

La situation suivante est un peu particulière car les blancs ont commis l'erreur de placer un pion en 29. On observe alors que toute diagonale 47-29 est immobilisée. Il en résulte que les blancs vont manquer de temps et vont devoir fermer la case 34, permettant ainsi aux noirs d'avancer au centre par (19-23). Par exemple :

1...            14-20                            2. 46-41            10-14  
3. 41-37            5-10                            4. 47-41            19-23

Attaque à contretemps qui force les blancs à fermer la case 34.



### Herman Bouwhuis – Zoja Golubeva (Nijmegen 1989)

23<sup>e</sup> temps – trait aux noirs

Les noirs sont bien implantés au centre, ce qui est le signe d'une situation très appréciable. Ils ont à présent les moyens de renforcer leur emprise territoriale en jouant :

23...            24-30 !                            24. 35x24            19x30  
25. 33-29

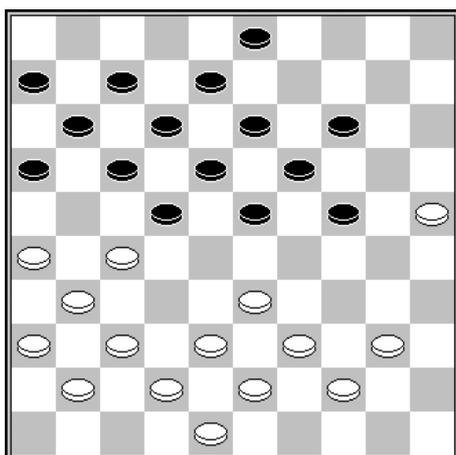
Sur 45-40, l'aspect tactique prend le dessus par (23-29) 33x35 (22-28) 32x23 (18x29) 34x23 (17-21) 26x17 (12x41).

25...            2-7                            26. 45-40            14-19  
27. 40-35 ?

47-41 s'imposait. A présent les noirs combinent par :

27...            17-21  
30. 28x19            13x44

28. 26x28            11-17                            29. 35x24            19x30



La forte position centrale des noirs leur offre la possibilité d'investir avantageusement la case 28 :

1...            23-28 !

Les coups des blancs sont alors extrêmement limités.

## Pour approfondir cette forme de jeu

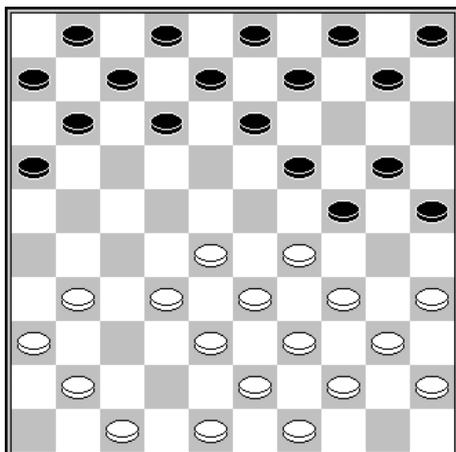
- Les enchaînements – chapitre 1 : le marchand de bois
- Niveau 4 – cours Roozenburg : chapitre 5 – le marchand de bois
- La boussole de la stratégie (Tome 2) : chapitre 5.5
- Cours Part 3 – Section 3 – chapitre 2 : le marchand de bois
- Tome 2 – les enchaînements & les pions spéciaux : 1<sup>ère</sup> partie – le marchand de bois
- The art of winning : chapitre 7 – locks

## Chapitre 3 – Le marchand de bois incomplet

Cette forme de jeu est également connue sous le nom de marchand de bois « Bronstring » en référence au joueur néerlandais qui le mit le premier en valeur sur la scène internationale, dans une partie d'anthologie contre Viacheslav Shchegolev en 1967. Pourtant, ce marchand de bois n'était pas totalement inconnu à l'époque, car Wim de Jong l'avait déjà introduit dans un début similaire, lors du championnat des Pays Bas 1962.

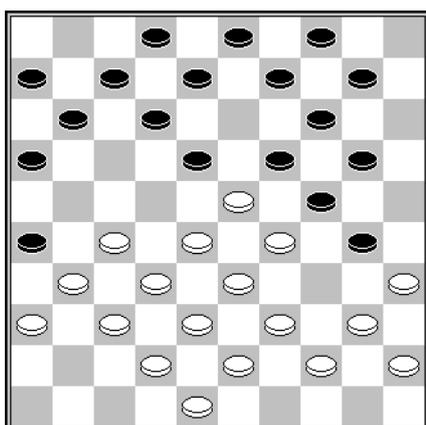
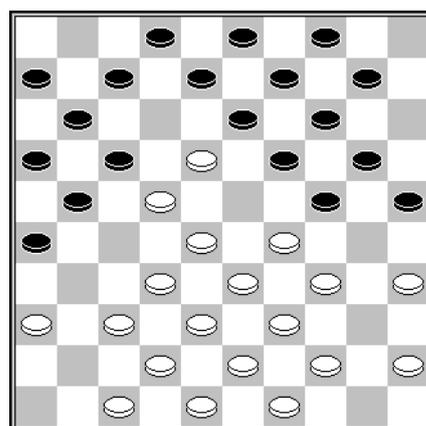
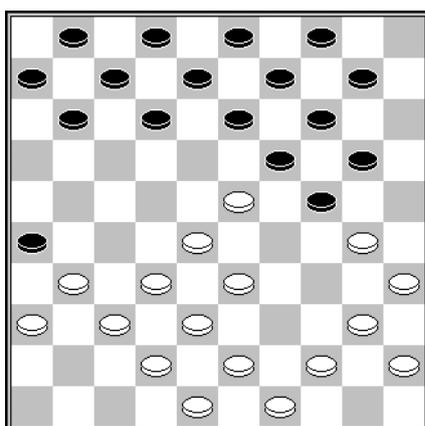
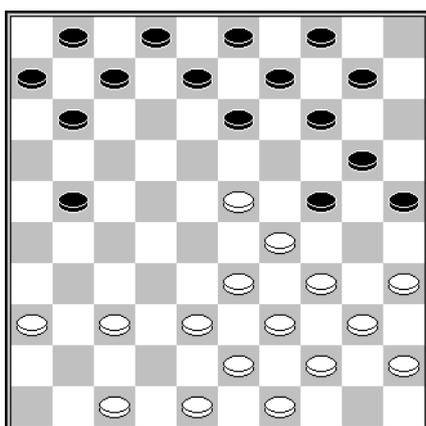
Ce marchand de bois incomplet se singularise par l'absence d'un pion à 15. On le rencontre fréquemment dans la variante Chefneux :

1. 32-28	18-23	2. 33-29	23x32	3. 37x28	20-25
4. 41-37	17-21	5. 37-32	15-20	6. 39-33	19-24
7. 44-39	21-26	8. 50-44	26x37	9. 42x31	14-19
10. 46-41					



Le MdB incomplet introduit quelques différences notoires dans la manière de jouer lorsqu'on la compare au marchand de bois classique.

Ainsi, l'absence de pion en 15 autorise les blancs à occuper la case 23 par la progression simple 29-23. Il en résulte une forme d'enchaînement assez étrange. Si l'on ajoute à cela que les blancs ont la faculté de pousser leur avance jusqu'à la case 18, on comprend aisément qu'on est en présence d'un système riche en possibilités et qu'il convient de l'étudier avant de l'adopter en partie officielle.



Les 4 diagrammes suivants montrent les formes de jeu extrêmes auxquelles on aboutit régulièrement en présence d'un MdB incomplet.

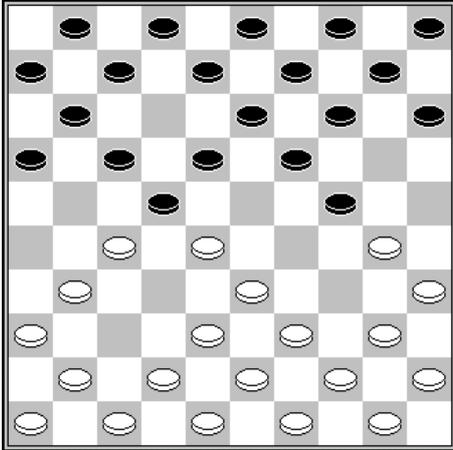
### Pour approfondir cette forme de jeu

- Niveau 6 – cours Hoogland : chapitre 9 – le marchand de bois incomplet
- La boussole de la stratégie (Tome 2) : chapitre 5.6
- Tome 2 – les enchaînements & les pions spéciaux : 1<sup>ère</sup> partie – le marchand de bois incomplet

# Chapitre 4 – L'enchaînement latéral : les tenailles

L'enchaînement latéral connu sous la dénomination de « tenailles », peut se présenter dès le début de partie, après par exemple :

- |          |       |          |       |          |       |
|----------|-------|----------|-------|----------|-------|
| 1. 32-28 | 18-22 | 2. 37-32 | 20-24 | 3. 34-30 | 12-18 |
| 4. 32-27 |       |          |       |          |       |

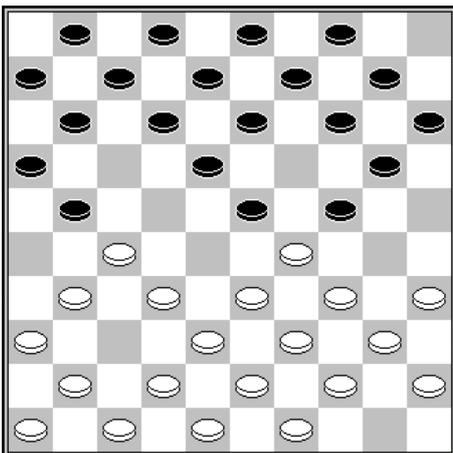


Dans cette situation, les noirs sont condamnés à perdre un pion :

- |          |       |          |       |
|----------|-------|----------|-------|
| 4...     | 15-20 | 5. 30-25 | 10-15 |
| 6. 41-37 | 7-12  | 7. 38-32 | 1-7   |
| 8. 43-38 | 4-10  | 9. 46-41 |       |

Et les noirs n'ont plus de coup utile.

L'exemple précédent met en évidence l'efficacité de cet enchaînement dans certaines circonstances. Il devient intéressant de savoir s'il existe des cas dans lesquels le camp adverse peut opposer un jeu au moins égal. Il faut admettre que le contre jeu n'est pas d'un abord facile. Le thème le plus connu est :



### Trait aux blancs

Dans cette situation, les blancs se dégagent par :

- |          |       |          |       |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 27-22 | 18x27 | 2. 31x22 | 13-18 |
|----------|-------|----------|-------|

Après (12-18) les blancs ont un coup de ricochet par 41-37 (18x27) 29x18 (13x22) 33-29 (24x33) 39x26

Après (12-17) les blancs ricochent également par 29x18 (17x37) 41x32 (13x22) 33-29 (24x33) 39x26

- |          |      |          |
|----------|------|----------|
| 3. 22x13 | 9x18 | 4. 41-37 |
|----------|------|----------|

Et surtout pas 42-37 à cause de (23-28).

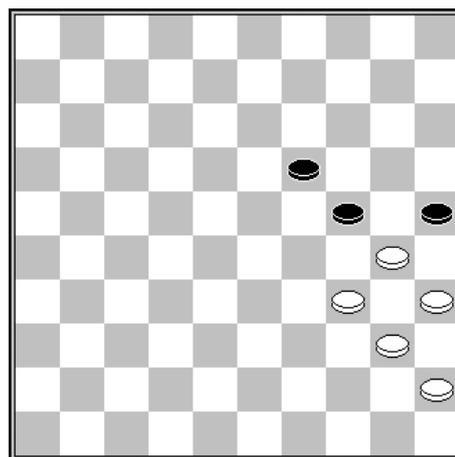
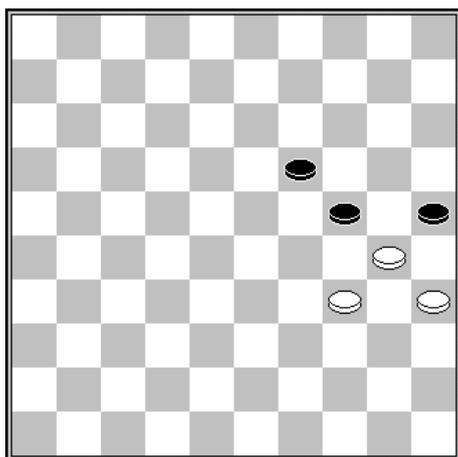
- |      |       |          |       |          |
|------|-------|----------|-------|----------|
| 4... | 11-17 | 5. 47-41 | 21-27 | 6. 38-32 |
|------|-------|----------|-------|----------|

Suivi de 32-28 au moment souhaité.

## Pour approfondir cette forme de jeu

- Les enchaînements – chapitre 3 : l'enchaînement du centre droit
- Tome 2 – les enchaînements & les pions spéciaux : 1<sup>ère</sup> partie – les tenailles
- The art of winning : chapitre 7 – locks

## Chapitre 5 – L'enchaînement de l'aile droite (EAD)



L'enchaînement de l'aile droite se présente sous 2 formes, l'une avec 3 pions enchaînés, l'autre avec 5, avec plus ou moins de pions arrière sur les cases 5-10-14-15-20 pour les noirs. La première forme présente un intérêt en fin de milieu de partie et dépend essentiellement des actions possibles sur l'autre aile. La seconde forme, connue sous le nom d'enchaînement Weiss, est plus délicate à aborder.

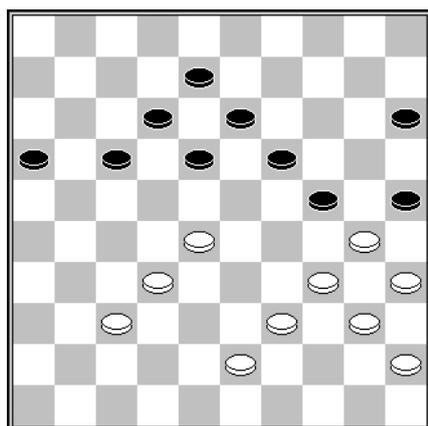
On la rencontre dès le début de partie :

Pour les blancs par 1. 35-30 (20-25) 40-35 (14-20) 44-40 (20-24)

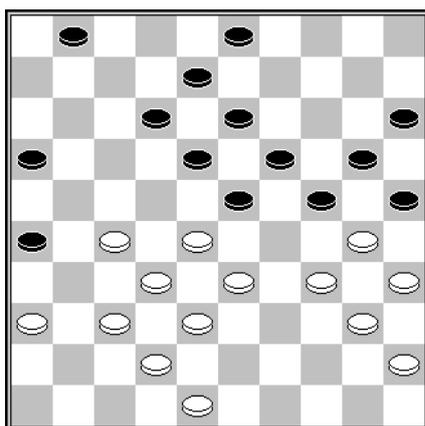
Pour les noirs par 1. 32-28 (16-21) 2. 31-26 (11-16) 3. 37-31 (7-11) 4. 31-27

Dans les 2 cas, le maniement du camp enchaîné requiert une bonne technique.

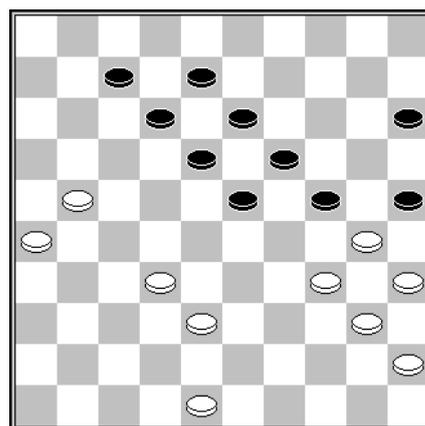
La question essentielle est de savoir si un tel enchaînement peut procurer un intérêt positionnel. Je peux déjà citer 3 cas spécifiques où la valeur stratégique l'EAD5P est reconnue :



Trait aux blancs



Trait aux blancs



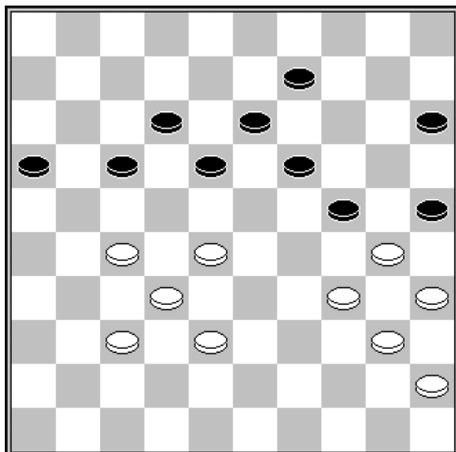
Trait aux noirs

Dans le 1<sup>er</sup> diagramme la valeur de l'enchaînement est liée à la capacité d'intrusion sur la case 23. Ce type de stratégie est traité un peu plus loin dans les systèmes offensifs.

Le second diagramme présente une situation plutôt favorable aux blancs en raison de leur mobilité sur l'autre aile.

Dans le 3<sup>e</sup> diagramme, on a affaire à un cas typique de système van Leeuwen, avec une forme d'encerclément du centre adverse. Cette stratégie très complexe est réservée aux joueurs d'un très bon niveau l'ayant analysé en profondeur.

Il existe une autre manière d'aborder cet enchaînement de l'aile droite en s'appuyant sur l'aspect combinatoire extrêmement présent avec cette forme de jeu.



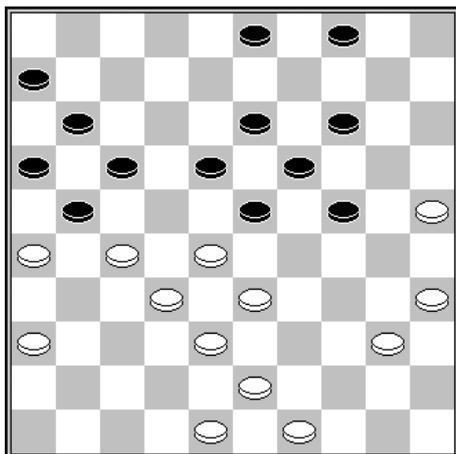
### Trait aux noirs

Les noirs sont évidemment menacés de 28-22, mais ils n'ont aucune bonne parade :

**A** – (18-23) coup de talon par 28-22 ! (17x28) 38-33 (28x39) 34x23 (25x34) 40x7

**B** – (9-14) 28-22 ! (17x28) 32x23 B+ quelle que soit la prise

**C** – (17-21) coup du tourniquet par 27-22 (18x27) 38-33 (27x29) 34x3 (25x34) 40x20 (15x24) 3x26



### Marcel Deslauriers – Iser Kouperman

Match pour le titre de champion du monde en 1958

35<sup>e</sup> temps trait aux blancs

#### 35. 36-31

Un coup pas très heureux d'un point de vue positionnel, mais le réseau combinatoire tissé par les noirs ne laisse pas d'autre choix :

**A** – 40-34 est évidemment interdit par (17-22)

**B** – 48-42 est également perdant par (17-22) 28x17 (11x31) 26x37 (23-28) 32x12 (13-18) 12x23 (19x48)

**C** – 43-39 n'est pas très engageant après (17-22) ! 28x17 (11x31) 26x37 [forcé] (6-11) suivi par (21-27) et les noirs obtiennent une

position qui ne laisse guère d'espoir au camp adverse.

**D** – 49-44 ne va pas non plus, toujours à cause de (17-22) et du coup de l'aller retour, avec une dame cette fois-ci sur la case 50.

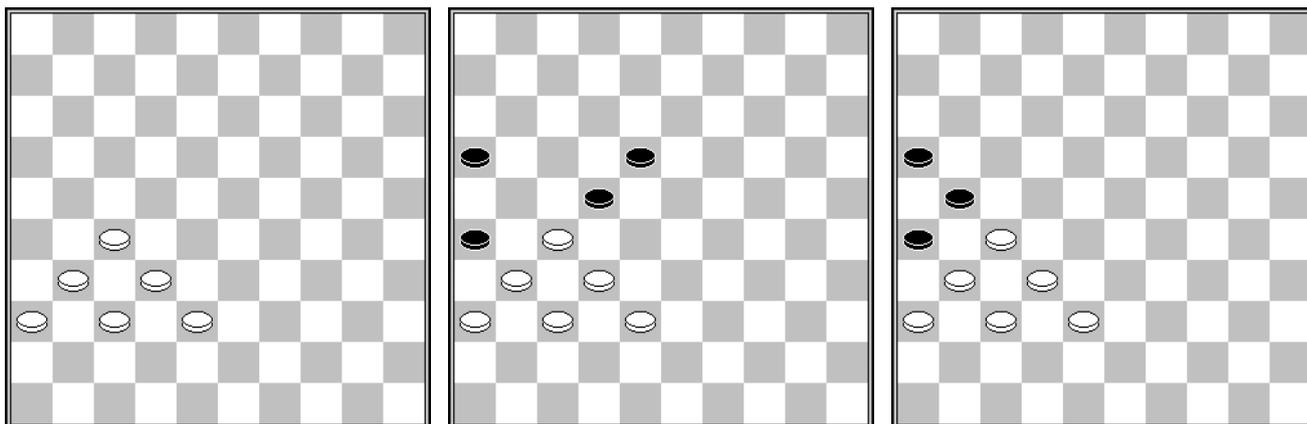
<b>35...</b>	<b>17-22 !</b>	<b>36. 28x17</b>	<b>21x12</b>	<b>37. 33-18</b>	<b>12-17 !</b>
<b>38. 38-33</b>	<b>4-9</b>	<b>39. 43-38</b>	<b>14-20</b>	<b>40. 25x14</b>	<b>9x20</b>
<b>41. 49-43</b>	<b>3-9</b>	<b>42. 43-39</b>	<b>9-14</b>	<b>43. 48-42</b>	<b>17-22</b>
<b>44. 28x17</b>	<b>11x22 etc.</b>				

### Pour approfondir cette forme de jeu

- Les enchaînements – chapitre 3 : l'enchaînement de l'aile droite
- Niveau 5 – cours Springer : chapitre 7 – l'enchaînement de l'aile droite
- Cours Part 3 – Section 3 – chapitre 3 : l'enchaînement de l'aile droite
- La boussole de la stratégie (Tome 2) : chapitre 7.1
- The art of winning : chapitre 7 – locks

## Chapitre 6 – L'enchaînement de l'aile gauche

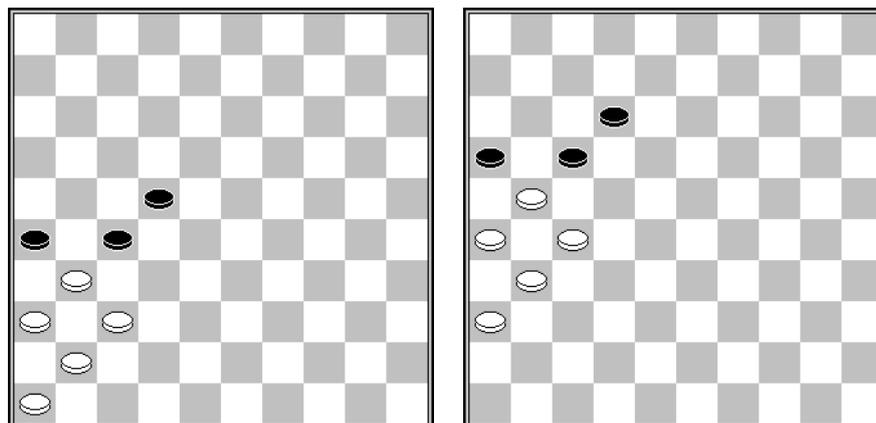
L'enchaînement de l'aile gauche revêt plusieurs formes.



Il y a d'abord cette formation triangulaire de 6 pions qui peut être entravée de diverses manières. Toutefois, il ne faut pas perdre de vue que cette formation porte le nom de batterie Chizhoz (Kanon Chizhov en néerlandais) et qu'elle est réputée pour son caractère offensif.

Le second diagramme montre une forme d'enchaînement très généralement favorable pour les noirs.

La position du 3<sup>e</sup> diagramme, bien que semblant très avantageuse pour les noirs, mérite une attention toute particulière car elle est à l'origine d'un système connu sous le nom de partie du trèfle (klaverblad en néerlandais). Ce type de partie se présente dès le début après par exemple 1. 31-27 (17-21) 2. 37-31 (21-26) 3. 41-37 (18-23) 4. 33-28 (12-17) 5. 39-33 (17-21).



Ces 2 autres formes d'enchaînement de l'aile gauche se présentent assez rarement, mais elles ne sont pas dénuées d'intérêt, surtout celle du 1<sup>er</sup> diagramme qui peut se révéler utile en partie de flanc.

### **Pour approfondir cette forme de jeu**

- La boussole de la stratégie (Tome 2) : chapitre 7.2
- La boussole de la stratégie (Tome 2) : chapitre 8.2
- The art of winning : chapitre 7 – locks

# **3<sup>e</sup> partie - Le jeu offensif**

# Chapitre 1 – Le système d'Utrecht

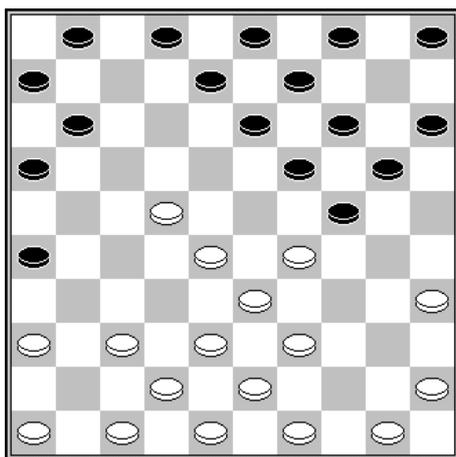
Le système d'Utrecht est également connu sous le nom d' « attaque Hoogland », en référence à l'ancien champion du monde qui fut parmi les premiers à déployer un jeu offensif dès les premiers coups de la partie, pour échapper à la similitude.

On peut notamment citer la partie qu'il a remportée contre Jack de Haas au championnat des Pays Bas 1913 :

1. 33-28	18-23	2. 39-33	12-18	3. 44-39	7-12
4. 31-27	20-24	5. 37-31	14-20	6. 41-37	10-14
7. 34-29 !	23x34	8. 40x29 !			

Un échange préliminaire qui expulse les noirs du centre.

8...	17-22	9. 28x17	12x21	10. 27-22 !	18x27
11. 31x22	21-26	12. 32-28			



Le système d'Utrecht est en place.

12...	1-7	13. 45-40	20-25
14. 29x20	15x24	15. 40-34	

Les noirs sont exclus du centre et doivent donc opposer un système d'encercllement.

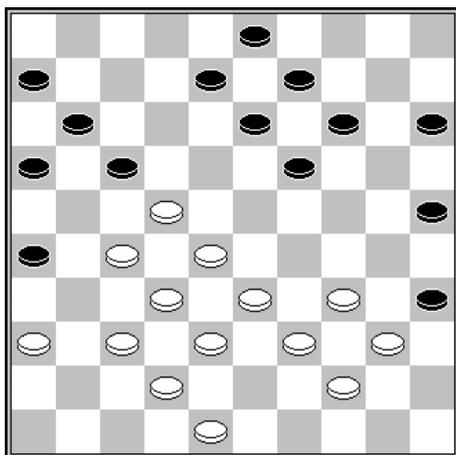
De leur côté, les blancs doivent se procurer de l'espace et prendre le contrôle de la case 29.

Dans la partie, il a été joué :

15... 24-30

Ce coup fait le jeu des blancs. 15... (5-10) pose plus de problèmes de développement aux blancs car 34-29 est suivi de (19-23), et le pion 22 se retrouve alors isolé.

La problématique dans ce type de jeu est de se créer de l'espace.



## Trait aux blancs

Cette position montre bien que les blancs sont à l'étroit. La position idéale pour les noirs serait d'encercler le centre blanc par une sorte de chevron constitué par les pions 26-21-17-12-8-13-19-24-30-35. On se rend compte que ce chevron est ici incomplet. Les blancs les moyens d'en profiter à condition d'être offensif. Voici comment :

### Variante A : 37-31x31

La formation 37-42-48 permet d'ouvrir une brèche sur l'aile gauche.

1. 37-31	26x37	2. 42x31	8-12
----------	-------	----------	------

Sur (14-20), les blancs s'engouffrent dans le camp adverse par 22-18 !

### 3. 34-29

Et il n'est plus vraiment question d'encercllement car :

A - (19-24x24) 22-18 etc.

B- (12-18) 31-26 et 27-21 au coup suivant

C – (14-20) 29-23 et les noirs sont à la peine pour opposer un jeu constructif.



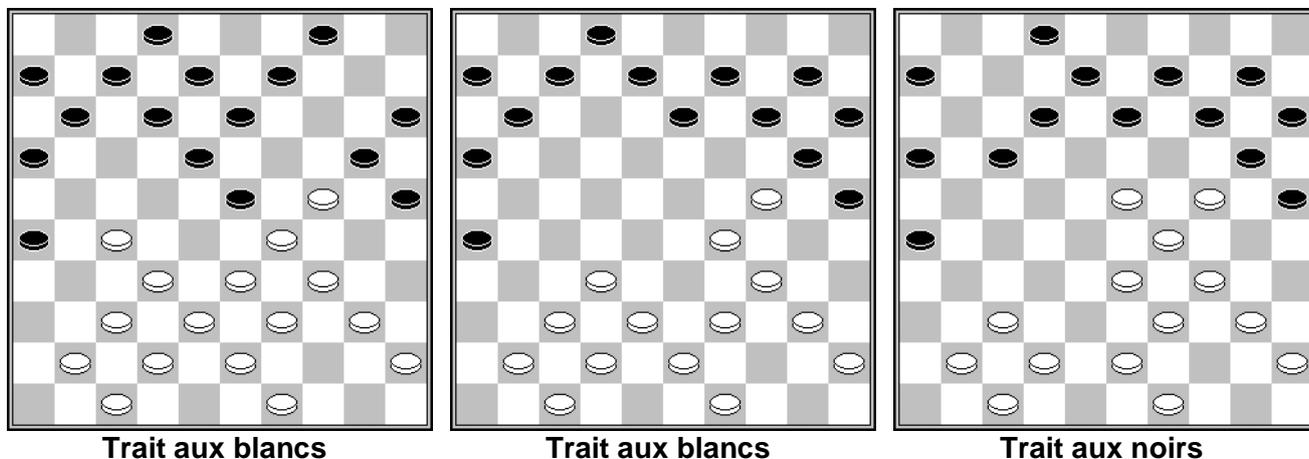
## Chapitre 2 – Le système Roozenburg

Le Système Roozenburg porte le nom de l'ancien champion du monde hollandais, alors que de nombreuses parties attestent de son existence bien avant la célèbre 9<sup>e</sup> partie de son match contre Ben SPRINGER en 1945.

Ce système se présente dès les premiers coups de la partie. Par exemple :

**1. 33-29      19-23                      2. 35-30      20-25                      3. 30-24**

Le plan de jeu de base se déroule selon la séquence **idéale** suivante :



A partir du premier diagramme, les blancs jouent :

**1. 33-28**

Cette attaque du pion central adverse force les noirs à se replier par :

**1...                      4-10**

Après (11-17) ? 2. 28x19 (18-22) 3. 27x18 (12x14), les blancs ont un coup de dame par 4. 34-30 (25x23) 5. 32-27 (20x29) 6. 27-21 (16x27) 7. 38-33 (29x38) 8. 43x1.

**2. 28x19      18-22                      3. 27x18      12x14**

On se retrouve dans la position du second diagramme dans laquelle l'enjeu pour les noirs est de capturer l'avant-poste 24, tandis que le but des blancs est de s'implanter solidement au centre en visant l'occupation de la case 23. On peut imaginer le scénario suivant :

**4. 38-33**

Ce coup interdit l'attaque (14-19) par le coup direct 29-23 (20x27) 23x1

**4...                      7-12                      5. 32-28      11-17**

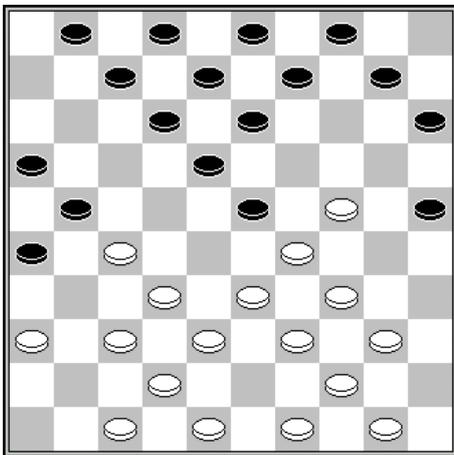
Sur (14-19) les blancs ont encore un coup de dame par 6. 29-23 (20x18) 7. 28-22 (18x27) 8. 37-32 (27x29) 9. 34x5 avec une reprise à égalité numérique après (13-18) 10. 41-36 (8-13) 11. 5-46 (13-19) 12. 46x21 mais une position légèrement supérieure.

**6. 28-23**

Position du 3<sup>e</sup> diagramme dans lequel les blancs sont incontestablement bien implantés au centre.

Ce schéma de base dépend de la capacité à défendre l'avant-poste 24 dans de bonnes conditions.

Il existe deux autres schémas défensifs très répandus :



## Le système Drost :

### Trait aux blancs

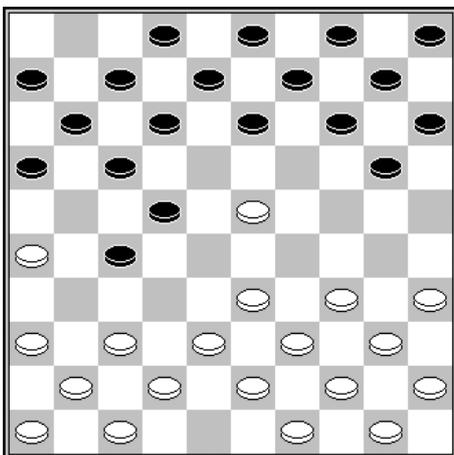
Dans ce genre de situation, les noirs ont pris la précaution de ne pas placer de pion sur la case 20. Après :

**1. 33-28**

Les noirs ne s'intéressent pas à l'avant poste 24, mais lui préfèrent le pion 27.

**1... 12-17 2. 28x19 17-22 !**

Et le pion 27 est sous pression sans possibilité pour les blancs de revenir au centre par 38-33 (22x31) 36x27 (7-11) 33-28 ? à cause de simplement (15-20).



## L'avancée Springer

### Trait aux blancs

Une situation caractéristique avec un pion Springer en 23, isolé au milieu des lignes adverses. Et pourtant les noirs ne peuvent en tirer aucun profit.

**1. 35-30 20-25**

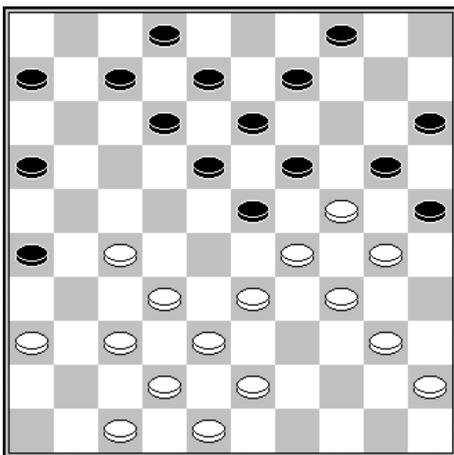
L'attaque du pion par (13-19) perd un pion après 37-31 (19x28) 30-24 (20x29) 34x21 (16x27) 41-37 etc.

L'attaque par (13-18) permet aux blancs de renforcer par 37-31 (18x29) 34x23 etc.

**2. 37-31 14-19**

L'attaque (13-19) perd un pion directement par 33-28 (22x33) 38x29 (19x28) 33x31

**3. 23x14 10x19 4. 30-24 ! 19x30 5. 40-35 etc.**



## La fermeture Bonnard

### Trait aux blancs

Une situation caractéristique de partie Roozenburg transformée en Bonnard par la fermeture de la case 30.

Le plan de jeu des blancs est d'occuper durablement la case centrale 28.

**1. 33-28 6-11**

(18-22) est directement perdant par 28x17 (12x21) 29x18 (13x31) 36x27 (20x29) 34x1.

**2. 37-31 26x37 3. 42x31**

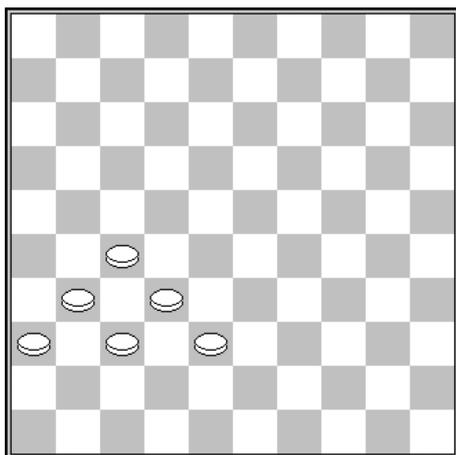
Et les noirs n'ont plus grand-chose à jouer.

## Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 5 – chapitre 6 : l'attaque Roozenburg  
Chapitre 7 : la partie Bonnard  
chapitre 8 : la contre-attaque Springer
- Niveau 4 – cours Roozenburg : chapitre 9 – le système Roozenburg
- Tome 3 – le jeu offensif & les encerclements : 1<sup>ère</sup> partie – le système Roozenburg

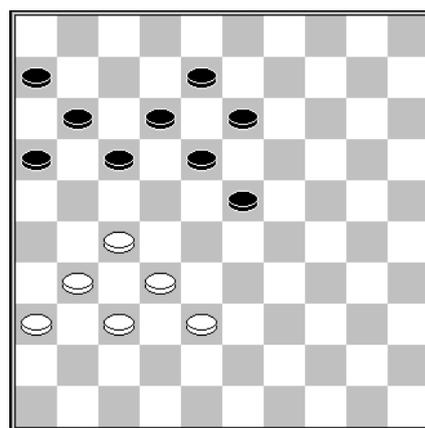
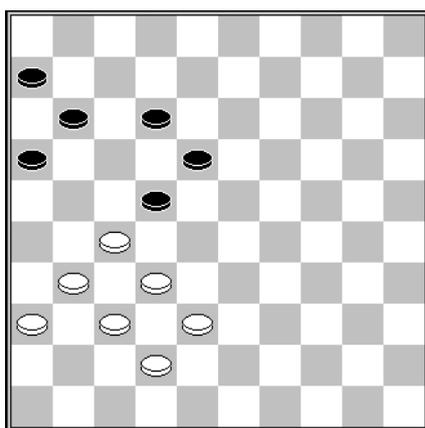
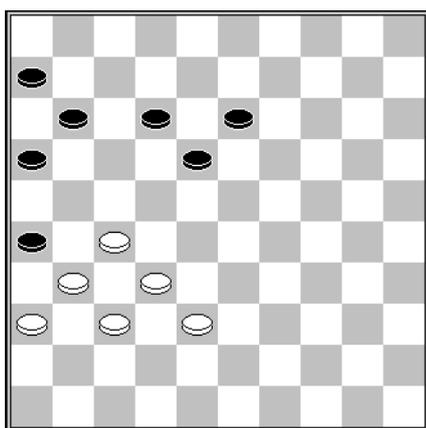
Et également mon ouvrage consacré au système Roozenburg accessible sur le site « allonsadame » :  
[https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree\\_ouvrages/Roozenburg/LE\\_SYSTEME\\_ROOZENBURG.html](https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/Roozenburg/LE_SYSTEME_ROOZENBURG.html)

## Chapitre 3 – La batterie Chizhov



Le multiple champion du monde a souvent eu recours à cette formation connue au jourd'hui sous le nom de « batterie Chizhov », traduisant l'expression hollandaise « Kanon Chizhov ».

Diverses stratégies sont possibles en fonction des structures de pions adverses.



Le premier diagramme est la situation la plus répandue. Le plan de jeu consiste à profiter de la mauvaise configuration des pions noirs sur leur aile droite

Les formes de jeu qui résultent des second et troisième diagrammes sont plus délicates à traiter et nécessitent une connaissance particulière de la stratégie à adopter

### **Pour approfondir cette forme de jeu**

- Cours part 2 - Section 2 : chapitre 6 – la batterie Chizhov
- Tome 3 – le jeu offensif & les encerclements : 1<sup>ère</sup> partie – la batterie Chizhov

Également les chroniques de Ton Sijbrands parues en 1995 et disponibles en français sur le site « allonsadame » :

[https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree\\_ouvrages/Sijbrands/sommaire\\_bat.html](https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/Sijbrands/sommaire_bat.html)

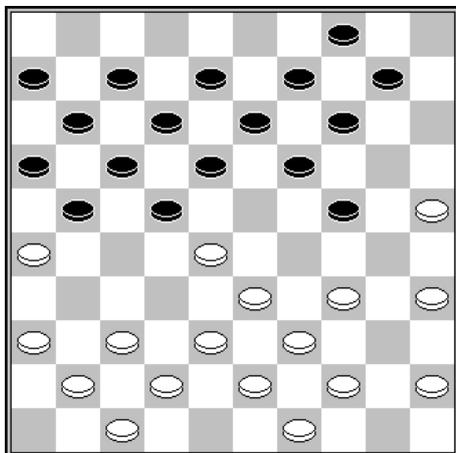


## Chapitre 5 – Le jeu offensif en pré-Roozenburg

La forme de jeu que j'ai baptisée « jeu offensif en pré-Roozenburg », en l'absence de référence antérieure, est assez particulière. Il ne s'agit pas d'un système Roozenburg en raison de l'absence de pion en 24 pour les blancs, ou 27 pour les noirs selon le cas.

De quoi s'agit-il donc ?

Prenons pour support la position suivante, extraite d'une partie entre Gérard Jansen et Auke Scholma jouée en interclub, en 1981 :



### 19<sup>e</sup> temps – trait aux blancs

Les noirs sont fortement implantés autour du pion central blanc 28. Les noirs peuvent évidemment envisager un plan de jeu standard « Roozenburg », mais dans la majorité des cas, le plan de jeu adopté est différent. Si les blancs jouent :

**A** – 19. 34-29 (18-23) 20. 29x27 (21x23) etc.

**B** – 19. 34-30 (18-23) 20. 37-32 (21-27) 21. 32x21 (23x32) ! 22. 38x18 (16x27) ! 23. Ad lib (12x23) etc.

**C** – 19. 37-32 (18-23) sans crainte de 33-29 qui laisse les noirs avec un bon jeu central.

En partie il a été joué :

19. 37-31      18-23  
22. 42-38      22-28

20. 40-40      23x32  
23. 33x22      17x28

21. 38x18      13x22  
24. 26x17      11x22

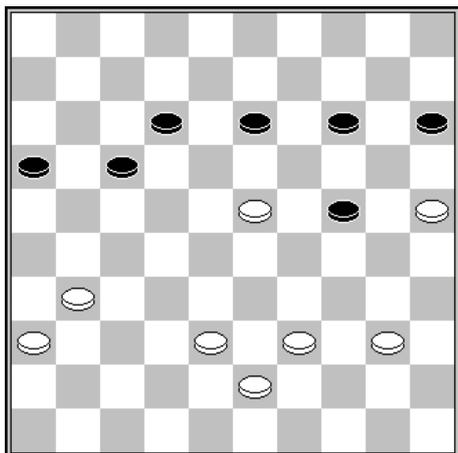
Et les noirs sont fortement implantés dans le centre adverse.

### Pour approfondir cette forme de jeu

- Tome 3 – le jeu offensif & les encerclements : 1<sup>ère</sup> partie – le jeu offensif en pré-Roozenburg

## Chapitre 6 – Le piquet canadien

L'intrusion dans le camp adverse par le centre se traduit par la mise en place d'un pion connu sous le nom de « piquet canadien ».



### Trait aux blancs

Le pion blanc en plein milieu du camp adverse est un véritable poison. Impossible de l'échanger. L'attaquer est inutile.

Les blancs concluent ici en s'appropriant la case clé 27.

**1. 31-27 !**

On note ici l'importance des pions 23, 25 et 27 qui clouent la position adverse.

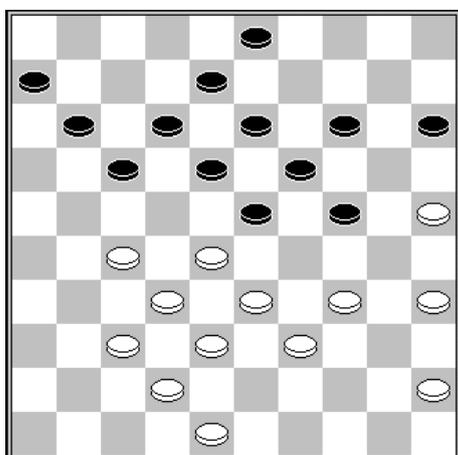
### Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 5 : chapitre 1 – l'attaque au centre  
Chapitre 2 – jouer contre une attaque au doublecentre
- Tome 3 – le jeu offensif & les encerclements : 1<sup>ère</sup> partie – le piquet canadien

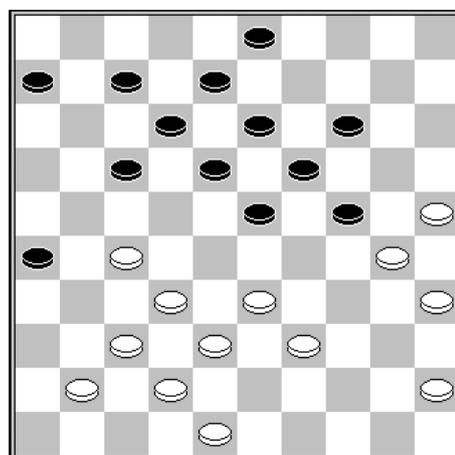
## Chapitre 7 – L'offensive contre le pion blanc 27

Nous avons déjà rencontré ce type d'action en abordant le classique offensif. L'intention offensive contre le pion blanc 27 consiste toujours à expulser les blancs du centre. Dans ce chapitre, il s'agit du cas particulier où les noirs lancent l'offensive sans pion à 16. Cette particularité leur permet généralement de disposer d'un pion supplémentaire pour lancer l'attaque contre le pion 27.

Les 2 cas de figure les plus habituels sont les suivants :



Trait aux noirs



Trait aux noirs

Dans le premier diagramme, les noirs s'imposent au centre en jouant (17-22) 28x17 (11x31) 37x26 (18-22).

Dans le second diagramme, on note la présence d'un pion noir à 26. Les noirs parviennent également à s'accaparer les cases stratégiques en jouant :

1... 17-22 2. 41-36

Après 48-43 (22x31) 32-28 (23x32) 38x36 les noirs dament par (14-20) 25x23 (18x47 ou 18x49)

2... 22x31 3. 36x27 7-11 4. 33-28 12-17 !

L'absence de pion noir en 16 évite les coups de la bombe.

5. 37-31

Après 27-21 (8-12) 21-16 (3-9) 16x7 (12x1) la position des blancs est loin d'être attrayante.

5... 26x37 6. 42x31 17-22 ! 7. 28x17 11x22

8. 31-26 22x31 9. 26x37 8-12

Les blancs ont à présent une partie difficile à conduire.

### Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 2 : chapitre 1 - le jeu au centre (généralités)
- Tome 3 – le jeu offensif & les encerclements : 1<sup>ère</sup> partie – l'offensive contre le pion 27

# **4<sup>e</sup> partie – Les encerclements**

# Chapitre 1 – Le contrôle du centre

**Pour approfondir cette forme de jeu**

## Chapitre 2 – Le système classique semi-ouvert

Pour approfondir cette forme de jeu

## Chapitre 3 – Le jeu de flanc

**Pour approfondir cette forme de jeu**

## Chapitre 4 – L'encerclement latéral

Pour approfondir cette forme de jeu

# Chapitre 5 – L'encerclement central

**Pour approfondir cette forme de jeu**

:

## Chapitre 6 – Le pion Molimard

**Pour approfondir cette forme de jeu**

# **5<sup>e</sup> partie – Les pions spéciaux**

# Chapitre 1 – L'avant-poste 24

**Pour approfondir cette forme de jeu**

## Chapitre 2 – Le pion de bande 26

Pour approfondir cette forme de jeu

## Chapitre 3 – Le pion de bande 15

Pour approfondir cette forme de jeu

## Chapitre 4 – Le pion 16

Pour approfondir cette forme de jeu

## Chapitre 5 – Le pion 6

Pour approfondir cette forme de jeu

## Chapitre 6 – Le pion 21

**Pour approfondir cette forme de jeu**

## Chapitre 7 – Le pion 17

**Pour approfondir cette forme de jeu**