

Analyse de partie : XXXXX-XXXXX 30-10-2010

XXXXX (1864) - XXXXX (1499)

XXXXXXXXXX, 30.10.2010

[Matthieu Bissières Echecs]

1.d4 Cf6 2.Cf3 g6 3.g3 Fg7 4.Fg2 d5 5.c4 c6
6.cxd5 cxd5 7.0-0 0-0 8.Cc3 Cc6 9.Fg5

9.Ce5 est le coup principal. Les blancs espèrent prendre en c6 et jouer sur les cases noires (notamment c5) 9...e6 10.Cxc6 bxc6 11.Ca4 Cd7 il est important de venir tenir la case c5. Cette manœuvre de cavalier est thématique dans ce type de structure. En effet, la perte de temps occasionnée par ce mouvement est largement compensée par les menaces de poussées (c5 et e5) qui offriront le centre aux noirs. 12.Ff4 Da5 le début d'un plan ingénieux pour terminer le développement noir... 13.Tc1 Fa6 14.b3 (14.Txc6? Fb5 laisse les noirs avec l'avantage.; 14.a3? Fxe2 15.Dxe2 Dxa4 avec un pion de plus sans réelles compensations.) 14...Tfc8 15.Fd6 Fb5 16.Cc3 Db6



Un plan employé par Korchnoï notamment. Les noirs jouent sur la menace en d4.

A retenir : placement de la dame en a5 et du fou en a6 pour créer suffisamment de jeu. Sans ces petites menaces (pions a2, d4, e2) les blancs sortiront de l'ouverture avec un grand avantage du fait des faiblesses dans le camp noir. **Ne jamais oublier de jouer dynamique quand notre position statique n'est pas favorable !**

9...Ce4 10.Ff4 Ff5 10...Cxc3 11.bxc3 Ca5 12.Cd2 Ff5 13.Da4 Tc8 14.Tac1 amène à la position vue précédemment (variante 9.Ce5) mais avec un temps supplémentaire pour les blancs.

11.Dc1?



Une grosse faute difficile à expliquer. Evidemment les blancs tentent de former une batterie pour viser h6 mais ce coup laisse non seulement un pion en prise (le plus grave) et met la dame dans une position délicate (le prochain coup logique des noirs est probablement Tc8).

11.Tc1 était plus dans l'esprit de la partie.

11...Cxd4 forcément...

12.Cxd4 Fxd4 13.Cxe4 13.Td1 méritait largement l'attention. Les blancs laissent un pion en prise sur échec (f2) mais il faut remarquer que les pièces noires risquent de se retrouver "en l'air". 13...Fxc3

A retenir : quand on a une partie avantageuse, mieux vaut toujours privilégier la solution "prudente".

(13...Fxf2+ 14.Rf1 Cxc3 15.Dxc3 Fb6 16.Fxd5 Fh3+ 17.Re1 avec un contre-jeu désagréable.) 14.Fxe4 Fxe4 15.Dxc3 Tc8 16.Dd4 f6 (16...a6? 17.Fh6 et l'avantage passe dans le camp blanc.) 17.Dxa7 e5 les noirs n'ont plus de pion d'avance mais leur fort centre leur assure un avantage durable. C'est, à mon avis, la

Analyse de partie : XXXXX-XXXXX 30-10-2010

meilleure variante pour tirer profit de l'erreur blanche (11.Dc1) en toute sécurité.

13...Fxe4?! 13...dxe4 était le meilleur choix.

14.h3 Tc8 15.Dd2 Db6 16.g4 Fe6 17.Fxe4 Tfd8

il faut parfois savoir jongler entre les avantages. Dans cet exemple, les noirs ne s'accrochent pas à leur pion e4 mais privilégient le bon placement et l'activité de leurs pièces. Le résultat est positif car la position noire est écrasante. **18.Fd3** probablement le plus résistant. **(18.Rg2?? Fxb2 gagne sans soucis) 18...h5** avec l'initiative.

14.Fxe4 dxe4 15.Fe3? 15.Fh6 Te8 16.Dc2 et il est très difficile de garder le pion de plus.

16...Dd5 (16...f5?? 17.Tad1 le fou est perdu.) 17.Tad1 Tac8

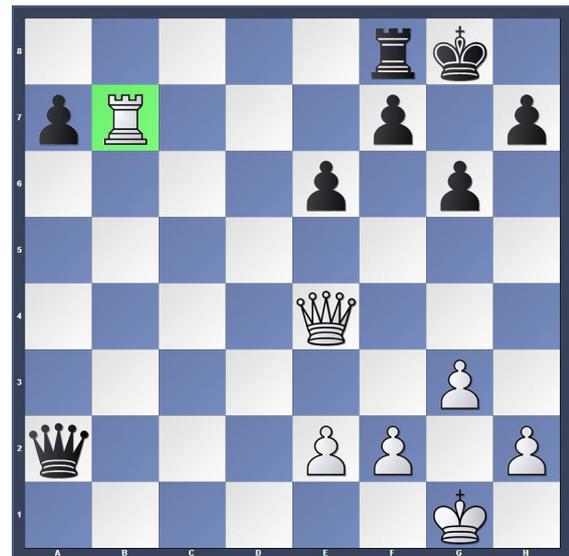
15...Tc8 16.Dd2 Fxe3 16...Fb6 17.Dxd8 Tfxd8 18.Fxb6 axb6 19.Tac1 Tc6 20.Tfd1 (20.Rg2? Td2 est dévastateur.) 20...Txd1+ 21.Txd1 Tc2 avec une finale supérieure mais encore difficile.

17.Dxe3 Db6?! 17...Dd5 le coup logique si les noirs veulent garder leur structure de pions intacte. Il fallait cependant voir la suite...

18.Dxa7 Tc2 J'ai pour habitude de dire qu'une tour sur la 2ème (ou 7ème pour les blancs) rangée est assimilée à l'avantage d'un pion. Dans le cas présent, l'initiative noire est suffisante pour leur assurer l'avantage. **18.Dxe4 Tc7 19.Tfc1 Txc1+** Les noirs ne peuvent s'empêcher de lorgner sur le pion b2. Malheureusement pour eux, l'activité blanche va compenser amplement ce pion. Pourquoi ne pas doubler les tours ?

19...Tfc8 20.Txc7 (20.Td1? Dxb2 cette fois ci ça marche ! 21.Tdb1 Df6 22.Txb7) 20...Txc7 21.b3 Dd6 laisse les noirs un petit peu mieux car ils contrôlent les deux colonnes ouvertes. Cependant, le manque de faiblesses dans la position blanche devrait leur permettre d'obtenir le partage du point.

20.Txc1 Dxb2 21.Tb1 Dxa2 22.Txb7 e6



La position rejoint exactement la maxime énoncée au 17^{ème} coup. A savoir que la tour blanche compense le pion de moins par ce qu'elle se trouve sur une position très active. Pour le prix du pion a7, les noirs doivent garder un œil sur f7. La position est nulle. Il suffit que les noirs gardent leur dame sur la grande diagonale a1–h8 et attendent. Même quand le pion a7 sera tombé, il n'y aura pas suffisamment de faiblesses dans leur camp pour qu'ils perdent.

23.e3 Td8 24.Df3 Tf8 C'est toujours dommage de perdre des temps de cette manière là... **24...e5!?** méritait l'attention. La dame garde un œil sur f7, laissant la tour noire un peu plus active. **25.Te7 a5 26.Rg2 a4 27.Txe5 a3 28.Df6 Tb8 29.Ta5** avec un jeu précis, les blancs s'en sortent mais en pratique, il était intéressant de tenter cette ligne si les noirs avaient absolument de jouer pour le gain.

25.h4 il faut toujours se méfier de ce genre de coups. En effet, il ne faudrait pas grand chose pour que ce pion arrive en h6.

25...a5 la bonne réaction ! Le pion "a" devient dangereux. Maintenant, il s'agit d'être précis pour éviter une déconvenue avec l'avance du pion blanc "h"

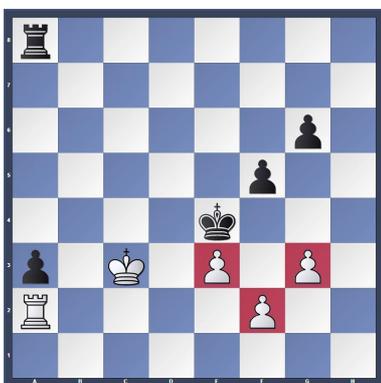
26.h5 Dd5? Un mauvais choix. Il paraît normal de forcer la finale mais les pions noirs s'avèreront trop faibles pour que l'on puisse parler d'avantage.

26...Da1+ la dame va tenir les cases noires. Maintenant, les blancs doivent se résigner à se

Analyse de partie : XXXXX-XXXXX 30-10-2010

battre pour la nulle. 27.Rg2 De5 28.h6 Dg5 29.Ta7 Dxh6 30.Txa5 Dg7 Malgré le pion de plus, il y a très peu d'espoirs de gain. Cependant, c'est une partie sans risque pour les noirs.

27.Dxd5 exd5 28.hxg6 hxg6 29.Tb5? Td8? 29...Ta8! Il fallait jouer sur ce pion ! 30.Txd5 a4 31.Td2 a3 32.Ta2 laissait un déséquilibre très intéressant. Le roi noir va chercher à s'activer soit vers la tour blanche, soit vers l'aile roi. A noter que si les blancs prennent en a3 (avec l'appui de leur roi), il suffit que le roi noir soit proche des pions blancs pour gagner la partie... 32...Rg7 33.Rg2 Rf6 34.Rf3 Re5 35.Re2 Rd5 36.Rd3 f5 37.Rc3 Re4



30.Txa5 Rg7?! 30...d4 il était temps de se rendre compte que les noirs peuvent se retrouver légèrement mal à cause du pion isolé. L'échanger assurait le partage du point. 31.exd4 Txd4 et la nulle peut être signée. 31.Ta4 f5 32.Rg2 g5 33.Rf3 Rf6 34.Re2 g4 35.Rd3 Proposition de nulle. Il ne fait pas de doute que si les deux joueurs ne font pas d'erreur grossière, la nulle sera conclue. Toutefois, il est également compréhensible que les blancs refusent car ils peuvent penser pouvoir attaquer une faiblesse et ils sont mieux classés.

35...Re5 36.Ta7 Tb8 37.Ta2 Tb3+ 38.Re2 Tb4 39.Rf1 Re4 40.Rg2 d4 41.exd4 Txd4 Maintenant, il ne fait plus aucun doute sur l'issue de la partie...

42.Ta8 Td5 43.Te8+ Te5 44.Tc8 Td5 45.Rf1 Tb5 46.Tc4+ Rf3?? Une terrible gaffe. Cependant, on peut regretter l'entêtement du conducteur des blancs dans une position qui

était devenue complètement stérile depuis le 40ème coup.

47.Tf4#

1-0

A retenir :

- **Etre capable de transformer un avantage. Dans le cas présent, savoir rendre un pion acquis pour un avantage de plus grande valeur (activité des pièces).**
- **Une tour à besoin d'air pour exprimer sa valeur. Sur la 7^{ème} rangée, elle confère même l'avantage d'un pion.**
- **Le schéma d'ouverture employé par Korchnoï .**

Afin de vous améliorer, je vous conseille vivement le travail des fins de parties. De nombreuses erreurs ont été commises de part et d'autre dans cette phase.

Matthieu BISSIERES