

BLANCS et NOIRS

MENSUEL DU JEU DE DAMES

Local : Café « L'ESCALE » 6^e étage des Bains de la Sauvenière à Liège

Rédacteur : J. LARUE, 296, rue Saint-Gilles, Liège - C. C. P. 3927.49

No 75

AVRIL 1967

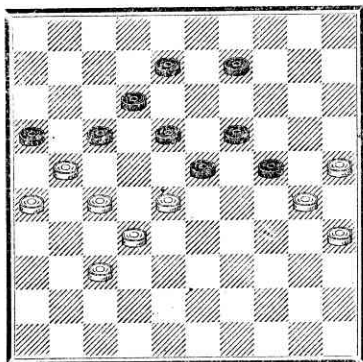
ABONNEMENT 1 AN : 75 FRANCS BELGES

VARIANTES

par R. C. KELLER, G. M. I.

Quel rapport y a-t-il entre le jeu de position et le jeu de combinaisons ? Autrefois, la différence était bien marquée : on rencontrait des joueurs connus misant tout sur des combinaisons, tandis que d'autres, suivant la théorie, jouaient sagement la position. De nos jours, on peut conclure que, dans des circonstances déterminées, ces deux formes de jeu se complètent; à l'aide de menaces combinatoires, un bon joueur placera son adversaire dans une position perdante.

Il arrive pourtant qu'une combinaison sauve une partie compromise. En voici un exemple, récemment joué dans la "Coupe du Roussillon" :

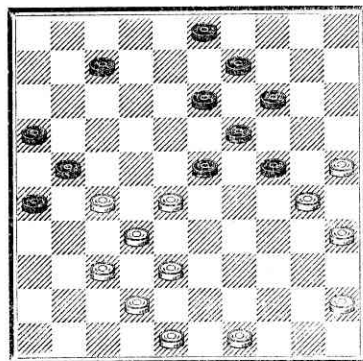


J.P. Romero (Perpignan) - Yves Attiel (Estagel)

Attel, qui fut vainqueur de nombreux tournois, s'achemine ici vers une nouvelle victoire. L'aile gauche des blancs est bloquée par un enchaînement apparemment mortel; ils n'ont guère de possibilités sur l'autre aile car sur 25-20 24-15 30-24 19-30 35-24 suit 9-13 28-19 17-22 et 37-31 est interdit par 22-28.

Mais, dans la position du diagramme, Romero gagna par : 25-20 24-15 27-22! 18-38 (sur 16-38 la suite 22-2 et 2-4 gagne) 30-24 23-41 24-4 16-27 4-6 et les noirs ont abandonné.

M. Galkin - B. Sjkritkin :



Dans la position du second diagramme, qui s'est présentée dans le championnat d'U.R.S.S. les deux joueurs emploient des menaces combinatoires simples, pour obtenir l'avantage positionnel.

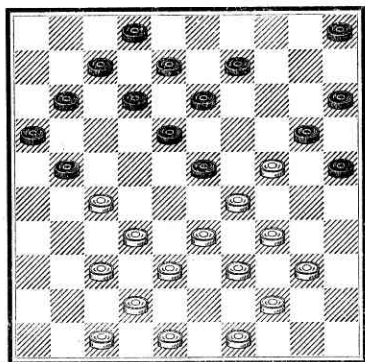
La position est presque similaire. Les blancs ont deux temps de plus; les noirs doivent donc éviter les formes classiques, telles "oldouby ou Ghestem. Ils sont passés à l'attaque par :

41. 24-29! menace 29-33 38-18 13-31 et ensuite passage rapide. Les blancs doivent donc jouer :
42. 27-22 interdit 7-12 (pour suivre 12-18) par 30-24 29-20 22-18 et 38-7.

42. 7-11 ? pour menacer le pion 22, il fallait laisser le pion 7 en place et jouer 3-8 48-43 8-12 43-39 12-18 39-33 (39-34 n'est pas meilleur 18-27 30-24 car sur 28-10 suit 29-23) 18-27 33-24 27-31 et la menace 21-27 est imparable puisque 25-20 et 49-43 sont interdits par 7-12 etc).
43. 49-43 ? ce coup, probablement joué pour empêcher 11-17, perd la partie. Les blancs devaient jouer ici 49-44 3-8 (ou 11-17) 44-40 et les noirs ont le choix entre deux possibilités : ou 11-17 22-11 16-7 37-31 26-37 42-31 21-26 48-43 avec jeu à peu près égal ou bien 21-27 22-31 29-34 40-18 13-33 38-29 14-20 25-12 11-17 et 16-47 remise.
43. 3-8 puisque 43-39 est interdit, les blancs n'ont pas de réponse. Ils ont offert le pion par 37-31 et 42-31 et perdu rapidement.
- =====

LES DAMES DU TEMPS PRÉSENT par Herman de Jongh, G.M.I.

La victoire de Nees van Duijn en 1964 dans le championnat des Pays-Bas fut une surprise; on s'attendait généralement à la victoire de A. Schotanus. Le nouveau champion a livré d'excellents combats; voici un extrait de sa partie contre F. Poorter :



23. 37-31 ? pour éviter l'enchaînement mortel 31-26 les noirs semblent forcés de jouer 21-26. Les bl. gagnaient alors par 24-19! 33-22 et 22-4! Suivit:
23. 13-19! après réflexion, les blancs ont joué :
24. 24-22 ? je suppose qu'ils comptaient sur la suite 12-17 ? 29-18 17-26 18-13! 21-43 13-4 25-30 34-14 43-15 44-40 45-34 4-18! bl. +
- Mais les noirs ont joué :
24. 21-26! 25. 29-18 26-17 26. 33-29 12-23
27. 29-18 8-13 28. 27-22 17-28 29. 42-37 13-22
30. 38-32 9-13 31. 32-23 13-19 32. 23-14 20-9

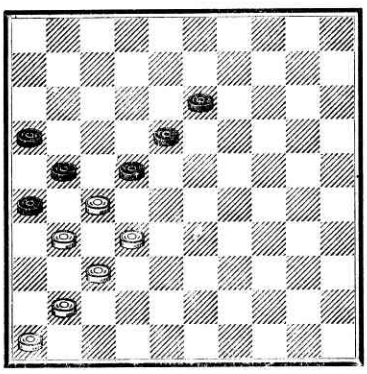
Les blancs pouvaient éviter ces difficultés en jouant, dans la position du diagramme, 23. 48-43 suivi de 33-28 avec une forte attaque au centre qui conduit généralement à la victoire. Jouer immédiatement 23. 33-28 était mauvais car suivait 5-10! 10-14 15-4 25-30 18-22! jeu égal.

Il est apparu à l'analyse que les blancs, au 24e temps, devaient prendre à dame. Suit alors une remise rapide par : 24-4! 25-30! 4-6 ou 34-21-26 34-14 ou 4-6 23-43 48-39 26-28 33-22 15-20 (a) 14-25 7-11 6-17 12-45 44-40 45-34 49-44 8-12! etc. = (a) 7-11 6-17 12-45 44-40 45-34 49-44 15-20 14-25 8-12! etc. remise.

Voici à présent une partie gagnée par A. Schotanus dans le même tournoi :

1. 33-29 19-23 2. 35-30 14-19 3. 30-25 10-14 meilleur était 17-22 etc. Après le coup du texte, les noirs développeront difficilement leur aile gauche.
4. 39-33 17-21 5. 31-26 4-10 6. 26-17 12-21 7. 44-39 7-12 si ici 20-24 suit 29-20 15-24 34-29! 23-34 40-20 10-15 43-39 15-24 34-29 5-10 29-20 10-15 45-40 15-24 40-34 18-23 32-28 23-32 37-28 24-30 34-29 30-35 43-39! avec une forte attaque.
8. 50-44 1-7 9. 40-35 21-26 10. 44-40 11-17 11. 36-31 7-11 12. 32-28 23-32 13. 37-28 26-37 14. 41-32 19-23 15. 28-19 14-23
16. 25-14 10-19 17. 46-41 17-22 18. 42-37 5-10 19. 48-42 10-14
20. 35-30 14-20 les noirs devaient contre-attaquer, p.ex. par 22-27 etc. ils ont alors un jeu difficile, mais le coup du texte perd radicalement.
21. 32-28! le début de l'attaque décisive 23-32
22. 37-17 11-22 23. 29-24! beaucoup plus fort ici que 30-24
23. 20-29 24. 34-14 9-20 25. 30-25! les noirs ont joué ici 18-23
26. 25-14 13-19 et après 27. 33-29! 23-34 (forcé) 14-23! abandonné
- Après 25. 30-25! la partie était perdante pour les noirs dans toutes les variantes : si 20-24 25-20 24-30 (A) 49-44 15-24 33-28 22-33 38-20 30-35 (B) 20-14 13-19 14-23 18-29 39-34 etc. blancs + 1
- (B) si 3-9 40-35! etc. blancs + 1
- (A) si 24-29 33-24 13-19 24-13 ad. lib. 39-33 ad. lib. 33-28! etc. blancs + 1

ÉTUDES DAMISTES par W. Kaplan, M.I. Traduction D.A. Bass

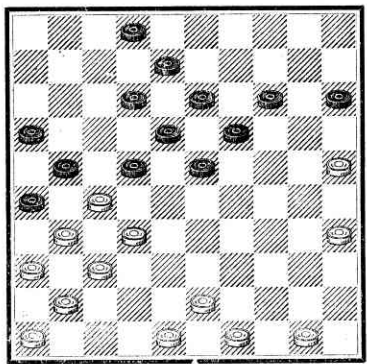


La position présentée sur le premier diagramme est caractérisée par un enchaînement solide de l'aile gauche des blancs; il s'agit même d'un enchaînement double puisque l'aile est bloquée d'un côté par les pions 18 et 22, de l'autre par les pions 16.21 et 26. La situation des blancs ne semble guère intéressante et on pourrait être amené à conclure que ce genre de position est à éviter à tout prix.

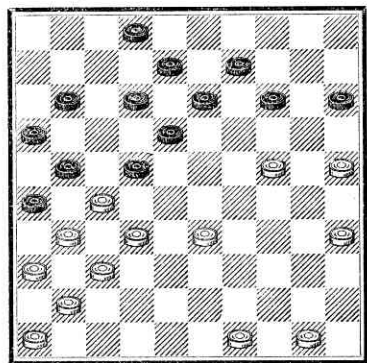
En fait, cette conclusion serait prématurée; en effet, pour apprécier une situation, il faut tenir compte de la disposition des forces sur les deux ailes.

Très souvent, se présentent des positions où les pions enchaînés deviennent forts car ils immobilisent des forces supérieures de l'adversaire sur cette aile.

Nous allons voir deux exemples :



Ici, il est difficile d'établir un plan de jeu satisfaisant pour le côté enchaîné. On ne voit pas de perspectives de développement pour les blancs sur l'aile gauche. Dans le même temps, les noirs, en plus de l'enchaînement des forces de l'adversaire, disposent d'une liberté d'action dans le centre du damier et sur l'aile gauche.



Mais voici un autre tableau : sept pions blancs sur l'aile gauche sont enchaînés, mais ils restent en liaison avec les pions 33 - 24 et 25 sur l'aile opposée qui sont devenus une forteresse empêchant tout jeu actif chez les noirs.

Après 1. 33-29! les blancs ont toutes les chances de remporter la victoire. Les noirs sont privés de la possibilité 14-19 par le coup 29-23 avec passage à dame, et les marches sur leur aile droite vont rapidement disparaître.

Ainsi, ces deux exemples témoignent que l'on ne peut à priori rejeter ces enchaînements. Parfois, dans certaines conditions, on peut au contraire laisser

enchaîner l'aile gauche. Les positions qui se créent alors sont très compliquées et intéressantes, leurs possibilités illimitées. Leur étude détaillée reste d'ailleurs à faire.

A l'heure actuelle, en nous basant sur une pratique encore insuffisante, nous citerons quelques exemples seulement, qui aideront le joueur à déterminer ce qui est rationnel ou non dans ce genre d'enchaînement.

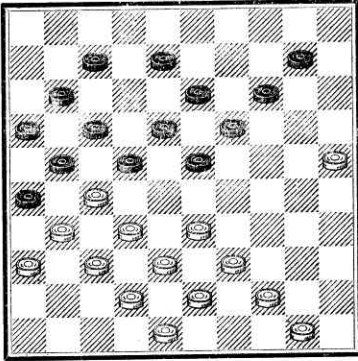
Dans quelles conditions peut-on admettre un enchaînement double ?

Premièrement : les pions blancs doivent obligatoirement occuper les cases 46 et 41. En leur absence, l'aile enchaînée risque de subir la défaite après l'avance des noirs sur la case 28.

Deuxièmement : il est souhaitable que les noirs n'aient pas de pion sur les cases 14 - 19 et 23. Dans ce cas les blancs trouvent une liberté d'action sur l'aile droite. Ils ne sont plus menacés alors sur la case 28. Les cases 33 - 29 24 et 25 ont une grande importance; la possession de ces cases assure aux blancs la domination du centre et de l'aile droite.

Troisièmement : si l'aile droite chez les noirs est surchargée, dans ce cas les blancs, en occupant les cases 33 - 29 et 24 ont la possibilité d'organiser une attaque efficace sur l'aile affaiblie de l'adversaire.

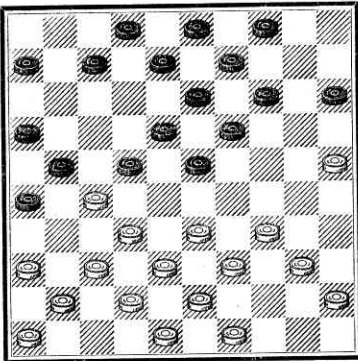
Quatrièmement : nous remarquons qu'il manque des pions noirs sur les cases 1 et 6 et que l'aile droite des noirs est surchargée; dans ce cas, les blancs peuvent parfois construire une colonne 44 - 39 et 33 pour passer à une position classique par l'échange 33-28 (diagramme)



En échangeant 1. 33-28 22-33 2. 39-28 les blancs paralysent complètement l'aile droite de l'adversaire. Si les cases 1 et 6 avaient été occupées, cet échange n'aurait pu être effectué car les noirs auraient pu jouer 17-22 et renforcer leur position sur la case 22. Le choix du plan de combat pour les noirs est plus simple et n'exige pas d'explications particulières. Ils doivent : 1°) aspirer à occuper les cases 14 - 19 et 23 afin de s'assurer la liberté d'action dans le centre; 2°) équilibrer leurs forces sur les ailes; 3°) laisser les pions 1 et 6 en place, afin d'avoir la possibilité de construire une colonne 6 - 11 - 17 et échanger sur la case 22 au cas où les blancs voudraient occuper la case 28.

Nous allons passer à l'analyse d'exemples pratiques.

Partie Chkhitkine - W. Kaplan (IVE championnat d'U.R.S.S. 1958)



Les blancs se basaient sur les considérations ci-après :
En fermant l. 36-31 les six pions échainés vont retenir
de grande forces chez les noirs, le déplacement des
noirs sur cette aile étant limités à 6 - 7 - 2 et 8;
les blancs, à l'aide d'échanges sur l'aile droite,
vont tenter d'occuper les cases 29 et 24 pour lancer
une attaque sur cette aile.

Suite jouée :

1. 7-12 2. 34-29! la tentative d'occuper la case 28 par la marche 49-44 fut empêchée par la menace 22-28 et 23-29 et l'enchaînement fut conservé.

2. 23-34 3. 39-30 12-17 c'est le début d'un mauvais plan qui a conduit les noirs à entasser des pions sur leur aile droite. Les noirs ont joué le pion 12 afin de créer une colonne de choc 11-17-22; mais

ils devront tôt ou tard réoccuper la case 12 par le pion 8 qui est un lien important entre les ailes. Il était plus rationnel de jouer 3. 4-10 ou 19-23 activant la lutte pour l'occupation de l'importante case centrale 23.

4. 33-29 19-23 cette marche est maintenant préférable, sinon les blancs pouvaient échanger 30-24 19-30 25-34 avec menace sur la case 23.

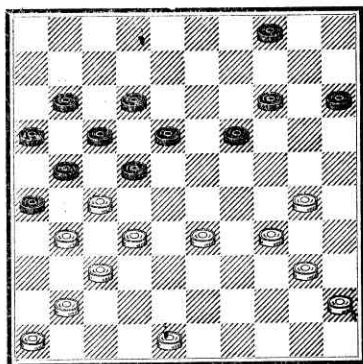
5. 30-24 23-34 6. 40-29 6-11 par des menaces tactiques, les noirs tentent de limiter les coups de l'adversaire. Ils empêchent les blancs de jouer 7. 43-39 par 22-28 et 7. 38-33 par 18-23 29-18 14-20 cependant le coup du texte n'est pas le meilleur : le pion 11 causera aux noirs beaucoup plus d'ennuis que de profits. Il était préférable d'échanger le pion actif 24 par la marche 13-19.

7. 49-44 2-7 8. 44-40 8-12 9. 38-33 la faiblesse du plan des noirs, commençant par 3. 12-17 apparaît à présent. Leur aile droite comporte 9 pions tandis que l'aile gauche n'en compte plus que 6. Le déplacement du pion 2 a empêché l'échange 13-19 ce qui permet aux blancs de lancer une attaque par leurs forces supérieures de l'aile droite.

9. 14-19 si 14-20 25-14 9-20 surgit alors après 42-38 une menace de combinaison par 24-19 13-24 29-23 18-29 27-18 12-23 32-27 21-32 37-30 etc.

L'essai des noirs de changer la situation par 11. 13-19 12. 24-13 18-9 13. 27-18 12-34 14. 40-2, serait inopérant car leur aile droite serait alors entièrement paralysée.

10. 42-38! un recul avant l'attaque décisive. La suite 10. 40-35 19-30 11. 35-24 pouvait enlever l'initiative aux blancs. La réponse 11. 9-14 les forceraient à échanger 12. 24-20 (si 12. 42-38 suivrait 13-19 13. 24-13 18-9 14. 27-18 12-34 14. 33-29 34-23 15. 32-27 21-32 16. 37-10 26-37 17. 41-32 15-20 et les noirs conservent le pion de plus) 12. 15-24 13. 29-9 3-14 ce qui permettrait aux noirs de contrôler la case 23 par la marche du pion 13.
10. 19-30 11. 25-34 13-19 12. 34-30 9-14 le plan des noirs est un fiasco. Ils auraient voulu annuler l'enchaînement mais il est trop tard; si 12. 18-25 13. 29-18 22-13 après la réponse 14. 33-28 les noirs ne peuvent plus espérer rendre les forces de leur aile droite actives.
13. 30-24 la position est difficile et demande aux deux côtés une tactique extraordinaire. Le coup fort qui semble être 13. 29-24 est interdit par une combinaison 13. 18-23! 14. 27-29 17-22 15. 24-13 21-27 16. 32-21 16-47
13. 19-30 14. 29-23 18-29 15. 33-35 12-18 le passage à une position ouverte 15. 4-10 16. 27-18 12-23 ne facilite pas la situation. Les blancs peuvent affaiblir définitivement l'aile droite de l'adversaire de deux façons : 38-33 ou 33-28.
16. 38-33 14-19 17. 43-39 3-9 18. 39-34 les blancs concentrent leurs forces pour une offensive sur l'aile gauche des noirs.
18. 9-14 après 18. 15-20 la réponse 19. 35-30 est très forte, menaçant 30-24
19. 35-30 7-12 (diagramme)



20. 40-35 ? jusqu'à présent, les blancs se distinguent par un jeu suivi. Maintenant, en continuant par 20. 34-29 ils pouvaient probablement terminer l'attaque avec succès. Mais la marche 40-35 change complètement le tableau; l'initiative passe aux noirs. Ici, il faut encore une fois souligner l'importance du contrôle de la case 23. Par une marche erronée, les blancs donnent à leur adversaire la possibilité d'occuper cette case, ce qui remet en jeu les pions noirs de l'aile droite.
20. 19-23! 21. 33-29 ? ceci conduit à la défaite. L'échange 21. 32-28 23-32 22. 27-38 permettait encore aux blancs de se défendre.

21. 14-20! en cédant la case 23, les blancs tombent dans un réseau de menaces.
22. 30-25 si 22. 30-24 ou 48-43 suivait 23-28! 23. 32-23 21-32 les blancs perdent un pion après 22. 45-40 20-25 le coup décisif 23-28 amène le gain du pion et de la partie.
22. 22-28! le début d'une combinaison en huit temps.
23. 25-14 28-33 24. 29-38 23-28 25. 32-23 21-43 26. 48-39 18-40
27. 45-34 4-9 28. 14-3 12-18 29. 3-21 16-47
les blancs ont abandonné.

=====
Mon magazine vous a plu ?

- Parlez-en autour de vous.
- Faites-le connaître à vos amis.
- Communiquez moi l'adresse de ceux qu'il pourrait intéresser.

Un numéro spécimen leur sera envoyé.

LA FIN DE PARTIE "STRATÉGIQUE"

Définition et méthode de notation par Georges Post

I - GENERALITES.

Jusqu'à ce jour, on entendait par "fin de partie" un problème qui pouvait se construire avec dames ou sans dame. Or, si les finalités sont les mêmes, il nous faut reconnaître que le second genre est celui qui présente les plus grandes difficultés de composition. Tous les spécialistes le savent !

Pour cette raison, il serait souhaitable d'établir une distinction entre ces deux genres, et de les séparer dans les concours à venir.

Cela dit, rappelons brièvement les caractères généraux d'une fin de partie :

- A - La position doit mettre en oeuvre le matériel le plus réduit possible (maximum de 8 ou 9 pièces au total). Si ce matériel devient trop lourd, le problème tombera dans une autre catégorie : "coque de noix" (avec dames), "miniature" (sans dame) "fantaisie" etc., suivant le cas.
- B - La solution doit comporter deux ou plusieurs variantes. S'il n'y a qu'une seule ligne de jeu, le problème s'appellera "coup". Ex. : E. Risse (1865) - B : 31, 36, 37, 41, 42, 47, 48; N : 26. d. 49.
- C - L'exécution doit amener les Blancs à utiliser au moins une dame; s'ils n'en possèdent pas, ils seront donc obligés d'en faire.

Même si la position ne comporte que très peu de pions, le problème sera considéré comme une miniature, lorsque la variante principale permettra le gain par la seule action de ces pions (voir introduction "1001 miniatures" de G.L. Gortmans). Ex. : I. Weiss (1916) - B : 26, 37, 46. N : 1, 16, 27.

II - LA PRESENTATION : notions sur le "potentiel relatif"

Dans un problème quel que - autre que la fin de partie -, le compositeur s'attache à mettre les deux camps en état d'équilibre (égalité apparente de matériel et de position). S'il y a déséquilibre, celui-ci ne doit jamais pencher au profit des Blancs.

Pourquoi ? - Parce que la solution est déterminée par une suite invariable de "coups tactiques", qui donnent en permanence l'initiative aux Blancs. Il ne serait pas équitable de permettre le gain par d'autres voies, c'est-à-dire par des "manoeuvres stratégiques" (règles Avid, art. VIII).

Ce principe de construction ne saurait être applicable à ce que nous appelons une "fin de partie stratégique". Dans un tel cas, en effet, un équilibre parfait aboutirait à une nullité. Il est donc nécessaire que la présentation comporte une certaine "rupture d'équilibre", à l'avantage du camp victorieux; autrement dit, que les Blancs possèdent un "potentiel" supérieur à celui des Noirs.

Qu'est-ce que le POTENTIEL ? - C'est la puissance de jeu contenue dans chaque camp, par rapport à l'autre camp. Là aussi, cette puissance est concrétisée par le matériel et par la position; mais elle l'est bien davantage par les possibilités d'action stratégique. Les Blancs ne sont plus seuls à posséder l'initiative, car l'adversaire a la faculté de choisir et de diriger sa meilleure défense.

N'oublions pas, en outre, que les buts de chacun ne sont pas les mêmes : aux Blancs, on demande de gagner; aux Noirs, on ne demande que de résister. Mais il est évident que, plus les Noirs ont un potentiel relatif considérable, et plus leur résistance est efficace. La solution devient alors complexe et profonde. Elle acquiert de ce fait un mérite supplémentaire, et ce mérite rejaillit sur l'auteur !

Résumons-nous : il n'y a pas de "bonne" ou de "mauvaise" présentation pour une fin de partie stratégique. Tous les genres et toutes les formes peuvent être adoptés, pourvu qu'ils respectent la logique du jeu. Toutefois, au lieu de comparer les positions en présence, il sera judicieux de comparer les potentiels : plus le potentiel des Noirs confinera à un certain équilibre, et plus la présentation deviendra méritoire !

Notation : le potentiel relatif sera notre premier critère, et nous le noterons de la façon suivante (plafond = 10 points) :

Quelle que soit la fin de partie examinée, nous attribuerons systématiquement la note 10 au potentiel des Blancs. Celui des Noirs sera donc estimé entre la note 1 (très faibles moyens de résistance, liberté d'action presque nulle), et la note 9 (capacité maximum, grandes possibilités de manoeuvre). C'est la note obtenue par les Noirs - et par eux seuls - qui symbolisera le potentiel relatif.

III - L'ORTHODOXIE : ses prolongements dans les variantes secondaires.

En principe, l'orthodoxie n'est pas exigée dans les variantes secondaires ou accessoires (règles Avid, art. III).

Toutefois, il n'échappera à personne que, si deux ou plusieurs variantes ont une facture orthodoxe, le problème acquiert une pureté supérieure et tend à la perfection technique. L'idéal ne serait-il pas de rendre toutes les variantes orthodoxes ?

Une telle qualité doit donc être récompensée par des points supplémentaires.

Notation : pour ce critère, il semble inutile d'attribuer des points à la première des variantes, puisque celle-ci doit être obligatoirement orthodoxe pour que le problème soit réputé correct. Ici, tous les concurrents se retrouvent sur un pied d'égalité.

Par contre, il paraîtra équitable d'accorder des suppléments progressifs pour les autres variantes orthodoxes (plafond = 15 points) :

- 4 points pour 1 variante secondaire orthodoxe ;
- 9 " " 2 variantes secondaires orthodoxes ;
- 15 " " 3 ou + variantes secondaires orthodoxes.

IV - LA STRATEGIE : ses caractères dominants.

Qu'est-ce maintenant que la "stratégie" ?

C'est l'art de combiner l'ensemble des forces, sur l'étendue d'un territoire, dans une action permanente, jusqu'au terme de la bataille. Cette triple condition d'ensemble, d'étendue et de durée la différencie de la "tactique", qui n'intervient au combat qu'avec des moyens limités, sur un terrain de circonstance et, le plus souvent, dans une action temporaire.

Par rapport à la tactique, la stratégie est donc d'une conception laborieuse et d'une efficacité lointaine. Aux dames, on peut estimer que la stratégie serait le jeu de position, tandis que la tactique serait le jeu de coups (ou de menaces de coups). L'une et l'autre sont inséparables, car la stratégie la plus rigoureuse s'appuie sur des menaces tactiques pour consolider son action. Comment surons-nous si une fin de partie remplit les conditions nécessaires ? - En y distinguant les trois caractères dominants de la stratégie, que nous venons de définir :

A - l'ensemble : toutes les pièces en jeu doivent concourir aux opérations, c'est-à-dire avoir un rôle actif, et se déplacer au moins une fois dans une ou l'autre variante (exception faite pour un pion qui serait pris au début de l'action sans avoir pu jouer).

B - l'étendue : en considérant toutes les variantes, les mouvements des pièces doivent rayonner sur le plus grand nombre possible de cases, en exploitant au mieux les caractéristiques du damier (une telle fin de partie ne devrait pas pouvoir être transposée sur le damier canadien à 144 cases, sans perdre de son caractère spécifique).

C - la durée : la résistance des noirs doit être efficace et prolongée, afin que la victoire des Blancs ne soit obtenue qu'à la dernière extrémité (dans les variantes les moins favorables).

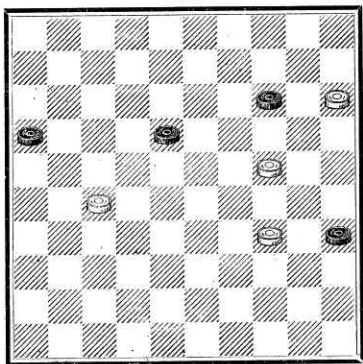
Tel ne serait pas le cas d'une fin de partie "tactique", car celle-ci procède par l'exécution de "coups", en laissant fréquemment des pièces passives, ce qui raccourcit son action dans l'espace et dans le temps.

Notation : ces trois critères relatifs à la stratégie seront commentés et appréciés dans notre exemple. En adoptant le plafond de 10 points pour chacun d'eux, le lecteur déterminera facilement la note convenable, selon son propre jugement.

V - EXEMPLES ET COMMENTAIRES

Voici maintenant une fin de partie "stratégique".

En apparence, les potentiels semblent presque égaux : 4 pions contre 4, et 23 temps contre 18, avec de grandes possibilités de résistance pour les Noirs. Il s'ensuit que, pour parvenir à aggraver la rupture d'équilibre qui existe à l'origine, le mécanisme de la solution sera long et complexe avant d'aboutir à la victoire des Blancs.



Auteur : G. POST

Solution : 19 (23) 10 suivi de trois variantes principales, où les réponses des Noirs sont pratiquement forcées :

- A - (29) 12 (40) 4 (21!) 16 (44) 22! (49) 7 (40) 1 (35) 17! (49) 21 (44) 6 (40 ou 35) 44 (49) 27 (21) 27 + (finale orthodoxe)
 B - (40) 45 (29) 4 (22) 18 (21!) 15 (34) 38 (26) 13! (31) 9 (37) 4 (39!) 36! (44) 40 (35) 33! (40) 36-47 (45) 50 B + (finale orthodoxe).
 C - (28) 4 (22) 18 (33!) 15 (39) 43 (40) 33 (21!) 12! (27) 7 (31 ou 32) 1 a (37) 45 (41) 23! (47) 43-38 ou 33-15 (36) 41 (47) etc., B +
 a - Dual par 43-39 etc., B + (finale semi-orthodoxe).

Nous laissons aux lecteurs le soin de résoudre les diverses sous-variantes qui viennent se greffer sur les coups forcés des Noirs. Quoique plus visibles, elles sont parfois orthodoxes. Il va de soi que chaque finale orthodoxe (hormis la variante principale A), est justiciable d'un supplément de points, comme indiqué à l'article III.

En ce qui concerne les caractères stratégiques, on remarquera qu'ils satisfont aux conditions définies à l'article IV :

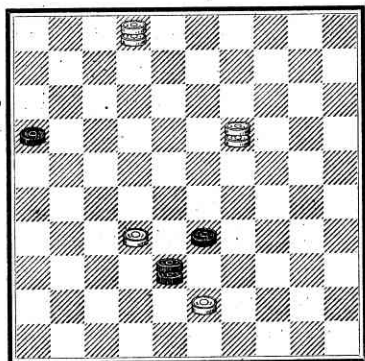
A - l'ensemble : toutes les pièces jouent au moins une fois dans une variante; la pièce 15 est appelée à jouer plus de trente fois dans l'ensemble des variantes.

B - l'étendue : si l'on marque toutes les cases occupées successivement sur le damier, par les Blancs et les Noirs, dans toutes les variantes et sous-variantes possibles, on constate que les pièces ont rayonné sur la quasi totalité du champ de bataille (à l'exception des cases 3 - 20 et 25).

C - la durée : en partant du début de la solution, les variantes A, B et C se prolongent respectivement sur 14, 15 et 16 temps. Dans chacune d'elles, le gain, quoique différent, est toujours obtenu "in extremis".

Remarque - Certains pourront objecter que le rayonnement des pièces est fonction de leur nombre, et que cette fin de partie ne couvre un grand champ que parce qu'elle dispose de huit pièces ?

C'est là une erreur ! A titre d'exercice, nous les engageons à étudier le rayonnement de la fin de partie stratégique la plus sobre qui soit : "David et Goliath", de E.J.B. van Vught (1889); B : 23; N : 5 et 6. Quand ils auront développé toutes les variantes, ils constateront qu'elles couvrent 44 cases du damier !



Pour la comparaison, nous présentons ci-contre une fin de partie "tactique".

Auteur : G. POST

Solution :

- 35 (21 f) A - B 11 (7) C 39 (44) 2 B +
 A - (27) 39 ou 11 B +
 B - (49) 7 suivi de 29 B +
 C - (49) 44 B +

On remarquera que la solution procède uniquement par des "coups" (prises obligatoires), auxquels les Noirs ne peuvent se dérober : il n'y a qu'un choix de prises pour eux, mais pas de manœuvres possibles.

Quoique toutes les pièces soient appelées à se déplacer (sauf le pion 32), elles n'ont qu'un faible rayonnement dans l'espace, et qu'une action très courte dans le temps.

Notons enfin que ce problème peut être transposé sur le damier canadien.

VI - CONCLUSION

Avec les indications qui précèdent, le problémiste et le critique possèdent désormais des données suffisantes pour juger, de façon objective, les qualités techniques

d'une fin de partie stratégique.

Les autres critères appartiennent au domaine subjectif. Ce sont :

A - le beauté des combinaisons, thèmes et motifs mis en oeuvre, en tenant compte de leur diversité.

Ce critère sera noté sur une échelle de 15 points.

B - la profondeur (ou difficulté) de la solution; en tenant compte de la pluralité des variantes; on appréciera également les fausses solutions, introduites par l'auteur pour égaler les recherches.

Ce critère sera noté sur une échelle de 15 points.

C - l'originalité de l'oeuvre, due à ses qualités d'invention en dehors des applications connues, ou à l'art avec lequel des idées anciennes sont exploitées et mariées.

Ce critère sera également noté sur une échelle de 15 points.

Le total des points possibles sera donc égal à 100 (plafond).

Georges POST (Lyon, février 1967)

AMIS PROBLÉLISTES, à vos marques ...

En application de l'article qui précède, j'organise un concours de fins de parties stratégiques, ouvert à tout problémiste ou joueur belge ou étranger.

Les finales présentées devront être inédites; elles comporteront 8 ou 9 pièces au total (pas de dame dans la position de départ). Les envois devront parvenir le 30 septembre au plus tard à mon adresse, 296, rue St Gilles, Liège, en quadruple exemplaire. Ils seront signés d'un pseudonyme ou d'une devise uniquement; les concurrents sont priés d'indiquer leurs noms, prénoms et adresses, sur un feuillet séparé. Afin d'éviter tout retard, je demanderai aux participants de porter la mention "concours de fins de parties" sur l'enveloppe contenant leur envoi.

Chaque concurrent peut présenter cinq finales maximum.

Afin de vous procurer un maximum de garanties, je demande aux meilleurs spécialistes mondiaux de constituer le jury; la composition exacte de ce jury sera publiée dans un prochain numéro.

Ceci dit, passons au côté agréable de la compétition. Si la participation au concours est absolument gratuite, par contre les ouvrages couronnés feront l'objet des prix ci-après :

1er prix : 400 frs belges

2me prix : 200 frs belges

3me prix : 100 frs belges

4me prix : 100 frs belges

5me prix : 100 frs belges

6me prix : 100 frs belges

7me au 16me prix inclus : un abonnement d'un an à "Blancs et Noirs".

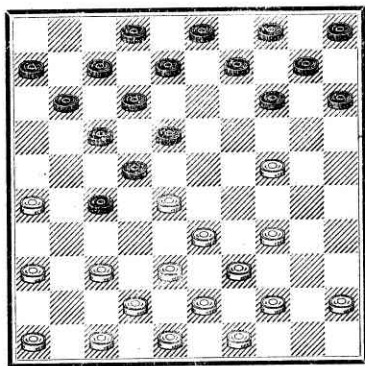
17me au 20eme prix : publications damistes diverses, au choix du concurrent.

Les compositions sélectionnées seront publiées à partir de février 1968. Sauf "démolition" le règlement des récompenses s'effectuera en mai 1968.

Les envois bénéficiant du plus strict anonymat, les membres du jury peuvent parfaitement concourir.

Une dernière recommandation : la date de clôture est irrévocablement fixée au 30 septembre à minuit, le cachet de la poste faisant foi pour les inévitables envois de dernière minute. Toute participation me parvenant après cette date sera annulée.

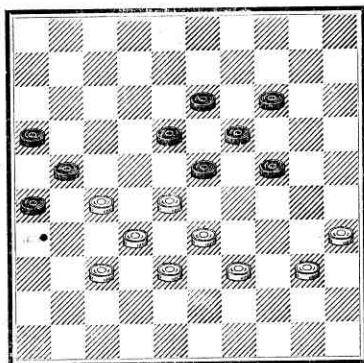
A tous, bon travail et bonne chance...



Début de partie joué par W. van Bouwel (Championnat d'Anvers 1967) :

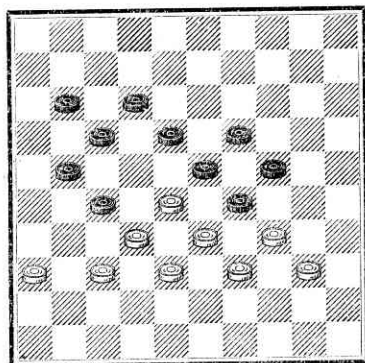
-
1. 34-29 16-21 2. 31-26 11-16 3. 39-34 7-11
 4. 44-39 1-7 5. 50-44 19-24 6. 32-28 18-22
 7. 37-32 14-19 8. 34-30 20-25 9. 29-20 25-14
 10. 30-24 19-30 11. 35-24 21-27 12. 32-21 16-27
 13. 40-34 13-18 14. 41-37 ? (diagramme) 27-32!
 15. 38-27 22-31 16. 36-27 17-22 17. 28-17 12-41
 18. 46-37 14-20!

sur 33-29 suit 18-23 gain d'un pion pour les noirs
 sur 34-29 (18-23) 29-18 (20-38) 42-33
 (8-13) les noirs gagnent également le pion



Fin de partie classique :

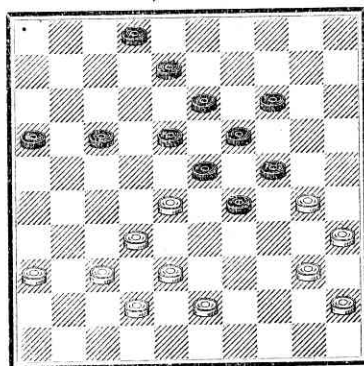
-
1. 14-20! 2. 40-34 (si 28-22 suivait 23-28!
 32-25 21-45 +)
 2. 20-25 3. 28-22 23-28! 4. 32-14
 (si 32-12 gain par 21-43! 39-48 24-30 35-24
 19-8)
 4. 21-41 5. 14-10 18-27 6. 33-28
 (si 10-5 gain par 41-46)
 (si 10-4 suivait 26-31 4-18 31-36 +)
 6. 41-46 7. 35-30 (si 10-4 suivait 46-45
 4-36 26-31! 36-30 25-32 gain)
 7. 46-5 8. 30-8 5-23!
 les blancs ont abandonné



Le maître parisien Henri Chiland est un brillant spécialiste des coups de début. Mais il excelle aussi dans les finales. Témoin cette merveilleuse conclusion de dernier acte baptisée par l'auteur "le coup d'éponge". Un mot qui évoque l'idée d'une fameuse disparition. Mais voyez plutôt :

- 36-31 (27-36) 37-31 (36-27)
 28-22 (17-37) 34-30 (24-44)
 33-42 (44-33) 38-27 +

Extrait d'une chronique de J. LECLAIRE (Nice)



Fin de partie Gibault - Banchereau (Challenge de Tours 14/5/1961)

Trait aux blancs qui exécutent le coup de dame gagnant :

- 28-22 (17-28 forcé) 40-34 (29-40)
 35-44 (24-35) 44-40 (35-44)
 43-39 (44-33) 38-29 (23-34)
 32-3

et les noirs perdent encore deux pions par la suite.