

Principes de base du jeu positionnel

Le développement

Le développement modèle d'une partie suit l'ordre suivant :

- Un ou deux coups de pion du centre ;
- Développement des pièces mineures ;
- Roquer, connecter les tours ;
- Déterminer un plan.

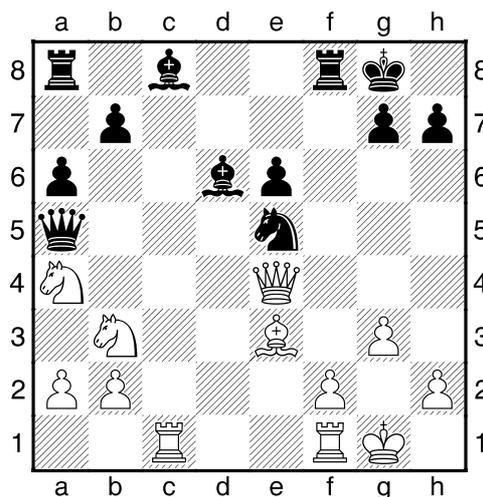
Il existe bien entendu de nombreuses exceptions à cette règle, mais le débutant ne devrait pas chercher à enfreindre ces règles. Même des joueurs « pseudo » expérimentés comme l'auteur de ces lignes ne devraient pas oublier de suivre cet ordre !

La partie suivante illustre à merveille les risques encourus par celui qui néglige ces principes. Les noirs suivent une ligne théorique considérée comme menant à une égalité approximative. Cependant cette ligne n'est pas évidente à jouer car il n'est pas facile pour les noirs de mettre toutes leurs pièces en jeu.

Calistri,Tristan (2279) – Bauduin,Etienne (2270)

FRA-chT2S 0203 France (11.3), 06.04.2003

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.Cc3 a6 6.Fe2 Dc7 7.0-0 Cf6 8.Fe3 Fb4 9.Ca4 0-0 10.c4 Fd6 11.g3 Cxe4 12.Ff3 f5 13.Fxe4 fxe4 14.c5 Fe7 Les noirs ont un pion d'avance mais de gros problèmes pour mettre leur Fc8 et leur Ta8 en jeu 15.Dg4 Ce5 16.Dxe4 d5 17.cxd6 Fxd6 18.Tac1 Da5 19.Cb3±



Les blancs ont récupéré leur pion et toutes leurs pièces sont mobilisées 19...Db4 [19...Dd5 20.Dxd5 exd5 21.Cb6 Fh3 22.Cxa8 Cf3+ 23.Rh1 Fxf1 24.Txf1 Txa8 25.Td1±; 19...Cf3+ 20.Rg2 Dh5] 20.Dxb4 Fxb4 21.Cb6+- Les noirs n'arriveront jamais à sortir leur Fc8 21...Tb8 22.Fc5 Fxc5 [22...Cd3 23.Fxf8 Cxc1 24.Txc1 Fxf8 25.Txc8 Txc8 26.Cxc8+-] 23.Cxc5 Td8 24.Tfd1 Te8 25.Ce4 Cf7 26.Tc7 Rf8 27.Tdc1 1-0

L'espace

Développer ses pièces est une chose encore faut-il savoir comment !

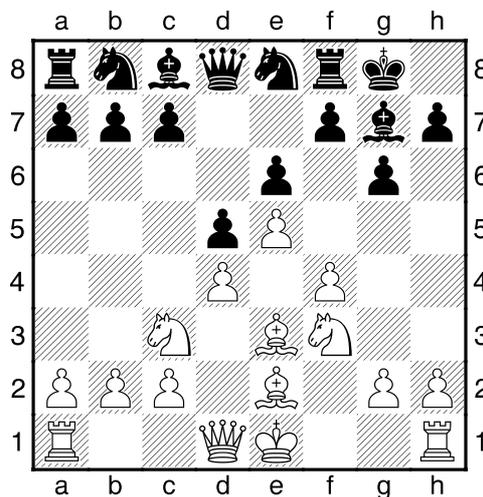
Les pièces doivent toujours être développées de façon à avoir un impact sur le centre : soit en occupant le centre, soit en mettant la pression sur une des cases centrales (ex : développement du fou en fianchetto.) Dans le cas contraire, l'adversaire risque de s'emparer du centre et d'obtenir un avantage d'espace décisif.

Dans les 3 parties suivantes, les noirs ne vont pas résoudre les problèmes centraux de manière correcte. Les blancs vont en profiter pour prendre un maximum d'espace.

Tarrasch,Siegbert – Charousek,Rudolf Rezsó

Nuremberg, 1896

1.d4 d6 2.e4 Cf6 3.Cc3 g6 4.f4 Fg7 5.Cf3 0-0 6.Fe2 d5 7.e5 Ce8 8.Fe3 e6



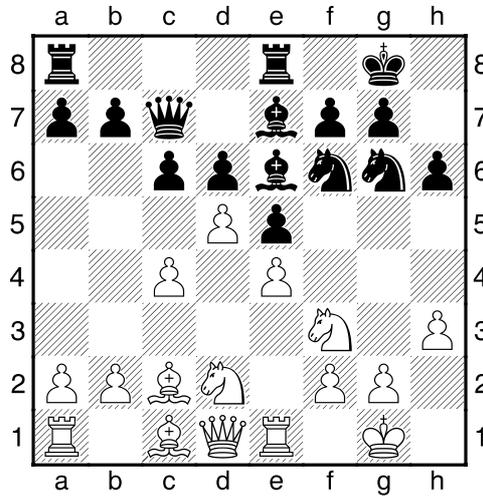
9.h4! Profitant du fait que le centre est totalement sous leur domination les blancs lancent une attaque à l'aile-roi **9...Cc6 10.h5 Ce7 11.g4 f5 12.hxg6 Cxg6 13.Fd3 h6 14.g5 Rh7 15.De2 Th8 16.Dg2 c5 17.gxh6** Les noirs abandonnent à cause de la variante 17... Fxh6 18.Dg5! **1-0**

En fait le problème des noirs est qu'ils ont cherché à mettre la pression sur le centre via le développement du fou en g7. Mais leur stratégie centrale n'est pas correcte car ne permettant pas de faire exploser le centre blanc. Meilleurs sont les plans à base de c5 ou de e5.

Kasparov, Garry (2545) – Giorgadze, Tamaz (2535)

URS–ch47 Minsk (1), 12.1979

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Fc4 Fe7 4.d3 Cf6 5.c3 0-0 6.0-0 c6 7.Fb3 Fe6 8.Fc2 h6 9.Te1 Cbd7 10.Cbd2 Dc7 11.d4 Tfe8 12.h3! Les blancs se préparent à gagner de l'espace 12...Cf8 13.c4 Cg6 14.d5

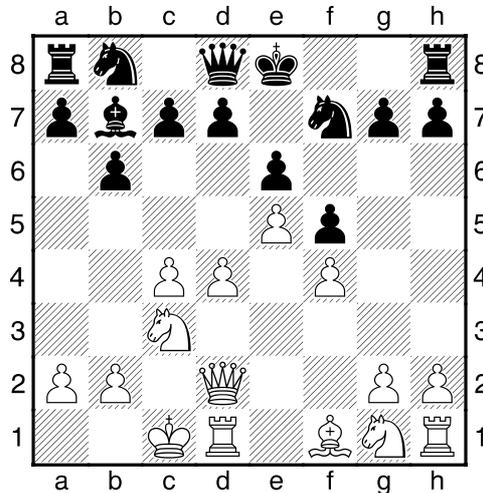


C'est maintenant qu'on s'aperçoit de l'importance de h3 14...Fd7 15.Cb1 Les blancs replacent leur cavalier 15...Ff8 16.Cc3 c5 ? Les blancs ont maintenant les mains libres 17.Fa4 a6 18.Fxd7 Cxd7 19.g3 Fe7 20.h4 Cf6 21.Ch2 Dd7 22.a4 Dh3 23.Df3 Dd7 24.a5 Cf8 25.Fd2 Tec8 26.Cf1 Cg4 27.Ca4 Fd8 28.Tec1 Tab8 29.b4! La poussée thématique dans ce genre de structure 29...cxb4 30.Fxb4 h5 31.Cb6 Fxb6 32.axb6 De7 33.Da3 Td8 34.f3 Ch6 35.c5 dxc5 36.Fxc5 Df6 37.Rg2 Te8 38.Fe3 Cd7 39.Tab1 De7 1-0

Karpov,Anatoly (2715) – Miles,Anthony J (2595)

Biel (9), 1992

1.d4 e6 2.c4 Fb4+ 3.Fd2 Fxd2+ 4.Dxd2 b6 5.Cc3 Fb7 6.e4 Ch6 7.f4 Les blancs prennent un maximum d'espace 7...f5 8.e5 Cf7 9.0-0-0



Le plan des blancs est clair : compléter son développement puis ouvrir le jeu à l'aile-roi.

9...g5 10.Cf3 Tg8 11.Fe2 Ca6 12.h3 gxf4 13.Dxf4 De7 14.g4 fxf4 15.hxf4 Cg5 16.d5 Cxf3 17.Fxf3 0-0-0 18.Th6 Tg7 19.Tf6 exd5 20.cxd5 Les blancs dominent complètement le centre. Les pièces noires ne trouvent dès lors pas de cases actives 20...Te8 21.g5 Rb8 22.Fh5 Teg8 23.Ff7 Tc8 24.e6 dxe6 25.dxe6 Cb4 26.a3 Cc6 27.b4 Df8 28.Cd5 Dd6 29.e7 Txf7 30.Txf7 De6 31.Tf8 Ce5 32.Txc8+ Fxc8 33.Df6 Dh3 34.Dxe5 Dxa3+ 35.Rd2 1-0