

La partie classique est la base du jeu de dames pour les débutants. La stratégie est la suivante : jouer de telle manière qu'en fin de partie, l'adversaire soit bloquer...

Avant de commencer à étudier la partie classique, il est indispensable de connaître tous les coups classiques (Coup Philippe, de Mazette, du Ricochet, de la Bombe, Coup Royal...).

Après avoir révisé certains coups classiques, nous nous intéresserons à l'aspect théorique de la partie classique

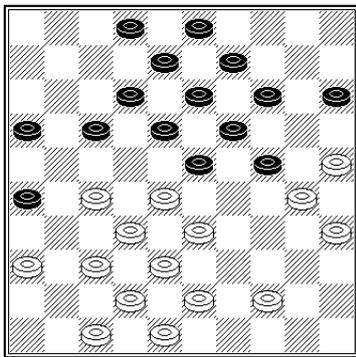
Pour cela, plusieurs points sont à étudier :

- La notion des temps d'avance et de retard
- Le gain de l'espace
- Contraindre l'adversaire à prendre des positions faibles en le forçant à jouer.
- Débordement sur l'aile gauche
- Empêcher l'adversaire d'être en classique car lorsqu'un seul est en classique, celui-ci a l'avantage
- Sortir de la partie classique à l'aide du pïonnage 33-29 24*22 27*29
- Et tant d'autres....

1. Diverses Combinaisons Classiques

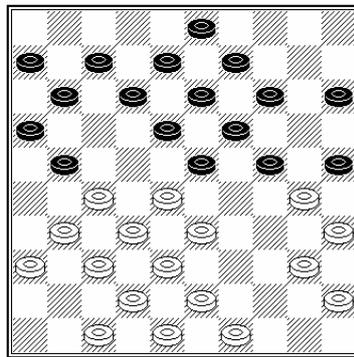
Le nombre de coup en parties classique étant assez important, nous nous sommes arrêtés sur divers mécanismes qui reviennent dans ce style de parties.

Je ne mettrai pas exceptionnellement les solutions des problèmes suivants car ces mécanismes et indispensable aux élèves et normalement assimilable par tous.



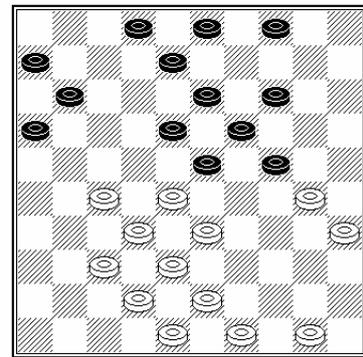
Trait aux Noir

La combinaison est-elle bonne ?



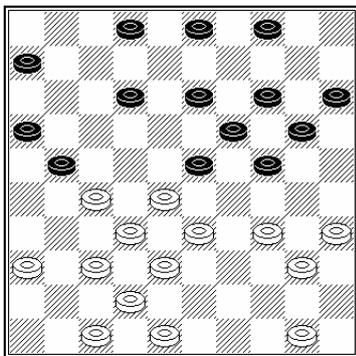
Trait aux Blancs

Le coup du croc

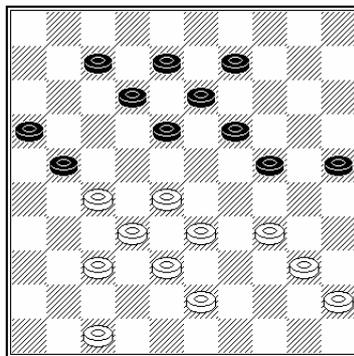


Trait aux Blancs

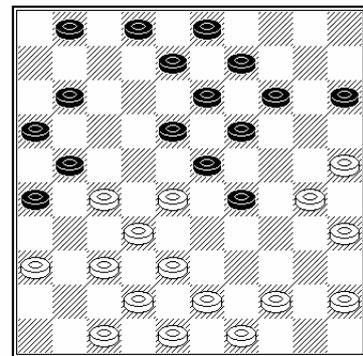
Le Coup Springer



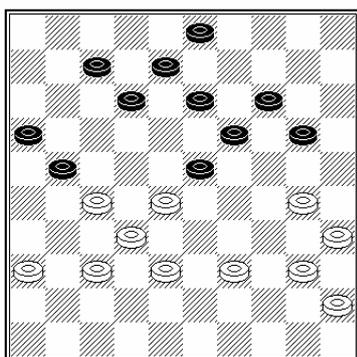
**(23-29) ?(24-30)
Trait aux Blancs**



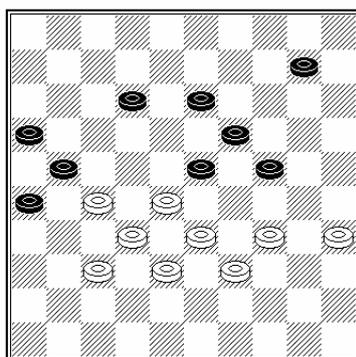
**Les noirs peuvent-ils répondre
(21-26) après 37-31**



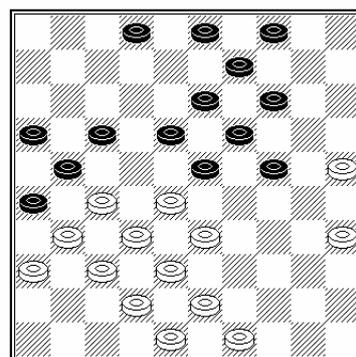
Trait aux Blancs



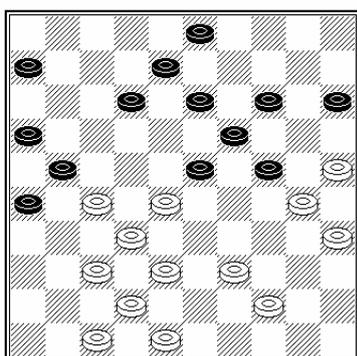
Trait aux Blancs



Trait aux Blancs



Trait aux Blancs



*Les noirs ont 2 temps d'avance.
Après le pionnage 37-31 suivi de
l'attaque 47-42, les blancs auront 8
temps d'avance.
Toutefois, le raisonnement est à revoir
pourquoi ?*

2. La notion des temps d'avance et de retard

Comme il l'a été précisé auparavant, une manière de prendre l'avantage dans la partie classique est d'avoir des temps de retard pour amener l'adversaire à se bloquer.

Une manière simple de le faire est de calculer les temps d'avance. Pour les calculer, il faut procéder de la façon suivante : un pion sur la ligne 1 vaut 1 pts, un sur la ligne 2 vaut 2 points, et ainsi de suite...

A la fin du calcul, le joueur ayant le total le plus élevé est le plus développé et ainsi risque dans une partie classique de se bloquer

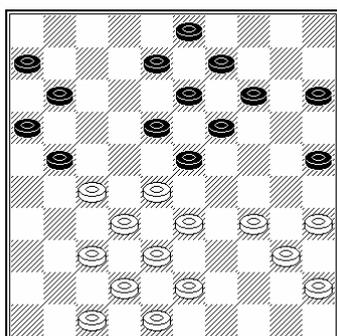
La seule manière d'augmenter ou de baisser ses temps est de pionner.

Bien sur, cette technique n'est valable que lorsque les 2 joueurs ont développé leur aile gauche.

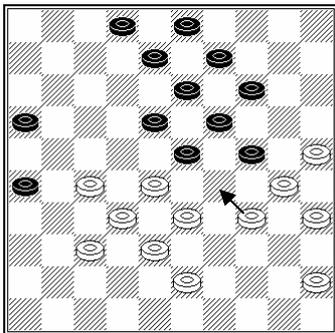
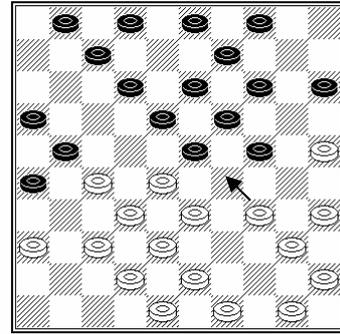
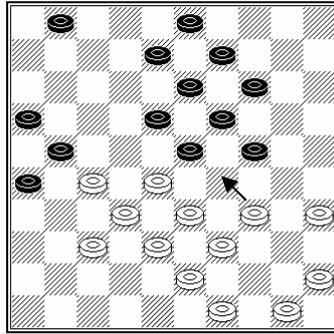
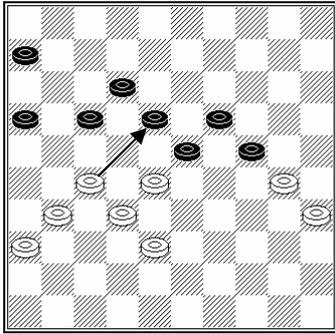
Toutefois, lorsque nous avons des temps d'avance, il ne faut pas pionner n'importe comment !!!!

Application :

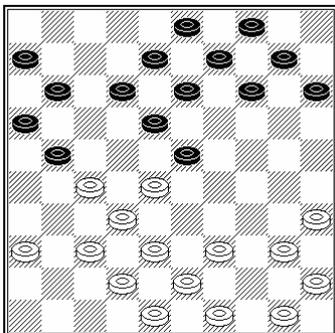
Calculer le nombre de temps pour les blancs et les noirs :



Ces pionnages sont-ils bons ou mauvais ?



L'attaque du pion central est-elle bonne ?



Réponse :

Sur le nombre de temps, les blancs ont 7 temps de retard (46 pour les noirs contre 36 temps pour les blancs).

Concernant les pionnages,

- le premier pionnage est bon car même si il nous fait prendre 1 temps, il permet d'éliminer 2 pions de l'aile gauche.
- Le second est mauvais car il fait gagner 2 temps, la plupart du temps, on préférera jouer 34-30.
- Le troisième pionnage est mauvais pour 2 raisons, il fait gagner 1 temps et en plus il favorise le développement de l'adversaire.
- Le dernier pionnage est bon car on arrive à un stade de la partie où il est nécessaire de perdre des temps et celui ci nous fait perdre 2 temps.

L'attaque du pion permet au noir de développer leur aile à moindre coût si il laisse pionner, tout en gardant une certaine maîtrise sur le centre.

3. L'occupation de la Case 26

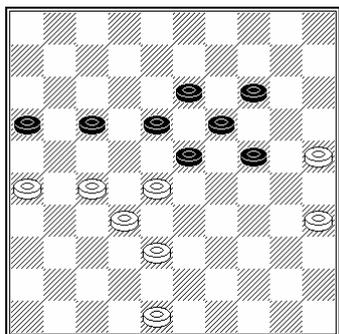
L'occupation de la case 26 peut être bonne mais aussi très néfaste pour les blancs. Il faut faire très attention lors de sa mise en place.

D'un côté, le pion 26 bloque le développement des noirs ce qui est une très bonne chose surtout en partie classique, mais d'un autre côté, si les noirs arrivent à former une colonne de pionnage (un trèfle) 6-11-16-17. Le pion 26 est un jouet pour l'adversaire.

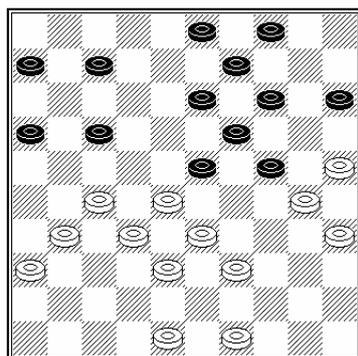
Ainsi, lors de sa mise en place il est préférable que l'adversaire ne puisse plus mettre un pion à 6 et ainsi former sa colonne de pionnage.

D'ailleurs, dans ce cas, dès lors que l'adversaire aura son pion en 26, les noirs n'auront qu'une envie, c'est d'enlever ce pion par exemple en pionnant par 17-21.

Dans la position suivante, le pion 26 est très fort puisqu'il va permettre de bloquer l'aile noir.



Par contre, sur la position suivante, l'occupation de la case 26 est impossible.



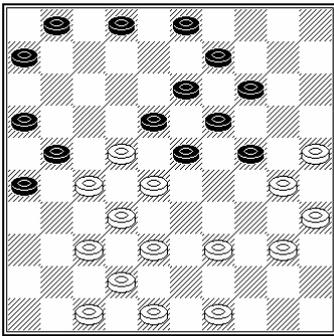
En gros, l'occupation de la case 26 est bonne si il n'est pas effectué trop tôt.

4. L'avancée GHESTEM

L'avancée Ghestem est un outil à ne pas oublier dans la partie classique. Certes, elle peut s'avérer risqué mais elle permet de limiter la marge de manœuvre de l'adversaire tout en augmentant la notre. Ainsi, l'adversaire cherchera lui à se donner une partie sur son autre aile.

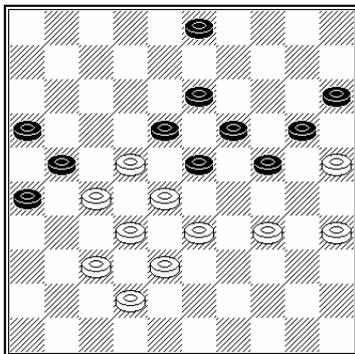
Il y'a une règle essentiel à savoir sur l'avancée Ghestem, qui consiste à jouer 28-22 suivi de 33-28, c'est qu'elle n'est possible que si le trèfle adverse 16-21-26 est formé.

Toutefois, dans des positions comme celles-ci, la montée Ghestem peut s'avérer critique puisqu'elle laisse l'opportunité de nombreuses combinaisons.



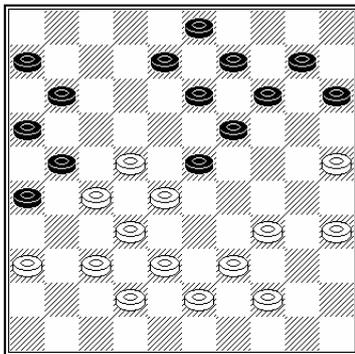
(26-31) 37x17 (6-11) 17x6 (16-21)
27x16 (18x27) 32x21 (23x45)

Trait aux Noirs



(26-31) 37x17 (24-30) 25x14 [sur
35x24 (19x39) 28x8 (39x48) 22x13
(3x43) 25x14 (48-26) 13-9 (26-37)...]
(19x10) 28x8 (30x48) 22x13 (3x43)

Trait aux Noirs



(15-20) n'est pas possible pourquoi ?

(15-20) ? 37-31 (26x48) 22-18 (13x42)
43-38 (42x33) 39x28 (48x30) 35x2

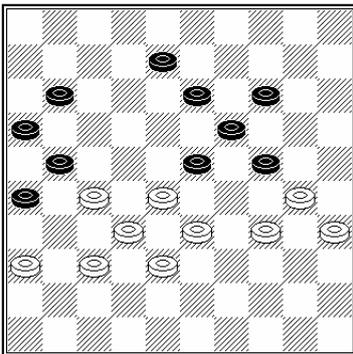
Trait aux Noirs

5. L'avancée 27-22

Après l'avancée Ghestem, l'avancée 27-22 est aussi une opportunité de gagner des temps et développer son aile gauche.

Deux possibilités s'offrent à nous pour installer ce pion, soit le pionnage par la flèche 36-31-27 soit directement par 27-22.

Toutefois, la défense de ce pion est problématique, il faut s'assurer de posséder assez de défense si les noirs attaquent le pion 22 et il faut regarder si le pionnage de ce pion par les noirs est bon ou mauvais.

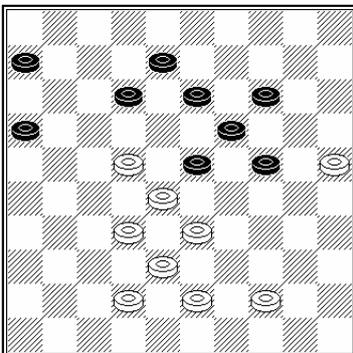


Trait aux Blancs

Quel est le meilleur coup sur les blancs ?

Diagnostic : les blancs ont un pion faible en 36.

Le meilleur coup possible est donc l'avancée 27-22 puisque le seul coup jouable pour les noirs 11-17. Ainsi, les blancs pourront avancer le pion 36 en 31 pour reprendre l'avantage dans la partie.



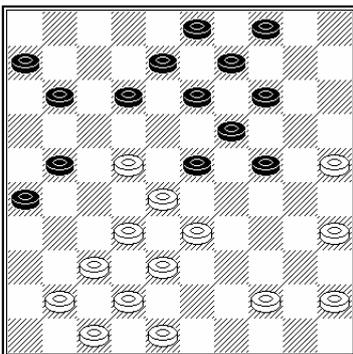
Trait aux Blancs

Après (12-18) 22-17 ! (18-22)

L'attaque du pion 22 est elle bonne ?

Non car s'en suit la combinaison 32-27 !
(23x12) 33-28 (22x33) 39x7

Une autre possibilité de se dégager pour les noirs est l'enchaînement du pion 22 par 12-17



Trait aux Noirs

Sur cette position quelle est le meilleur coup jouable pour les noirs ?

Sur (12-18) les blancs pionnerait par 41-36 37-31

Sur (11-17) les noirs auront l'avantage Mais le coup le plus sur reste 12-17 qui permet de gagner la pièce comment ?

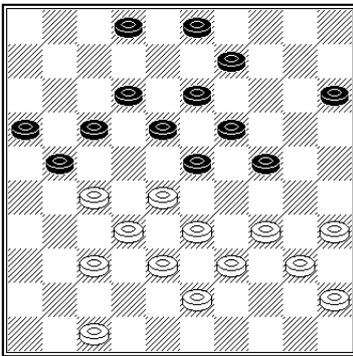
6. Le gain du centre

Afin de s'accaparer le centre, il existe plusieurs manœuvres parmi laquelle la création de la colonne 45-40-34. En effet, celle-ci permet le pionnage 34-29 (23x34) 40x20 (15x24).

- Efficacité lorsque la partie est avancée. En début de partie, il joue le jeu de l'adversaire puisque il permet de développer l'aile gauche adverse.
- Ce pionnage fait gagner 1 temps, il faut donc s'assurer que cette attaque ne s'enlisera pas et que l'adversaire ne puisse par réoccuper sa case centrale durablement.

Plusieurs plans d'attaque peuvent être associé à l'utilisation de la colonne 45-40-34 :

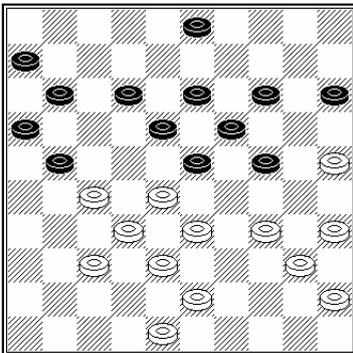
- Forcer l'adversaire à perdre des temps et s'imposer au centre
- Forcer l'adversaire à occuper la case 25 ou/et 35
- Occuper le centre par le pionnage 28-23



Trait aux Blancs

Les blancs jouent et gagnent

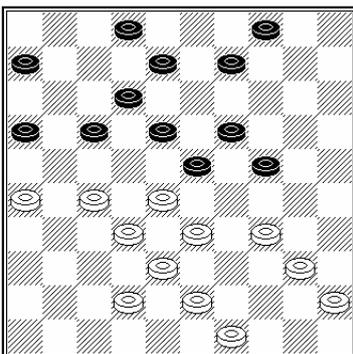
34-29 (23x34) 40x20 (15x24) 28-23
(18x29) 27-22 (17x28) 32x14 (9x20)
35-30 (24x35) 33x15



Trait aux noirs

Que jouez-vous ?

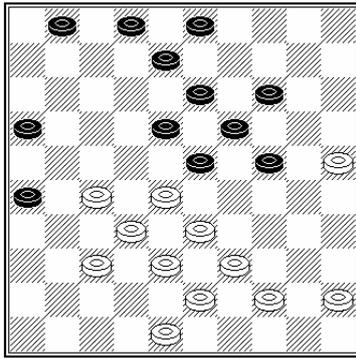
Il faut se résoudre à jouer (23-29) pas très attrayant mais sur (3-9) 25-20 (14x25) 27-22 (18x27) 33-29 (24x31) 43-39 (27x38) 35-30 (23x32) 39-33 (38x29) 34x3 (25x34) 3x8



Trait aux noirs

Comment vous défendez-vous ?

2 défenses à envisager mais seul le coup (9-13) est correct pour faire éventuellement le repli (13x15) car sur (4-10), suit 34-29 (23x34) 40x20 (10-15) 26-21 !! (15x24) 27-22 ! (18x27) 28-22 !! (17x28) 21x3

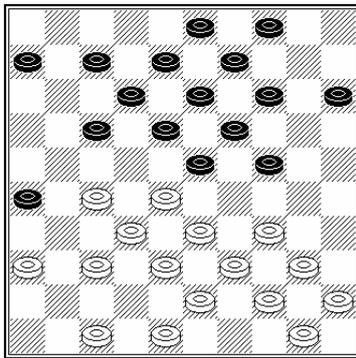


Trait aux noirs

Quelle est la meilleure défense ?

(3-9) ! Car les blancs ne peuvent plus faire la colonne de pionnage.

Sur 44-40 ? (24-29) 33x24 (19x30) 28x10(30-34)39x30 (9-14) 10x19 13x44



Trait aux blancs

Les blancs jouent et gagnent

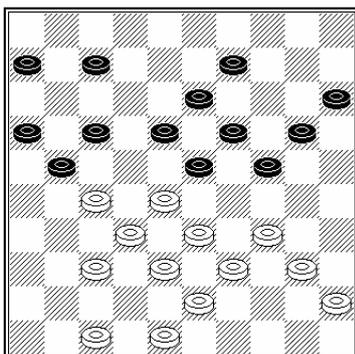
34-29 (23x34) 40x20 (14x25) [si (15x24) 28-23 (18x29) 37-31] 28-23 (18x29) 33x24 (19x30) 37-31 (26x28) 39-34 (30x39) 44x2

7. les forcings

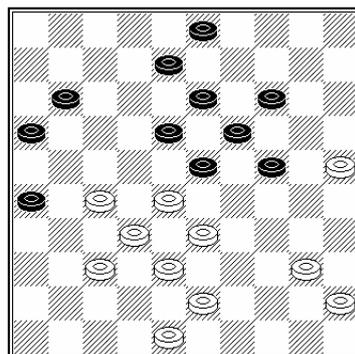
Forcer son adversaire à jouer est sûrement la manière la plus simple d'obtenir un avantage, car d'un côté on détruit son plan de jeu tout en consolidant le notre.

Pour obtenir le gain, le forcing est une des manières les plus efficaces, son objectif est simple, jouer un ou plusieurs coup sans que l'adversaire n'ait le choix de répondre et de contourner nos plans.

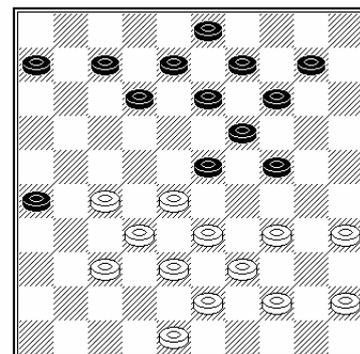
Vous trouverez ici quelques exemples de forcings rencontrés en partie classique :



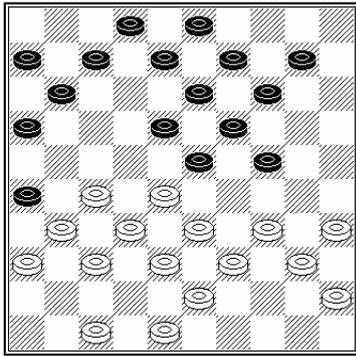
Trait aux Blancs



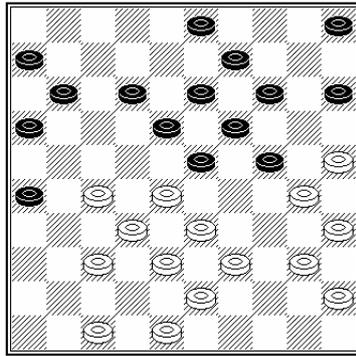
Trait aux Blancs



Trait aux Blancs



Trait aux Blancs



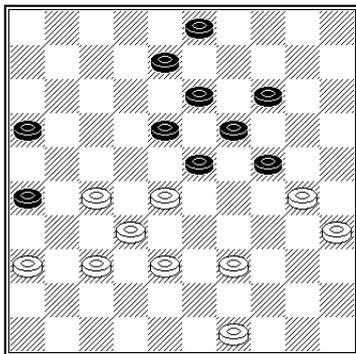
Trait aux Noirs
Partie Duploux – Lemaire M

8. les pions faibles

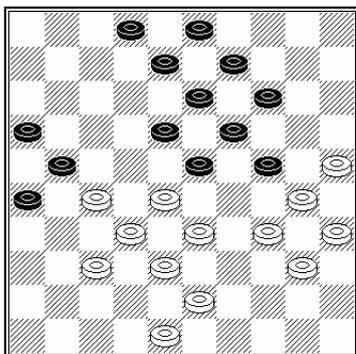
Une partie peut se perdre à cause des pions faibles, ceux sont les pions qui ne participent pas aux jeux.

Il existe trois positions extrêmement mauvaises :

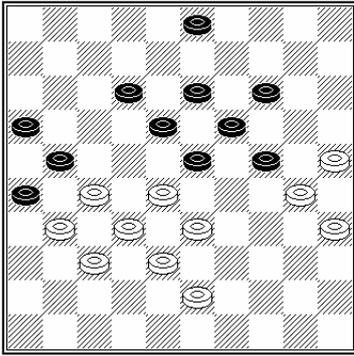
- le pion 36



- la position 25-30-34-35-40 sans pion 45 ou 50, les 5 pions ne pouvant plus rien faire.

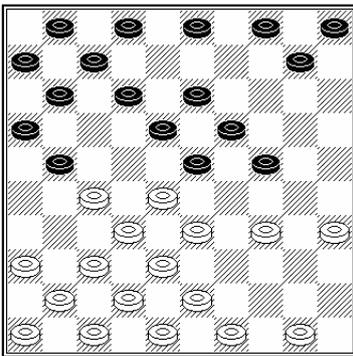


- la position 31-27 sans pion en 36



9. la Sortie de la classique

Une solution pour obtenir l'avantage en partie classique est de sortir de celle-ci. Voici un exemple, qui nous montrent comment sortir de la classique.

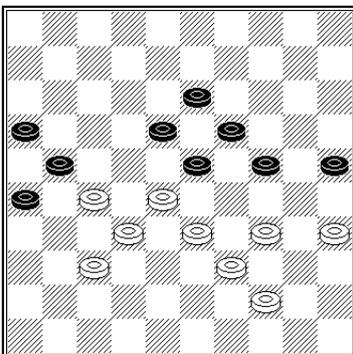


Les blancs sortent de la classique par :

*34-29 (23x34) 28-23 (19x39) 50-44
(39x50 32-28 (50x31) 37x39*

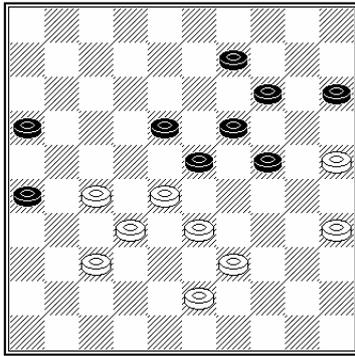
10. les Gambits

Les gambits ont pour but de surprendre l'adversaire en offrant un pion dans le but d'obtenir l'avantage dans la partie soit dans un but positionnelle, soit dans un but de débordement.



Trait aux Blancs :

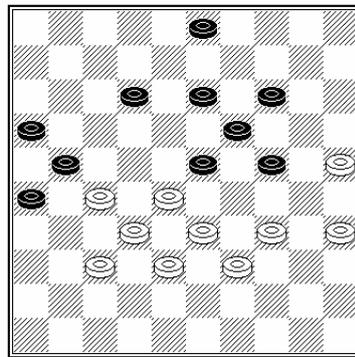
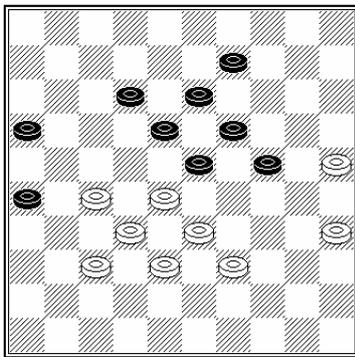
*35-30 (24x35) 44-40 (35x44) 39x50
Et les noirs malgré le pion en plus sont
en position perdante*



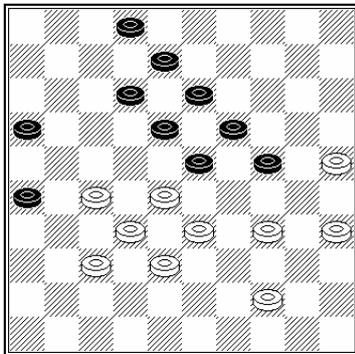
*Trait aux Noirs :
Comment obtenir la nulle ?*

(23-29) ! 43-38 (29-34) 39x30 (18-23)

En partie classique les gambits les plus courants sont les gambits commençant par perforer par 35-30 ou 20-25 :



Voici 2 exemples où les blancs jouent et gagnent.



Le gambit par 35-30 suivi de 25-20 est-il bon ?

Non, en effet, les noirs peuvent exécuter une manœuvre récurrente suite aux gambits le 2x2 par 19-24.

Conclusion :

La partie classique est sûrement l'un des style de partie les plus courant, de ce fait, il est important de connaître les bases et le schéma de jeu à envisager dans le déroulement de la partie.

Le résumé procurait par ce document ne montre pas toute les subtilité de la partie classique, il ne donne que quelques idées à exploiter et quelques combinaisons à connaître pour ne pas se faire avoir.

J'inviterais les joueurs à étudier les livres respectifs de Nicolas Guibert (« La partie Classique ») et de Philippe Jeanneret (« Jeu de dames Exercice de Style ») dans lesquels nous avons puisé mes informations.