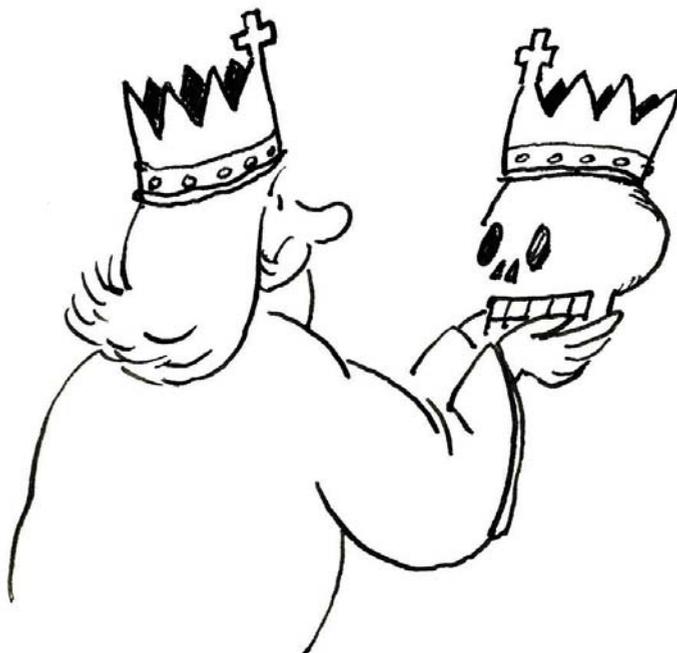


7. REQUIEM POUR INITIATIVES MINEURES



« Quand la crainte ne veille pas, il arrive ce qui était à craindre. » *Lao Tseu*

L'initiative est un dragon aux multiples têtes dont on ne sait pas laquelle va se retourner ni quelle sera la puissance du feu qui va en sortir. Le défenseur, tel le chevalier Saint Georges, devra couper toutes les têtes qui apparaissent devant lui avant qu'elles n'aient le temps de lui rouscir davantage la barbe. Mais il doit aussi anticiper le moindre mouvement de cou du gros animal. Inutile de vous dire que

le combat est assez inégal. Même quand le dragon est de petite taille, peu de chevaliers ont l'habileté et la lucidité nécessaires à ces joutes. Il faut dire que la formation initiale de la plupart d'entre eux ne comprend pas de module spécial « lutte anti-dragon ». C'est, en partie sans doute, ce qui explique leur trouille bleue à l'idée de rencontrer cet animal. Et cette peur est la cause d'une bonne partie des comportements irrationnels qu'ils adoptent en sa présence. Mais parfois, c'est aussi simplement qu'ils ne veulent même pas le regarder.

Pas plus qu'eux, je crains, chers lecteurs, que vous ne soyez prêts à affronter les situations défensives les plus simples. Je crois, dans ces conditions, qu'il n'est pas inutile de clore cet ouvrage en vous interprétant le « Requiem pour initiatives mineures » afin que vous puissiez le mettre aussi à votre répertoire.

Parlons tout d'abord de la posture du défenseur.

En premier lieu, il importe que le défenseur reste calme et attentif en toutes circonstances. Ne pas avoir le trait ne doit pas le faire paniquer. Il doit savoir accueillir les menaces adverses avec circonspection pour les évaluer à leur juste force, sans les exagérer mais sans non plus les minimiser. Le défenseur doit avoir le sens de la prophylaxie pour désamorcer le plus possible de ces menaces avant même qu'elles n'existent. Il ne doit donc pas être égocentré. Mais, s'il doit être lucide et attentif aux menaces de l'adversaire, c'est aussi pour comprendre celles qui arriveront quand même. Il doit regarder franchement le danger auquel il va devoir faire face et aller au bout des calculs.

Quand il devra chercher les pointes défensives qui vont faire capoter les attaques adverses, cette première attitude va se combiner à une deuxième tout aussi importante.

Cette deuxième posture défensive consiste à garder intacte son envie d'aller toujours vers l'avant. Cette volonté de régénérer sans cesse l'activité ne doit jamais le quitter. Le défenseur doit rester volontaire

et être prêt à rendre coup pour coup. Tout d'abord pour trouver les contre-menaces qui vont gêner l'adversaire dans l'exécution des siennes. Mais aussi et tout simplement pour reprendre le trait et lancer une contre-attaque dès que les circonstances le permettront. Pour cela, il faudra qu'il s'efforce de garder ses pièces coordonnées et qu'il échange celles de l'adversaire les plus dangereuses. Éventuellement, il faudra qu'il rende une partie du matériel acquis, voire même qu'il en sacrifie lui-même. Le défenseur se donnera des raisons de se battre, il gardera en tête les objectifs matériels, positionnels ou dynamiques qui lui permettront de gagner une fois les menaces adverses repoussées. En résumé, le défenseur ne doit pas être soumis et passif mais rester à l'affût.

Deux techniques de défense

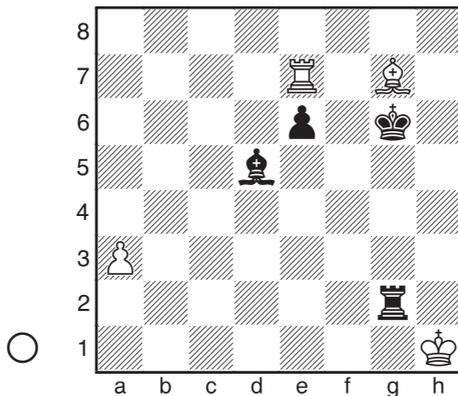
Avant de vous montrer des exemples illustrant les attitudes décrites, je voudrais vous présenter deux thèmes de défense qu'il me semble utile de maîtriser.

1) « L'attaque de la pièce arrière »

Cette technique se retrouve dans de nombreuses parties et peut se résumer à un simple dialogue intérieur. À la question : « Comment puis-je me défendre contre un échec à la découverte ? », le bon réflexe

défensif doit être de répondre par : « En attaquant la pièce arrière ! »

Étude de G. Rinder 1995.



Les Blancs jouent et font nulle.

1. ♖xe6+!

Commence habilement par une déviation du défenseur du Fou. Il est impossible d'attendre simplement puisque sur 1.a4? ♖h5 les Blancs ne savent déjà plus où cacher leur Tour.

1... ♗xg7 2. ♖d6

Tout le jeu consiste à attaquer ce Fou sans se faire prendre par la Tour noire. Pour cela, la Tour blanche se met à l'ombre derrière le Fou.

Si 2. ♖e5? ♖g5+ -+.

2... ♗a8 3. ♖d8

Après 3. ♖a6? ♗f3 4. ♖a7+ ♖f6 5. ♖a6+ ♖f5 6. ♖a5+ ♖f4 7. ♖a4+ ♖g3, les Blancs se font mater.

3... ♗e4 4. ♖d4!

L'attaque par l'autre côté, 4. ♖e8?, permet aux Noirs de cacher leur Fou par 4... ♗f3! 5. ♖e3 ♗d5 6. ♖e7+ ♖f6 7. ♖d7 ♗f3 8. ♖d3 ♗a8 9. ♖d6+ ♖e5 10. ♖a6 ♗f3-+.

4... ♗f3 5. ♖d3

C'est encore l'unique attaque salvatrice.

5. ♖f4? ♗d5 6. ♖f1 ♖h7 (6... ♗a8? 7. ♖g1=)

7.a4 ♖h6 et les Blancs devront bientôt écarter leur Tour et lui dire adieu !

5... ♗c6 6. ♖d7+ ♖g8 7. ♖c7!

7. ♖d8+? est l'échec de trop : 7... ♖f7!

8. ♖c8 (8. ♖d7+ ♖e6 9. ♖c7 ♗d5-+)

8... ♗f3!

9. ♖c3 ♗a8 10. ♖c7+ ♖e6 11. ♖a7 ♗f3-+.

7... ♗d5 8. ♖c5!

La Tour reste à l'ombre du Fou.

C'est encore la même manœuvre sur

8. ♖d7? ♗f3 9. ♖d3 ♗c6 10. ♖d8+ ♖f7

11. ♖c8 ♗f3 12. ♖c3 ♗a8 et les Blancs ne

peuvent plus attaquer le Fou par l'arrière.

Il ne reste plus que 13. ♖c7+ ♖e6 14. ♖a7

♗f3-+.

8... ♗e4 9. ♖c4!

9. ♖e5? a un petit air de déjà-vu après

9... ♗c6 10. ♖e8+ ♖f7 11. ♖c8 ♗f3 etc.

9... ♗f3 10. ♖c3!

10. ♖f4? ♗c6 11. ♖f1 ♖h7-+.

10... ♗b7 11. ♖c8+ ♖h7

Le seul coup pour parer 12. ♖c7+. Il

libère, malheureusement pour les Noirs,

toutes les cases de la 8^e rangée et la nulle

est maintenant assez évidente.

12. ♖b8 ♗f3 13. ♖f8 ♗e4 14. ♖e8 ♗d5

15. ♖d8 ♗c6 16. ♖c8 ♗b7 17. ♖b8 ½-½

2) « La défense anticipe et déplace l'attaque »

L'idée est simple et peut être appliquée

fréquemment, mais peu de joueurs la maî-

trisent. Plutôt que de rester à un coup de

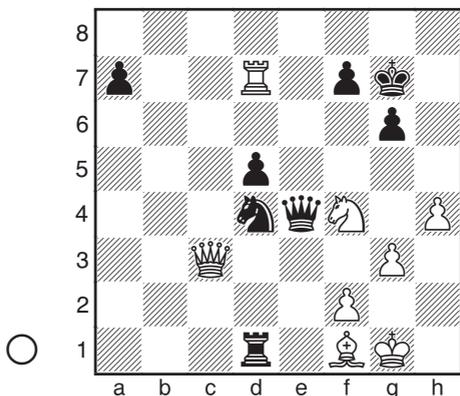
fusil de l'attaquant, le défenseur se recule

d'un pas. Pour l'atteindre, l'attaquant est

obligé de s'avancer et prête le flanc à une contre attaque. Des exemples valent mieux qu'un long discours :

TOPALOV **KASPAROV**

Varna 1998



Une gaffe célèbre. Topalov a joué le direct **47. ♖xd5??** et s'est fait mater après **47... ♜xf1+!** (0-1).

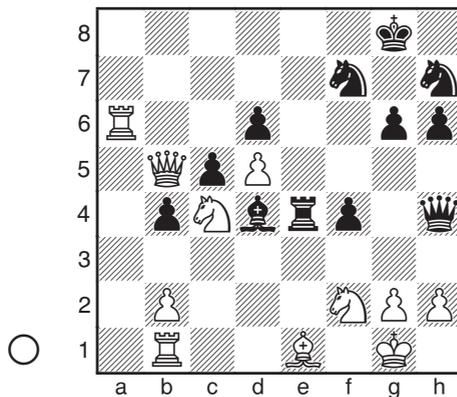
Parmi les différents coups gagnants possibles, il aurait pu, par **47. ♘h2!**, jouer « la défense anticipe et déplace l'attaque ». Après **47... ♜xf1**, le déplacement de la Tour permet d'exécuter les Blancs par **48. ♙xd4+!**+, la Tour noire ayant quitté son poste.

« La défense anticipe et déplace l'attaque » est une forme de prophylaxie active. Une fois la pièce d'attaque déplacée, le défenseur peut s'organiser grâce aux cases libérées.

Voyons deux autres exemples, pour bien cerner les contours de cette technique :

MASTROVASILIS **SKEMBRIS**

Ano Liosia 1995



Les Noirs menacent **31... ♜xe1+ 32. ♜xe1 ♜xf2+ 33. ♘h1 ♜xe1#**. Et sur **31. ♜a1?** suit **f3! 32.g3 ♙h3-+**.

31. ♘f1?

Choissant de traverser sous les bombardements, mais l'aile dame n'est pas un havre de paix non plus. Il fallait, par **31. ♘h1!**, choisir « La défense anticipe et déplace l'attaque » et après :

- **31...f3 32.g3+**- maintenant que le Cavalier n'est plus cloué.

- **31... ♜xe1+ 32. ♜xe1 ♜xf2 33. ♜e8+!** (le plus simple, maintenant que l'attaque est déplacée et que la Tour a disparu) **33... ♘f8 34. ♜e2+**-.

31... ♜xe1+ 32. ♘xe1 ♜xf2+ 33. ♘d1 ♜f1+ 34. ♘c2 b3+! 35. ♜xb3 ♜e2+ 36. ♘c1 ♜f1+ 37. ♘c2 ♜e2+ 38. ♘c1 et au lieu de **38... ♘e3+?** (0-1 au 74^e coup), les Noirs auraient pu gagner immédiatement par **38... ♘e5!-+**.