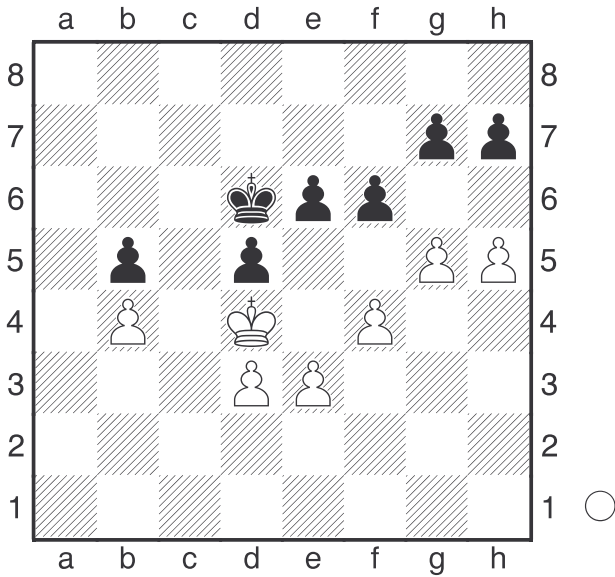


Coupe 2000 04.05.2008  
[,YB]

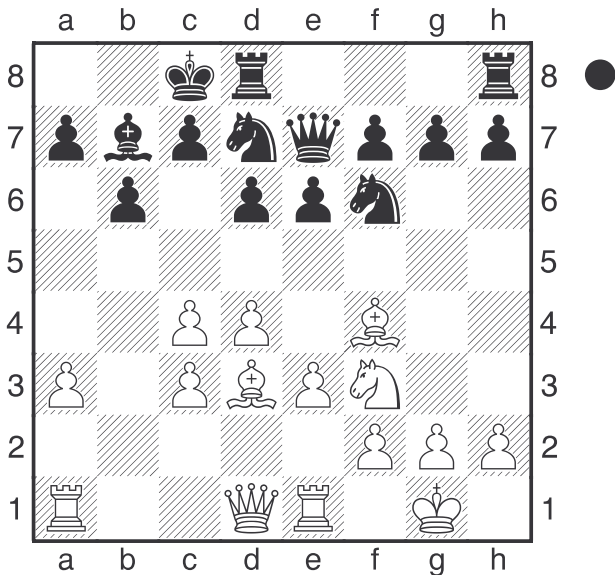
Diagramme



Les blancs jouent et gagnent.

Dahrous, F 1890  
 Gazen, Rémi 1580  
 Coupe 200 04.05.2008  
 [,YB]

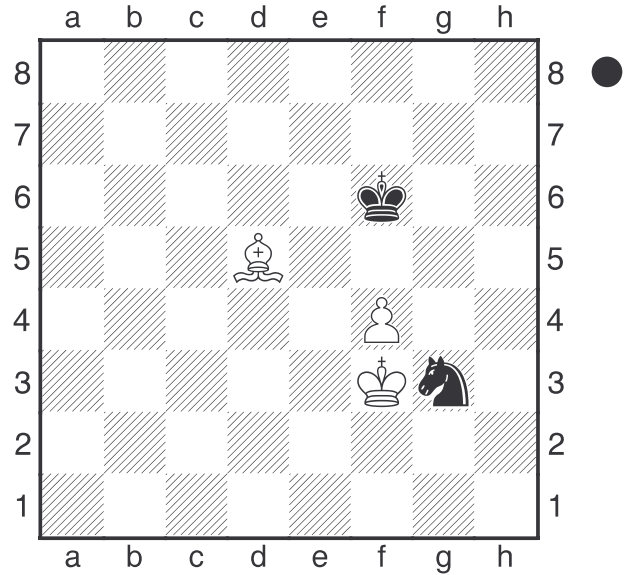
Diagramme



Les noirs jouent et gagnent une pièce.

Dahrous, F 1890  
 Gazen, Rémi 1580  
 Coupe 2000 (2) 04.05.2008  
 [,YB]

Diagramme



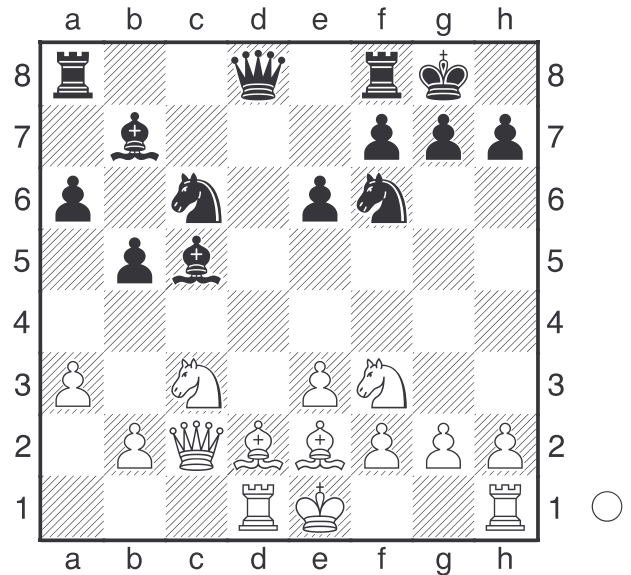
Les noirs jouent et font match nul.

Tholaz 1696  
 Schechtman, Shollom 1480  
 Coupe 2000 04.05.2008  
 [,YB]

Diagramme

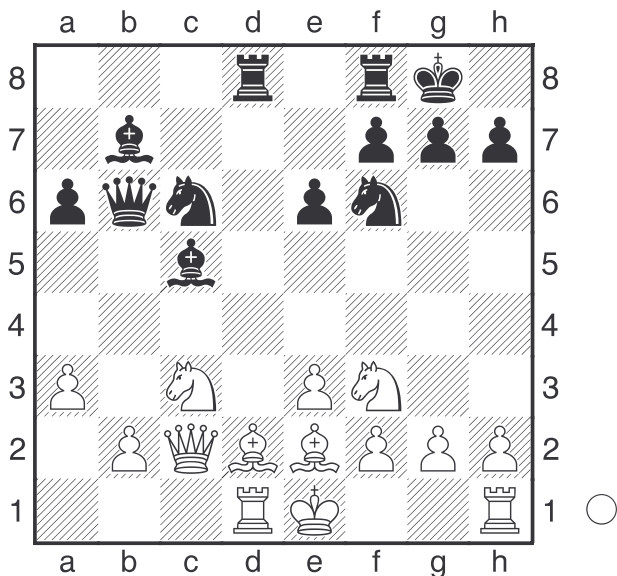
(Diagramme)

Les blancs jouent et gagnent du matériel.



**Tholaz** 1696  
 **Schechtman,Shollom** 1480  
 Coupe 2000 (2) 04.05.2008  
 [,YB]

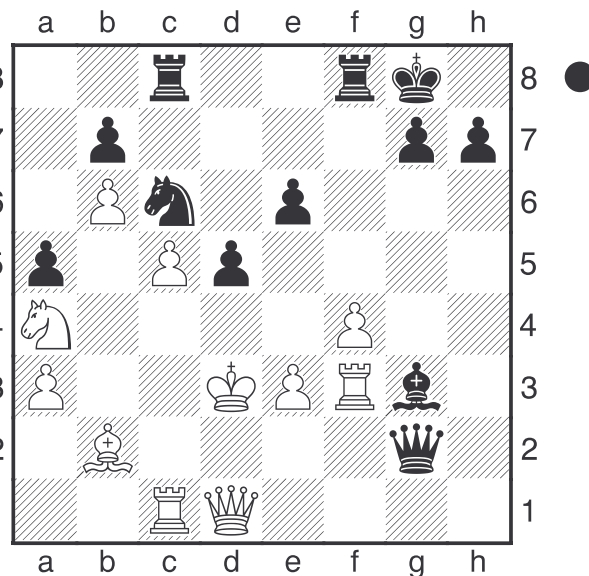
Diagramme



Les blancs jouent et gagnent une pièce.

**Wavresky** 1810  
 **Leconte,Roman** 1690  
 Coupe 2000 04.05.2008  
 [,YB]

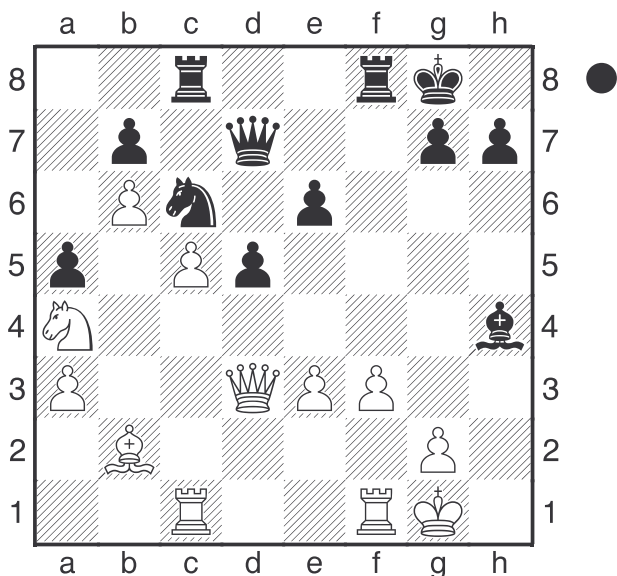
Diagramme



Que doivent jouer les noirs ?

**Wavresky** 1810  
 **Leconte,Roman** 1690  
 Coupe 2000 04.05.2008

Diagramme



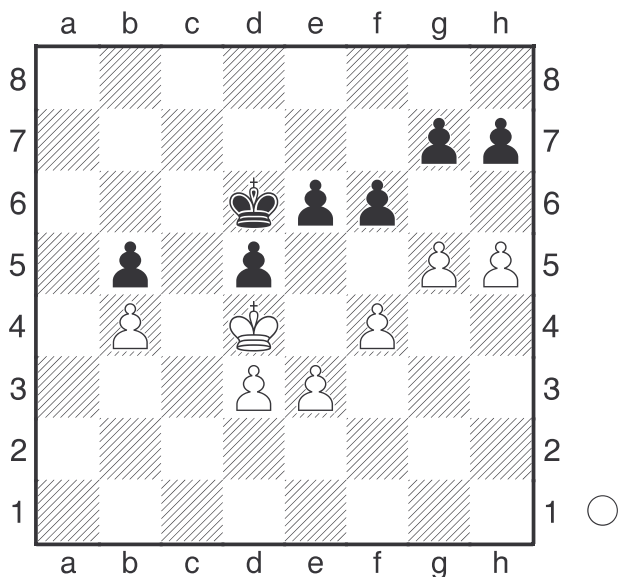
Que doivent jouer les noirs ?

**Rémi,Gazen** 1890  
 **Ribou,Jacques** 1580  
 Coupe 2000 solution 04.05.2008  
 [,YB]

Diagramme

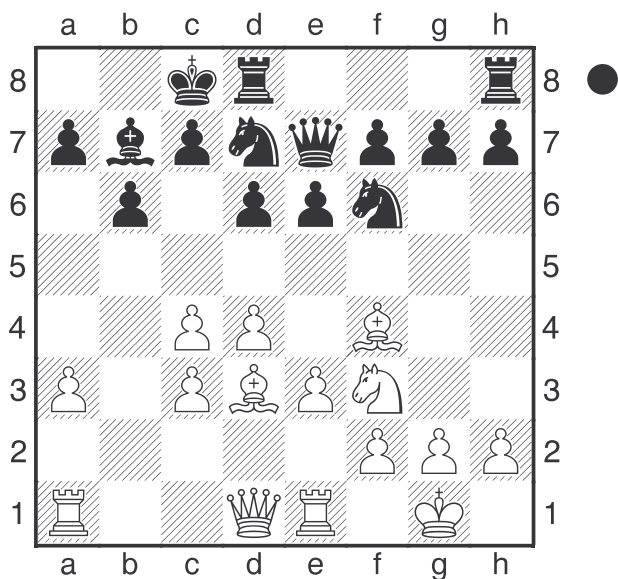
(Diagramme)

Les blancs jouent et gagnent. **43.h6 gxh6**  
**44.gxf6 h5** [44...Rd7 45.e4 dxe4 46.dxe4 Re8 47.e5 Rf7 48.Re4 Rf8 49.f5 exf5+ 50.Rxf5 Rg8 51.Rg4 Rf8 52.Rh5 Rg8 53.Rxh6 Rh8 54.e6 et gagne.] **45.e4 h4**  
**46.Re3 h3 47.Rf3** et les blancs gagnent.



**Dahrous,F** **1890**  
 **Gazen,Rémi** **1580**  
 Coupe 2000 solution 04.05.2008  
 [,YB]

Diagramme

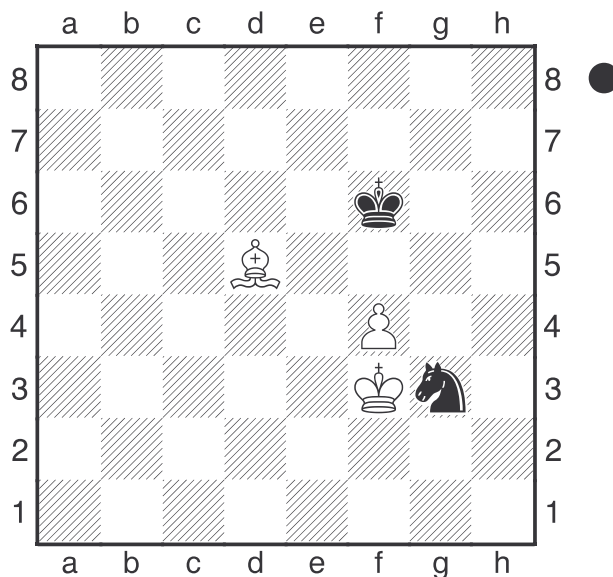


Les noirs jouent et gagnent une pièce. 11...e5  
 12.dxe5 dxe5 13.Fg3 e4

**Dahrous,F** **1890**  
 **Gazen ,Rémi** **1580**  
 Coupe 2000 (2) solution 04.05.2008  
 [,YB]

Diagramme

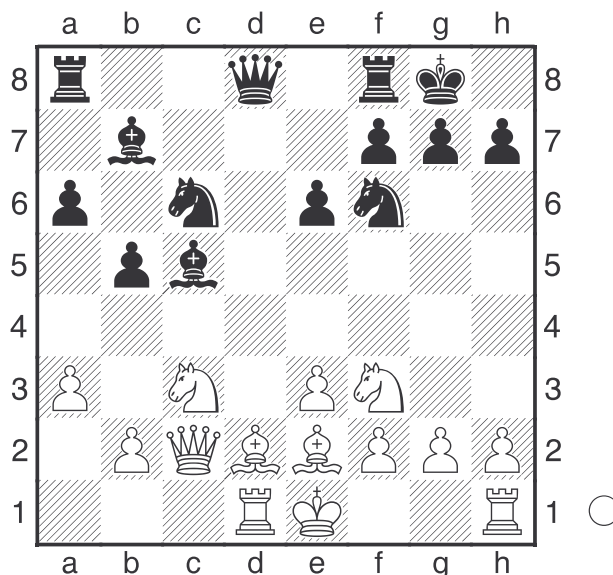
Les noirs jouent et font match nul.



Le roi noir ne peut plus être délogé et il ne reste plus qu'à sacrifier le cavalier sur le pion, la finale étant alors nulle. 65...Ch5 66.f5 Cg7 67.Fe4 Cxf5 68.Fxf5 Rxf5

**Tholaz** **1696**  
 **Schechtman,Shollom** **1480**  
 Coupe 2000 solution 04.05.2008  
 [,YB]

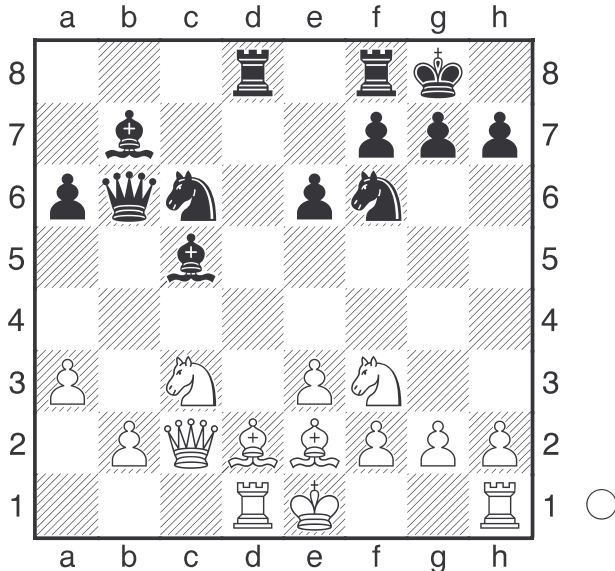
Diagramme



Les blancs jouent et gagnent du matériel.  
 13.Cxb5 axb5 14.Dxc5

**Tholaz** **1696**  
 **Schechtman,Shollom** **1480**  
 Coupe 2000 (2) solution 04.05.2008  
 [,YB]

Diagramme



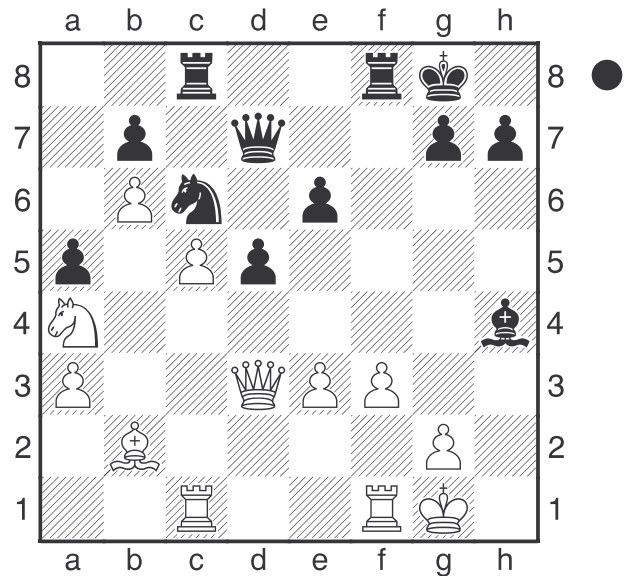
Les blancs jouent et gagnent une pièce.  
**15.Ca4** puis prise du Fc5.

**Wavresky** **1810**  
 **Leconte,Roman** **1690**  
 Coupe 2000 solution 04.05.2008  
 [,YB]

Diagramme

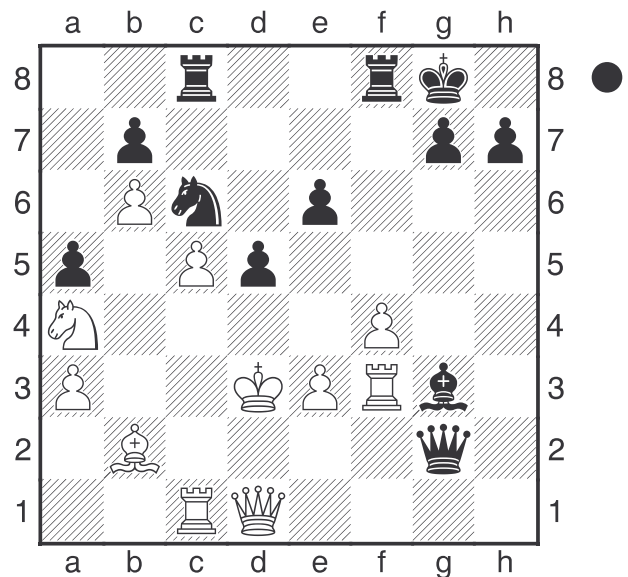
(Diagramme)

Que doivent jouer les noirs ? **23...Fg3**  
 L'idée est de faire un réseau de mat pour jouer De7 et Dh4. Il est difficile pour les blancs de s'opposer à ce plan.



**Wavresky** **1810**  
 **Leconte,Roman** **1690**  
 Coupe 2000 solution 04.05.2008  
 [,YB]

Diagramme



Que doivent jouer les noirs ? **29...e5**  
 avec l'idée de finir l'ouverture de la position et de faire jouer le Cc6 et la Tf8.