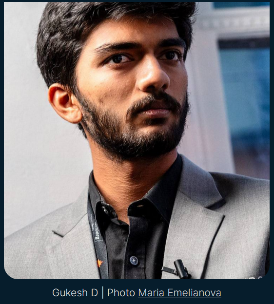
Une image contenant Visage humain, personne, habits, capture d’écran

Description générée automatiquement



Une image contenant Visage humain, personne, sourire, habits

Description générée automatiquement

**Blancs** : Gukesh Dommaraju (Inde), numéro 5 mondial et Elo : 2783 points)

**Noirs**: Ding Liren (Chine), numéro 23 mondial et Elo : 2728 points)

{Peter Leko, quelques minutes avant le début de la treizième partie : « J'ai l'impression qu'il y a une pression énorme sur Gukesh. »} **1. e4 e6** {Et bien voilà, nous avions tout faux, Gukesh joue le pion du Roi et Ding ose répondre à nouveau par « la partie du Pion du Roi un pas », alors qu'il est évident que l'Indien doit être hyper-préparé.} **2. d4 d5 3. Nc3 Nf6 4. e5** {La variante Steinitz de la défense Française, jouée la première fois dans la partie Alexander McDonnell 0-1 Louis Charles Mahe De Labourdonnais, Londres 1837, repris ensuite par William Steinitz à partir de 1873.} **Nfd7 5. Nce2 c5 6. c3 Nc6 7. a3** {La préparation de l'Indien. Rien d'extraordinaire, mais force les Noirs à comparer les nuances avec l'ordre des coups habituel.} ({On joue surtout} **7. Nf3 Be7** {et seulement maintenant} 8. a3 O-O 9. Nf4 Qa5) 7... Be7 {Après 17 minutes.} **8. Be3** $5 {Une nouveauté jouée a tempo par Gukesh, qui plonge Ding dans une profonde réflexion.} **Nb6** $5 {Après 37 minutes et des pendules à 1 h 58 - 1 h 04.} (8... O-O $6 {serait mauvais à cause de} 9. Nf4 $1 {et les Noirs ne peuvent plus attaquer le centre blanc par ...f6.}) ({Sesse.net aurait joué la ligne} 8... cxd4 9. cxd4 b5) **9. Nf4** {En à peine 3 minutes.} **cxd4** ({Selon Étienne Bacrot, un meilleur plan consistait en} 9... Bd7 10. Nf3 c4 11. h4 h6 12. g3 Na5 13. Bh3 Ba4) **10. cxd4 Nc4** $5 {Les machines n'aiment pas du tout le plan du Chinois, même s'il oblige l'Indien a, enfin, réfléchir.} 11. **Bxc4 dxc4** {Malgré le clair avantage accordé par la machine, Peter Leko souligne que la position est à double tranchant, dans laquelle les Blancs doivent jouer très activement pour démontrer un avantage.} **12. Nge2** $5 ({Le plus précis était le classique} 12. Qg4 {mais apparemment Gukesh n'a pas aimé} Qa5+ 13. Bd2 Qb6 {[%csl Rb2,Rd4]}) 12... b5 {La position est assez facile à comprendre maintenant : les Blancs doivent jouer sur la poussée d5 et/ou sur l'aile-Roi, le jeu des Noirs se trouve à l'aile-Dame.} (12... f6 {était une alternative intéressante.}) **13. O-O O-O 14. Nc3** {Après 15 minutes. Le seul coup pour conserver un léger avantage.} **Rb8** {En 55 secondes. 1 h 25 - 0 h 48. Susan Polgar : « Le schéma selon lequel Ding passe beaucoup de temps sur l'ouverture et Gukesh ralentit en milieu de partie se poursuit. »} **15. Nh5** {Après 8 minutes et 24 secondes et la menace de gagner par 16.Dg4.} **f5** {Justement pour empêcher la Dame blanche de se rendre en g4, mais il faut calculer la prise en passant en f6. MI Jovanka Houska : « Les Noirs ont tous les atouts à long terme ; si Gukesh ne cherche pas à poser de problèmes, Ding sera mieux ». — GM David Howell : « Si nous retirions les Dames de l’échiquier les Noirs auraient sans aucun doute l'avantage grâce à leur majorité sur l'aile-Dame ».} ({Un autre plan était selon l'ordinateur} 15... Kh8 16. Qg4 Rg8) **16. exf6** {Après 20 minutes. La suite est plus ou moins forcée.} **Bxf6** {« Même dans le feu de la bataille du milieu du jeu, le maître doit toujours garder à l'esprit les contours d'une éventuelle finale. » David Bronstein (1924-2006)} 17. Qf3 $6 {Cette réflexion de 13 minutes de Gukesh à ce moment-là est non seulement étrange, mais le coup est douteux. L'Indien a rattrapé le Chinois à la pendule avec 43 minutes chacun.} ({La prise du Fou en f6 était la seule continuation logique.} **17. Nxf6+ Qxf6 18. d5 exd5 19. Qxd5+ Qe6 20. Rfd1 Qxd5 21. Rxd5 a6 22. Rc5** {et les Blancs sont un peu mieux.}) (17. Qg4 $6 {n'était pas bon à cause du simple} e5 $1) 17... Qe8 $5 {Une réponse inattendue, mais pas mauvaise pour autant. Peter Leko : « En fait, plus je regarde ce coup, plus j'adore. Il a un côté fondamental qui dit : je n'ai pas peur de la position, je crois que je devrais m'en sortir ! »} ({On attendait plutôt la prise du pion par} 17... Nxd4 18. Nxf6+ Rxf6 {avec égalité.}) 18. Nxf6+ Rxf6 {0 h 37 - 0 h 41.} 19. Qe2 Qg6 20. f3 Rf8 {Anticipe un Ce4.} 21. Rad1 Ne7 $6 {Sesse.net n'a pas du tout aimé cette petite faute tactique.} ({Meilleur était} 21... b4 22. axb4 Nxb4 23. Bf4 Rb6) 22. Bf4 Rb6 ({perdrait sur} **22... Rxf4** $2 **23. Qe5** {[%csl Rb8,Ge5,Rf4][%cal Ye5b8,Ye5f4]}) 23. Bc7 Rb7 $6 {Ding Liren a été pris par surprise et Gukesh a désormais l'avantage.} ({Un peu mieux, selon les machines évidemment, était} **23... Rc6** $5 24. Be5 Rb6) **24. Bd6 Re8** $6 {Joué en seulement 13 secondes. Ding Liren semble emporté par son élan, mais l'avantage blanc est monté à +1.27 selon Sesse.net.} **25. Bxe7** $6 {Gukesh n'est pas très précis en donnant son bon Fou.} **Rexe7 26. Qe5** $5 {Joué a tempo !} (26. Rfe1 {était un peu meilleur.}) **26... a6** {La pendule entre en jeu : 0 h 27 - 0 h 15. L'évaluation de la machine est à +0.12, mais la tension est telle qu'une faute décisive reste possible de la part de l'un comme de l'autre.} **27. d5** {Après 7 minutes et 25 secondes.} **exd5 28. Qxd5+** {Tout peut se décider dans les deux ou trois prochains coups.} **Qe6** $1 {Avec seulement 11 minutes.} (28... Qf7 $6 {perd un pion.} 29. Qc6 Re8 30. Qxa6) **29. Qc5** {Avec encore 20 minutes.} **Re8** $1 {Avec 8 minutes.} **30. Rde1** (30. Rd6 Qe7) **30... Qf7** $2 {Et ce qui devait arriver arriva : une gaffe jouée a tempo !} ({il fallait échanger la Dame contre les deux Tours.} 30... Qxe1 31. Rxe1 Rxe1+ 32. Kf2 Re8) 31. Ne4 $2 {Gukesh lui rend la politesse avec cette menace de fourchette en d6, mais les Noirs n'ont qu'un coup pour l'égalité !} ({Les Blancs obtenaient un avantage décisif par} **31. Rxe8+** $1 Qxe8 32. Ne4 $18) **31... Rf8** $1 {Ding Liren trouve le bon coup, mais il ne lui reste que 4 minutes et 41 secondes sans incrément avant le 41e coup ! Sesse.net donne sont fameux 0.00, mais la pression de la pendule peut tout chambouler.} **32. Nd6 Rc7** $1 {La défense qui n'aurait pas été possible après 31.Txe8+!} **33. Qe5 Qf6** $1 **34. Qd5+ Kh8** {Ding a joué ses trois derniers coups a tempo.} **35. Re5 Re7 36. Rfe1 Rxe5 37. Rxe5 h6** $1 {Un peu d'air pour le Roi !} **38. Qc5 Bd7 39. Ne4 Qf4 40. Re7 Bf5** {Le contrôle du temps est passé, les joueurs récupèrent 30 minutes et jouent désormais avec un incrément de 30 secondes par coup.} ({Était possible l'astucieux} 40... Bc6 $5 41. Qxc6 $6 Qh4 {[%csl Ge1,Re7,Gh4][%cal Yh4e7,Yh4e1]}) **41. Qd4** {Après 11 minutes et 48 secondes.} **Rg8** {Le seul bon coup, joué en 2 minutes.} **42. h3 Qc1+ 43. Kf2** ({Gukesh refuse de répéter la position.} 43. Kh2 Qf4+ 44. Kg1 Qc1+ 45. Kh2 $11) **43... Bxe4 44. Rxe4 c3** $5 {Ding Liren connaît évidemment l'aphorisme de Xavier Tartakover (1887-1956) : « Les finales de Tours sont toujours nulles. »} **45. bxc3** $5 {Il n'est pas certain que de refuser la finale de Tours soit meilleur. Gukesh mise peut-être sur un « craquage » de son adversaire.} (45. Qxc3 Qxc3 46. bxc3 Rc8 $11) **45... Qxa3** {[%csl Ga6]} **46. Kg3 Qb3** {Les Blancs sont maintenant obligés de manœuvrer pour stopper le pion « a ».} **47. Re7 a5 48. Rb7 Qc4 49. Qe5** (49. Qxc4 bxc4 50. Ra7 Rb8 51. Rxa5 Rb3 52. Rc5 Rxc3 $11) **49... Qc6** $1 {« Très bien joué Ding Liren ! » Étienne Bacrot} **50. Qxb5 Qxc3 51. Ra7** {Gukesh a réussi à conserver les Dames, mais cela ne devrait pas suffire pour obtenir de chances de gain.} **Qe1+ 52. Kh2 Qb4 53. Qxb4 axb4 54. Rb7 Ra8 55. Rxb4 Ra2** {La position est désormais facile à annuler pour des joueurs de ce niveau.} **56. Kg3 Kh7 57. Rb5 Kg6 58. f4 Kf6 59. Kf3 Rc2 60. g3 Rc3+ 61. Kg4 Ra3 62. h4 Rc3 63. Rb6+ Kf7 64. f5 h5+ 65. Kf4 Rc4+ 66. Kf3 Rc3+ 67. Kf4 Rc4+ 68. Kf3 Rc3+ 69. Kf4** {Il ne fait aucun doute que Gukesh a raté l'occasion d'obtenir une position pratiquement gagnante avec l'erroné 31.Ce4?, au lieu de 31.Txe8+! Dxe8 32.Cd6. Ding Liren s'en sort bien et le Champion du monde aura une balle de match dans la dernière partie avec l'avantage des pièces blanches.} **1/2-1/2**

Une image contenant texte, Visage humain, homme, personne

Description générée automatiquement

Une image contenant jeu de plateau, carré, Jeux, Jeux et sports d’intérieur

Description générée automatiquement

Vous pouvez suivre la partie 13 sur :

<https://youtu.be/gAzf2IPPYek>

<https://youtu.be/YpC1Qq2bXjY?t=8>

<https://youtu.be/aiD7lFkweO4?t=9>