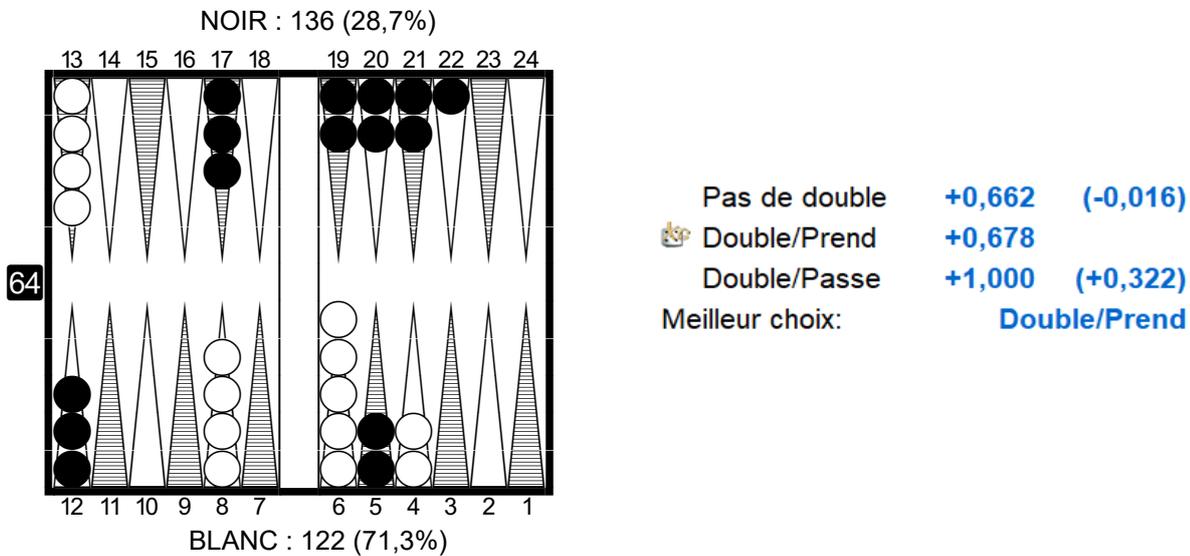


## POSITIONS DE RÉFÉRENCE

### CLASSIQUE MIDPOINT VS POINT 5



Vous connaissez très certainement ce type de positions mais arrêtons-nous un instant pour en faire ressortir les caractéristiques.

Nous sommes en milieu de partie et les deux camps ont des structures très saines. BLANC n'a plus de pion à l'arrière et a pour objectif de rapatrier ceux présents sur son MIDPOINT, sans se faire prendre par la patrouille. BLANC est en avance à la course, ce qui en fait le favori pour gagner la partie.

NOIR a réussi à construire une ancre avancée dans le camp adverse, en l'occurrence le point 5. Se sachant en retard à la course, il œuvre à construire une prime en renforçant son jan, et attend une occasion de frapper pour renverser la partie.

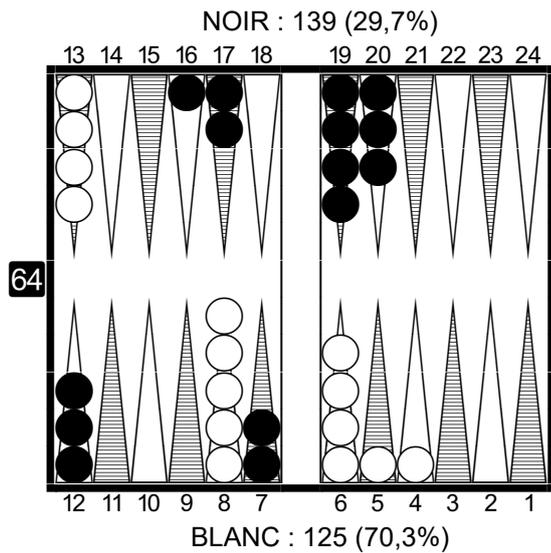
Dans "un CLASSIQUE" il y a donc :

- **Un ATTAQUANT** qui mène la course,
- **Un DÉFENSEUR**, qui se tient en embuscade.

C'est via cette approche que nous allons aborder la suite de cette étude, en commençant par les problématiques rencontrées par l'ATTAQUANT. Un deuxième volet nous fera passer du côté du DÉFENSEUR, et vous verrez que les situations intéressantes ne manquent pas !

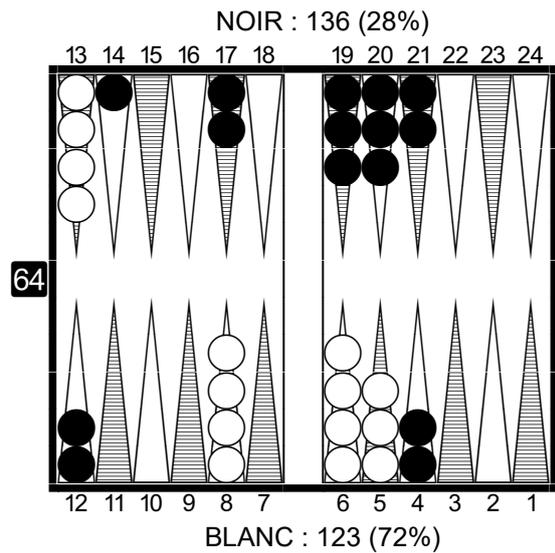
Mais commençons par voir d'autres positions de la même « famille ».

### CLASSIQUE MIDPOINT VS BAR



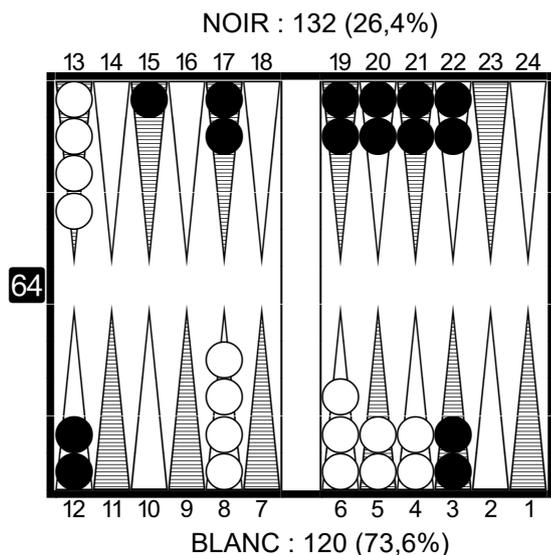
Pas de double	<b>+0,615</b>	<b>(-0,006)</b>
🎲 Double/Prend	<b>+0,621</b>	
Double/Passe	<b>+1,000</b>	<b>(+0,379)</b>
Meilleur choix:	<b>Double/Prend</b>	

### CLASSIQUE MIDPOINT VS POINT 4



Pas de double	<b>+0,708</b>	<b>(-0,004)</b>
🎲 Double/Prend	<b>+0,712</b>	
Double/Passe	<b>+1,000</b>	<b>(+0,288)</b>
Meilleur choix:	<b>Double/Prend</b>	

### CLASSIQUE MIDPOINT VS POINT 3



Pas de double	<b>+0,810</b>	<b>(-0,002)</b>
🎲 Double/Prend	<b>+0,812</b>	
Double/Passe	<b>+1,000</b>	<b>(+0,188)</b>
Meilleur choix:	<b>Double/Prend</b>	

Dans ces quatre positions, l'attaquant peut envoyer un cube limite et le défenseur a un TAKE facile.

Vous noterez que plus l'ancre défensive recule, plus l'attaquant conforte son statut de favori.

Les thématiques que je vais développer vont essentiellement apparaître en aval de ces positions de référence, ce qui implique que le cube sera souvent tourné à 2 chez le défenseur.

# CHAPITRE 1 : Les dilemmes de l'ATTAQUANT

## THÈME 1 – LES PONTS

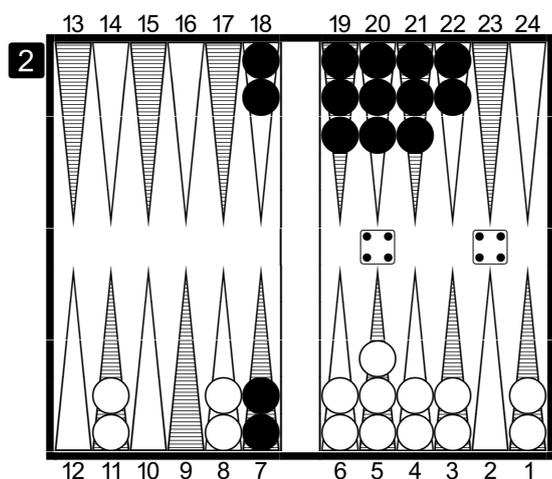
Les ponts sont des points construits devant l'ancre défensive adverse et qui permettent de rapatrier plus facilement les pions du MIDPOINT.

Le point 8 est donc un pont naturel puisqu'il résulte de la position de départ d'une partie de backgammon.

Mais pour accroître encore ses chances de gain, l'attaquant va guetter l'opportunité de construire un, ou plusieurs autres ponts. Les points 7 (BAR), 9, 10, et 11, vont donc être l'objet de toute notre attention dans les pages à venir.

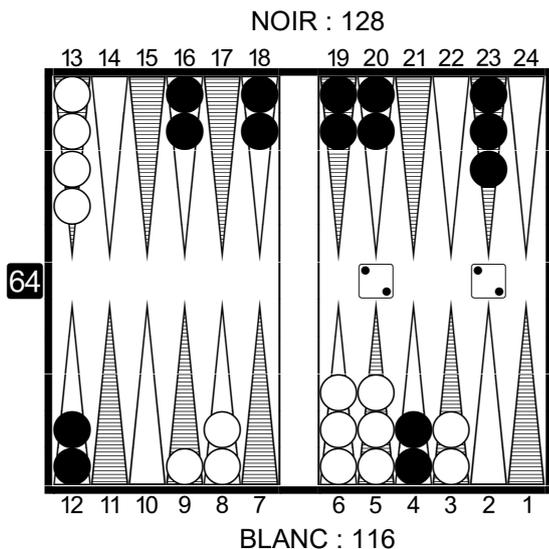
Commençons par une position d'échauffement pour illustrer ce thème.

En vidant son MIDPOINT, l'attaquant a franchi une étape vers la victoire, mais c'est son point 11 qui le tracasse maintenant.



On aurait préféré tirer un autre double n'est-ce-pas ? La frustration peut nous faire jouer rapidement 8/4(2) 6/2(2), mais ce n'est pas le bon coup. La meilleure solution consiste à maintenir le pont en 8, en temporisant à l'intérieur du jan par 6/2(2) 5/1(2) !

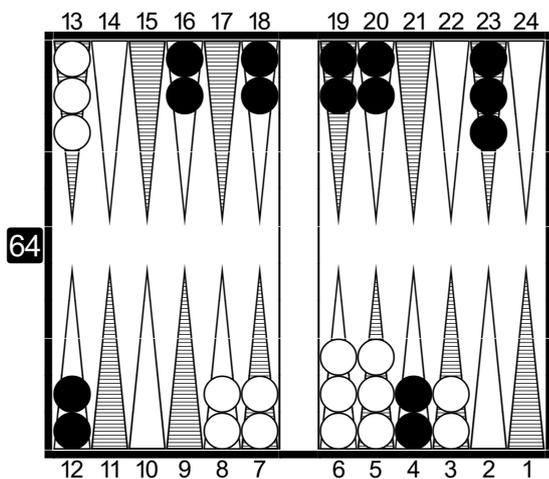
Position 1



Avant ce jet 22, BLANC était tout proche de pouvoir doubler mais son avance de course est limite et le pion en 9 n'est pas encore sécurisé.

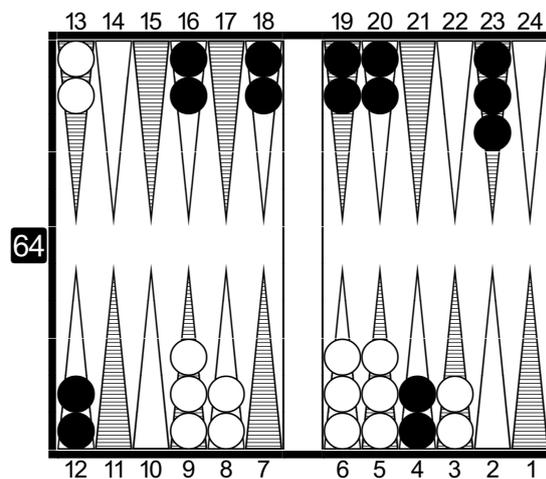
Maintenant il doit choisir entre construire son point 7, ou son point 9. Lequel feriez-vous ?

Position 1A



Le point 7 permet d'avoir une prime de 4 portes consécutives devant l'ancre défensive.

Position 1B

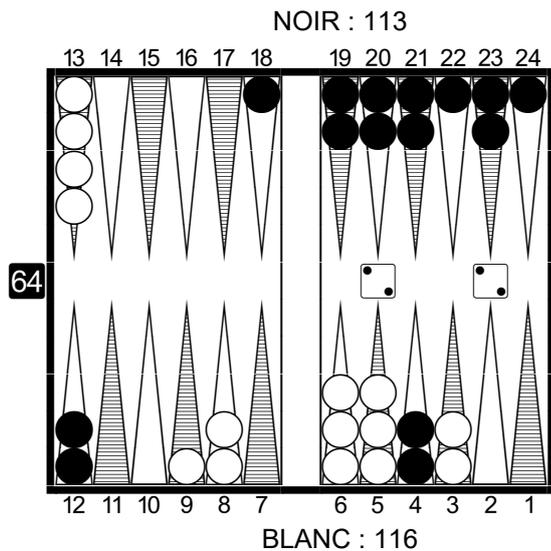


La construction du point 9 permet notamment de bloquer le double 5 adverse.

C'est la situation de course qui va guider notre choix. BLANC aura 20 PIPS d'avance après jet et une structure de prime sans trou lui apportera plus de sécurité pour la suite de la partie, d'autant que le VIDEAU a de grandes chances d'être tourné au prochain coup.

Si NOIR tire le JOKER double 5, il égalise simplement la course. Le bon coup est donc 13/7 9/7 (1A).

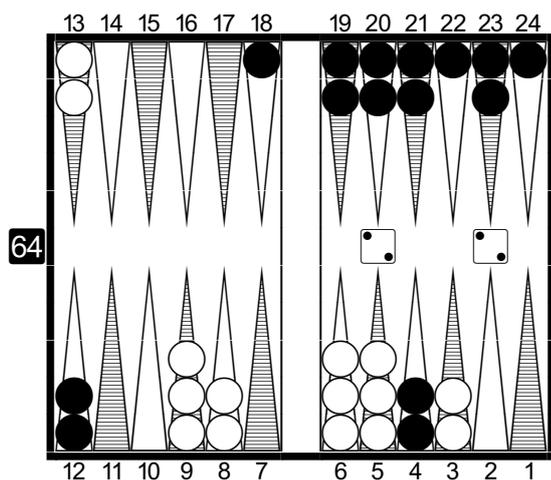
## Position 2



BLANC a la même structure que dans la position 1 mais il est maintenant en retard à la course avant de jouer son jet.

NOIR vient en effet de tirer double 4.

## Position 2A après le coup correct 13/9(2)

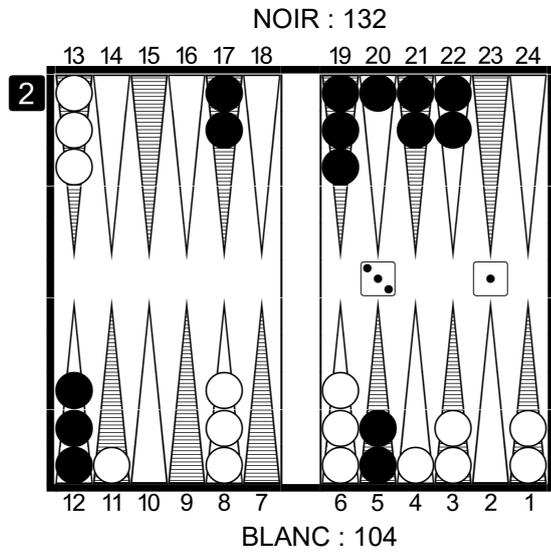


L'attaquant adapte sa stratégie au compte de course.

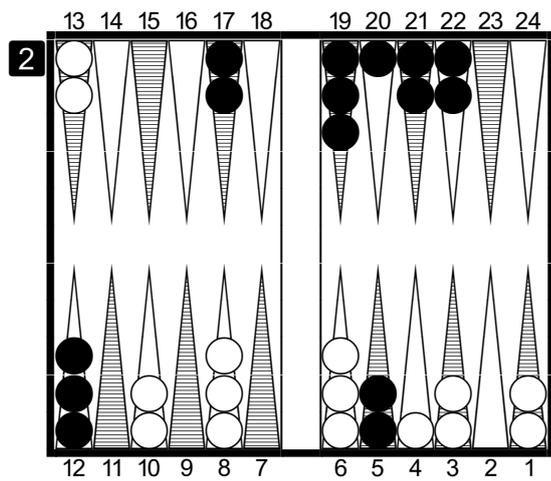
Dans cette situation il privilégie le blocage des pions adverses, en construisant son point 9.

Regardez à présent la position suivante.

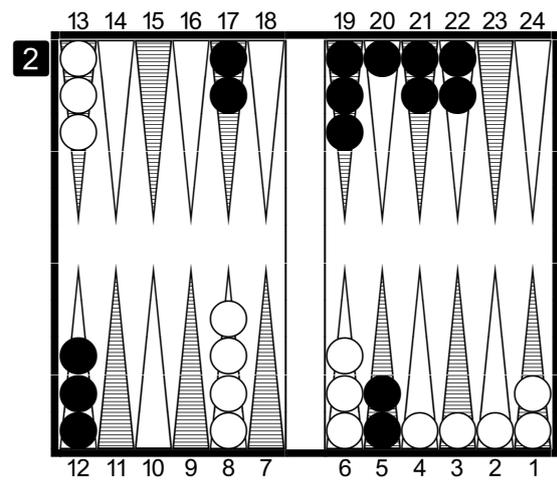
Position 3



Position 3A



Position 3B



Le coup qui saute aux yeux est 13/10 11/10 qui permet de bâtir notre fameux pont.

BLANC stocke un SPARE au point 8, mais il doit défaire son point 3 pour éviter de mettre un pion en prise.

Il résulte de 3A que l'attaquant n'a plus qu'un seul SPARE à l'extérieur, alors que la surface de contact avec son adversaire est conséquente :

- Contact direct entre les deux MIDPOINT,
- Contact direct des points 10 et 8 avec l'ancre défensive.

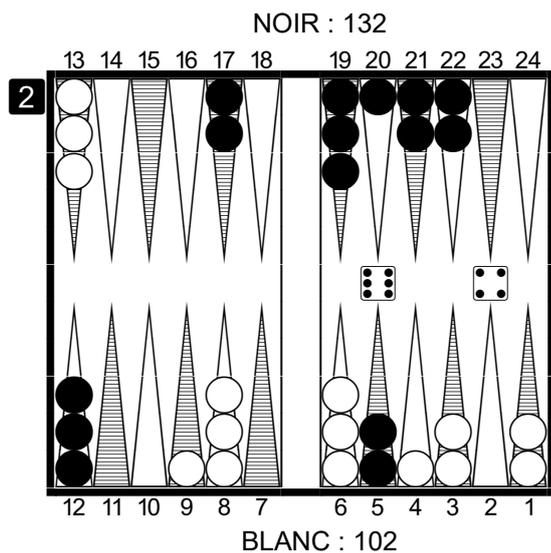
On pressent que vider le point 13 et le point 10 sans laisser de frappe ne va pas être aisé. Au coup suivant, tous les jets qui obligent BLANC à consommer son dernier SPARE peuvent être considérés comme affaiblissants : 65, 63, 61, 54, 52, 51, 43, 32.

Avec une telle avance de course, la flexibilité de la structure extérieure passe avant tout le reste. Pour 3B, après le coup correct 11/8 3/2, observez les SPARES de part et d'autre. Egalité au MIDPOINT, mais deux SPARES de plus pour l'attaquant au point 8.

Cette configuration a déjà le mérite de produire très peu d'irritants au prochain jet, mais aussi de conduire possiblement NOIR à quitter le MIDPOINT en premier, laissant ainsi un vis-à-vis indirect de 8 PIPS entre l'ancre au GOLDEN et le point 13. Ce scénario est plus favorable pour l'attaquant qu'un face-à-face direct avec le défenseur.

Evidemment, plus on réduit l'avance de course de BLANC, plus il devient correct de faire le point 10.

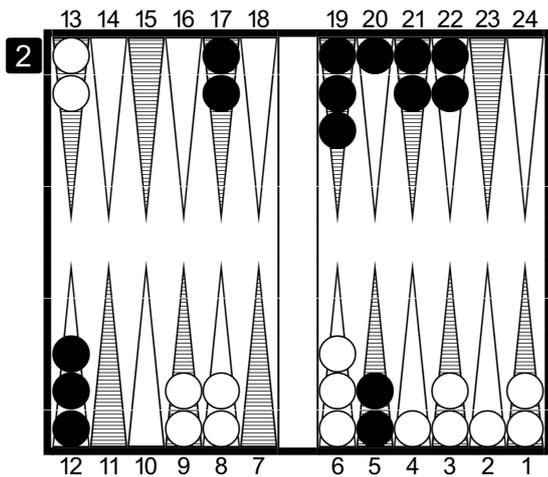
#### Position 4



L'avance de course au départ est plus grande et accentuée par un jet de 10 PIPS.

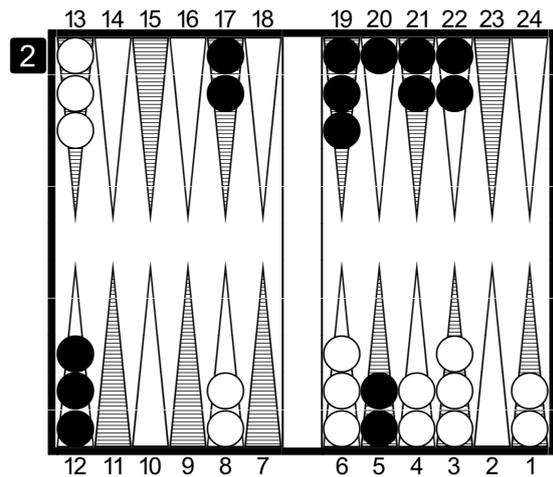
BLANC doit-il protéger son point 9 par 13/9 8/2 ou partir via 9/3 8/4 ?

Position 4A



BLANC a construit un point important mais ne possède plus aucun SPARE à l'extérieur.

Position 4B



BLANC possède 1 SPARE sur son MIDPOINT, à égalité avec le défenseur.

Cela peut sembler contradictoire avec ce que je vous ai expliqué pour la position précédente, mais ici il faut bien construire le point 9 (position 4A). Pourquoi ?

Je pourrais me contenter de vous dire que le point 9 a presque autant de valeur que le BAR et qu'il ne faut pas rater une occasion de le bâtir. Néanmoins, la réponse précise se trouve en passant en revue tous les jets de dés pour voir comment 4A et 4B peuvent évoluer au prochain coup. Voici les différences notables :

- Même si 44, 55 et 66 fonctionnent bien dans les deux cas, l'attaquant aura plus de JOKERS dans 4A car 54, 22 et 33 fonctionnent à merveille et vident le MIDPOINT en laissant une très belle position à jouer. Dans 4B, 54 n'est pas un JOKER, 33 et surtout 22 laissent encore beaucoup de contact avec le défenseur. Double As fonctionne mieux aussi dans 4A car permet de faire le BAR en conservant le point 8.
- Le jet 53 laisse une meilleure distribution et de meilleures chances de gain dans 4A.

Ces jets favorables supplémentaires sont d'autant plus importants que le défenseur est aussi sur le point d'améliorer sa position, par la couverture imminente du point 20.