

Les Bases de la Finale de partie

Leçon 2

Diverses pièces au combat contre un pion

Résumé Leçon 1

MAIS AVANT TOUTE CHOSE

Se mettre en condition de finale de partie
Changer son état d'esprit et sa manière d'analyser

FINALE

1. Roi + Dame contre Roi
2. Roi + Tour contre Roi
3. Roi + Dame contre Roi + Fou
4. Roi + Dame contre Roi + Cavalier
5. Roi + Dame contre Roi + Tour
6. Roi + paire de Fou contre Roi
7. Roi + Fou + Cavalier contre Roi

1 - 0

Gain facile (Mat de baiser de la Dame)
Gain facile (Mat du couloir)
Gain facile **PLAN et TECHNIQUE No 1**
Gain facile **PLAN et TECHNIQUE No 1**
Gain facile **PLAN et TECHNIQUE No 1**
Gain facile **PLAN et TECHNIQUE No 2**
Gain difficile **PLAN et TECHNIQUE No 3**

Schéma, plan et technique
à maîtriser

Si besoin, voir détails dans la
leçon 1

8. Roi + Tour contre Roi + Cavalier

1/2 - 1/2

En général nulle (voir schéma à obtenir), sauf si le cavalier est mal placé et facilement attaquant par la Tour

9. Roi + Tour contre Roi + Fou
10. Roi + pièce légère contre Roi
11. Roi contre Roi

En général nulle si le Roi est dans le bon coin (autre couleur que son fou)
nulle dans tous les cas de figure
nulle

PLAN et TECHNIQUE No 1:

1. Harceler le Roi faible et sa pièce pour que la pièce se sépare du Roi
2. Piéger la pièce par des attaques de la Dame (attaque simple ou double) et s'en emparer
3. Mater selon point 1 ou 2

PLAN et TECHNIQUE No 2:

- a. Amener le Roi à la bande en plaçant les fous l'un à côté de l'autre (Roi adverse bloqué) et en accompagnant avec son Roi
- b. Repousser le Roi dans un coin (attention de toujours lui laisser 2 cases pour éviter le PAT)
- c. Ramener le Roi en soutien
- d. Mater par deux échecs consécutifs des fous

PLAN et TECHNIQUE No 3:

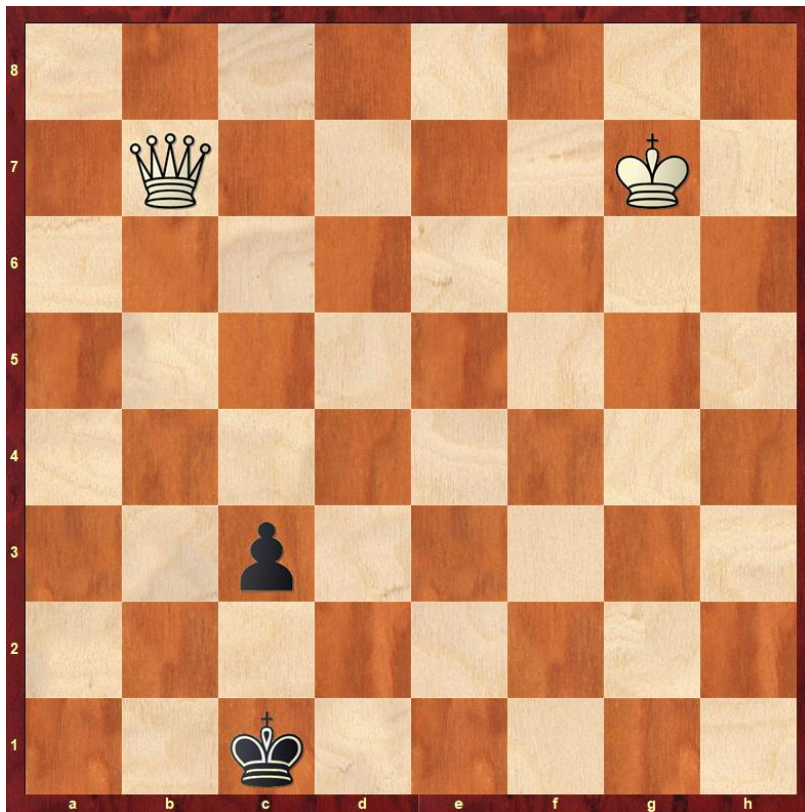
- a. Il faut amener le Roi à la bande, puis dans le coin de la couleur de son fou (bien réfléchir au coup car il faut mater en moins de 50 coups)
- b. Il faut accompagner le Fou et le Cavalier avec le Roi
- c. Il faut laisser 2 cases au Roi pour éviter le PAT
- d. Mater en 2 coups

Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Dame contre Roi + Pion

De manière générale, il n'y a aucune difficulté pour gagner si le pion est à **2 coups de la promotion** car **la menace de PAT n'existe pas !**

Néanmoins, il existe des positions dans lesquelles le Roi et la Dame sont incapables de coordonner leurs actions et dans ces cas-là, la conclusion est la nullité (voir diagramme)



Après **1.Dh1+ Rb2**, les Blancs ne peuvent empêcher le pion d'arriver sur la 7^{ème} traverse parce que leur roi est mal placé en g7. Il empêche Dh8!

Si le Roi Blancs avait été en **f7**, les Blancs auraient gagné facilement !

Pour **gagner ce type de finale** et toutes les finales de pièces au combat contre un pion,

Il faut
une coordination entre la pièce et le Roi du camp le plus fort !

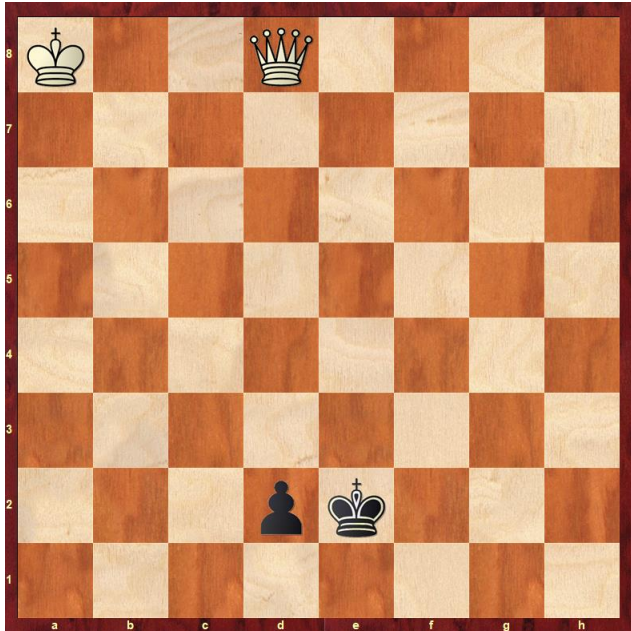
➔ **Centrer le Roi dès qu'on entre en finale**

Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Dame contre Roi + Pion du **CENTRE** ou **CAVALIER**

Règle No 1
Bien identifier le type
de finale en fonction
du pion concerné

Pion du Centre



Dans l'exemple :

- | | | | | |
|----|------------|----|-------------|-------------|
| a. | 1.De7+ Rf2 | b. | 8.Rb7 Rc2 | 17.De3+ Rd1 |
| | 2.Dd6 Re2 | | 9.De2 Rc1 | 18.Rd5 Rc2 |
| | 3.De5+ Rf2 | | 10.Dc4+ Rb2 | 19.De2 Rc1 |
| | 4.Dd4+ Re2 | | 11.Dd3 Rc1 | 20.Dc4+ Rb2 |
| | 5.De4+ Rf2 | | 12.Dc3+ Rd1 | 21.Dd3 Rc1 |
| | 6.Dd3 Re1 | | 13.Rc6 Re2 | 22.Dc3+ Rd1 |
| | 7.De3+ Rd1 | | 14.Dc2 Re1 | 23.Re4 Re2 |
| | | | 15.De4+ Rf2 | 24.De3+ Rd1 |
| | | | 16.Dd3 Re1 | 25.Rd3 Rc1 |

De manière générale, une dame gagne avec facilité contre un pion, mais il y a quelques exceptions à connaître !

Naturellement, un pion seul ne peut rivaliser contre une dame **que s'il est sur le point d'être promu avec l'appui de son Roi** et que le Roi adverse est à une certaine distance de lui (voir diagramme)

La Dame seule ne peut lutter contre le pion soutenu par le Roi. En conséquence, le résultat dépendra de l'aide que pourra lui offrir son propre Roi.

Dans cet exemple, c'est possible de gagner au prix de nombreux échecs, la Dame oblige le Roi adverse à occuper la case devant le Pion, ce qui permet au Roi de s'approcher du pion.

PLAN et TECHNIQUE

La manœuvre ou le plan consiste à :

- Stresser le Roi adverse** avec sa dame (par des échecs ou des clouages) et **amener le Roi adverse à devoir venir devant son pion** (Ex: plan statique en d1)
- Ramener le Roi dans la zone de combat**, à chaque fois que le Roi est devant son pion (Ex: plan statique en d3)
- S'emparer du pion avec la Dame**, une fois le Roi suffisamment près du Pion et avec le soutien de la dame (Ex: plan statique en d2)
- Mater**, Utiliser la méthode déjà vu d'une finale Roi + Dame contre Roi

Remarque :

Cette méthode marche pour un pion du Centre ou un pion Cavalier et pour autant que le Roi du camp le plus fort ne bloque pas la manœuvre de la dame, sur l'exemple si le Roi fort avait été en e7, e6 ou e5, il aurait empêché la Dame de faire son approche en escalier et la conclusion aurait été la nullité. La victoire ne peut donc être obtenue que si la Dame peut commencer par un échec ou un clouage !

Diverses pièces au combat contre un pion

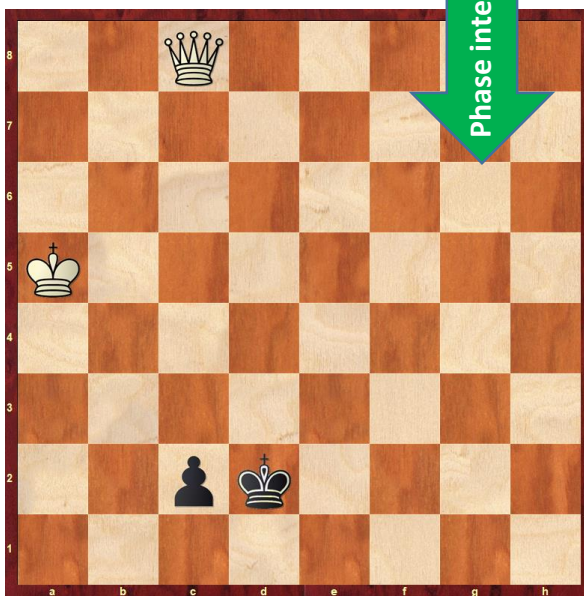
Roi + Dame contre Roi + Pion **FOU**

Une preuve supplémentaire
qu'il faut **centraliser le Roi**
quand on est en finale

Pion du Fou



Phase intermédiaire



PLAN et TECHNIQUE

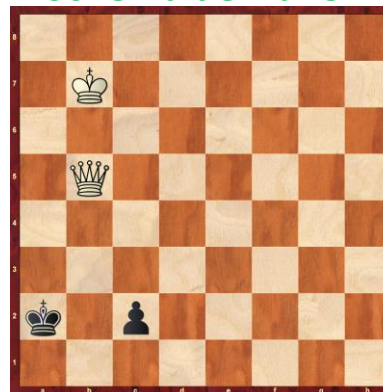
La manœuvre ou le plan consiste :

- Stresser le Roi adverse** avec sa dame (par des échecs ou des clouages) et **amener le Roi adverse à devoir venir en b1 lorsque la Dame est en d4** (b1 et d4 est le schéma de mat de l'exemple ci-contre)
- Ramener le Roi dans la zone de combat**, à chaque fois que le Roi faible est devant son pion, si l'adversaire joue mal (Ex: plan statique en a5, puis b4 et b3)
- Mater**, Utiliser la méthode ci-dessous de Mat en acceptant la promotion du pion ou si le Roi n'est pas à proximité de la case b3, prendre la nulle en prenant le pion ou en répétant la position (Ex: plan statique en b2)

Dans l'exemple :

- 1.Dd7+ Rc1
- 2.Rb7 Rb1
- 3.Db5+ Ra2 (voir diagramme)
- 4.Dc4+ Rb2
- 5.Db4+ Ra1
- 6.Dc3+ Rb1
- 7.Db3+ Ra1 nulle (si Rc1, on ramène son Roi !)

Schéma de Nulle



Remarque :

La nullité est obtenue dans ce cas car **le Roi fort est trop éloigné du combat** et qu'il n'y a plus de possibilité de ramener le Roi près du pion. La nulle s'obtient par PAT si la Dame prend le pion.

Dans ce nouvel exemple, le Roi fort est en a5, donc plus proche de la zone de combat et les Blancs peuvent gagner (Schéma de gain) en jouant :

- 1.Dd7+ Rc1
 - 2.Rb4 Rb2
 - 3.Dd4+ Rb1 (position statique recherchée, voir point a. du plan)
 - 4.Rb3 c1=D (on ramène le Roi dans la zone de combat, point b. du plan)
 - 5.Dd3+ Ra1
 - 6.Da6+ Rb1
 - 7.Da2# 1-0
- Les Blancs laissent les Noirs faire Dame car ils ont un Schéma de Mat en 3 coups (voir diagramme)

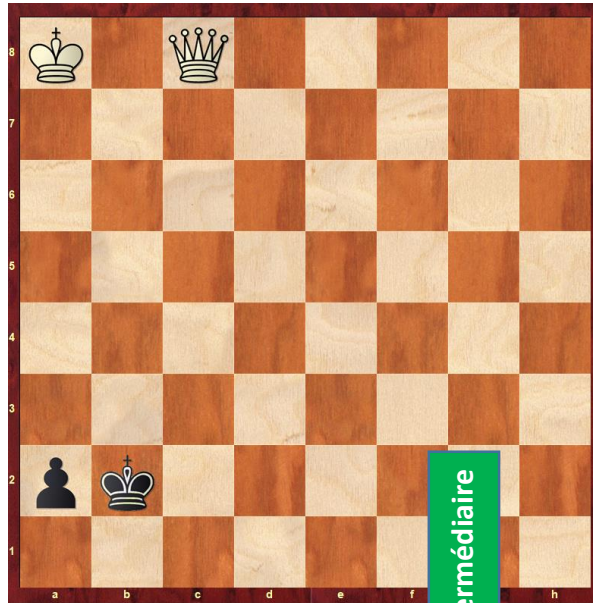
Schéma de Mat



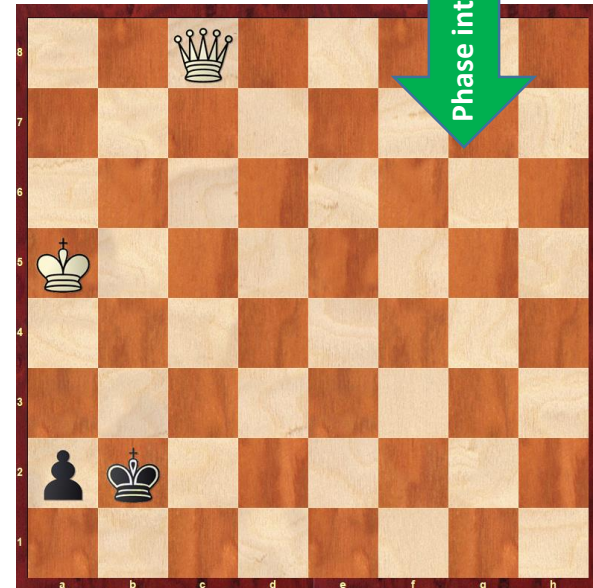
Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Dame contre Roi + Pion **TOUR**

Pion Tour



Phase intermédiaire



PLAN et TECHNIQUE

La manœuvre consiste en:

- Stresser le Roi adverse** avec sa dame (par des échecs ou des clouages) et **amener le Roi adverse à devoir venir en b1 lorsque la Dame est en d2** (b1 et d2 est le schéma de gain de l'exemple ci-contre)
- Ramener le Roi dans la zone de combat**, à chaque fois que le Roi est devant son pion, si l'adversaire joue mal (Ex: plan statique en a5)
- Mater**, Utiliser la méthode ci-dessous de Mat en acceptant la promotion du pion ou si le Roi n'est pas à proximité de la case b3, prendre la nulle en prenant le pion ou en répétant la position (Ex: plan statique en b2)

Dans l'exemple :

- 1.Db7+ Rc2 2.Da6 Rb2 3.Db5+ Rc2 4.Da4+ Rb2 5.Db4+ Rc2 6.Da3 Rb1 7.Db3+ Ra1 ½ - ½

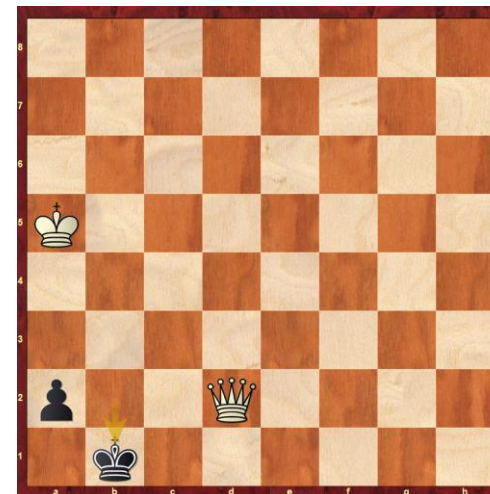
La dame a réussi à mettre le Roi devant le pion, mais cela ne sert à rien car le Roi ne peut pas se déplacer à cause du PAT !

Dans ce nouvel exemple, où le Roi est rapproché de la zone de combat (**Schéma de gain**), les Blancs peuvent gagner grâce à une manoeuvre du Roi consistant à placer un réseau de Mat.

Ils jouent:

- 1.Db8+ Rc2
- 2.De5 Rb1
- 3.De1+ Rb2
- 4.Dd2+ Rb1 (voir diagramme)

Schéma de Mat



5.Rb4 a1=D

6.Rb3 (le réseau de Mat est en place)

6...De5 ou ailleurs

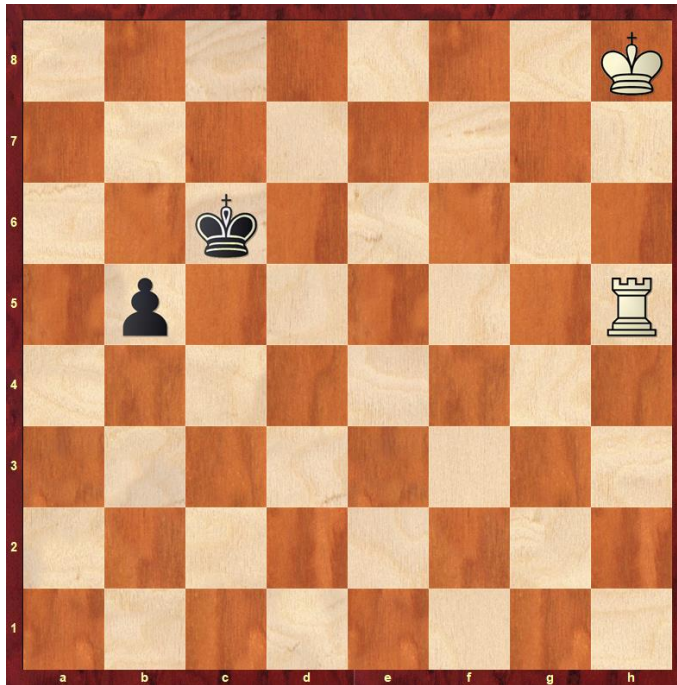
7.Dd1#

1-0

Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Tour contre Roi + Pion

Schéma de gain



PLAN et TECHNIQUE

De manière générale, une tour gagne contre un pion, mais la partie peut se terminer par la nullité si le Roi du camp le plus fort est incapable d'aider la tour dans sa lutte contre le pion. Dans des cas exceptionnels où le Roi et la tour sont mal placés, le pion étant au bord de la promotion se montre plus dangereux que la Tour.

Si le Roi du camp le plus fort est sur le chemin du pion ou a le temps de s'en approcher au cours du jeu, alors gagner est une chose facile !

Dans l'exemple ci-contre, les noirs ne peuvent avancer le pion sans l'appui de leur Roi car ils perdraient.

Exemple: 1.... b4
2.Rg7 b3
3.Th3 b2
4.Tb3 gagne

Ce qui signifie que le Pion ne peut avancer qu'avec son Roi, mais dans ce cas, le Roi Blancs a le temps d'accourir et d'aider sa tour, par exemple :

1...Rb6
2.Rg7 Ra5
3.Rf6 Ra4
4.Re5 b4
5.Rd4 b3
6.Rc3 et les blancs gagnent

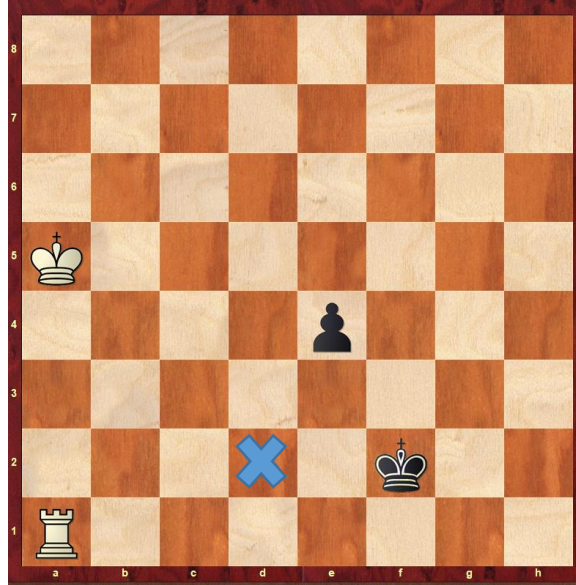
Il est utile de connaître la règle suivante:

Si le Roi du camp le plus faible est derrière le pion, comme dans l'exemple ci-dessus, alors pour gagner, il faut généralement couper le chemin du Roi avec la Tour à la 4^{ème} traverse (calculée du point de vue du camp le plus faible).

Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Tour contre Roi + Pion

Cas limites



PLAN et TECHNIQUE

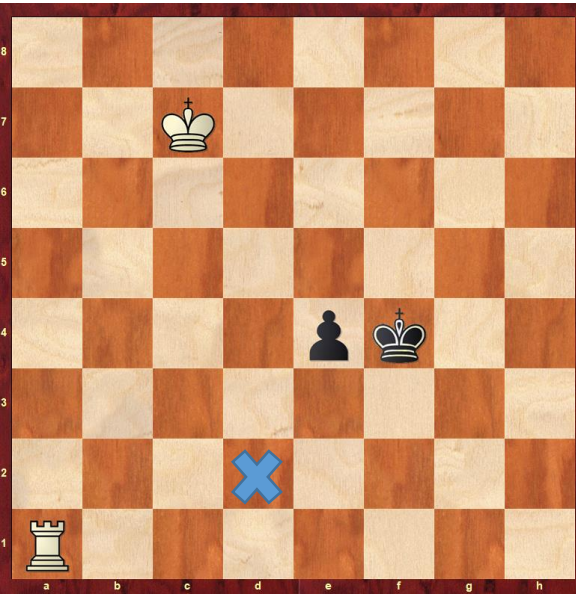
Dans cette position le résultat dépend de l'occupation de la case clé d2 par le Roi Blanc en même temps que le pion arrive sur la 7^{ème} rangée (Schéma de gain)

Si le trait est au Blancs, ils gagnent par:

1.Rb4 e3
2.Rc3 e2
3.Rd2

Si le trait est aux Noirs, la partie se termine par la nulle de la manière suivante:

1.... e3
2.Rb4 e2
3.Rc3 e1=D
4.TxD nulle



Ce dernier exemple est un peu plus compliqué, bien que la méthode soit la même. Une fois de plus tout dépend d'un seul temps.

Si c'est aux Blancs à jouer, ils ont le temps d'arrêter le pion, en jouant :

1.Rd6 e3
2.Rd5 e2
3.Rd4 Rf3
4.Rd3 Rf2
5.Rd2 1-0

Si c'est aux Noirs à jouer, ils annulent en jouant :

1.... e3
2.Rd6 e2
3.Rd5 Re3
4.Rc4 Rf2
5.Ta2 Rf1
6.Ta1+ e1=D
7.Txe1+ nulle

Le calcul des coups est facile à faire pour savoir si on peut gagner ou pas !

Notez que la Tour reste sur la 1^{ère} rangée pour éviter toute promotion.

A nouveau un exemple qui montre l'importance de **centraliser le ROI**

Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Tour contre Roi + Pion

Cas particuliers

PLAN et TECHNIQUE

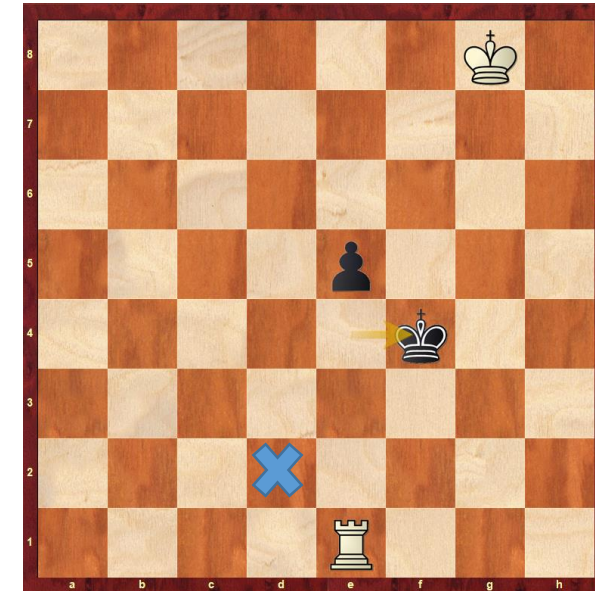
Dans cet exemple, les Blancs doivent juste se précipiter pour prendre le pion en jouant :

- | | | |
|------------|--------------------|-----------|
| 1.Rd6 g4 | 6.Re2 Rh2 | 1.Rd6 Re4 |
| 2.Rd5 Rf4 | 7.Rf3 g2 | 2.Tg7 Rf4 |
| 3.Rd4 Rf3 | 8.Th7 Rg1 | 3.Rd5 g4 |
| 4.Rd3 g3 | 9.Tg7 Rh1 | 4.Rd4 Rf3 |
| 5.Tf7+ Rg2 | 10. Rf2 1-0 | 5.Rd3 g3 |
- et bien sûr pas la prise directe par la Tour car PAT
- | | | |
|------------|--------------------------------|------------|
| 6.Tf7+ Rg2 | 7.Re2 Rh2 | 6.Tf7+ Rg2 |
| 7.Re2 Rh2 | 8.Tg7 g2 | 7.Re2 Rh2 |
| 8.Tg7 g2 | 9. Rf2 g1D+ 10.Txg1 1-0 | 8.Tg7 g2 |

Cet exemple particulier montre qu'il est également nécessaire **de calculer avant de jouer ces finales**, car si on utilise la méthode présentée dans les exemples précédents, soit d'approcher le Roi du pion, on obtient rien comme le montre la démonstration suivante :

- | |
|---|
| 1.Rf7 e4 |
| 2.Re6 e3 |
| 3.Rf5 e2 |
| 4.Rf4 Rd3 |
| 5.Rf3 Rd2 exploitant ainsi la position défavorable de la tour et permettant |
| 6.Th1 e=1D |
| 7.Txe1 Rxe1 ½-½ |

Schéma de gain



En fait pour gagner, il faut utiliser ici **une petite subtilité pour gagner un temps et la partie !**

Ici les Blancs jouent :

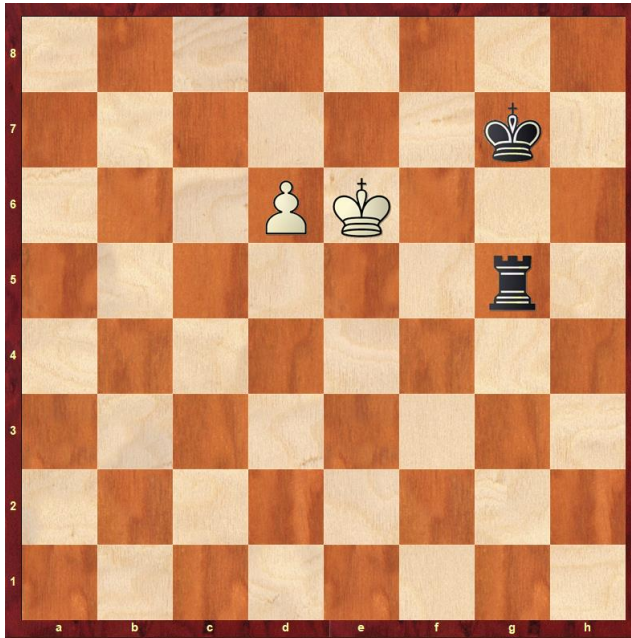
- | |
|---|
| 1.Td1+ (le seul coup gagnant) Re4 |
| 2.Te1+ (le seul coup gagnant) Les Blancs peuvent transférer leur tour à une meilleure case avec gain de temps et gagnent ensuite en continuant par Rf4 (voir diagramme, schéma de gain) |
| 3.Rf7 e4 |
| 4.Re6 e3 |
| 5.Rd5 Rf3 |
| 6.Rd4 e2 |
| 7.Rd3 1-0 |

La possibilité de gagner un temps est extrêmement importante dans ces finales

Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Tour contre Roi + Pion

Cas perdant



PLAN et TECHNIQUE

Dans cet exemple, où **les pièces noires sont très mal placées** et où le pion blanc est proche de la promotion et soutenu par le Roi, il n'y a rien à faire, **mais on peut y placer 1 ou 2 pièges**:

1.d7 **Quel coup doit être joué pour les Noirs ?**

1.... Tg6+ **piège**

Quel coup doit être joué pour les Blancs ?

2a.Re7? Tg1

3.d8=D Te1+

3.Rd6 Td1+

4.Rc7 Txd8

½ - ½

2b.Rd5? Tg1

3.Rc6 Td1+

4.Rc7 Rf7

5.d8=D Txd8

½ - ½

2c.Re5! Tg5+

3.Re4 Tg4+

4.Re3 Tg3+

5.Rd2 Tg2+

6.Rc3 Tg3+

7.Rc4 Tg4+

8.Rc5 Tg5+

9.Rc6 Tg6+

10.Rc7 Rf6

11.d8=D

1-0

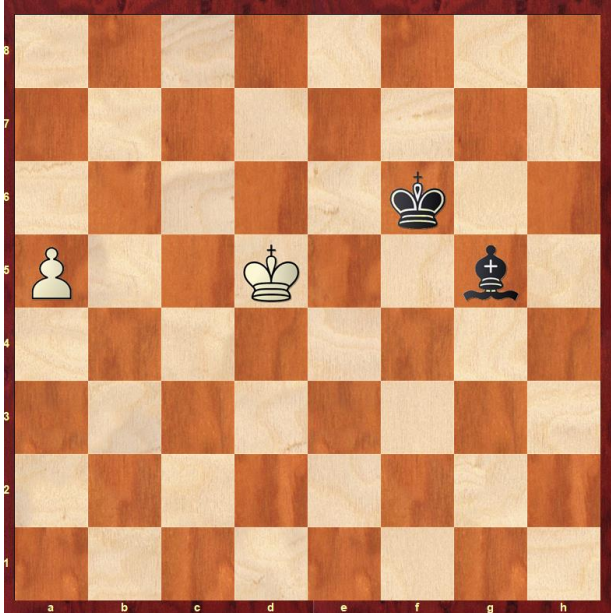
Il est intéressant de voir comment gagner ce type de finale avec le Roi qui traverse 2 fois l'échiquier

**TOUT CA POUR EVITER L'ECHEC DU ROI
SUIVI DE LA PRISE DE LA DAME !**

TECHNIQUE DE FINALE A AVOIR EN TETE

Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Fou contre Roi + Pion



PLAN et TECHNIQUE

La lutte entre une pièce mineure et un pion s'achève habituellement par la nullité, en particulier lorsque le Roi appui la pièce. On ne s'intéresse ici qu'aux cas où la pièce doit combattre seule contre le pion.

Le Fou étant une pièce à longue portée, le pion peut être arrêté si le fou arrive à croiser une des cases du parcours du pion.

Dans l'exemple ci contre, si c'est aux Noirs à jouer, il annule en jouant Fe3 et en prenant le pion quand celui-ci arrivera en a7.

Par contre si c'est aux Blancs à jouer la partie sera gagnante pour les Blancs car ils commenceront par :

Quel coup doit être joué ?

1.Re4 Fh4

2.Rf3 après quoi il est clair **que les noirs ne peuvent plus arrêter le pion.**

Si le Roi des Noirs n'avait pas été en f6, mais en g6 par exemple, alors 1.Re4 Fd8 2.a6 Fb6 aurait permis d'annuler !

En fait, **la position du diagramme est une exception**, dans les 95% des cas, le Fou arrive toujours à s'interposer vu sa portée sur l'ensemble d'une diagonale.

Pion autre que pion Tour

Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Cavalier contre Roi + Pion

PLAN et TECHNIQUE

La lutte entre une pièce mineure et un pion s'achève habituellement par la nullité, en particulier lorsque le Roi appuie la pièce. On ne s'intéresse ici qu'aux cas où la pièce doit combattre seule contre le pion.

Le Cavalier est beaucoup plus faible qu'un Fou pour lutter contre un pion passé, cependant s'il est appuyé par le Roi, obtenir la nullité est une chose élémentaire. La tâche est beaucoup plus compliquée si le cavalier doit combattre seul contre le pion car, contrairement au Fou, le Cavalier ne peut arrêter un pion à distance. Néanmoins, **si le pion n'est pas un pion Tour, le cavalier sans l'appui du Roi peut arrêter le pion sur la 7^{ème} rangée en occupant la case située devant le pion.**

Dans l'exemple ci contre, la manœuvre de nulle est :

1.Rd6 Cb8

2.Rc7 Ca6+

3.Rb6 Cb8 et il est clair que le Roi ennemi ne peut en aucune manière obtenir que le Cavalier cède le passage au Pion !
½ - ½

Mais si le pion est un pion Tour, alors le Cavalier ne peut utiliser la manœuvre d'encercllement et doit capituler de la manière suivante :

1.Rc6 Ca8

2.Rb7 Les Blancs gagnent le Cavalier et avec lui la partie !

Règle

Le Camp avec le Cavalier annule si le Cavalier peut se placer devant le pion, sauf si le pion est un pion Tour

Ou annule

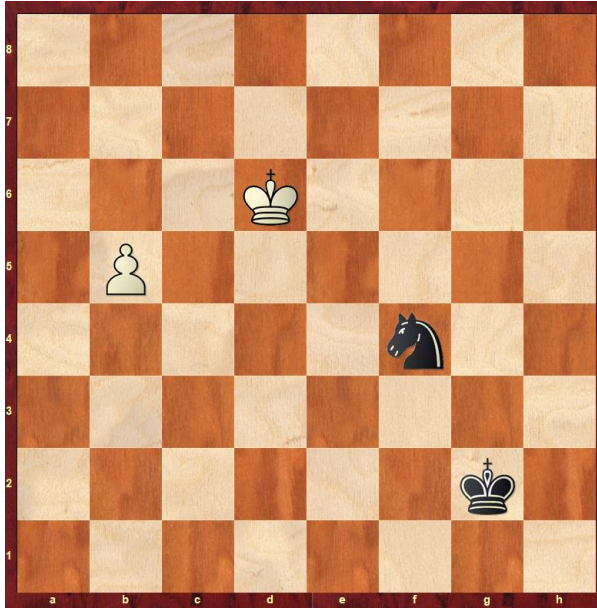
Si le Cavalier est soutenu par son Roi

Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Cavalier contre Roi + Pion

Règle

Le Camp faible annule si le Cavalier peut se placer devant le pion, sauf si le pion est un pion Tour



PLAN et TECHNIQUE

La lutte entre une pièce mineure et un pion s'achève habituellement par la nullité, en particulier lorsque le Roi appui la pièce. On ne s'intéresse ici qu'aux cas où la pièce doit combattre seule contre le pion.

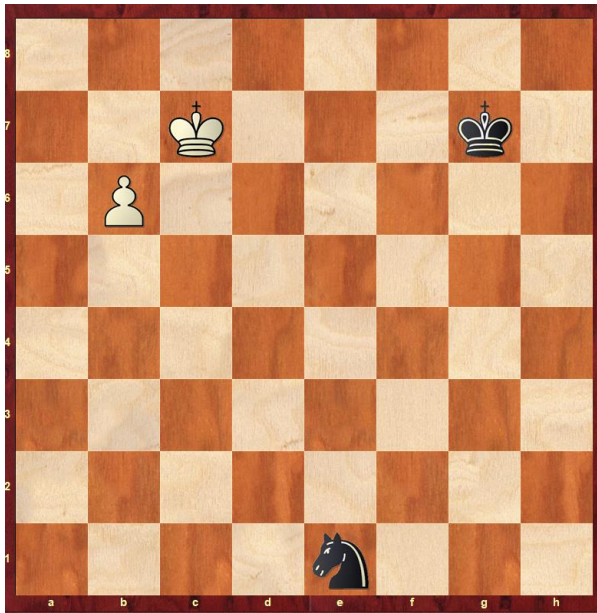
Dans l'exemple ci-contre, on montre comment un Cavalier peut lutter de loin contre un pion.

Dans le but d'arrêter le pion, il faut, comme le pion n'est pas un pion tour, que le Cavalier puisse arriver en b7 ou b8 (**c'est le plan des Noirs** pour annuler cette partie). De plus, on remarque qu'il ne peut s'approcher du Pion par la droite car le Roi Blancs veille au grain, cela signifie qu'il doit faire le tour par la gauche !

Ils jouent : 1.... Cd3!

2a.b6 Cb4 3.b7 Ca6 ouf juste à temps pour la nulle

2b.Rd5 Rf3 3.Rd4 pour tenir l'aile gauche de l'échiquier, mais les Noirs peuvent changer d'aile et joue 3.... Cf4! 4.b6 Ce6+ 5.Rd5 Cd8 6.Rd6 Cb7+ et la nulle est assurée



Ce dernier exemple montre que même dans des situations qui semblent désespérées, il arrive que le Roi ennemi peut aider le Cavalier par un échec intermédiaire ou final !

Ainsi, les Noirs jouent ici :

1.... Cd3

2.b7 Cc5

3.b8=D Ca6+ et la nulle est acquise !

Il est évident que si le Roi avait été ailleurs, par exemple en a7, la partie aurait été gagnée par les Blancs.

On gardera en tête, dans ce type de finale, que **le camp du Cavalier peut gagner un temps de déplacement par un échecs intermédiaire !**

Diverses pièces au combat contre un pion

Roi + Cavalier contre Roi + Pion

PLAN et TECHNIQUE

Un dernier exemple intéressant qui montre que le Cavalier à quelques ressources grâce à ses possibilités d'attaques doubles. Certes, le pion est un pion Tour, certes son propre Roi est éloigné, mais car il y a un mais, Le Roi Blancs doit contourner la muraille créée par les cases e7, d7, d6 et d5 pour aller soutenir son pion !

Tout le monde aura compris que la voie directe vers le Cavalier par 1.Rd6 ou 1.Re7 par exemple est combattu par le Cc8+ et la prise ensuite du Pion.

En conséquence, le Roi Blancs va devoir contourner ce mur pour atteindre le cavalier et soutenir le Pion et les Blancs jouent :

- 1.Re5 Rg3**
- 2.Rd4 Rf4**
- 3.Rc5 Ca8**
- 4.Rc6 Re5**
- 5.Rb7 Rd6**
- 6.Rxa8 Rc7 PAT ½–½**

Terminons par un dernier exemple instructif qui montre qu'on peut parfois espérer plus que la nulle quand on doit combattre un pion avec un Cavalier !

Cette position est connue depuis le XIIème siècle et est aussi appelé le **Mat de STAMMA**

Schéma de finale à avoir en tête

Les Blancs jouent et font mat en 3 coups:

- 1.Cb4+ Ra1**
- 2.Rc1 a2**
- 3.Cc2 mat**

