

Les Bases de la **Finale de partie**

Leçon 3

Finale de pions

Résumé Leçon 2

FINALE

1. Roi + Dame contre Roi + pion du Centre ou Cavalier
2. Roi + Dame contre Roi + pion du Fou ou de la Tour
3. Roi + Tour contre Roi + Pion
4. Roi + Fou contre Roi + Pion
5. Roi + Cavalier contre Roi + Pion non Tour
6. Roi + Cavalier contre Roi + Pion Tour

Dans tous les cas de figure

Le gain est possible que si le Roi est devant le pion ou s'il peut venir aider la pièce (Dame ou Tour) pour manger le pion

Gain facile (sauf si le Roi entrave la mobilité de la Dame → nulle)

Gain facile si le Roi Fort se trouve en a5, on laisse faire la dame, mais on place un réseau de Mat, si le Roi est plus éloignée que a5 alors nulle

Gain en général facile si le Roi peut venir aider la Tour (se rappeler de la case clé (2^{ème} ligne, à côté du pion)

Nulle si le Fou peut intercepter une case devant le pion

Nulle si le Cavalier peut venir devant le pion

en général la partie est perdue si le Roi ne peut pas aider son Cavalier

Pion du Centre/Cavalier

PLAN et TECHNIQUE

La manœuvre ou le plan consiste :

- a. A stresser le Roi adverse (avec des échecs ou des clouages) avec sa dame et l'amener à devoir venir devant son pion
- b. A chaque fois que le Roi est devant son pion, ramener le Roi dans la zone de combat
- c. Une fois suffisamment près du Pion, le Roi soutient la dame qui s'empare du pion

Pion du Fou



1.Dd7+ Rc1
2.Rb4 Rb2
3.Dd4+ Rb1
4.Rb3 c1=D

Schéma de Mat



5.Dd3+ Ra1
6.Da6+ Rb1
7.Da2# 1-0

Pion de la Tour



1.Db8+ Rc2
2.De5 Rb1
3.De1+ Rb2
4.Dd2+ Rb1

Schéma de Mat



5.Rb4 a1=D
6.Rb3 De5 ou ailleurs
7.Dd1#
1-0



la règle : Si le Roi du camp le plus faible est derrière le pion alors pour gagner, il faut généralement couper le chemin du Roi avec la Tour à la 4^{ème} traverse

Finale de partie

Finale de pions – L'opposition

FINALE ROI + PION contre ROI

L'opposition une règle absolue des finales de pions

Règle no 1

Si le camp faible obtient l'opposition, il annule
Si c'est le camp fort, il gagne

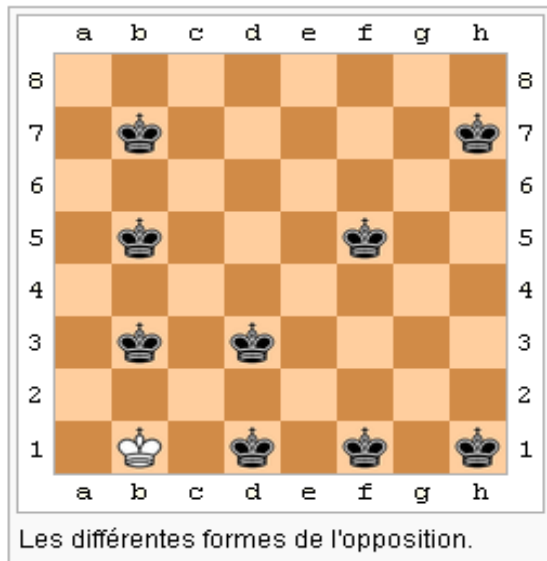
FINALE DE PARTIE

Notion fondamentale à maîtriser

L'OPPOSITION

est une notion fondamentale des finales de pions

L'opposition désigne la situation dans laquelle les rois se font face sur l'échiquier

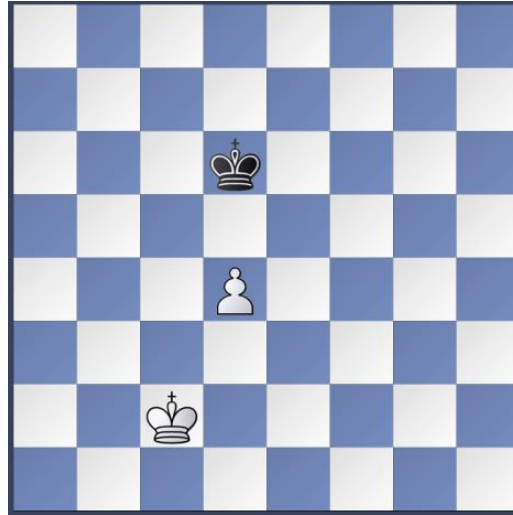


Il existe différentes formes d'opposition :
oppositions horizontale, verticale ou diagonale,
immédiate ou distante.

L'opposition est immédiate quand une seule case sépare les Rois, elle est distante dans tous les autres cas.

Roi + pion contre Roi

Il y a nulle théorique, si le Roi faible obtient l'opposition.



Les blancs viennent de jouer Rc2

PLAN et TECHNIQUE

- Les noirs obtiennent l'opposition en jouant Rc6
- Ensuite, ils doivent toujours jouer de manière symétrique par rapport au pion, ainsi sur Rd3 → Rd5, sur Rc3 suit Rd5 obligeant Rd3, puis Rd6, etc.
- Plan des Noirs: empêcher que le Roi du camp le plus fort vienne se placer devant le pion.

Jouons cette partie et montrons qu'elle aboutit à une nulle !

- ... Rc6 Les Noirs ont obtenu l'opposition distante avec le Rc6
Parviendront-ils à la maintenir ?
- Rc3 Rd5
- Rd3 Rd6 C'est la technique à utiliser pour annuler, il faut reculer en face du Roi le plus fort qui va essayer de prendre l'opposition en changeant de côté
- Re4 Re6 Mais les Noirs retrouvent l'opposition si 4.Rc4 Rc6
- Rf4 Rd6 Les Noirs maintiennent l'opposition en diagonale
- Re3 Rd5
- Rd3 Rd6 On revient dans la position du 3^{ème} coup
- Rc4 Rc6 les Blancs essaient de trouver les Noirs en jouant de l'autre côté, mais les Noirs maîtrisent l'opposition !
- d5+ Il ne reste plus qu'à essayer de pousser le pion
- Rd6
- Rd4 Rd7 Nouveau recul nécessaire pour conserver l'opposition
- Re5 Re7
- d6+ Rd7 et les mêmes coup se répètent, mais sans succès
- Rd5 Rd8
- Rc6 Rc8
- d7+ Rd8 c'est nulle par perte de pion ou PAT
- Rd6 PAT Nulle

FINALE ROI + PION contre ROI

L'OPPOSITION : Notion fondamentale à maîtriser

Règle no 1
Si le camp faible obtient
l'opposition, il annule
Si c'est le camp fort,
il gagne

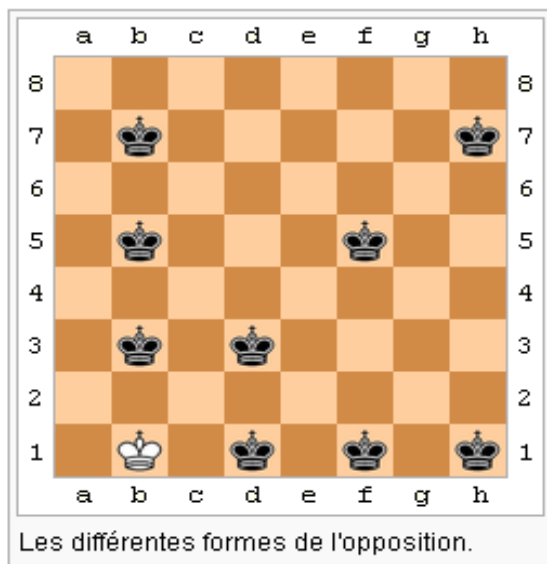
FINALE DE PARTIE

Notion fondamentale à maîtriser

L'OPPOSITION

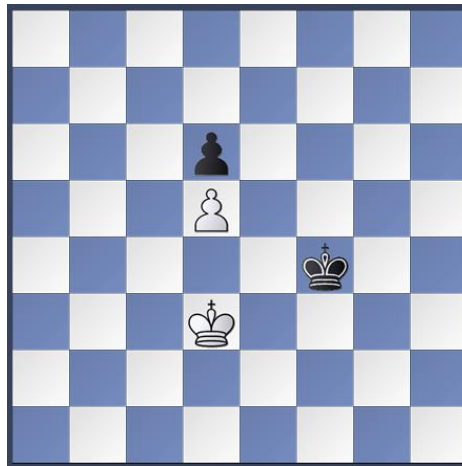
est une notion fondamentale des finales de pions

L'opposition désigne la situation dans laquelle les rois se font face sur l'échiquier



Il existe différentes formes d'opposition :
oppositions horizontale, verticale ou diagonale,
immédiate ou distante.

L'opposition est immédiate quand une seule case
sépare les Rois, elle est distante dans tous les
autres cas.



Les Blancs vont perdre le pion
Quelle stratégie adoptée pour
ne pas perdre la partie ?

Comment gagner l'opposition ?

1.Rc4 Re5

2.Rc3 (opposition en diagonale) Rxd5

3.Rd3 (opposition verticale atteinte → nulle malgré le pion en moins et
que le Roi est devant le pion !)

Néanmoins, pour assurer la nulle, il faut pouvoir garder l'opposition
jusqu'au PAT de la manière suivante :

3.... Rc5

4.Rc3 Rc6 (si 4.... Re5 5.Re3 etc.)

5.Rc4 d5+

6.Rd4 Rd6

et maintenant, pour garder l'opposition,

on recule 7.Rd3 Rc5

8.Rc3 d4+

9.Rd3 Rd5

on recule 10.Rd2 Re4

11.Re2 d3+

12.Rd2 Rd4

on recule 13.Rd1 Re3

14.Re1 d2+

15.Rd1 Rd3

PAT ½ - ½

Cet exercice, de
chercher et maintenir
l'opposition, doit être
bien maîtrisé, c'est
pourquoi, il faut le faire
régulièrement pour
pouvoir le jouer en
tournoi !

FINALE ROI + PION contre ROI

L'OPPOSITION : Notion fondamentale à maîtriser

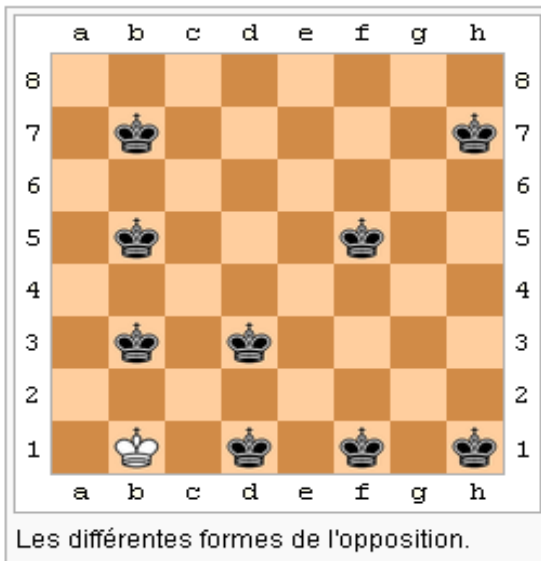
FINALE DE PARTIE

Notion fondamentale à maîtriser

L'OPPOSITION

est une notion fondamentale des finales de pions

L'opposition désigne la situation dans laquelle les rois se font face sur l'échiquier



Il existe différentes formes d'opposition :
oppositions horizontale, verticale ou diagonale,
immédiate ou distante.

L'opposition est immédiate quand une seule case
sépare les Rois, elle est distante dans tous les
autres cas.



Les Blancs peuvent gagner,
mais comment jouer ?

Comment calculer ?

Comme le Roi doit être devant le
pion, on peut dire que les Noirs
obtiennent l'opposition en a7 lorsque
le Roi blancs est en a5, en b7 s'il se
trouve en b5 et en c7 s'il atteint c5.

Calculons maintenant le nombre de
coup pour chaque position:

a5 – a7 = 4 – 5 et opp. Blancs = 1 - 0
b5 – b7 = 4 – 4 et opp. Noirs = ½ - ½
c5 – c7 = 4 – 3 et opp. Noirs = ½ - ½

Chemin gagnant en a5 !

Comment les Blancs peuvent
gagner l'opposition ?

1.Rc2! Re7

2.Rb3 (le seul coup) Rd6

3.Ra4! (le seul coup, Si 3.Rc4? Rc6 et les noirs ont l'opposition et assure la nulle) Rc6

4.Ra5 (si les Blancs peuvent jouer Ra6, ils gagnent, les Noirs doivent donc jouer) Rb7

5.Rb5 **Opposition est atteinte et le gain est assuré** de la manière suivante :

5.... Ra7

6.Rc6 Rb8

7.Rb6 Ra8

8.Rc7 Ra7

9.b5 Ra8

10.Rb6 (et pas b6 PAT) Rb8

11.Ra6 Ra8

12.b6 Rb8

13.b7 Rc7

14.Ra7 et promotion 1-0

Règle no 1

Si le camp faible obtient
l'opposition, il annule
Si c'est le camp fort,
il gagne

**Le camp le plus fort doit
toujours rechercher à
s'éloigner du Roi adverse,
tout en avançant vers la
6^{ème} rangée libératrice =
gain**

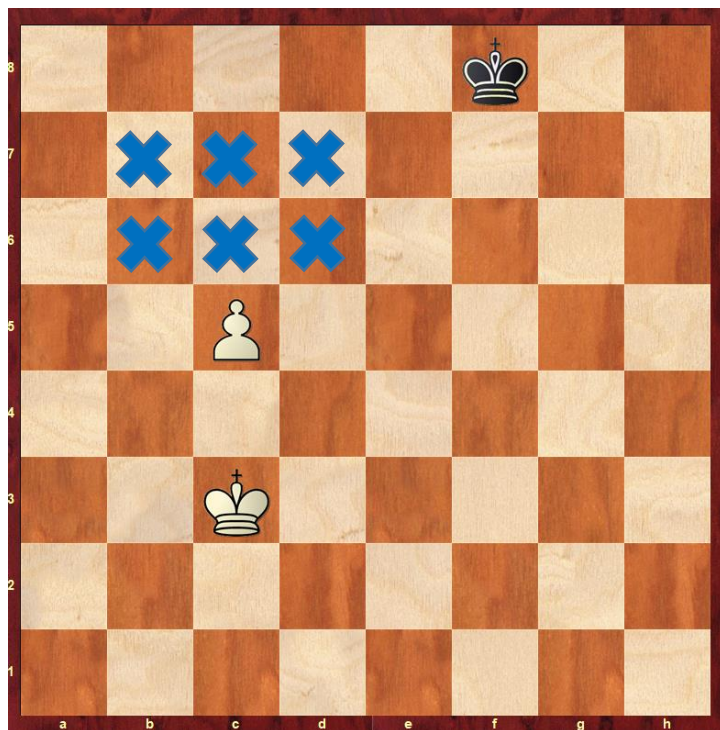
**C'est pourquoi, dans cette
position, il faut jouer Rc2,
Rb3, Ra4 et Ra5**

Finale de partie

Finales de pions - Les cases clés

Les cases clés à atteindre par le Roi le plus fort pour gagner

Finale de pion (b,c,d,e,f,g) avancé en 5^{ème} rangée



Si le Roi fort, avec le pion, atteint une des 6 cases clés **devant le pion**, il gagne la partie

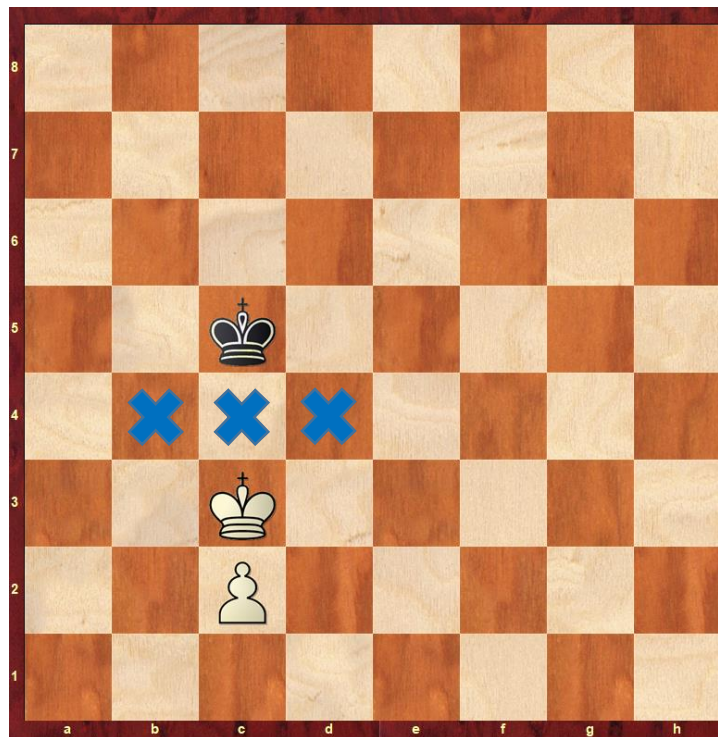
Si les blancs ont le trait, il gagne simplement en jouant :

1.Rb4 Re7 2.Rb5 Rd7 3.Rb6 (le Roi Blancs s'empare d'une des 6 cases clés et gagne) **Rc8 4.Rc6 Rb8 5.Rd7 Rb7 6.c6+ Rb8 7.c7+ Rb7 8.c8=D+ 1-0**

Si les noirs ont le trait, il annule simplement en jouant :

1...Re7 2.Rc4 Rd7 3.Rb5 Rc7 (Les noirs empêchent le Roi Blancs de prendre une des 6 cases clés) **4.c6 Rc8 5.Rb6 Rb8 6.c7+ Rc8 7.Rc6 ½ - ½**

Finale de pion (b,c,d,e,f,g) Pion en rangée 2, 3 ou 4



Si le Roi fort, avec le pion, atteint une des 3 cases clés **devant le pion**, il gagne la partie. Ici, c'est le Zugzwang qui décide en fonction de qui a le trait et du principe d'opposition.

Si les blancs ont le trait, le Roi Noirs annule en gardant l'opposition en jouant :

1.Rb3 Rb5 2.Rb2 Rb4 (Les Blancs ne pourront jamais venir devant le pion et devront donc le pousser pour continuer la partie) **3.c3+ Rc4 4.Rc2 Rc5 5.Rb3 Rb5 6.c4+ Rc5 7.Rc3 Rc6 8.Rd4 Rd6 9.c5+ Rc6 10.Rc4 Rc7 11.Rb5 Rb7 12.c6+ Rc7 13.Rc5 Rc8 14.Rd6 Rd8 15.c7+ Rc8 16.Rc6 ½-½**

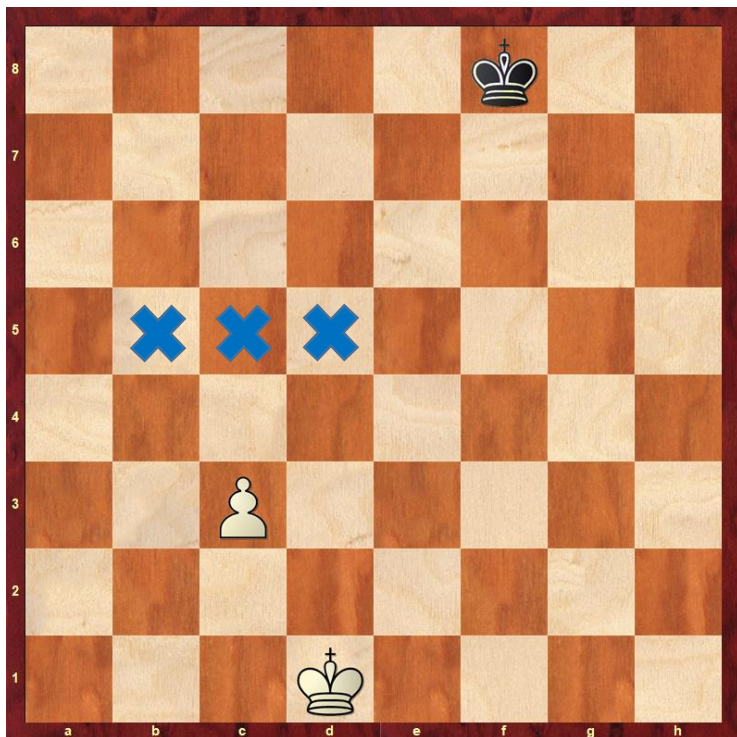
Si les noirs ont le trait, le Roi Blancs gagne car les Noirs sont en Zugzwang et vont perdre l'opposition de la manière suivante :

1...Rd5 2.Rb4 Rc6 3.Rc4 Rb6 4.Rd5 Rb7 5.Rc5 Rc7 6.c4 Rb7 7.Rd6 Rc8 8.Rc6 Rd8 9.Rb7 Rd7 10.c5 Rd8 11.c6 Re7 12.c7 Rd6 13.c8=D 1-0

Les cases clés à atteindre par le Roi le plus fort pour gagner

Finale de pion (b,c,d,e,f,g)

Pion en rangée 2, 3 ou 4



Pour Rappel
si c'est le camp fort qui obtient
l'opposition, il gagne,
si c'est le camp faible, il annule !

Sachant qu'avec un pion en c3, les cases clés sont b5, c5 et d5, on peut analyser la situation et mettre en évidence :

Si les Noirs veulent égaliser, il faut qu'ils soient en b6 lorsque le Roi Blancs arrive en b4, si le Roi Blancs arrive en c4, le Roi Noirs doit être en c6 et pour d4, les doivent être en d6.

Combien de coups sont nécessaires pour arriver aux dites cases :

Blancs	Noirs
d4 : 3 coups	d6 : 2 coups
c4 : 3 coups	c6 : 3 coups
b4 : 3 coups	b6 : 4 coups

Cette démonstration explique que pour gagner les Blancs doivent se précipiter vers b4 car les Noirs ne pourront pas venir en b6 à temps pour obtenir l'opposition.

Les Blancs gagnent en jouant :

1.Rc2! Re7
2.Rb3! Rd6
3.Rb4 Rc6
4.Rc4!

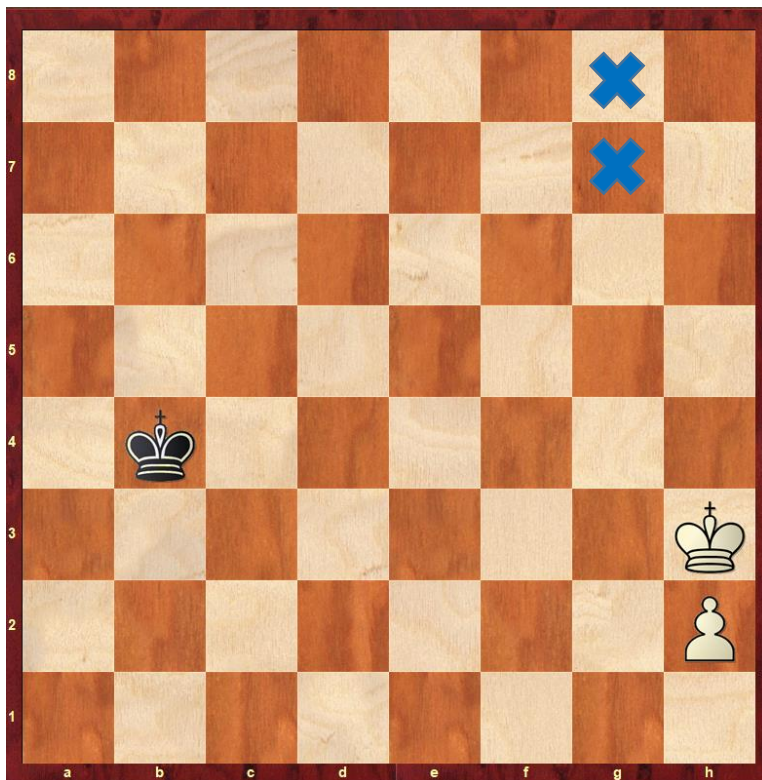
avec cette manœuvre, ils obtiennent l'opposition et le gain de la partie !

Pour la forme, on continue par

4....Rb6 5.Rd5 et on arrive sur une des cases clés **Rc7**
5.Rc5 on garde l'opposition obligeant les Noirs à jouer **5.... Rd7**
6.Rc6 et on a atteint la 6^{ème} rangée **6.... Rc8**
7.Rc6 Rd8
8.Rb7 et il ne reste plus qu'à pousser le pion à Dame pour gagner

Les cases clés à atteindre par le Roi le plus fort pour gagner

Finale de pion (a ou h)



**Dans le cas d'un pion Tour (exemple colonne h),
il existe deux cases clés, soit g8 et g7**

Si le camp le plus fort atteint une de ces deux cases, il assure la promotion de son pion h.

A nouveau dans cet exemple, tout dépend du trait :

S'il est aux Blancs , ils ont le temps de placer leur Roi sur g7 et gagnent facilement par :

1.Rg4 Rc5

2.Rg5 Rd6

3.Rg6 Re7

4.Rg7 1-0 et les Noirs ne peuvent plus empêcher l'avance du pion à la case de promotion h8.

Par contre, si le trait est aux Noirs, le tableau est différent car ils jouent :

1... Rc5

2.Rg4 Rd6

3.Rg5 Re7

4.Rg6 Rf8

5.Rh7

les Blancs se voient obligés de jouer ce coup sinon le Roi Noirs arrive en h8 et c'est nulle, mais même s'ils n'arrivent pas en h8, le Roi Blancs n'ayant pas atteint une des 2 cases clés, la partie finira sur une nulle de 2 manières différentes. Par exemple :

5.... Rf7

6.h4 Rf8

7.h5 Rf7

8.h6 Rf8 et maintenant les Blancs peuvent choisir la manière de faire nulle,

soit en mettant PAT leur propre Roi par : 9.Rh8 Rf7 10.h7 Rf8 PAT

ou celui de l'adversaire par : 9.Rg6 Rg8 10.h7 Rh8 11.Rh6 PAT

Finale de partie

Partie 3

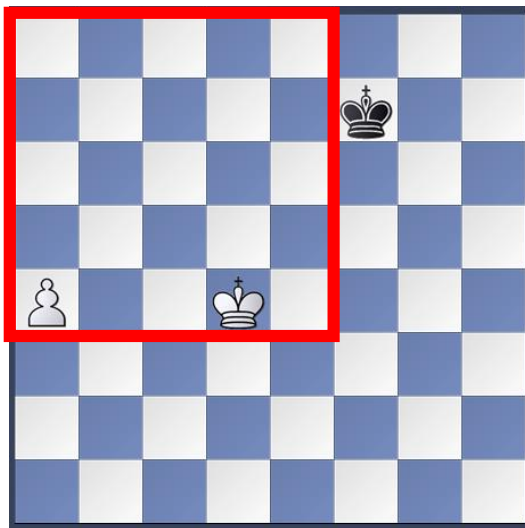
Finale de pions

Roi + 1 pion contre Roi

FINALE ROI + PION contre ROI

LES GAINS THEORIQUES

Règle du carré



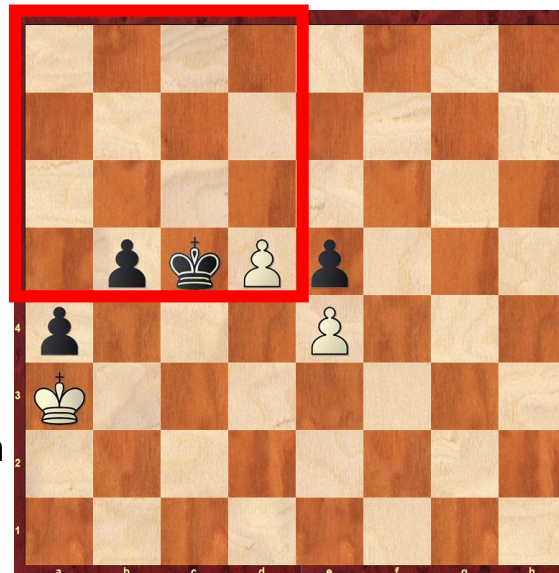
Dans l'exemple ci-contre:
si le trait est aux blancs,
ils gagnent par 1. a5!

Si le trait est aux noirs,
ils annulent (car le pion
est un pion du bord et ils
peuvent atteindre la case a8
assurant la nulle ou mettre en
cage le Roi Fort !)
par 1.... Re7!

PLAN et TECHNIQUE

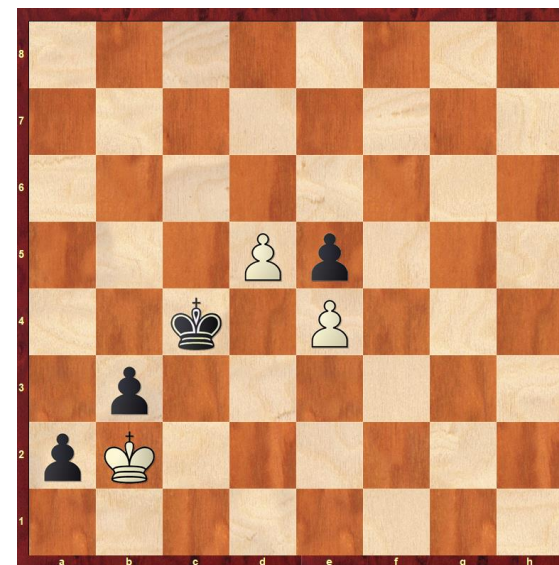
Le gain est assuré :

- Si le Roi adverse n'est pas **dans le carré** (distance pour la promotion est inférieure à la distance entre la case de promotion et le Roi adverse)
- Il suffit de pousser le pion à Dame



Dans cet exemple instructif, tiré d'une partie
entre Erigaisi et Carlsen, la règle du carré
montre ses limites car les Blancs jouent :

1.Rb2 b4
2.Rc2 b3+
3.Rc3 Rb5
4.Rd2 a3
5.Rc3 a2
6.Rb2 **Rc4!!** Le Roi Noirs n'est plus dans le carré
(voir diagramme)



7.d6 Rd3 Carlsen maîtrise sa finale et n'a pas
peur car il connaît par cœur le
schéma de gain !

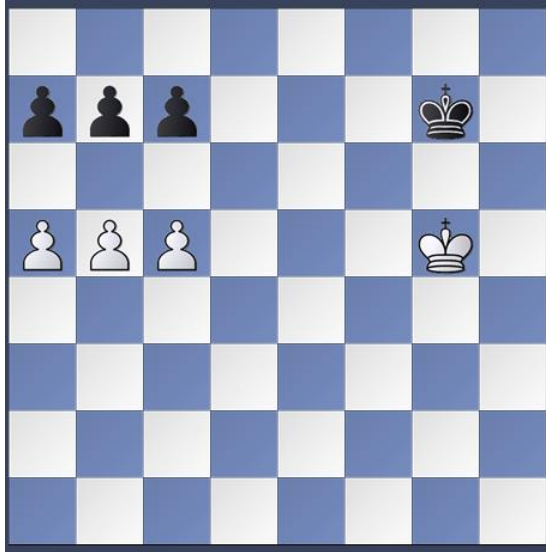
8.d7
8.... a1=D+
9.Rxa1 Rc2
10.d8=D b2+
11.Ra2 b1=D+
12.Ra3 Db3#
0-1

**Un schéma de gain à
comprendre et à
maîtriser**

FINALE ROI + PION contre ROI

LES GAINS THEORIQUES

Règle des 3 pions liés opposés



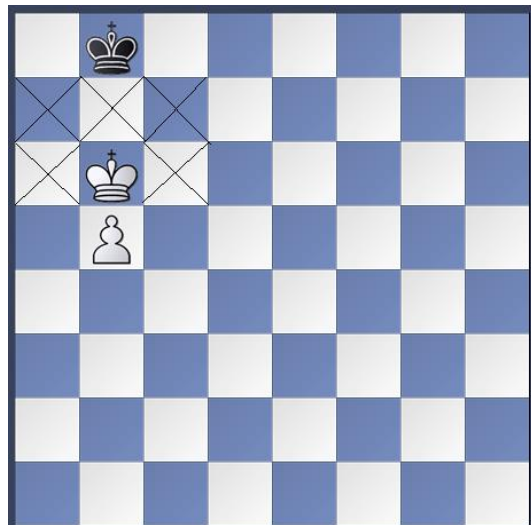
Dans cette position où les Rois ne peuvent intervenir directement, le gain est assuré par une technique intéressante à connaître par cœur:

1.b6 pousse le pion du centre
1a.... cxb6 1b.... axb6
2.a6 2.c6
et l'un des pions va à Dame 1-0

FINALE ROI + PION contre ROI

LES GAINS THEORIQUES

Règle du Roi en 6^{ème} rangée



Exemple:

- 1.Ra6 Ra8
- 2.b6 Rb8
- 3.b7 Rc7
4. Ra7 1-0

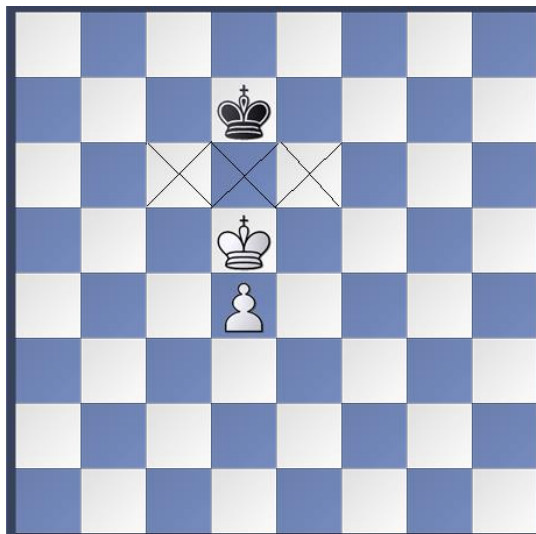
PLAN et TECHNIQUE

Si le Roi fort atteint la 6^{ème} rangée, il gagne dans tous les cas de figure (qu'il ait ou qu'il n'ait pas l'opposition, que cela soit à lui de jouer ou à son adversaire)

La seule exception si le pion se trouve en colonne a ou h → nulle

C'est utile d'avoir cette règle en tête lors des derniers échanges de pions afin de garder un pion des colonne b à g

Règle du Roi en 5^{ème} rangée



Dans cet exemple, tout dépend de qui à le trait !

Si c'est aux noirs de jouer, les blancs gagnent en prenant une des cases c6 ou e6 (**règle du Roi en 6^{ème} rangée**), puis en poussant le pion.

- Exemple :
- 1... Re7
 - 2.Rc6 Rd8
 - 3.d5 Rc8
 - 4.d6 Rd8
 - 5.d7 Re7
 - 6.Rc7 Re6
 - 7.d8=D 1-0

PLAN et TECHNIQUE

Le gain est assuré :

- a. Si le Roi fort (avec le pion) atteint la 6^{ème} rangée, sans que le Roi seul n'ait réussi à obtenir l'opposition.

Bien sûr, si c'est aux blancs à jouer, les noirs conserveront l'opposition et annuleront la partie !

- 1.Re5 Re7
- 2.Rd5 Rd7
- 3.Rc5 Rc7
- ½ - ½

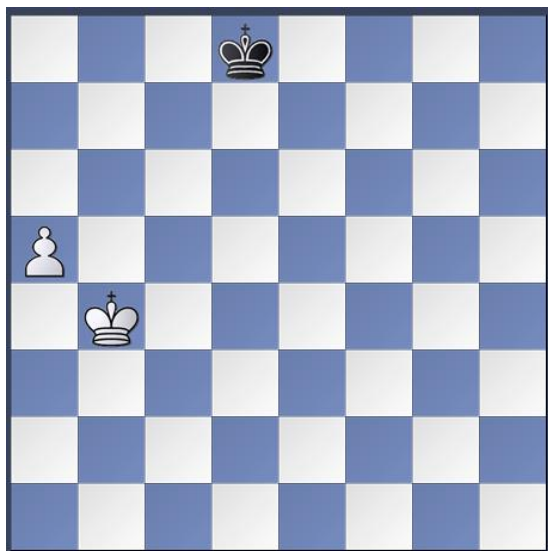
Si les Blancs avancent le pion alors nulle par scénario déjà vu du PAT

Règle implicite
pour gagner le Roi fort doit toujours
se positionner devant le pion !

FINALE ROI + PION contre ROI

LES NULLES THEORIQUES

Roi + pion Tour contre Roi



Exemple :

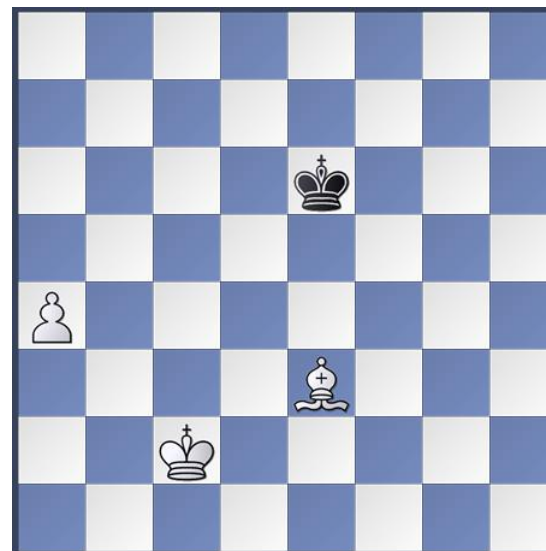
- 1.Rb5 Rc8
- 2.Ra6 Rb8
- 3.Rb6 Ra8
- 4.a6 Rb8
- 5.a7+ Ra8 PAT nulle

PLAN et TECHNIQUE

La nulle est assurée :

- a. si le pion se trouve en colonne a ou h,
- b. et si le Roi faible peut atteindre la case de promotion.

Roi + Fou + pion Tour contre Roi



Exemple :

- 1.a5 Rd7
- 2.a6 Rc7
- 3.Rc3 Rb8
- 4.Rb4 Ra8
- 5.Rb5 Rb8
- 6.Rb6 Ra8
- 7.Fc5 Rb8
- 8.Fd6+ Ra8
- 9.a7 PAT nulle

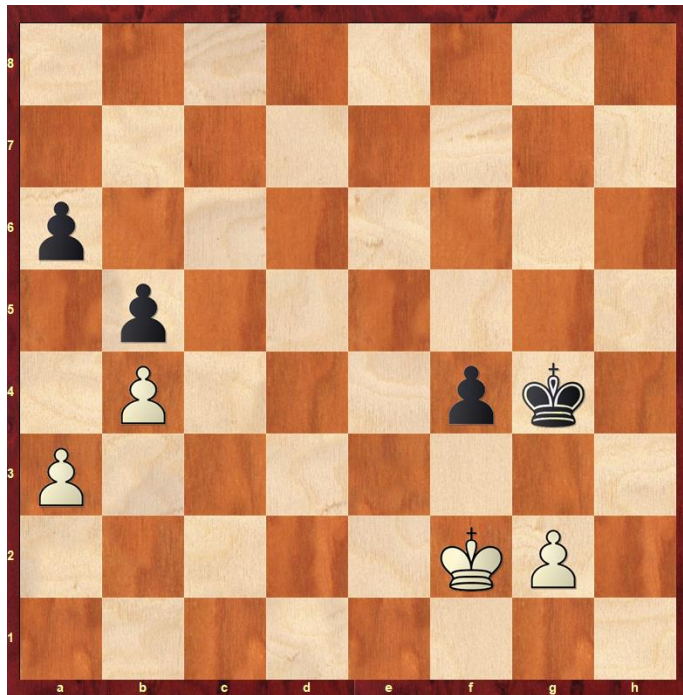
PLAN et TECHNIQUE

La nulle est assurée :

- a. si le pion se trouve en colonne a ou h,
- b. si le fou adverse n'est pas de la couleur de la case de promotion
- c. et si le Roi faible atteint la case de promotion.

Finale de pion

Un exemple instructif !!



Le GM suédois Hilard Persson, avec les blancs a abandonné dans cette position, persuadé qu'il allait perdre les pions a et b et donc la finale
A-t-il bien analysé la situation ?

1.Re2 Rg3
2.Rf1 f3
3.gxf3 Rxf3
4.Re1 Re3

Il est vrai qu'à priori le Roi Noirs va pouvoir s'emparer des pions Blancs

Que jouer pour les Blancs ?
5.a4!!

Si 5a.... bxa4
 6.Rd1 Rd3
 7.Rc1 Rc3
 8.Rb1 Rxb4 (2 pions de plus, mais)
 9.Ra1 nulle

5b. Rd3
6.axb5 axb5
7.Rd1 Rc3
8.Rc1 Rxb4
9.Rb2 les blancs obtiennent l'opposition et annulent !

