

Les Bases de la **Finale de partie**

Leçon 1

Introduction à la finale de partie

Finale de partie

Les Bases

Pour les juniors de (1000-1500 ELO)

Réf. : La stratégie dans les finales de Mikhaïl Cheveresvski (Grasset)

Réf. : Théorie des finales de partie de Youri Averbach (Payot)

RESUME

Une partie d'échecs

Il n'y a rien de plus frustrant que de perdre une partie gagnante

Ouverture

Repose sur une **théorie éprouvée** par des milliards de partie

- ➔ Apprendre par cœur et surtout bien connaître les pièges de chaque ouverture (les moments où on peut profiter des erreurs de l'Adversaire)
- ➔ Répertoire sur e4 et d4 (80% des parties)

1-20 coups

20-40 minutes

Préparation (devoir)

Quand on sort de la théorie

Milieu de partie

La partie la plus difficile car elle repose sur une très grande quantité d'information à maîtrisée:

- Pouvoir bien identifier les forces et les faiblesses dans son camp comme de d'adversaire
- Etre capable de voir les menaces de l'adversaire comme de celle qu'on peut gérer
- Etre capable d'évaluer correctement une position
- Etre capable de mettre en place un plan d'action
- Etre capable d'analyser une série de coups (3-5 minimum au début, puis avec l'expérience 3-10)

- ➔ Phase cruciale d'une partie qui différencie un bon joueur d'un moyen ou plus mauvais joueur !

10-30 coups

60-120 minutes

Effort principal – Prendre son temps (faiblesse des débutants)

Quand il reste peut de pièces et qu'il faut convertir un avantage

Finale

Repose sur des **techniques éprouvées**

- ➔ Apprendre par cœur les principales finales (Pions, Tours, Dame, les nuls théoriques, notion opposition, etc.)

1-50 coups

5-30 minutes

Préparation (devoir)

Finale de partie – L'Etat d'esprit

POSTULAT

La fin de partie est avant tout **une phase technique nécessitant de connaître par cœur un ensemble de schémas ou de positions de gain connus.**

Tout avantage reconnu doit se concrétiser par le gain de la partie, excepté certaines positions de nulles théoriques.

ETAT D'ESPRIT

1. Préparer la transition

- il faut repérer qu'on sort du milieu de partie et qu'on entre en finale de partie
- le joueur doit régénérer **sa pensée et son humeur**
 - calmer les passions du milieu de partie (Excitation, tensions, stress, ...)
 - sortir du mode de pensée «milieu de partie» où on analyse des variantes, on calcule des combinaisons, on vérifie les sacrifices, etc.
- on entre dans une nouvelle phase de la partie ou on doit penser par **schémas et plans**

C'est comme si on devait tirer un pénalty à la 86^{ème} minute !

Si c'est possible au niveau du temps de jeu, prenez 2 à 3 minutes pour vous calmer et pour vous dire que vous entrez dans une nouvelle phase de la partie et que vous devez penser différemment !

2. Pensez différemment, c'est penser de **manière schématique**

- En finale, il est très rare que l'attention du joueur se focalise sur des combinaisons, sur de la tactique.
- Dans l'immense majorité des cas, il est essentiel de **penser en termes de plan STATIQUE, contrairement au milieu de partie où on pense en plan DYNAMIQUE.**
- Les variantes jouent un second rôle. Le plus important est de **penser de manière schématique, tandis que la possibilité d'obtenir telle ou telle position (du schéma) est recherchée par le calcul de variantes.**
- Nous envisageons le déploiement de nos propres pièces, celles dont nous avons besoin en tenant compte bien sûr, de ce que l'adversaire peut faire. Puis, nous vérifions par un calcul conséquent comment il est possible d'obtenir cette position.

Pensez de manière schématique

Qu'est-ce que cela veut dire ?

1

Il faut d'abord se dire qu'on est en finale de partie et plus en milieu de partie



Je dois penser différemment

2

Il ne reste donc que 1, 2 ou 3 pièces, et au maximum quelques pions



Je dois penser différemment

3

Je suis conscient que je suis en finale et que je peux gagner car j'ai un avantage net



Soit, il n'y a plus de pions et je peux mater avec les pièces restantes (phase finale)

Soit, il reste 1 ou 2 pions et je dois en promouvoir un pour gagner (phase intermédiaire)

PLAN et TECHNIQUE

**Je dois penser différemment
OK, mais
qu'est-ce que cela veut dire ?**

Phase intermédiaire (on cherche à améliorer la position)

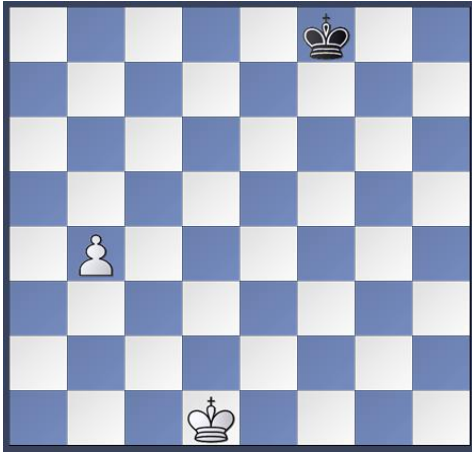
1. N'ai-je pas oublié de centrer mon Roi ?
2. Comment promouvoir mon pion ?
 - Où doit se trouver mon Roi, ma ou mes pièces pour faire avancer mon pion en toute sécurité !
3. Etc. (à découvrir dans le cadre de ce cours)

Phase finale (schéma final)

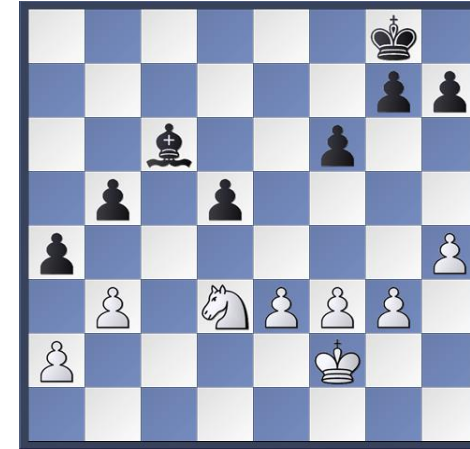
1. Comment gagner cette finale ?
 - Avoir en tête le schéma de Gain, de Nulle ou de Mat
 - Déterminer le plan et la technique qui permet d'obtenir sur l'échiquier le schéma souhaité (Où doit se trouver mon Roi, ma ou mes pièces, ma ou mes pions pour mater, etc.)
2. Quels coups jouer pour amener mon Roi et mes pièces dans le schéma de Gain, de Nulle ou de Mat ?

Finale de partie

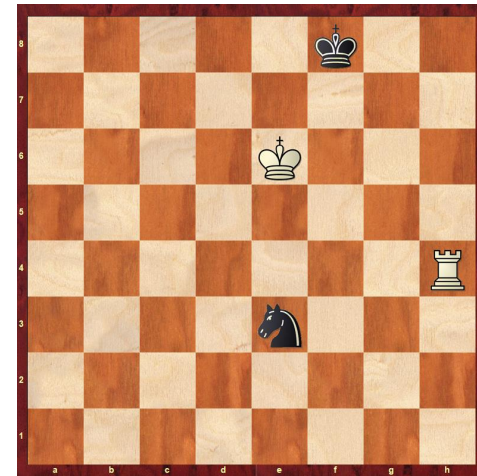
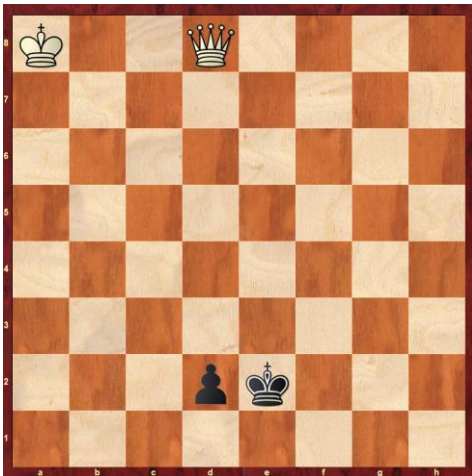
Phase finale vs Phase intermédiaire



Phase finale



Phase intermédiaire



Cours de base – Jusqu'à Noël – ouvert à tous

Cours avancé – après Noël – pour joueurs > 1500

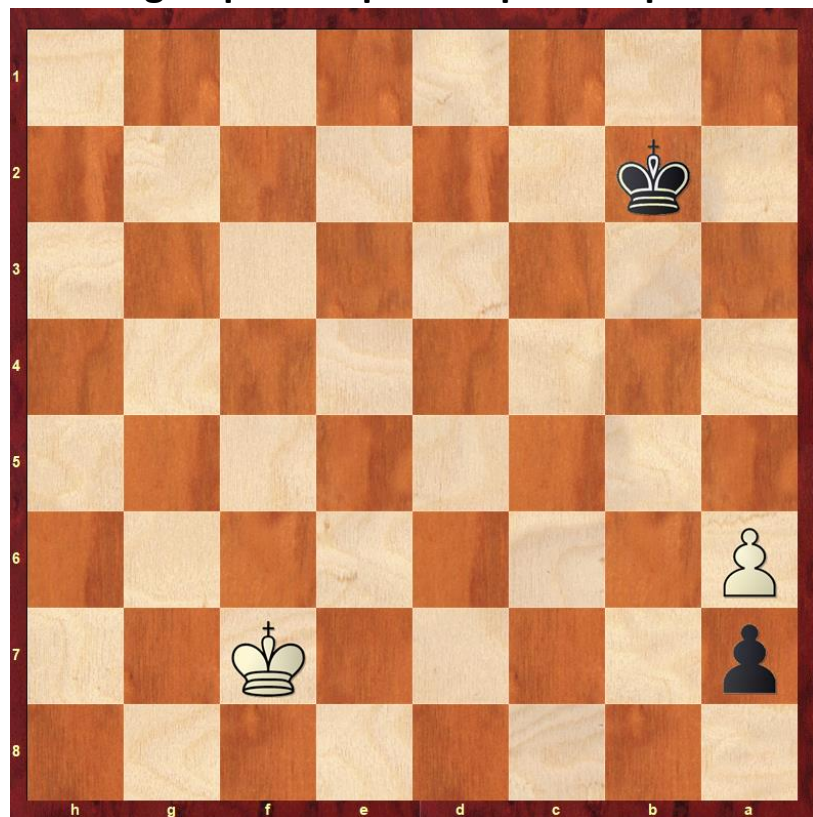
N'y-a-t-il pas un schéma
de gain pour Noirs ?

Oui, mais uniquement si les Blancs ne savent
pas jouer, par exemple après 1.Rg8 ??

→ On ne va pas étudier des situations qui
n'ont pas de sens

Une finale de partie typique

Théoriquement gagnante pour les blancs si les
blancs ont le trait et nulle si le trait est aux Noirs
malgré que chaque camp ait un pion



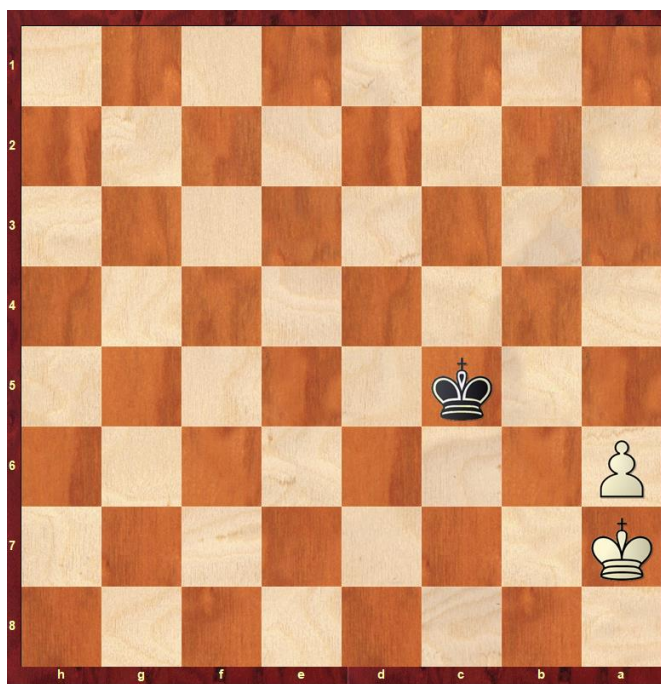
Position initiale

Finale de partie

Exemple simple pour commencer
et pour comprendre la notion de schéma,
de plan et de technique

Schéma de gain

Position à avoir en tête pour Blancs

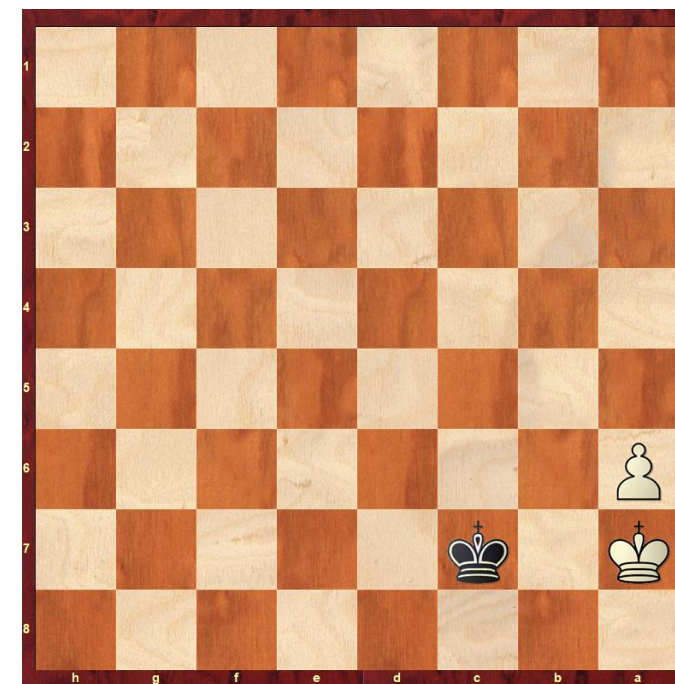


Plan et technique

1. Prendre le pion a7 tout en empêchant
le Roi adverse de venir en c7,
2. Revenir en b8
3. Pousser le pion a à Dame

Schéma de nulle

Position à avoir en tête pour Noirs



Plan et technique

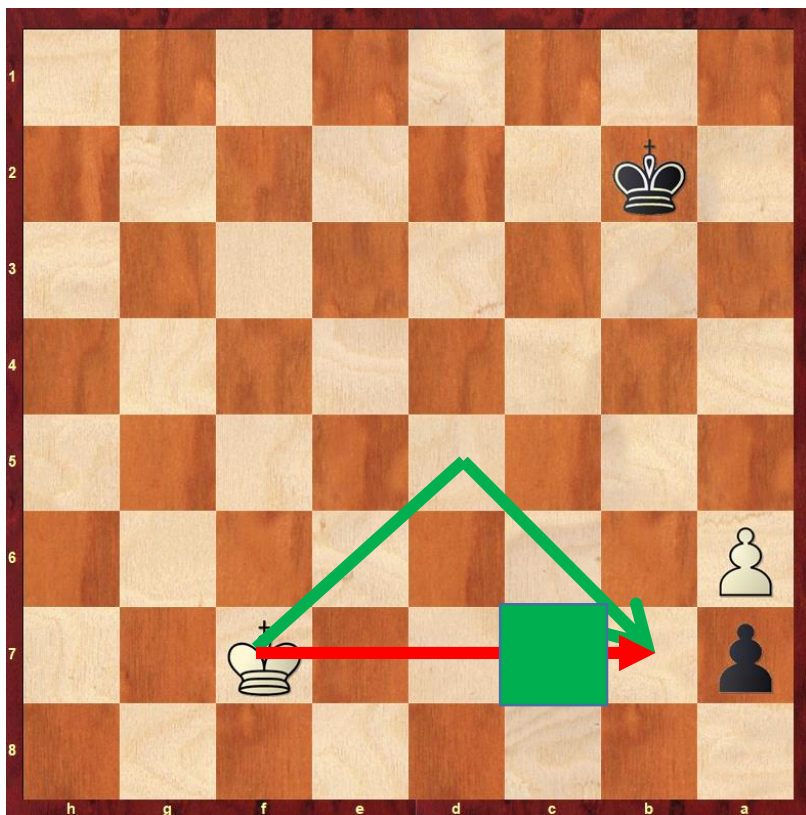
1. Amener le Roi en c7 quand le roi
adverse prend le pion a7
2. Garder le Roi adverse en cage sur a7 et
a8 ou obtenir PAT si le pion a est poussé

Le Roi se déplace aussi vite en diagonal qu'en horizontal

→ La différence gagnante est qu'en diagonal, il bloque l'avancée du Roi adverse qui n'arrive pas à temps à la case de blocage c7

Une finale de partie typique

Théoriquement gagnante pour les blancs malgré que chaque camp ait un pion



Finale de partie

Exemple simple pour commencer Trait aux Blancs

Comment jouer pour Blancs ?

On doit aller chercher le pion et rapidement, sinon Noirs égalisent

1.Re7 ? 1.Re6 ? 1.Re8 ?

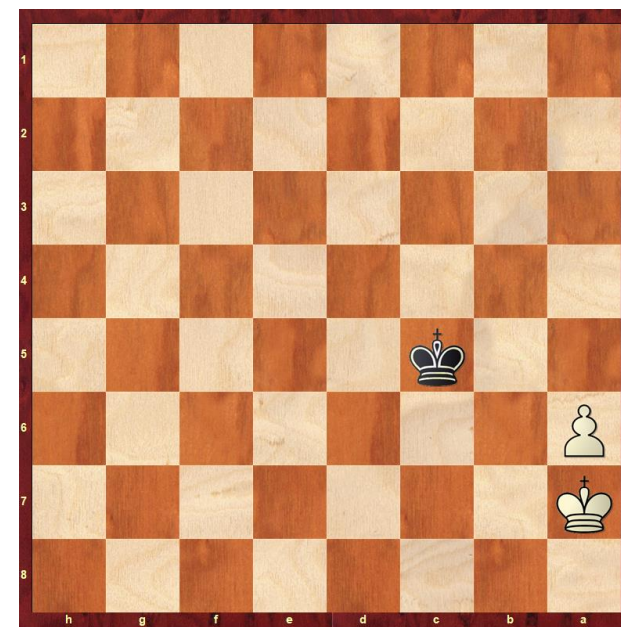
1.Re7 Rc3	
2.Rd7 Rc4	2.Rd6 Rd4
3.Rc7 Rc5	3.Rc6 Re5
4.Rb7 Rd6	4.Rb7 Rd6
5.Rxa7 Rc7	5.Rxa7 Rc7
6.Ra8 Rc8	6.Ra8 Rc8
7.a7 Rc7	7.a7 Rc7
PAT	PAT
½ - ½	½ - ½
Dommage !	Dommage !

1. Re6! Rc3
2. Rd5!! Rd3
3.Rc6 Rd4
4.Rb7 Rc5
5.Rxa7 Rc6
6.Rb8 Rb6
7.a7 Rc6
8.a8=D
1-0
Super !

Combien faut-il de coups aux Blancs pour obtenir cette position ?
5 coups !

Schéma de gain

Position à avoir en tête pour Blancs



Plan et technique

1. Prendre le pion a7 tout en empêchant le Roi adverse de venir en c7,
2. Revenir en b8
3. Pousser le pion a à Dame

Remarque

Le tempo est ici très important
Mais facile à calculer

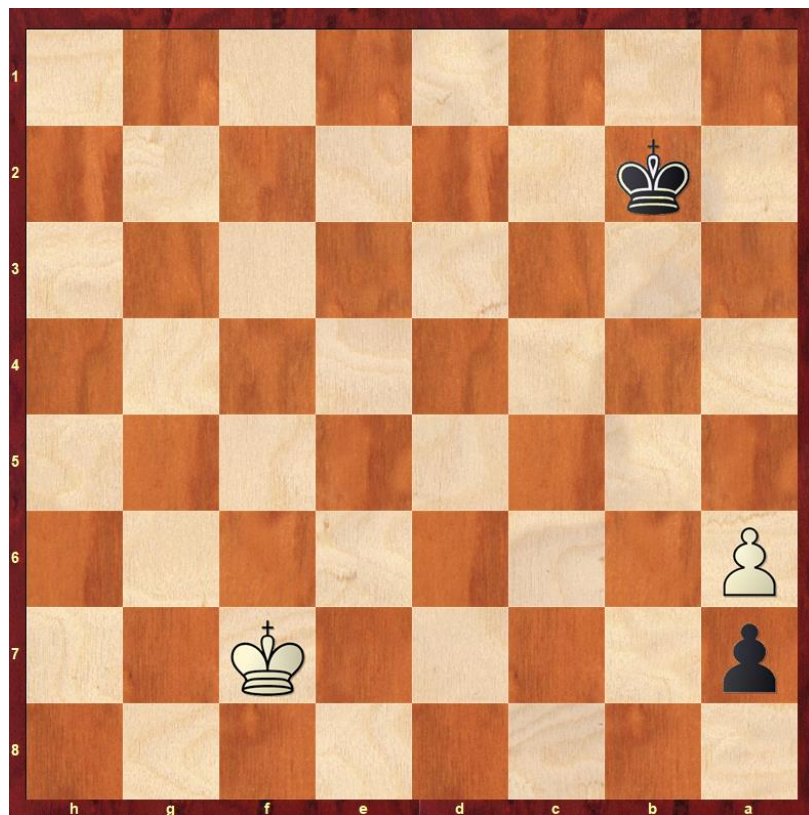
Finale de partie

Exemple simple pour commencer
Trait aux Noirs

Combien faut-il de coups aux Noirs
pour obtenir cette position ?
5 coups

Une finale de partie typique

Théoriquement Nulle,
si c'est aux Noirs à jouer



Comment jouer pour Noirs ?

1.... Rc3 (ou Ra3 ou Rb3)

2.Re6 Rc4

3.Rd6 Rb5

4.Rc7 Rc5

5.Rb7 Rd6

6.Rxa7 Rc7

Les Noirs ont obtenu la position
du Schéma !

7.Ra8 Rc8

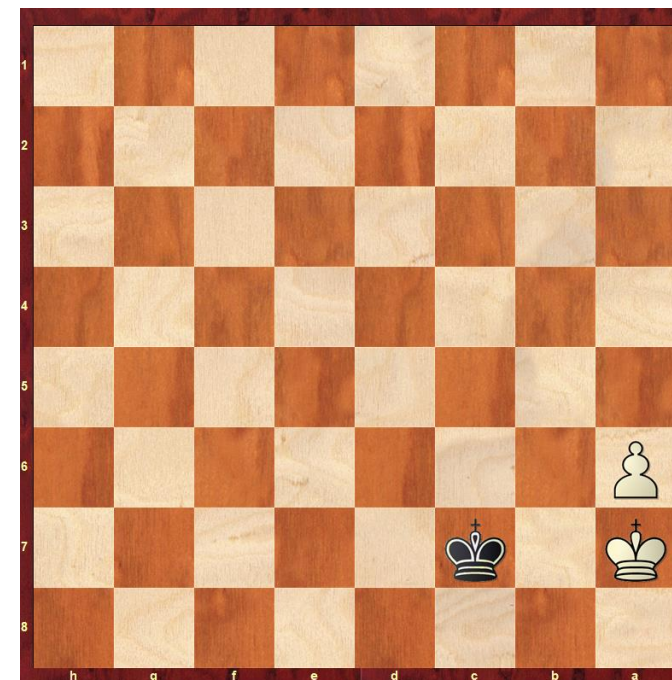
8.a7 Rc7 Si Ra7 Rc7 répétition ½ - ½

PAT

½ - ½

Schéma de nulle

Position à avoir en tête pour Noirs



Plan et technique

1.Amener le Roi en c7 quand le roi
adverse prend le pion a7

2.Garder le Roi adverse en cage sur a7 et
a8 ou obtenir PAT si a7 est poussé

Finale de partie

En finale, on pense différemment !

Stratégie

1. Rechercher **le schéma d'amélioration de la position** (position de mat, position de nulle, position permettant un zugzwang et un gain de matériel, position permettant d'avancer un pion en toute sécurité, etc.)
→ **on a un schéma en tête**
2. Plan et technique pour atteindre ce schéma **exprimé en verbes** (**Amener** le Roi en d4, **Mettre** le Cavalier en c5, **Bloquer** l'aide- Dame, **Garder** le Roi adverse sur la 8^{ème} rangée ou colonne, etc.)

Tactique

3. Trouver **la suite de coups** qui nous permet d'atteindre le schéma souhaité (**phase finale**) ou plus souvent, au début de la finale, une partie du Plan (**phase intermédiaire**) !

Si vous arrivez à bien comprendre ces notions et à les mettre en pratique, le cours peut se terminer ici !!!

Finale de partie

Finale avec uniquement des pièces

Roi fort, c'est celui qui a encore du matériel,
Roi faible, c'est celui qui est tout nu !

LES GAINS EVIDENTS

Zugzwang =
Coup contraint et forcé par l'adversaire

Schéma de mat

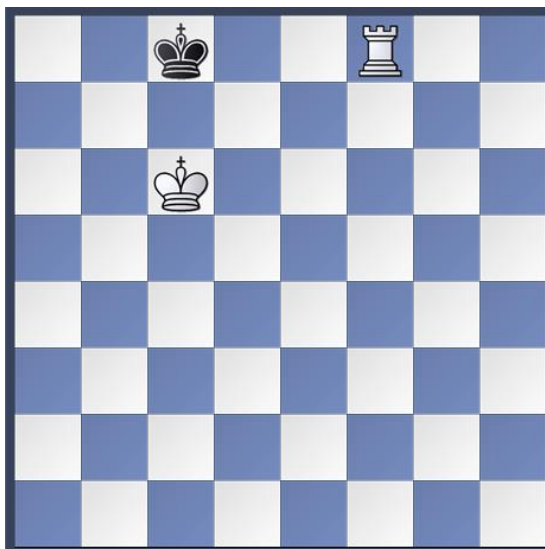


Roi + Dame contre Roi

PLAN et TECHNIQUE

- Amener** le Roi du camp faible adverse à la bande (au bord de l'échiquier)
- Garder** la Dame sur la seconde rangée/colonne (attention : éviter le PAT → la Dame doit rester éloignée du Roi)
- Ramener** le Roi fort sur la 6^{ème} (3^{ème}) rangée/colonne à 1 case du Roi faible
- Mater** avec la Dame

Schéma de mat

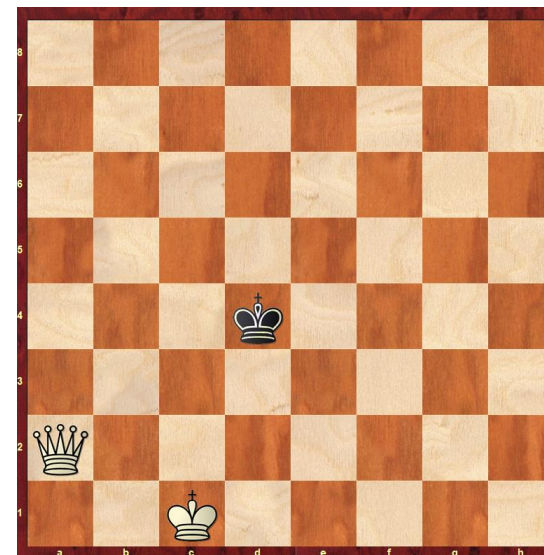


Roi + Tour contre Roi

PLAN et TECHNIQUE

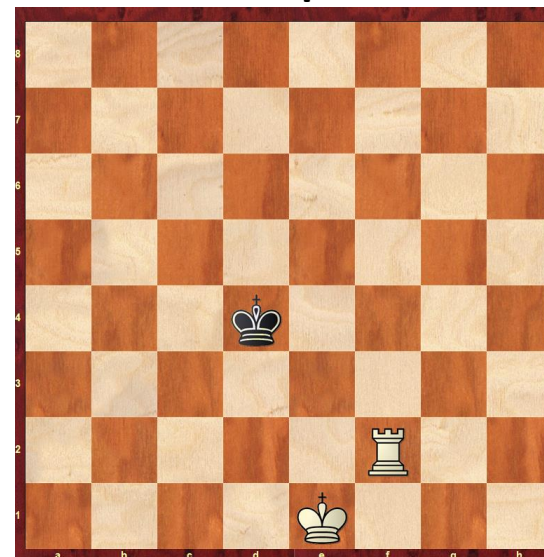
- Amener**, à l'aide du Roi et de la Tour, le Roi faible à la bande
- Garder** la Tour sur la seconde rangée/colonne pour que le Roi adverse doivent rester sur la 8^{ème} rangée/colonne
- Ramener** le roi sur la 6^{ème} (3^{ème}) rangée/colonne, et manœuvrer pour qu'il soit en face du Roi adverse (si besoin, utiliser le Zugzwang avec des coups de tour)
- Mater** avec la Tour (étouffement du Roi)

Exemple



- 1.De2 Rd5
 - 2.De7 Rd4
 - 3.Rc2 Rd5
 - 4.Rd3 Rc6
 - 5.Rc4 Rb6
 - 6.Dd7 Ra6
 - 7.Db5+ Ra7
 - 8.Rc5 Ra8
 - 9.Rc6 Ra7
 - 10.Db7#
- a. Roi à la bande
b. Dame sur seconde colonne
c. Ramener le Roi sur la 3^{ème} colonne
d. Mater avec la Dame

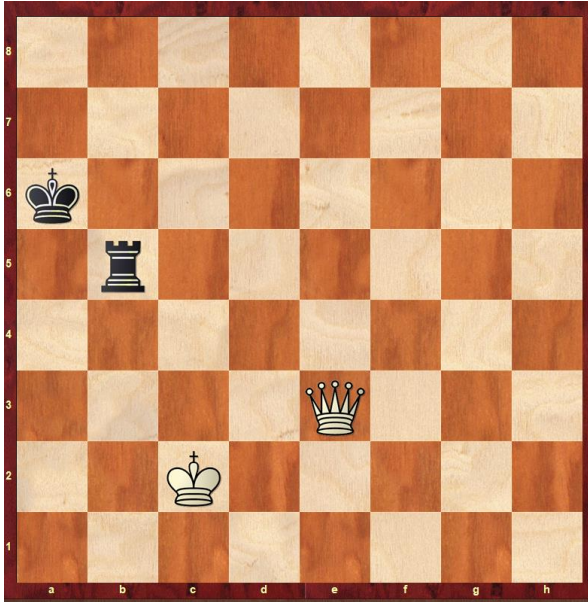
Exemple



- 1.Tf3 Re4
 - 2.Re2 Re5
 - 3.Re3 Rd5
 - 4.Tf4 Re5
 - 5.Td4 Rf5
 - 6.Td5+ Re6
 - 7.Re4 Rf6
 - 8.Te5 Rg6
 - 9.Tf5 Rg7
 - 10.Re5 Rg6
 - 11.Re6 Rg7
 - 12.Tf6 Rg8
 - 13.Tf7 Rh8
 - 14.Rf6 Rg8
 - 15.Rg6 Rh8
 - 16.Tf8#
- a. Amener Roi à la bande et b. garder la Tour sur la 7^{ème} rangée
c. Ramener le Roi en face du roi adverse
d. Mater par étouffement

LES GAINS EVIDENTS

Ce type de finale survient souvent après qu'un pion ait pu être promu en Dame



Roi + Dame contre Roi + Tour

Habituellement, une dame gagne contre une tour

PLAN et TECHNIQUE

Le plan victorieux consiste à :

- Approcher** la Dame de la Tour et du Roi
La Tour du camp le plus faible doit toujours rester proche de son roi protecteur, sinon passer à la phase c. **Capturer** la Tour
- Obliger** la Tour à s'éloigner de la protection de son roi
Il faut souvent **utiliser le Zugzwang** pour atteindre ce but
- Capturer** la Tour adverse
Il faut utiliser la puissance de la Dame pour attaquer, en même temps, la tour et le Roi adverse et gagner la tour
- Mater**
Utiliser la méthode déjà vu d'une finale Roi + Dame contre Roi

Dans cet exemple, les Blancs jouent :

a. Approcher la Dame de la Tour et du Roi (objectif No 1)

1.Rc3 Tb8 2.Dd3+ Rb6 3.Dd6+ Ra7 4.Rc4 Tb6 5.Dd5 Tb7 6.Rc5 Tg7 7.De4 Tc7+ 8.Rb5 Tb7+ 9.Rc6 Rb8 10.De8+ Ra7 11.Dd8

La dame a atteint l'objectif de s'approcher de la Tour et du Roi

b. Obliger la Tour à s'éloigner de la protection de son roi (objectif No 2)

11.... Th7 c'est fait car si le Roi joue en a6, Dc8 gagne !

c. Capture la Tour adverse (objectif No 3)

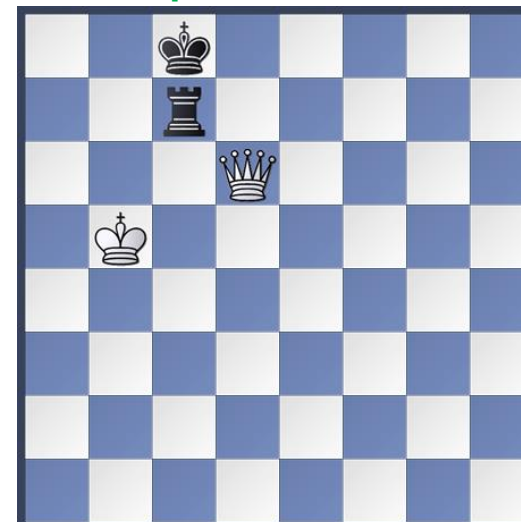
12.Dd4+ Rb8 13.De5+ Ra7 14.Da1+ Rb8 15.Db1+ Ra7 16.Dxh7+

d. Mater (objectif No 4)

16.... Ra6 17.Db7+ Ra5 18.Db5# 1-0

L'exception aboutissant à une nulle

Position particulière



PLAN et TECHNIQUE

La nulle est assurée dans cette **position particulière** car la tour peut faire des échecs perpétuels sans avoir peur de se faire manger = PAT.

Exemple :

1. ...Tb7+ 2.Rc6 Tb6+ ou
2. ...Tb7+ 2. Rc5 Tc7+ 3.Rb6 Tb7+ 4.Ra6 Ta7+

Mais c'est une position d'exception **qui doit être recherchée par le camp le plus faible** et **qui doit être évitée par le camp le plus fort**

Une des règles des finales, c'est
de ne pas se presser
Il n'y a que le résultat qui compte

LES GAINS EVIDENTS

Il existe des dizaines de possibilités de réaliser le plan !
On a pas de **Schémas prédéfinis**, mais un **plan clair**
PIEGER, CAPTURER, MATER



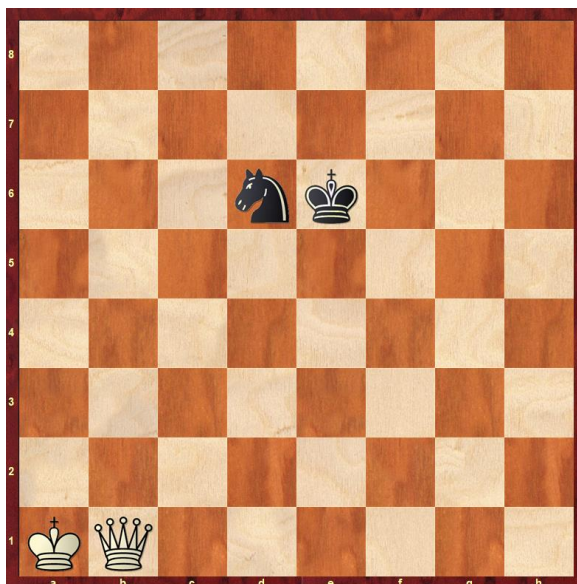
Roi + Dame contre Roi + Fou

Une dame gagne facilement contre une pièce mineure

PLAN et TECHNIQUE

Pour éviter tout risque d'attaque double, la dame et le Roi se déplacent normalement sur des cases inaccessibleles au Fou.

- Piéger le Fou**
Obliger le Fou de se séparer du Roi
- Capturer le Fou**
Par des échecs simples et doubles de la Dame s'emparer du Fou
- Mater**
Utiliser la méthode déjà vu d'une finale Roi + Dame contre Roi



Roi + Dame contre Roi + Cavalier

Une dame gagne facilement contre une pièce mineure

PLAN et TECHNIQUE

- Piéger le Cavalier**
Obliger le Cavalier de se séparer du Roi
- Capturer le Cavalier**
Par des échecs simples ou doubles de la Dame s'emparer du Cavalier
- Mater**
Utiliser la méthode déjà vu d'une finale Roi + Dame contre Roi

Exemple

- Piéger le Fou**
1.Db5 Rd6 2.Rd4 Fg2
- Capturer le Fou**
3.Df5 Rc6 4.Dg6+ Rd7 5.Dxg2
- Mater**
5.... Re6 6.Df3 Rd6 7.Dd5+ Re7 8.Re5
Rf8 9.Db7 Rg8 10.Rf6 Rh8 11.Dg7#

Ou simplement en bloquant le roi à la bande (autre méthode):

**1.Db5 Rd6 2.Rd4 Fe6 3.Db6+ Re7 4.Re5 Ff7
5.Dd6+ Re8 6.Rf6 Fc4 7.De7#**

Exemple

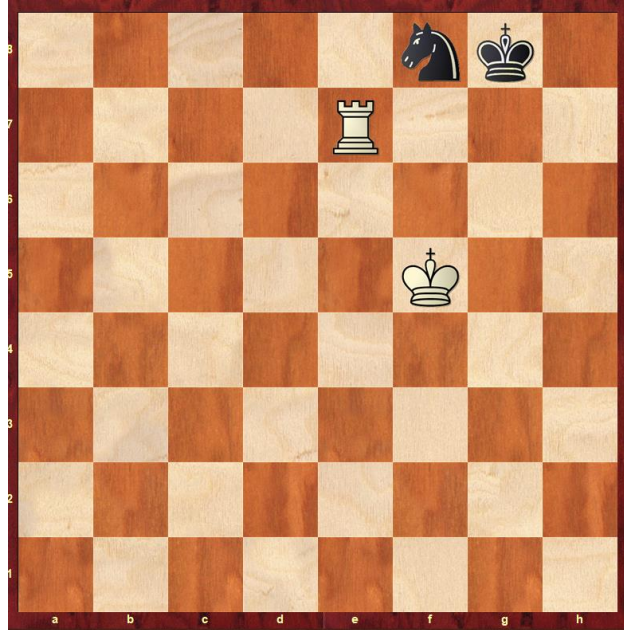
- Piéger le Cavalier**
1.Rb2 Re5 2.Rc3 Ce4+ 3.Rd3 Cf2+
4.Re3 Cg4+ 5.Rf3 Cf6 6.Db8+ Rf5
7.Dd6 Ch5 8.Dd5+ Rg6 9.Dg8+ Cg7
10.Rg4 Rf6 11.Df8+ Rg6 12.De7 Ch5
- Capturer le Cavalier**
13.De8+ Rf6 14.Dxh5
- Mater**
14.... Re6 15.Dc5 Rf6 16.Dd6+ Rg7
17.Rg5 Rf7 18.Dd7+ Rg8 19.Rg6 Rh8
20.Dg7# 1-0

Gains ou nules en fonction des positions

Position plus complexe !

Schéma de nulle

Position à avoir en tête pour Noirs



Position à obtenir pour le camp le plus faible afin d'annuler la partie

→ Les coups précédents doivent amener à cette position

La force de cette position est que le cavalier bloque la case g6 pour le Roi et ainsi, elle empêche le mat du couloir !

Roi + Tour contre Roi + Cavalier

En général, le camp le plus faible arrive à annuler ce type de finale, mais la défense requiert un certain degré de minutie.

PLAN et TECHNIQUE

Le camp le plus fort doit, pour gagner, utiliser soit l'attaque double, soit la menace de mat obligeant le camp le plus faible à donner son cavalier.

Pour le camp le plus faible, ils doivent rester grouper (Roi et Cavalier) et installer la position ci-contre (Cf8 et Rg8).

Ils annulent ensuite la partie de la manière suivante:

1.Rf6 Ch7+ Le seul coup car après Rh8 perd avec Te8 Rg8 et Td8

2.Rg6 Cf8+

3.Rh6 Rh8

4.Tf7 Rg8 Ce6 perd après Tf6

5.Tg7+ Rh8

6.Tg1

On a l'impression que les Blancs ont obtenu beaucoup, même ainsi, les noirs possèdent encore des ressources pour sauver la partie à nouveau la seule réponse Ne donne rien car la réponse sera

6.... Cd7

7.Rg6

7.... Rg8

8.Tg2

8.... Rf8

½ - ½

Si Td1 Cf8+

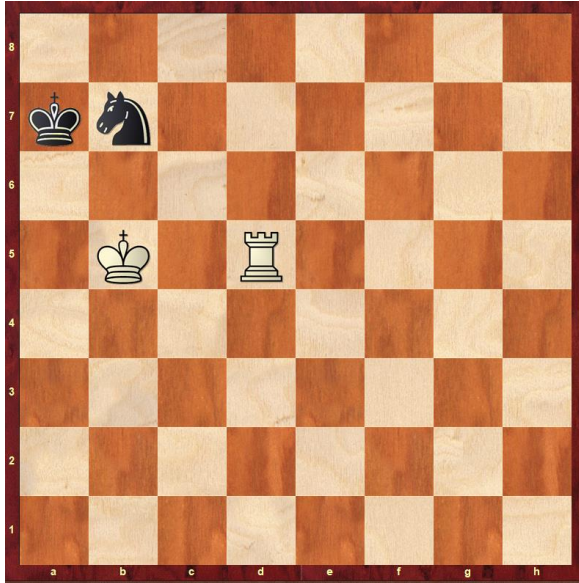
Ainsi, dans la finale Tour contre Cavalier, il n'est pas dangereux pour le Roi de se voir confiner contre le bord de l'échiquier

Il y a quand même quelques exceptions
(voir slide suivant)

Gains ou nulles en fonction des positions

Les exceptions aboutissant à un gain

Position particulière



Roi + Tour contre Roi + Cavalier

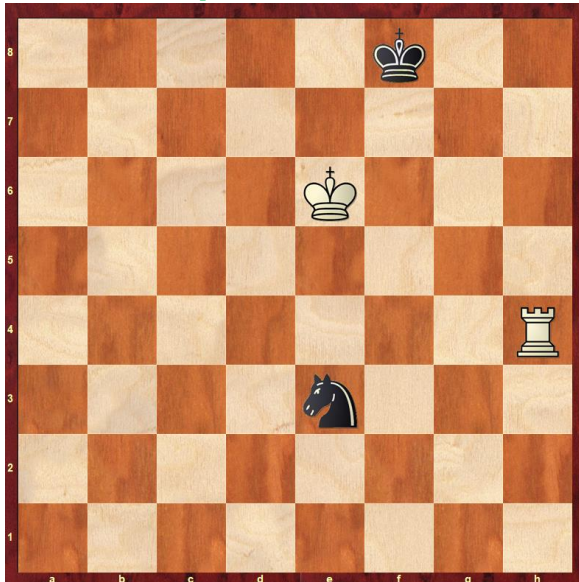
PLAN et TECHNIQUE

Si le camp le plus fort arrive à bloquer le déplacement du Cavalier, leur chance de gain est importante, mais elle est souvent dû à une position particulière comme le montre l'exemple ci-contre, les Blancs gagnent en jouant :

- 1.Td7 (empêche le cavalier de jouer !) Rb8
- 2.Rb6 (à nouveau si le cavalier joue, il est perdu !) Ra8
- 3.Th7 (attention, la prise du cavalier aboutie au PAT) Cd8
- 4.Th8 Rb8
- 5.Txd8# 1-0

Cet exemple montre qu'en général un cavalier est pauvrement placé quand il se trouve dans un coin de l'échiquier (le nombre de cases de fuite ou de jeu diminue sensiblement de 8 au centre à 4 au bord, voire 2 au coin de l'échiquier).

Cavalier séparé du Roi



Roi + Tour contre Roi + Cavalier

PLAN et TECHNIQUE

Il est souvent facile de gagner lorsque le cavalier est séparé de son Roi. Le plan du camp le plus fort (ici les Blancs) consiste par conséquent à d'abord **empêcher l'adversaire de rassembler ses forces** et ensuite **à cerner, avec le Roi et la Tour, le cavalier pour le capturer**.

Par exemple :

- 1.Te4 Cd1 1...Cg2 2.Rf6 Rg8 3.Tg4+ Rh8 4.Txg2 1-0
1...Cc2 2.Rd5 Ca3 3.Rc5 Cb1 4.Rb4 Cd2 5.Tf4+ Re7 6.Rc3 Cb1+ 7.Rb2 Cd2 8.Rc2 Cb1 9.Rxb1 1-0
- 2.Tf4+ Rg7
- 3.Tf3 Rg6 3...Cb2 4.Rd5 Rg6 5.Rd4 Rg5 6.Tf1 Rg4 7.Tb1 Ca4 8.Tb4 Cb6 9.Rc5+ Rg5 10.Rxb6 1-0
- 4.Re5 Rg5
- 5.Rd4 Rg4
- 6.Tf1 Cb2 7.Tb1 Ca4 8.Tb4 et le cavalier est perdu 1-0

En arrivant en finale Tour contre Cavalier, le camp le plus fort doit tout faire pour empêcher le regroupement du Cavalier avec son Roi !

Gains ou nulles en fonction des positions

Toutes les autres finales de pièces se terminent par la nulle car il n'existe pas de possibilité de mater :

- Roi contre Roi
- Roi + Cavalier contre Roi
- Roi + Fou contre Roi

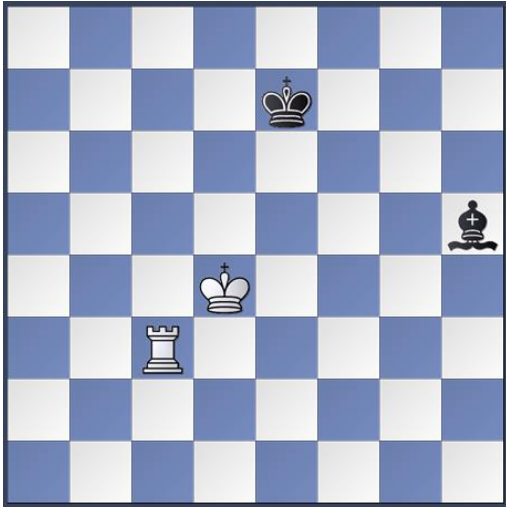
Roi + Tour contre Roi + Fou

La finale tour contre fou se termine habituellement par la nullité

PLAN et TECHNIQUE

Pour le camp le plus faible, le plan est simple, il ne faut pas craindre d'être refoulé au bord de l'échiquier, mais **le Roi doit atteindre dans sa retraite, la case du coin qui soit inaccessible à son fou !** Dans cette position, toutes les tentatives des blancs se terminent par un PAT !

Exemple : 1.Tc7+ Rf8
2.Re5 Rg8
3.Rf6 Ff3
4.Tg7+ Rh8
5.Tg3 Fe4
6.Rf7 Fc2 7.Th3+ Fh7 ½ - ½



Roi + Tour contre Roi + Fou

PLAN et TECHNIQUE

Par contre, **si le Roi est dans le mauvais coin**, celui de la même couleur que le Fou, le plan des Blancs est :

- Tout faire pour que le Roi adverse reste dans le mauvais coin,
- Attaquer le Fou avec la Tour avec double menace, soit de prendre le Fou, soit de Mater.

Par exemple : 1.Rf6 Fd2
2.Tf7 (pour maintenir le Roi dans le mauvais coin) Fc3+
3.Rg6 Fd4
4.Td7 Fb6 5.Tb7 Fd8 6.Tb8 Rf8 7.Txd8+ (attaque du Fou par la Tour jusqu'à capture du fou)
On termine par la finale simple de Roi + Tour contre Roi
7.... Re7 8.Td5 Re6 9.Tf5 Rd6 10.Rf7 Rd7 11.Tf6 Rc7 12.Re7 Rc8 13.Td6 Rc7 14.Tg6 Rc8 15.Rd6 Rb7
16.Rd7 Rb8 17.Rc6 Ra7 18.Tg8 Ra6 19.Ta8# 1-0

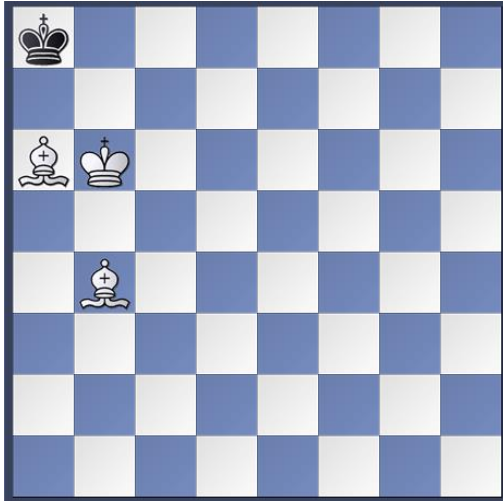


Les mat(s) rares

Il est intéressant de les connaître, même s'ils apparaîtront très rarement vu leur configuration

LES GAINS EVIDENTS

Schéma de gain



Roi + Paire de fou contre Roi

PLAN et TECHNIQUE

- Amener le Roi à la bande en plaçant les fous l'un à côté de l'autre et en accompagnant avec son Roi
- Repousser le Roi dans un coin (attention de toujours lui laisser 2 cases pour éviter le PAT)
- Ramener le Roi en soutien (voir diagramme)
- Mater par deux échecs consécutifs des fous → sur l'exemple, le Roi doit aller à b8, les blancs jouent Fd6+, puis Ra8 et Fb7#.



a. le Roi est amener à la bande

1.Fe4 Rg5 2.Rb2 Rg4 3.Rc3 Rg5 4.Rd3 Rg4 5.Re3 Rg5 6.Rf3 Rh6 7.Rf4 Rh5 8.Fg7 Rh4 9.Ff6+ Rh5 10.Ff5 Rh6 11.Re5 Rh5

b. Le Roi est repoussé dans un coin et c.ramener le Roi en soutien

12.Re6 Rh6 13.Rf7 Rh5 14.Fe7 Rh6 15.Fg4 Rh7 16.Ff8 Rh8

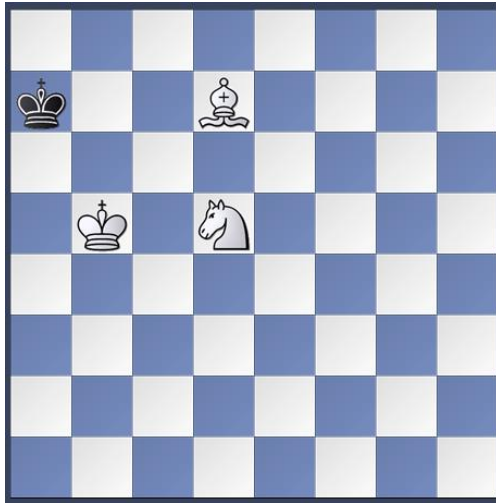
d.Mater

17.Fg7+ Rh7 18.Ff5#

Pour d'autres
détails, voire le
cours sur le milieu
de partie

Les mat(s) rares

Schéma de gain



Roi + Fou + Cavalier contre Roi

PLAN et TECHNIQUE

- a. Amener le Roi faible 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 sinon l'adversaire peut exiger la nulle (**règle à connaître dans ce type de finale**))
- b. Accompagner le Fou et le Cavalier avec le Roi
- c. Toujours laisser 2 cases au Roi pour éviter le PAT → voir exemple a8 et b8
- d. Mater en portant l'estocade → sur l'exemple:

1.Fc8 Rb8
2.Fa6 Ra7
3.Ce7 Rb8
4.Rb6 Ra8
5.Fb7+ Rb8
6.Cc6#



Que faire si le Roi est dans le mauvais coin ?

PLAN et TECHNIQUE

- e. Si le Roi s'est réfugié dans le mauvais coin : Il faut le ramener dans le bon coin avant de le mater

1.Cg6+ Rh7	12.Fe8 Rh4
2.Fd5 Rh6	13.Cg2+ Rh3
3.Fg8 Rh5	14.Rf3 Rh2
4.Ce5 Rh4	15.Rf2 Rh3
5.Rf5 Rg3	16.Fd7+ Rh2
6.Cg4 Rf3	17.Ce3 Rh1 Objectif atteint
7.Fc4 Rg3	Il faut encore le mater pour finir le travail
8.Fd5 Rh4	18.Fe6 Rh2
9.Rf4 Rh5	19.Cf1+ Rh1
10.Ff7+ Rh4	20.Fd5# 1-0
11.Ce3 Rh3	

Pour d'autres détails, voire le cours sur le milieu de partie