

1. LES FINALES ÉLÉMENTAIRES

Ce chapitre est un petit bonus dans ce livre. Au départ, l'idée était de commencer à travailler à partir du niveau suivant, les finales élémentaires étant supposées suffisamment connues. Cependant, il arrive que certaines d'entre elles soit ne soient en fait pas connues, soit le soient de façon superficielle. C'est pourquoi j'ai décidé d'inclure un chapitre préliminaire qui traiterait de celles qui, de l'avis unanime des quelques entraîneurs que j'ai consultés, posent le plus de problèmes. Je me suis dit, aussi, que cela pourrait aider de nombreux animateurs pour leurs cours les plus simples. Bien entendu, les joueurs expérimentés peuvent sauter ce chapitre.

Le gros du chapitre est constitué des finales de Roi et pion contre Roi. La plupart des joueurs conduisent ces finales avec assurance, mais certains ont du mal avec quelques positions rares. La plupart des difficultés découlent de l'utilisation erronée de la théorie de l'opposition. Comme l'opposition est un concept très utile dont les finales de pions sont le champ d'application privilégié, il arrive qu'on en exagère la valeur.

C'est avec la théorie des cases clés que l'on explique le plus clairement les finales de Roi et pion contre pion, en faisant appel à l'opposition quand la situation s'y prête et en lui conférant la valeur adéquate. On considère comme connus les mats contre un Roi dépouillé et la finale de Fou contre mauvais pion-tour, que l'on trouvera de toute façon parfaitement expliqués dans de nombreux livres.

Finale 1

La règle du carré

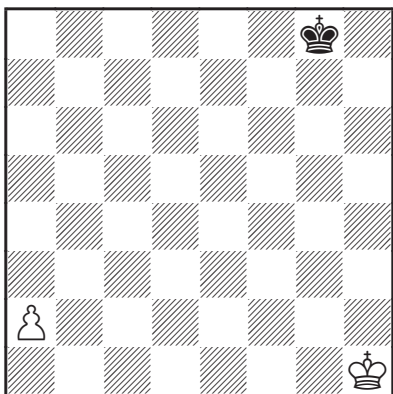


Diagramme 1.1

La première question à laquelle on doit répondre dans les finales de Roi et pion contre Roi est la suivante : **peut-on promouvoir le pion sans l'aide de son Roi ?**

Pour obtenir la réponse à cette question, il suffit de calculer la course du Roi et du pion. Ce n'est jamais bien compliqué, mais, de toute façon, l'expérience a permis d'établir une méthode facile qui permet de résoudre le problème en un coup d'œil, à l'aide de ce que l'on appelle la règle du carré. Cette règle facilite les calculs et s'applique dans toutes les autres finales où l'on retrouve la même course-poursuite.

1.a4! (D)

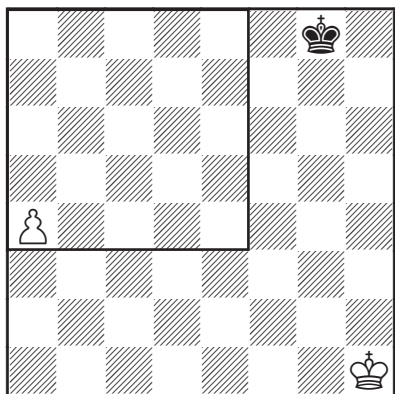


Diagramme 1.2

Après l'avance du pion, on imagine un carré qui va jusqu'au bord de l'échiquier. Dans cet exemple, les coins du carré sont les cases a4-a8-e8-e4.

1... ♖f7

Bien entendu, le Roi s'efforce d'empêcher la promotion du pion. Et c'est là que nous énonçons la règle principale.

Règle du carré : si le Roi peut rentrer dans le carré du pion, alors il peut l'arrêter ; sinon, le pion va à Dame.

Si, quand on se souvient de la règle, on ne se rappelle pas si le Roi doit entrer dans le carré quand c'est à lui de jouer ou s'il doit déjà être dedans, demandons-nous une chose : si le Roi poursuivait le pion par l'arrière (dans ce cas, par exemple, depuis b3), aurait-il besoin d'être dans le carré avant de jouer ? Évidemment, la réponse est non, et c'est la même chose si le Roi arrive de plus loin, que ce soit par l'arrière ou par le côté.

2.a5

Il est clair que dans cet exemple le Roi n'est pas entré dans le carré du pion et que les Blancs gagnent.

2... ♖e6 3.a6 ♔d6 4.a7 ♖c7 5.a8 ♚ 1-0

Interposer le Roi et soutenir l'avance du pion

Regardons le diagramme suivant. Le Roi noir est clairement dans le carré. Dans ce cas, le pion ne pourra être promu qu'avec l'aide de son Roi. La manière la plus simple d'aider son pion est de « s'interposer » sur le passage du Roi adverse.

Ce concept d'interposition se produit souvent les finales de pions, mais aussi dans beaucoup d'autres, et c'est une idée essentielle dans les finales de Tour contre pion.

Énonçons la seconde règle, valable pour tous les pions à l'exception des pions-tours :

Quand c'est possible, le Roi du camp fort doit empêcher son rival de se placer devant le pion. S'il y parvient, le pion fera Dame.

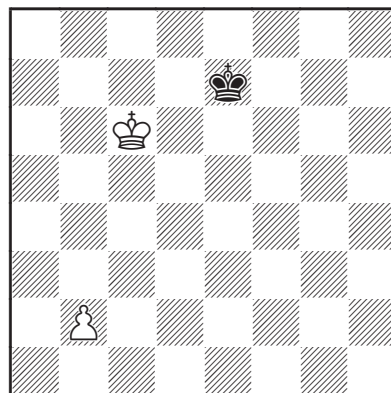


Diagramme 1.3

1.♔c7!

Empêchant 1...♕d8 suivi de 2...♔c8 et 3...♕b8, se plaçant sur le chemin du pion. De plus, depuis cette case, le Roi assure l'avance du pion sur les trois dernières cases.

1...♕e6

Comme il ne peut pas se mettre devant le pion, le Roi noir essaie de l'attaquer avant qu'il ait atteint la zone protégée (b6-b7-b8).

Profitons de cet exemple pour remarquer que si le Roi du camp fort a pris l'opposition latérale sur la septième rangée, le Roi adverse n'aura jamais le temps de gêner le pion.

2.b4 ♕d5 3.b5 1-0

Finale 2

Le pion en sixième rangée

Nous avons vu ce qui se passe dans les deux cas les plus simples :

- 1) quand le Roi ne soutient pas son pion ;
- 2) quand l'aide du Roi consiste à empêcher le Roi adverse de se placer devant le pion.

Mais la situation la plus intéressante, dans les finales Roi et pion contre Roi, se produit quand le Roi dépouillé réussit à se placer, à un moment ou l'autre, sur le chemin du pion. Dans ce cas, tout dépend de la position relative des Rois.

La première position importante à retenir arrive quand le pion a atteint la sixième rangée et qu'il ne lui reste plus qu'à franchir deux cases pour être promu. Malgré la proximité de la dernière rangée,

il nous faudra plusieurs diagrammes pour passer en revue tous les détails significatifs de cette situation. Dans la position du diagramme 1.4, les deux derniers pas du pion se font pratiquement en pilotage automatique.

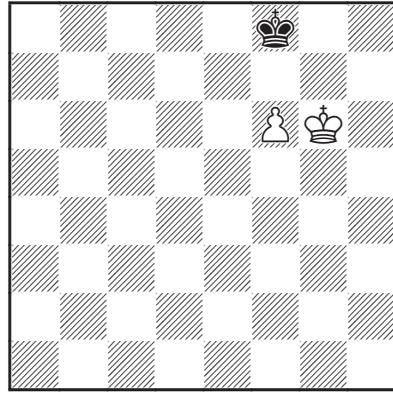


Diagramme 1.4

1.f7!

Le pion avance et le Roi noir doit s'écarter, permettant au Roi blanc d'appuyer le dernier pas.

1...♕e7 2.♔g7! 1-0

Cependant, le résultat change radicalement si c'est aux Noirs de jouer dans le diagramme 1.4. **La raison en est que le pion n'arrive pas à faire Dame si, au moment d'avancer sur la septième rangée, les deux Rois sont face à face. On dit dans ce cas que les Rois sont en opposition**, ainsi que cela se produit après le premier coup des Noirs :

1..♕g8! (D)

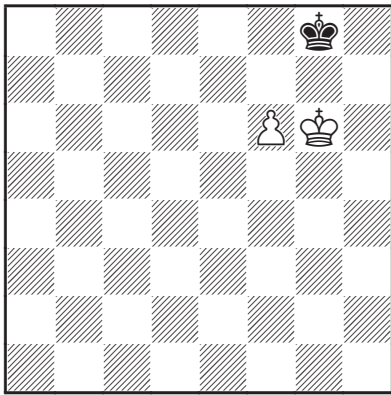


Diagramme 1.5

À présent, les Rois sont en opposition, et cette situation est **presque toujours** favorable à celui qui l'instaure et défavorable à celui qui doit jouer.

Ainsi que nous l'avons déjà dit, l'opposition a acquis un prestige exagéré et n'est pas utile dans toutes les positions. Pour utiliser correctement l'opposition et ne pas la laisser nous induire en erreur, il nous suffit de bien observer à quoi elle sert dans chaque cas.

Dans la finale de Roi et pion contre Roi, l'opposition des Rois est décisive quand le pion est en sixième rangée.

C'est la première image importante que nous devons graver en mémoire.

2.f7+

Le pion avance et désormais il ne pourra pas faire Dame, mais de toute façon, les autres coups ne gagnent pas non plus contre une défense correcte. Par exemple : 2.♔g5 ♕f7! (2...♕f8 est bon aussi). **Les deux cases devant**

le pion sont une forteresse imprenable, et la défense la plus sûre consiste à y rester.

Si vous ne l'avez encore jamais fait, il vaut la peine d'observer la séquence suivante et de l'analyser par vous-même : 3.♕f5 ♕f8! (quand c'est possible, le plus simple est toujours de rester devant le pion) 4.♕f4 ♕f7! 5.♕f5 ♕f8 6.♕e6 (si l'on est resté à attendre devant le pion, c'est précisément au moment que l'on ne peut plus rester sur la colonne de ce dernier qu'il est temps de prendre l'opposition) 6...♕e8! 7.f7+ ♕f8 8.♕f6 pat, comme dans la variante principale.

2...♕f8!

Au contraire de ce qui se passait dans le diagramme 1.4, c'est aux Blancs de jouer et, pour ne pas perdre le pion, ils sont forcés de mettre le Roi noir pat.

3.♕f6 et partie nulle pour cause de pat.

Dans cette finale, nous avons vu que si le Roi dépouillé prend l'opposition quand le pion est sur la sixième rangée, le pion ne peut aller à Dame. Si l'on y réfléchit, on se rend compte que c'est le pion lui-même qui empêche son Roi de manœuvrer en sixième rangée. Nous pouvons en tirer les conclusions suivantes :

- 1) Le camp fort ne doit pas se hâter d'avancer le pion ;
- 2) Le pion ne doit être avancé en sixième rangée que dans l'une des deux situations suivantes :
 - a) quand la voie est libre pour la promotion, ou
 - b) quand son avance permet de prendre l'opposition (mais, normalement, cela ne peut se produire que si le Roi est arrivé en sixième rangée avant le pion).