

**Compétence indispensable n° 6 : savoir utiliser la méthode de défense PFIP**

La plupart des joueurs adorent attaquer et ont horreur d'être en défense. Toutefois, il est pratiquement impossible de jouer aux échecs sans avoir à se défendre, non pas une seule fois mais plusieurs fois dans la même partie. Le savoir-faire consistant à parer avec succès les menaces adverses doit absolument être maîtrisé, non seulement en pratique, mais aussi dans ses aspects psychologiques. Il n'y a rien de plus frustrant pour un attaquant qu'un défenseur qui refuse de céder sous la pression. Dans de telles situations, l'attaquant en fait souvent trop, donnant plus que de raison dans le faible espoir de gagner la partie facilement. C'est là que le défenseur tenace retroussera ses manches et stoppera toutes les menaces avant de lancer une contre-attaque imparable qui balayera souvent la faible résistance d'un attaquant peu préparé à intervertir les rôles. Je ne peux vous dire combien j'ai vu de joueurs après une partie, les épaules affaissées, traînant les pieds, se murmurant à eux-mêmes, « j'étais gagnant. » Nul doute qu'ils se sont heurtés

à un défenseur plus coriace que ce qu'ils espéraient.

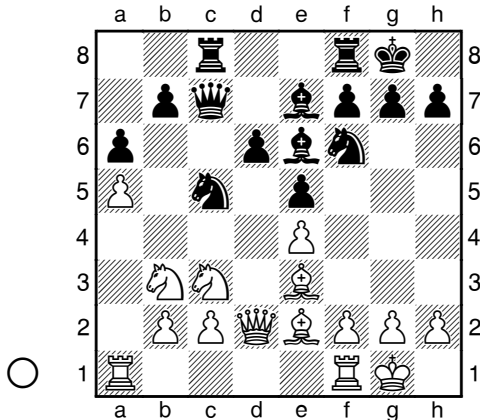
## La méthode de défense PFIP

Il y a quatre façons de se défendre directement contre une menace. Je les nomme volontiers méthode de défense PFIP. PFIP veut dire :

- 1) Prendre
- 2) Fuir
- 3) Interposer
- 4) Protéger

### Prendre

Capter une pièce qui attaque une de vos pièces est la façon la plus simple et radicale de vous défendre contre une menace. Si la pièce adverse est dans la boîte, elle ne peut plus vous embêter. Cette méthode apparaît presque toujours par le biais d'un échange équitable.

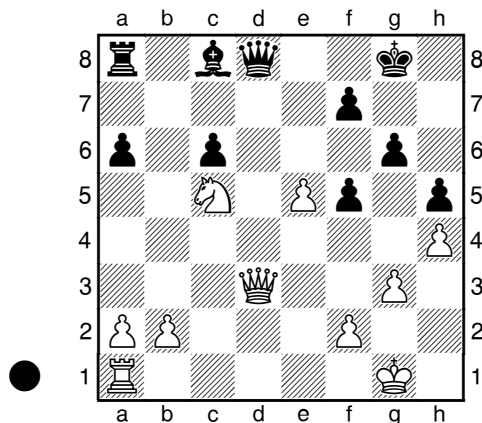


**Naiditsch | Gelfand**

*Dortmund 2007*

Le dernier coup des Noirs, 13...♘d7-c5, a ajouté une autre attaque sur le Cavalier en b3 et le pion en e4 des Blancs. Faute de mieux, les Blancs échangèrent les Cavaliers par 14.♘xc5 dxc5. La tension a été très courte, ne durant qu'un seul coup. Échanger les pièces d'attaque est une façon d'épuiser l'énergie de l'attaquant, raison pour laquelle cette méthode est si souvent employée.

Voici un autre exemple (provenant du même tournoi) d'échange en réponse à une menace :



**Lékó | Mamedyarov**

*Dortmund 2007*

Les Blancs viennent d'attaquer la Dame des Noirs. Là encore, après le simple échange 28...♙xd3 29.♘xd3, la menace a été éliminée.

Dans ces deux derniers cas, la pièce attaquée était capable de se défendre seule. Mais il y a de nombreuses occasions où l'aide doit venir de l'un de ses coéquipiers.

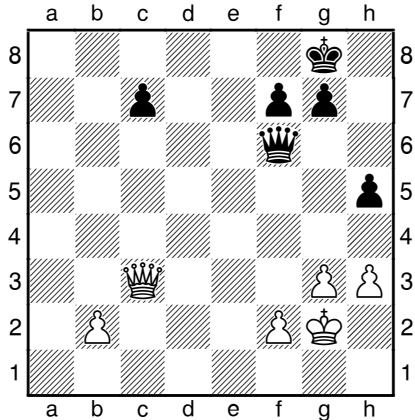
## Fuir

Vite ! Un lion surgit soudain devant vous. Que faites-vous ? À part dire adieu à leur arrière-train, la plupart des gens diraient « Prenez vos jambes à votre cou ! » La loi de la jungle s'applique assez souvent sur l'échiquier, où toute pièce peut constituer le repas d'une autre pièce. Les pièces d'échecs comprennent parfaitement cela. Une pièce qui survit peut encore lutter.

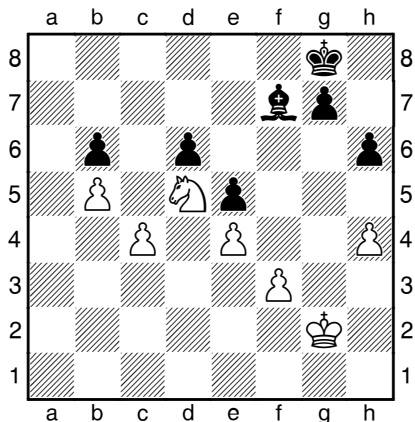
Il y a deux raisons pour lesquelles la fuite peut représenter le meilleur choix parmi les options de défense :

### a) La cible vaut plus que l'attaquant

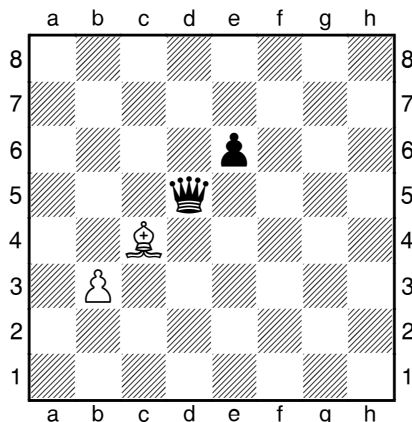
L'un des paradoxes amusants des échecs est que les petits malingres font constamment fuir les gros malabars. La Dame toute puissante agit souvent comme le plus effé des couards quand elle est déçée par une des autres pièces. Cela dit, la compréhension de la valeur du matériel rend cela très limpide, comme l'illustrent les positions qui suivent :

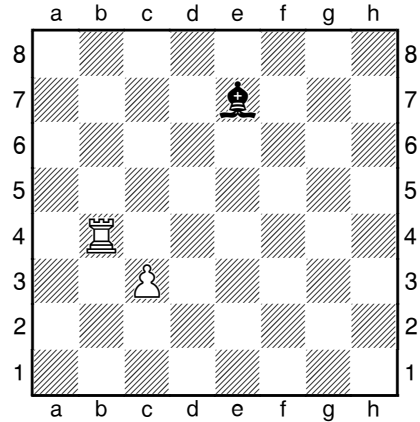
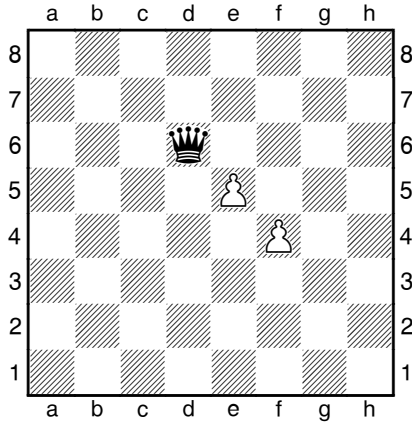
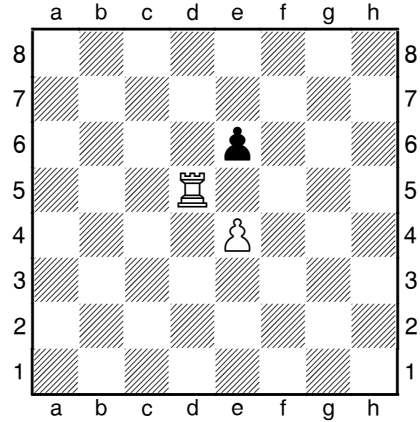
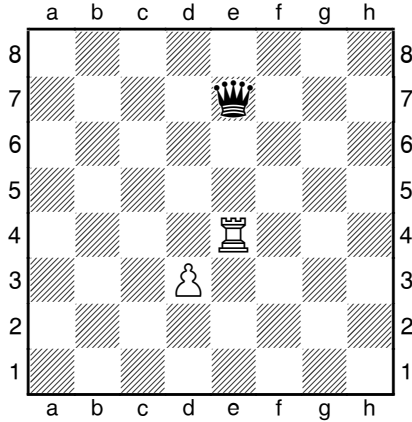


Les Blancs viennent de jouer **1.♔c3**, menaçant le pion en c7. Si le pion est incapable de se défendre seul contre cette attaque, la Dame noire est en position de lui venir en aide en s'échangeant par **1...♕xc3 2.bxc3**.

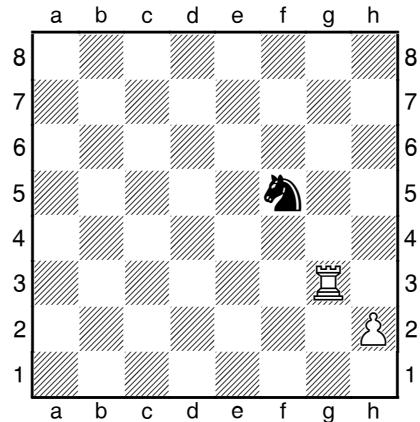


Le Cavalier blanc tient le pion b noir à la gorge. Le Fou des Noirs vient à la rescousse en éliminant le Cavalier des Blancs par **1...♗xd5**. L'attaquant a disparu, et le pion b peut maintenant respirer.

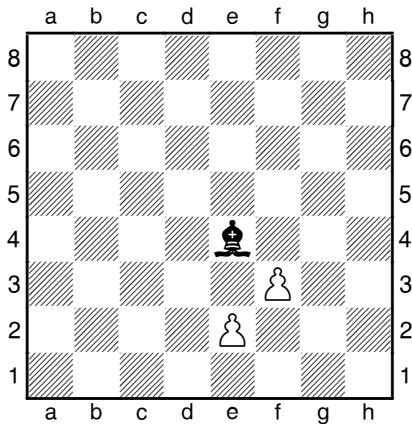
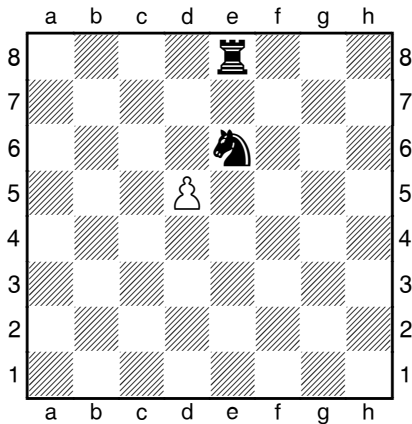




Dans chacun de ces cas, la Dame doit s'enfuir à toutes jambes. Toutefois, ces attaquants ne feraient pas preuve d'un tel manque de respect envers sa majesté s'ils n'étaient pas solidement protégés. Cela dit, la Dame n'est pas la seule à devoir reculer face à l'attaque d'un combattant de moindre valeur. Toutes les pièces doivent battre en retraite un jour ou l'autre.

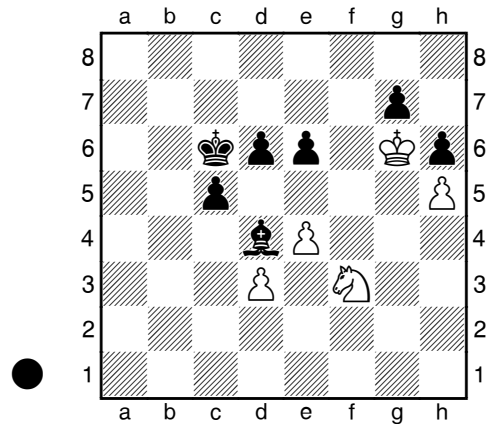


Bien que protégée dans chacun de ces cas, la Tour ferait bien de partir en courant.

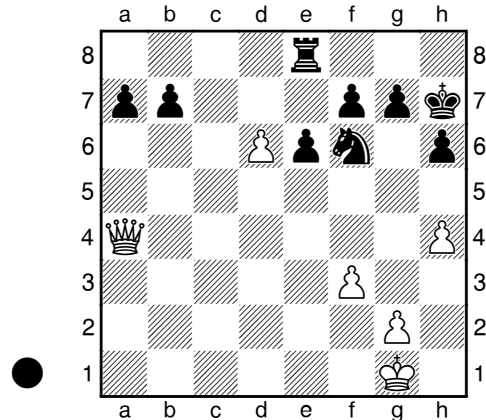


Le Cavalier et le Fou doivent courber l'échine devant l'humble pion. Notez que le pion a besoin d'être protégé quand il attaque un Fou, sinon le Fou lui rendra la monnaie de sa pièce.

b) La pièce attaquée est requise pour une mission critique



Le Fou des Noirs, bien qu'attaqué par le Cavalier des Blancs, semble solidement protégé par un pion. Mais ce Fou est le chaînon critique d'une chaîne: s'il est capturé, les Noirs perdront le pion g7 puis le pion h6. Les Noirs ont intérêt à mettre le Fou hors de portée de ce Cavalier forcé (en jouant par exemple 1...♗f6).



Les Blancs viennent de jouer 1.♙a4, attaquant le pion en a7 tout en lorgnant sur la Tour en e8. Si les Noirs jouaient 1...a6

sans rien suspecter, le stupéquant **2.♚xe8!** les réveillerait brutalement. Après **2...♘xe8**, rien au monde ne peut empêcher le pion d'aller à Dame après **3.d7**. C'est un autre exemple où fuir (que ce soit par **1...♖d8** ou **1...♗a8**) serait le meilleur choix défensif.

## Interposer

L'interposition est la façon la moins désirable (bien que souvent nécessaire) de se défendre contre une menace. En intercalant une autre pièce sur le chemin de l'attaquant, le défenseur offre en essence à ce dernier une cible nouvelle (et, idéalement, moins précieuse). Cette méthode de défense exige une réelle sophistication, car le défenseur pourrait ériger en fait une rangée de cibles qui s'écrouleraient après un accroissement de la pression. Toutefois, quand les choses sont faites correctement, l'interposition (à partir de maintenant on s'y référera par son équivalent plus simple, « bloquer ») peut être extrêmement efficace.

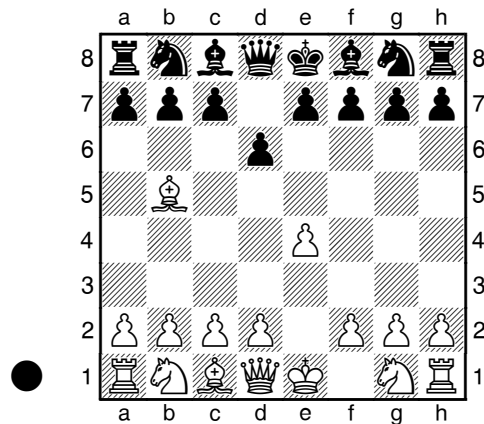
Il y a deux principes généraux quand on envisage de bloquer une attaque.

- 1) **Éviter de bloquer l'attaque avec une pièce valant plus que la pièce attaquante.**
- 2) **Essayer de bloquer avec le même type de pièce que celle de l'attaquant ou avec une unité qui contre-attaquera en même temps l'attaquant.**

Laissez-moi insister à nouveau sur le fait que tout principe jamais formulé aux échecs n'est qu'un simple guide de bon

sens. La situation concrète sur l'échiquier doit toujours dicter ce qu'il faut faire.

Maintenant, voyons comment ces deux principes de blocage s'en tirent dans une position pratique :



Cette position est apparue après les coups **1.e4 d6 2.g3 b5+**. L'échec de Fou est le type de coup qui excite les débutants car il attaque immédiatement le Roi ennemi. Quelque chose de dangereux et de palpitant semble se produire après deux coups seulement. Peut-être l'échec précoce va-t-il intimider l'adversaire, déjà inquiet en constatant qu'en face de lui est assis le genre de joueur qui a l'œil pour de surprenantes attaques soudaines.

Revenons à la réalité. Les Noirs peuvent facilement se défendre contre l'échec en bloquant la diagonale. Étudions les différentes options :

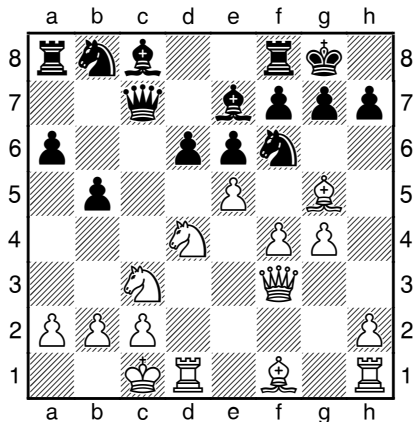
a) **2...♚d7??**. Ce coup absurde enfreint le principe 1 ci-dessus. L'échec marcherait de façon magique, gagnant la Dame contre un Fou en trois coups seulement.

b) **2...♗d7**. Pas un mauvais coup, mais il

embouteille un peu la position des Noirs.

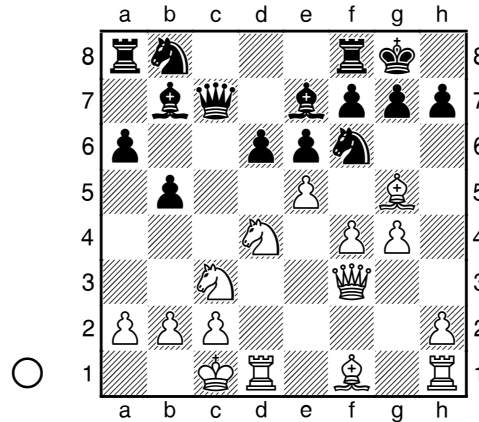
c) **2...♗d7**. Ce coup suit la première partie du principe 2 : **essayez de bloquer l'attaque avec le même type de pièce que celle qui attaque**. Soudain, c'est le Fou blanc qui est attaqué, ce qui n'est pas ce que les Blancs espéraient quand ils ont donné échec. Même si un échange leur procurerait un Fou contre un Fou, les Noirs reprendraient en ayant l'avantage d'avoir une pièce (soit la Dame soit le Cavalier) qui quitte la dernière rangée alors que le reste de l'armée blanche dort encore à la maison.

d) **2...c6**. On observe maintenant la deuxième partie du principe 2 en action : **essayez de bloquer avec une unité qui contre-attaquera simultanément l'attaquant**. C'est un coup très efficace qui ne donne pas d'autre option au Fou que de battre pitoyablement en retraite.



Au diagramme ci-dessus, les Blancs viennent de jouer l'avance de pion **11.e5**, qui semble fantastiquement forte car elle menace le Cavalier en f6 tout en dévoilant une attaque de la Dame sur la Tour située en a8. Cette attaque double paraît destinée

à gagner du matériel, mais les Noirs disposent d'une défense simple qui est typique de ce genre de position : **11...♗b7!** (D).



Ce coup suit le principe 2 en ce qu'il bloque et contre-attaque. Quand la Dame bougera, ce sera maintenant à la Tour blanche en h1 de souffrir.

Il y a une situation de blocage unique qui mérite une mention spéciale parce qu'elle survient souvent. Examinons ce qui suit :

