



CHAPITRE I

Pion contre Roi

INTRODUCTION

La théorie des finales de pions est fondée sur l'expérience pratique des maîtres et sur l'étude analytique de nombreux exemples.

Le thème principal de toutes les finales de pions est la promotion du pion en Dame. Nous allons étudier les positions où cet objectif est atteint après avoir surmonté toutes les difficultés ainsi que celles où la promotion s'avère impossible à cause d'une défense convenable ou bien encore, dans certains cas, celles où cette promotion dépend des particularités de la position.

Les finales de pions peuvent être subdivisées en deux groupes, *dynamiques* et *bloquées*.

- Dans le premier groupe, les pions mobiles secondés habituellement par le Roi, jouent un rôle important.
- Dans le second groupe, les pions restent immobiles, car soit ils se bloquent mutuellement, soit ils ne peuvent avancer sous peine de capture évidente.

Nous verrons dans le cadre de notre cours deux cas de figure.

Cas 1 :

Les Rois sont éloignés du pion

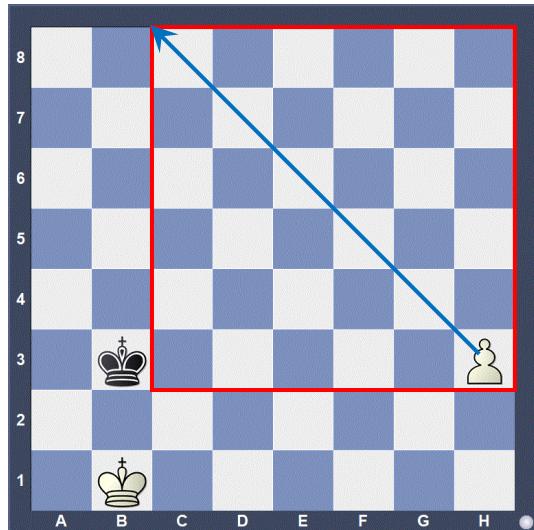
Eléments stratégiques :

- la règle du carré
- la distance

Le pion seul étant naturellement trop faible pour mater, le gain est lié à la possibilité de promotion du pion en une pièce capable d'y parvenir.

Tout d'abord sans participation du Roi blanc, la seule règle qui permet de savoir si le pion est irrattrapable est celle du carré.

La règle qui prévaut est celle du **carré**.



Quand le pion se trouve éloigné des Rois, c'est la distance qui décide.

La théorie nous apprend ceci :

- a) Si les Blancs commencent, le pion arrive à la 8^e rangée sans encombre
- b) Cependant, si le trait est aux Noirs, leur Roi a le temps de capturer le pion.

Pour juger cette position, on a eu recours à la règle du « carré » du pion (c3–c8–h8–h3).

Il est plus simple, pour déterminer le carré, de tracer mentalement une ligne le long de la diagonale partant du pion au bord de l'échiquier. La diagonale est égale au côté du carré en ce qui concerne le nombre de cases. NB : le carré du pion h2 (par la double possibilité de jouer qu'il a au début) est égal à celui du pion h3.

Cas 2 :

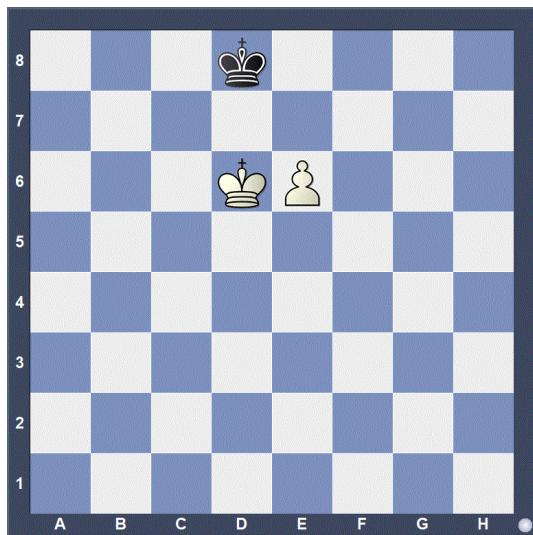
Le Roi joue un rôle décisif d'accompagnateur

Eléments stratégiques :

- les cases-clés ou critiques
- l'opposition (conjugaison rectangulaire)
- la distance

I. LES METHODES DE GAIN

Partons de cette position basique



Les caractéristiques de cette position sont :

- Les Rois sont en opposition ;
- Le pion passé est sur la 6^{ème} rangée.

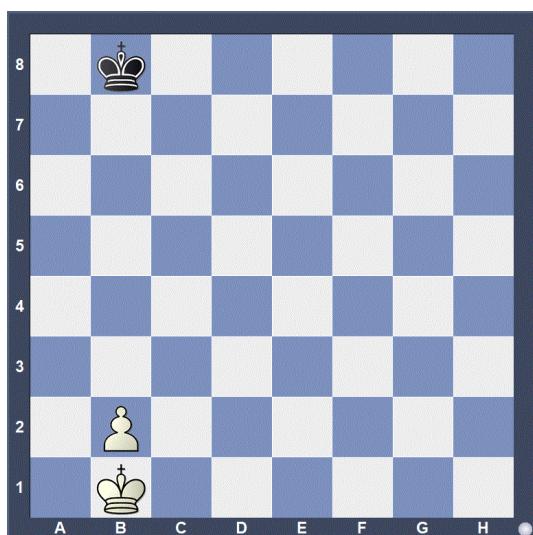
Le trait détermine le résultat de cette position :

- Si les Blancs commencent, ils perdent l'opposition, et la partie est nulle ;
- Si les Noirs ont le trait, ils perdent l'opposition, ainsi que la partie.

Pour chaque camp, l'enjeu du combat est de manœuvrer pour arriver à cette position avec le gain de l'opposition.

Pour ce faire, l'objectif à atteindre dans ce genre de finales est la domination des cases clés ou critiques.

Exemple 1



1.Rc2 Rb7 2.Rc3 Rc7 3.Rc4 Rc6

Les Blancs ont occupé une case clé; les Noirs empêchent l'occupation des cases clés successives en prenant l'opposition.

4.Rb4 Rb6 5.b3

Les cases clés sont maintenant (a5–b5–c5), les Noirs sont obligés de céder l'une d'elles parce que l'opposition est passée aux Blancs.

5...Ra6 6.Rc5 Ra7

[si 6...Rb7 , alors 7.Rb5! etc.]

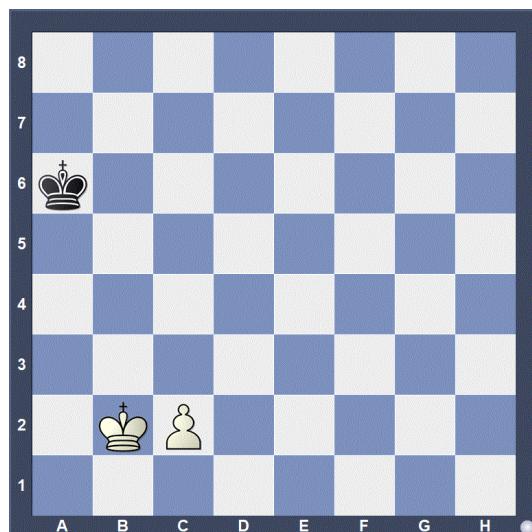
7.Rc6 Ra6 8.b4 Ra7 9.b5

Les Blancs ont assuré l'avance du pion jusqu'à la 5e rangée, après avoir occupé la case critique. NB: on doit donc avancer le pion qu'après s'être assuré du contrôle des nouvelles cases clés!

9...Rb8 10.Rb6

On obtient la position basique avec le gain de l'opposition, qui nous assure le gain de la partie.

Exemple 2



Le pion c2 dispose de trois cases clés (b4–c4–d4). Laquelle dominer?

Cet exemple va nous démontrer que la possibilité de dominer les cases critiques n'est qu'un élément de l'objectif poursuivi. Il faut aussi tenir compte de toutes les particularités techniques (proximité du bord de l'échiquier, possibilité de nullité, position d'attente du Roi, etc.

1.Rc3!

Les Blancs visent la case clé (d4).

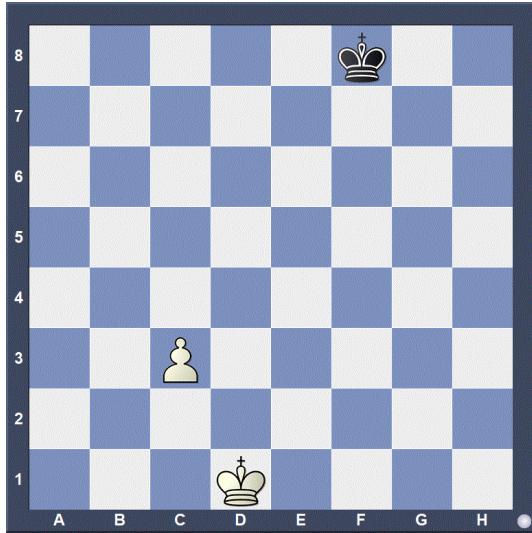
1...Rb5 2.Rd4! Rc6 3.Rc4 Rd6 4.Rb5 Rc7
5.Rc5 Rb7 6.Rd6

Et non 6.c4?? Rc7 partie nulle.

6...Rb6 7.c4 Rb7 8.c5 Rc8 9.Rc6!

On obtient la position basique avec le gain de l'opposition, qui nous assure le gain de la partie.

Exemple 3



La case b5 est la plus éloignée pour les Noirs; c'est pourquoi les Blancs vont se diriger vers celle-ci.

1.Rc2

[Il ne faut pas jouer 1.Rd2? car 1...Re7 2.Rd3 Rd7!= opposition distante.]

1...Re7 2.Rb3 Rd6 3.Rb4!

opposition diagonale.

3...Rc6 4.Rc4! gagne.

A RETENIR

- Chaque disposition de pion a son propre système de cases clés
- L'occupation de ces cases assure la réalisation de l'objectif fondamental (ou intermédiaire) que l'on poursuit dans la finale en question.
- La lutte se réduit à celle des Rois pour la possession de ces points clés.

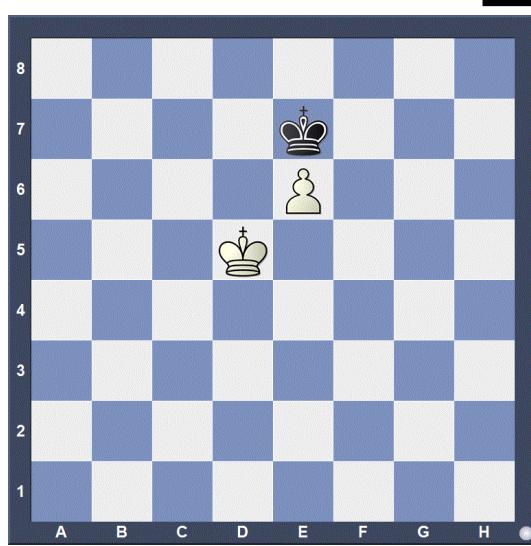
II. LES METHODES POUR ANNULER

Eléments stratégiques :

- les cases-clés ou critiques
- l'opposition éloignée ou immédiate
- case conjuguée ou correspondante
- la distance

Partons de cette position typique

Exemple 4



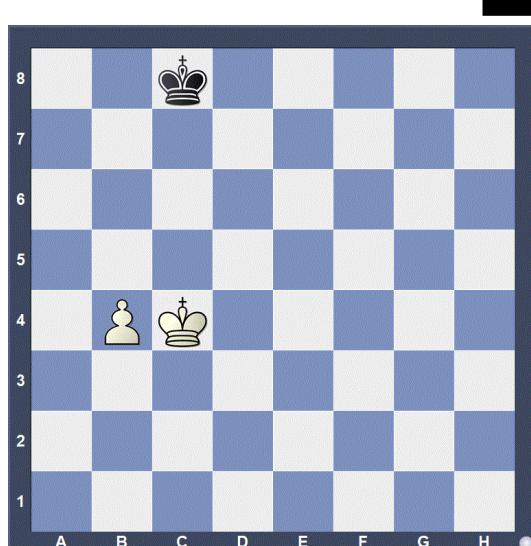
Les Noirs au trait peuvent annuler à condition de ne pas permettre aux Blancs de prendre l'opposition. La technique qui prévaut ici est l'usage des cases conjuguées.

1... Re8

la case conjuguée pour prendre l'opposition.
[et non 1...Rd8 2.Rd6 et les Blancs gagnent.]

2. Rd6 Rd8 3.e7+ Re8 4. Re6 pat, la partie est nulle.

Exemple 5



Pour passer devant son pion et espérer gagner la partie, le Roi blanc doit occuper la case c5 ou b5. Les Noirs pour annuler doivent prendre l'opposition une fois le Roi

blanc en c5 ou b5. Pour ce faire, il doit se mettre sur la case b8 pour contrôler c7 et b7. La case b8 est la case conjuguée pour prendre l'opposition.

1...Rb8

Est sur la case conjuguée des deux cases décisives c5 et b5.

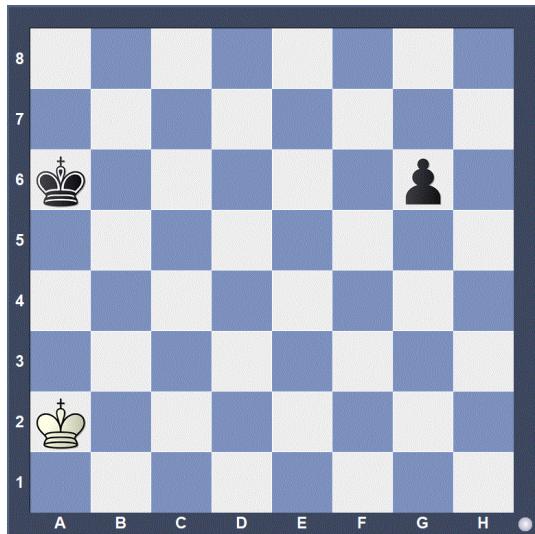
2.Rb5

[ou 2.Rc5 Rc7=]

2...Rb7=

Prise d'opposition immédiate, la partie est nulle.

Exemple 6



1.Rb2!

Le seul coup qui annule car le Roi noir est incapable de maintenir l'opposition sur la colonne g.

1...Rb6

[1...Rb5 2.Rb3 g5 3.Rc3!]

entre dans le carré du pion et empêche le Roi noir d'entrer dans l'espace vital.

(et non 3.Rc2? Rc4 4.Rd2 Rd4 5.Re2 Re4 6.Rf2 Rf4 gagne.)

3...Rc5 4.Rd3 Rd5 5.Re3 Re5 6.Rf3 Rf5 7.Rg3=]

2.Rc2!

[et non 2.Rc3? Rc5! gagne]

2...Rc6

[2...Rc5 3.Rc3!=]

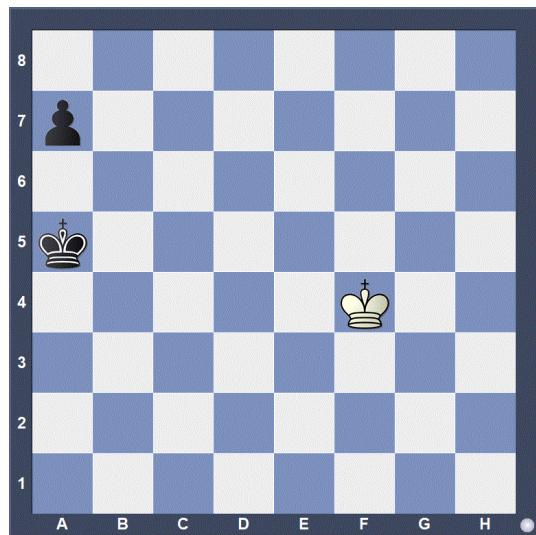
3.Rd2! Rd6 4.Re2 Re6 5.Rf2 Rf6

[5...Rf5 6.Rf3! Rg5 7.Rg3=]

6.Rg2!!=

Occupation de la case conjuguée.

Exemple 7



1.Re3!

Le seul coup pour annuler.

[et non 1.Re4?? Rb4 2.Rd3 Rb3+- opposition]

1...Rb4 2.Rd2, opposition virtuelle.

2...Rb3 3.Rc1 Ra2

[3...a5 4.Rb1]

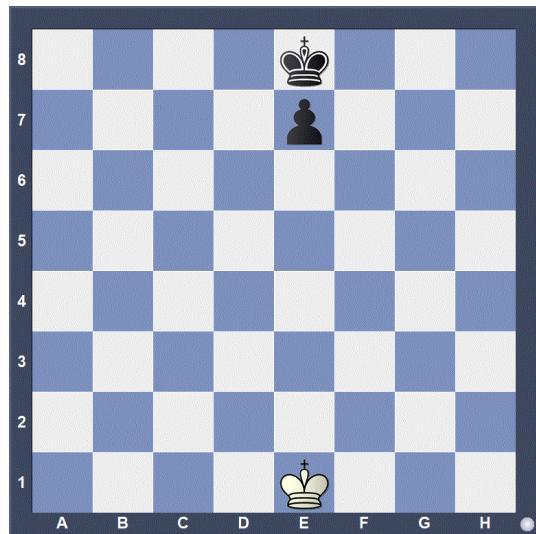
4.Rc2 a5 5.Rc1 a4 6.Rc2 Ra3

[6...a3 7.Rc1 Rb3 8.Rb1=]

7.Rc3=

La partie est nulle.

Exemple 8



1.Rd2 Rd7 2.Re3, occupation de la case conjuguée aux cases d6 et e6.

[ou 2.Rd3=]

2...Re6

[si 2...Rd6 alors 3.Rd4=]

3.Re4=, la partie est nulle.