

les finales pions-rois

Cette leçon s'adresse à des débutants qui ont déjà appris les notions de base tel que: le déplacement des pièces, des combinaisons tactique simple (fourchette, clouage...), des mats simples en un coup ainsi que les mats classique (à l'étouffé, du couloir...).

Elle est articuler en trois phases:

- présentation des différentes structures de pions
- définition des notions techniques indispensables
- des exercices un peu plus complexes

Pour réaliser cette leçon, nous avons besoin d'un échiquier mural et éventuellement un jeu par élève pour qu'il puisse reproduire les exercices et ainsi les étudier. La leçon suivante pourrait ensuite étudier les autres finales.

L'objectif de ce cours est multiple: tout d'abord de pouvoir finir ou gagner une partie lorsque l'on est dans une finale gagnante. Ensuite, elle sert à apprendre l'importance du pion: bien que de faible valeur, ils sont importants et peuvent notamment aller à promotion. De plus, il faut les jouer avec parcimonie car on ne peut pas les reculer. Enfin, il est très important de pouvoir gagné avec une meilleur structure de pion ou un pion de plus car contre u adversaire de son niveau, il est difficile d'avoir une pièce de plus et ainsi s'assurer un avantage certain, alors qu'il est beaucoup plus fréquent d'avoir un avantage de pion ou de structure.

Tout d'abord, une partie est constitué de trois phases:

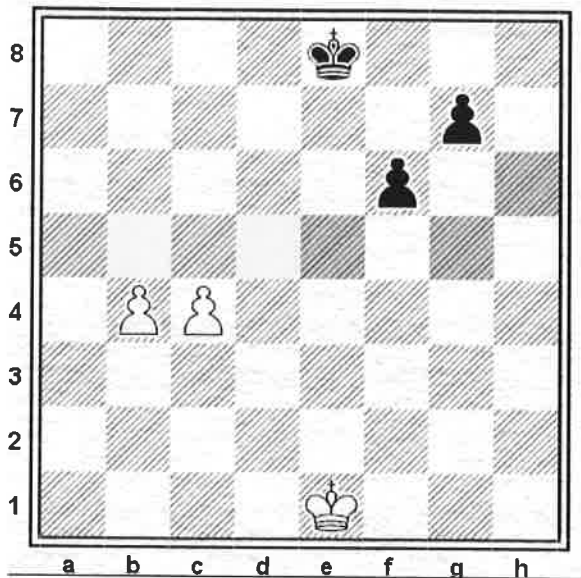
- l'ouverture où les adversaire mettent leur pièce en jeu: généralement durant les 10 à 15 premiers coups
- le milieu de jeu où les deux camps entrent en contact, on cherche à gagner du matériel où à mater.
- la finale: il n'y à presque plus de pièce en jeu, l'échange des dames et la mobilisation des rois marquent l'entrée en finale, généralement vers le 30ième à 40ième coup.

Les exercices ont pour but de repérer les élèves qui n'ont pas compris la leçon et ainsi leur réexpliquer en détails et plus lentement, et permettre aux autres d'assimiler les notions et techniques de jeu.

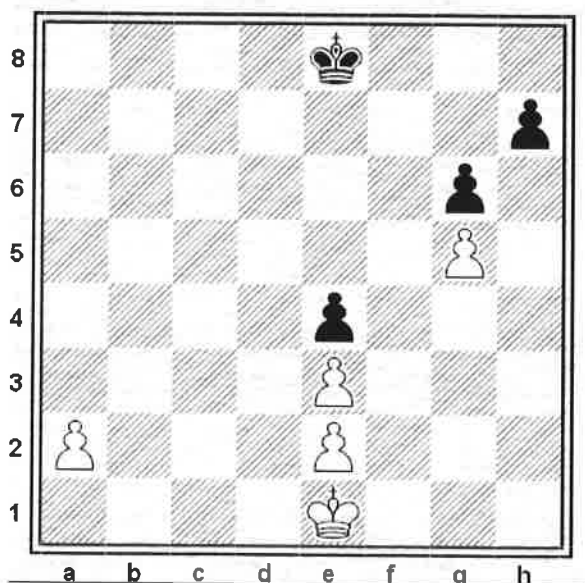
Annexes

Ces annexes pourront éventuellement être distribués aux élèves comme support de cour, feuilles d'exercices et récapitulatif du cour.

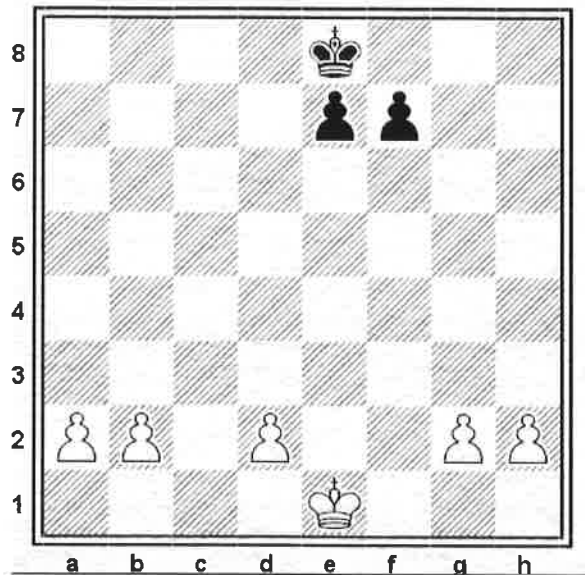
Les structures de pions:



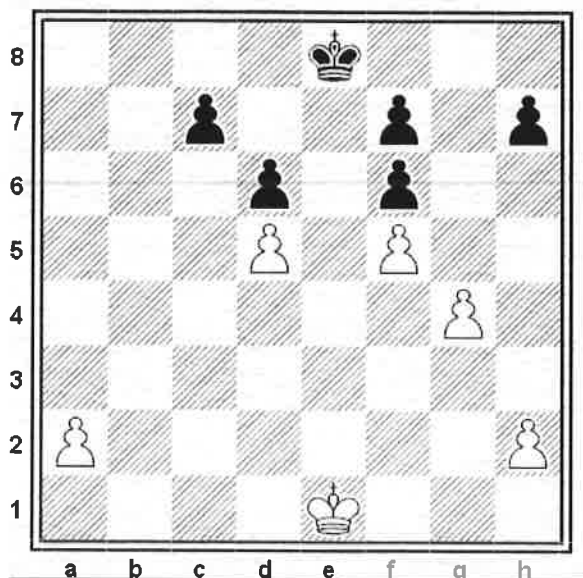
Dans ce diagramme, on distingue deux structures de pions: des pions liés côte à côte pour les blancs et liés avancés pour les noirs. Les pions des blancs contrôlent 4 cases alors que les noirs seulement 3, il est donc plus intéressant d'avoir des pions liés côte à côte.



Le pion blanc a2 est passé: aucun pion adverse ne pourra l'empêcher d'aller à promotion. Le pion blanc g5 et le pion noir e4 sont isolés: il n'y a aucun pion allié sur les colonnes adjacentes, il ne pourra donc pas être protégé par un pion allié. Les pions blancs sur la colonne e sont doublés. Le pion noir h7 est arriéré: il ne peut avancer sans que le pion blanc ne le prenne.



Les pions blancs a2 et b2 sont passés liés. Les pions noirs sont pendants:il sont liés, il n'y a pas de pions adverses sur leurs colonnes mais il y a des pions adverses sur les colonnes adjacentes qui peuvent les empêcher d'aller à promotion.



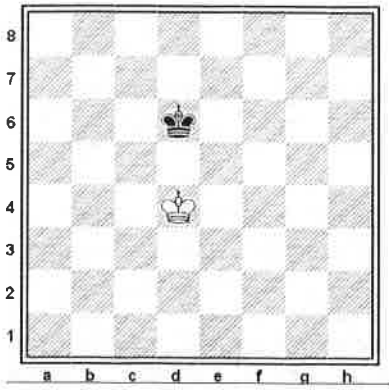
Les noirs ont une position catastrophique, ils cumulent tous les handicaps des pions faibles:pions isolé, doublés et arriéré.

Les différentes notions:

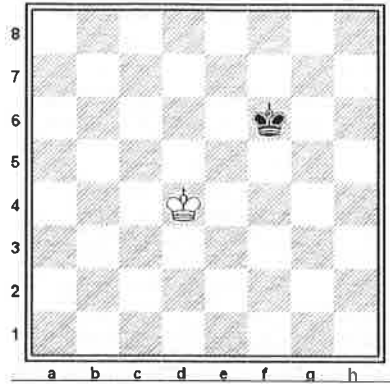
l'opposition directe:

l'opposition directe concerne les rois:c'est lorsque que les rois sont séparés par une case.

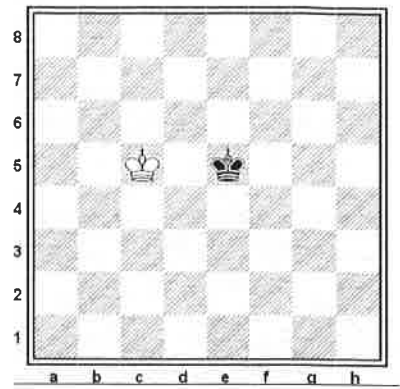
L'opposition peut être de face, latéral ou en diagonal. Dans les finales, l'opposition est une méthode de jeu de grande importance: elle permet soit d'empêcher le roi adverse de passer en lui barrant la route, soit au contraire de forcer le passage de son propre roi.



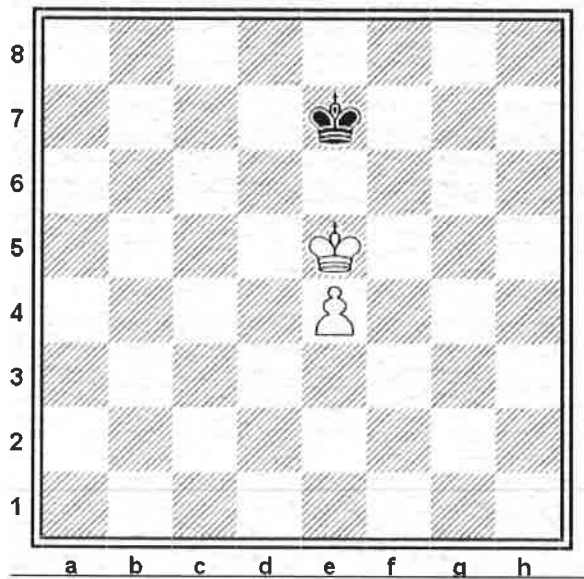
Opposition de face



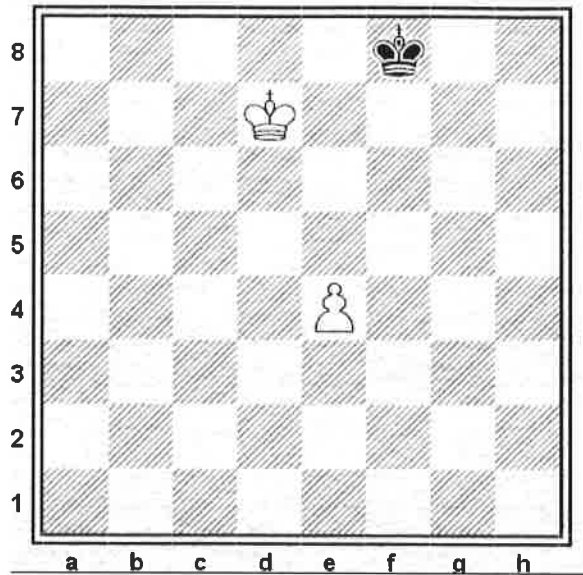
opposition en diagonale



opposition latéral



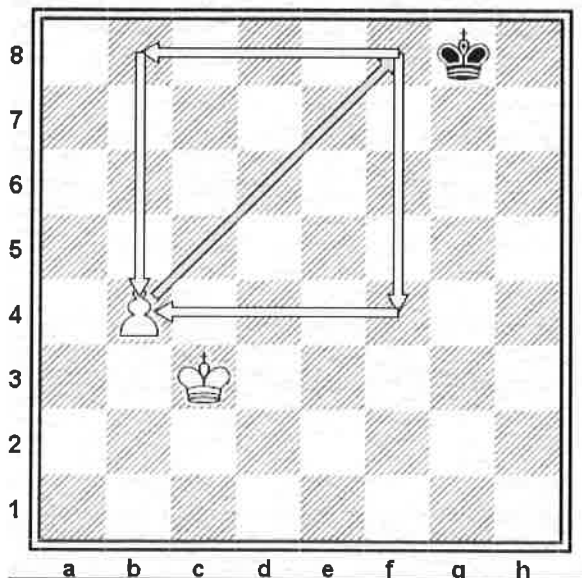
Dans ce diagramme, les rois sont en opposition. Le but des blancs va être d'avancer leur roi de façon à protéger leur pion pour faire promotion. Le trait est au noir, il sont donc en zugzwang: c'est un terme allemand qui signifie que le droit de jouer est un inconvénient au lieu d'un avantage, ils sont obligés de jouer le roi. Nous passons rapidement sur cette notion pour ne pas surcharger les élèves de connaissance théoriques et car nous en reparleront dans des cours ultérieur. Les noirs peuvent par exemple jouer 1... Rd7 2.Rf6 Re8 il faut reprendre l'opposition avec son roi 3.Re6 Rf8 4.Rd7



Nous arrivons donc dans la position de ce diagramme. Désormais le roi blanc protège les cases de son pion pour aller à promotion et il ne lui reste donc plus qu'à avancer son pion. 4...Rf7 5.e5 Rf8 6. e6 Rg8 7.e7 Rg7 8.e8=D et les blancs gagnent.

La règle du carré:

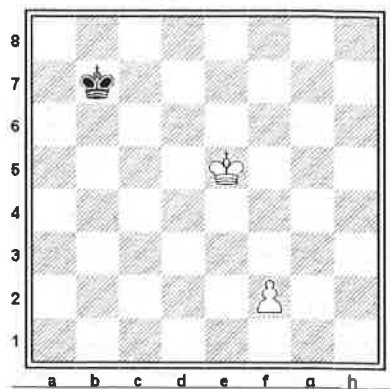
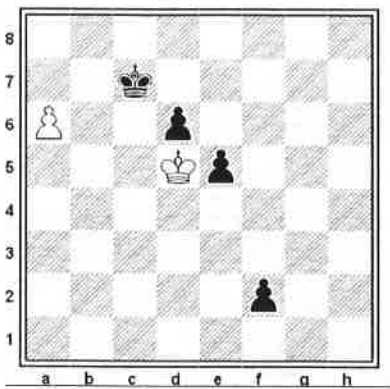
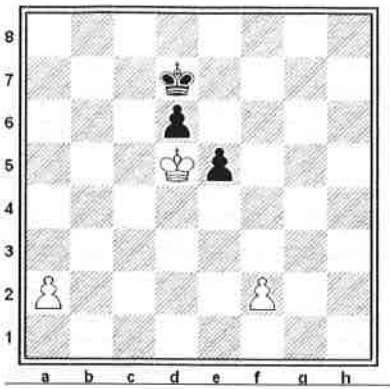
La règle du carré permet de savoir rapidement si un roi peut arrêter un pion avant qu'il aille à promotion sans avoir à compter au coup par coup. Pour cela, il suffit de tracer la diagonale partant du pion et allant vers le camp adverse, on peut dès lors tracer un carré. Si le roi est dans le carré, il peut arrêter le pion, sinon il ne peut pas.



Le roi noir n'est pas dans le carré: si le trait est au blanc, le pion peut aller à promotion, mais si le trait est au noir le roi rentre dans le carré et il pourra donc arrêter le pion.

Le sacrifice d'un pion pour détourner l'attention du roi

Il faut parfois savoir sacrifier un pion pour permettre à un autre d'aller à promotion.



1.a4 Rc7 2.a5 Rd7 3.a6 Rc7 4.a7 Rb7 5.R*d6 R*a7 6.R*e5 Rb7 il ne reste plus qu'à prendre l'opposition avec son roi pour empêcher le roi adverse de passer et pour permettre à son pion d'aller à promotion.

Exercices:

les blancs jouent et gagnent:

