

FINALES

PRINCIPES ET ROUTINES

(Par JP Bonneville)

Si comme moi vous pensez que la finale est un mal parfois nécessaire alors ce memento vous sera utile

Les règles et principes énoncés ci-dessous servent avant tout à s'orienter en finales et apportent une aide à la prise de décision (vers quelle type de finale m'orienté ? est-ce que je dois garder 1 ou 2 Tours ? quel pion avancé ? etc...)

Ce memento permet je pense de répondre à 80% des questions que l'on peut se poser en finales, mais bien sûr chaque position présente aussi ses particularités.

Ses généralités doivent être complétés par l'étude de positions types (Philidor, Lucena, Kling et Horwitz etc..). Plus vous connaîtrez de positions types plus vous serez fort en finales.

En attendant ce memento vous permettra de vous débrouiller honorablement.

Finales de Roi et pions :

- 1/ C'est toujours un avantage d'avoir le Roi le plus actif et le plus centraliser possible.
- 2/ Rechercher toujours à prendre l'opposition (simple ou éloignée).
- 3/ Gardez votre formation de pions aussi souple que possible. Garder des coups de pions en réserve.
- 4/ En position de zugzwang, jouez votre Roi de manière à perdre un coup avant d'arriver à la position critique. La triangulation du Roi est la méthode généralement utilisée pour y parvenir
- 5/ Dans les positions bloquées, utiliser le principe des cases conjuguées pour déterminer les coups/manœuvres de Roi corrects.
- 6/ Le pion de la Tour est le pire quand il s'agit de jouer pour le gain.
- 7/ Dans les courses mutuelles à la promotion, soyez toujours sur vos gardes quand aux trucs tactiques survenant après la promotion, car ces derniers provoquent souvent des retournements de situation totalement inattendus (enfilade par exemple).
- 8/ Si vous avez une majorité sur une aile et que votre adversaire en a une de l'autre, avancez vos pions du côté de sa majorité de façon à empêcher qu'il puisse la mobiliser sagement et souplement.

Finales de pièces mineures :

- 1/ Le Fou est la pièce supérieure dans les positions ouvertes, en particulier quand il y a des pions sur les 2 ailes.
- 2/ Le Fou est efficace dans la lutte contre les pions passés très avancés parce qu'il peut les arrêter même de loin.
- 3/ Le Fou peut « perdre un temps », c'est-à-dire qu'il peut aller et venir sur une diagonale importante, et il peut choisir le moment de revenir sur la case clé. C'est une stratégie très importante dans les positions de zugzwang.
- 4/ Dans les positions Fou+Pion contre Fou, si le Roi de la défense peut aller sur une case devant le pion de laquelle il ne peut être chassé, la position est nulle avec certitude. Si le Roi n'y parvient pas le risque de perdre est grand.
- 5/ Dans les finales Cavalier+pion contre Cavalier, si le Roi de la défense peut aller devant le pion, toutes les positions normales sont alors nulles.

- 6/ Dans les finales Cavalier + pion contre Cavalier, si le pion atteint sa 7^e rangée en sécurité et que le Roi de la défense ne soit pas devant lui, le gain est assuré.
- 7/ Le pion de la Tour est le pion le plus difficile à arrêter pour le Cavalier, le pion du Cavalier est le second dans l'ordre des difficultés.
- 8/ En soi le Cavalier ne peut jamais ni gagner ni perdre un temps, et il n'est d'aucune utilité dans les positions de zugzwang. Chaque nouveau coup de Cavalier amène une position fondamentalement nouvelle.
- 9/ Le Cavalier est le bloqueur suprême. Dans les positions désordonnées ou bloquées, il est la pièce mineure supérieure.
- 10/ Dans les finales de pièces mineures ou chaque camp a un pion passé éloigné, il faut avancer votre pion aussi vite que possible.
- 11/ Si l'horizon du Fou est bouché par un pion central de sa couleur qu'il doit protéger, il s'agit du « mauvais Fou ». Si plusieurs pions de sa couleur nécessitant sa protection le bloquent plus encore, le Fou est dit « Très mauvais ». La plupart du temps, de telles finales avec de « Très mauvais Fou » sont perdantes.
- 12/ Quand le Fou doit se mesurer à des pions passés liés, il est souhaitable que les pions se trouvent sur la couleur opposée à celle du Fou afin qu'il puisse les bloquer. D'autre part, il est souhaitable d'avancer les pions à l'unisson et d'occuper des cases de la couleur du Fou.
- 13/ Quand le seul matériel sur l'échiquier est le Fou contre 3 pions isolés, ces derniers vont gagnés si l'un d'entre eux a atteint la 6^e rangée en sécurité.
- 14/ Quand le seul matériel sur l'échiquier est le Fou contre 3 pions liés, le gain n'est possible que si tous les pions peuvent franchir en sécurité la 4^e rangée, c'est-à-dire sont sur la 5^e ou au delà.
- 15/ Dans les finales de Fou contre pions, si le camp du Fou a un pion qui peut devenir un pion passé, ce facteur accroît sensiblement ses chances.
- 16/ Dans les positions normales, 2 pions ne sont jamais une compensation suffisante pour une pièce mineure.
- 17/ Généralement en finale, les 2 Fous sont supérieurs à 2 Cavaliers ou à Fou+Cavalier. La raison principale est que les 2 Fous sur des diagonales adjacentes ont un contrôle absolu du secteur auquel ils font face. Ne jamais échanger volontairement l'un de vos Fous à moins que vous puissiez accroître votre avantage.
- 18/ Les finales avec Roi seul contre un pion de la Tour et le Fou de la mauvaise couleur (le Fou ne contrôle pas la case de promotion du pion) sont toujours nulles si le Roi peut atteindre la case de promotion.

Finales de Tours et pion :

- 1/ Activez et gardez votre Tour active, que vous luttiez pour le gain ou pour la nulle.
- 2/ Les Tours doivent être derrière les pions passés, les vôtres comme ceux de votre adversaire.
- 3/ Avec tous les pions sur la même aile, dans les positions normales l'avantage d'un pion est insuffisant pour le gain. La défense doit s'efforcer de prévenir l'empiétement de ses pions dans votre moitié de l'échiquier.
- 4/ Le camp jouant pour le gain doit chercher des occasions de simplifier dans la position gagnante de Lucena.
- 5/ Le camp essayant d'annuler veut rechercher la position de nullité de Philidor.
- 6/ Les pions passés doivent être poussés car plus ils avancent plus ils sont dangereux.
- 7/ Les finales Tour + pion h et f (a et c) sont théoriquement nulles si le roi de la défense peut se camper devant les pions. En pratique cependant, la tâche est très difficile et plus de la moitié de ces finales sont perdues (voir exemples parus dans les précédentes rubriques hebdo - semaine 48).

8/ Si vous avez des pions passés liés, avancez les à l'unisson afin qu'ils restent liés et par conséquent se soutiennent l'un l'autre.

9/ En général les finales avec 2 Tours suivent les mêmes principes que les finales avec une seule Tour.

10/ Toutefois étant donné que les 2 Tours représentent une puissance d'attaque beaucoup plus grande qu'une seule, bien des finales qui sont nulles avec une seule Tour peuvent être gagnées avec la puissance des 2 Tours. C'est le cas en particulier de l'avantage d'un pion avec tous les pions sur une même aile, dans la majorité des cas avec les 2 Tours, le gain est assuré.

11/ Étant donné que les 2 Tours peuvent générer beaucoup plus de contre jeu qu'une seule, bien des finales caractéristiques qui sont perdantes avec une seule Tour peuvent être annulées avec la puissance des 2 Tours.

Finales de Fous de couleurs opposées :

1/ Le principe clé pour défendre une finale de Fous de couleurs opposés pure avec du matériel en moins, est de rechercher le blocage. Par conséquent, le camp ayant l'avantage matériel doit éviter de jouer son (ses) pion(s) passé(s) de sorte que le Roi et le Fou adverses puissent le(s) bloquer en étant en sécurité. En particulier les pions passés liés ne doivent pas être placés sur la couleur de leur Fou.

2/ Le camp ayant l'avantage matériel doit être extrêmement prudent quand il s'agit d'avancer ses pions de peur que les chances de l'adversaire de réussir le blocage ne s'en trouvent accrues. Une caractéristique unique des finales de Fous de couleurs opposées pures est que vous ne pouvez jamais briser un blocage en offrant des échanges.

3/ Dans les positions où les percées de pions de routine sont impossibles, rechercher des sacrifices pour atteindre le but qui est d'obtenir un pion passé gagnant.

4/ Pour gagner les finales Fou+2 pions passés liés contre Fou, les 2 pions doivent être en mesure d'atteindre la 6^e rangée tout en y étant en sécurité.

5/ Dans les finales Tour+Fou contre Tour+Fou, le thème stratégique majeur est à nouveau le blocage. Le camp ayant du matériel en moins essaiera de bloquer le(s) pion(s) passé(s) adverse(s).

6/ Étant donné que la Tour est une pièce lourde, les finales Tour+Fou contre Tour+Fou offrent des chances de gains accrues en raison de l'activité des Tours, mais accroissent aussi les chances de nullité pour le défenseur si sa Tour peut-être activée pour obtenir du contre jeu. Les chances de gain accrues viennent du fait que si Tour+Fou attaquent un pion le Fou de la défense n'est d'aucun secours.

Finales avec Tours et pièces mineures :

1/ La Tour vaut 1 pièce mineure +1,5 pions. Cela signifie que dans des conditions normales un pion pour la qualité est une compensation insuffisante, tandis que 2 pions représentent déjà un avantage matériel.

2/ Dans les finales Tour contre pièce mineure, avec des pions sur les 2 ailes, n'avoir qu'un pion pour la qualité mène habituellement à la défaite.

3/ Dans les finales de Tour contre pièce mineure, avec des pions sur une seule aile, un pion pour la qualité suffit habituellement à annuler.

4/ Si une finale Tour contre pièce mineure est simplifiée en Tour+ pion contre pièce mineure, le plan de gain correct est d'activer d'abord le Roi et de le faire pénétrer dans le camp adverse avant d'avancer le pion. La raison en est qu'il y a une classe de positions relativement vaste qui sont nulles si le pion a été avancé trop tôt.

5/ Dans les finales Tour+Fou contre Tour+Cavalier, la combinaison Tour+Fou est généralement plus efficace dans les positions ouvertes surtout avec des pions sur les 2 ailes, et la combinaison Tour+Cavalier est préférable dans les positions éparpillées ou bloquées. Dans tous les cas, étant donné que la Tour est une pièce d'attaque majeure, activez-la !

6/ Avec un avantage matériel (ordinairement un pion) et des pions sur une seule aile, Tour+Cavalier sont habituellement supérieurs à Tour+Fou parce que la souplesse du Cavalier permet à ce couple d'attaquer un plus grand nombre de points dans la position adverse.

7/ Le principe le plus important en jouant les finales Tour+Cavalier contre Tour+Cavalier est d'activer votre ou vos Tours et de les garder actives.

8/ Dans des finales à pièces multiples où votre adversaire a sacrifié une figure pour obtenir un (des) pion(s) passé(s), assurez-vous d'abord de pouvoir arrêter le(s) pion(s). Alors seulement agissez pour exploiter votre avantage matériel.

Finales de Dames :

1/ Dans les finales Dame+pion contre Dame où le Roi de la défense est éloigné du pion, pour gagner la situation est la suivante :

- a) Le meilleur pion qu'il faut avoir est le pion « c » ou « f » parce qu'il est relativement facile à avancer et une fois qu'il a atteint sa 7^e rangée, le gain est certain.
- b) Une fois que les pions « d » ou « e » ont atteint la 7^e rangée, le gain est assuré. Toutefois il est très difficile de les y amener.
- c) Les pions « b » et « g » sont relativement faciles à avancer jusqu'à la 7^e rangée, mais il peut ne pas y avoir de gain théorique.
- d) Avec les pions « a » et « h » la nullité est théorique. Toutefois, dans le jeu pratique elle est très difficile à obtenir.

2/ La plupart des finales Roi+Dame contre Roi+Tour+Fou sont théoriquement gagnantes. Même quand il y a une nullité théorique, le camp de la Dame doit jouer la finale jusqu'au bout parce qu'elle est très difficile à annuler en pratique.

3/ L'équilibre matériel exact est 2 Tours = Dame + 1 pion. Dans une telle finale avec des pièces lourdes, il est excessivement important pour chaque camp de les activer.

4/ En raison de la puissance inhérente de la Dame, sa position la plus efficace est au centre.

5/ Le Cavalier est la pièce mineure préférée de la Dame en raison de sa souplesse qui complète idéalement la puissance potentielle de celle-ci.