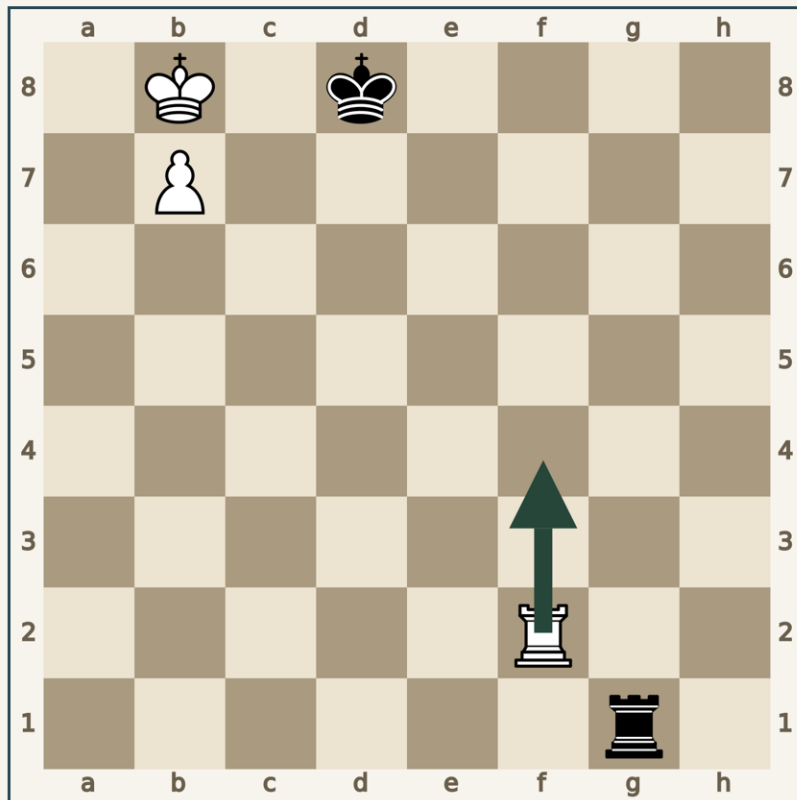


NIVEAU 1400-1800 ELO

LES FINALES

Techniques de gain, de nulle et concepts clés



La position de Lucena : construire le pont

Sommaire

Introduction	3
1 · Le roi actif et l'opposition distante	4
2 · La percée de pions	6
3 · Le principe des deux faiblesses	7
4 · Les finales de tours : Lucena et Philidor	8
5 · Les finales de pièces mineures	10
6 · Les nulles théoriques à connaître	11
Exercices d'application	13
Synthèse et programme de travail	15

Introduction

À qui s'adresse ce livre

À 1400-1800 Elo, vous connaissez déjà les finales de base — opposition, Lucena, Philidor. Ce qui vous manque pour convertir vos parties, ce sont les techniques et les concepts du niveau supérieur : l'opposition distante, la percée de pions, le principe des deux faiblesses, les finales de pièces mineures, et les nulles théoriques à connaître pour sauver — ou ne pas gâcher — un demi-point. Ce livre les rassemble.

Les finales sont la phase la plus exacte du jeu : les techniques y sont démontrables et se retiennent définitivement. Ce livre approfondit ce que vous savez et ajoute les outils qui font gagner les finales serrées. Chaque position est vérifiée au moteur en profondeur — les gains sont des gains, les nulles sont des nulles, sans approximation.

Comment lire ce livre

Chaque chapitre présente une technique ou un concept, sa position type et un point clé. Distinguez bien les techniques de GAIN (à exécuter quand vous êtes devant), les techniques de NULLE (à connaître pour sauver), et les CONCEPTS de jugement (qui orientent vos échanges). Rejouez chaque position jusqu'à ce que la technique devienne un réflexe.

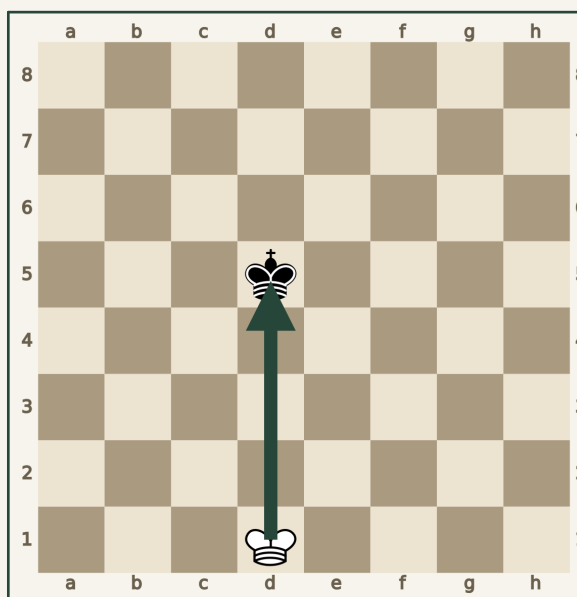
CHAPITRE 1

Le roi actif et l'opposition distante

Le duel des rois à distance

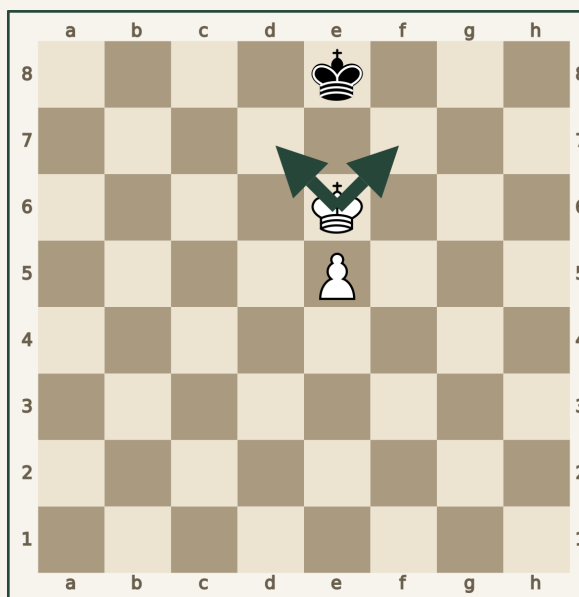
Vous connaissez l'opposition directe (les rois face à face, une case entre eux). À votre niveau, il faut maîtriser l'OPPOSITION DISTANTE : le même duel, mais avec plusieurs cases entre les rois. Elle décide des finales de pions où les rois manœuvrent à distance.

La règle se calcule : comptez les cases entre les deux rois. Si leur nombre est IMPAIR et que ce n'est pas à vous de jouer, vous avez l'opposition (directe ou distante) — c'est l'adversaire qui devra céder. Le camp qui prend l'opposition distante gagne le duel de manœuvre et pénètre avec son roi.



L'opposition distante : comptez les cases entre les rois (flèche). Nombre impair + trait adverse = vous avez l'opposition.

L'opposition n'est qu'un moyen ; le but reste d'ACTIVER son roi pour qu'il pénètre dans le camp adverse. Un roi qui gagne l'opposition force le roi adverse à reculer, ouvre une brèche, et va capturer les pions ou soutenir la promotion.



Le roi actif, ayant pris l'opposition, précède son pion et force la promotion. GAIN.

POINT CLÉ

Opposition distante : comptez les cases entre les rois — nombre impair et trait adverse = vous l'avez. Servez-vous-en pour ACTIVER votre roi et pénétrer. Dans les finales de pions, le duel des rois à distance décide souvent de la partie : ne jouez pas les rois au hasard, calculez l'opposition.

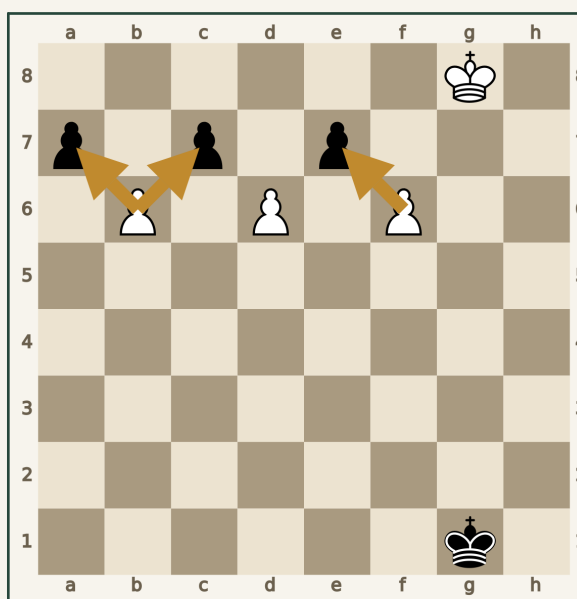
CHAPITRE 2

La percée de pions

Créer un passé par le sacrifice

La percée (breakthrough) est une ressource spectaculaire des finales de pions : sacrifier un ou deux pions pour en faire passer un autre à dame. Elle surgit dans les positions où une majorité de pions semble bloquée.

Le mécanisme : face à une chaîne de pions adverse, l'avance d'un pion au bon endroit (souvent le pion du milieu, ou un sacrifice sur l'aile) disloque la défense et ouvre un chemin imparable vers la promotion. Le calcul est concret — il faut compter les coups de la course — mais le motif se reconnaît : trois pions contre trois, la percée centrale crée un passé que le roi adverse ne rattrape pas.



*La percée : le sacrifice de pions (flèches)
disloque la défense et crée un passé imparable.
Comptez la course.*

POINT CLÉ

Devant une majorité de pions apparemment bloquée, cherchez la PERCÉE : un sacrifice de pion qui en libère un autre vers la promotion. Calculez la course (règle du carré) pour vérifier que le passé file. C'est une ressource décisive que beaucoup de joueurs de votre niveau ne voient pas.

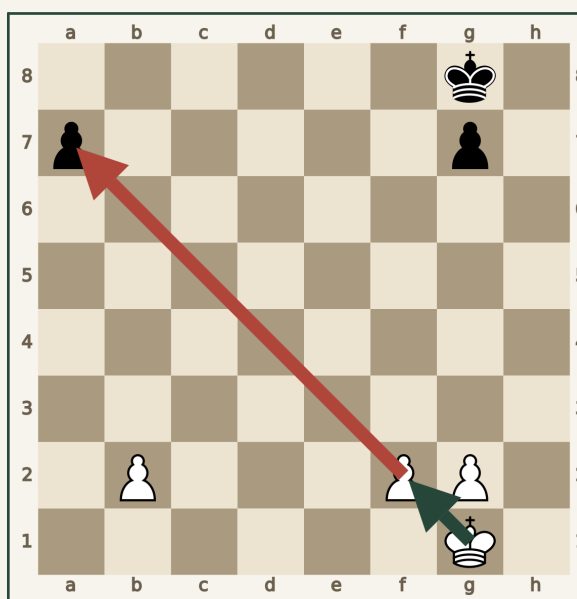
CHAPITRE 3

Le principe des deux faiblesses

Disperser la défense

Le principe stratégique le plus important des finales : on ne gagne souvent pas avec UNE seule faiblesse adverse, mais avec DEUX. En attaquant sur deux ailes, on disperse la défense adverse au-delà de ses moyens.

Le mécanisme : une seule faiblesse peut souvent être défendue. Mais si vous créez (ou exploitez) une SECONDE faiblesse à l'autre bout de l'échiquier, les pièces adverses — surtout le roi — ne peuvent plus tout défendre. Votre roi actif fait la navette, l'adversaire craque sur l'un des deux fronts. C'est la méthode de conversion des avantages minimes en finale.



Les deux faiblesses : le roi actif attaque sur les deux ailes (flèches). La défense adverse, dispersée, craque.

POINT CLÉ

Une faiblesse se défend, deux se craquent. Pour convertir un avantage de finale, ne vous acharnez pas sur une seule cible : créez une seconde faiblesse à l'autre bout de l'échiquier et faites la navette avec votre roi actif. Le principe des deux faiblesses est la clé de la conversion en finale.

CHAPITRE 4

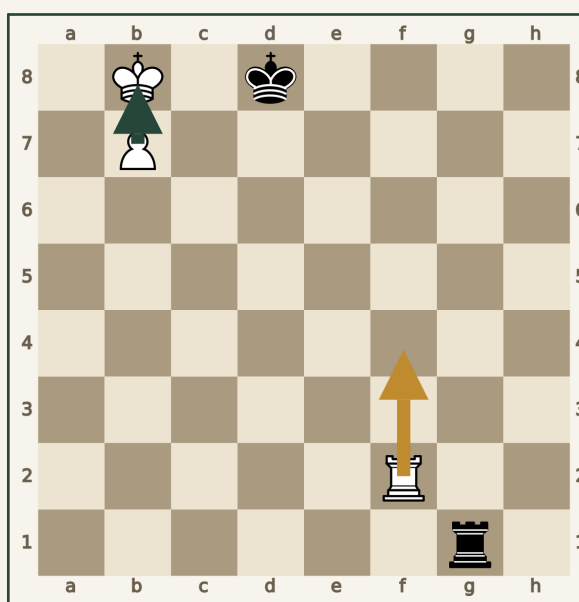
Les finales de tours : la technique exacte

Lucena et Philidor approfondis

Les finales de tours sont les plus fréquentes de toutes. Deux techniques, déjà rencontrées, doivent être connues à la perfection : Lucena pour gagner, Philidor pour annuler. À votre niveau, on ne les improvise plus, on les exécute.

Lucena : construire le pont

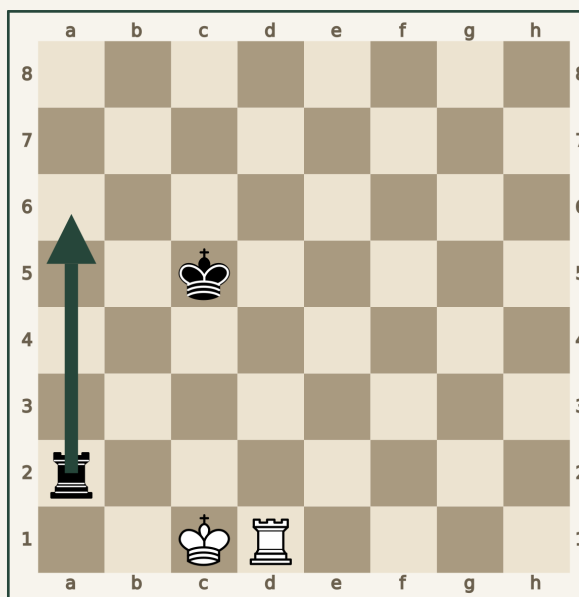
Avec tour et pion près de la promotion contre roi et tour, la technique gagnante est le « pont ». Placez votre tour à quatre rangées du pion ; quand votre roi sort et que la tour adverse donne des échecs, interposez votre tour pour couper les échecs. Le pion promeut. C'est la finale de tour gagnante fondamentale.



*Lucena : la tour construit le pont (flèche) pour abriter le roi des échecs. Le pion promeut.
GAIN.*

Philidor : la troisième rangée

En défense, avec un pion de moins, la technique de nulle est Philidor. Tant que le pion adverse n'a pas franchi la 6e rangée, gardez votre tour sur votre 3e rangée pour barrer le roi. Dès que le pion avance sur cette rangée, passez derrière et donnez des échecs sans fin : le roi adverse ne trouve aucun abri.



Philidor : la tour garde la 3e rangée (flèche), puis échecs par-derrière. NULLE.

POINT CLÉ

Lucena (gagner : construire le pont) et Philidor (annuler : 3e rangée puis échecs par-derrière) sont les deux finales de tours reines. À votre niveau, elles doivent être des réflexes exacts, exécutés sans hésiter. Elles décident un nombre considérable de vos parties.

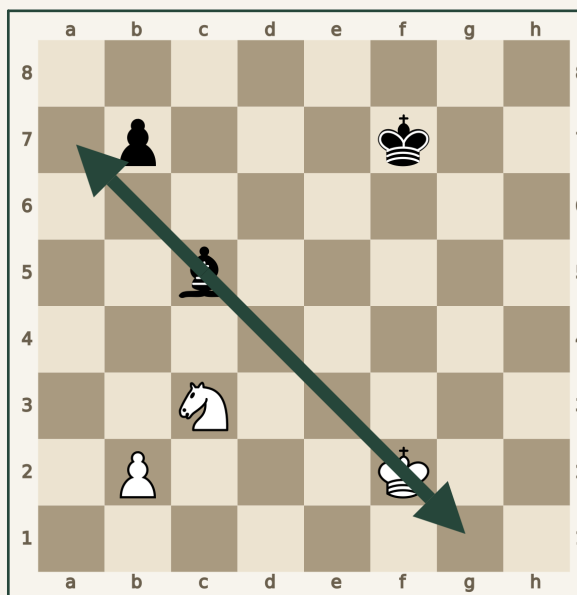
CHAPITRE 5

Les finales de pièces mineures

Fou contre cavalier

Savoir juger une finale de pièce mineure — quand le fou est meilleur que le cavalier, et inversement — oriente vos échanges tout au long de la partie. C'est un concept de jugement plus qu'une technique forcée.

La règle générale : le fou est supérieur au cavalier quand les pions sont répartis sur LES DEUX AILES, car sa longue portée lui permet d'agir simultanément des deux côtés, là où le cavalier, lent, ne peut être partout. À l'inverse, le cavalier peut être meilleur dans les positions fermées et sur une seule aile, où sa capacité à sauter et à attaquer les pions bloqués prime. L'avantage du fou est souvent léger, mais réel, et s'accroît en finale ouverte.



Fou contre cavalier, pions sur deux ailes : le fou (flèches) agit des deux côtés à la fois. Léger avantage.

POINT CLÉ

Concept de jugement : le fou est généralement supérieur au cavalier avec des pions sur les deux ailes (longue portée) ; le cavalier peut primer dans les positions fermées sur une seule aile. Orientez vos échanges en conséquence — conservez le fou quand le jeu s'étend aux deux ailes, gardez le cavalier dans les structures fermées.

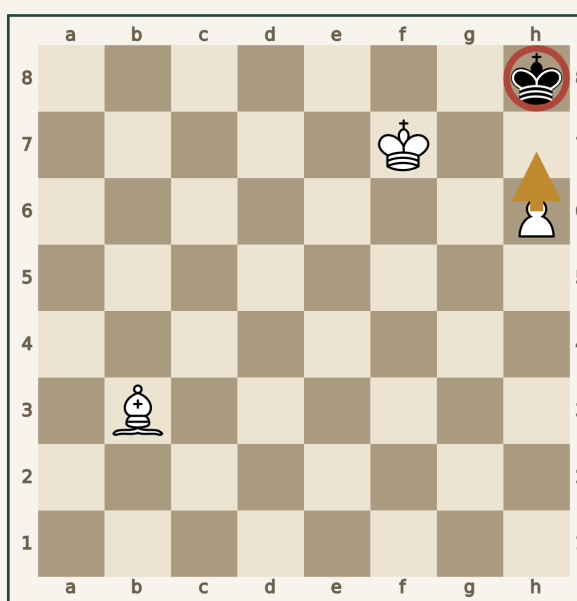
CHAPITRE 6

Les nulles théoriques à connaître

Sauver le demi-point

Savoir gagner ne suffit pas : il faut aussi savoir quelles positions sont NULLES, pour les sauver en défense — ou ne pas les rechercher par erreur quand on croit gagner. La plus célèbre est le « mauvais fou de tour ».

Un fou et un pion de tour (colonne a ou h) ne gagnent PAS si le fou ne contrôle pas la case de promotion et si le roi adverse atteint le coin. Le roi défenseur se réfugie dans le coin de promotion : impossible de l'en déloger, car le fou, de la mauvaise couleur, ne peut pas lui contester la case. C'est une nulle même avec un pion de plus — à connaître absolument, des deux côtés.



Le mauvais fou de tour : le fou clair ne contrôle pas h8, le roi noir tient le coin. NULLE malgré le pion de plus.

PIÈGE À ÉVITER

Foncer vers la promotion avec un fou de tour de la mauvaise couleur en croyant gagner. Si le roi adverse atteint le coin, c'est nulle : reconnaissez-le pour ne pas gâcher d'énergie, ou pour chercher un autre plan (gagner un second pion).

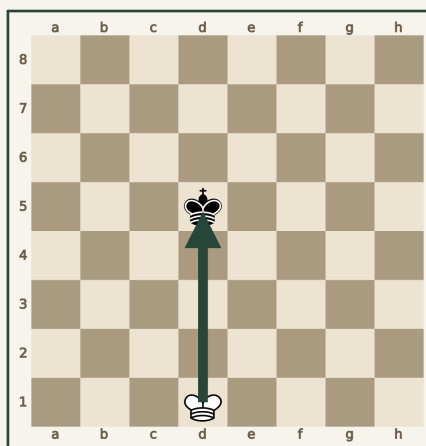
POINT CLÉ

Le mauvais fou de tour est nulle si le fou ne contrôle pas la case de promotion et si le roi adverse atteint le coin — même avec un pion de plus. En défense, foncez vers ce coin pour sauver la nulle. À l'attaque, sachez-le pour ne pas gaspiller une position gagnante ailleurs. Connaître les nulles vaut autant que connaître les gains.

Exercices d'application

Résolvez chaque position avant de lire la solution. Ces exercices reprennent les situations-clés du système ; savoir les traiter, c'est maîtriser le répertoire.

Exercice 1

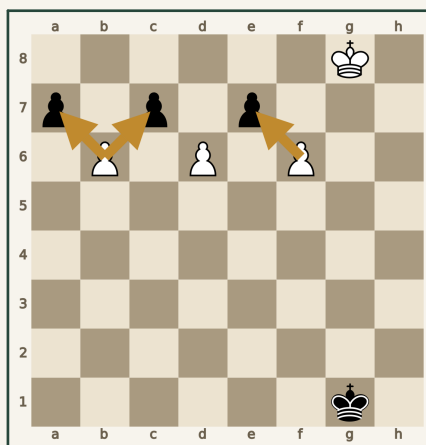


À jouer : Finale de pions, les rois sont éloignés. Comment savoir qui a l'opposition distante ?

POINT CLÉ

Comptez les cases entre les deux rois. Si le nombre est IMPAIR et que ce n'est pas à vous de jouer, vous avez l'opposition : l'adversaire devra céder. Servez-vous-en pour activer votre roi et pénétrer.

Exercice 2

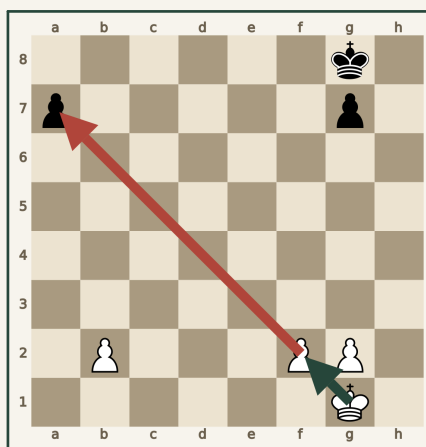


À jouer : Trois pions contre trois, la position semble bloquée. Quelle ressource chercher ?

POINT CLÉ

La PERCÉE : un sacrifice de pion (souvent central) qui en libère un autre vers la promotion, imparable. Calculez la course (règle du carré) pour vérifier que le passé file. Ressource décisive souvent négligée.

Exercice 3

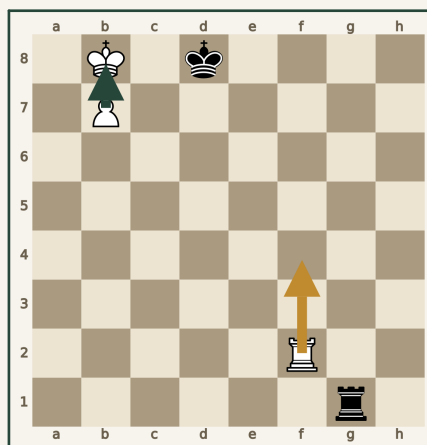


À jouer : Vous avez un léger avantage mais une seule faiblesse adverse se défend. Quel est le principe pour gagner ?

POINT CLÉ

Le principe des DEUX FAIBLESSES : créez une seconde cible à l'autre bout de l'échiquier et faites la navette avec votre roi actif. La défense, dispersée sur deux fronts, finit par craquer. C'est la clé de la conversion en finale.

Exercice 4

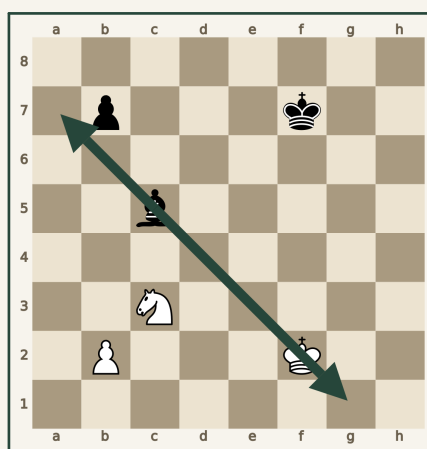


À jouer : Tour et pion près de la promotion contre roi et tour. Quelle est la technique de gain ?

POINT CLÉ

Lucena : « construire le pont ». Tour à quatre rangées du pion, sortez le roi, puis interposez la tour pour couper les échecs. Le pion promeut. C'est la finale de tour gagnante fondamentale, à exécuter sans hésiter.

Exercice 5

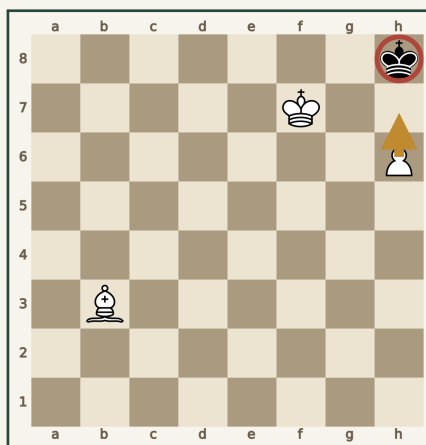


À jouer : Vous devez décider d'échanger votre fou contre le cavalier adverse. Quel critère appliquer ?

POINT CLÉ

La répartition des pions : le fou est supérieur avec des pions sur LES DEUX AILES (longue portée), le cavalier peut primer en position fermée sur une seule aile. Conservez le fou si le jeu s'étend aux deux ailes.

Exercice 6



À jouer : Vous avez fou et pion de tour (colonne h), fou de cases claires. Le roi adverse court vers h8. Résultat ?

POINT CLÉ

NULLE : le fou clair ne contrôle pas h8 (case de promotion), le roi noir tient le coin, imprenable — même avec le pion de plus. À connaître des deux côtés : en défense, foncez vers le coin ; à l'attaque, ne gaspillez pas d'énergie sur une position nulle.

Synthèse et programme de travail

Synthèse

Vous disposez des techniques et concepts de finale de votre niveau. Retenez : l'opposition distante (compter les cases, activer le roi), la percée de pions (sacrifier pour un passé), le principe des deux faiblesses (dispenser la défense), Lucena et Philidor exacts, le jugement fou contre cavalier (deux ailes = fou), et les nules à connaître (le mauvais fou de tour). Gains, nules et concepts : les trois sont indispensables.

Programme de travail

Pour franchir un cap : exécutez chaque technique de ce livre jusqu'au réflexe ; entraînez-vous à compter l'opposition distante et à calculer les percées ; et apprenez les nules théoriques aussi sérieusement que les gains — savoir qu'une position est nulle sauve autant de points que savoir la gagner. À 1400-1800, la maîtrise des finales convertit en points l'avantage que vos ouvertures et votre milieu de jeu ont construit.

© ChessDZ · chessdz.org — Toutes les variantes ont été vérifiées au moteur Stockfish 16. Techniques de gain et de nulle, concepts de jugement en finale.