

Préface à l'édition originale

Ces dernières années, tant de nouveaux livres d'échecs ont été publiés qu'il faut de solides arguments et une bonne dose de confiance en soi pour en rajouter un à la liste. Le thème des finales a également déjà été traité sous presque tous les angles possibles. Malgré tout, le livre que vous avez entre les mains propose quelque chose de nouveau.

Quiconque essaie de préparer du matériel d'entraînement sur les finales pour un groupe d'élèves constatera bien vite qu'il se retrouve un peu perdu, malgré l'abondance du matériel en question. Les grands classiques d'Averbakh, Chéron, Euwe, ou encore Keres, sont trop détaillés dans leur ensemble, et également trop arides. De plus, la plupart de ces livres manquent d'exemples qui permettent d'étudier un thème de manière itérative.

Les recueils d'études offrent certes, quant à eux, des positions intéressantes, mais ils sont en règle générale trop difficiles pour les étudiants et n'apportent pas une approche systématique. De leur côté, les livres sur l'entraînement échiquéen s'adressent la plupart du temps à des joueurs déjà d'un certain niveau. Kostiev représente sans doute une exception, avec son livre *Schach lehren - leichtgemacht*. Celui-ci est destiné spécialement aux entraîneurs, mais n'offre cependant que très peu de matière qui dépasse les notions élémentaires de base.

Dans ce livre, je présente 15 leçons que le lecteur pourra utiliser telles quelles, soit pour l'entraînement d'élèves, soit pour sa propre formation personnelle. À chaque fois, l'exposé sera complété par des exercices qui revisiteront toutes les notions abordées. Ces exercices pourront être utilisés au choix comme un état des lieux des connaissances au début de la leçon, ou bien comme un outil d'évaluation à la fin de la leçon.

À la fin des années 80, j'ai moi-même développé ces leçons alors que j'étais entraîneur au club de Katernberg en Allemagne. Par la suite, je les ai affinées et mises en application à plusieurs occasions dans d'autres clubs, et notamment lors des sessions d'entraînements de la fédération de Rhénanie-du-Nord-Westphalie.

J'ai été alors incité à publier ces leçons en un livre, car je voyais sans cesse les entraîneurs faire face à la nécessité constante de réinventer la roue. Les leçons furent publiées individuellement dans le bulletin de la fédération de Rhénanie-du-Nord-Westphalie, et reçurent également un accueil très positif.

C'est mon ami Karlheinz Bachmann qui s'est chargé de l'examen critique du manuscrit. Je lui suis très reconnaissant pour ses précieux conseils, tant sur les points échiquéens que sur l'organisation et la présentation du matériel. Sur un plan purement technique, ce livre n'aurait probablement pas pu voir le jour sans l'aide de Rolf Schlösser.

Plus encore que d'autres domaines sociaux ou culturels, les échecs sont un milieu essentiellement masculin. Ce livre s'adresse pourtant, de manière explicite, également aux joueuses et aux entraîneurs féminins. Mon amie Beate a participé activement à la préparation du texte, et m'a tout particulièrement encouragé lors des dernières phases du projet. Elle a contribué de manière décisive à ce qu'il franchisse la ligne d'arrivée.

Je suis particulièrement reconnaissant à toutes ces personnes. Sans leurs encouragements et leur soutien, le présent ouvrage n'aurait jamais dépassé le stade de projet.

Bernd Rosen
Essen, août 1995

Préface à la seconde édition allemande

Plus de cinq ans se sont écoulés depuis la publication d'*Entraînement aux finales*. Bien que de nature résolument optimiste, j'ai été surpris par l'accueil positif fait à ce petit livre. La première édition est épuisée depuis déjà quelques années. Je suis par conséquent heureux que l'éditeur *Chessgate* rende possible une réédition.

Suite à la première édition, j'ai reçu quelques remarques (heureusement pas tant que ça !) à propos d'erreurs ou de variantes inexactes. Tout ceci a été corrigé pour cette seconde édition.

J'adresse par conséquent tous mes remerciements aux lecteurs qui se sont donné la peine d'attirer mon attention sur ces erreurs. Je tiens tout spécialement à citer le grand maître d'Hambourg, Carsten Müller, qui s'est révélé être un lecteur extrêmement attentif d'*Entraînement aux finales*. Cette seconde édition bénéficie tout particulièrement de nos échanges.

Au-delà de ces corrections, j'ai ajouté quelques commentaires détaillés et mentionné davantage de sous-variantes, ceci afin de tenir compte des besoins des joueurs les moins expérimentés.

Bernd Rosen
Essen, juin 2001

Préface du grand maître Carsten Müller

Une ancienne méthode d'enseignement des échecs, pratiquée très fréquemment dans la légendaire école soviétique, préconise de commencer par la fin. Autrement dit par l'étude des finales avec seulement les deux Rois et des pions. Ce sont sur ces bases que pourront ensuite être introduites, dans des finales plus complexes, chacune des autres pièces.

Mais de quels livres dispose-t-on pour étudier les principes de base des finales ? Les grands classiques, en plusieurs tomes, de Yuri Averbakh, André Chéron et Max Euwe, sont incontournables comme ouvrages de référence, tout comme les encyclopédies des finales, mais ils restent trop volumineux et trop arides pour un entraînement pratique.

Avec ce livre, Bernd Rosen cherche à remédier à cette situation. Le matériel est organisé clairement en 16 chapitres, qui sont tous structurés de la même manière. Après un exemple d'introduction, qui illustre le thème de base le plus important, suivent des exercices avec leurs solutions détaillées, les règles et les concepts à assimiler. Un entraîneur peut ainsi commencer le travail sans grosse préparation. De même, le travail individuel est grandement facilité.

L'espace dévolu à chaque type de finales dépend de son importance dans la pratique. Ainsi, les finales de Tours, très fréquentes, occupent à juste titre quatre chapitres. Seules les finales de pions, qui représentent la base de toutes les autres finales, occupent plus d'espace dans le livre. Les finales de Cavaliers, Fous et Dames ne sont pas pour autant réduites à la portion congrue, bien que le livre ne soit pas trop gros. Autant de raisons supplémentaires de s'intéresser à ce domaine fascinant des finales, qui est encore trop souvent négligé.

Je vous souhaite plein de plaisir avec *Entraînement aux finales*, que ce soit pour l'enseignement des échecs ou pour votre formation personnelle.

Karsten Müller
Hambourg, août 2000

Sommaire

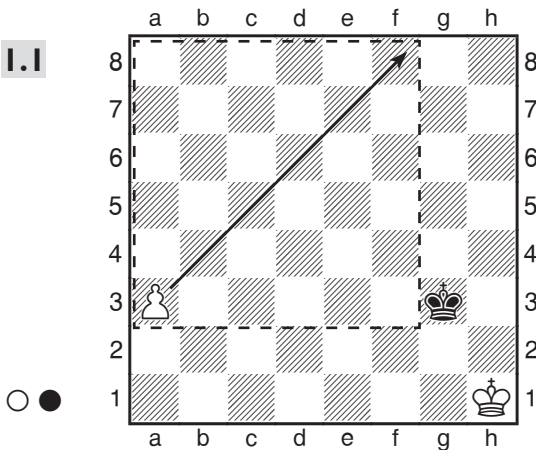
Symboles.....	6
Préfaces.....	7
1. Roi et pion contre Roi : les thèmes élémentaires.....	11
2. Les méthodes d'action typiques du Roi.....	19
3. Les structures de pions typiques en finales de pions (1).....	27
4. Les structures de pions typiques en finales de pions (2).....	37
5. Les manœuvres typiques en finales de pions.....	47
6. Le pion de la bande.....	57
7. Finales de Cavaliers.....	65
8. Finales de Fous.....	73
9. Finales de Cavalier contre Fou.....	83
10. Finales de Tours (1) – Tour contre pion(s).....	93
11. Finales de Tours (2).....	103
12. Finales de Tours (3).....	113
13. Finales de Tours (4) – Éléments stratégiques.....	123
14. Finales de Dames (1) – Dame contre pion(s).....	135
15. Finales de Dames (2).....	145
16. Du simple au difficile : testez votre connaissance des finales !.....	155
17. Conseils aux entraîneurs.....	169
Bibliographie.....	179
Table des matières.....	181
Index des compositeurs et analystes.....	185
Index des joueurs.....	187

Roi et pion contre Roi : les thèmes de base

Le carré • L'obstacle • L'opposition • Le coup d'attente • Les cases clés

LE CARRÉ

1.1



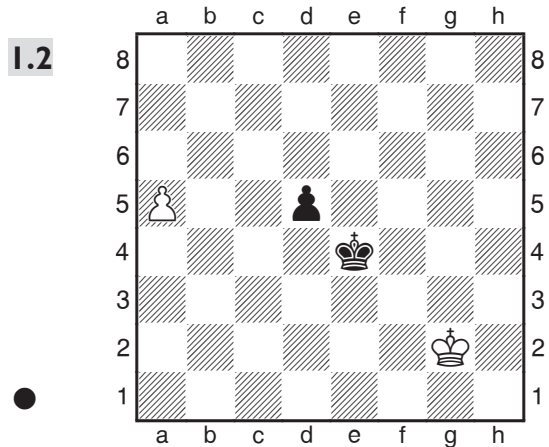
La règle du carré : si le Roi qui lutte contre un pion passé peut pénétrer dans le carré du pion, il arrêtera ce pion. S'il n'y parvient pas, le pion fera Dame. On appelle « carré du pion » le carré qui a pour diagonale celle qui part du pion et qui va jusqu'à la dernière rangée. Si le pion se trouve encore sur sa case de départ, il faut commencer le carré une case plus haut, car il peut évidemment avancer de deux cases au premier coup.

1.a4 +- Le pion a4 est dans le carré a4-e4-e8-a8. Le Roi noir ne peut plus y pénétrer : 1...♔f4 2.a5 ♕e5 3.a6 ♔d6 4.a7 ♕c7 5.a8♚

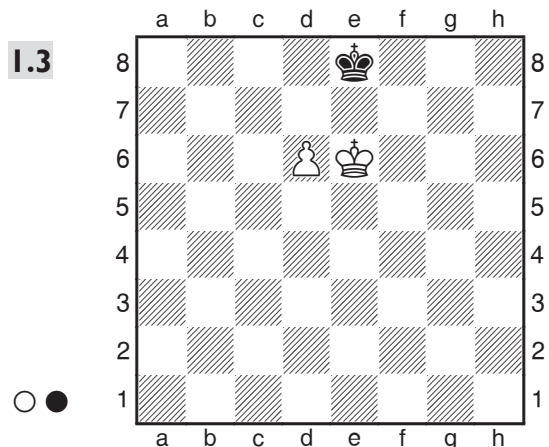
Si les Noirs sont au trait, leur Roi rentre dans le

carré, et la nulle est assurée : 1...♔f3= 1...♕f4= aboutit évidemment au même résultat. 2.a4 ♕e4 3.a5 ♔d5 4.a6 ♕c6 5.a7 ♕b7 6.a8♚+ ♕xa8

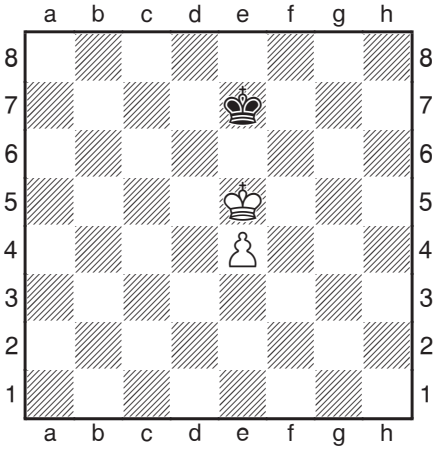
1.2



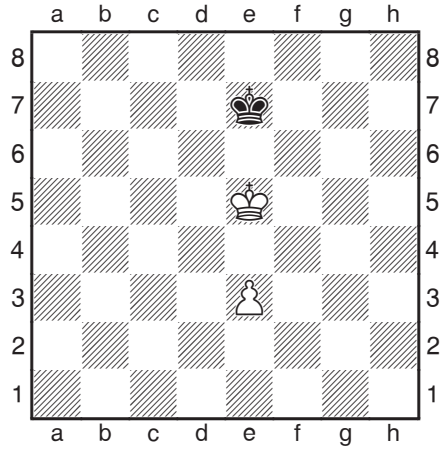
1.3



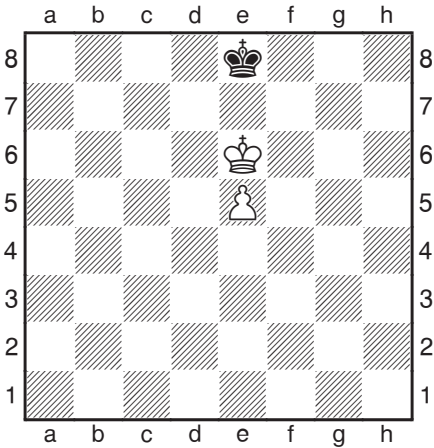
1.4



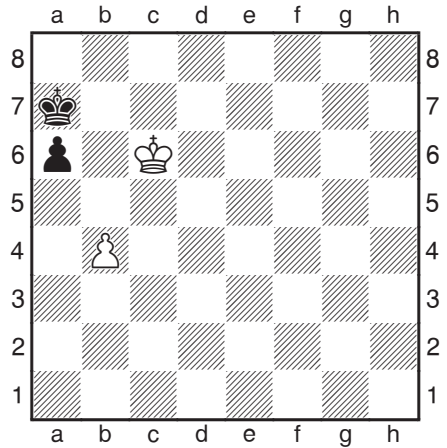
1.7



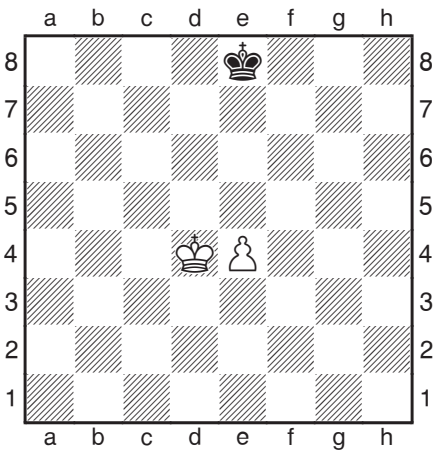
1.5



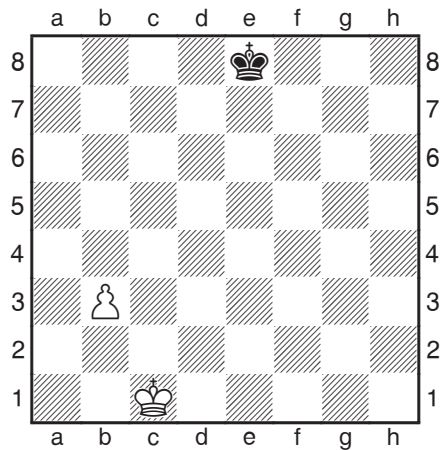
1.8



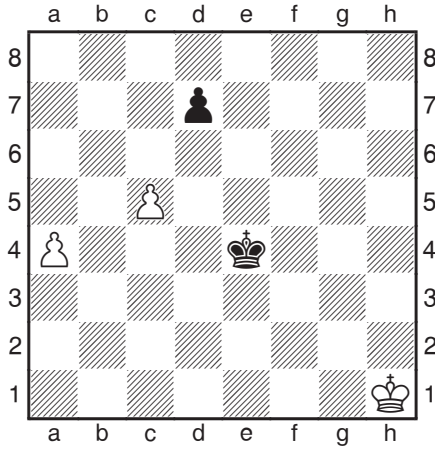
1.6



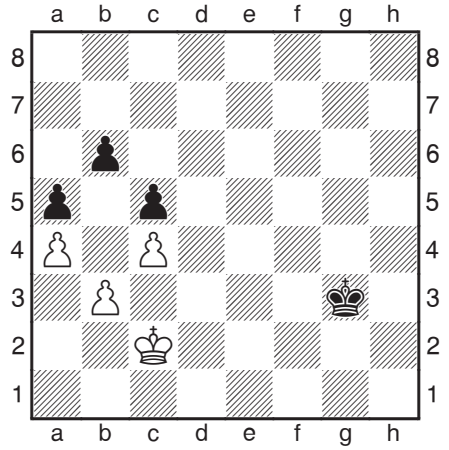
1.9



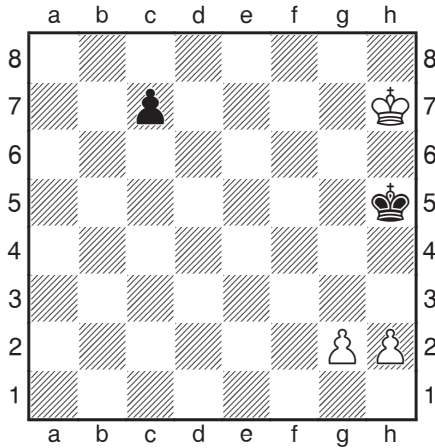
I.10



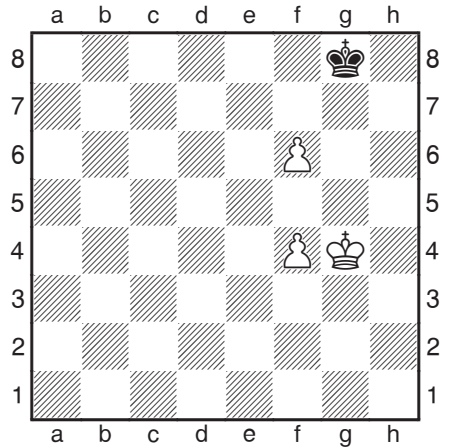
I.13



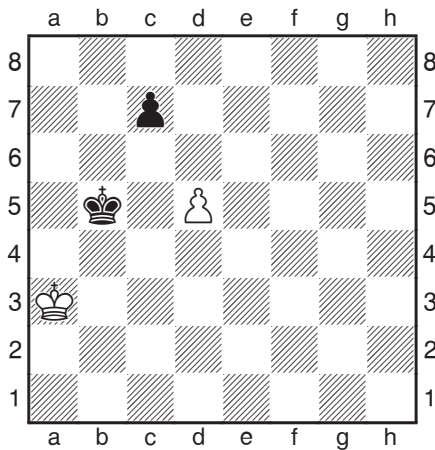
I.11



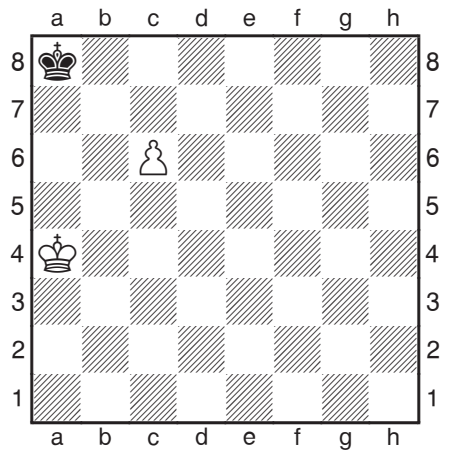
I.14



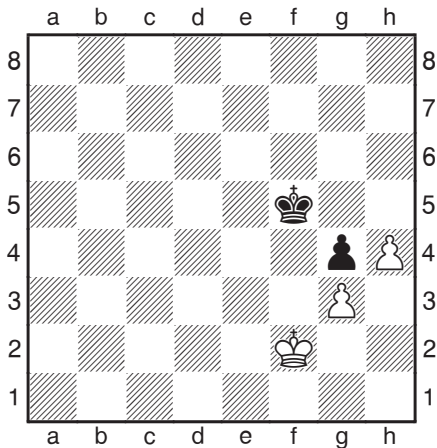
I.12



I.15



I.16



L'OBSTACLE

I.2

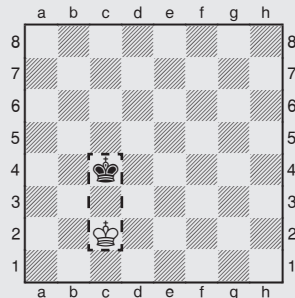
Bien que le Roi noir semble suffisamment proche, son propre pion d5 l'empêche de pénétrer dans le carré du pion a5. Après **1...d4 2.a6 d3 3.a7 d2 4.a8♚+ +**, il arrive un coup trop tard.

L'OPPOSITION

Le fait de posséder l'opposition est déterminant dans de nombreuses finales, tout particulièrement quand les deux Rois luttent pour la promotion d'un pion.

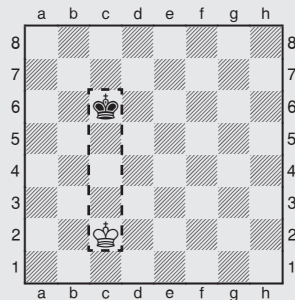
Les deux Rois sont en opposition lorsque tous les coins du rectangle dans lequel se trouvent les Rois – qui forment eux-mêmes chacun un coin – sont de la même couleur. Dans ce cas, on dit que le camp qui n'est pas au trait possède l'opposition.

L'opposition rapprochée



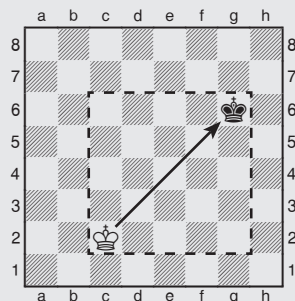
Les Rois sont en vis-à-vis direct

L'opposition éloignée



Les Rois sont sur la même colonne ou la même rangée, mais pas en vis-à-vis direct

L'opposition diagonale



Les Rois sont sur la même diagonale

1.3

1.d7+ Si le pion arrive sur l'avant-dernière rangée en faisant échec, la promotion ne sera pas possible : 1...♔d8 2.♔d6 pat !

Si les Noirs sont au trait, les Blancs possèdent l'opposition. 1...♔d8 2.d7 ♔c7 3.♔e7 +-.

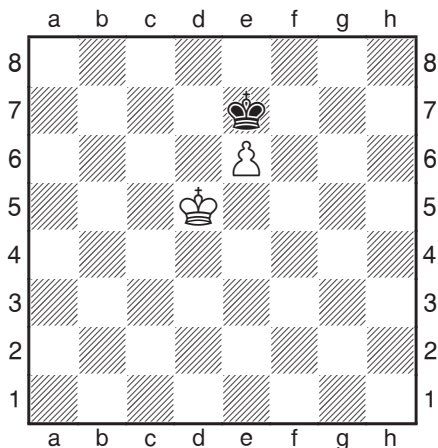
Le pion va à Dame lorsqu'il pénètre « silencieusement » (sans faire échec !) sur l'avant-dernière rangée.

1.4

Les Noirs possèdent l'opposition s'ils n'ont pas le trait.

1.♔d5 ♔d7

1...♔f6?? céderait délibérément l'opposition – les Noirs perdent : 2.♔d6 (2.e5+? serait faux, car les Noirs obtiennent à nouveau la nulle : 2...♔e7 3.e6 ♔e8! 4.♔d6 ♔d8! 5.e7+ ♔e8 6.♔e6=) 2...♔f7 3.e5 ♔e8 4.♔e6 ♔f8 5.♔d7 +-
2.e5 ♔e7 3.e6 (D)



3...♔e8!

3...♔d8? 4.♔d6 ♔e8 5.e7 (sans faire échec !)
5...♔f7 6.♔d7 +-.

4.♔d6 ♔d8 5.e7+ (avec échec !) 5...♔e8 6.♔e6=

Les Noirs au trait doivent abandonner l'opposition et perdent :

1...♔d7

1...♔f7 2.♔d6 +- conduit à une variante symétrique

2.♔f6 ♔e8 3.♔e6 ♔f8 4.♔d7 ♔f7 5.e5 +-.

1.5

Lorsque le Roi atteint la 6^e (respectivement la 3^e) rangée devant son pion, le pion sera promu, quel que soit le camp au trait :

1.♔f6 ♔f8 2.e6 ♔e8 3.e7 ♔d7 4.♔f7 +-.

1.6

Les Noirs doivent se tenir sur leurs gardes. L'opposition, à nouveau, les sort d'une situation délicate :

1...♔d8!.

Les Noirs obtiennent ainsi l'opposition éloignée. Tous les autres coups perdent : 1...♔e7? 2.♔e5! +- ; 1...♔d7? 2.♔d5! +- ; 1...♔f7? 2.♔d5 ♔e7 3.♔e5 +- ; 1...♔f8? 2.♔d5 ♔f7 3.♔d6 +-.

2.♔d5

2.♔e5 ♔e7! =

2...♔d7!

Transposant dans l'opposition rapprochée qui nous est déjà familière.

3.♔e5 ♔e7! =

LE COUP D'ATTENTE

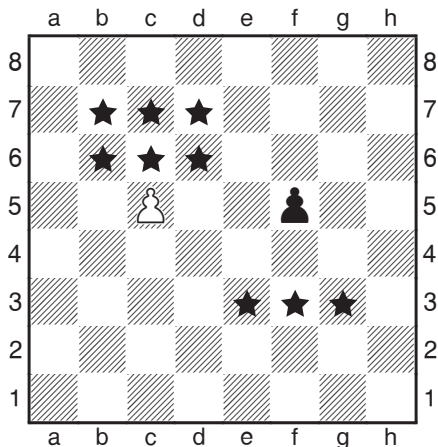
1.7

Si les Noirs étaient au trait, ils devraient céder l'opposition et, par conséquent, perdraient. Les Blancs peuvent profiter du fait que leur pion se trouve encore en e3 et gagnent grâce à un coup d'attente :

1.e4! ♔f7 2.♔d6 ♔e8 3.♔e6 ♔f8 4.♔d7 +-.

LES CASES CLÉS

Dans ce chapitre, plusieurs des règles qui ont été expliquées pourraient être résumées sous le thème des cases clés :



Si le Roi parvient à pénétrer sur une des cases marquées d'une croix devant son pion, alors la promotion est assurée quel que soit le joueur au trait. Attention : cette règle n'est pas valable avec un pion de la bande. On en apprendra plus à ce sujet au chapitre 6.

EXERCICES SUPPLÉMENTAIRES

1.8

Salvioli 1887

Les Noirs ne doivent pas abandonner trop facilement leur pion a6, car la promotion du pion blanc serait alors inévitable (le Roi serait devant son pion sur la 6^e rangée). **1...a5!**

1...♖b8 2.♖b6 a5! marche également.

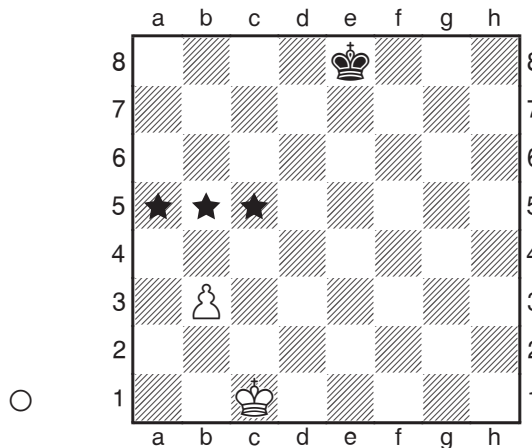
2.bxa5

2.b5 ♖b8! (2...a4? 3.♖c7 a3 4.b6+ ♖a6 5.b7 a2

6.b8♖ a1♖ 7.♖a8+ +-) 3.♖c5=

2...♖a6=

1.9



○

Les Blancs gagnent si leur Roi peut accéder aux cases a5, b5 ou c5 sans que le pion b3 n'avance. Ces trois cases sont les cases clés du pion b3.

1.♖b2!

Seule la case a5 est suffisamment éloignée du Roi noir pour que celui-ci ne soit pas en mesure d'empêcher son accès.

1.♖c2? ♖d7 2.♖c3 ♖c7! Le Roi noir s'empare de l'opposition éloignée ! 3.♖b4 ♖b6=

1...♖d7 2.♖a3! ♖c6 3.♖a4 +- ♖b6 4.♖b4

Les Blancs gagnent car ils possèdent maintenant l'opposition.

4...♖c6

4...♖a6 5.♖c5 +-

5.♖a5 +-

1.10

1.c6! Le thème de l'obstacle ! **1...dxc6 2.a5 ♖d5 3.a6 +-**

I.11**Gorgiev**
Izvestia, 1928

Les Blancs semblent perdus car ils ne peuvent plus rattraper le pion noir. Ils parviennent toutefois à sauver la partie en sacrifiant habilement leurs deux pions passés : **1.g4+!**

1.h4? c5 2.g4+ ♖xh4! 3.♗g6 ♖xg4+

1...♗g5!

1...♖xg4 2.♗g6 c5 3.h4! c4 (3...♖xh4 4.♗f5=, le Roi est dans le carré !) 4.h5 c3 5.h6 c2 6.h7 c1♚ 7.h8♚=

2.♗g7!

2.h4+? ♖xh4 3.♗g6 ♖xg4+

2...c5 3.h4+! ♖xg4

3...♖xh4 4.♗f6!=

4.♗g6! ♖xh4

4...c4 5.h5=

5.♗f5=

I.12**Duclos**
Sportzeit, 1903

Encore une illustration du thème des cases clés. Le pion d5 va être perdu. Mais s'il venait à être capturé en d5, le Roi noir se trouverait alors sur une case clé de son pion d7. Par conséquent :

1.d6!

1.♖b3? ♗c5 2.♗c3 (2.d6 ne serait maintenant plus d'aucun secours : 2...♖xd6! 3.♗c4 ♗c6+)

2...♖xd5 3.♗d3 ♗c5 4.♗c3 c6, le coup d'attente est décisif.

1...cxd6 2.♖b3 ♗c5 3.♗c3 ♗d5 4.♗d3=

Les Blancs conservent l'opposition.

I.13**Kranki – W. Lange**
Bad Oeynhausen 1940

Les Noirs ont comme seul avantage un Roi plus actif. Cela est-il suffisant pour le gain ?

1...♗g2!

Le Roi noir s'empare de l'opposition éloignée (trois cases d'écart) grâce à laquelle il va pouvoir envahir la position blanche :

2.♖c3 ♗f1!

Après d'autres coups, les Noirs perdent l'opposition : 2...♗f3? 3.♗d3 ; 2...♗f2? 3.♗d2

3.♗d2 ♗f2!

Les Noirs obtiennent l'opposition rapprochée.

4.♗d1

4.♗d3 ♗e1! 5.♗e4 ♗d2 6.♗d5 ♗c3 7.♗c6 ♖xb3 8.♖xb6 ♖b4! +-

4...♗e3 5.♗c2 ♗e2 6.♗c1 ♗d3 7.♖b2 ♗d2 8.♖b1 ♗c3 9.♗a2 ♗c2 10.♗a3 ♖b1 0-1

I.14

Le second pion offre deux possibilités de gain aux Blancs :

1.f7+! est la solution la plus directe.

1.♗f5 ♗f7 2.♗e5 ♗f8 3.♗e6 ♗e8 4.f7+ ♗f8 5.f5 +- gagne également. C'est le coup d'attente qui décide.

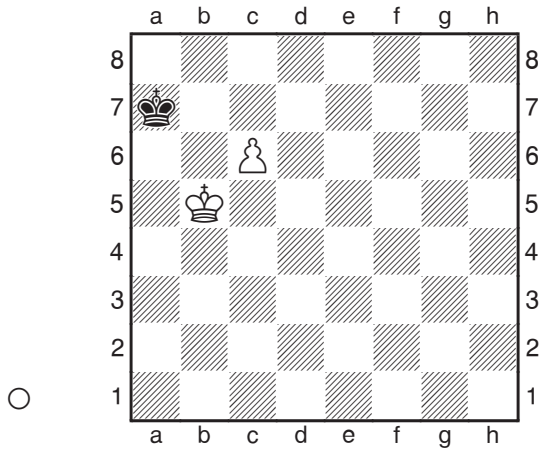
1...♖xf7 2.♗f5 +-

I.15

Le combat pour l'opposition fait rage :

1.♖b5! ♗a7 (D)

1...♖b8 2.♖b6 ♗c8 3.c7 +- « silencieusement » !



2. ♔a5! ♔a8 3. ♔a6!
 3. ♖b6? ♖b8 4. c7+ avec échec ! 4... ♖c8 5. ♖c6=
 3... ♖b8 4. ♖b6 ♖c8 5. c7 +-

1.16

Spielmann - Makarichev

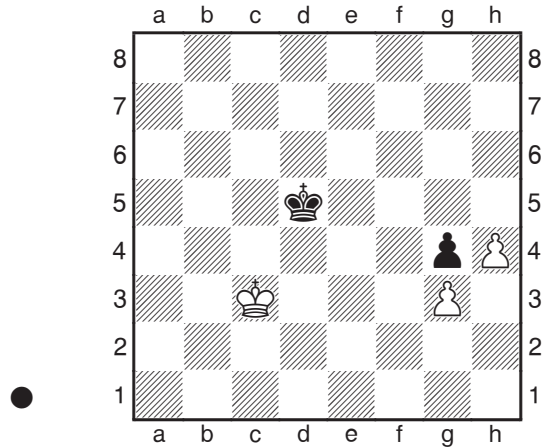
1939

Encore une démonstration impressionnante de l'importance de l'opposition : 1... ♖f6!

En premier lieu, les Noirs doivent prendre l'opposition éloignée. Leur objectif est d'empêcher

le Roi blanc d'envahir leur territoire.

2. ♖e3
 2. h5 ♖g5 3. ♖e3 ♖xh5 4. ♖f4 ♖h6! 5. ♖xg4 ♖g6=
 2... ♖e5 3. ♖d3 ♖d5 4. ♖c3 (D)



4... ♖e5!

Opposition diagonale ! Bien évidemment, le Roi noir ne doit pas quitter le carré du pion h4 ! :

4... ♖c5?? 5. h5 +-

5. ♖b4 ♖d4 6. ♖a4 ♖e4!

Opposition éloignée !

7. ♖b5 ♖d5 8. ♖b6 ♖d6 9. ♖a7 ♖e7! 1/2-1/2