
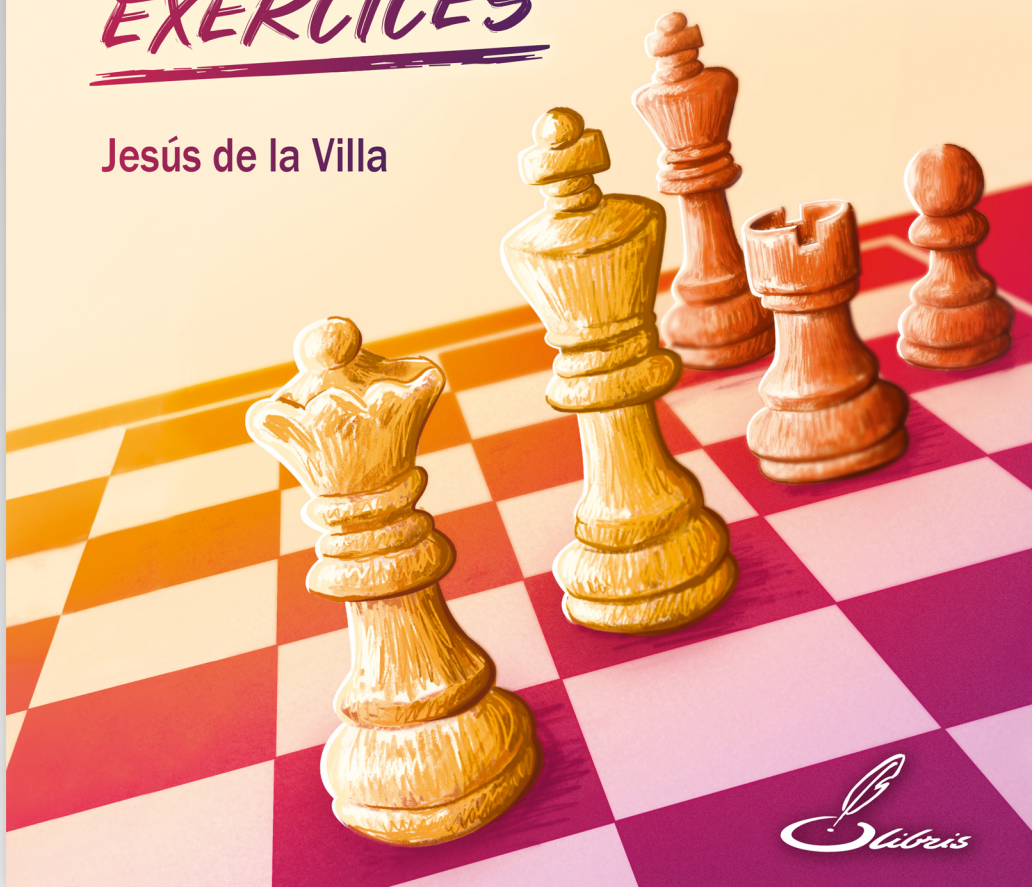


Recommandé par la Fédération Française des Échecs 

LES [♔]100 FINALES QU'IL FAUT CONNAÎTRE

EXERCICES

Jesús de la Villa



 Olibris

EXTRAITS

WWW.OLIBRIS.FR

SOMMAIRE

Symboles.....	6
Introduction.....	7
Chapitre 1 Finales élémentaires	13
Chapitre 2 Cavalier contre pion	19
Chapitre 3 Dame contre pion	23
Chapitre 4 Tour contre pion	27
Chapitre 5 Tour contre deux pions.....	37
Chapitre 6 Fous de même couleur : Fou et pion contre Fou.....	41
Chapitre 7 Fou contre Cavalier : un pion sur l'échiquier	45
Chapitre 8 Fous de couleurs opposées : Fou et deux pions contre Fou	49
Chapitre 9 Tour et pion contre Tour.....	55
Chapitre 10 Tour et deux pions contre Tour.....	67
Chapitre 11 Finales de pions.....	73
Chapitre 12 Autres rapports matériels	83
Chapitre 13 Annexe	89
Chapitre 14 Solutions des exercices	95
Index des joueurs	289

SYMBOLES

- x Prise
- + Échec
- # Échec et mat
- !! Coup brillant
- ! Bon coup
- ! ? Coup intéressant
- ? ! Coup douteux
- ? Mauvais coup
- ?? Gaffe
- N Nouveauté

- + - les Blancs ont un avantage décisif
- ± les Blancs ont un clair avantage
- ± les Blancs ont un léger avantage
- = la position est équilibrée
- ∓ les Noirs ont un léger avantage
- ∓ les Noirs ont un clair avantage
- + les Noirs ont un avantage décisif

- Trait aux Blancs
- Trait aux Noirs

 Voir le diagramme suivant

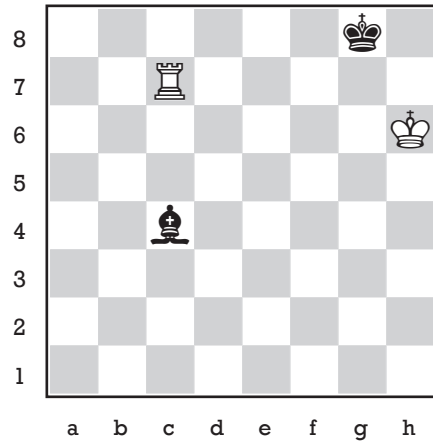


Diagramme principal

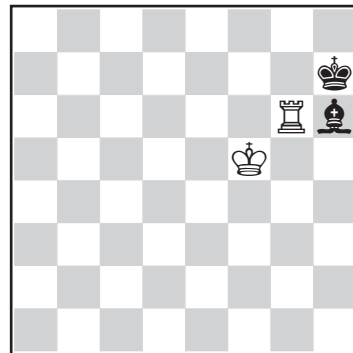


Diagramme d'analyse

INTRODUCTION

« Il faut apprendre des erreurs d'autrui. On ne vit pas assez longtemps pour les commettre toutes soi-même. » – Eleanor Roosevelt

Historique et motivation

Mes efforts dans le monde des finales s'étendent sur de nombreuses années en tant que formateur et représentent un effort continu pour aider les joueurs à améliorer leurs compétences dans cette phase importante et décisive. Les joueurs en pleine progression ayant souvent du mal à se souvenir de certaines idées ou manœuvres clés, ou – plus souvent – ne parvenant pas à mettre en pratique les connaissances théoriques acquises, j'ai développé des méthodes d'entraînement spécifiques conçues pour expliquer ces positions le plus clairement possible. J'ai trop souvent été témoin de ce scénario tragique : un joueur, connaissant par cœur une finale théorique, devient si confiant qu'il la suppose n'avoir aucun secret pour lui. Mais voilà : il se retrouve avec cette position en tournoi – parfois le lendemain même de l'entraînement – et c'est la catastrophe.

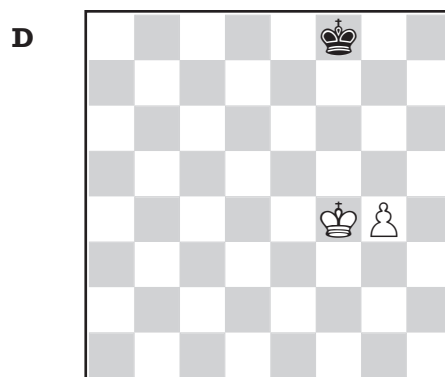
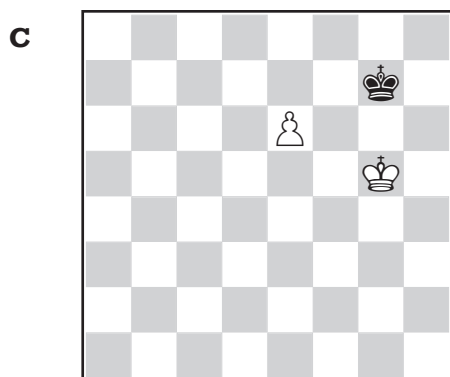
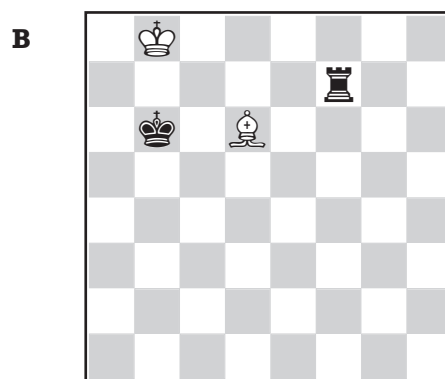
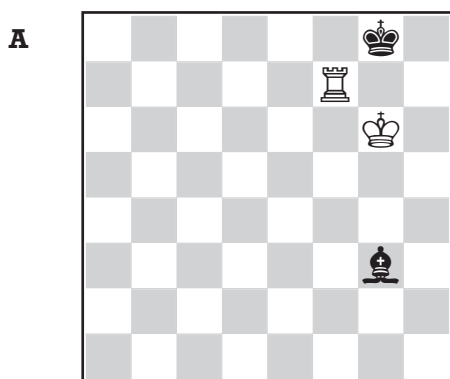
On notera que la gaffe décisive n'est souvent pas « nouvelle », mais est plutôt une violation typique de la théorie des finales, déjà vue dans une ou plusieurs parties antérieures, parfois même perpétrée par tel ou tel grand joueur. Comme le disait Tartakover : « Toutes les fautes sont là, attendant d'être commises ». J'y ajouterais, dans une tournure orwellienne : « toutes les fautes sont égales, mais certaines le sont plus que d'autres ». Les statistiques appuient ce dire car certaines positions de finale révèlent un taux de victimes beaucoup plus élevé que d'autres. On a donc tout intérêt à se familiariser avec ces pièges courants. D'après mon expérience, la meilleure façon de s'entraîner est de résoudre des exercices tels que ceux présentés dans ce livre, car cette approche aide beaucoup pour reconnaître certaines idées clés dans ses propres parties.

La citation ci-dessus, de l'épouse du président Roosevelt, n'est pas ironique, mais fait vraiment écho à l'approche que je recommande pour l'étude des finales : voir où et comment les autres se sont égarés accélère beaucoup son propre processus d'apprentissage. Par conséquent, je recommande d'analyser soigneusement non seulement les positions de ce livre, mais aussi d'examiner toute suite incorrecte dans vos propres parties, mais aussi celles de vos partenaires, amis, adversaires de club, ou même du tournoi si vous en jouez un. De plus, ne vous arrêtez pas une fois que vous avez trouvé ce qui n'allait pas ; essayez aussi de comprendre pourquoi cela n'allait pas, ce qui aurait pu être tenté, ou ce qui aurait dû être le bon résultat avec un jeu correct.

La plupart des joueurs d'échecs sont des êtres humains, dotés de qualités humaines. Ils sourient à la tragédie des autres et se disent : « Cela ne m'arriverait jamais ». Une supposition extrêmement dangereuse !

1. FINALES ÉLÉMENTAIRES

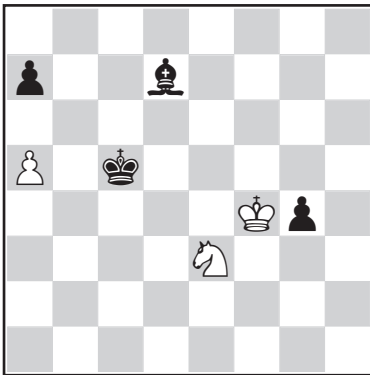
Faire de ce chapitre le plus facile du livre est tout à fait logique. Mais ne vous y fiez pas : on y voit des exemples de gaffes jouées dans des tournois de haut niveau. En se fondant sur les seules informations d'une base de données, il est difficile de savoir si ces erreurs sont le résultat de la fatigue, d'un manque de temps ou d'un facteur psychologique mentionné dans l'introduction. Notez toutefois qu'une connaissance superficielle de la théorie des finales, si fréquente aux échecs, est aussi un facteur important à ne pas sous-estimer.



Les diagrammes ci-dessus illustrent quatre positions courantes. Examinez-les attentivement et gardez-les à l'esprit quand vous faites les exercices. Savoir quoi vers quoi il faut tendre est la meilleure recette pour jouer ces positions avec confiance, même en manque de temps.

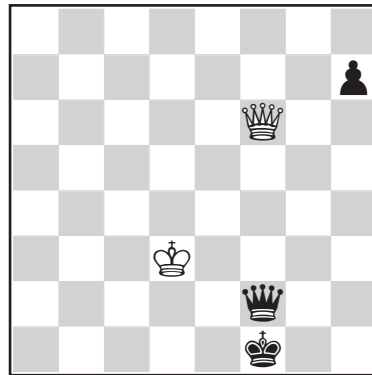
Les diagrammes [A] et [B] montrent deux situations de lutte entre la Tour et le Fou : au diagramme [A], le Roi est coincé dans le mauvais coin, et les Noirs sont donc déjà perdus ; le diagramme [B] montre l'une des erreurs les plus typiques, baptisée ici « catastrophe du bon coin ». Les diagrammes [C] et [D] alertent sur le danger de perdre l'opposition :

1



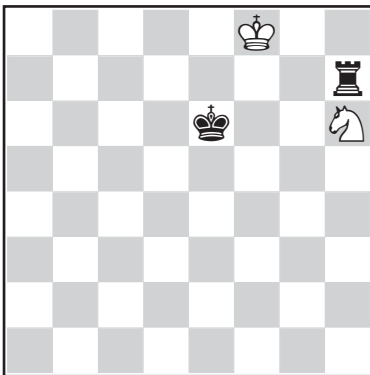
Les Blancs ont-ils le temps de capturer le pion g4 ?

2



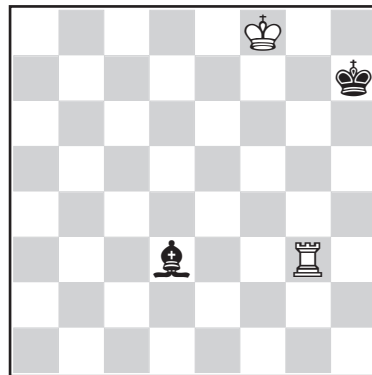
Échanger les Dames est-il une bonne idée pour les Blancs ?

3



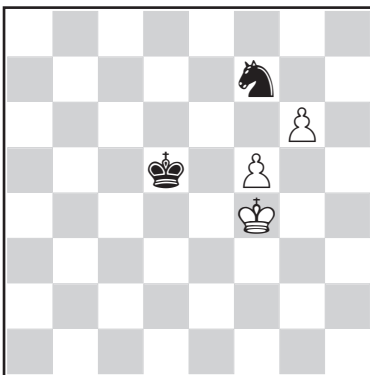
Les Blancs peuvent-ils s'en tirer ?

4



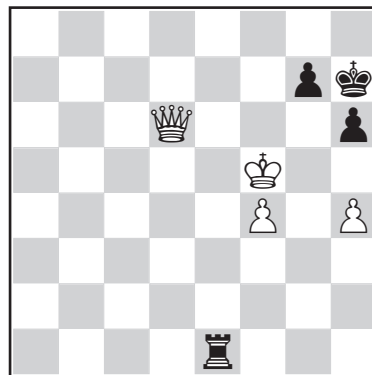
Choisissez entre 94...♙f5 et 94...♘c4.

5



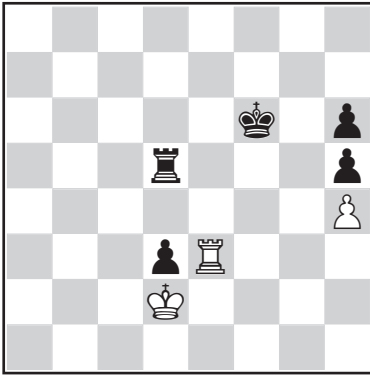
Trouvez quatre erreurs dans cette séquence de coups : 73...♘h6 74.f6 ♖e6 75.♙g5 ♘f5 76.g7 ♘xg7 77.fxg7 ♙f7 78.♙h6 ♙g8.

6



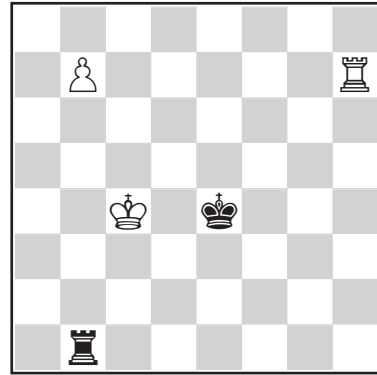
Les Blancs peuvent-ils forcer l'entrée de leur Roi par 60.♚e5 ?

7



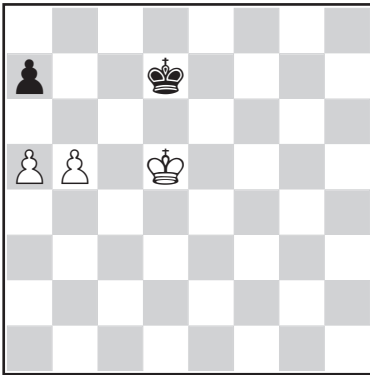
Les Blancs doivent-ils prendre le pion d3 ?

8



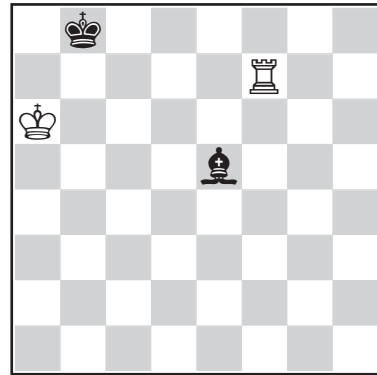
Est-il correct de construire un pont par 62. ♖h4+ suivi de 63. ♖h5+ ou 63. ♖h3+ ?

9



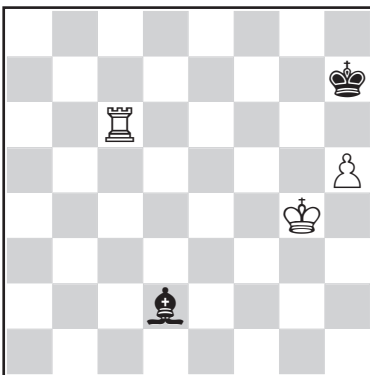
80.b6 gagne-t-il pour les Blancs ?

10



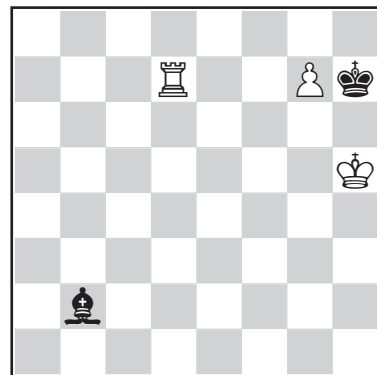
Choisissez entre 102... ♔d6 et 102... ♔g3.

11



Les Blancs peuvent-ils l'emporter ?

12



Les Blancs peuvent-ils gagner ?

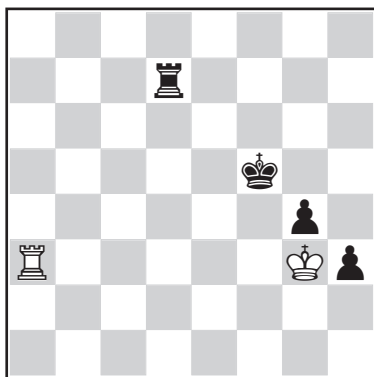
(solution en page 98 – 100)

10. TOUR ET DEUX PIONS CONTRE TOUR

Bienvenue dans ce chapitre consacré à cette finale de Tours si importante. Contrairement au chapitre précédent, qui traitait de Tour et pion contre Tour, les positions théoriques ne sont pas si nombreuses. Les cinq principales positions théoriques illustrées ici en six diagrammes ont chacune des caractéristiques propres. Certaines sont très simples à défendre ; d'autres nécessitent une étude approfondie, fastidieuse et épuisante, et sont souvent mal traitées en pratique (surtout celles avec un pion-fou ou tour).

Pions liés bloqués par le Roi

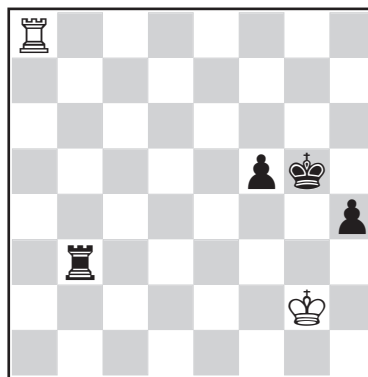
A



Nulle, quel que soit le trait

L'attente dans le coin

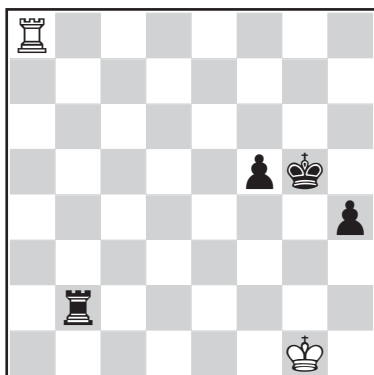
B



Nulle

Le Roi coupé sur la dernière rangée

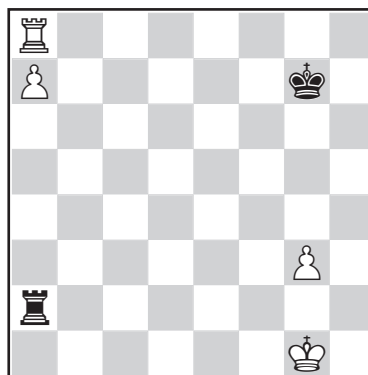
C



Perdu, quel que soit le trait

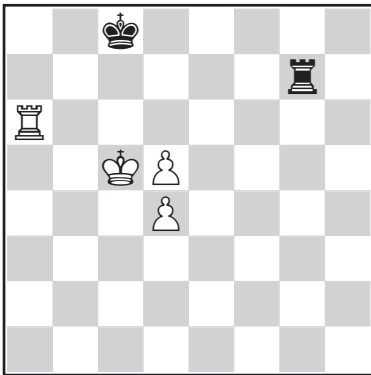
La Tour bloquée devant

D



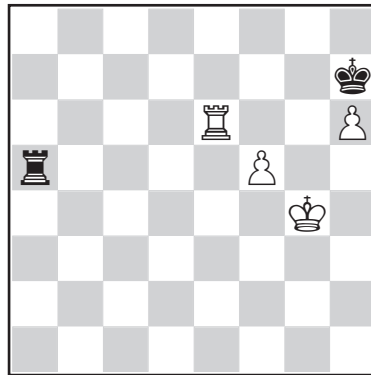
Avec un second pion,
cavalier ou tour : nulle

198



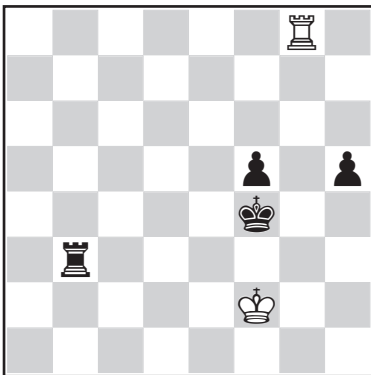
Choisissez entre 72...♖g4 et 72...♖g1.

199



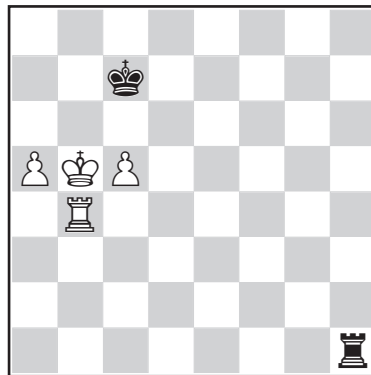
Choisissez entre 62...♖a7 et 62...♖a1.

200



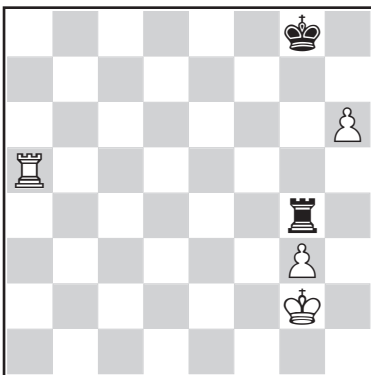
Choisissez entre 84.♖a8 et 84.♔g2.

201



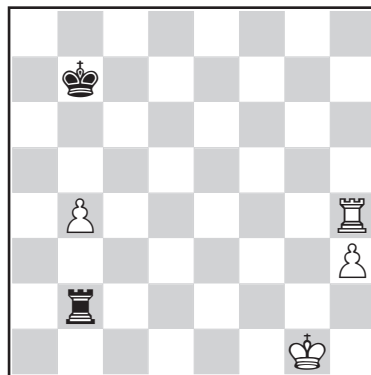
Un seul coup sauve les Noirs. Lequel ?

202



Choisissez entre 48...♖g6 et 48...♔h7.

203



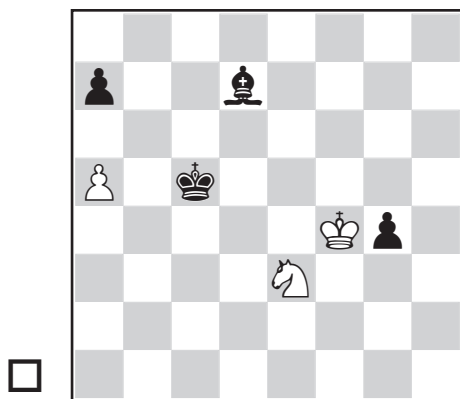
Les Noirs peuvent-ils se sauver d'une manière ou d'une autre ?

14. SOLUTIONS DES EXERCICES

Chapitre 1

Exercice 1

Jung Min Seo 2389
Monica Calzetta Ruiz 2223
 Stockholm 2017 (4)



Les Blancs peuvent se permettre de prendre le pion. En fait, c'est le plus rapide et le plus sûr pour annuler.

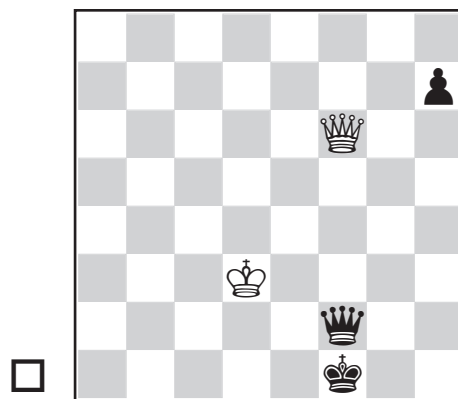
47. ♖xg4! ♗xg4 48. ♔xg4 ♕b5 49. ♔f4 ♕xa5
 50. ♔e3! 1/2-1/2

Le Roi atteint la case clé c1. Le dernier coup blanc semble évident, mais en pratique des joueurs se sont trompés dans cette position, par ex. 50. ♔e4? ♕b4 51. ♔d3 ♕b3 52. ♔d2 ♕b2 0-1, Berger-Mason, Breslau 1889. À l'époque de cette partie, la théorie des finales n'en était encore qu'à ses balbutiements.

FINALE 5

Exercice 2

Klaus Rhein
Eshan Ali
 Majorque 2004 (5)



Les Blancs doivent garder les Dames et souffrir encore un peu dans une finale nulle. La façon la plus simple de le faire est de jouer 58. ♖a1+=.

58. ♖xf2+? ♕xf2 59. ♔e4

Force les Noirs à trouver le seul coup correct dans cette position.

59... ♕g3!

59...h5?? 60. ♔f4! et les Blancs prendront le pion.

60. ♔e3

60. ♔f5 h5 et le pion ira à Dame.

60...h5 61. ♔e2 ♕g2!

Quand les Rois se font ainsi face, le pion peut toujours être promu, même s'il est encore sur sa deuxième rangée.

62. ♔e1 h4 0-1

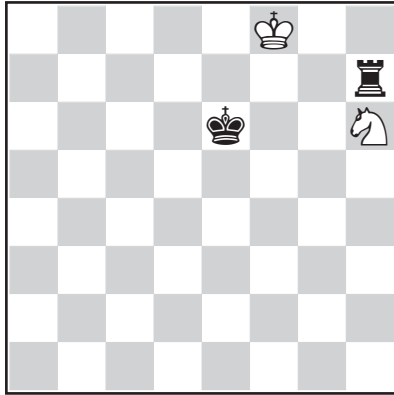
FINALE 5

Exercice 3

Joachim Olbrich
Petra Krupková

2390
2215

Allemagne tt 1994/95



Le Cavalier doit rester près du Roi : 79.♘g8! permet une défense simple.

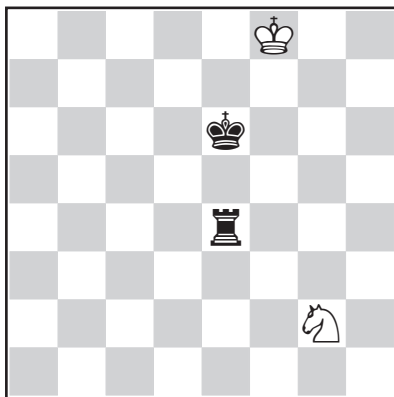
79.♘g4?

Une décision ridicule. Même si la procédure de gain n'est pas toujours aisée, éloigner le Cavalier du Roi est généralement suicidaire.

79...♖h4

79...♖h3! est moins naturel mais treize fois plus rapide.

80.♗e3 ♖e4 81.♗g2



81...♔f5

81...♔f6! gagne immédiatement le Cavalier par zugzwang : 82.♔g8 ♖g4+.

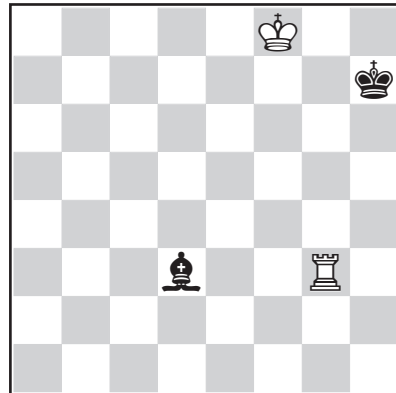
82.♔f7 ♔g4 83.♔f6 ♖e2 0-1

FINALE 8

Exercice 4

Ylvi Pustina
John Reid

Varna ol 1962 (2)



L'issue de la fin de partie Tour contre Fou est normalement nulle quand le Roi en défense s'est réfugié dans un coin de la couleur opposée à celle du Fou. Il y a cependant une erreur spécifique, souvent constatée même au niveau maître, qu'il vous faut connaître.

94...♔f5?

Cette catastrophe du bon coin s'est produite dans des dizaines de parties de joueurs de tous niveaux : de toutes les cases « évidentes », c'est la seule perdante. Évitez cette catastrophe en vous rappelant que le Fou doit être loin du Roi, pour donner des échecs opportuns.

94...♔c4! est l'un des nombreux coups corrects : 95.♔e7 ♔h8 et le Roi noir retourne dans sa zone de confort, dans le coin. Selon ma base, sur les 18 parties où cette erreur a été commise, elle a été fatale 16 fois. Une fois, le joueur avec la Tour n'a simplement pas su prendre l'avantage et une autre fois, la règle des cinquante coups s'est déclenchée.

CES QUELQUES EXTRAITS VOUS ONT PLU ?

Procurez-vous le livre entier sur :

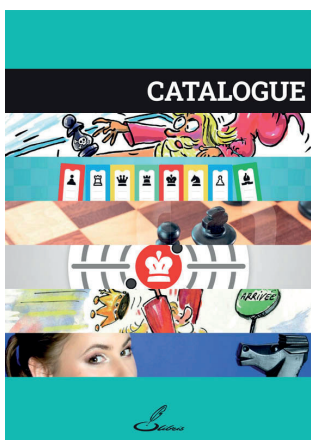
OLIBRIS.FR

Du même auteur :



Les 100 finales qu'il faut connaître
Jesús de la Villa

Découvrez les catalogues Olibris :



Catalogue complet



Catalogue numérique

CLIQUEZ ICI !



LES 100 FINALES QU'IL FAUT CONNAÎTRE

EXERCICES

Si vous avez étudié *Les 100 finales qu'il faut connaître*, vous avez fait **un grand pas vers la maîtrise des fins de partie** : vous disposez des connaissances qui vont vous permettre de ne plus laisser filer l'avantage acquis en milieu de partie et de sauver des positions compromises.

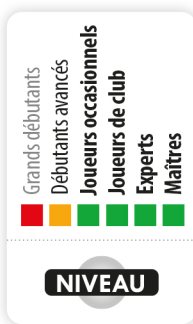
Mais devant l'échiquier, avec la fatigue ou la pression du résultat, il est facile d'oublier ce que l'on a appris. **Et pour passer du savoir au savoir-faire, rien ne vaut l'expérience.**

C'est pourquoi le grand maître Jesús de la Villa vous propose dans ce nouveau livre de **gagner un temps précieux en profitant de l'expérience des autres.**

En effet, il arrive à tout le monde – même aux grands maîtres – de commettre des erreurs dans les finales théoriques. En choisissant les **300 exercices** de ce livre, l'auteur a pris soin d'identifier **les erreurs les plus fréquentes** et de vous en fournir des exemples, afin de **vous éviter bien des déconvenues.**

Enfin, pour **bien ancrer les finales en mémoire**, il est nécessaire de les avoir vues plusieurs fois. Les solutions des exercices comportent toutes un renvoi au chapitre des *100 finales qu'il faut connaître* dans lequel vous pourrez retrouver la théorie correspondante.

Le grand maître Jesús de la Villa García, deux fois champion d'Espagne, est un entraîneur expérimenté. Ses ouvrages sur les finales sont devenus des références pour les amateurs et les compétiteurs du monde entier.



olibris.fr

Chez le même éditeur :

Jesús de la Villa García : *Les 100 finales qu'il faut connaître*

Bernd Rosen : *Entraînement aux finales*

John Nunn : *Comprendre les finales*

Vincent Moret : *L'essentiel des finales de pions*

Vincent Moret : *L'essentiel des finales de Tours*

Olibris – Diffusion GEODIF - Distribution SODIS



24€