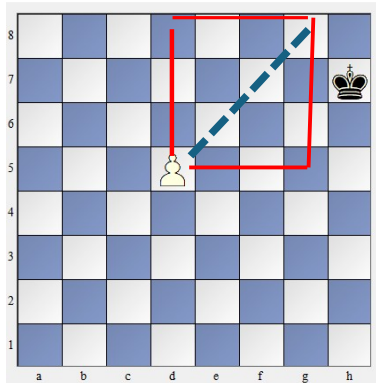


F002 – Finale Roi + pion contre Roi seul

Résumé sur les finales de pions

I. La règle du rectangle



Lorsque son camp a le trait, un pion peut rejoindre la case de promotion sans l'aide de son Roi, si et seulement si le Roi adverse est en dehors du rectangle obtenu en traçant, du côté du Roi adverse, une diagonale allant du pion vers la rangée de promotion.

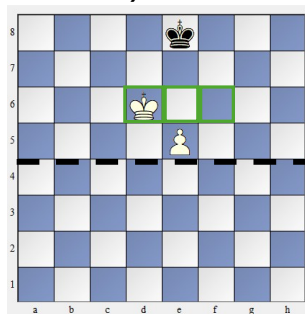
II. Finale Roi + pion contre Roi seul (hors colonne a et h)

L'objectif du camp qui a encore un pion est de faire une promotion. S'il obtient une Dame la partie est gagnée.

L'objectif du camp qui n'a plus qu'un Roi est d'empêcher l'adversaire de faire une promotion et de pouvoir obtenir un pat.

Plusieurs cas de figure sont à envisager.

a) Le Pion a traversé la frontière son Roi est devant lui

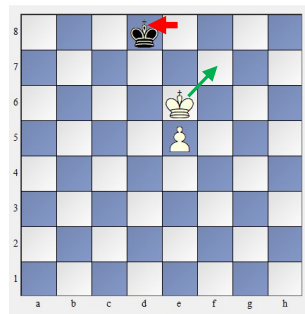


— Frontière

Si le pion a traversé la frontière et que son Roi est sur l'une des 3 cases devant lui, il pourra aller à la promotion, quel que soit le camp qui au départ a le trait.

Le Roi Noir va chercher à prendre et puis à garder l'opposition.

Mais le Roi Blanc va attendre de prendre l'opposition sur la case devant le pion.



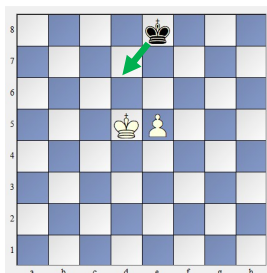
Dans cette position, lorsque le Roi Noir aura perdu l'opposition, il va créer un « décrochage » en avançant dans la direction opposée à celle du Roi Noir. La voie est alors libre pour le pion pour aller à la promotion en

F002 – Finale Roi + pion contre Roi seul

étant protégé par son Roi. Le Roi Noir ne peut plus rien faire pour empêcher la promotion.

b) Le Pion a traversé la frontière mais son Roi n'est pas devant lui

Une règle générale : si le pion fait échec au Roi lorsqu'il est sur la rangée 7, cela se terminera par un pat.



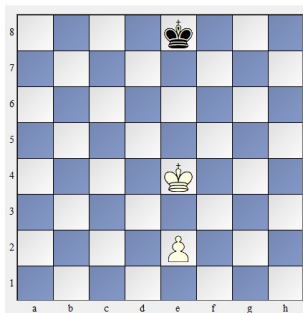
Si le trait est aux Blancs, retour au cas précédent puisque le Roi Blanc pourra aller sur la case devant le pion.

Si le trait est aux Noirs, le Roi Noir doit empêcher le Roi Blanc de passer sur les cases devant le pion. Il doit, autant que faire se peut, rester sur la colonne du pion et ne pas s'écarter de la case de promotion. Il doit aussi prendre l'opposition au Roi Blanc chaque fois que celui-ci veut avancer

Ici par exemple : 1. ... Rd7 (Re7 était aussi possible) 2.e6+ Re8 (Re7 était aussi possible) 3. Rd6 Rd8 (pour prendre l'opposition) 4. e7+ Re8 5. Re6 pat

c) Le pion n'a pas traversé la frontière

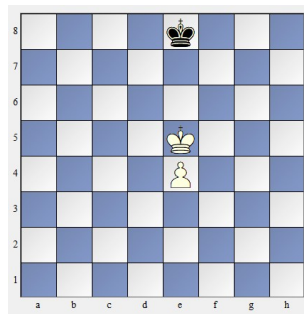
- **S'il y a au moins une rangée entre le Roi et le pion**



Pour pouvoir gagner et donc éviter le pat, il faut qu'il y ait au minimum une rangée entre le pion et le Roi qui est devant lui. Cette case d'écart, permettra aux Blancs de jouer un coup d'attente lorsqu'ils seront en situation de perdre l'opposition. En avançant leur pion dans ce cas, se sont les Noirs qui perdront l'opposition au coup suivant.

Trait aux Blancs : 1. Re5 Rd7 2.Rf6 Rd6 3.e4 Rd7 4. e5 Re8 5. Re6 position gagnante

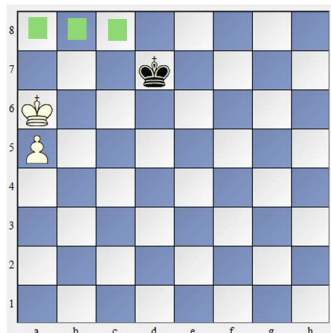
Trait aux Noirs : 1... Re7 2. Re5 Rd7 3. Rf6 Rd6 4. e4 Rd7 5. e5 Re8 6. Re6 position gagnante



- **S'il n'y a pas de rangée entre le Roi et le pion**

- Si le trait est aux blancs, ils gagneront en prenant l'opposition
 1. Re6 Rd8 2. Rd6 Rc8 3. e5 Rf7 4. e6+ Rc8 5. e7 Rf7 6. Rd7
- Si le trait est aux Noirs, ils obtiendront le pat
 1. ... Re7 2. Rf5 Rf7 3. Rg5 Rg7 4. Rg4 Rf6 5. Rf4 Re6 6. e5 Rf7 7. Rg5 Re7 8. e6 Re8

III. Finale Roi + pion contre Roi seul sur la colonne a et h



- pour obtenir la nulle, il faut et il suffit que le Roi Noir soit sur l'une des cases a8,b8, c8 quelle que soit la position du Roi Blanc.

Ici

Si le trait est aux Blancs 1. Rb7 le Roi Noir ne peut plus aller en c8. Le pion va à la promotion

Si le trait est aux Noirs : 1. ... Rc8 Les Noirs obtiennent la nulle.

1. ... Rc8 2.Rb5 Rb8 3.a6 Ra8 4. Rb6 Rb8 5.a7+ Ra6 pat