

Le pat ©(par Retinolls)

Nous vous proposons de corriger ces exercices. Pour cela, envoyez-nous vos réponses par mail

Début du cours

Le Pat, c'est la situation dans laquelle un joueur ne dispose d'aucun coup légal, sans que son Roi ne soit attaqué. Il s'agit d'un moyen de sauvetage plutôt rare et il résulte en général d'une faute d'inattention de l'adversaire encore qu'il se produise parfois des positions où le pat résulte de manœuvres subtiles.

C'est un aspect de la tactique à ne pas sous-estimer.

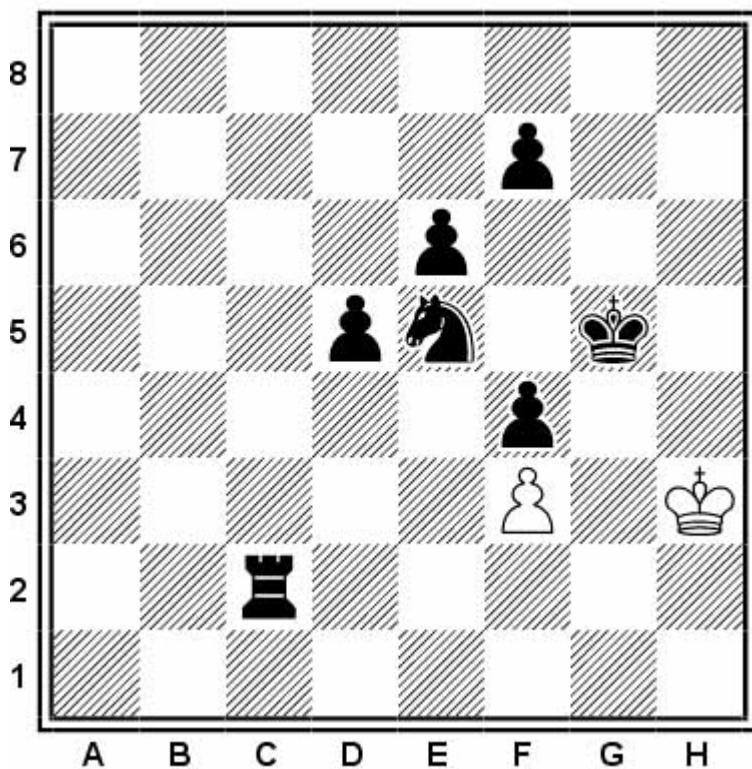
Lorsque votre position est clairement inférieure, votre ambition ne doit pas consister à faire durer uniquement la partie en jouant des coups qui retardent l'échéance sans pour autant laisser un espoir à la défense.

Il faut au contraire, chercher des chances pratiques de sauver la partie.

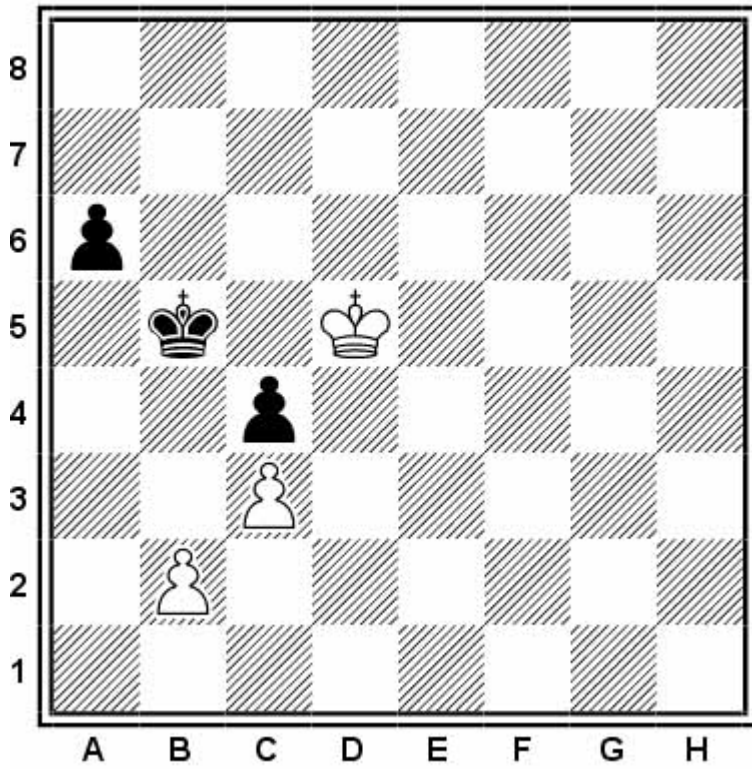
Pour obtenir ces chances pratiques, la défense se doit de créer des problèmes à l'adversaire qui peut éventuellement laisser échapper un gain qui semblait pourtant assuré.

Celui qui défend une position inférieure ne doit par conséquent jamais perdre de vue ces possibilités de saisir la nulle.

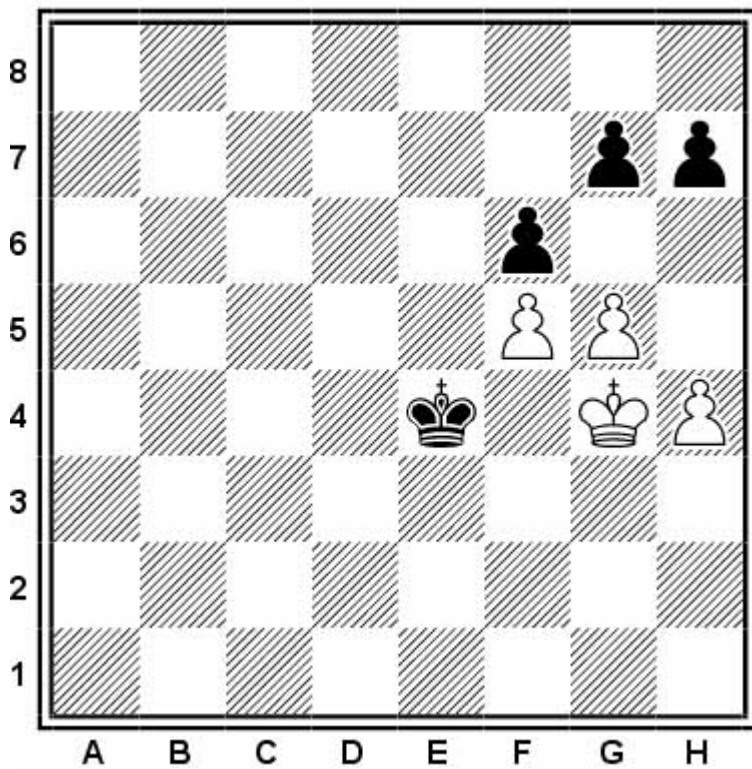
Exemples:



Le Roi blanc ne peut plus jouer, toutes les cases autour de lui sont contrôlées par les Noirs donc match nulle par Pat



1. ...-a5!
 2. Rd4-Ra4 3. Rxc4 pat (Tiviakov-Sokolov 1995)



1. g6!-h6 (si 1. ...-hxg6 2.fxg6-f5+ 3.Rg5=) 2.Rh5! (c'est comme ça que le Roi doit s'enfermer.)
 2...Rxf5 pat. Les noirs n'ont pas le choix puisque les blancs n'ont qu'à jouer Rg4-Rh5-Rg4, ect...
 (Variante de la partie Chigorin-Tarrasch)