D04 – Activité et activation

a) L'activité d'une pièce

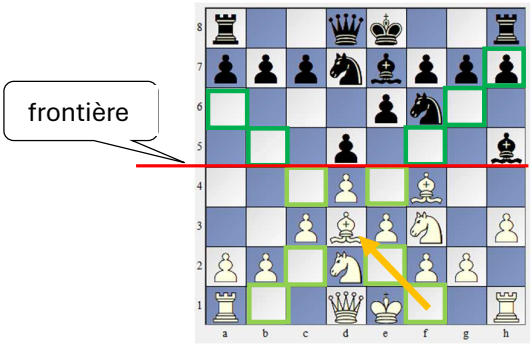
L'activité d'une pièce se mesure par le nombre de cases qui sont attaquées par cette pièce.

Ces cases peuvent être :

- ***inoccupées*** mais éventuellement défendues par l'adversaire,
- ***occupée par une pièce de l'adversaire*** qui est alors attaquée,
- ***occupée par l'une de nos pièces*** qui est alors protégée.

Même si ces cases ne peuvent pas être immédiatement occupées par la pièce que nous venons d'activer, elles pourraient l'être dans le futur si l'adversaire ne les défend plus.

Les cases attaquées par notre pièce qui sont situées dans le territoire de l'adversaire (au-delà de la frontière : rangée 4 pour les Blancs et rangée 5 pour les Noirs) sont particulièrement importantes.



Mesure de l'activité du Fou Blanc en d3

Le Fou Blanc en d3 attaque **11 cases**, dont **5** dans le territoire de l'adversaire.

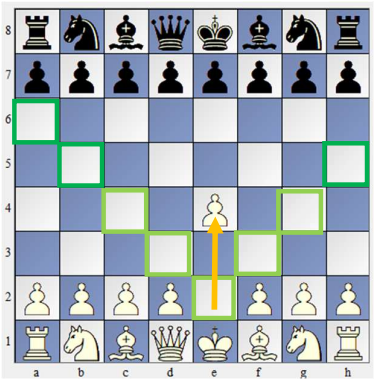
Auparavant, lorsqu'il était en f1, son activité se limitait à **5 cases**, dont seulement **2** dans le territoire de l'adversaire.

Initialement, avec le pion en e2, l'activité du Fou en f1 était nulle3

b) L'activation d'une pièce

L'activation d'une pièce consiste à augmenter son activité en un ou plusieurs coups. Dans le schéma ci-dessus, l'activation du Ff1 a consisté à le déplacer en d3.

L'activation peut aussi être obtenue : en déplaçant l'une de nos pièces qui faisait obstruction, en capturant une pièce de l'adversaire ou en le contraignant à la déplacer.



Dans l'ouverture, l'avancée du pion e2 en e4 permet l'activation du Fou en f1 et de la Dame en d1, augmentant l'activité totale à **8 points**, dont **3** dans le territoire de l'adversaire.

En revanche, une avancée du pion d2 en d4 n'aurait généré que **5 points** d'activité, et celle du pion a2 en a4 seulement **2 points**.

D04 – Activité et activation

Sur ce seul critère de l'activation, l'ouverture du pion Roi est donc largement la meilleure. L'ouverture avec un pion de la colonne a (ou h) est totalement inefficace.

Dans la phase d'ouverture, l'activation est une technique particulièrement importante car il s'agit d'activer le plus rapidement, et le mieux possible, les pièces légères (Cavaliers et Fous).

Dans la phase du milieu, il faut prioritairement regarder s'il est possible de développer une attaque ou un schéma de mat.
Mais ***si aucun coup d'attaque efficace n'est identifié,*** *il faut chercher à augmenter l'activité de nos pièces* pour améliorer la position.

Dans la finale, il faut également s'efforcer à activer toutes les pièces, y compris le Roi.

S'il faut augmenter l'activité de nos propres pièces, il faut au contraire chercher à ***diminuer l'activité de celles de l'adversaire*** afin d'affaiblir sa position. Cela revient à augmenter **la vulnérabilité** des pièces concernées.

Quelques exemples : quel est le meilleur coup dans chacune de ces positions ?

A vous de trouver !

Figure 1

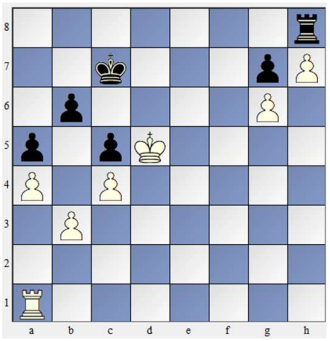


Figure 2

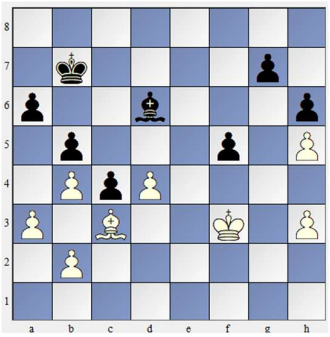


Figure 3

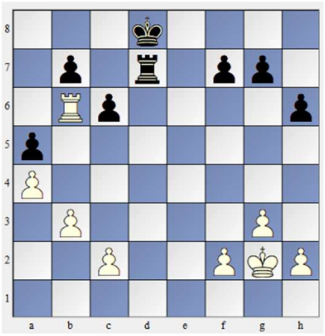
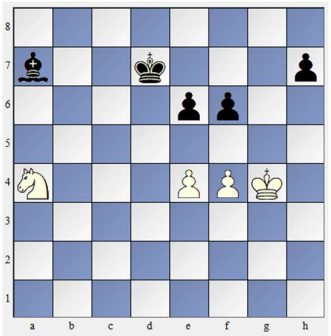


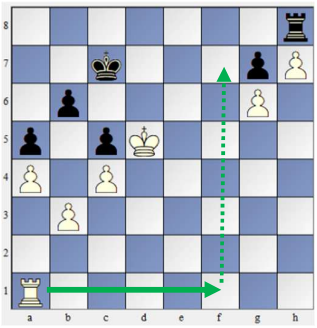
Figure 4



Les solutions sont données sur la page suivante.

D04 – Activité et activation

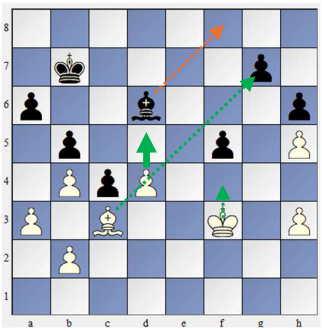
Figure 1



Le déplacement de la Ta1 en f1 permet d'augmenter l'activité de la Tour.

Il permet aussi de contrôler la colonne ouverte f.*

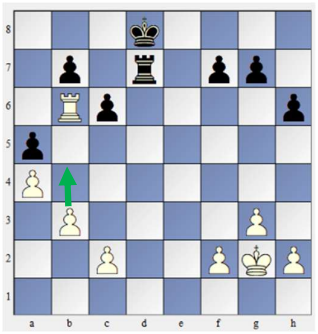
Figure 2



L'avancée du pion d4 en d5 active le Fc3 qui menace alors le pion g7.

Les Noirs sont obligés de défendre le pion g7 par Fd5-f8 ce qui permet au Rf3 d'avancer en f4 et d'attaquer le pion f5

Figure 3

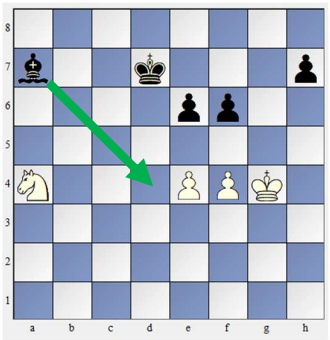


L'avancée du pion b3 en b4 contraint les Noirs à le capturer.

Ce faisant cela permet d'activer la Tb6.

** Une « colonne ouverte » est une colonne sur laquelle il n'y a plus aucun pion. Il est essentiel d'être le premier à y placer une Tour pour la contrôler.*

Figure 4



Ici, les Noirs vont diminuer l'activité des pièces de l'adversaire en jouant … Fd4

En d4, le Fou immobilise totalement le Ca4 qui pourra aisément capturé par le Rd7 après : … Rc6, … Rb5 , … Rxa4

Dans la prochaine note D05, nous parlerons de « l'amélioation d'une pièce » qui est une technique qui permet d'aller encore plus loin que la seule activation.