

25^{ème} CONCOURS THÉMATIQUE MÉMORIAL SAVOURNIN

Mémorial Jacques Savournin. On demande des problèmes orthodoxes en 2#. Le thème est le suivant : Dans au moins deux essais (X, Y, ..., T), les Blancs donnent à chaque fois une case de fuite différente pour le Roi noir (x, y, ..., t). La clé du Jeu Réel donne toutes les cases de fuite (x, y, ..., t) des différents essais.

Dans un problème avec deux essais, si la clé est give and take, lorsqu'elle reprend une case, elle doit donner trois cases de fuite (dont les cases x et y).

Les jumeaux et multi-solutions ne sont pas acceptés. **Juge : Waldemar Tura.**

Envoi des compositions jusqu'au **28 février 2026** (courriel : travailphenix@gmail.com).

Jacques Savournin Memorial. We ask for orthodox problems in 2#. The theme is as follows :

In at least two tries (X, Y, ..., T), White gives for the Black King a different square each time (x, y, ..., t). The key solution gives all the squares (x, y, ..., t) of the different tries. In a problem with two tries, if the key is give and take, when it takes back a square, it must give three escape squares (including the x and y squares).

Twins and multi-solutions are not allowed. **Judge : Waldemar Tura.**

Submission of compositions until **February 28, 2026** (e-mail : travailphenix@gmail.com).

Solution du I :

1. ♖f5? [2. ♘d6#] la clé de l'essai 1 donne **la case f5**

1... ♔×f5 2. ♙d3# mais 1... ♚×g6!

1. ♚a3? [2. ♙f3#] la clé de l'essai 2 donne **la case d5**

1... ♔×d5 2. a8=♚# , 1... ♚f4 2. ♙é6# mais 1... ♚f1!

1. ♘b5! [2. ♘d6#] la clé du Jeu Réel donne **les cases f5 et d5**

1... ♔×d5 2. a8=♚#

1... ♔f5 2. ♙d3#

1... ♚×g6 2. ♘ç3#

Solution du II :

1. ♚d3? [2. ♙×f3#] la clé de l'essai 1 donne **la case d3**

1... ♔×d3 2. ♙×f3# mais 1... ♚h3!

1. ♙a6? [2. ♙d3#] la clé de l'essai 2 donne **la case f5**

1... ♔×f5 2. ♙g6# mais 1... ç4!

1. ♚d5? [2. ♚f×é5#] la clé de l'essai 3 donne **la case d5**

1... ♔×d5 2. ♙×f3# mais 1... ♚×h5!

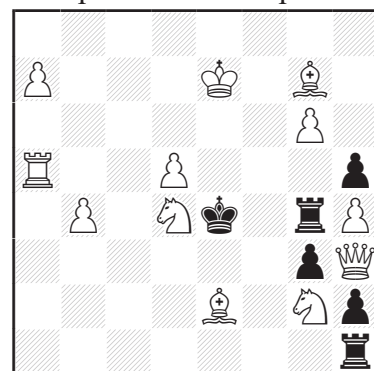
1. ♘d7! [2. ♘f6#] la clé du Jeu Réel donne **les cases d3, f5 et d5**

1... ♔d3 2. ♙×f3#

1... ♔×f5 2. ♙g6#

1... ♔d5 2. ♘f6# et 2. ♚×é5#

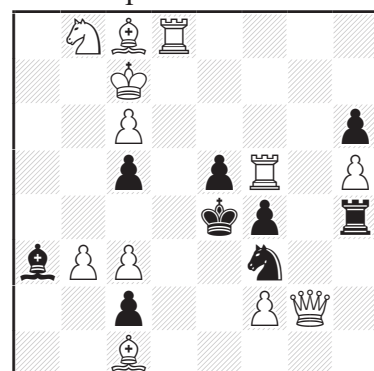
I - G. Doukhan
problème-exemple



#2

(12+6) C+

II - G. Doukhan
Inédit pour Phénix 2025



#2

(12+9) C+

26^{ème} CONCOURS THÉMATIQUE MÉMORIAL MILLOUR

Section A - promotions

Mémorial René Jean Millour (section A). On demande des problèmes à énoncé antagoniste (direct, inverse ou (semi)-réflexe en n coups) présentant comme thème principal des **promotions** (mais d'autres thèmes peuvent bien sûr être associés).

Il est autorisé une **seule condition féerique au maximum** (les problèmes orthodoxes sont donc acceptés). Les pièces féeriques ne sont pas autorisées, mais l'Imitator est accepté (mais pas de promotions en Imitator !). Les problèmes doivent être C+.

Juge : Maryan Kerhuel.

Envoi des compositions jusqu'au **28 février 2026** (courriel : travailphenix@gmail.com).

René Jean Millour Memorial (section A). Antagonistic problems are requested (direct, selfmate, (semi)-reflex in n moves) presenting **promotions** as the main theme (but other themes can of course be added). **A maximum of one fairy condition** is allowed (orthodox problems are therefore accepted).

Fairy pieces are not allowed, but the Imitator is accepted (but no promotions in Imitator !).

The problems must be C+.

Judge : Maryan Kerhuel.

Submit your compositions by **February 28, 2026.**

(email : travailphenix@gmail.com).

III : 1. ♔×g2! [2. ♖a8# 2...g×f1=♔(♔ç8)? n'est plus possible]

1...g×f3(♕f7) 2.f×g8=♖(♔d1)# (2.f×g8=♔? ♜×g8!)

1...g×h3(♕h7) 2.h×g8=♖(♔d1)#

1...♔×g5(♕g7) 2.g8=♖#

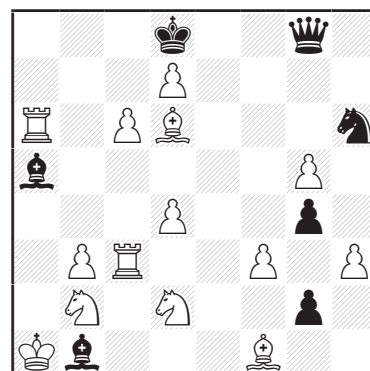
1...♔×b3(♕b7) 2.b8=♖#

1...♔×ç3(♖h8) 2. ♖×g8(♔d1)# (1...♔ç7 2. ♔é7#)

III - R. J. Millour

feenschach 1978

3° Recommandé



#2

(14+7) C+

Circé Maléfique

Section B - pièces Totalement Invisibles

Une pièce Totalement Invisible (TI, notée ○ ou ●) est une pièce qui se trouve sur l'échiquier parmi les pièces ordinaires, mais dont la couleur, la nature et la position sont indéterminées. Elle peut être une pièce de nature quelconque, y compris un Roi s'il en manque au moins un sur l'échiquier.

Au début du jeu, on connaît la position des pièces ordinaires et le nombre total de TI. On peut alors jouer toute séquence de coups se révélant légale avec au moins une configuration de TI possible au début du jeu.

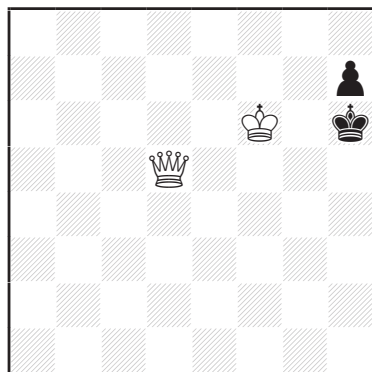
Les coups de TI sont de deux sortes :

- Une TI peut jouer sans capturer. Le coup est généralement noté TI~--, car on ne sait ni d'où elle part ni où elle va. Cela ne nous apprend généralement rien sur sa case d'arrivée, la pièce restant une TI. Toutefois, il faudra que ce coup soit intégré dans la séquence de coups considérée.
- Une TI peut capturer une pièce visible. Le coup est noté TI~×h5 (si la pièce capturée se trouve en h5). On connaît alors son emplacement, qui est la case d'arrivée du coup, et sa couleur.

Une TI est dite **révélée** quand ses caractéristiques sont toutes les trois connues. Elle devient alors visible et, entre autres, peut alors être capturée par une TI.

Remarque : Ainsi, quand on nous présente un problème avec TI, on ne nous invite pas à découvrir par l'analyse les caractéristiques de pièces cachées, dont la nature, la couleur et l'emplacement auraient été fixés par l'auteur. On a l'impression de pouvoir donner vie à de *nouvelles* pièces.

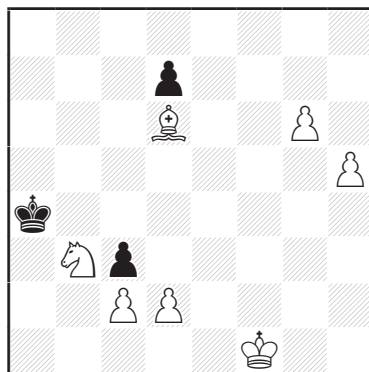
IV - exemple



h#1 2.1. (2+2)
1 Total Invisible

V - M. Rittirsch

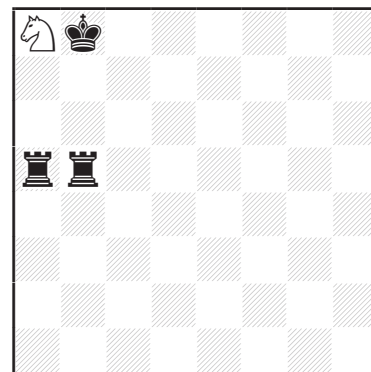
18° Sake, Ohrid 2018 (v)
3° Prix



h#2 (7+3)
b) ♖g6→d4
2 Total Invisibles

VI - M. Caillaud

18° Sake, Ohrid 2018 (v)
Recommandé spécial



h#2 (1+3)
28 Total Invisibles

Première solution : On exploite la particularité du Pion qui se déplace différemment suivant qu'il capture ou non. On prouve en jouant le Pion h7 en g6 (ce qui est forcément une capture) que la TI était en g6, et du même coup qu'elle était blanche. 1.h×g6 ♔h1#

Remplaçons le Pion h7 par un Fou noir. Si 1.♗g8 ♔h1+, 2.♚×h1 pare l'échec. Si les Noirs jouent 2.♔h5 ou 2.♚~~, on sait qu'une TI se trouve sur la ligne h puisque les Noirs ne doivent pas être en échec. Sur 1.♗g8, on ne peut pas jouer ♔×♚h1#, certes la TI pourrait être en h1, mais rien ne le prouve. La Dame, contrairement au Pion h7, se déplace de la même façon qu'elle capture ou non.

Deuxième solution : On va ici exploiter l'interdiction de placer son propre Roi en échec. Un coup de Roi semblant se mettre en échec détermine l'emplacement d'une pièce sur une certaine ligne où elle empêche l'auto-échec. Ce coup est légal sous réserve que l'existence d'une pièce se confirme. 1.♔h5, il y a une TI sur e5, f5 ou g5 de couleur incertaine, 1...♔d5-g5, ce déplacement, qui se révélera légal, prouve que la TI localisée de façon imprécise au coup précédent est en g5 et elle est noire, elle est capturée : 1...♔×g5#.

Dans le premier exemple (IV), les TI étaient découvertes de façon simple et rapide.

Dans le V, il faut analyser des séquences de quatre coups dans leur globalité.

a) La combinaison gagnante est : 1.♚~×h5 ♔é2 2.♚~×g6 ♚~×d7#. Le dernier coup blanc étant un coup de TI, on en déduit que les deux coups noirs ont été joués par la même pièce, qui a joué en h5 puis de h5 à g6 selon la marche d'un Fou. Au moment où le Roi blanc joue en é2, il y a nécessairement une TI en f3 ou en g4, puisque la pièce en h5 peut jouer comme un Fou et ne doit pas attaquer le Roi blanc. Les Blancs ayant joué une TI en d7, on en déduit qu'elle est partie de g4 et non de f3, tout simplement parce qu'il n'existe pas de pièce pouvant jouer de f3 à d7. On peut préciser que la pièce en g4 est un Fou et non une Dame, vu que celle-ci aurait attaqué le Roi noir sur la quatrième rangée. La pièce noire en g6 est une Dame et non un Fou, car un Fou ne peut pas atteindre h5 en raison des obstacles g6 et g4. La notation 1.♔~×h5 ♔é2 2.♔×g6 ♗×d7# démontre ce qui se passe vraiment sur l'échiquier dans la solution 1.♚~×h5 ♔é2 2.♚×g6 ♚×d7[d7=♗]#. La pièce en g6 n'est pas révélée, puisque sa nature n'est pas connue, mais on sait qu'elle ne peut pas déranger le mat.

Même raisonnement dans b) 1.♚~×d2 ♔f2 2.♚~×d4 ♚~×ç3 devient 1.♔~×d2 ♔f2 2.♔×d4 ♗×ç3#
Noter qu'il est nécessaire que les coups de mat soient des prises.

1. ♖b1, ce coup de balayage prouve que les Pions b sont en b6 (blanc) et b7 (noir), deux TI sont ainsi révélées, 1... ♜c7 2. ♖a8, deuxième balayage prouvant que les cases a6 et a7 sont vides, 2... ♙x8#. La TI qui capture en a8 est une Tour ou une Dame. En effet, ça ne peut pas être un Cavalier, ni un Fou, car leurs accès à a8 ont été barrés par ♙b7, ♘b6 et ♜c7 ! La TI qui mate en a8 vient de a4 (Dame ou Tour), et les Pions de la colonne a sont en a2 (blanc) et a3 (noir). Trois nouvelles TI sont révélées, la nature de la TI qui capture en a8 n'est pas complètement déterminée, mais le Roi noir est mat que la TI soit une Dame ou une Tour.

René Jean Millour Memorial (section B). Helpmates problems between 2 and 4 moves are requested with **Totalement Invisibles pieces**. Problems with retro-analysis are allowed. Others Fairy pieces or conditions are not allowed. The problems must be C+ (except explicitly retro problems), checking is possible with the version of Popeye 4.93. **Judge : Thomas Maeder.** Submit your compositions by **February 28, 2026.** (email : travailphenix@gmail.com).-

Mémorial Savournin - Millour - Sobrecases