

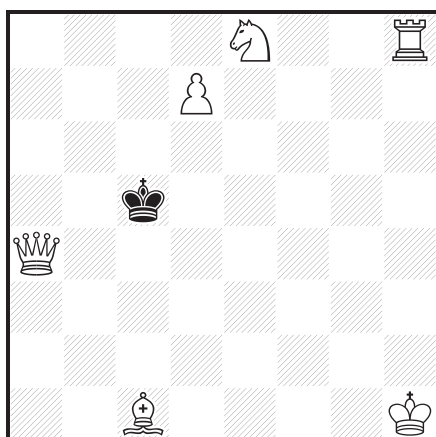
# CONCOURS DE SOLUTIONS n°1 - Phénix 2013

A la demande de certains lecteurs, la Rédaction de Phénix a décidé d'organiser des concours de solutions en ligne, accessibles depuis le site de la revue (<http://www.phenix-echecs.fr/>). Ce concours est destiné aux débutants. La plupart des problèmes à résoudre dans ce document sont des problèmes faciles à résoudre (enfin plus ou moins...) et sont parfois assez connus ou même parfois très connus. Les problèmes ci-après se veulent représenter l'ensemble de la composition échiquéenne (à l'exception de la rétro-analyse qui sera abordée lors du prochain concours) : il y a donc des mats directs, des mats inverses ou aidés, des problèmes féériques, une étude... Les définitions des énoncés, des éléments féériques (dans ce concours la Sauterelle et les échecs circés) sont indiqués à la fin de ce document : si ces explications ne sont pas assez claires, vous pouvez me contacter au courriel indiqué ci-dessous. Tous les problèmes sont corrects (y compris l'étude) et il n'y a pas de démolitions à trouver.

Les règles de ce concours échelle sont les suivantes :

- 1 - ne pas utiliser l'aide des ordinateurs de résolution (winchloé, popeye,...), de parties (fritz, shredder,..) pour trouver les solutions.
  - 2 - la date limite du concours est le 15 mai 2013. Les solutions sont à envoyer à l'adresse suivante : [solphenix2013@yahoo.fr](mailto:solphenix2013@yahoo.fr)
  - 3 - chaque solution rapporte un maximum de 10 points ; pour obtenir le maximum, il faut indiquer :
    - \* pour les problèmes directs (n°1 - 2 - 3 - 9 - 10) : toutes les variantes et tous les essais (indiqués «v») et leurs réfutations
    - \* pour les problèmes inverses (n°7) : toutes les variantes de la solution (pas d'essai dans le n°7)
    - \* pour les mats aidés et aidés de série (n°4 - 5 - 8) : la solution complète
    - \* pour l'étude (n°6), donner la variante principale, qui mène à un gain clair et évident.
  - 4 - des récompenses (livres ou revues de problèmes d'échecs) seront offerts aux participants
  - 5 - un système d'étoiles (comme la plupart des concours échelle, par exemple celui d'Europe Échecs quand il existait !) pourra être organisé en cas de succès du concours.
  - 6 - les résultats (avec les solutions des problèmes) seront publiés entre le 15 mai et le 30 mai en fonction des disponibilités du webmaster! S'il y a des éléments thématiques intéressants, ceux-ci seront détaillés dans les solutions.
  - 7 - ce concours est bien sur ouvert à tous ! Il sera reconduit (sur une base de deux mois environ) en fonction d'un éventuel succès en terme de participation !
- Bien sur, les remarques, encouragements, requêtes sont les bienvenues et pourront être envoyés sur le courriel ci-dessus.

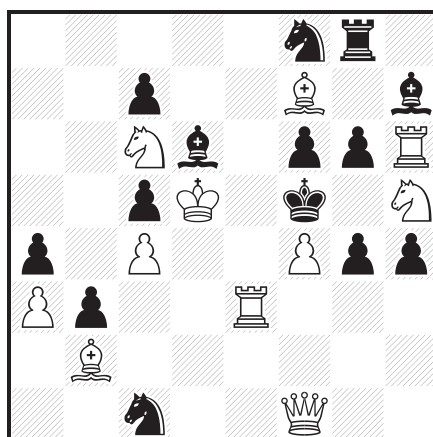
1



#2 vv

(6+1) C+

2

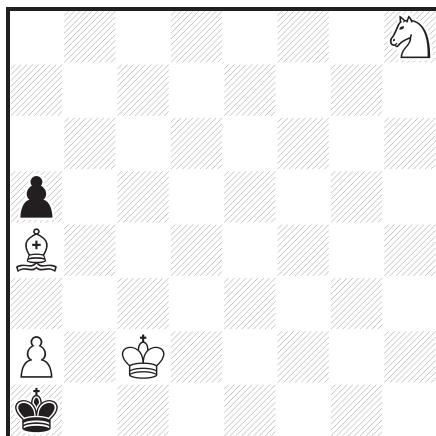


#2 vvvvvvvvvvvvv

(11+14) C+

(12 essais !, réfutés par un coup unique)

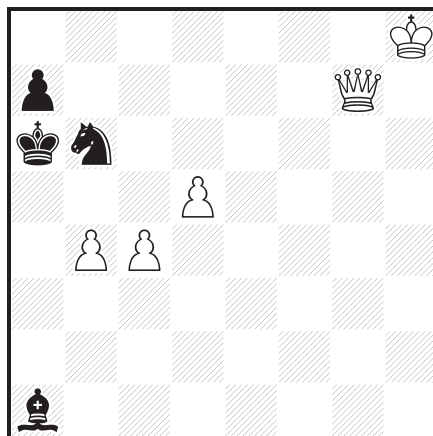
3



#8

(4+2) C+

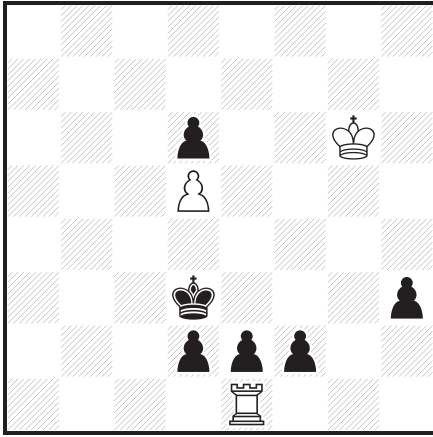
4



h#2 2.1.1.1

(5+4) C+

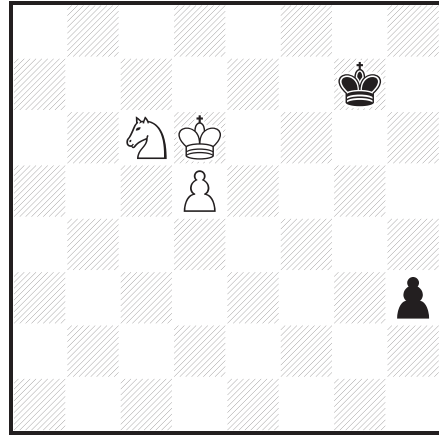
5



h#4

(3+6) C+

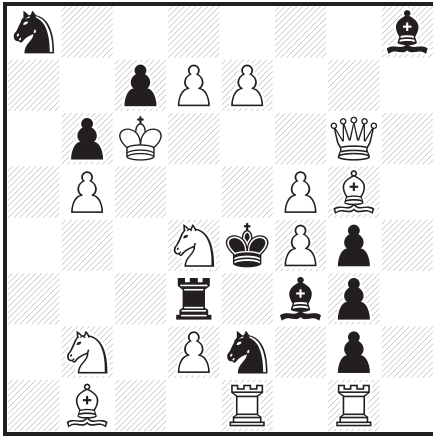
6



+

(3+2) C+

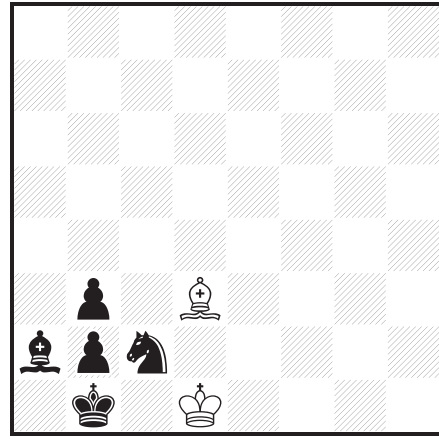
7



s#2

(14+11) C+

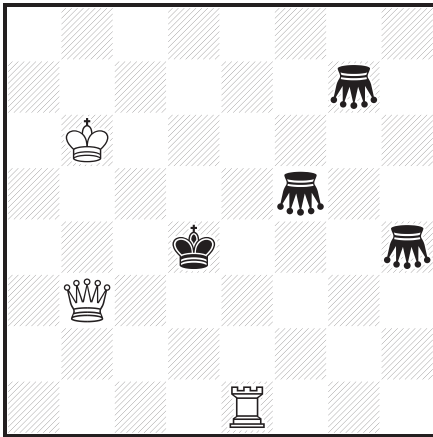
8



ser.h#12

(2+5) C+

9

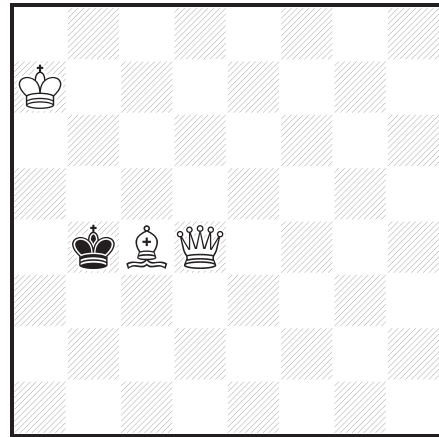


#2 vv

(3+4) C+

♙=Sauterelle

10



#2

(3+1) C+

Circé

**Aidé (h#n : mat aidé en n coups)** : les Noirs jouent et aident les Blancs à mater le Roi noir en n coups. n.1.1.1... signifie que n premiers coups noirs différents introduisent chacun une solution.

**Circé** : lors d'une prise, la pièce capturée renaît sur une case occupée avant le début d'une partie orthodoxe par une pièce de sa nature et de sa couleur. Les Cavaliers et Tours renaissent sur la case d'origine de la même couleur que celle de la prise, les Pions sur la même colonne que celle sur laquelle ils ont été capturés. La prise est orthodoxe (sans renaissance) si la case de renaissance est occupée par une pièce quelconque. Un Pion qui renaît peut avancer de deux cases, une Tour qui renaît retrouve son pouvoir de roquer.

**Inverse (s#n : mat inverse en n coups)** : les Blancs jouent et forcent les Noirs à mater le Roi blanc en n coups.

**Sauterelle** : se déplace sur les lignes de la Dame, en sautant par-dessus une pièce de couleur quelconque, sa case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le sautoir, à condition que cette case soit libre ou occupée par une pièce adverse que la Sauterelle capture alors.

**Série (ser.h : aidé de série)** : cette condition brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un aidé de série, les Noirs jouent n coups consécutifs afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent mater (pater) en un coup le Roi noir ; un échec au Roi blanc n'est autorisé qu'au dernier coup de la série, tandis que le Roi noir ne peut se mettre en échec.

**v (essai)** : une solution est réfutée par un seul coup noir.