

# 26<sup>ème</sup> 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](mailto: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.**

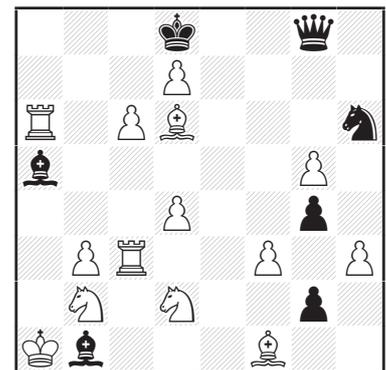
Submit your compositions by **February 28, 2026.**

(email : [travailphenix@gmail.com](mailto:travailphenix@gmail.com)).

### III - R. J. Millour

feenschach 1978

3° Recommandé



#2

(14+7) C+

Circé Maléfique

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#)

## 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.



Bien que l'on parle de pièces féeriques pour les TI, nous restons, en l'absence d'éléments féeriques déclarés, dans le domaine orthodoxe. Dans l'exemple VI, nous trouvons des éléments de rétro-analyse orthodoxes. Dans la position du diagramme, toutes les pièces sont présentes (1+3+28=32). Il n'y a pas eu de captures, donc tous les Pions sont restés sur leur colonne d'origine, un Pion blanc et un Pion noir sur chaque colonne, les Blancs situés sous les Noirs.

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... ♙a8#. 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.

**Mémorial René Jean Millour (section B).** On demande des problèmes aidés entre 2 et 4 coups présentant les **pièces Totalement Invisibles**. Les problèmes avec rétro-analyses sont autorisés. Il n'est pas autorisé d'autres pièces ou conditions féeriques. Les problèmes doivent être C+ (sauf les problèmes explicitement rétro), la vérification est possible avec la version de Popeye 4.93. **Juge : Thomas Maeder.** Envoi des compositions jusqu'au **28 février 2026** (courriel : [travailphenix@gmail.com](mailto:travailphenix@gmail.com)).

**René Jean Millour Memorial (section B).** Helpmates problems between 2 and 4 moves are requested with **Totement 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](mailto:travailphenix@gmail.com)).