

# Jugement du 1° T.T. Problemesis 2006-09, par Pascal Wassong

*Thème :*

*Jumeaux du type :*

*a)  $sd-auto=m$  par les Noirs (les Noirs jouent  $m$  coups de série pour obtenir une position où ils sont pat.)*

*b)  $sh=n$ , avec  $n \geq m$  (les Noirs jouent  $n$  coups de série puis les Blancs jouent pour pater les Noirs.)*

*La solution de a) ne doit pas être le début de la solution de b), c'est-à-dire que les blancs ne disposent d'aucun coup pour conserver la position de pat de a).*

*Les pièces et conditions féeriques sont autorisées.*

*Multi-solutions et autres jumeaux ne sont pas autorisés.*

J'ai reçu 39 problèmes pour ce tournoi thématique, qui m'ont été fournis de manière anonyme par Christian Poisson.

L'énoncé du thème veut montrer un paradoxe. Dans le a), les noirs jouent une série de coup à la suite desquels ils sont pat, mais les blancs n'ont aucun coup pour le maintenir. Le b) est un aidé de série classique qui montre qu'il existe bien une manière, différente, de pater les noirs.

Au début, j'envisageais que la longueur des 2 solutions soit identique, et aussi de refuser toute pièce ou condition féerique. Mais comme les coups permettant l'autopat final des noirs sont limités (un coup de pion, ou bien une capture pour s'auto-clouer), j'ai fini par décider d'élargir l'horizon des problèmes acceptés.

Mais ces 2 critères (longueurs identiques et orthodoxie) ont eu une forte influence sur le jugement. Vous verrez en regardant le 1er prix qu'il était possible de se restreindre à ces critères, et en plus d'inclure un thème reconnaissable.

Un dernier critère utilisé est la légèreté des positions. Comme les blancs ne jouent qu'un seul coup, il faut que toutes leurs forces présentes sur l'échiquier servent dans les 2 solutions. Il valait mieux aussi minimiser le nombre de pions noirs qui ne servent qu'à empêcher les blancs d'avoir des coups qui gardent le pat dans a). Certains compositeurs ont surmonté cette

difficulté en utilisant des pièces ou conditions féeriques : pièces neutres, Köko, sauterelle. Les définitions se trouvent à la fin du document.

J'ai retenu 13 problèmes : 4 prix, 3 mentions honorables et 6 recommandés.

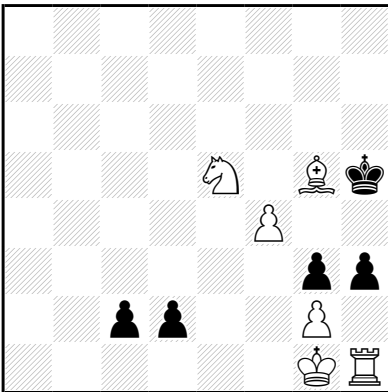
## **1° Prix : Manfred Rittirsch**

Le thème présenté est l'universel Allumwandlung (AUW). Les 2 solutions ont la même longueur. Le problème est extrêmement clair et très bien construit, toutes les pièces étant utilisées dans les 2 solutions. Il n'y a pas vraiment besoin de vous en dire plus pour vous permettre de l'admirer. Il faut comparer ce problème à celui qui suit.

## **Manfred RITTIRSCH**

**1° T.T. Problemesis 2006-09**

**1° Prix**



sd-auto=8 par les Noirs (6+5) C+  
b) sh=8

- a) 1.d1=F 2.ç1=T 3.Tç2 4.Ff3 5.F×g2 6.F×h1 7.Th2 8.g2 auto=  
b) 1.d1=C 2.ç1=D 3.Dç8 4.Cé3 5.Cf5 6.Ch4 7.h×g2 8.Dh3 T×h3=

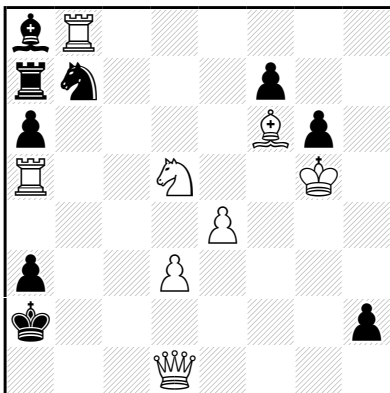
## 2° Prix : Michel Caillaud

C'est le même thème que le 1° Prix. Ce problème a un avantage et un inconvénient par rapport au précédent. L'inconvénient est la lourdeur du problème, 6 pièces de plus, notamment le coin Nord-Ouest, les pions noirs f7 et g6 qui empêchent les blancs d'avoir un coup jouable dans a), ainsi que le pion blanc e4 qui élimine une démolition. L'avantage est que le roi noir joue et se fait mater sur 2 cases différentes. Mon goût personnel m'a fait trancher tel que les prix sont attribués.

## Michel CAILLAUD

### 1° T.T. Problemesis 2006-09

### 2° Prix



sd-auto=6 par les Noirs (8+9) C+

b) sh=6

a) 1.h1=T 2.Th2 3.Tç2 4.Rb3 5.a2 6.a1=C auto=

b) 1.h1=D 2.Dé1 3.Dç3 4.Rb2 5.a2 6.a1=F C×ç3=

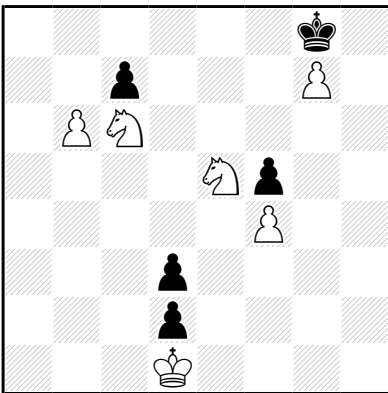
### **3° Prix : Juraj Lörinc**

J'aime beaucoup la promenade royale dans le a), ainsi que les 2 sous-promotions dans le b). La position est claire, avec autant de pièces que le 1° Prix. Les trajets du roi et du fou noir sont maîtrisés avec très peu de matériel. La condition Anticircé est utilisée dans les 2 solutions, avec une capture dans a) et des sous-promotions spécifiques dans b). Elle sert aussi à immobiliser le roi blanc.

### **Juraj LORINC**

### **1° T.T. Problemesis 2006-09**

### **3° Prix**



sd-auto=11 par les Noirs (6+5) C+

b) sh=11

Anticircé

a) 11.R×b6(Ré8) auto=

b) 1.ç×b6(b7) 6.b1=F 7.Rf7 8.Ré8 9.Fa2 10.Fd5 11.Fh1 g8=T=

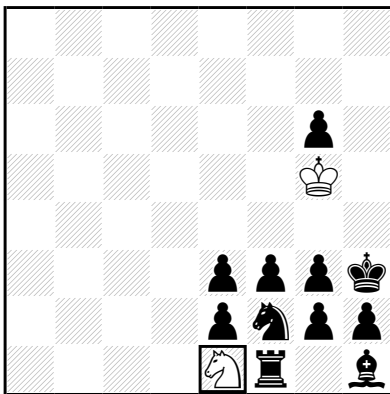
## 4° Prix : Geoffrey Foster

Voici un problème qui ne respecte aucun des 2 critères mentionnés dans l'introduction. Il y a une pièce féérique au diagramme et les 2 solutions n'ont pas la même longueur. Mais c'est parce que ce problème ne se limite pas simplement à être un taquin qu'il a reçu un prix. En effet, dans le a), il y a un échange de place cyclique entre les 5 pièces noires qui jouent : g2->h2->f1->f2->h1->g2. Dans la partie b), les pions noirs g2 et h2 retournent à leur place après s'être promu, et les TNf1, CNf2 et FNh1 échangent à nouveau leur place de manière cyclique, tout cela pour permettre au roi noir d'atteindre la case g1. L'AUW est presque invisible à cause des caméléons. De nombreux autres problèmes ressemblaient, un peu ou beaucoup, à celui-ci, en utilisant des caméléons, des sentinelles, ou encore sans pièce féérique. Mais ils ont nettement moins d'intérêt que celui que vous voyez, et je n'en ai retenu aucun autre. La partie a) est C+, mais la partie b) n'a pas pu être vérifiée. J'espère que le problème est correct.

## **Geoffrey FOSTER**

### **1° T.T. Problemesis 2006-09**

#### **4° Prix**



- a) 1.g1=CA(F) 2.Fg2 3.h1=CA(D)  
4.CAh2(C) 5.Ch1 6.Tf2 7.CAf1(F)  
8.CAh2(T) auto=  
b) 1.g1=CA(C) 2.Fg2 3.h1=CA(T) 4.Rh2  
5.CAh3(F) 6.CAg1(D) 7.Ch1 8.Tf2  
9.CAf1(C) 10.Rg1 11.CAh2(F) 12.Ff1  
13.CAg2(T) R×g6=

sd-auto=8 par les Noirs (2+11)

b) sh=13

=Caméléon(Cavalier)

## 1° Mention d'Honneur : Itamar Faybish

Ce problème réduit la partie a) à la portion congrue. En effet, les noirs s'autopatent en 1 seul coup. Par contraste, dans le b), il faut 37 aux noirs pour revenir à la même position en ayant donné un coup aux blancs. La contrainte de composition était double, rendre la ballade royale unique, mais sans permettre aux blancs d'avoir un coup pour maintenir le pat.

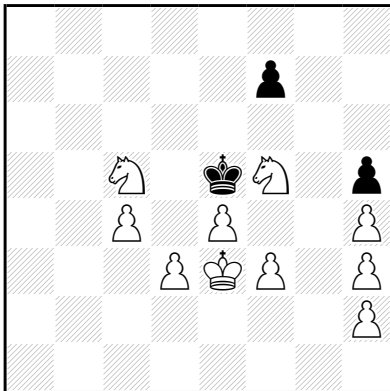
Une version de ce problème en ajoutant des pions noirs en ç6 et ç7, qui rallonge la solution de b) de quelques coups, n'apporte rien et n'a donc pas été retenue.

Plusieurs autres problèmes avaient un énoncé de a) en un seul coup. Aucun d'entre eux n'apportait assez de contenu dans la partie b) pour qu'ils figurent au palmarès.

## **Itamar FAYBISH**

### **1° T.T. Problemesis 2006-09**

### **1° Mention d'Honneur**



sd-auto=1 par les Noirs (10+3) C+  
b) sh=37

a) 1.f6 auto=

b) 1.Rf6 2.Rg6 3.Rh7 4.Rg8 5.Rf8 6.Ré8 7.Rd8 8.Rç7 9.Rb6 10.Ra5  
11.Rb4 12.Rç3 13.Rç2 14.Rd1 15.Ré1 16.Rf1 17.Rg2 18.R×h3 19.Rg2  
20.Rf1 21.Ré1 22.Rd1 23.Rç2 24.Rç3 25.Rb4 26.Ra5 27.Rb6 28.Rç7  
29.Rd8 30.Ré8 31.Rf8 32.Rg8 33.Rh7 34.Rg6 35.Rf6 36.Ré5 37.f6 h3=

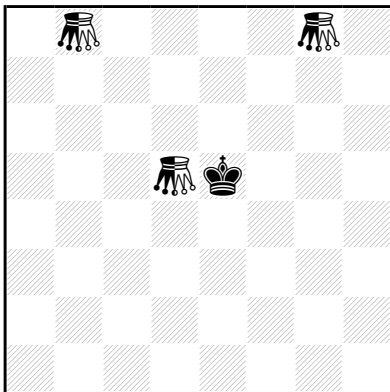
## 2° Mention d'Honneur : Jaroslav Stun

Il y a une pièce et 2 conditions féeriques pour compenser le nombre restreint de pièces du diagramme. Il faut quelques secondes d'études des positions finales pour bien se rendre compte que c'est effectivement pat. J'ai bien aimé la sous-promotion en sauterelle dans le b). La raison n'est pas d'interdire le coup Rxc4, qui en fait s'écrit Rxc4(Snf7, +d5) et c'est donc la sauterelle f7 qui fait échec ; mais d'empêcher le coup Snxd4(Sne6, +f6). Quand je vois ce type de position, je ne peux m'empêcher de me demander si l'ordinateur n'a pas fait une grande partie de la composition. Tout comme l'absence de roi blanc au diagramme, cela ne me gêne pas du tout, pour peu que le résultat soit intéressant.

### **Jaroslav STUN**

#### **1° T.T. Problemesis 2006-09**

#### **2° Mention d'Honneur**



sd-auto=5 par les Noirs (0+1+3) C+

b) sh=5

Circé parrain

Sentinelles en Pion adverse

♞=Sauterelle

a) 1.Ré6(+é5) 2.Ré7(+é6) 3.Snf7(+d5) 4.Sn×é6 5.R×f7(f6;+é7) auto=

b) 1.Snh8 2.Snd4 3.R×d5(+é5) 4.Snf6(Snf7;+d4) 5.Snc4(+f7)

f×g8=S=



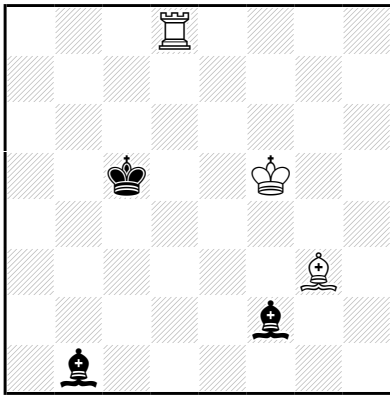
### **3° Mention d'Honneur : Jaroslav Stun**

Tout comme le précédent, la position est aristocratique. La condition Köko limite le mouvement des pièces, mais comme les fous sont des figures à marches longues, il faut quand même arriver à les contrôler. J'aurai préféré que la tour blanche serve en plus dans la position de pat du b).

### **Jaroslav STUN**

#### **1° T.T. Problemesis 2006-09**

### **3° Mention d'Honneur**



sd-auto=6 par les Noirs (3+3) C+

b) sh=6

Köko

a) 1.Fé4 2.Fd5 3.Rç6 4.Rd7 5.Rç8 6.Fé6 auto=

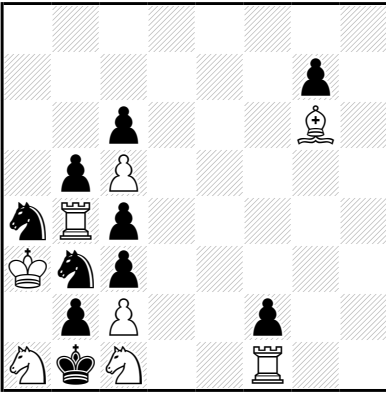
b) 1.Fd4 2.Rç4 3.Rd3 4.Fé5 5.Fç7 6.Ré4 F×ç7=

Voici 6 recommandés, sans ordre particulier. Ils sont donc présentés dans l'ordre dans lequel ils ont été soumis.

## Recommandé : Alberto Armeni

Il y a plusieurs problèmes qui ont montrés une promotion fou dans un jumeau, et cavalier dans l'autre. Voici le plus intéressant d'entre eux. Il y a beaucoup de pions noirs sur l'échiquier, et les 2 solutions n'ont pas tout à fait la même longueur.

### **Alberto ARMENI** **1° T.T. Problemesis 2006-09** **Recommandé**



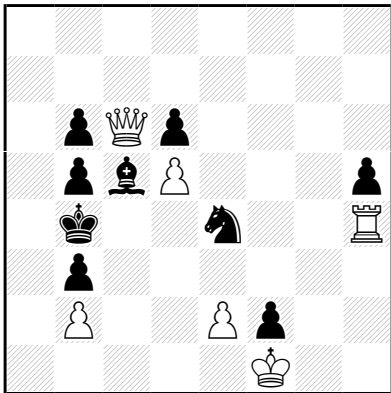
sd-auto=3 par les Noirs (8+10) C+  
b) sh=4

- a) 1.b×a1=F 2.Cb2 3.C×ç1 auto=  
b) 1.b×ç1=C 2.Cb2 3.Cd4 4.C×ç2+ C×ç2=

## **Recommandé : Alberto Armeni**

J'ai bien aimé les changements des cases de clouages entre les 2 solutions.  
Dans ce problème comme dans les autres n'ayant aucune condition ni pièce féérique, on remarque la présence de pions noirs servant à empêcher les blancs d'avoir des coups maintenant le pat du a).

## **Alberto ARMENI 1° T.T. Problemesis 2006-09 Recommandé**



sd-auto=5 par les Noirs (6+9) C+  
b) sh=5

a) 1.Fd4 2.Cç5 3.Rç4 4.b4 5.b5 auto=

b) 1.Ra4 2.Fb4 3.Cç5 4.Cb7 5.Ca5 Da8=

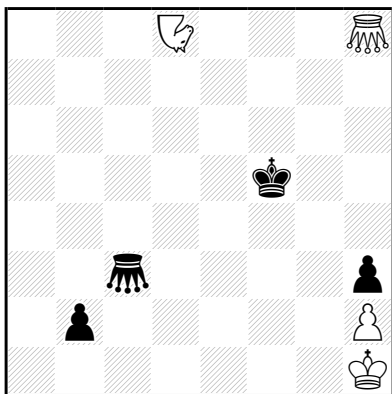
## Recommandé : Dieter Müller

La position est simple, les pièces blanches bien utilisées. Le roi noir central se fait pater des 2 côtés de l'échiquier. La sauterelle noire c3 ne peut pas être remplacée par autre chose, un pion blanc, par exemple. Dommage qu'elle ne sert pas dans le b).

## **Dieter MULLER**

### **1° T.T. Problemesis 2006-09**

## **Recommandé**



sd-auto=6 par les Noirs (4+4) C+

b) sh=6

♞=Noctambule

♞♞=Sauterelle

a) 1.Ré4 2.Rd3 3.Rç2 4.Rb1 5.Ra1 6.b1=S auto=

b) 1.b1=S 2.Sg6 3.Rg4 4.Sg3 5.Sg5 6.Rh4 Nh6=

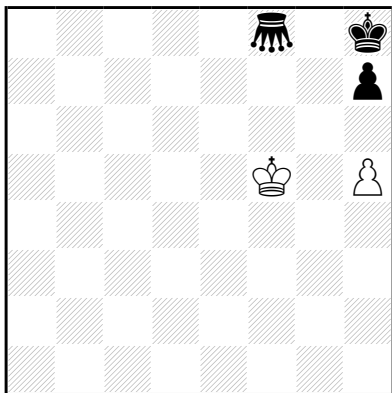
## **Recommandé : Dieter Müller**

J'aurai peut-être raccourci le b) d'un coup, en mettant le roi noir en g8 au diagramme, pour que les 2 solutions aient la même longueur. Mais cela n'aurait pas changé le classement de ce tanagra limpide.

## **Dieter MULLER**

### **1° T.T. Problemesis 2006-09**

## **Recommandé**



sd-auto=6 par les Noirs (2+3) C+

b) sh=7

♞=Sauterelle

a) 1.Rg7 2.Sh6 3.Sh4 4.Rh6 5.R×h5 6.h6 auto=

b) 1.Rg8 2.Sh8 3.Rf8 4.Sé8 5.Sg8 7.Rh8 h6=

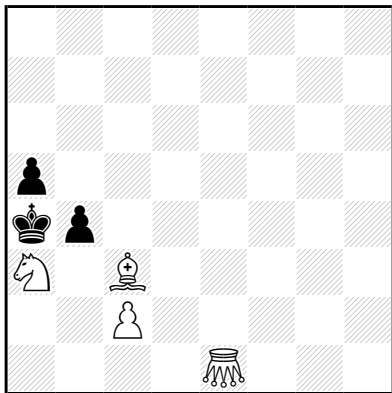
## **Recommandé : Jaroslav Stun**

La particularité de ce problème est que toutes les 3 pièces blanches (sauf le pion c2) changent de position entre les 2 jumeaux. C'est plutôt paradoxal alors que les blancs ne jouent qu'un seul coup. La condition Circé y est évidemment pour quelque chose.

### **Jaroslav STUN**

#### **1° T.T. Problemesis 2006-09**

#### **Recommandé**



sd-auto=1 par les Noirs (4+3) C+

b) sh=6

Circé

 = Sauterelle

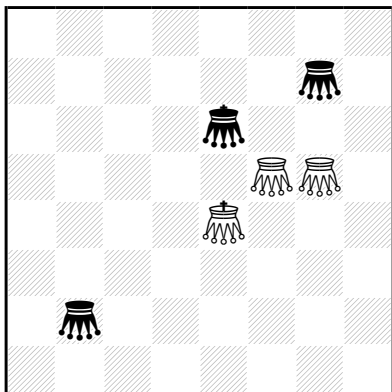
a) 1.b×c3(Fç1) auto=

b) 1.b3 2.b2 3.b1=T 4.T×é1(Sé8) 5.Té6 6.Tç6 Cb5=

## **Recommandé : Jaroslav Stun**

Belle unité dans les pièces présentes au diagramme : uniquement des sauterelles. On peut rapprocher ce problème de la 2° Mention d'Honneur.

## **Jaroslav STUN 1° T.T. Problemesis 2006-09 Recommandé**



sd-auto=5 par les Noirs (3+3) C+

b) sh=5

♔ = Pièce Royale

♞♞ = Sauterelle

a) 1.Sgg4 2.Sd4 3.Sf4 4.Sh6 5.SR<sup>é</sup>3 auto=

b) 1.Sh8 2.Sf6 3.Sgg4 4.Sd4 5.SRg4 S<sup>é</sup>5=

Je remercie tous les participants à ce tournoi, ainsi que Christian, et je félicite chaudement les vainqueurs.

## Définitions des pièces et conditions féeriques

**Anticircé** : Lors d'une prise, la pièce capturante (Roi y compris) doit revenir sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

**Caméléon** : Un Caméléon(Cavalier) joue comme un Cavalier mais se transforme en Caméléon(Fou) après avoir joué. Un Caméléon(Fou) joue comme un Fou mais se transforme en Caméléon(Tour) après avoir joué. Un Caméléon(Tour) joue comme une Tour mais se transforme en Caméléon(Dame) après avoir joué. Un Caméléon(Dame) joue comme une Dame mais se transforme en Caméléon(Cavalier) après avoir joué. Quand un Caméléon est présent, les promotions en tout type de Caméléon sont autorisées (sauf indication contraire).

**Circé parrain** : Le coup simple suivant une capture, la pièce qui vient d'être capturée (Roi excepté) effectuée, à partir de la case où elle a été prise, un trajet équipollent à la pièce qui joue. Si la case d'arrivée est occupée ou si le trajet l'amène hors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît.

**Köko** : Un coup n'est possible que si la pièce qui l'effectue se retrouve à la fin du coup au contact d'une autre pièce.

**Noctambule** : Le Noctambule (ou Cavalier de la Nuit) est un coureur issu du Cavalier, c'est-à-dire pouvant effectuer, en ligne droite, plusieurs bonds de Cavalier successifs. Le Noctambule peut se faire intercepter sur les cases intermédiaires de son parcours.

**Pièce Royale** : Le camp qui possède cette pièce est en échec si elle est menacée (un Roi est une pièce royale).



Sauterelle : La 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.

Sentinelles en Pion adverse : Une pièce (pas un Pion) laisse un Pion de la couleur du camp opposé sur la case qu'elle quitte si celle-ci ne se trouve pas sur la première ou la dernière rangée, et s'il y a moins de 8 Pions de cette couleur sur l'échiquier.