FEDERATION MONDIALE DU JEU DE DAMES (FMJD)

COMMISSION DU PROBLEMISME INTERNATIONAL (CPI)

PROBLEMISME

REGLES INTERNATIONALES

Préface

Le problémisme est une activité créatrice basée sur les règles du jeu de dames. Le problémisme consiste à rechercher de nouveaux thèmes et idées, analyses, analyses rétrogrades.

L'objet du problémisme est la création d'une position avec certaines tâches définies (cette position peut avoir été vue dans le jeu réel). Cette position et ses transformations durant la solution doivent satisfaire à certaines règles.

Au cours du développement du problémisme plusieurs genres ont fait leur apparition. De nos jours, les genres Problèmes et Etudes (fins de partie) sont les plus populaires.

Les règles internationales (RI) sont définies en vue d'une norme pour les compétitions organisées ou reconnues par la CPI FMJD. La définition de ces règles internationales pour les genres Problèmes et Etudes (fins de partie) ne signifie pas pour autant l'absence de perspective de définition pour d'autres genres si ceux ci devenaient aussi populaires que les genres Problèmes et Etudes.

Les règles de composition sont définies pour le problémisme sur le jeu de dames à 100 cases.

PARTIE 1.

REGLES DE COMPOSITION POUR LES PROBLEMES

Ces règles ont été développées en se fondant sur les règles néerlandaises (G.Gortmans, « 1001 miniatures », Deventer, 1938, magazine « De Problemist n°4-juillet 1969), les règles françaises (G.Avid, « Le problème de dames et sa technique », Paris, 1958) et les règles de l'ancienne URSS (« Shashechnyi Kodex », Moscou, 1986).

1.1. La définition du genre.

Le problémisme produit des problèmes dont le composant essentiel est la combinaison : le sacrifice de pièces blanches, pions ou dames. Dans la position initiale, le nombre minimum de pièces blanches ne doit pas être inférieur à 5, tandis que pour chaque couleur le maximum autorisé ne doit pas dépasser 20 pièces. Les principales définitions techniques du problémisme sont décrites dans les articles allant de 1.2. à 1.16.

[Nota bene : Il est utilisé d'habitude dans la pratique du problémisme la notification courte du mouvement, seule la case d'arrivée étant écrite. Exemple : si deux pièces blanches sont placées sur les cases 47 et 48 et que l'une d'elle doit être déplacée à la case 42, avec la notification pleine nous aurions 47-42 ou 48-42, avec la notification courte cela devient : 472 ou 482].

1.2. Le contenu du problème.

Pour tous les problèmes la tâche est : « Les blancs jouent et gagnent ». Le premier mouvement des blancs ne doit pas être une prise (on considère le mouvement d'une pièce lorsque celle ci va d'une case à une autre sur laquelle elle s'arrête).

Dans un problème on peut trouver certaines des cinq phases suivantes :

« A ». La position initiale.

« B ». Le jeu d'introduction : mouvement sans sacrifice(s) de(s) pièce(s) blanche(s).

« C ». La combinaison : c'est le sacrifice des blancs menant à une série ininterrompue de mouvements obligatoires ou forcés des noirs. Dans la combinaison les mouvements des blancs peuvent être des prises ou pas, en y incluant le dernier mouvement de la combinaison.

« D ». La fin de partie : Elle commence à partir de la position apparue après la combinaison et s'achève à l'obtention de la position finale ; le premier mouvement des noirs dans la fin de partie ne doit pas être une prise.

« E ». La position finale : Les pièces noires ont disparues ou sont dans l'impossibilité de se déplacer.

Chaque problème doit contenir obligatoirement les phases « A », « C », et « E ». L'absence des phases « B » et/ou « D » n'est pas un défaut et n'a aucune influence négative sur la qualité du problème et son estimation en compétition.

A l'intérieur du genre Problèmes il existe différents degrés selon l'équilibre du nombre de pièces dans la position initiale :

a) Les miniatures (le nombre maximum de pièces de chaque couleur est de 7).
b) Les petits problèmes (minimum 8 pièces noires ou blanches, maximum 9x9).
c) Les problèmes moyens (minimum 10 pièces noires ou blanches, maximum 12x12).
d) Les grands problèmes (minimum 13 pièces noires ou blanches, maximum 15x15).
e) Les problèmes géants (minimum 16 pièces noires ou blanches, maximum 20x20).
Ces degrés donnent une idée de la longueur de la combinaison. Aucun degré ne doit avoir de préférence par rapport à un autre. Dans les conditions d'une compétition, il peut être indiqué les nombres minimum et maximum de pièces autorisées selon le désir des organisateurs de cette compétition.

1.3. La légalité de la position initiale.

Si dans la position initiale une ou plusieurs pièces blanches sont attaquées, l'auteur doit démontrer comment cette position a été obtenue à partir d'une position dans laquelle aucune pièce noire ou blanche n'est attaquée et où aucune couleur n'a plus de 20 pièces. Il n'est pas nécessaire de prouver l'apparence d'une position initiale jusqu'à remonter à la position de départ (c'est à dire 20x20) si les conditions spéciales d'une compétition ne l'exigent pas. Il est possible de prouver la légalité de la position initiale avec des pions et des dames, sans qu'il soit nécessaire que les coups joués soient les meilleurs tant pour les blancs que pour les noirs. Un dernier mouvement illogique (ou plusieurs) avant de la position initiale n'est pas bon quand il est accompagné par une preuve de la légalité de la position, quoique toute discussion concernant le prétendu caractère logique ou illogique du mouvement noir précédant la position initiale soit une illusion.
Dans n'importe quelle position initiale le dernier mouvement des noirs est une erreur parce que ce dernier mouvement donne aux blancs l'occasion de jouer et de gagner et il n'y a aucune nécessité à prendre cette illusion comme un facteur positif ou négatif s'il y a une attaque noire dans la position initiale. Chaque fois que le dernier mouvement peut être identifié, il implique une attaque qui est parfaitement conforme au but du jeu : gagner.

1.4. La combinaison. Le sacrifice de pièces blanches.

La partie essentielle du genre Problèmes est le jeu combinatoire, qui dépend à son tour essentiellement de l'art du sacrifice. Depuis les règles de G.Gortmans, les notions « d'économie » et de « non-économie », en ce qui concerne le sacrifice des pièces blanches, ont été employées en rapport avec le nombre de pièces blanches offertes lors d'un mouvement. Dans la pratique réelle du problémisme, les sacrifices « non économiques » (le sacrifice de plus d'une pièce sans effet complémentaire) ont toujours été considérés comme un facteur négatif.
Les présentes RI apportent une vue différente sur ce sujet. Dorénavant l'absence d'économie ne sera pas considérée comme un facteur négatif. En même temps, le concept d'économie doit être maintenu parce qu'il joue un rôle important pour le jugement de la qualité d'une prise : le sacrifice « économique » (art. 1.4.1.-1.4.2.) est considéré comme une très bonne particularité du développement du jeu.

1.4.1. Le sacrifice simple et le sacrifice économique.

Le sacrifice d'une pièce blanche est considéré comme un « sacrifice simple ». Un sacrifice menant à la capture de deux pièces par un pion noir, commençant et finissant sur la rangée 36-40 et passant par la rangée de base des blancs 46-50, est aussi considéré comme « un sacrifice simple ». Dans tous les autres cas le sacrifice de deux pièces ou plus menant à une prise de deux pièces dans un mouvement par un pion noir sera considéré comme un « sacrifice économique » si celle ci fait apparaître quelques variantes (voir art. 1.11. à 1.11.2.) ou le sacrifice économique de majorité est présent. Toute autre prise de deux pièces blanches (ou plus) sera considérée comme une « prise non économique ». Si cette prise de plus d'une pièce est exécutée par une dame, le sacrifice des blancs menant à cette prise sera considéré comme économique si le sacrifice économique majoritaire se présente, ou en l'absence de sacrifice économique majoritaire, s'il fait apparaître des variantes thématiques ou non-thématiques (art.1.11.-1.11.1).

1.4.2. La présence de plusieurs directions dans les prises.

Ici il faut distinguer des choix réels et virtuels pour les noirs.
a) Réel : Le noir a plusieurs possibilités admises par les règles du jeu, comme 1x1, 2x2, 3x3, etc… De telles options réelles avec des prises dans deux directions (ou plus) sont considérées comme économiques et cela s'appliquera aussi pour les prises suivantes : 1x3x3, 2x4x4, etc….
b) Virtuel : Le noir n'a aucun choix réel parce que les règles du jeu exigent l'exécution d'un seul mouvement par lequel le nombre maximum de pièces blanches est capturé (règle de la prise majoritaire). Dans ce cas, le sacrifice de majorité est économique s'il y a une différence d'une pièce entre la prise obligatoire et l'autre prise la plus chargée. Exemples : 1x2, 1x3x4, 2x3x4, 2x2x4x5, etc…

1.4.3. Les dispositions des articles 1.4.1. et 1.4.2. s'applique au phase : « combinaison ».

Dans une fin de partie, la notion de « sacrifice non économique » s'applique seulement au niveau des Règles Supérieures (art. 1.17.3).

1.5. La fin de partie.

On distingue deux sortes de position de fin de partie, aucune d'elle n'étant supérieure à l'autre :
a) Position de la fin de partie courte : un mouvement à la fois pour les noirs et pour les blancs jusqu'à la position finale (à part l'exception indiquée dans l'article 1.15.). Exemples : 18/28, D46/D5, 45-D50/D6, D4/15-D36, etc.
b) Jeu dans la fin de partie : plus d'un mouvement à la fois pour les noirs et pour les blancs jusqu'à la position finale.
Il n'y a aucune exigence spéciale pour le développement du jeu dans la position de la fin de partie (et ses transformations durant la solution) dans laquelle les noirs ont une(des) dame(s) ou une dame et un(des) pion(s).
Il y a des exigences spéciales pour le développement du jeu dans la position de la fin de partie (et ses transformations durant la solution) dans laquelle les noirs ont seulement un(des) pion(s) n'appartenant pas à une opposition simple ou une opposition multiple (art. 1.15. à 1.15.4.). Ces exigences sont notées dans les articles 1.5.1. et 1.5.2.

1.5.1. Si les noirs ne sont pas attaqués dans une position de fin de partie (et ses transformations durant la solution), il faut que :

a) Dans une fin de partie où les noirs ont trois pions (ou plus) ayant la possibilité de se déplacer, alors au moins l'un de ces pions devra exécuter plus d'un mouvement avant l'apparition de la position finale. Autrement, le sacrifice de tous ces pions par un, deux, ou trois mouvements consécutifs dans n'importe quel mouvement de la fin de partie ne sera pas considéré comme faisant partie du développement du jeu et ne sera pas admis.

b) Dans une fin de partie où les noirs ont deux pions ayant la possibilité de se déplacer, alors le sacrifice de ces deux pions par deux mouvements consécutifs (ou un seul) ne sera pas considéré comme faisant partie du développement du jeu et ne sera pas admis. [Exception : on admet une fin de partie avec des pièces noires aux cases 5 et 36 et une dame blanche sur l'une de ces cases : 14/19/23/28/32/37/46, si au moins l'une des pièces noires a participé au jeu précédent (voir art. 1.13.1.), dans ce cas le dernier mouvement de la dame blanche avant une telle fin de partie doit être exact].

c) Dans une fin de partie où les noirs n'ont qu'un pion ayant la possibilité de se déplacer, alors le sacrifice de ce pion ne sera pas considéré comme faisant partie du développement du jeu si celui ci a le choix de se sacrifier ou non.

1.5.2. Si des pions noirs (ou l'un d'eux) sont (est) attaqué(s) dans la fin de partie (et ses transformations durant la solution) par une dame blanche (en l'absence de tout autre pièce blanche), il faut que :

a) Dans une fin de partie constituée d'un maximum de trois pions noirs, la solution de cette fin de partie ne contienne aucun dual.

b) Dans une fin de partie constituée avec plus de trois pions noirs, cette fin de partie soit reconnue comme la fin de la variante thématique, la solution jusqu'à l'apparition de la position finale pouvant ne pas être précise si l'exactitude est absente.

1.6. La position finale.

Il y a deux possibilités de voir apparaître la position finale : juste après la combinaison ou après la fin de partie.

1.6.1. La position finale apparue juste après la combinaison.

Cette position finale doit être pure. Cela signifie que :

a) Il y a seulement la présence d'une pièce blanche (pion ou dame) si les noirs sont absents de la position finale.

b) Il y a seulement la présence d'un nombre minimum de pièces blanches nécessaires au gain si les noirs sont bloqués dans la position finale.

1.6.2. La position finale apparue après la fin de partie.

Cette position finale peut être pure, mais il est aussi admis que la pureté soit absente dans cette position finale.

[Exemple de la position de finale apparue après la fin de partie courte : 43-D48/49-D26. Après (31)39/34/30/25, la pureté est absente ; ou du jeu dans la fin de partie : 14-36-41-D46/44-47. Après (19)39(23)33(28/29)22/24, là aussi la pureté est absente. Etc…]

1.7. La solution.

Résoudre le problème, c'est trouver la série gagnante de mouvements pour les blancs. Une position n'est pas considérée comme le produit du problémisme s'il est impossible de trouver le gain ou s'il y a plusieurs voies de gain. Dans un problème, il ne doit y avoir qu'une façon de gagner, celle indiquée par l'auteur.

1.8. La deuxième solution.

C'est une série de mouvements différents de ceux indiqués par l'auteur du problème et conduisant au gain des blancs avant la fin de partie.

1.8.1. La deuxième solution dans la fin de partie.

C'est un mouvement (ou plusieurs) joué dans la fin de partie de la variante thématique de l'auteur et différent de sa solution, ce mouvement mène aussi au gain mais avec une autre position finale.

1.9. Le dual.

Le dual est l'infraction à l'exactitude de la marche des blancs. Le dual ne doit pas mener à une autre fin de partie ou à une autre position finale que celles apparues dans la variante thématique donnée par l'auteur.

Le dual existe seulement au regard de toute marche des blancs. Il y a plusieurs types de duals :

1.9.1. Le mouvement alternatif (la déviation).

a) Cela signifie qu'une pièce blanche peut choisir entre deux directions pendant sa marche, sans faire de prise, tout en gardant la même procédure de gain. Exemple 1 (pour un pion) : les mouvements 38-32 puis 32-28 aboutissent à la même position que 38-33 puis 33-28. Exemple 2 (pour une dame) : les mouvements 3-26 puis 26-48 aboutissent à la même position que 3-25 puis 25-48.

b) Cela signifie que lors d'une prise, une dame blanche peut choisir entre deux directions tout en gardant la même procédure de gain. Exemple 3 : Noirs 13-19-23-26-30-38-42-45 Blancs : 10-14-31-41-44 solution : 4,4x27x25, 40,5 + ou 4,4x31x25,40,5 +.

1.9.2. La liberté de mouvement pour une dame blanche.

C'est un mouvement qui peut être terminé à volonté sur deux ou plusieurs cases d'une diagonale.

1.9.3. L'interversion de mouvements. C'est un changement d'ordre dans l'exécution des mouvements des blancs.

1.9.4. Le prolongement de la solution ne menant pas à une autre position finale différente de celle indiquée par l'auteur. Exemple : D47/D15-46-48 Trait aux noirs : (36), les blancs gagnent par : 41,482(38)42/47+, ou bien par : 4(47)15(36)41,482+

1.9.5. Les différents sacrifices.

Cette notion signifie que les sacrifices de différentes pièces ne changent pas la fin de partis ou la position finale de la variante thématique. [Exemple 1 : Noirs : 10-25-D14/D2-D35-D45, solution : 2-19(46)30,5 + ou 35-19(46)30,5 +. Exemple 2 : Noirs : 2-11-16-43 Blancs : D3-D26-D35, solution : 3-21,8,49 + mais aussi 26-21,8,49 +]

1.10. Le coup du moulin.

Le coup du moulin s'exécute lors d'une prise exacte durant laquelle une pièce effectue un mouvement de rotation. Ce coup peut seulement consister en un mouvement rotatif et dans ce cas il commence et finit sur la même case, mais il peut aussi consister en d'autres mouvements et dans ce cas le mouvement rotatif peut n'être qu'une partie de la prise. [Example 1 : Noirs : 8-9-13-17-28-36-38 Blancs : 24-29-37-40-48 solution :43,31,23,23. Exemple 2 : Noirs : 1-6-24-25-27-34-39 Blancs : 8-17-50, solution : 44,2,2 +. Exemple 3 : Noirs : 11-12-21-22-23-32-33 Blancs : 31-36, solution : 27,27 +. Exemple 4 : Noirs : 11-18-21-29-32-44 D23 Blancs : 10-14 solution : 5,23 +.]

Un coup du moulin inexact exécuté par une dame blanche sera considéré comme un dual (art. 1.9.2.). [Exemple 5 : Noirs : 21-22-23-28-31-32 Blancs : 39-D5, solution : 33,44 ou 50 +.]

1.11. La variante thématique.

La variante thématique (VT) est le développement du jeu avec l'ordre exact des mouvements indiqués par l'auteur, menant de la position initiale à la position finale sans aucune pièce blanche superflue (art. 1.12.), ni de figurant (art. 1.13.), aussi bien dans la fin de partie que dans la position finale si la fin de partie était absente du problème.

C'est le privilège de l'auteur de proposer une variante comme étant pour lui la variante thématique principale (VTP) si le problème en comporte plusieurs. La présence de plusieurs variantes thématiques est souhaitée et contribue à augmenter la qualité d'un problème, particulièrement lors de la combinaison, mais il va de soi que cela ne signifie pas qu'un tel problème aura la préférence sur un problème ne comportant qu'une variante thématique.

L'originalité et le contenu spectaculaire de la combinaison restent les facteurs les plus importants.

Si la VTP choisie par l'auteur s'avère défectueuse mais que d'autres VT présentées par l'auteur s'avèrent conformes aux règles, alors le problème sera considéré comme l'objet du problémisme.

Si le problème comporte plusieurs variantes thématiques, elles doivent être identifiées par des lettres majuscules, les lettres minuscules étant elles employées pour des variantes non-thématiques ou pour une quasi-variante. Les organisateurs d'une compétition peuvent spécifier pour une catégorie un thème obligatoire pour la variante thématique.

1.11.1. La variante non-thématique.

C'est le développement (apparu si les noirs ont un choix réel de mouvement) différent du développement de la variante thématique et menant au gain des blancs sans l'observance de l'exigence de la variante thématique si les noirs ont un choix réel de déplacement. [Exemple : 8-9-10-35-D49/37-42-45-D50, solution : 38(46a)40,5+ a) (41)40,46+ La variante a) est la variante non-thématique].

1.11.2. La quasi-variante.

C'est un développement qui ne change pas le développement de la suite de la variante thématique au cas où deux pièces noires (ou plus) auraient le choix de la prise à effectuer. [Exemple : 17-33-35-38-40-42/24-29-30-D4. Solution : 19(33x13a)49,48 + a) (35x13)4x27x35x48 + Ceci est la quasi-variante].

1.12. La pièce blanche superflue.

C'est une pièce qui n'est pas nécessaire au gain dans la fin de partie de la variante thématique (ou dans la position finale de la variante thématique si la fin de partie est absente). La présence d'une pièce blanche superflue dans la fin de partie de la variante thématique (ou dans la position finale si la fin de partie est absente) n'est pas admise.

1.13. Le figurant.

Un figurant est une pièce noire qui n'a pas participé au développement du jeu du problème (art 1.13.1.), et qui, restée dans la fin de partie (ou la position finale) :

a) Se sacrifie elle-même dans une courte fin de partie [1.5. a)].

b) Ne participe pas au développement du jeu depuis la fin de partie jusqu'à la position finale.

c) Est bloquée dans la position finale.

1.13.1. Pour participer au développement du jeu du problème, on considère qu'une pièce doit exécuter au moins l'une des fonctions suivantes :

a) Se déplacer.

b) Limiter le mouvement d'une pièce noire.

c) Servir à la création d'un mouvement de capture des blancs par sa présence.

d) Participer à la formation de la position initiale (avec ses transformations durant la solution).

e) Former la justification du mouvement précédent des noirs si un blanc est attaqué dans la position initiale.

Les points d) et e) du 1.13.1. sont démontrés par ces deux exemples. Exemple 1 : 6-8-15-18-20-37/11-21-24-27-29, solution : 23,3,271,24+, Exemple 2 : 8-9-18-20-26-30-36/28-37-40-41-42-46, solution : 38,23,34,37 +. Dans la position initiale le pion noir 26 peut être enlevé mais alors il y a nécessité de prouver la légalité de la position initiale. Après la suppression de la pièce noire 26, la légalité est prouvée par la position : 8-9-16-20-30-36/21-22-28-37-40-42-46-47, les mouvements suivants 471(18) nous donnent la position initiale de l'exemple 2, mais une telle situation du point de vue de l'impression esthétique nuit plus que la présence du pion noir 26 dans la position initiale.

1.14. Le semi-figurant.

Un semi-figurant est un pion noir qui n'a pas participé au développement du jeu du problème (art. 1.13.1) avant la fin de partie ou la position finale et qui n'est pas resté dans la fin de partie ou la position finale (ayant été pris par une pièce blanche durant la combinaison). De plus, ce pion peut être enlevé de la position initiale sans infraction à la légalité de celle ci et sans aucun changement dans les mouvements des blancs dans la variante thématique de l'auteur [Exemple 1 : Noirs : 10-32-42 Blancs : 33-39-43-D50, solution : 28,38,5 + dans cet exemple le pion noir 10 n'est pas semi-figurant car il s'avère utile à l'exactitude de la prise de la dame blanche. Exemple 2 : D.de Ruiter, De Problemist, février 1992 . Noirs : 7-8-10-14-19-20-22-24-27-28-29-32-35-36 Blancs : 16-30-31-33-39-40-42-43-44-

45-46-47-48-50, solution : 394, 43, 33, 33, 39, 471, 11, 11x4, 49(41) 37(23) 450, 44, 5 +, dans cet exemple le pion noir 8 peut être enlevé de la position initiale sans infraction à la variante thématique principale de l'auteur, mais après sa suppression les mouvements des blancs sont changés : 394,43,33,33,39,471,11,11x2,etc… + Donc le pion noir 8 n'est pas un semi-figurant].

Néanmoins, un semi-figurant peut être placé dans une position initiale, tout en en conservant la variante thématique, s'il empêche un dual ou une deuxième solution (ou l'apparition de la menace d'un dual ou d'une seconde solution) [Exemple 3 : 3-5-8-11-26-27-33-35/15-23-24-30-36-42-47-50, solution : 10,31,42,2,9,44+, dans cet exemple le pion noir 33 est un semi-figurant placé pour éviter la menace de la deuxième solution par le premier mouvement 427].

La présence d'un semi-figurant dans un problème reste malgré tout indésirable.

1.15. <u>L'opposition simple.</u>

Les présentes RI considèrent l'opposition simple comme une position dans laquelle un pion noir et une pièce blanche (pion ou dame) se retrouvent face à face sur la même ligne : verticale, horizontale ou diagonale. Cette position n'offre aucun mouvement au pion noir si ce n'est son propre sacrifice [Exemples : 24/34, 25/34, 35/34, 38/D48, 36/D47, 36/D37…].

On considère aussi comme une opposition simple, une position dans laquelle deux pions sont en vis à vis dans les positions suivantes : 1/11, 11/21, 21/31, 31/41. 10/20, 20/30, 30/40, malgré ce fait, dans ces positions il y a plus d'un mouvement jusqu'à la position finale.

On ne considère pas comme une opposition simple une position dans laquelle un pion noir et une pièce blanche se retrouvent sur des lignes horizontales ou diagonales différentes (Exemple : 36/D32 n'est pas une opposition simple). De même on ne considère pas comme une opposition simple une position dans laquelle un pion noir et un pion blanc se retrouvent sur plus d'une case les séparant sur les lignes verticales ou diagonales [Exemples : 26/48, 8/28, etc…], de telles positions sont considérées comme étant des positions de fin de partie menant à l'opposition [Exemple : 27/D1, trait au noir, solution : (32)29(37)47].

1.15.1. <u>L'opposition naturelle simple.</u> C'est une opposition impliquant un pion noir ayant participé à une des phases précédentes selon a) b) d) et e) de l'article 1.13.1.

1.15.2. <u>L'opposition artificielle simple.</u>

C'est une opposition dans laquelle un pion noir peut être enlevé du problème sans en altérer la solution. Un tel pion noir est considéré comme figurant même si sa suppression mène à l'apparition d'un dual ou d'une deuxième solution.

En même temps, un pion noir présent dans une opposition artificielle n'est pas considéré comme figurant dans la VT principale s'il participe à une autre variante. [Exemple :B.Shkitkin, « 64 »n°11/1978 :8-10-11-21-28-32-38/19-20-24-30-40-43-47, solution : 194(19A)2,43,38,38 A) (49)5,23,2,38,38 +, le pion noir 28 reste en opposition artificielle de la variante thématique principale mais il participe à l'autre variante et donc ne peut être enlevé].

1.15.3. <u>L'opposition multiple.</u>

L'opposition multiple est une position dans laquelle deux (ou plus) oppositions simples sont présentes. L'opposition multiple est admise seulement dans le cas ou tous les pions noirs présents ont exécuté au moins l'une des fonctions décrites dans l'art. 1.13.1. [Exemple 1: 17-20-26-30-35-39-40/28-31-32-33-37-44-50, solution : 23,317,44,22,45 + Le pion noir 26 est placé pour éviter la pièce blanche superflue 37 et n'a exécuté aucune fonction décrite dans l'article 1.13.1, le pion noir 26 est donc figurant.]

La même exigence se retrouve pour la position de fin de partie menant à l'opposition multiple : tous les pions noirs de la fin de partie doivent avoir exécuté au moins l'une des fonctions décrites dans l'art. 1.13.1. [Exemple 2: 4-7-14-22-23-32-38/16-25-30-40-43-44-45, solution : 20,27,34,27(12)22(9)29(13)23 +, dans la fin de partie de cet exemple, les pions noirs 4 et 7 n'ont exécuté aucun des functions de 1.13.1., ils sont donc figurants. Exemple 3 : D.Bosma, « Het damspel » 01-03-1931 : 6-8-9-15-17-18-22-27-28-36/11-25-26-29-34-37-38-43-44-47, solution: 41,24,32,21,1 puis vient la fin de partie menant à l'opposition multiple (28)29(32) 42(11)21(16) 17(20,37)47 +. Cette position de fin de partie est correcte parce que les pions noirs 6 et 22 sont arrivés dans l'opposition multiple sur les cases 16 et 37 et ont participé à la formation de la construction de la position initiale en correspondant avec l'article 1.13.1.d).]

1.15.4. Tout ce qui est décrit dans les articles 1.15. à 1.15.3. est valable aussi si l'opposition (simple ou multiple) fait partie de la fin de partie, par exemple en se présentant dans la fin de partie simultanément avec d'autres positions (excepté les oppositions simple ou multiple) pouvant être considérées comme des fins de parties indépendantes ou des positions finales [Exemples : D46/D5, 36-41-D46/47, 43-D49/48-D35, etc…], dans ce cas :

a) L'opposition naturelle simple est admise.

b) L'opposition artificielle simple n'est pas admise.

c) L'opposition multiple est admise si elle satisfait les exigences de l'article 1.15.3.

1.16. <u>Les principales définitions techniques décrites dans les articles 1.1. à 1.15.4. s'appliquent aux problèmes avec ou sans dames dans la position initiale.</u>

L'exigence complémentaire et essentielle pour des problèmes avec une ou plusieurs dames dans la position initiale est qu'aucune de ces dames ne puisse être remplacée par un pion.

1.17. <u>Trois niveaux de règles sont définis selon la conformité de la VT et en fonction des particularités techniques décrites dans les articles 1.1. à 1.16. Les Règles de Base (RB), les Règles de Maîtres (RM), les Règles Supérieures (RS).</u>

La qualité technique d'un problème doit être établie en se référant aux RS, elle augmentera avec sa conformité complète aux RS.

Cependant cela ne signifie pas qu'un problème correspondant aux RS sera automatiquement supérieur à un autre qui n'observe pas ses règles.

1.17.1. Les règles de Base.

Un problème satisfait les RB si :

a) La position initiale est légale (art. 1.3.).

b) Dans la position initiale il y a équilibre des forces, ou l'avantage des noirs n'est pas de plus de deux pièces (l'avantage des blancs n'étant quant à lui pas limité).

c) Le problème a une solution (art. 1.7.).

d) La solution de l'auteur est unique (art.1.8.).

e) Il n'y a aucun type de dual (art. 1.9. à 1.9.5.) au premier temps de la solution.

Ainsi, toute position (même vue dans une position de jeu réel) qui correspond aux RB peut être considérée comme un problème.

1.17.2. Les règles de Maître.

Un problème satisfait les RM si le problème a une solution (art. 1.7.) donnée par l'auteur comme étant la variante thématique principale (art. 1.11.) et si elle satisfait les exigences suivantes (si un problème a seulement une VT elle est considérée comme étant la VTP) :

a) La position initiale est légale (art. 1.3.).

b) Dans la position initiale il y a équilibre des forces, ou l'avantage des noirs n'est pas de plus d'une pièce, ou l'avantage des blancs n'est pas de plus de deux pièces. [Il y a exception pour les problèmes géants (art. 1.2.), où les noirs peuvent avoir un avantage de 2 pièces, mais dans ce cas il ne doit y avoir aucun type de dual (art. 1.9. à 1.9.5.) dans la solution].

c) La solution de l'auteur est unique (art.1.8.-1.8.1.).

d) Il n'y a aucun dual, ni dans le jeu d'introduction, ni dans la combinaison (art. 1.2.).

e) Il n'y a aucun dual lors du premier mouvement d'une dame blanche dans la fin de partie de la VT (art. 1.5. à 1.5.3.) si ce premier mouvement est une prise (sauf le dual dans l'opposition naturelle pion noir/dame blanche (1.15.1.) : 32/D42, 33/D43, 38/D48, 39/D49, dans ces cas le dual est admis).

f) Dans le développement de la fin de partie, le dual est absent ou il n'y a au maximum qu'un seul type de dual sauf dans le cas d'une fin de partie avec une seule dame blanche dans la position finale [voir art. 1.5.2. a)], dans ce cas le dual n'est pas admis. L'existence de deux types de dual dans la seule et même VT pour un seul et même mouvement n'est pas permis.

g) Le développement de la fin de partie sans une opposition satisfait les exigences des articles 1.5.1. et 1.5.2. et le développement de la fin de partie avec une opposition satisfait les exigences des articles 1.15. à 1.15.4.

h) Aucune pièce(s) superflue(s) (art. 1.12.), ni aucun figurant (art. 1.13.) ne sont présents.

Si un problème présente plusieurs variantes thématiques, seule la variante thématique principale doit se conformer aux définitions techniques des articles 1.1. à 1.16., dans ce cas tout désaccord d'une autre VT avec les exigences exposées dans les points d) e) f) et g) de cette section ne sera pas un facteur négatif pour cette autre VT et pour le problème dans son ensemble.

Les règlements d'une compétition peuvent rejeter les conditions b) en interdisant n'importe quel avantage dans la position initiale, ou en admettant un avantage d'une seule pièce de n'importe quelle couleur, dans ce cas les points b) ne seront plus valables. Les organisateurs d'une compétition ont le droit d'inclure le point e) des RS (à propos de l'inadmissibilité d'un semi-figurant) comme condition spéciale d'une compétition.

1.17.3. Les Règles Supérieures.

Un problème satisfait les RS si le problème a une solution (art. 1.7.) donnée par l'auteur comme étant la variante thématique principale (art. 1.11.) et si elle satisfait les exigences suivantes (si un problème a seulement une VT elle est considérée comme étant la VTP) :

a) La position initiale est légale (art. 1.3.).

b) Dans la position initiale il y a équilibre des forces, ou l'avantage des noirs ou des blancs n'est pas de plus d'une pièce.

c) La solution de l'auteur est unique (art.1.8.-1.8.1.).

d) Il n'y a aucun type de dual dans la solution (art. 1.9. à 1.9.5.).

e) Il n'y a aucun semi-figurant présent (art. 1.14.).

f) Le développement de la fin de partie (art. 1.2.) satisfait les articles 1.5.1. et 1.5.2.a) et la position finale (art. 1.2.) est pure (possible seulement dans les deux cas écrits dans l'art. 1.6.1. a) et b).

g) Tous les sacrifices des pièces blanches et toutes les prises des noirs sont simples ou économiques (1.4. -1.4.3).

h) Le coup du moulin (art. 1.10.) est absent au regard des mouvements des blancs.

i) L'opposition artificielle est absente (art. 1.15.2.).

j) Aucune pièce(s) superflue(s) (art. 1.12.), ni aucun figurant (art. 1.13.) ne sont présents.

Si un problème présente plusieurs VT, alors seulement la VTP doit se conformer aux définitions techniques décrites dans les articles 1.1. à 1.16., dans ce cas le désaccord d'une autre VT avec les exigences exposées dans les points d) e) f) g) h) et i) de cette section ne constitue pas un facteur négatif pour cette autre VT et pour le problème dans son ensemble. Les règlements d'une compétition peuvent contenir la condition complémentaire d'un équilibre matériel dans la position initiale, dans ce cas le point « b » n'est plus valable.

1.18. Ces règles de composition pour Problèmes ont été formulées par la commission technique de la CPI FMJD :

[S. de Bruijn (Pays-Bas), A.Tavernier (France), S.Yushkevitch (Ukraine, responsable de la commission)].

Janvier 2002 – Juin 2002

PARTIE 2

REGLEMENT POUR LES CONCOURS

2.1. Une compétition de problémisme se matérialise par l'envoi de compositions de jeu de dames. Chaque compétition doit être effectuée selon les règles internationales (RI) à partir du moment où sa publication en est faite dans l'un des médias de la FMJD : la revue « Le monde damiste », « L'almanach FMJD » et le site web sur internet : http://www.fmjd.nl . Pour le genre Problèmes, il est nécessaire d'indiquer dans l'annonce d'une competition, à quel niveau de « Règles de composition pour les problèmes » le problème envoyé doit correspondre.

Un problème recevra « 0 » point s'il n'obéit pas au niveau des RI indiquées dans le règlement d'une compétition, ou si le nombre minimum de pièces blanches est inférieur à 5, ou si le premier mouvement des blancs est une prise et si le développement de son jeu ne correspond pas au genre demandé au cas où la combinaison (art. 1.2) serait absente. Une position recevra aussi « 0 » point si elle est identique (ou presque) avec une position déjà publiée ou ayant pris part à une compétition.

Les points de Maîtres pour les titres internationaux seront attribués en fonction des résultats finaux, dans les compétitions (ou dans la catégorie d'une compétition) où des problèmes correspondant uniquement aux RB ne seront pas admis. Il est toujours possible que dans la catégorie dans laquelle participent des problèmes correspondant aux RM on trouve aussi des problèmes correspondant aux RS. Il est possible également d'organiser un concours (ou la catégorie d'un concours) où des problèmes correspondants aux RS soient strictement admissibles. Les positions faites par plusieurs auteurs ne seront pas acceptées dans une compétition individuelle. Ces positions ne seront admises uniquement que lors d'une compétition par équipes, mais les points de Maîtres ne seront pas attribués pour une telle position.

2.2. Toute position envoyée avec la solution écrite par l'auteur devra être inédite, c'est à dire ne jamais avoir été publiée. Une position ayant déjà pris part auparavant à une compétition n'est pas permise. Il ne sera pas permis non plus la correction d'une position (ou la solution d'une telle position) ayant obtenu « 0 » point lors d'une compétition précédente [exception : une fois tous les quatre ans, la CPI FMJD se donne le droit d'organiser (ou d'accepter) une « rétro compétition » où serait acceptée des positions déjà publiées auparavant ou corrigées parce qu'ayant obtenu « 0 » point lors d'une compétition internationale précédente. Le nombre de positions d'un auteur dans une « rétro compétition » ne peut dépasser les 3 dans chaque genre : Problèmes et Etudes]. Seule la position envoyée par l'auteur via la correspondance postale est acceptée (le courrier électronique ou e-mail n'est pas permis).

2.3. Le jugement de chaque catégorie d'une compétition est effectué par un jury international. Au minimum, les membres du jury ne pourront être que 3 pour un maximum de 7. Si le nombre de jurés est de 4, 5, 6 ou 7, l'évaluation finale de la position envoyée, après suppression des deux notes extrêmes (la plus haute et la plus basse), sera l'évaluation moyenne de toutes les autres évaluations. Si le nombre de jurés n'est que de 3, l'évaluation finale sera effectuée en calculant la moyenne de deux nombres : la note centrale et la moyenne des deux notes extrêmes. Les membres du jury peuvent prendre part à toutes les compétitions dans lesquelles il y a 5, 6 ou 7 jurés, mais ils n'auront pas le droit de noter leurs propres compositions. En aucun cas les membres d'un jury n'auront le droit de participer à un championnat du monde individuel (ou une coupe du monde individuelle aussi bien en Europe, en Asie, en Amérique où dans une région de l'Australie).

Durant le jugement, le jury ne considérera que la solution écrite par l'auteur. Les membres du jury de toutes les compétitions organisées par la CPI (ou qui peuvent être acceptées par la CPI) seront confirmés par la CPI FMJD avant le début d'un jugement.

Les organisateurs d'une compétition doivent fournir les observations reçues concernant les positions de cette compétition à tous les membres du jury. Ils peuvent également nommer « la personne responsable » (en y incluant un membre du jury) qui acceptera les estimations des membres du jury, les remarques envoyées, l'appel d'un participant, etc… Les membres du jury ne doivent pas être informés des noms des auteurs avant que les résultats finaux ne soient connus (il y a exception si un des membres du jury est nommé responsable du jury, il pourra connaître le nom d'un participant ayant fait appel).

2.4. Les résultats provisoires doivent être publiés (y compris dans les médias électroniques). Dans le résultat provisoire ne doit figurer que la place occupée par les positions. Les points obtenus par les positions ne seront annoncés qu'à l'issue du résultat final (à l'exception du cas où une position a été estimée avec « 0 » point, dans ce cas l'information concernant ce « 0 » devra être indiquée dans le résultat provisoire).

Les noms des auteurs ne doivent pas être annoncés avec les résultats provisoires. L'infraction de ce paragraphe signifie automatiquement que le résultat final d'une compétition ne sera pas confirmé par la CPI FMJD en ce qui concerne la récompense des points de Maîtres.

2.5. L'information concernant l'endroit où les résultats provisoires et finaux seront publiés (en y incluant les médias électroniques) devra être indiquée dans l'annonce d'une compétition dans l'une des deux langues légales de la FMJD : français ou anglais et être traduite en russe, (cela signifie aussi la publication de toutes les positions du résultat provisoire, y compris dans les médias électroniques, si cela n'a pas été déjà fait). En l'absence de cette information, chaque participant devra être informé par les organisateurs de la compétition de/des raison(s) de son « 0 » comme estimation concernant sa(ses) position(s) lors des résultats provisoires.

Un participant peut au plus tard un mois après l'annonce des résultats provisoires et au plus tard une semaine après l'annonce des résultats finaux envoyer son appel à l'adresse des organisateurs de cette compétition. L'appel sera seulement considéré si l'auteur pense que le défaut analytique dénoncé par le jury n'est pas correct. Les organisateurs d'une compétition devront informer les membres du jury de tout appel. Les noms des auteurs et les points obtenus par les positions seront annoncés avec l'annonce du résultat final.

2.6. La personne qui enregistre les positions envoyées pour la compétition ne peut pas être un membre du jury. Cette personne devra envoyer toutes les positions reçues, sans les noms des participants, aux membres du jury (ou à la personne nommée « personne responsable ») après leur enregistrement. Toute position envoyée après la date limite de clôture des envois (le cachet de la poste faisant foi) ne sera pas admise. Un seul changement dans une(les) position(s) envoyée(s) avant la date limite est possible. Dans ce cas, le nouvel envoi annule automatiquement le précédent [par exemple, si un participant veut changer une position sur les deux envoyées plus tôt, il devra donner cette nouvelle position dans son nouvel envoi et y ajouter la deuxième qu'il compte garder. Si par contre un participant n'envoie qu'une seule position dans son nouvel envoi, celle ci seulement sera acceptée et non les deux positions envoyées précédemment]. La position envoyée sans la solution, le nom, le prénom et l'adresse du participant ainsi que la solution envoyée sans la position ne seront pas enregistrées.

2.7. La procédure pour l'établissement du résultat final d'une compétition consiste en deux étapes : l'annonce du résultat final et son officialisation. L'annonce du résultat final d'une compétition avec l'annonce des noms d'auteurs et des points obtenus par les positions ne sera pas annoncé avant une période de deux mois suivant l'annonce du résultat provisoire et au plus tard après une période de trois mois suivant cette annonce. Ce terme peut être prolongé dans une situation extrême (par exemple si un nouveau membre du jury est impliqué à la place de celui ayant arrêté son travail ; ou si après l'annonce du résultat provisoire, l'estimation « 0 » point apparaît alors qu'elle n'était pas apparue dans le résultat provisoire, dans ce cas l'auteur doit être informé immédiatement de son « 0 », etc…). Un auteur n'a pas le droit de publier une de ses compositions participant à une compétition avant l'annonce du résultat final, autrement sa composition publiée avant les résultats finaux sera éliminée de la compétition. Un résultat final annoncé peut être changé dans les cas suivants :

a) Si un membre du jury est parent avec un participant.
b) Si deux variations (ou plus) d'une seule et même composition d'un même auteur sont estimées, dans ce cas, la variation ayant eu l'estimation la plus haute est gardée et les autres sont éliminées.
c) Si l'appel de l'auteur pour son estimation « 0 » apparue dans le résultat final est satisfait.
d) Si un participant a ignoré l'article 2.2 des présentes « Règles Internationales ».

Pour tous ces cas, les autres places seront changées en conséquence.

Un résultat final devient officiel après une période de deux semaines suivant son annonce au cas ou une des situations indiquées dans les cas a) b) c) et d) de cet article serait absente. Un résultat final devient officiel après une période d'un mois suivant son annonce si au moins une des situations indiquées dans les cas a) b) c) et d) de cet article était présente. Aucune remarque concernant la qualité des positions ne sera acceptée après l'annonce du résultat final hormis l'appel d'un participant.

2.8. Toutes les positions envoyées doivent être évaluées sur un score de 100,0 points (l'évaluation minimale est de « 0,0 » point, la maximale étant de « 100,0 » points). Chaque membre du jury peut changer son estimation donnée lors du résultat provisoire mais seulement au cas où il serait trouvé plus tard un défaut dans la position ou si celle ci n'était pas complètement originale ou aussi si la protestation d'un auteur était satisfaite.

2.9. La participation à une compétition de la CPI FMJD ou à toute autre compétition acceptée par la CPI FMJD signifie que le participant est en accord avec tous les règlements écrits dans les « Règles Internationales ».

2.10. Tous les règlements particuliers aux compétitions doivent être annoncés. L'annonce d'une compétition doit être publiée (y compris dans les médias électroniques) dans au moins une des deux langues légales de la FMJD : français ou anglais, et être traduite également en russe au même titre qu'une langue officielle.

Il est nécessaire d'indiquer dans l'annonce d'une compétition :

a) L'organisation qui effectue cette compétition.
b) Le nombre de catégories, le genre de la catégorie ainsi que le thème pour chacune d'elle : libre ou imposé.
c) Le nombre de pièces noires et blanches dans la position initiale.
d) Le nombre de position autorisé pour chaque auteur.
e) L'adresse de l'organisation qui effectue la compétition ou de la personne qui enregistre les positions envoyées.
f) La date de clôture pour l'envoi des compositions (cette date limite ne pourra pas être inférieure de 3 mois à partir de la date de l'annonce de la compétition). La date d'envoi sera alors déterminante.
g) Les autres conditions spéciales, selon le désir des organisateurs de la compétition.
h) L'information concernant l'endroit où les résultats (provisoires et finaux) seront placés.

2.11. L'obtention des points de Maîtres dans les compétitions organisées par la CPI FMJD et dans les compétitions acceptées par la CPI FMJD est effectuée en accord avec la réglementation de la CPI FMJD (Partie 2 : « Les Règlements pour l'obtention de Titres Internationaux »). La procédure d'acceptation par la CPI d'une compétition organisée sans la CPI est la suivante :

a) Il doit être présenté la copie du règlement de la compétition et des membres du jury avant le début du jugement.
b) Il doit être présenté les résultats préliminaires et finaux, en y incluant la copie des notes du jury.

La CPI FMJD reconnaît une compétition organisée sans la CPI FMJD si elle ne contredit pas les statuts de la CPI et les « Règles Internationales » de la CPI FMJD. Les organisateurs d'une compétition portent la responsabilité d'observer qu'une compétition corresponde aux présentes « Règles Internationales ».

2.12. Le seul texte français de ces « Règles Internationales » prévaudra au cas où des interprétations différentes apparaîtraient. Des additions et des changements peuvent être insérés dans ces « Règles Internationales » selon les décisions de la CPI FMJD. Ces Règles Internationales ont été confirmées par la CPI FMJD le 03 octobre 2002.

Président de la CPI FMJD S.Yushkevitch
Secrétaire de la CPI FMJD S.de Bruijn