

# CONCOURS DE DÉMOLITIONS

**8239, Phénix 287/11265 (André Bantegnie) :** Vaclav Kotěšovec déclare ce problème C+ après une analyse de 22 jours 11 heures et 33 minutes soit pas loin de 1 950 000 secondes : 5 points pour la patience de Vaclav !

**8358, Phénix 290-291/11394 (Milomir Babić) :** Hans Gruber démolit ce s#11 en dix coups, de la façon suivante (il gagne de ce fait 10 points) : 1. a8=♔! ♚ç6 2. ç8=♚+ ♚d5 3. ♔a1 b6 (trois premiers coups inchangés par rapport à la solution de l'auteur), 4. ♙d4 b×ç5 5. ♗é5 ç×d4 6. ♗g4 d3 7. ♚g6 d2 8. é8=♔, ♚ d1=~ 9. ♗f6+ ♚×d6 10. ♔é6+ d×é6#

**8369, Phénix 290-291/11395 (Bruno Kampmann) :** Vaclav Kotěšovec apporte une précision sur les Equisauteurs : en effet ce problème serait démolit en quinze coups avec un Equisauteur «normal», qui peut être intercepté (la terminologie donne donc : Équisauteur Anglais), alors que le problème est C+ avec un Équisauteur Français (= Non-Stop). Nous essaierons à l'avenir de préciser la catégorie des équisauteurs utilisés dans les problèmes, quand ce sera le cas. 5 points pour V.K. pour sa perspicacité !

**8386, Phénix 290-291/11397 (Jorma Pitkanen) :** Hans Gruber et Vaclav Kotěšovec déclarent ce problème C+ (V.K. prouve même sa recherche en envoyant une photo d'Alybadix !) ; 5 points chacun.

**8387, Phénix 290-291/11397 (Sébastien Luce) :** Vaclav Kotěšovec déclare ce problème C+ (encore avec l'aide d'Alybadix) ; 5 points.

**8388, Phénix 290-291/11397 (Sébastien Luce) :** Hans Gruber n'est pas en reste et trouve plusieurs défauts à ce joli problème : le dernier coup est dualistique : 17. ♙h2= marche aussi ! On peut même démolir en seize coups : Après 15. ♙×g3, on n'est pas obligé de jouer 16. ♚a7, mais tout de suite 16. ♙h2= et c'est pat ! Une interversion est également possible : 15. ♙×g3, et 16. ♙×h3(♙a7) 17. ♚×a7=! Dix points mérités pour Hans !

	phénix 296-297	phénix n-1	Total
Václav KOTĚŠOVEC	20	2★13	2★33
Hans GRUBER	25	0	25

Gerald Ettl, Olivier Schmitt, Dejan Babić, Wilfried Neef et Ivan Bryukhanov restent à 10 points.