

CONCOURS FEERIQUE – 42EME RIFACE CHARENTON-LE-PONT (PARIS) 2021

par Jérôme AUCLAIR

Pour cette année, j'ai repris mon ancienne habitude de tester mes inventions féeriques en demandant d'utiliser un sceptre blanc ou un sceptre noir. Ce faisant je proposais un thème non vérifiable par ordinateur, ce qui a inévitablement limité le nombre d'entrées, et ce d'autant plus que l'utilisation de cette nouvelle pièce est un peu déroutante.

Cette nouvelle pièce est issue d'un article en cours d'écriture, ce qui explique que sans m'en rendre compte, j'ai mélangé deux types différents de sceptre dans l'énoncé initial de ce concours.

Les entrées reçues et les discussions avec les participants de la RIFACE m'ont montré que le sceptre semble majoritairement et/ou naturellement perçu comme une pièce, ce qui se traduit par le fait qu'un sceptre seul sur sa case est menacé par un pion adverse uniquement si ce pion peut capturer ce sceptre (et que, par exemple, il pourrait servir de sautoir à une sauterelle).

Mais, mon intention initiale était bien de présenter un sceptre immatériel que le camp adverse menace en jouant sur la case du sceptre, sans tenir compte de la présence du sceptre. C'est alors l'inverse du paragraphe précédent et un pion adverse menace un tel sceptre seul sur sa case, uniquement s'il peut avancer sur la case qu'il « occupe ».

Pour ce 2^{ème} type de sceptre, je retiens la dénomination que m'a suggérée James Quah et je le qualifie de « sceptre sans masse ».

Définition du sceptre et du sceptre sans masse :

Le **sceptre** est la matérialisation de la condition royale. Au début de la partie, il est porté par le roi. Ensuite, celui-ci peut, soit le conserver, soit l'abandonner sur la case qu'il occupait avant son coup. Dans ce dernier cas, une autre pièce peut ramasser le sceptre en jouant sur la case où il a été abandonné, puis à son tour le conserver ou l'abandonner.

La « prise » du roi, du mat classique, est remplacée par la « prise » du sceptre, que celui soit en possession d'une pièce ou abandonné sur une case (où il est alors considéré comme une pièce adverse).

Le **sceptre sans masse** (massless scepter) est un marqueur de la condition royale. Comme ce n'est pas une pièce, lorsqu'il est seul sur une case, cette case peut être traversée par une pièce de son camp et il n'est menacé par une pièce adverse et en particulier par un pion adverse que si la case qu'il « occupe » est atteignable par un déplacement de cette pièce adverse (et donc pas par l'équivalent d'une prise).

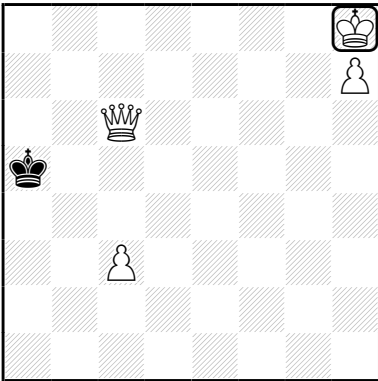
Toutes les entrées de concours utilisent des **sceptres**.

J'ai reçu pour ce concours 5 entrées de la part de (par ordre alphabétique) : Alain BROBECKER, Michel CAILLAUD, Jacques DUPIN, Bruno KAMPMANN, Maryan KERHUEL et Luis Miguel MARTIN (seule entrée venant de l'extérieur).

Les 5 problèmes reçus se répartissaient en : 2 inverses de série (ss21# et ss#5), 1 direct de série (sd10#), 1 direct (1#) et un retro.

J'ai finalement décerné 1 mention d'honneur, 2 recommandés et 1 citation.

Michel CAILLAUD
T.T. RIFACE 2021
Mention d'Honneur



ss#5 (4+1)

2 solutions

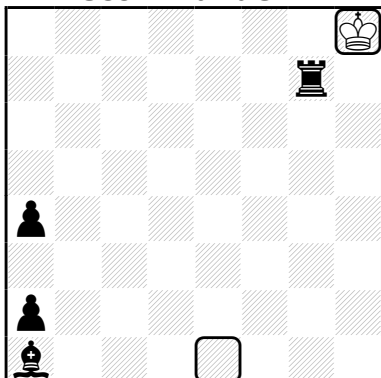
☐=Sceptre

Le Roi noir est bloqué. Dans chaque solution le pion promu en T, puis en F dépose le sceptre à portée du Roi noir en faisant en même temps écran à la Dame blanche pour permettre au Roi noir d'atteindre la case de mat.

Deux sous-promotions en Wengsteiner avec des solutions parfaitement homogènes en échec diagonal-orthogonal. Un petit bijou.

- 1.Rg7(=Sc. h8) 2.h8=T+Sc. 3.T+Sc. b8 4.T+Sc. b3! 5.Tb5+(=Sc. b3) Ra4‡
 1.Rg8(=Sc. h8) 2.h8=F+Sc. 3.F+Sc. d4 4.F+Sc. a7! 5.Fb6+(=Sc. a7) Ra6‡

Luis Miguel MARTIN
T.T. RIFACE 2021
1^{er} Recommandé



ss±21 (1+4)

Sceptre blanc en h8

Sceptre NOIR en é1

□=Sceptre

Il faut amener le Sceptre blanc en b2 et forcer ensuite le coup matant a3#.

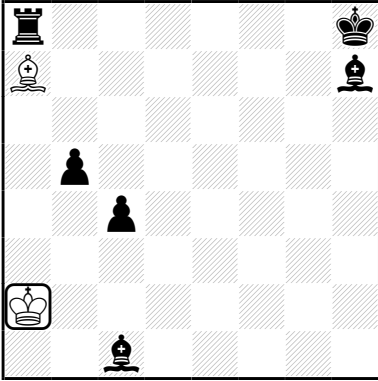
Pour pouvoir descendre le Sceptre en a2, il faut d'abord se débarrasser du FNa1. Le Roi blanc abandonne le sceptre en h8, descend chercher le FNa1 en laissant le sceptre à l'abri du fou derrière lui, puis remonte chercher le sceptre (1^{er} switchback du roi) et redescend en a1 en ramenant le sceptre et en le laissant en b2 en passant (2^{ème} switchback du roi).

Bien sûr la longueur de 21 coups est un peu artificielle, puisque la partie significative de la solution obtenue en mettant le Roi+Sceptre blanc en d4, la Tour noire en b2 et le Sceptre noir, par exemple en h8) ne dure que 6 coups, mais c'est un problème bien démonstratif et agréable à montrer.

1. R_xg7 (=Sc. h8) 2. R_f6 3. R_e5 4. R_d4 5. R_ç3 6. R_b2 7. R_xa1 8. R_b2 9. R_ç3 10. R_d4 11. R_e5 12. R_f6 13. R_g7 14. R_h8 (=R+sc.) 15. R+Sc. g7 16. R+Sc. f6 17. R+Sc. é5 18. R+Sc. d4 19. R+Sc. ç3 20. R+Sc. b2 21. R_a1 (=Sc. b2) a3#

Si on remplaçait le pion noir a4 par un Pion+Sceptre, il y aurait un dual sur le coup matant, puisque les noirs pourraient jouer aussi bien 21. P+Sc. a3# que 21. P_a3 (=Sc. a4)#

**Jacques DUPIN
Maryan KERHUEL
Bruno KAMPMANN
T.T. RIFACE 2021
2^{ème} Recommandé**



sd±10 (2+6)
□=Sceptre

Dans ce problème, nous avons à nouveau un Roi+Sceptre blanc, mais cette fois, c'est le Roi noir (orthodoxe) qui doit être maté.

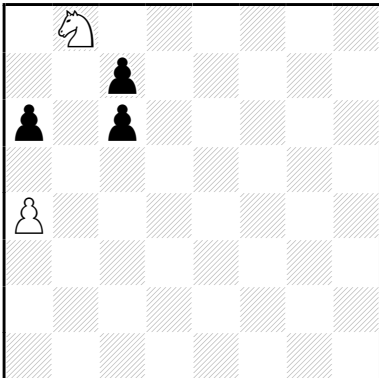
Pour cela, il suffit de bloquer le Roi noir en amenant le Roi blanc en f7, puis de faire échec avec le Fa7. Cela ne semble nécessiter que 6 coups, mais le Roi blanc ne peut pas laisser le sceptre en a2, sinon le Fou blanc est cloué par la Tour noire. Le Roi blanc ne peut pas non plus amener directement le sceptre avec lui en b3, puisqu'il le mettrait en situation de prise par le pion noir ç4.

D'où la petite manœuvre préparatoire qui ressemble énormément à celle du 1^{er} recommandé, mais qui est moins limpide. Le Pion noir b5 sert à empêcher le Roi blanc d'emmener le sceptre plus loin que b3.

1. Rb3(=Sc. a2) 2. Rxç4 3. Rb3 4. Ra2(=R+Sc.) 5. R+Sc. b3 6. Rç4(=Sc. b3) 7. Rd5 8. Ré6 9. Rf7 10. Fd4#

Un problème bien démonstratif.

Alain BROBECKER
Jacques DUPIN
T.T. RIFACE 2021
Citation



#1
Sceptres (2+3)
Les sceptres sont sur des cases occupées

Ce problème comporte un « essai » amusant, puisque Alain Brobecker a d'abord essayé de me soumettre une première entrée en analyse rétrograde dont l'énoncé était « *Placer les 16 pièces noires et le spectre noir séparé pour obtenir une position légale sans qu'aucune pièce d'une couleur n'en attaque une autre* ». J'ai bien sûr réfuté cet essai en lui indiquant que ce problème ne respectait pas la liste des stipulations acceptées.

Du coup, il a ensuite construit ce mat en 1, mais en ne renonçant pas à faire un petit problème d'analyse rétrograde.

J'ai conservé cette amusette dans mon jugement, car il montre que le sceptre peut amener des éléments intéressants en analyse rétrograde. La « citation » est parfaitement adaptée comme récompense.

Comme nous sommes en analyse rétrograde, on part du principe qu'au départ de la partie, les sceptres étaient sur les rois.

Le sceptre noir ne peut pas être en c7 car ce pion noir n'a pas joué.

Le pion noir c6 est arrivé sur cette case en prenant une pièce blanche en c6 par b7xc6 ou d7xc6. Comme il n'est pas possible d'avoir un sceptre noir sur la même case qu'une pièce blanche. Pour que le sceptre noir soit en c6, il aurait fallu qu'il soit déjà sur le pion noir b7 ou d7, ce qui comme pour le pion noir c7 n'est pas possible.

Donc le sceptre noir est en a6.

Par conséquent les noirs sont en échec par le Cavalier blanc b8 et c'est aux noirs de jouer.

Et, après 0... a5 on a 1. Cxc6#

On note qu'on ne sait pas qui, du Cavalier blanc b8 ou du pion blanc a4 est porteur du sceptre blanc.