

GENNEVILLIERS 2023

par Laurent Riguet

Ont donc participé à cette 44^{ème} RIFACE : Jérôme Auclair, Alain Brobecker, Michel Caillaud, Sven Charmeteau, Richard Dobias (Slovaquie), Jacques Dupin, Axel Gilbert, Maryan Kerhuel, Kevinas Kuznecovas (Lituanie), Thierry Le Gleuher, Jean-Marc Loustau, Hugues Mauffrey, Arvydas Mockus (Lituanie), Abdelaziz Onkoud (France-Maroc), Éric Pichouron, Laurent Riguet, Andrei Selivanov (Russie) et Pascal Wassong. Soit dix-huit problémistes de quatre nationalités différentes. Cela fait deux de moins que l'an dernier et la performance pour cette participation est malgré tout intéressante. Huit participants de l'an dernier ne sont pas venus en 2023 (Garen Yacoubian, Christine Bays, Gérard Doukhan, Clément Besneville, Benjamin Defromont, Etienne Dupuis, Bruno Kampmann, Mouloud Toumert) ; ces défections sont presque remplacées par des solutionnistes qui ont participé à la Coupe du Monde : Richard Dobias, Kevinas Kuznecovas, Arvydas Mockus et Andrei Selivanov (il faut ajouter Jean-Marc Loustau et Hugues Mauffrey, non participants l'an dernier). Ces quatre solutionnistes expérimentés ont d'ailleurs trustés les six premières places du championnat (avec Michel Caillaud et Abdelaziz Onkoud). On peut raisonnablement penser que les absents de 2023 s'ajouteront avec les présents de 2023 !

(■ Laurent Riguet)



De gauche à droite : Andrei Selivanov, Laurent Riguet, Jérôme Auclair, Sven Charmeteau, Alain Brobecker, Jean-Marc Loustau, Jacques Dupin, Michel Caillaud, Thierry Le Gleuher, Hugues Mauffrey, Pascal Wassong (caché !), Axel Gilbert, Éric Pichouron, Kevinas Kuznecovas, Arvydas Mockus et Abdelaziz Onkoud.

Section problèmes aidés

Dans un mat aidé en 2 ou 3 coups la même pièce noire réalise un auto-blocage « proche » dans une solution (elle joue sur une case adjacente au Roi noir) et un auto-blocage « lointain » dans une autre (elle joue sur une case qui n'est pas adjacente au Roi noir).

La pureté de but des coups autobloquants n'est pas exigée, mais est recommandée. À défaut, les effets des coups thématiques autres qu'un auto-blocage doivent être homogènes (voir exemple ci-contre).
Jumeaux autorisés, pas d'éléments féériques.

Juges : Maryan Kerhuel et Michel Caillaud

Nous avons reçu 20 problèmes dans ce concours, dont deux non thématiques, d'un contenu varié. Une douzaine d'entre eux, tous fort intéressants, ont été retenus dans le palmarès. Chacun de nous deux a noté indépendamment les problèmes et le classement résulte de la moyenne des notes, sachant que les écarts importants (très peu nombreux) ont été d'abord réduits après concertation. Les problèmes ayant la même note finale sont ex æquo.

Premier Prix : Michal Dragoun (5)

Le problème double le thème d'une façon très homogène, avec deux pièces thématiques, en quatre solutions comportant chacune un seul blocage de case de fuite. Elles peuvent être regroupées en deux paires de solutions, une paire pour les blocages proches, une paire pour les blocages lointains, ce qui confère au problème la structure d'un HOTF (Helpmate of the Future).

Mais un lien inhabituel existe entre elles, à savoir l'exécution des mêmes coups blancs A et B à deux places différentes si on considère chacune des deux paires, lesquelles développent des effets thématiques décalés, tout en n'étant pas dissemblables.

La construction est légère et élégante.

1. ♔f5 ♖d3 2. ♜b7+ ♘×b7# **A**

1. ♔g6 ♘b7+ **A** 2. ♔f5 ♖b5#

1. ♜f3 ♘é6 2. ♔b4+ ♖×b4# **B**

1. ♜f2 ♖b4+ **B** 2. ♔f3 ♘×g4#

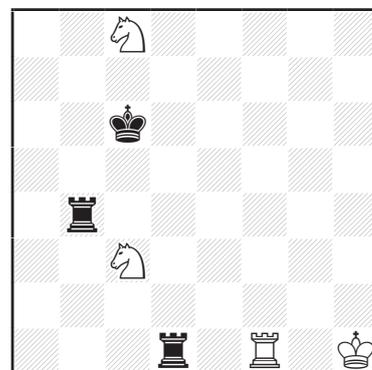
Deuxième Prix : Alexandre Semenenko (14)

Le seul problème présentant six autoblocages grâce à trois pièces thématiques dont les paires d'autoblocage proche/lointain interviennent cycliquement ! Mats modèles.

On peut parler de task, thématiquement parlant. Belle homogénéité des solutions, qui fait oublier le fait que le coup 3. ♔é5 dans b) est aussi une interception. Sur ce sujet, il s'avère que la remarque sur la pureté de but contenue dans l'énoncé du thème paraît, à l'expérience, trop stricte. Par ailleurs, les pièces thématiques sont déjà autobloquantes au départ, et jouent sur de nouvelles cases où elles autobloquent aussi. Ce mouvement a lieu dans chaque solution, et peut être considéré comme un facteur d'homogénéité supplémentaire, ou

D. Grinchenko

Chorno-bili stezhini 2007



h#2 2.1.1.1. (4+3) C+

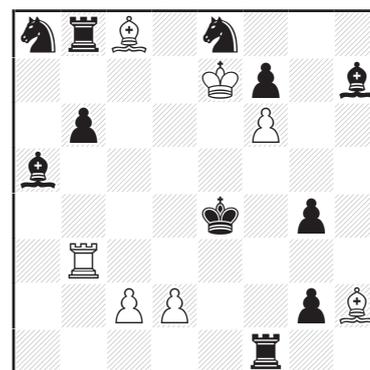
1. ♜dd4 ♖f7 2. ♔ç5 ♖ç7#

1. ♜d7 ♖f4 2. ♜bb7 ♖ç4#

M. Dragoun

Gennevilliers 2023

1° Prix

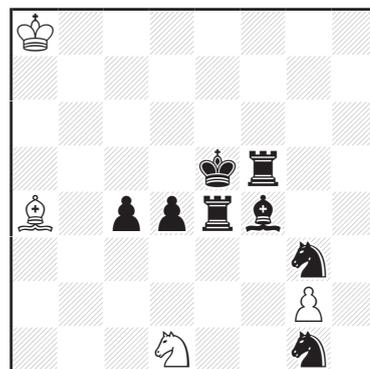


h#2 4.1.1.1. (7+11) C+

A. Semenenko

Gennevilliers 2023

2° Prix



h#3 (4+8) C+

b) ♘g2→h5

c) ♘g2→d3

comme un défaut du point de vue esthétique, suivant les goûts personnels. Par ailleurs les jeux des deux camps sont quasiment indépendants l'un de l'autre, or l'absence d'interplay (concept cher à Chris Feather) donne aux problèmes Aidés un aspect un peu mécanique.

- a) 1. ♖é3 ♘d7 2. ♔é4 ♘é6 3. ♖é5 ♘f2#
 b) 1. ♖g5 ♘ç3 2. ♔f5 ♘d5 3. ♘é5 ♘d7#
 c) 1. ♘g5 ♘é3 2. ♔f4 ♘d1 3. ♖éé5 ♘g2#

Troisième Prix : Vladislav Nefyodov (11)

Les blocages proches interviennent dans la première solution, et les blocages lointains dans la seconde.

Les pièces thématiques s'interfèrent réciproquement de belle façon (mats modèles) et échangent en quelque sorte leurs fonctions.

1. ♖b3 ♘b5 2. ♖f6 ♘b4 3. ♘é6 ♘d6#
 1. ♖f3 ♘é3 2. ♘g4 ♘d4+ 3. ♔f4 ♘é2#

Quatrième Prix : Jorge Lois et Jorge Kapros (4)

Une présentation très spirituelle du thème : la case de l'autoblocage lointain est la même que celle de l'autoblocage proche ! Les auteurs obtiennent ce résultat grâce à une manœuvre péricritique du Fou ç4 contournant le Roi é6 dans la première solution, et un Klasinc ♘ç4/♔é6 dans la deuxième. S'y ajoutent deux élégants effets antidual, lorsque le Cavalier blanc joue en évitant d'intercepter le Fou noir dans la première solution, et de bloquer le Fou blanc dans la deuxième. Nous avons reçu un problème pour comparaison (voir Annexe 1). Le jeu noir des deux premières solutions est effectivement similaire à celui du 4, ce qui entache l'originalité, mais le jeu blanc est constitué de seulement trois coups blancs avec une seule position de mat. Le 4, avec six coups blancs différents et des mats distincts avec deux antiduals nous apparaît un problème nettement supérieur et nous décidons de lui conserver son Prix.

1. ♘b5 ♘g4 (1... ♘d7?), 2. ♘é8 ♘a6 3. ♘f7 ♘ç8#
 1. ♔é5 ♘b5 2. ♘f7 ♘d7+ (2... ♘g4+?), 3. ♔é6 ♘g4#

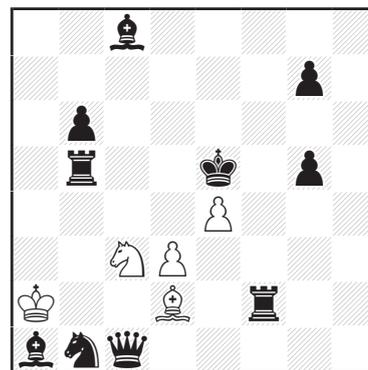
Première-Deuxième Mention d'honneur : Hiroaki Maeshima (10)

Une seule pièce thématique ici, le Pion g2, mais ses deux sous-promotions conduisent à des solutions homogènes, avec non seulement des interceptions en sus des autoblocages thématiques au 2ème coup noir, mais aussi une belle similitude impliquant les cases d'arrivée de chacun des coups blancs ou noirs : ces cases sont situées sur la même rangée lorsqu'on apparie les coups deux par deux selon leur place dans chacune des deux solutions (thème du tournoi Onkoud-50). Le Cavalier blanc effectue tous les coups blancs et les mats sont modèles.

Cette œuvre aurait eu un prix si l'interplay (voir la définition de ce terme à propos du Deuxième Prix) n'était présent seulement par le fait que le Cavalier blanc relâche la case sur laquelle joue le Roi noir.

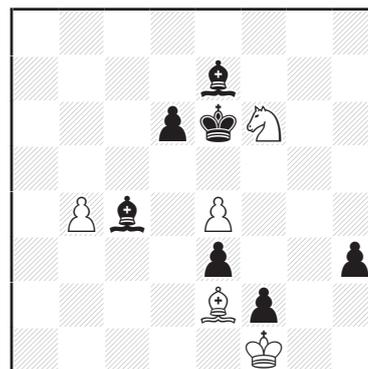
1. g1=♖ ♘×é4 2. ♖g4 ♘f6 3. ♔g3 ♘h5#
 1. g1=♘ ♘ç4 2. ♘d4 ♘b6 3. ♔é3 ♘d5#

V. Nefyodov Gennevilliers 2023 3° Prix



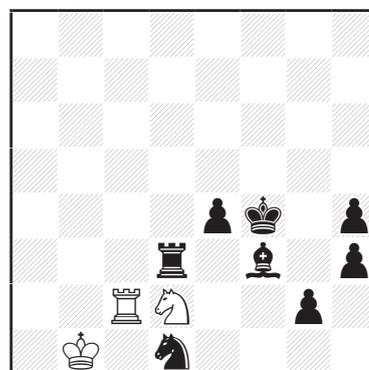
h#3 2.1.1.1.1. (5+10) C+

J. Lois & J. Kapros Gennevilliers 2023 4° Prix



h#3 2.1.1.1.1. (5+7) C+

H. Maeshima Gennevilliers 2023 1°-2° Mention d'Honneur

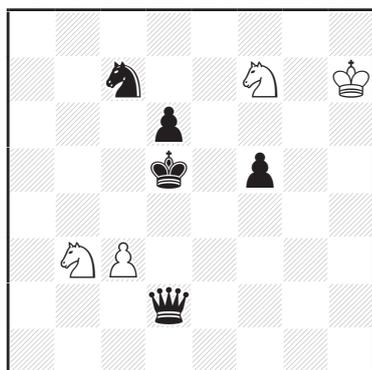


h#3 2.1.1.1.1. (3+8) C+

V. Semenenko

Gennevilliers 2023

1°-2° Mention d'Honneur

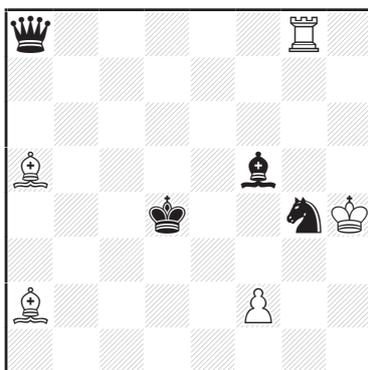


h#3 2.1.1.1.1.1. (4+5) C+

P. Tritten

Gennevilliers 2023

3° Mention d'Honneur

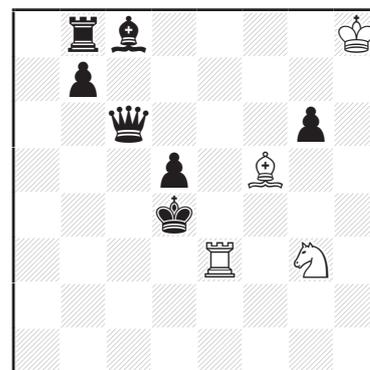


h#2 4.1.1.1. (5+4) C+

M. Kolesnik

Gennevilliers 2023

4° Mention d'Honneur



h#3 2.1.1.1.1.1. (4+7) C+

Première-Deuxième Mention d'Honneur : Valery Semenenko (16)

Utilisant chacune deux pièces thématiques, les deux très élégantes solutions se terminent par deux coups noirs d'autoblocage proche joués sur la même case d5, et deux coups blancs matants joués sur la même case d7.

1. ♔f4 ♘g5 2. ♕é5 ♘ç5 3. ♞d5 ♘d7#

1. ♞b5 ♘a5 2. ♕ç5 ♘é5 3. ♔d5 ♘d7#

Troisième Mention d'Honneur : Pierre Tritten (6)

Réalisation très économique d'un doublement du thème, chacune des quatre solutions comportant un autoblocage thématique par une des deux pièces noires. Répétition du coup 1... ♖(×)g4.

1. ♞é5 ♖g3 2. ♙é4 ♙b6#

1. ♞f6 ♖g4+ 2. ♕é5 ♙ç7#

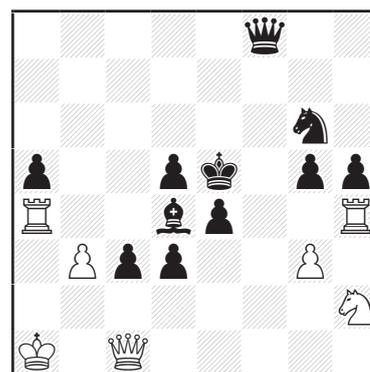
1. ♙ç2 ♖×g4+ 2. ♕d3 ♙ç4#

1. ♙d3 ♖ç8 2. ♔é4 ♙ç3#

R. Krätschmer

Gennevilliers 2023

1°-2° Recommandé



h#2 2.1.1.1. (7+11) C+

Quatrième Mention d'honneur : Mikola Kolesnik (13)

Une seule pièce thématique, la Dame noire. Formation d'une batterie réciproque ♖-♙ dans la paire de solutions, et intéressant switchback de la pièce avant de la batterie quand elle mate.

1. ♔d6 ♙é4 2. ♕é5 ♙g7 3. ♕é6 ♙f5#

1. ♕ç4 ♖é4+ 2. ♕d3 ♘f1 3. d4 ♖é3#

Premier-Deuxième Recommandé : Ralf Krätschmer (8)

Une seule pièce thématique, la Dame noire. L'auteur enrichit le thème imposé en y adjoignant deux sacrifices de Tours et des mats de clouage.

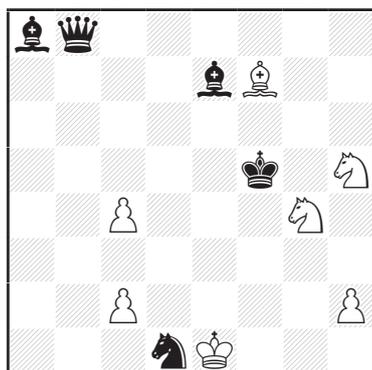
1. ♕f5 ♖×é4+ 2. ♕×é4 ♕é1#

1. ♕ç5 ♖×d4 2. ♕×d4 ♘f3#

Premier-Deuxième Recommandé : Jorma Paavilainen (17)

Une façon originale de doubler le thème avec trois solutions : les mats lointains sont présentés dans les deux premières solutions, et les deux mats proches sont regroupés dans la troisième. Mats modèles.

J. Paavilainen
Gennevilliers 2023
1°-2° Recommandé



h#2 3.1.1.1. (7+5) C+

(Paavilainen)

1. ♔d6 ♕é8 2. ♔é6 ♘g7#
1. ♕f3 ♘3 2. ♔é4 ♕g6#
1. ♕é4 h4 2. ♔é5 ♘h6#

Troisième-Quatrième Recommandé : Vitaly Medintsev (2)

Thème Zilahi comme dans le problème exemple de M. Kolesnik et R. Zalokotsky (Blancs : ♔ç7 ♖é4 ♕a2 ♘f3 ; Noirs : ♔f5 ♖f6 ♕h5 ♗é5é6 ; h#2 2.1.1.1. : 1. ♕g4 ♖f4+ 2. é×f4 ♕b1# et 1. ♕f7 ♕×é6+ 2. ♔×é6 ♖×é5#), ce dernier comportant deux sacrifices actifs de pièce blanche. Ici les sacrifices sont passifs. Mats modèles. On note l'échange de fonctions entre les deux Cavaliers blancs.

1. ♔×f3 ♘f2+ 2. ♔f4 ♕d6#
1. ♔×ç5 ♘b4 2. ♔d4 ♖f4#

Troisième-Quatrième Recommandé : Emmanuel Navon et Menachem Witztum (18)

Comme dans le Troisième Prix, les blocages proches interviennent dans une solution, et les blocages lointains dans une autre. À chaque fois, le Cavalier noir protège le Roi blanc de l'échec. Les mats ont lieu sur la même case.

1. ♗é5 ♕d2 2. ♗ç4 ♖h3 3. ♔d5 ♕ç3#
1. ♗d2 ♖ç7 2. ♔é2 ♕g7+ 3. ♔d3 ♖ç3#

Annexe (Khupchenko & Shevchenko) :

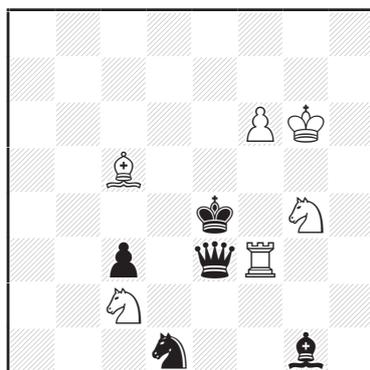
1. ♕ç1 ♖ç8 2. ♕g5 ♕é8 3. ♕é7 ♖ç6#
1. ♔ç7 ♕é8 2. ♕é7 ♖ç8+ 3. ♔d6 ♖ç6#
1. g5 ♕é3 2. ♔é5 ♖×f8 3. ♕d6 ♖f5#

Section problèmes féeriques

Thème : composer un problème (direct, aidé, inverse, réflexe, aidé-inverse ou aidé-réciproque) se terminant par un mat ou un pat, et utilisant la condition **Bicaptures Rex Exclusiv**. Aucune autre condition féerique ou pièce féerique n'est autorisée. **Juge : Jérôme Auclair**

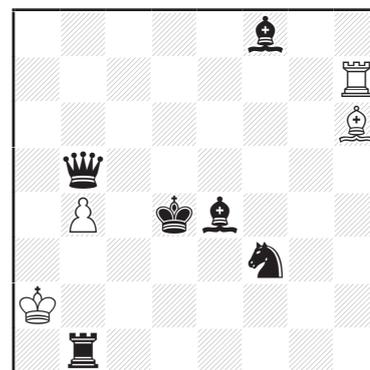
Échecs **Bicaptures Rex Exclusiv** : Toute pièce peut capturer aussi bien les pièces de son propre camp (sauf le Roi) que celles du camp adverse.

V. Medintsev
Gennevilliers 2023
3°-4° Recommandé



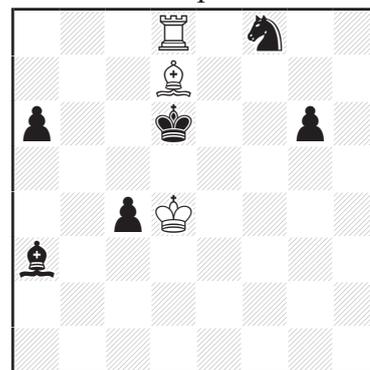
h#2 2.1.1.1. (6+5) C+

E. Navon & M. Witztum
Gennevilliers 2023
3°-4° Recommandé



h#3 2.1.1.1.1. (4+6) C+

**Annexe - V. Khupchenko
& V. Shevchenko**
Chess Leopoldis 2009



h#3 3.1.1.1.1. (3+6) C+

Exemple 1 (Bakcsi) :

1. ♖×g3! blocus

1... ♔×ç7(♔×é5, ♕×ç5, ♔×é7) 2.a×b8=♚(♗×ç4, ♘×é4, ♘×f5)#

Tous les coups blancs et noirs sont spécifiques. Clé ampliative et étoile du Roi noir.

Exemple 2 (Frolkin & Lyubashevsky) :

1.f×g1=♙ d8=♘ 2. ♙×ç5 ♘b7#

1.f1=♚ d×é8=♚ 2. ♚×f5 ♚é7#

Les Noirs doivent capturer la pièce noire qui contrôle la case de mat. Écho Diagonal/Orthogonal et Allumwandlung bicolore.

Pour le concours féerique de cette année, j'ai choisi la condition Bicaptures Rex Exclusiv qui a été peu traitée, puisque dans WinChloe il n'y a que onze problèmes utilisant cette condition (deux études, trois rétros, quatre deux-coups et deux aidés en deux coups).

Je n'ai finalement reçu que quatre entrées, de la part d'Axel Gilbert (seule entrée sur place), Sébastien Luce, Mario Parrinello et Manfred Rittirsch et je remercie vivement les participants, puisque ce faible nombre d'entrée semble montrer que cette condition est certes intéressante mais difficile à utiliser. Les quatre problèmes reçus se répartissaient en : deux aidés inverses (hs#3 et hs#5), deux-coups et un aidé (h#3,5). J'ai conservé les quatre problèmes et décerné un Prix, une Mention d'Honneur et deux Recommandés

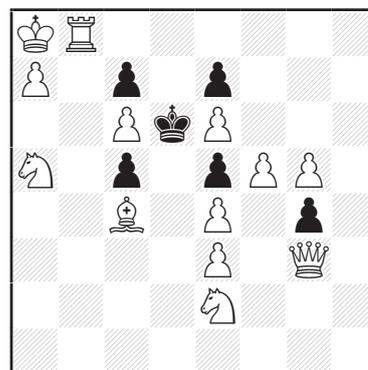
Prix : Mario Parrinello (F03)

Ce problème est limpide, aussi agréable à résoudre qu'à simplement regarder et il m'a complètement fait oublier ma relative aversion vis-à-vis des aidés inverses. La position de départ y contribue grandement avec ce Roi blanc complètement isolé, alors que les Blancs vont devoir contraindre, au dernier coup, les Noirs à le mater. Le Roi blanc n'a pas besoin de bouger et c'est la Dame noire qui va venir en é3, le Pion noir b3 contrôlant déjà la case ç2. Comme cela prend deux coups, il ne reste pour les Noirs qu'un coup pour mater et cela sera donc 3... ♚d5# et 3... ♙g4#, cases sur lesquelles le Cavalier blanc peut donner échec au Roi noir. Comme ces cases d5 et g4 sont également contrôlées par l'autre pièce noire et par un Pion blanc bloqué, il va falloir que sur son chemin pour se rendre en é3, la Dame noire prenne la pièce noire non matante et que de son côté le Cavalier blanc fasse disparaître le Pion blanc avant de donner échec, ce qu'il fait en le prenant puis en réalisant un switchback. On peut bien sûr regretter, d'une part, qu'il n'y ait pas d'interaction entre les coups blancs et les coups noirs et, d'autre part, la présentation sous forme de jumeaux avec un long déplacement du Cavalier Blanc. Mais, nous sommes dans un concours de composition rapide et ce problème est remarquablement construit avec un bel écho diagonal-orthogonal. Toutes les prises sont « bicaptures » et il présente la condition avec une clarté remarquable.

a) 1. ♘×ç4 ♚×é6 2. ♘b6 ♚é3 3. ♘d5+ ♚×d5#

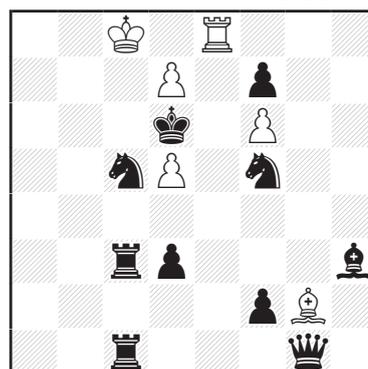
b) 1. ♘×h3 ♚×g5 2. ♘f2 ♚é3 3. ♘g4+ ♙×g4#

Exemple 1 - G. Bakcsi T.T. Magyar Sakkélet 1971 2° Prix



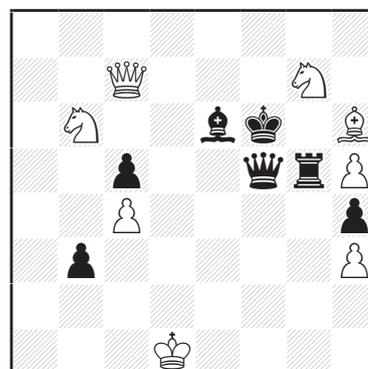
#2 (13+6) C+
Bicaptures Rex Exclusiv

Exemple 2 - A. Frolkin & L. Lyubashevsky The Problemist 1988



h#2 2.1.1.1. (6+10) C+
Bicaptures Rex Exclusiv

M. Parrinello Gennevilliers 2023 Prix



hs#3 (8+7) C+
b) ♘b6→f2
Bicaptures Rex Exclusiv

Mention d'Honneur : Manfred Rittirsch (F02)

Le problème n'a pas pu être vérifié complètement avec WinChloe, mais il est C+ pour les quatre derniers coups.

1. ♖×ç2 ♙×f5 2. ♖é4 (A) ♙h7 3. ♔é2 (B) ♚g6
4. ♔d3 (C) f×g6 5. ♔×é4 (A) ♙×g6#

L'auteur a voulu réaliser le thème Maslar dont la définition est :

- 1 - Une pièce A traverse une case x
- 2 - Une pièce B de l'autre camp joue sur x
- 3 - Le Roi adverse auto-cloue indirectement B
- 4 - A capture B en donnant échec

C'est une idée très intéressante, puisque du fait de la condition Bicaptures, la pièce A (le Fou noir g6) peut capturer une pièce de son propre camp et que la pièce B est donc noire (la Tour noire é6) et non blanche. Mais, l'auteur pousse, toujours grâce à la condition Bicaptures, un peu plus loin le thème, puisque ce n'est pas la pièce B qui est capturée par la pièce A, mais une pièce C (le Pion noir f7) qui, lui, a capturé cette pièce B. La solution est complétée par les coups permettant de mettre le Roi blanc en position grâce à une prise Bicaptures supplémentaire de la Dame blanche tout en évitant, comme le ferait le coup 2. ♙é5, de donner un coup aux Noirs qui doivent être mis en zugzwang. Les deux premiers coups 1. ♖×ç2 ♙×f5 permettent d'avoir les mêmes déplacements parallèles de la Dame et du Fou pour les deux premiers coups, mais comme ce sont deux prises orthodoxes, je ne trouve pas que cela apporte beaucoup au problème et j'aurais préféré une version en quatre coups. Bref, ce problème n'a pas la clarté du problème précédent, mais il montre très bien qu'il y a encore de belles choses à faire avec cette condition.

Premier Recommandé : Axel Gilbert (F04)

1. f8=♘+! ♔×é8 (♔×ç7) 2. é×f8=♘ (♙g3)#

Ce problème est une gentille amulette.

Commençons par ce qui ne va pas : une clé d'échec et un deuxième mat sans grand intérêt, qui plus est sur une fuite non pourvue. Le charme de ce problème vient de la promotion en Cavalier deux fois de suite sur la même case, sans coup adverse sur cette case, ce qui n'est pas possible en échecs orthodoxes. D'abord, une clé de promotion en Cavalier, puis ensuite le coup matant 2. é×f8=♘# qui est un magnifique Phénix instantané, puisque le Cavalier pris est immédiatement remplacé par un autre Cavalier. Visuellement, c'est comme si c'était le Cavalier qui mangeait le Pion é7. Sur les cinq demi-coups de la solution, trois sont des prises Bicaptures. Cette amulette est vraiment très démonstrative.

Deuxième Recommandé : Sébastien Luce (F01)

a) 1... ♘g3 2. ♞ç7 d×ç7 3. ♔d4 ç8=♚ 4. ♔d3 ♚ç3#

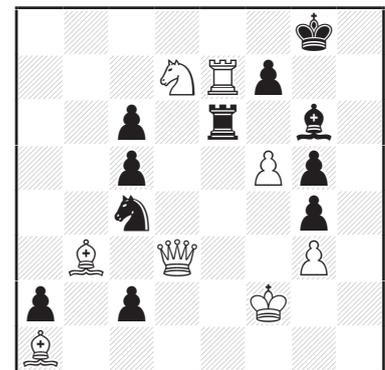
1... ♔a4 2. d×é6 d7 3. ♔d5 d8=♚+ 4. ♔ç4 ♚d4#

b) 1... ♔b5 2. ♞ç7+ d×ç7 3. ♔d5 ç8=♚ 4. ♔d4 ♚ç5#

1... ♔a3 2. d×é6 d7 3. ♔d4 d8=♚+ 4. ♔ç3 ♚d3#

M. Rittirsch

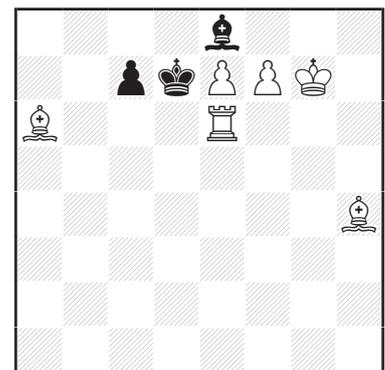
Gennevilliers 2023
Mention d'Honneur



hs#5 (8+11)
Bicaptures Rex Exclusiv

A. Gilbert

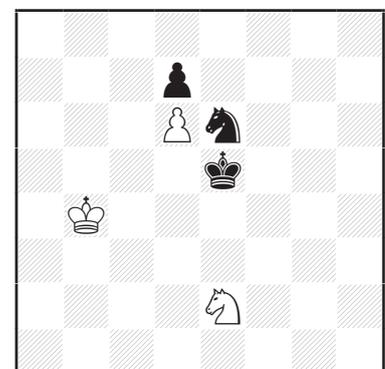
Gennevilliers 2023
1° Recommandé



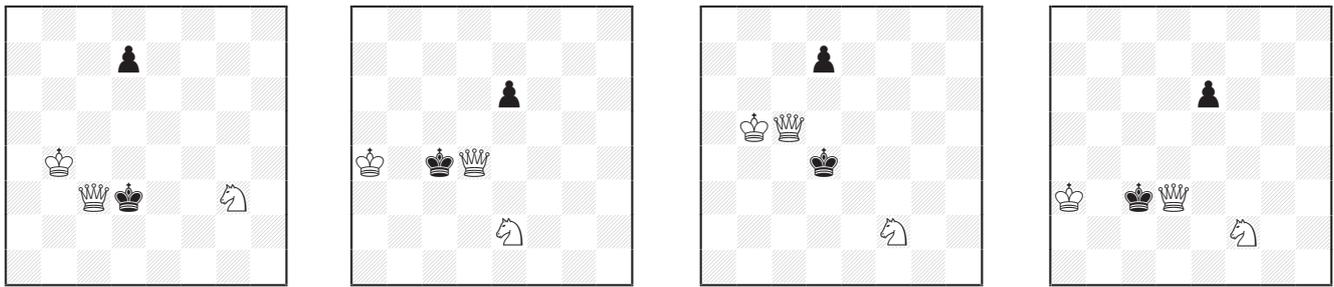
#2 (6+3) C+
Bicaptures Rex Exclusiv

S. Luce

Gennevilliers 2023
2° Recommandé



h#4 0.1.1... (3+3) C+
b) ♘é2→f2
Bicaptures Rex Exclusiv



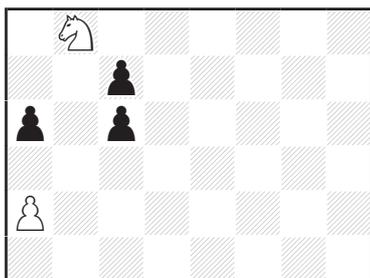
L'idée de l'auteur est d'opposer un sacrifice de Cavalier classique pour permettre la promotion d'un Pion bloqué au sacrifice du même Cavalier capturé par le Pion bloquant de la même couleur grâce à la condition Bicaptures. Les variantes survenant comportent certes quelques coups identiques mais mènent à quatre mat différenciés où le Roi noir est maté sur l'une des quatre cases du carré d3-ç3-d4-ç4. Cela donne un problème agréable à regarder, mais dans lequel il y a juste une prise bicaptures (et la même) dans deux des quatre variantes. Il y a certes, aussi, un autre effet bicaptures, qui est que la présence de la condition évite des démolitions dans lesquelles le Pion noir bloquerait le Roi noir, ce qui n'est pas possible en condition bicaptures, puisque cela donne une case de fuite au Roi noir. Mais le résultat ne m'a pas convaincu et je trouve que globalement il y a trop peu de justification de la présence de la condition bicaptures.

Section problèmes rétros

Composer un problème d'analyse rétrograde classique en **Échecs Sceptres** (*Jérôme Auclair, 2021*) : Chaque camp possède un sceptre pièce (♚♙) à sa couleur qui matérialise la condition royale, et est porté par le Roi en début de partie (♚♙, ♙♚). Le but est donc de mater le sceptre ou la pièce portant le Sceptre. Lors d'un déplacement de la pièce qui porte le Sceptre, celui-ci peut accompagner la pièce lors de son déplacement ou être abandonné sur la case de départ du déplacement. Lorsqu'il est seul, le Sceptre ne se déplace pas. Dans le cas où le Sceptre est abandonné sur une case, il peut être alors ramassé par une autre pièce du même camp qui finirait son déplacement sur cette case. Le Sceptre-pièce étant une pièce (portée ou non) il limite de manière usuelle les déplacements de son propre camp sauf si la pièce termine son déplacement sur la case contenant le sceptre qu'il prend alors. Le Sceptre-pièce limite les déplacements et est attaqué de manière usuelle par le camp adverse. La promotion en Roi est autorisée. Le roque étant un coup de Roi, 1.é3 d6 2.♙a6 ♚d7 3.♘f3 ♚b5 4.0-0 posant le Sceptre en é1 est possible mais roquer en conservant le sceptre est impossible dans ce cas. Toutefois un compositeur qui le souhaite peut **stipuler** que les roques sont interdits, ou que les règles du roque d'avant 1972 s'appliquent. Pas d'autre condition féerique, pas de Parties Justificatives, d'Illegal Clusters ou de Retractors (**Juges : Alain Brobecker et Axel Gilbert**).

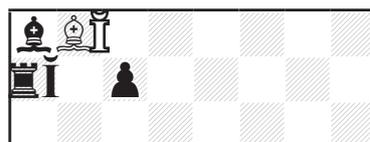
I - A. Brobecker & J. Dupin

Charenton-Le-Pont 2021
Citation



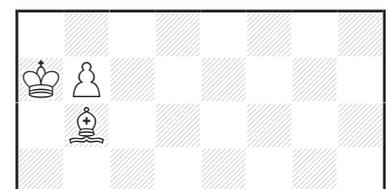
#1 (2+3)
Sceptres portés - Échecs Sceptres

II - A. Brobecker Gennevilliers 2023



Dernier coup ? (1+3)
Échecs Sceptres

III - A. Brobecker Gennevilliers 2023



Colorier les pièces (3+0)
Position des Sceptres ?
Sceptres portés
Échecs Sceptres

I (Brobecker & Dupin)

Le Sceptre noir ne peut pas être en c7 car ce Pion noir n'a pas joué. Le Sceptre noir ne peut pas être en c6, car il aurait fallu que ce Pion capture une pièce blanche et ramasse le Sceptre noir en même temps, ce qui est impossible. Donc **le Sceptre noir est en a6**.

Par conséquent les Noirs sont en échec par le Cavalier blanc b8, c'est donc aux Noirs de jouer et on a : 1...(♔ + ♚)a5 on a 2. ♘×c6#

On note que l'on ne sait pas qui, du Cavalier blanc b8 ou du Pion blanc a4 est porteur du Sceptre blanc.

II (Brobecker)

n.b7-b8= ♙+ et ramasse le Sceptre qui était en b8.

III (Brobecker)

Un Sceptre est en b7, car les deux Sceptres ne peuvent pas être portés par des pièces qui s'attaquent mutuellement. Le Pion b7 ne peut pas être noir car un Pion qui n'a pas bougé ne peut pas porter le sceptre (sauf s'il était porté par celui-ci en début de partie, ce qui est interdit ici). Donc : ♙ b7.

Cela implique Roi blanc a7 car un Roi noir aurait attaqué le Sceptre blanc depuis longtemps.

Et donc ♔ ♙ b6.

Comme cela a été dit dans l'introduction, il est possible d'avoir des Parties Justificatives HC+, en voici un exemple dont le seul intérêt (et encore !) est de montrer que cela est possible :

Il n'existe qu'une manière de parvenir à la position du diagramme en 4,5 coups s'il n'y a pas de pièces royales, comme le montre Jacobi avec l'entrée suivante :

condition NonRoyalkings CastlingAllowed

EnglishN stip dia4.5 forsyth

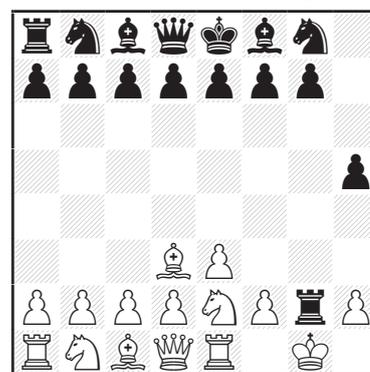
rnbgkbn1/ppppppp1/8/7p/8/3BP3/PPPPNPrP/RNBQR1K1

Le Roi n'ayant effectué qu'un seul mouvement, il a dû déposer le Sceptre en e1 lors de ce mouvement, et la Tour l'a alors ramassé lors de son mouvement en e1.

1. e3 h5 2. ♙d3 ♚h6 3. ♘é2 ♚g6 4. 0-0 (Sceptre en e1), 4... ♚×g2 5. ♘té1 (ramasse le Sceptre)

IV - A. Brobecker

Gennevilliers 2023



Partie (15+16) HC+

Justificative en 4,5 coups

Position des Sceptres ?

Échecs Sceptres

Deux ans auparavant, Jérôme Auclair avait proposé une nouvelle création pour le tournoi de composition féérique de la RIFACE : les Sceptres (voir article sur la RIFACE 2021 de Charenton-Le-Pont dans Phénix 321 pages 12523-12525).

Jérôme avait dû clarifier sa définition à cause d'une distinction possible entre les Sceptres immatériels (qui, lorsqu'ils sont abandonnés sur une case, n'interfèrent pas sur le jeu des autres pièces) et les Sceptres pièces (qui agissent comme des pièces).

Cette nouveauté m'a immédiatement paru très adaptée aux analyses rétrogrades, mais malheureusement seuls les problèmes directs (#, h#, s#...) étaient acceptés lors de ce tournoi féérique. Avec l'aide de Jacques Dupin nous avons quand même proposé une petite amusette contenant un peu d'analyse rétrograde sous forme d'un mat en un coup avec des Sceptres pièces à retrouver.

Avec l'envie de voir des œuvres plus profondes que ne manqueraient pas de proposer d'autres compositeurs, je me suis décidé pour ce thème cette année. Il me semblait qu'il permettrait des parties de cache-cache intéressantes. Son défaut est qu'il ne permet pas de vérifier par ordinateur les parties justificatives (PJs). Nous imposons cette vérification depuis quelques années car cela facilite le travail des juges. J'ai hésité à autoriser des PJs vérifiées par le duo humain et ordinateurs (HC+), comme celle donnée en dernière page qui aurait servi d'exemple, mais j'ai finalement préféré ne pas ouvrir cette boîte de Pandore. Après publication, j'ai rapidement reçu quelques questions concernant le roque ou le statut du Sceptre,

que j'ai ensuite précisées. J'arrive fréquemment à trouver des co-juges et c'est toujours un plaisir de décortiquer avec d'autres problémistes les problèmes qui nous sont soumis. Cette année c'est Axel Gilbert qui a accepté ce rôle, un grand merci à lui.

Nous avons reçu huit problèmes, dont un est malheureusement démolé. Parmi les problèmes restants quatre sont l'œuvre de compositeurs extérieurs, et trois de compositeurs présents à la RIFACE. Le palmarès est présenté cette année en ordre inversé (Recommandés, Mentions d'Honneurs puis Prix), permettant à un solutionniste qui passerait par là de se confronter à des problèmes de difficulté approximativement croissante. Les solutions des auteurs et les commentaires des juges se trouvent après les problèmes. Un nouveau compositeur nous a fait l'honneur de nous offrir son premier problème, et ce fut une agréable surprise. Les problèmes dans leur ensemble nous ont beaucoup plu, dans des genres très différents: quelques problèmes qui prennent un malin plaisir à tendre des pièges aux solutionnistes, une amusette pour se reposer ou se mettre en jambe, des problèmes avec une idée forte.

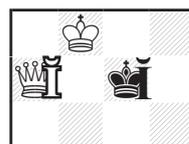
Une de ces idées forte est d'ailleurs le «passage de relais», terme rapidement utilisé par des problémistes présents sur place: le sceptre pouvant être porté par tout type de pièce amie, on peut l'amener dans des endroits habituellement inaccessibles en se le passant de pièce à pièce. Reste à découvrir comment, ce que nous vous invitons à faire en laissant la place aux problèmes.

Deuxième Recommandé : Bernd Graefrath (Allemagne)

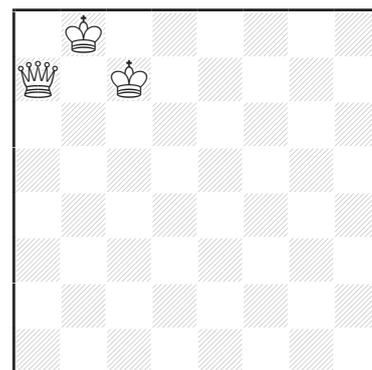
Un problème épuré de type dernier coup ? Ce genre de problème économique (trois pièces seulement) est appréciable car il permet de se familiariser avec la condition et peut être résolu sans sortir un échiquier. Un bon problème illustratif.

Solution :

- les pièces en a7 et b8 s'observent, donc la pièce en c7 porte un Sceptre,
- les pièces en b8 et c7 s'observent, donc la pièce en a7 porte un Sceptre,
- les pièces en a7 et c7 sont de couleurs différentes. Le Sceptre c7 est donc en échec par la Dame a7 porteuse du Sceptre,
- le camp du Sceptre a7 a joué le dernier coup,
- le Sceptre a7 n'est pas autorisé à jouer en étant en échec, donc le Roi b8 doit être de la même couleur que le Sceptre a7,
- le Sceptre a7 et le Roi b8 donne un échec double au Sceptre c7,
- cela ne peut s'expliquer que par le dernier coup $b7-b8=\text{♔}++$,
- le Sceptre a7 et le Roi b8 sont blancs, le Roi c7 est noir.



B. Graefrath Gennevilliers 2023 2° Recommandé



Dernier coup ? (3+0)

Colorier les pièces.

Position des Sceptres ?

Sceptres portés

Échecs Sceptres

Premier Recommandé : Davide Colazingari (Italie)

Une petite enquête auprès des autres participants présents et des bases de données nous laissait supposer ce que Davide a ensuite confirmé : nous avons eu le plaisir de recevoir son premier problème, et c'est en plus un véritable tour de force qu'il nous propose ! L'énoncé nous a intrigué par son côté combinatoire qui semblait vouloir nous amener à une conclusion humainement atteignable, et il nous a aussi ravi car ce type de problème qu'on pourrait qualifier de mathématique est assez rare. Il a d'abord fallu se convaincre qu'il était possible d'avoir dix-huit Rois sur l'échiquier (ça ne présente pas de difficulté en réalité). Après des tâtonnements qui nous amenèrent à un des coloriages possibles (Rois contigus de couleurs opposées et en général Rois les plus proches de couleur opposées) et à nous demander comment l'auteur avait pu penser à ces contraintes, nous avons suivi avec attention la démonstration de l'auteur. Une fois les deux diagrammes de domination maximale trouvés, il est temps de s'intéresser au dernier coup qui relie le problème au thème féerique et invalide un des coloriages. Nous espérons voir d'autres œuvres de son auteur : le contenu rétrograde est assez léger et l'énoncé très contraignant, mais la beauté réside dans son

diagramme ne contenant que des rois et dans sa construction qui n'a pas dû être de tout repos.

Solution :

- il n'est pas possible d'avoir une domination totale de 64+64 (les deux pièces royales seraient en échec), donc le maximum est inférieur ou égal à 64+63,

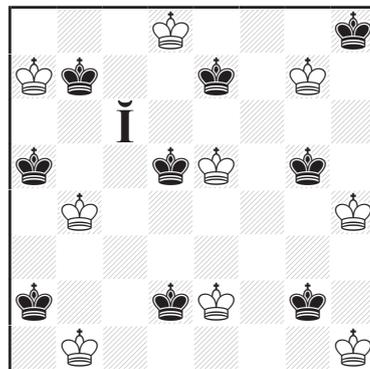
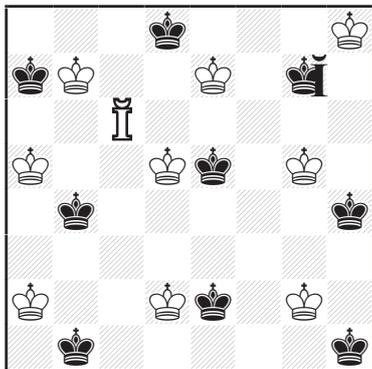
- on peut montrer que la seule façon d'avoir 63 cases dominées par un camp est d'avoir une domination avec un trou en c3, c6, f3 ou f6 : par symétrie, il faut essayer de construire une telle disposition avec une case non dominée dans dix cas (a1, a2, a3, a4, b2, b3, b4, c3, c4, d4), et s'apercevoir que seul le cas c3 fonctionne,

- il ne peut y avoir deux Rois adjacents de la même couleur : pour chaque couple de Rois adjacents, il y a (plus que) deux cases dominées uniquement par ces deux Rois ; dans ce cas, une domination 64+63 n'est pas possible,

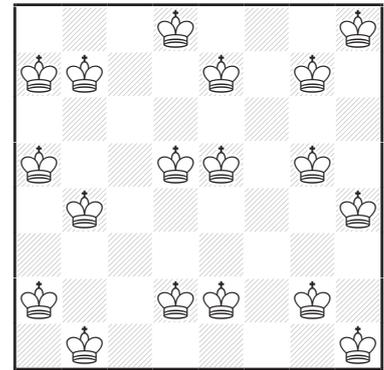
- en reprenant l'observation précédente, il est facile de voir que c3, f3, f6 doivent être dominés des deux côtés, sinon la domination 64+63 n'est pas possible,

- ensuite, les Rois b7 et d5 doivent être de la même couleur, ainsi que le Sceptre en c6. Les autres couleurs découlent de l'observation précédente concernant les Rois adjacents. Les deux colorations possibles sont indiquées ci-dessous. Ces colorations ont une domination totale 64+63,

- Si le dernier coup est un coup de Pion et que le Sceptre en c6 est blanc, alors le dernier coup était h7-h8=♔+, avec le Sceptre noir en g7 (schéma de gauche ci-dessous). Si le Sceptre en c6 est noir, aucun mouvement de Pion n'est possible comme dernier coup (schéma de droite ci-dessous).



D. Colazingari
Gennevilliers 2023
1° Recommandé



Colorie les pièces (18+0) de manière à ce que la somme de « domination » blanche et noire (le nombre de cases occupées ou contrôlées par un camp) est maximum.

De plus, si le dernier coup est un coup de Pion, où sont les Sceptres ?

Échecs Sceptres

Quatrième Mention d'Honneur : Velmurugan Nallusamy (Inde)

Une position peu perturbée et dont les éléments importants pour la résolution, Sceptres mis à parts, sont visibles au diagramme. Cela donne un problème assez simple mais très agréable à résoudre, avec une bonne utilisation de la condition féerique. Nous espérons voir plus d'analyses rétrogrades classiques de cet auteur.

Solution :

Le Roi noir est attaqué deux fois. La Tour noire était déjà attaquée lors du coup précédent. Donc ces deux pièces ne peuvent pas porter le Sceptre. Les Fous et les Pions noirs n'ont jamais joués et ne peuvent pas porter de Sceptre. Donc **le Cavalier h1 est la pièce noire portant le Sceptre.**

Le dernier mouvement blanc devrait être ♖h5-f6+ (attaquant le ♜f1h1). Les Tour a8, Fou ç8, Dame d8 et Roi é8 ne sont jamais sortis du huitième rang et ont été capturés par un Cavalier blanc. Alors le Roi g8 est un Roi promu par promotion du Pion h7. Alors le Cavalier noir a porté le Sceptre du Roi noir et l'a transféré à la Tour noire, qui a déposé le Sceptre en h1 puis a rejoué en h8.

Le dernier coup noir devrait donc être ♜g3-h1 prenant le Sceptre. Cela ne peut pas être h1=♜, car le Pion h est promu uniquement en Roi. Comme le dernier coup des noirs est ♜g3-h1, le Roi blanc ne devrait pas avoir de Sceptre. Aussi ♜f6, ♖g6, ♙h7 ont été attaqués après le dernier coup blanc, et donc ne peuvent pas porter de Sceptre. Le Pion f2 n'a jamais bougé et ne peut pas avoir de Sceptre. Le Pion f3 peu avoir joué g×f3 ou é×f3 capturant un autre Cavalier noir et ne peut pas avoir pris de Sceptre. Donc le Pion blanc b3 a un Sceptre. Alors la pièce blanche qui portait le sceptre l'a laissée en b3. Le Pion blanc s'est déplacé de b2 à b3 et a pris le Sceptre.

Troisième Mention d'Honneur : Dirk Borst (Pays-Bas)

Le premier problème du palmarès qui montre un «passage de relais». Il existe plusieurs manières de porter le Sceptre blanc dans le camp ennemi, mais en imposant un nombre minimum de coups de Dames, l'auteur corse nettement le problème. Les questions que le solutionniste doit se poser sont limpides, les réponses le sont moins : nous avouons d'ailleurs avoir été fiers de trouver six coups de Dames avant de lire la solution et de voir que l'auteur en a trouvé moins. C'est pour cela que Dirk Borst est compositeur et que nous ne sommes que juges... Un beau problème avec une idée simple et parfaitement en lien avec le thème féerique.

Solution :

Le dernier coup est ...0-0+ donc le Sceptre noir était toujours porté par le Roi.

Mais le Roi blanc n'a pas pu amener le Sceptre en ç7 ou en ç8 et a dû le récupérer sur une de ces cases.

Une Tour ou un Roi promu n'a pas pu amener le Sceptre en ç7 ou en ç8.

Un Fou pourrait amener le Sceptre en c7 mais les Blancs ne peuvent pas promouvoir sur une case noire.

Un Cavalier pourrait amener le Sceptre en ç7 mais donnerait un échec.

Premier essai :

Dame blanche d1 amène le Sceptre en ç7 : ♙é1-g3-ç7-g3-é1-d1 = six coups de Dame blanche.

Deuxième essai :

Le Pion blanc f2 est promu en Dame en g8 et amène le Sceptre en ç7

Le Pion noir f est promu et la pièce promue est capturée par le Pion blanc f.

On joue par exemple : ♖f2-f4×♙g5-g6×h7×g8=♙ et ♙é6-é5-ç7-b8 != 2 ♙+4 ♙ = six coups de Dame

Solution :

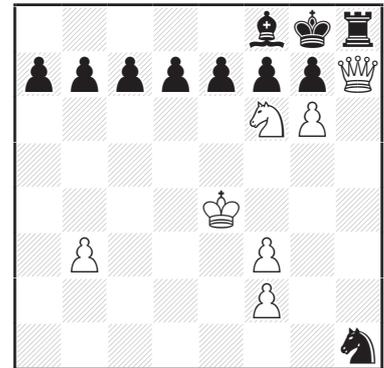
Le Pion blanc f2 est promu en Dame en ç8 et amène le Sceptre en ç7. Les coups finaux pourraient être 1. ♙d6-ç7 (ramasse le sceptre) ♜a6+ 2. ♙ç8 ♜a6×♙b8 3. ♜d8-f7 0-0+. On joue par exemple :

♖f2-f4×é5×d6×♙ç7-ç8=♙ et ♙ç7-é5(f4,g3)-ç7-b8 = 1 ♙ + 4 ♙ = cinq coups de Dame.

V. Nallusamy

Gennevilliers 2023

4° Mention d'Honneur



Deux derniers (7+11) coups simples.

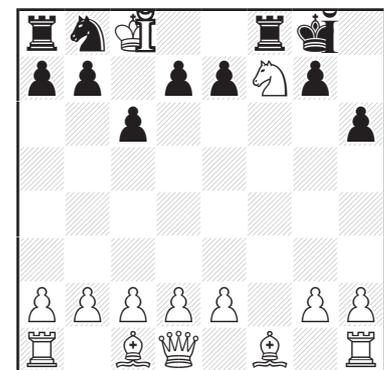
Les Sceptres sont portés par des pièces, trouvez les pièces blanches et noires portant des Sceptres

Échecs Sceptres

D. Borst

Gennevilliers 2023

3° Mention d'Honneur



Nombre minimum (14+11) de coups de Dames ?

Échecs Sceptres

Deuxième Mention d'Honneur : Thierry Le Gleuher (France)

Un problème à la Sherlock Holmes (ou à la Raymond Smullyan ?) : il faut parfois procéder par élimination pour découvrir l'unique possibilité restante, ou des traces ont été brouillées par Scotland Yard (le Pion blanc h). Il faudra faire appel à toutes ses connaissances classiques (pion Volet noir en f2 joué avant é2-é3), mais la condition féérique permet aussi des effets paradoxaux : le Pion blanc doit être en h4 pour permettre le passage de la Tour noire qui n'est plus dans la cage, et pas le passage d'une Tour blanche. Une fois décortiqué, le problème montre des passages de relais pour les deux camps, et ils sont parfaitement imbriqués. Un très beau problème, difficile à résoudre.

Solution :

Le Sceptre blanc est menacé par une pièce noire.

Il n'est pas en b6 sous le Roi blanc bien sûr !

- en b8, l'échec du Fou noir serait impossible
- sur la colonne a, l'échec de la Tour noire serait impossible
- sur la sixième rangée l'échec d'un Pion noir serait illégal
- sur f5, g5 ou h5, le Pion noir ne pourrait pas revenir de g7 à cause du Fou noir f8 (pas de promotion noire)
- en f1, le Pion noir ne peut avancer sur le Sceptre
- en g1, les Blancs seraient mat par le Pion noir
- les deux Sceptres ne peuvent être tous les deux sur é1 (de plus pour les trois dernières hypothèses les Noirs n'auraient pas de dernier coup avec leur Pion !)

Donc le sceptre blanc est en f8 !

Le Pion noir f2 vient de a7 en ayant capturé cinq pièces blanches manquantes. Le Pion blanc é3 vient donc de é2 et le Fou blanc f1 n'a pas pu sortir avant.

Lorsque le Fou blanc f1 sort, seuls le Roi blanc et Fou blanc f1 ont de la mobilité (la Tour blanche h ne peut aller dans le coin Nord-Est).

Mais le sceptre blanc n'a pas pu arriver en f8 avec le Fou blanc (case blanche), ni avec la Dame blanche (déjà capturée), ni avec le Pion blanc a promu en a8 en Dame (pris sur la diagonale b6-é3 avant la libération du Fou blanc f8), ni par un Cavalier blanc (par ♠h7-f8) (déjà capturé sur la même diagonale que précédemment) après le mouvement du Fou noir (d'ailleurs la Tour noire gênerait).

Le Sceptre blanc a donc été positionné en f8 par le Roi blanc.

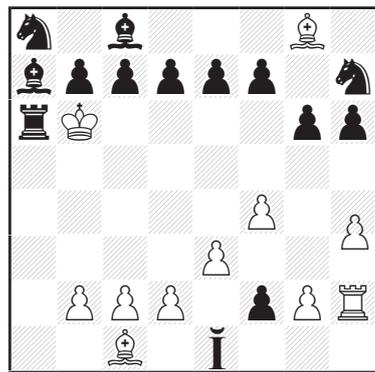
On note que le Roi blanc ne peut passer avec le sceptre à travers la ligne de Pions noirs et donc que le Sceptre a d'abord été déposé par le Fou blanc (ou Dame blanche) en h7 ou g8, ou par un Cavalier blanc en h7. Donc lorsque la Dame noire et le Roi noir sont libérés, le Sceptre est déjà dans le coin Nord-Est. Le Roi noir comme la Dame noire ne peuvent donc plus sortir sans menacer le Sceptre blanc (ce qui serait fatal).

La Dame noire et le Roi noir ont été capturés dans le cage Nord-Est (éventuellement beaucoup plus tôt). Le Sceptre noir, qui n'est pas arrivé en é1 avec un Cavalier noir (d3 et f3 menacés), ni avec la Dame noire ou le Roi noir (capturés dans la cage Nord-Est), a dû être déposé derrière la ligne de Pions blancs par un Cavalier noir ou Fou noir (de case noire), puis être récupéré par la Tour noire pour être déplacé en é1. La Tour noire doit donc pouvoir accéder à la dernière ligne, ce qui impose d'avoir le Pion blanc en h4. **Le Pion blanc h est en h4.**

Première Mention d'Honneur : Pascal Wassong (France)

Un peu comme pour la troisième Mention d'Honneur, on a un diagramme dans lequel peu de pièces semblent avoir bougé. Tellement peu de pièces en fait qu'il apparaît comme une évidence que le Roi noir est promu, et les premières questions affluent pour le solutionniste : comment le Sceptre noir a-t-il pu

T. Le Gleuher
Gennevilliers 2023
2° Mention d'Honneur



Sceptre noir en é1 (11+14)

Les Blancs sont en échec.

Le ♖h est-il en h3 ou h4?

Échecs Sceptres

sortir de la cage é8-d8 ? Comment a-t-il pu arriver en é1 ? C'est alors que l'on s'intéresse au Sceptre blanc et que l'on se rend compte que toutes les questions légitimes et évidentes pour le camp noir doivent aussi être posées pour le camp blanc, alors que rien ne le laissait présager de prime abord. Un excellent problème, très épuré, qui propose de nouveaux défis au solutionniste à chaque pas qu'il fait en direction de la solution.

Solution :

Le Roi noir d'origine et la Dame noire ont été capturés sur d8 et é8. Un Cavalier blanc a capturé la Dame noire, le Roi noir a déposé le Sceptre sur l'une des deux cases, et s'est fait capturer par un Cavalier blanc sur l'autre case.

Le Roi noir é1 au diagramme est donc le résultat de la promotion du Pion noir h en é1 ou g1 après trois captures.

Le Sceptre noir a quitté le camp noir avec un Cavalier noir qui est venu le chercher en d8 ou é8. La seule manière pour que ce Sceptre entre dans le camp blanc, est de mettre ce Cavalier noir en é4 ou g4, de jouer ♔f2-f3+, et le Cavalier joue en f2. Le Cavalier ne peut pas laisser le sceptre en f2, parce que c'est une case de capture du Pion noir h, qui doit donc être occupée par une pièce blanche.

Le Cavalier noir doit donc déposer le sceptre en d1. Pour jouer ♞f2-d1 sans être en échec, il faut que le Roi blanc et la Dame blanche aient été capturés (de la même manière que le couple royal noir).

Le Sceptre blanc a aussi quitté les cases d1-é1 avec la même manœuvre que le Sceptre noir. Les deux Sceptres ne peuvent pas avoir été côte à côte, parce que ce sont les Rois qui sont venus les ramasser, et un Roi donnera alors échec au Sceptre du camp opposé.

Le Roi blanc en g1 au diagramme est donc lui aussi issu de promotion. C'est le Pion blanc a qui a capturé les deux Cavaliers noirs manquants pour aller se promouvoir en a8.

Par ailleurs, pour éviter le rétro-pat blanc, les deux derniers demi-coups sont ♔d1-é1 (avec le Sceptre) et ♕f2-g1 (avec ou sans le Sceptre).

Les deux Rois porteurs de Sceptres au diagramme sont en fait des Rois promus.

Prix : Michel Caillaud (France)

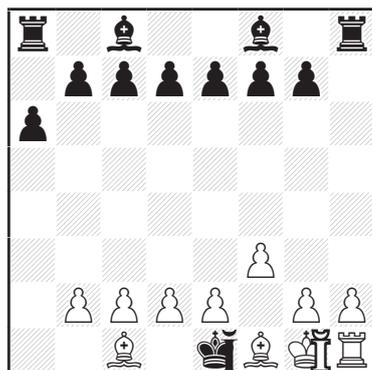
Le premier problème reçu, moins de 24 heures après la publication du thème, et dont la qualité apparaît comme une évidence (après résolution). Comment cela est-il possible ? Heureusement que plus personne ne croit à la sorcellerie ! Cette rapidité à composer a fait le bonheur d'un des juges qui a passé un très agréable (et long) moment dans le train à résoudre le problème... Presque, puisqu'il compte au nombre des victimes du piège final !

De nombreuses captures visibles au diagramme nous incitent à avancer avec prudence, on arrive assez vite à la conclusion que les Noirs n'ont pas pu mater, ce sont donc eux qui sont mat. C'est pratique, ce sont eux qui ont le plus d'options pour être matés. Mais toutes demandent une extraction du Sceptre noir de la cage é8-d8, et on retrouve la notion de passage de relais. Heureusement il faut donner du rétro-jeu aux Noirs, cela limite au final les options, et l'assemblage de ces deux contraintes et un usage original et thématique du Sceptre blanc nous amène alors... vers la solution... ou plutôt vers le piège !

Ceux qui ne se réjouiront pas trop vite, pourront trouver la vraie solution, qui fait le même usage du sceptre blanc et introduit en bonus un deuxième passage de relais.

Un problème à admirer encore et encore.

P. Wassong
Gennevilliers 2023
1^o Mention d'Honneur



Résoudre (11+12)
Échecs Sceptres

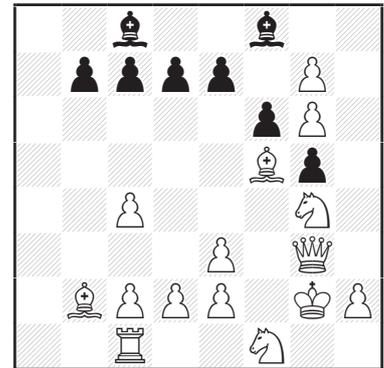
Les huit captures blanches ont été effectuées par des Pions : a2×b3×ç4, b2×ç3×d4×é5×f6×g7 et f2×é3.

Le Pion blanc g6 est le Pion blanc g2 qui s'est déplacé en ligne droite et le Pion noir g5 a effectué la seule capture noire : h6×Tg5.

La Tour noire h8 a été capturée par le Pion blanc b2 donc on a dans l'ordre : g5-g6, h6×♖g5, f6×♜g7, f7-f6, ♔é8-f7.

Les pièces noires du diagramme n'ont pas joué le dernier coup, donc le mat est la capture par Pion (b3×ç4# ou f2×é3#) de la dernière pièce noire libre. f7 étant sous contrôle du Pion blanc g6 quand f7-f6 est joué, le couple royal noir ne peut porter le Sceptre noir au delà de d8,é8. Le premier coup du Roi noir a été ♔é8-f7 abandonnant le Sceptre noir sur é8. Le premier coup de la Dame noire a été ♕d8-é8 ramassant le Sceptre noir sur é8, et elle l'a ensuite abandonné sur d8 ou é8. Le Sceptre noir n'est pas maté sur d8 ou é8. Il a donc été ramassé par le Pion noir a promu en Cavalier noir, après capture du couple royal noir a2×b3×ç4 (a2×b3 pour laisser passer le Pion noir a, b3×ç4 pour laisser sortir le Cavalier noir promu en a1). Le Cavalier noir promu a ensuite abandonné le SN sur la case où il est maté et a finalement été capturé par f2×é3#

M. Caillaud
Gennevilliers 2023
Prix



Mat ! (15+8)
Où sont les Sceptres ?
Échecs Sceptres

Essai : Sceptre blanc ç3, Sceptre noir d4 ; f2×é3# mat direct, mais le dernier coup noir ♜d1,d5-é3 est un rétro-échec illégal au Sceptre blanc ç3

Solution : Sceptre blanc d1, Sceptre noir é1 ; f2×é3# mat à la découverte, précédé de ♜d5-é3+



TOURNOI DE PARTIES FÉERIQUES

Lors de chaque RIFACE, Alain Brobecker vient avec sa bible de jeux d'échecs féeriques, donnant l'occasion aux participants de choisir, juste avec le début du tournoi (c'est la coutume !), la définition de la condition féérique : nous aurions ainsi pu choisir les **Racing Kings** ou les **007 Chess**, mais nous avons jeté notre dévolu sur les **Triplets**, inventés par Adam Sobey dans les années 80, dont voici la définition : Chaque camp commence par un coup de Pion. Au deuxième coup, chaque camp fait bouger une pièce (Dame, Tour, Fou ou Cavalier) et un Pion consécutivement, dans un ordre ou dans un autre. Au troisième coup et à tous les coups suivants, chaque camp doit déplacer un Pion, une pièce (Dame, Tour, Fou ou Cavalier) et le Roi, dans un ordre ou dans un autre. Un joueur qui est incapable de déplacer un Pion, une pièce ou le Roi à son tour de jeu, ou qui est échec et mat, perd. Les trois mouvements de pièces comptent pour un coup ; ainsi un joueur dont le Roi est en échec n'est obligé de parer l'échec qu'à la fin de son tour ; de même une prise en passant peut être effectuée à tout moment au cours d'un tour. Le roque est un mouvement de roi. Un pion peut se promouvoir et se déplacer comme une pièce au cours du même tour. Le jeu se termine généralement avec un joueur à court de coups de Pion et de nombreuses manœuvres tactiques ont lieu à cette fin. L'absence d'un coup de Roi est une fin rare et il n'existe aucune partie enregistrée où l'absence d'un coup de pièce se soit révélée concluante.

Comme à l'habitude, nous allons vous présenter quelques parties de ce tournoi, ainsi que la grille du tournoi. Une erreur de sauvegarde des vidéos de mon téléphone ne m'ont pas permis de présenter une partie de chaque ronde.

Techniquement, les coups sont présentés de la façon suivante : Pion - Pièce - Roi, la légalité de la position du camp ayant joué étant vérifiée à l'issue des trois coups.

Ronde 1 (Sven Charmeteau - Axel Gilbert)

1.é2 d5 2.d3-♗f3 é6-♙b4 3.h3-♙é2-♖f1 ç5-♜é7-0-0 4.ç3-♗d2-♖g1 a6-♙a5-♜h8
5.é4-♞ç2-♖h2 d×é4-♙ç7-♜g8 6.g3-♗×é4-♖g2 h6-♜bç6-♜h8 7.d4-♗×ç5-♖h2 b6-♙b7-♜g8
8.a3-♗×b7-♖g2 a5-♞b8-♜h8 9.a4-♗ç5-♖h2 b×ç5-♜d5-♜g8 10.d×ç5-♞d1-♖g2 f6-♞b7-♜h8
11.h4-♙f1-♖g1 h5-♞b8-♜g8 12.ç4-♞g6-♖h2 é5-♜dé7-♜h8 13.g4-♞×h5+-♖g1 é4-♙g3-♜g8
14.f3-♗g1-♖g2 é×f3-♜g6-♜f7 15.g5-♙d3-♖×f3 f×g5-♜gé5-♜g8
16.h×g5-♙h7+-♖×g3 g6-♜×ç4-♖g7 17.b3-♞h6+-♖g2 pert par manque de coup de Pion noir : 1-0.

Ronde 1 (Jérôme Auclair - Antti Parkkinen)

1.é3 é6 2.d3-♙é2 d6-♙é7 3.ç3-♗f3-0-0 ç6-♜f6-0-0 4.d4-♙d3-♖h1 g6-♜bd7-♜h8
5.b3-♙b2-♖g1 d5-♜é8-♜g8 6.ç4-♗bd2-♖h1 f5-♙f6-♜h8 7.ç×d5-♙ç3-♖g1 é×d5-♞é7-♜g8
8.a3-♞a2-♖h1 a5-♙g7-♜h8 9.h3-♞é2-♖g1 b5-♙b7-♜g8 10.g3-♞ç2-♖h2 h6-♜df6-♜h7
11.f3-♗g1-♖g2 b4-♙ç8-♜g8 12.a×b4-♙b2-♖h2 a×b4-♜d6-♜h7 13.h4-♞é1-♖g2 h5-♙é6-♜g8
14.é4-♞f1-♖h2 d×é4-♜d5-♜h7 15.f×é4-♗f3-♖g2 f×é4-♙g4-♜g8 1-0, gain noir par manque de
coup de Pion blanc, mais réalisé de façon involontaire par les Noirs !

Ronde 2 (Antti Parkkinen - Sven Charmeteau)

1.é3 é6 2.d4-♙é2 d6-♜f6 3.h3-♗f3-0-0 a6-♙é7-0-0 4.b3-♙b2-♖h1 b6-♙b7-♜h8
5.a3-♗bd2-♖g1 h6-♜bd7-♜g8 6.ç3-♞ç1-♖h1 ç6-♞ç7-♜h8 7.ç4-♞ç2-♖g1 é5-♞ad8-♜g8
8.d×é5-♗é4-♖h1 ç6-♜×é5-♜h8 9.é×d6-♞fd1-♖g1 a5-♙×d6-♜g8
10.b4-♙d3-♖f1 a×b4-♜df6-♜h8 11.a×b4-♙×f6-♖g1 ç×b4-♜×f6-♜g8
12.é4-♞b3-♖f1 h5-♜×é4-♜h8 13.ç5-♞b1-♖g1 f5-♙×ç5-♜g8 14.h4-♙ç4+-♖f1 g6-♞dé8-♜h8
15.g3-♗g5-♖g1 b3-♜×g5-♜h7 16.g4-♞×b3-♖f1 f×g4-♞h2-♜h8
abandon car pas de coup de Roi, sauf après : 16.f3-♙é2-♖é1, mais 17...b5-♞×é2-♜g8#

Ronde 2 (Axel Gilbert - Alain Brobecker)

1.é3 d6 2.b3-♙b2 é6-♙f5 3.é4-♞f3-♖d1 d5-♙×é4-♖é7 4.f3-♞b3-♖é1 f6-♙×ç2-♖f7
5.h3-♗ç3-♖f2 d4-♙d6-♜f8 6.f4-♗b5-♖é1 é5-♙×f4-♖f7 7.g3-♞f3-♖f2 f5-♙é4-♜f8
8.g×f4-♞g3-♖é1 ç6-♙×h1-♖f7 9.f×é5-♗d6+-♖f2 g6-♞b6-♖é6 10.d3-♙ç4-♖f1 a6-♙d5-♖é7
11.h4-♞g5+-♖g2 a5-♙×g2-♖d7 0-1

Ronde 3 (Alain Brobecker - Antti Parkkinen)

1.é3 é6 2.d3-♙b5 ç6-♜f6 3.ç3-♙a4-♖d2 b5-♙é7-0-0 4.b4-♙b3-♖é2 h6-♜é6-♜h8
5.é4-♗f3-♖d2 a6-♜ç7-♜g8 6.é5-♙f4-♖é2 d6-♜d5-♜h8 7.é×d6-♙×d5-♖f1 ç×d5-♙×d6-♜g8
8.d4-♙×d6-♖é2 g6-♞×d6-♜g7 9.a3-♞f1-♖é1 f6-♞f7-♜h7 10.h3-♞é1-♖é2 é5-♜é6-♜g7
11.d×é5-♞d3-♖f1 f×é5-♜f4-♜h7 12.ç4-♞d2-♖g1 b×ç4-♙f5-♜g7
13.g3-♗×é5-♖h2 ç3-♜×h3-♜h7 14.g4-♞×ç3-♖×h3 d4-♞g7-♜h8
15.g×f5-♞d3-♖h4 g×f5-♞f6-♜g8 16.f3-♞×d4-♖h3 h5-♞f8-♜h8 17.f4-♞f2-♖h2 a5-♞g8-♜h7
18.b5 et les Blancs perdent au temps.

Ronde 3 (Sven Charmeteau - Jérôme Auclair)

1.é3 d6 2.h3-♗f3 é6-♙é7 3.a3-♙é2-0-0 ç6-♜f6-0-0 4.b3-♙b2-♖h1 é5-♙d7-♜h8
5.d3-♗bd2-♖g1 d5-♙é6-♜g8 6.d4-♗×é5-♖h1 a6-♜bd7-♜h8 7.ç3-♗f3-♖g1 b6-♞ç7-♜g8
8.ç4-♞ç2-♖h1 d×ç4-♞ad8-♜h8 9.é4-♗×ç4-♖g1 f5-♜×é4-♜g8 10.b4-♗é3-♖h1 g6-♙d6-♜g7
11.d5-♗g5-♖g1 b5-♙f7-♜g8 12.d×ç6-♗×é4-♖h1 f×é4-♜é5-♜g7
13.f4-♙×é5-♖g1 h6-♙×é5-♜h7 14.f×é5-♞×é4-♖h1 h5-xx-♜h6 15.é6-♞×f7-♖g1 et les Blancs
gagnent.

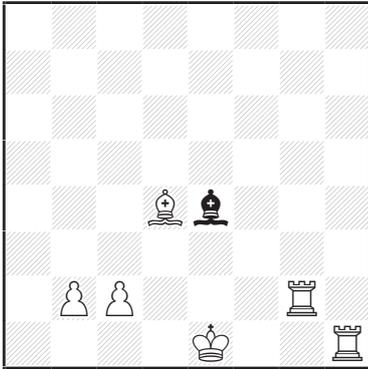
CHAMPIONNAT DE FRANCE CLASSIQUE 2023

CLASSIQUE	Relo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	score	temps	Perf
ÉNONCÉ		#2	#2	#3	#3	#6	+	h#3	h#7	s#3	s#4	#2	h#2		150	
KUZNECOVAS (LIT)	2350	5	5	3,5	-	-	5	5	2,5	5	5	-	5	41	150	2448
SELIVANOV (RUS)	2324	5	5	4,5	-	5	-	5	-	5	5	5	-	39,5	150	2413
ONKOUD	2347	5	5	4,5	5	-	1	5	-	5	-	5	3,75	39,25	147	2408
CAILLAUD	2422	5	5	4	-	-	2	5	2,5	5	5	-	5	38,5	150	2390
MOCKUS (LIT)	1997	5	-	3,5	3,75	5	5	5	-	-	-	-	2,5	29,75	150	2187
DOBIAS (SVK)	2305	5	5	5	-	-	2	5	-	5	-	-	-	27	150	2123
WASSONG	2172	5	5	-	-	-	-	5	-	5	-	-	5	25	150	2076
GILBERT	2067	5	5	3,5	-	-	-	5	-	-	-	-	2,5	21	150	1983
CHARMETEAU	1840	5	5	3,5	-	-	2	5	-	-	-	-	-	20,5	150	1972
DUPIN	1971	5	5	2	-	-	-	5	-	-	-	-	2,5	19,5	141	1948
BURJA-UDREA (ROU)	1639	5	5	-	2,5	0	0	5	-	0	0	0	-	17,5	150	1902
RIGUET	1872	5	5	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	15	144	1844
CRACIUN (ROU)	1731	5	5	-	0	0	0	5	-	0	0	0	-	15	144	1844
MAUFFREY	1516	5	5	2,5	-	-	2	-	-	-	-	-	-	14,5	150	1832
AUCLAIR	1844	5	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,5	12,5	149	1785
CORDEA (ROU)	1713	5	5	-	0	0	0	-	-	0	-	0	-	10	150	1727
HOANCA (ROU)		5	-	-	0	0	-	-	-	-	-	-	-	5	110	1611
LE GLEUHER	1676	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	145	1611
CALUGAR (ROU)	1436	5	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	150	1611
ZAHARIE (ROU)	1593	0	5	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	5	150	1611
PICHOUREN	1634	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,5	2,5	146	1553
TATU (ROU)	1574	0	0	-	1,25	0	-	-	0	-	-	-	-	1,25	150	1524
FLUTURE (ROU)		0	0	-	0	0	0	-	-	-	-	-	-	0	150	1495
MATEIA (ROU)		0	0	-	0	0	0	-	0	0	-	-	-	0	150	1495
MURG (ROU)	1360	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	150	1495
RADITOIU (ROU)	1600	0	0	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	150	1495
TOPIRCEAN (ROU)	1586	0	0	-	0	0	0	0	0	-	-	-	-	0	150	1495
MOYENNE		3,3	3,1	1,3	0,5	0,4	0,7	2,4	0,2	1,1	0,6	0,4	1,2			

L'introduction du Championnat de France de solutions classique dans les épreuves de la Coupe du Monde ramène de forts solutionnistes ; ainsi, cette année, pas moins de trois solutionnistes avec un fort Relo (supérieur à 2300) et un Lituanien (à 2000) qui termine quatrième. Kevinas Kuznecovas, encore junior mais très fort solutionniste (il terminera dans le Top 10 du Championnat du Monde de Batoumi 2023), remporte le classement scratch devant d'une courte tête Andreï Selivanov, ancien Champion du monde. Abdelaziz Onkoud et Michel Caillaud complète ce mouchoir de poche. Ce quatuor distance de dix points un trio composé de Arvydas Mockus, Richard Dobias et Pascal Wassong. Pour la deuxième année, une forte délégation roumaine participait (douze solutionniste, dont deux féminines). De l'avis général (!), les problèmes étaient encore plus difficiles que les années passées. Si on enlève les deux deux-coups et l'aidé trois coups, globalement bien résolus, les problèmes étaient forts difficiles. L'aidé long n'a pas été résolu complètement, même par les cadors ! En extrapolant les résultats par rapport à ceux de Batoumi 2023, la performance de Kuznecovas est moins bonne à Gennevilliers (68,3% de points par rapport au maximum théorique) qu'à Batoumi (74,2%). Cette analyse n'est pas vraie pour Selivanov, Onkoud et Caillaud : on peut donc dire que les problèmes étaient d'un niveau semblables à ceux du WCSC de Batoumi.

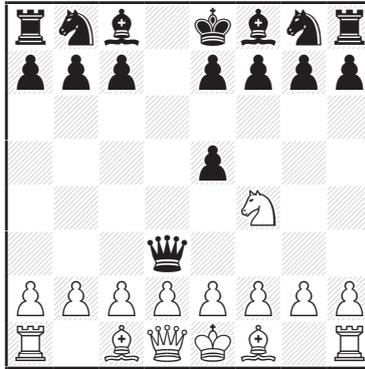
CHAMPIONNAT DE FRANCE RÉTRO DE SOLUTIONS 2023

1



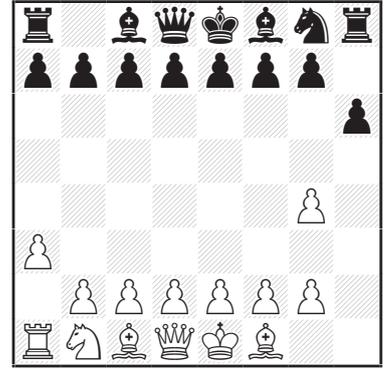
Ajouter le Roi noir et 1#
(6+1) C+
(10 pts)

2



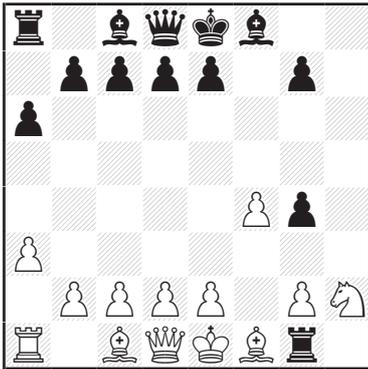
Partie (15+16) C+
Justificative en 4,5 coups
2 solutions **(5+5 pts)**

3



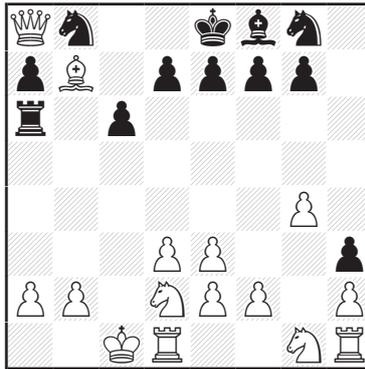
Partie (14+15) C+
Justificative nulle
en 10,0 coups **(10 pts)**

4



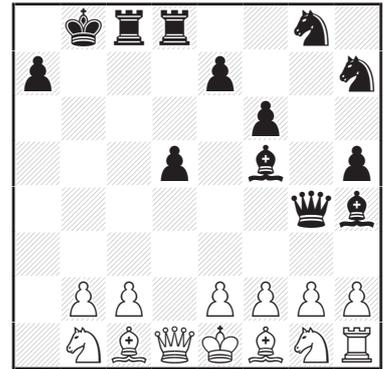
Partie (13+13) C+
Justificative nulle
en 13,5 coups **(10 pts)**

5



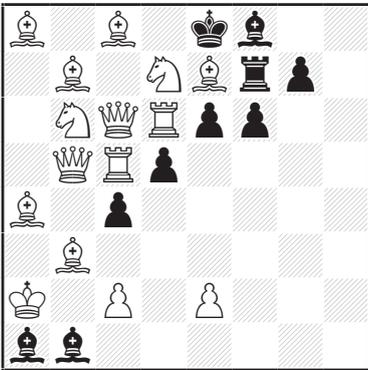
Partie (15+12) C+
Justificative en 13,5 coups
(10 pts)

6



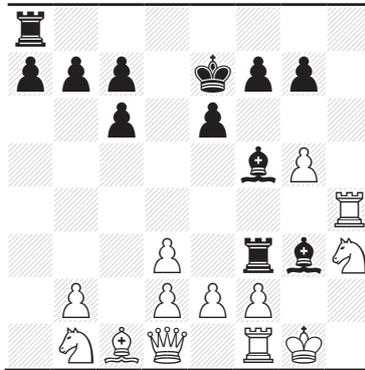
Partie (13+13) C+
Justificative en 17,0 coups
(10 pts)

7



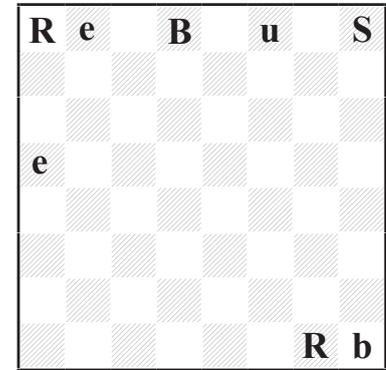
32 derniers coups simples (16+10)
(10 pts)
Nombre minimum de coups de Tour blanche **(5 pts)**

8



Partie (13+12) C+
Justificative en 11,5 coups
Cylindre Vertical avec roques féeriques **(10 pts)**

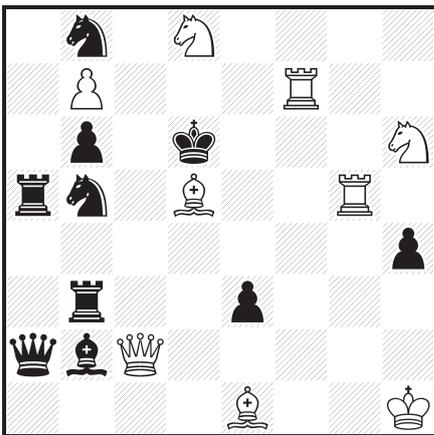
9



Attribuer à chaque lettre une pièce déterminée (4+4)
(10 pts)

CHAMPIONNAT DE FRANCE CLASSIQUE DE SOLUTIONS 2023

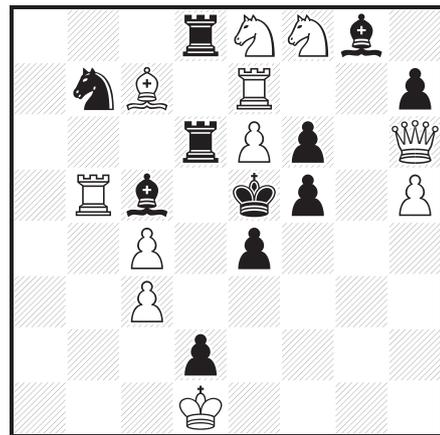
1



#2

(9+10) C+

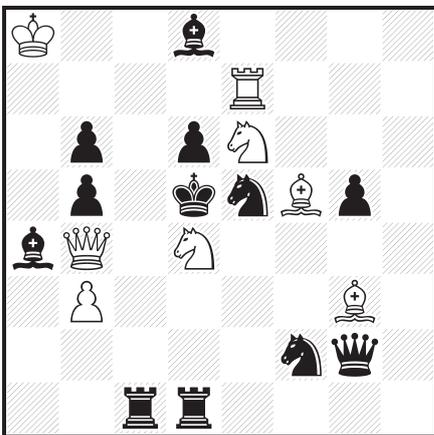
2



#2

(11+11) C+

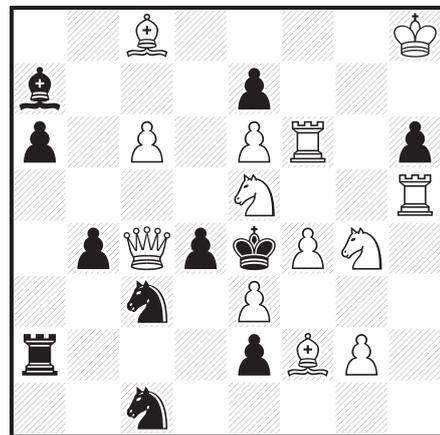
3



#3

(8+12) C+

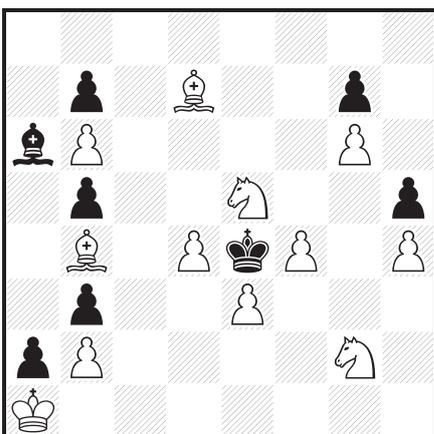
4



#3

(13+11) C+

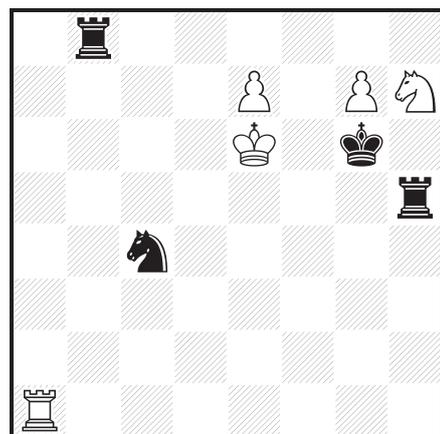
5



#6

(12+8) C+

6

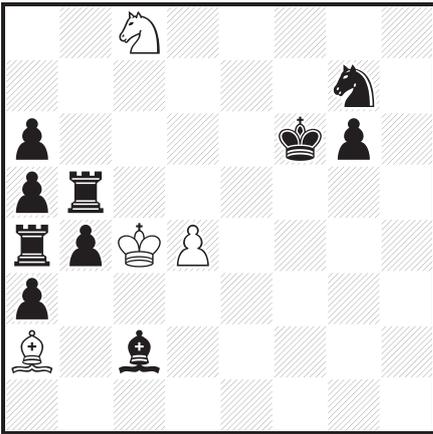


+

(5+4)

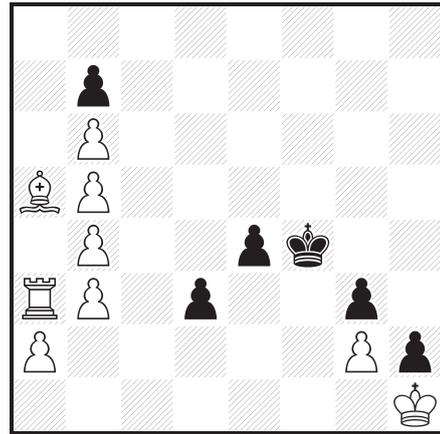
1, 2, 11 : donner la clé. 3, 4, 10 : donner la clé, la menace et les variantes jusqu'aux coups blancs qui précèdent le mat. 5 : donner la solution jusqu'au coup blanc qui précède le mat 6 : donner la variante principale.

7



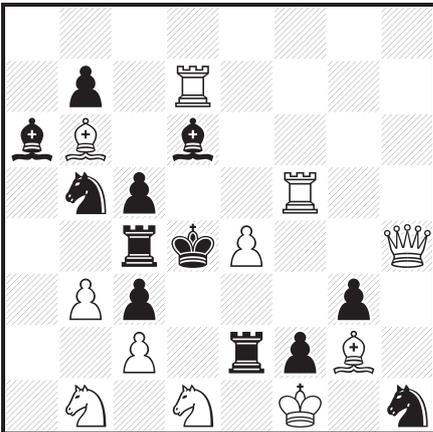
h#3 (4+10) C+
 b) ♞g6→é7

8



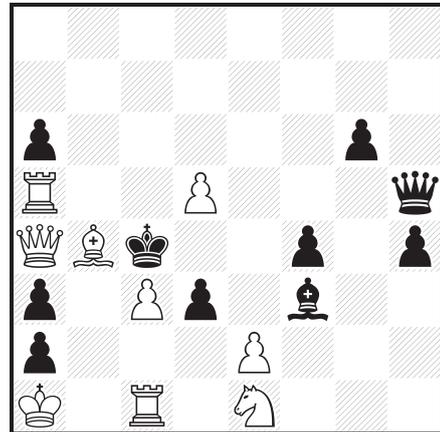
h#7 2.1.1... (9+6) C+

9



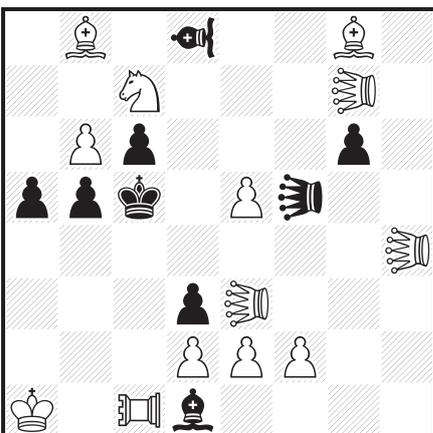
s#3 (11+12) C+

10



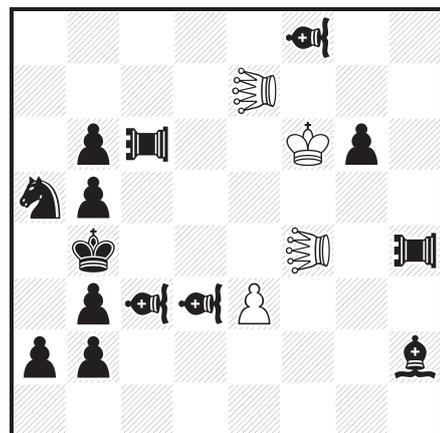
s#4 (9+10) C+

11



#2 (13+9) C+
 ♖♗=Lion ♘♙=Fou-Lion ♚♛=Tour-Lion

12



h#2 4.1.1.1. (4+14) C+
 ♖♗=Lion ♘♙=Fou-Lion ♚♛=Tour-Lion

7, 8, 12 : donner les solutions complètes. 9 : donner la clé et les variantes jusqu'aux coups blancs qui précèdent le mat.

Temps limite : 2h30

SOLUTIONS DU CHAMPIONNAT DE FRANCE RÉTRO 2023

Temps alloué : 2h30

Notation :

- des points partiels seront attribués en proportion des premiers et/ou derniers coups corrects trouvés par rapport à la longueur de la solution.

- moins 0,1 pts par erreur de notation (ou imprécision)

Cylindre Vertical avec roques féeriques : les première et dernière colonnes sont adjacentes. Les Rois peuvent roquer avec chaque Tour aussi bien à gauche qu'à droite.

1 - Karl Fabel (Deutsche Schachblätter 1950)

Essai : +♔ç1 et 1.0-0#???, mais si le roque blanc est possible le Roi noir n'a pas pu entrer en ç1 !

Solution : +♔f3 et 1.0-0# (10 points)

2 - François Labelle (inédit pour Phénix)

1. ♖f3 d6 2. ♗é5 d×é5 3. ♗ç3 ♔d4 4. ♗d5 ♔d3 5. ♗f4 (5 points)

1. ♗a3 d6 2. ♗ç4 ♔d7 3. ♗é5 d×é5 4. ♗h3 ♔d3 5. ♗f4 (5 points)

Deux tempos différents de la Dame noire et inversion du rôle des Cavaliers (C+ Stelvio 1.0 en 1").

3 - Thierry Le Gleuher (34 page 20 - Problemaz n°1 avril-juin 2007)

La nulle ne peut intervenir ici qu'après triple répétition de position. Il faut donc atteindre la position du diagramme dans un premier temps en 6,0 coups avant de la répéter aux coups 8,0 et 10,0.

Mais la règle stipule que deux positions sont différentes si les possibilités de coups sont différentes, en particulier en ce qui concerne le droit au roque.

1. ♗f3 ♗ç6 2. ♗é5 ♗×é5 3. h3 ♗g4 4. ♔h2 ♗×h2 5. a3 ♗g4 6. h×g4 h6 et maintenant il faut répéter la position, mais sans casser les droits aux roques qui ont été maintenus, donc forcément ...

7. ♗ç3 ♗f6 8. ♗b1 ♗g8 9. ♗ç3 ♗f6 10. ♗b1 ♗g8 (10 points)

et les trois roques sont toujours possibles. La partie après le sixième coup noir est C+ Stelvio en 1".

4 - Andrew Buchanan (inédit pour Phénix)

La nulle ne peut intervenir ici qu'après triple répétition de position. Il faut donc atteindre la position du diagramme dans un premier temps en 9,5 coups avant de la répéter aux coups 11,5 et 13,5.

Mais la règle stipule que deux positions sont différentes si les possibilités de coups sont différentes. En particulier s'il y a une possibilité de prise en passant au dixième coup blanc, la position du diagramme au douzième coup blanc (sans possibilité de prise en passant) sera différente, ce qui n'entraînera pas la nulle en 13,5 coups.

1) le dixième coup blanc ne doit pas être 10.f2-f4 si le Pion noir est déjà en g4.

2) si le dixième coup blanc avait été ♗f3-h2, la partie aurait été nulle un demi-coup plus tôt (automatiquement arrêtée, sans aucun moyen de jouer un le demi-coup supplémentaire pour atteindre la position du diagramme).

Mais il n'y a que six possibilités d'atteindre la position en 9,5 coups (trois fois avec 10.f2-f4, deux fois avec 10. ♗f3-h2 et une fois avec 10.a2-a3) et seule la dernière permet de valider l'énoncé du problème.

Solution : 1. ♗a3 ♗ç6 2. ♗ç4 ♗é5 3. ♗×é5 h5 4. ♗×f7 ♗h6 5. ♗×h6 a6 6. ♗g4 h×g4 7. f4 ♔×h2 8. ♗f3 ♔×h1 9. ♗h2 ♔g1 10. a3 et maintenant il faut répéter la position, mais sans casser les droits aux roques qui ont été maintenus, donc forcément... :

10... ♔h1 11. ♗f3 ♔g1 12. ♗h2 ♔h1 13. ♗f3 ♔g1 14. ♗h2 (10 points)

5 - Bernd Graefrath (inédit pour Phénix)

1.g4 h5 2. ♖g2 ♜h6 3. ♙×b7 ♞ç6 4. ♙×a8 ♙a6 5. ♙b7 ♙d3 6.ç×d3 ♞×ç1 7. ♙ç8 ♞ç6
8. ♞b3 ♞a6 9. ♞b7 ç6 10. ♞a8 ♞b6 11. ♙b7 ♞é3 12.d×é3 h4 13. ♘d2 h3 14.0-0-0 (10 points)
Switchback (♙b7-a8-b7, ♞ç6×ç1-ç6, ♙b7-ç8-b7) et 0-0-0 blanc (C+ Stelvio 1.0 en 1'')

6 - Dirk Borst (inédit pour Phénix)

1.a4 h5 2. ♞a3 ♞h6 3. ♞g3 ♞ç6 4. ♞×g7 ♙×g7 5.d4 ♙f6 6.d5 ♙h4
7.d6 f6 8.d×ç7 d5 9.a5 ♞d7 10.a6 ♞g4 11.a×b7 ♙f5 12.ç8= ♙ ♘d7
13.b8= ♘ ♙f8 14. ♙é6 ♙h7 15. ♘d7 0-0-0 16. ♘b8+ ♙×b8
17. ♙ç8 ♞ç×ç8 (10 points) (C+ Euclide 1.11 en 9h50' d'après Dirk Borst, Stelvio 1.0 en 22'53'')

Deux pièces Donati-Prentos sont capturées après un switchback sans capture, et en ayant effectué une manœuvre indienne. At home blanc.

Thème Donati : une pièce promue parcourt un circuit puis retourne sur sa case de promotion.

Thème Prentos : capture d'une pièce promue par un Officier (pas un Pion).

Ssur la même idée que le problème I ci-contre :

1.h4 d5 2.h5 d4 3. ♞h4 d3 4. ♞f4 d×ç2 5.d4 a5 6. ♘d2 a4 7. ♘df3 a3
8. ♘h4 a×b2 9.a4 b1= ♙ 10. ♙a3 ç1= ♙ 11. ♞b3 ♙é3 12. ♞b6 ♙d2
13.0-0-0 ♙b1+ 14. ♙×b1 ♙d2 15. ♙a2 ♙ç1 16. ♞×ç1

*7 - Thierry Le Gleuher (inédit pour Phénix, démolé)

Le dernier coup est évidemment b2-b1= ♙+. Dès lors un Fou noir sur cases noires a été promu en a1 (case noire) et sans capturer (seize pièces blanches sur l'échiquier).

Les Blancs ont dû promouvoir six fois (quatre fois en Fous blancs sur case blanche, une fois en Dame blanche et une fois en Tour blanche), ce qui correspond aux six Pions blancs absents du diagramme. Ces promotions doivent donc éviter les Pions noirs qui ont joué dans l'axe, donc :

d×é→é8= ♙ ou d×ç→ç8= ♙ , f×é→é8= ♙ , b×ç→ç8= ♙ ou b×a→a8= ♙ et a×b×ç→ç8= ♙ ou a×b×a→a8= ♙ (sur les quatre cases blanches possibles), et aussi g× ♙h→h8= ♞, ♞ et h→h8= ♞, ♞.

Ces Pions blancs promus ont donc dû capturer les six pièces noires manquantes et les Blancs ne peuvent pas décapturer de pièce noire immédiatement dans le rétro-jeu et doivent donner des coups aux Noirs.

Rétro : 1. ... b2-b1= ♙+ 2. ♙a3-a2 a2-a1= ♙ 3. ♙b4-a3 a3-a2 4. ♙a2-b3 b3-b2 5. ♙a5-b4 b4-b3
6. ♙b3-a4 a4-a3 7. ♙a6-a5 a5-a4 8. ♙a7-a6 a6-a5 9. ♞a5-b5 b5-b4 10. ♘a4-b6 b6-b5 11. ♞b5-ç5 ç5-ç4
12. ♞ç7-ç6 ç6-ç5 13. ♞b8-ç7 ç7-ç6 14. ♞ç6-d6 d6-d5 15. ♘ç5-d7 d7-d6 16. ♞d6-é6 é6-é5
17. ♙d8-é7 (10 points) puis 17... ♙é7-f8(ou ♞é8-f8) et les Noirs sont libres.

Position intermédiaire après la reprise 17. ♙d8-é7+

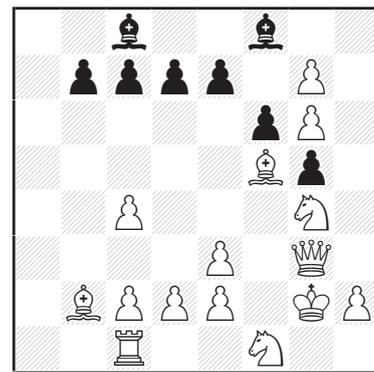
Dans la position du diagramme intermédiaire :

- la Tour d6 peut utilement venir de d1 après le 0-0-0 blanc (un coup, car le 0-0-0 est un coup de Roi).
- la Tour b5 peut venir de h1 ou h8 (promotion) (deux coups)
- la Tour ç6 semble pouvoir venir de h1 ou h8 en deux coups également, mais ce n'est pas le cas.

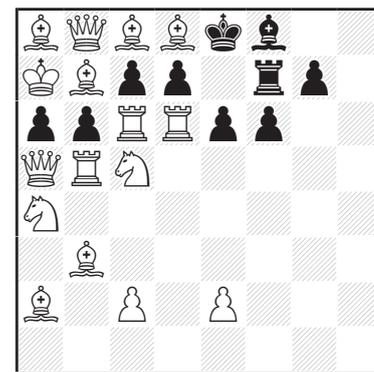
En effet, dans la position intermédiaire, on voit que les promotions en Fou blanc (cases blanches) ont eu lieu en a8, ce qui impose de reculer le Pion noir b en premier pour rétrograder les Pions blancs. Le Roi blanc a donc dû arriver par l'Est en passant par g6 (seul passage). Pour cela il faut débloquer la cage du Roi blanc en enlevant la Tour ç6 avant

I - R. Aschwanden

Problemesis 2001
1° Mention d'Honneur



Partie (14+14) C+ Justificative en 15,5 coups



Trait aux Blancs (16+10)

d'avoir repris f7-f6 (et é7-é6). La Tour blanche ç6 n'a donc pas pu venir directement de h6. Cette Tour blanche a joué au moins trois coups (♖h1(h8)-h3(4/5)-ç3(4/5)-ç6).

On a donc trois coups de Tour blanche dans le rétro-jeu initial et six coups de Tour blanche pour arriver à la position intermédiaire depuis le début de la partie.

Le nombre minimum de coups de Tour blanche est neuf (5 points).

Mais le problème est démolé par : 1. ... b2-b1=♙ + 2. ♔a3-a2 a2-a1=♙ 3. ♔b4-a3 a3-a2
 4. ♙a2-b3 b3-b2 5. ♔a5-b4 b4-b3 6. ♙b3-a4 a4-a3 7. ♔a6-a5 a5-a4 8. ♔a7-a6 a6-a5 9. ♖a5-b5 b5-b4
 10. ♗a4-b6 b6-b5 11. ♖b5-ç5 ç5-ç4 12. ♖ç7-ç6 ç6-ç5 13. ♖b8-ç7 ç7-ç6 14. ♖ç6-d6 ♔d8-é8 15. ♙~é7+
 Les Tours blanches ont pu alors arriver sans difficulté à la position intermédiaire en six coups. Le nombre minimum de coups de Tour blanche serait alors de huit.

8 - Paul Răican (inédit pour Phénix)

1.g4 ♗ç6 2. ♙f1×ç6 d×ç6 3.a4 ♙f5 4.a5 é6 5.a6 ♙f8×h2 6.a×h7 ♙g3 7.h×g8=♙ ♖h3 8.g5 ♖f3
 9. ♖h4 ♔é7 10. ♗h3 ♖×g8 11.0-0 ♖d3 12.ç×d3 (10 points)

Promotion Schnoebelen (h×g8=♙ capturé sans avoir bougé). De plus cette promotion est capturée par une Dame noire qui elle-même est ensuite capturée (thème du Jubilé Crişan-50)

C+ Jacobi v0.7.5 en 15'44''.

9 - Jeff Coakley & Andreï Frolkin (page 316 Issue 9 ChessProblems.ca, août 2016)

Aucune des lettres ne peut être un Pion (lettres sur les première et huitième lignes). Les cinq officiers sont représentés (B/b, e, R, S, u). Les Rois sont donc B/b, seule lettre existant en majuscule et minuscule. Quelle que soit la lettre représentant la Dame, un des Rois est en échec. En effet, B est en échec si e=Dame ou u=Dame, b est en échec si R=Dame ou S=Dame.



Rétro : 1... h2×Xg1=♖++

L'autre Roi ne doit donc pas être en échec en même temps !

Si e=Dame ou u=Dame, alors S≠Tour et R≠Tour,

donc (e, u)=(Dame, Tour), ce qui est impossible !

Donc, S=Dame ou R=Dame et le Roi b est en échec,

donc e=Cavalier et u=Fou.

Si R=Dame, le double échec en h1 serait impossible.

Donc S=Dame, R=Tour.

Le Roi h1 est en échec double par la Tour g1 et la Dame h8, ce qui n'est possible que si b=♔.

Les pièces minuscules sont noires et les pièces majuscules sont blanches.



SOLUTIONS CHAMPIONNAT DE FRANCE CLASSIQUE 2023

1 - Evgeny Samotugov - Ukraine - Bulgarie 1955-56 - 1° Place

1. ♙f3! [5 pts] [2. ♖d5#]

1... ♖b~(♖ç3!, ♗b5~, ♗ç3!, ♙é5) 2. ♙b4(♖h2, ♖ç7, ♖g6, ♗f5)#

Essais : 1. ♙g2? [2. ♖d5#] mais 1... ♖ç3! (ligne ç2-h2 fermée) et 1. ♙é4? [2. ♖d5#] mais 1... ♗ç3! (ligne ç2-g6 fermée)

2 - Arnaud Comte De Savignac-Castelet - Concours national Bulletin de la FFE 1928 - Prix Spécial

1... é3(f4) 2. ♖×é3(♖×f6)#

1. ♖×d2! [5 pts] 1... é3(f4, ♗a5, ♙×é6,h6, ♖d8~, ♙f7) 2. ♖d4(♖d5, ♖×ç5, ♖×é6, ♗g6, ♗d7, é×f7)#

Mutate, mouvements Pelle, mats changés.

3 - Virgil Nestorescu - 1° WCCT 1973-75 (version) - 11° Place

1. ♖c6! [0,5 pts] [2. ♗×b5+ ♘×b5, ♚c5 3. ♗b4#]
1... ♙×c6 2. ♗×d8+ [0,5 pts], 2... ♙d5 3. ♘é6#
1... ♚a1 2. ♗c4+ [0,5 pts], 2... ♜×c4,b×c4 3. ♗b4#
1... ♚×c6 2. ♗f4+ [0,5 pts], 2... g×f4 3. ♘é6#
1... ♚c5 2. ♗d2+ [0,5 pts], 2... ♙×c6(♜d3, ♚×d2) 3. ♗×d8(♗b4)#
1... ♚c4 2. ♗×c4+ [0,5 pts], 2... ♜×c4,b×c4 3. ♗b4#
1... ♚d4 2. ♗×d4+ [0,5 pts]
1... ♜fd3 2. ♗d4+ [0,5 pts], 2... ♙×c6 3. ♗×d8#
1... ♗f1 2. ♗é4+ [0,5 pts], 2... ♜×é4 3. ♗b4#
1... ♗é4 2. ♗×é4+ [0,5 pts], 2... ♜×é4 3. ♗b4#

4 - Michael Keller - Jubilé Morice-60, Phénix 1990-91 (version) - Prix

1. ♘d7! [2. ♘é8 [1,25 pts] [3. ♘g6#] é×f6 3. ♗×f6#]
1... ♜d1 2. ♗f3 [1,25 pts] [3. ♚é5#] ♜d3(♘b8, ♚a5, é×f6) 3. ♗d5(♗×d4, ♗d2, ♗×f6)#
1... ♜b5 2. ♗d3 [1,25 pts] [3. ♚é5#] ♜×d3(♘b8, é×f6) 3. ♗d5(♗c5, ♗×f6)#
1... ♜d5 2. ♗f7 [1,25 pts] [3. ♚é5#] ♜d3(♘b8, é×f6) 3. ♗×d5(♗×d4, ♗d6)#

5 - Charles Benbow - Dubuque Chess Journal 1873

1. ♘c8! ♙d5 2. ♘h3 ♙é4 3. f5 ♙d5 4. ♗f4+ ♙é4 5. ♗d5 [5 pts] ♙×d5 6. ♘g2#

6 - David Gurgenidze - Mémorial Galitsky-130 1993 - 6° Prix

1. g8=♗+ ♚×g8 2. ♗f8+ ♙g7 3. ♚g1+ [1 pt], 3... ♙h8 4. é8=♗ ♚é5+ 5. ♙f6 [1 pt], 5... ♚f5+
6. ♙×f5 ♜d6+ 7. ♙é6 [1 pt], 7... ♜×é8 8. ♚h1+ ♙g7 9. ♚h7+ [1 pt], 9... ♙×f8 10. ♚f7# [1 pt]

7 - Iosif Krikheli - Israel Ring Tourney 1975 - 1° Recommandé

- a) 1. ♚h5 ♗é7 2. ♘f5 ♙c5 3. ♚g5 ♗g8# [2,5 pts]
b) 1. ♘h7 ♗d6 2. ♚f5 ♙d3 3. ♘g6 ♗é4# [2,5 pts]

8 - Steven Dowd, Marko Ylijoki & Mirko Degenkolbe - Israel Ring Tourney 2006 - 1° Prix

1. d2 ♚a4 2. d1=♘ ♚a3 3. ♘é2 ♚a4 4. ♘×b5 a3 5. ♘f1 b5 6. ♙é3 ♚×é4+ 7. ♙f2 ♘é1# [2,5 pts]
1. é3 ♚a4 2. é2 ♚a3 3. é1=♘ ♚a4 4. ♘×b4 ♘×b4 5. ♙é3 ♘a3 6. ♙d2 ♘c1+ 7. ♙c3 ♚c4# [2,5 pts]

9 - Jean-Pierre Boyer - Championnat de France 1983-85 - 2° Place

1. ♚g5! blocus
1... ♚c4 2. é5+ ♚é4 3. ♚×d6+ [1,25 pts], 3... ♜×d6#
1... ♜b5 2. ♘×c5+ ♚×c5 3. é5+ [1,25 pts], 3... ♚é4#
1... ♚é2 2. ♚×d6+ ♜×d6 3. ♘×c5+ [1,25 pts], 3... ♚×c5#
1... ♚×c2! 2. ♗h8+ ♙d3 3. ♚×g3+ [1,25 pts], 3... ♜×g3#

10 - Frank Richter - harmonie 1992-94 - Prix

1. ♚d1! [2. ♗c6+ ♙b3 3. ♚d2 ~ 4. ♚b2+ [1,5 pts], 4... a×b2#]
1... ♗×d5 2. ♘c5+ ♙×c3 3. ♘d4+ ♗×d4 4. ♗b3+ [1,5 pts], 4... ♙×b3#
1... ♘×d5 2. ♘d6+ ♙×c3 3. ♘é5+ ♗×é5 4. ♗b4+ [2 pts], 4... ♙×b4#

11 - Semion Shifrin - Jubilé Mikholap-35, Albino 2005-06 - 1° Mention d'Honneur

1... ♔×b6(♔b4, ♚×b6) 2. ♙a7(♞d4, ♘a6)#

1. ♞g4? [2. ♞g1#] mais 1... ♔×b6!

1. é×d3? [2. d4#] 1... ♙g4 2. ♞g1# mais 1... ♔b4!

1. ♞éé1? [2. ♞g1#] mais 1... ♞d5!

1. ♞gg1! [5 pts] [2. ♞éé1#] 1... ♔×b6(♔b4, ♚×b6) 2. ♞b3(f4, ♞×b6)#

12 - Michal Dragoun - feenschach 2018 - 6° Recommandé

1. ♔a3 ♙f7 2. ♞a4 ♞×f8# [1,25 pts]

1. ♔a4 ♙g5 2. ♚a3 ♞×h4# [1,25 pts]

1. ♔ç5 ♞g5 2. ♞hç4 ♙é5# [1,25 pts]

1. ♔ç4 ♞f7 2. ♚ç5 ♙é6# [1,25 pts]

