

МОСКОВСКИЙ КОНКУРС - 2024

Раздел сказочных задач (f#)

В 2024-м году на конкурс поступило 35 задач от 24-х авторов из одиннадцати стран: Венгрия, Греция, Израиль, Италия, Казахстан, Литва, Россия, Сербия, Словакия, США, Франция: Ю.Арефьев - №5(e1-a7), №6(e1-c8); М.Витцтум - №4*(g5-e5); А.Гарофало - №2***(a2-d2); Т.Гиакатис - №22*(h4-a1), №30(h8-g5), №31(h1-d8), №32(f8-c5), №33(h7-h5), №34(h7-f7); Я.Голха - №8(g6-e4); Ю.Горбатенко - №19(c4-e6), №28*(a1-e6); М.Гуида - №2***(a2-d2); В.Жеглов - №23(d6-e8), №24(a5-e5), №25(d5-e7), №26(d5-f4), №27(c6-f6); Н.Зуев - №9(h8-g4); И.Кочулов - №10(f4-h3); Б.Майорош - №11(f1-a8), №12*(f4-b8), №13(b3-d5); Э.Навон - №4*(g5-e5); В.Нефёдов - №14(b4-e4); А.Оганесян - №15(h8-c6); А.Онкоуд - №29(h8-a8); А.Панкратьев - №28*(a1-e6); М.Паринелло - №2***(a2-d2); Н.Петкович - №20(g2-d8); К.Прентос - №22*(h4-a1); Ф.Симони - №2***(a2-d2); С.Смотров - №7(c5-a5); А.Феоктистов - №21(h7-h5), №35(e6-d4); Я.Чак - №1(b1-h8), №3(h8-a5), №12*(f4-b8), С.Шифрин - №16(e4-h4), №17(a6-c6), №18(f4-e6).

К сожалению, 6 задач по разным причинам пришлось исключить из конкурса:

№6 – Побочные решения, например: 2.f4 9.♔:h2(Δ h3) 10.♔g3 11.♔:h3(Δ g3) 12.f:g3(Δ f4) 14.g1=♙ 15.♙a7 16.♙:b8(♘ a7) 17.♙:f4(♚ b8) 18.♙h2 ♚g3#;

№8 – Побочные решения, возникшие из-за того, что сочетание используемых в задаче правил требует дополнительного определения, которое автор не привел. Например: 1.n♚b3 ♔g5 2.n♘e6+ n♚:e6-d4+ 3.♗:d4-d4[+n♘e8] n♘f6[+n♚e2]#;

№12, №13 – Это обычные кооперативы с перестановкой фигуры в близнеце. Для того чтобы подобные задачи действительно были сказками, нужно, чтобы при снятии в начальной позиции одной из нелегальных фигур возникали либо нерешаемость, либо неустранимые побочные решения;

№14 – Задача уже опубликована (Julia's Fairies, 2015, №764);

№16 – Предшественник: WinChloe ID357085.

Еще три задачи явно претендовали на отличие. Но я решил не отмечать их, тем самым дав возможность авторам исправить имеющиеся в этих задачах неприятные моменты:

№4 – Повтор хода 2.b7;

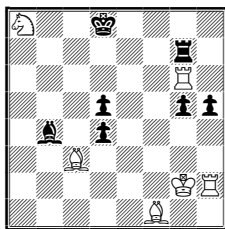
№7 – Красивая темпоигра белого коня. Но замысел портит вступительный ход, отнимающий поле у черного короля;

№10 – Плохой способ образования позиции-близнеца.

С композициями №№23-25 несколько другая история. В них есть многократный повтор одного хода. Как это можно в принципе исправить, ума не приложу (в лучшем случае получится новая задача). Поэтому, это просто неотмеченные задачи.

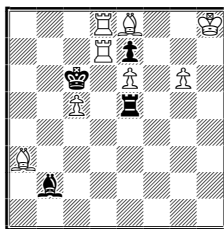
Перейдем к присуждению.

№20. Н.Петкович
(Сербия)
1 приз



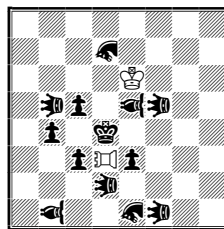
hs#5 b) ♖a8→a7 6+7

№15. А.Оганесян
(Россия)
2 приз



hs#5 8+4

№35. А.Феоктистов
(Россия)
1 почётный отзыв



h#3 b,c) ♖d3, ♜d3 2+13

- №20. a) 1. ♖g3 ♜f7 2. ♜h3 ♜f4 3. ♜g2 ♜d6 4. ♜b4 ♜e5 5. ♜g8+ ♜f8#,
b) 1. ♖f3 ♜d6 2. ♜e2 ♜f4 3. ♜g2 ♜f7 4. ♜g7 ♜f5 5. ♜a5+ ♜c7#.

Построение и игра черных батарей. Вроде бы все просто, но меня подкупила потрясающая однородность игры в близнецах. В результате чего можно говорить также о ОДТ и чередовании функций 3-х пар фигур. Можно отметить и хорошую экономию черного материала. Особенно учитывая то, что мат ставится не двойным шахом.

- №15. 1. ♜f7 ♜c1 2. ♜:e7 ♜:e6 3. ♜ed7 ♜e5 4. ♜e8 ♜b2 5. ♜h7+ ♜:e8#.

Разрушение имеющихся в начальной позиции батарей с последующим их восстановлением. Все это затевается ради аннигиляции двух пешек, мешающих линейным фигурам попасть на столь желаемые поля.

- №35. (♜:Leo; ♜:Pao; ♜:Vao; ♜:Nao)

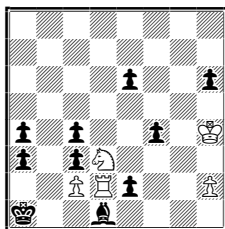
- a) 1.c4 ♜:d7 2. ♜c5 (♜2d3?(A)) ♜b7 3. ♜2d3!(A) (♜1d3?(B), ♜5d3?(C))
♜:b4#,
b) 1. ♜c4 ♜f4 2. ♜e4 (♜1d3?(B)) ♜g6 3. ♜1d3(B) (♜5d3?(C), ♜2d3?(A))
♜f8#,
c) 1. ♜c4 ♜e2 2. ♜d4 (♜5d3?(C)) ♜h5 3. ♜5d3(C) (♜2d3?(A), ♜1d3?(B))
♜f7#.

Две системы игры (на 1-м и 3-м ходах) черных фигур на одно поле. Причем, вторая из них дополнена эффектом «ушел-пришел» и антидуальным выбором хода. Ложные следы есть и на втором ходу черных, но они не так интересны и мало что добавляют к содержанию задачи.

- №22. 1. ♜f2? e1=♜ 2.h3 ♜f3 3.?? ♜e2 4. ♜d3 a2 5. ♜d1+ ♜:d1(+b♜d8)#,
1. ♜c1 e1=♜+ 2. ♜d8 ♜f3 3.h3 ♜e2 4. ♜d1 a2 5. ♜d3+ ♜:d1(+b♜d8)#.

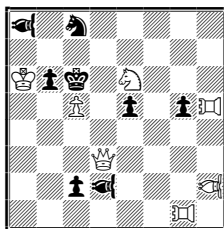
Двукратное выполнение темы Класинца. Ложный след показывает необходимость именно батарейного провокационного шаха из-за отсутствия у белых темпохода на стадии W3. На самом деле в задаче есть и другие ложные следы, но не такие интересные, как показанные авторами.

**№22. К.Прентос,
Т.Гиакатис
(США/Греция)
2 почётный отзыв**



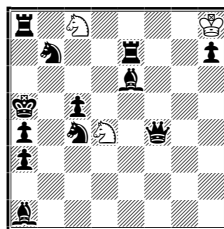
hs#5 5+10

**№17. С.Шифрин
(Израиль)
3 почётный отзыв**



#2^v 7+8

**№3. Я.Чак
(Венгрия)
4 почётный отзыв**



hs#3,5 b) ♖f4→f3 3+12

№17. (♖:Pao; ♜:Vao)

1. ♖c1? (A) ~ 2. ♘d8# (B), 1... ♜f4 (a) 2. c:b6# (C),
1... e4 (b) 2. ♖b5# (D), 1... ♜c3 2. ♖:c3#;
1... ♘d6 2. ♖:d6#, 1... ♜a5!
1. c:b6! (C) ~ 2. ♖b5# (D),
1... ♜f4 (a) 2. ♖c1# (A),
1... e4 (b) 2. ♘d8# (B),
1... ♘a7(d6) 2. ♖d6#.

Комбинация Лендера. Выполнение темы Салазара обеспечивается отвлечением черного Вао от линии С, а темы ле Гранд чередованием функций белых пешки и Вао по подхвату полей с7 и d6. Схема, если я не ошибаюсь, раньше не использовалась. Но для завоевания более весомого отличия к подобной комбинации нужно привинтить какое-то дополнительное содержание.

- №3. a) 1... ♜f7 2. ♘g7 ♘b4 3. ♘b6 (♘:e7?) ♘ba5 4. ♘d5+ ♜:d5#,**
b) 1... ♖f7 2. ♘g8 ♘a6 3. ♘b5 (♘:e6?) ♘ca5 4. ♘c7+ ♖:c7#.

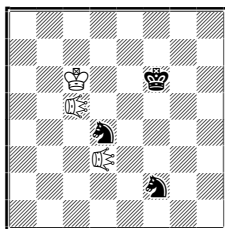
Чередование функций 3-х пар фигур. Малыми силами белым удается создать ловушку для черного короля. Несколько парадоксально выглядят выползание бК из угла доски (благодаря перекрытию Гримшоу на f7), ведь там заматовать его было бы проще. Не очень сложно, но симпатично.

- №27. 1. ♘d5 ♘e6 2. ♜g5 ♘f4 3. ♘e4 ♘e2 4. ♜f1 ♘g6 5. ♘f3 ♘g1 6. ♘g3 ♘f3 7. ♜g1+ ♘f5 8. ♜e1 ♘h1+ 9. ♘h2 ♘f4 10. ♘g1 ♘g3 11. ♜h4 ♘f2#,**
1. ♜d6 ♘e4 2. ♜a6 ♘e6 3. ♜e3 ♘e7 4. ♘d5 ♘f6 5. ♘c6 ♘d5 6. ♜a7 ♘c7 7. ♘b5 ♘d6 8. ♘b6+ ♘c6 9. ♜a5 ♘a8+ 10. ♘a7 ♘c7 11. ♜d8 ♘b6#,
1. ♜d5 ♘d3 2. ♜e5 ♘c5 3. ♜c3 ♘e5 4. ♜f5 ♘e4 5. ♜b1 ♘a4 6. ♘c5 ♘c2 7. ♘b4 ♘d3 8. ♘b3 ♘a1 9. ♜a3 ♘c3 10. ♘a2 ♘c2 11. ♜d3 ♘b3#,
1. ♜d8 ♘e4 2. ♘d7 ♘e6 3. ♜d6 ♘f5 4. ♜g6 ♘f6 5. ♘e7 ♘e8 6. ♜f8 ♘f4 7. ♜e4 ♘g6+ 8. ♘f7+ ♘h8 9. ♜h7 ♘f6 10. ♘g8 ♘g6 11. ♜f5 ♘f7#.

Четыре зхо-хамелеонных цугцванговых мата на равном удалении от углов доски.

№27. В.Жеглов
(Россия)

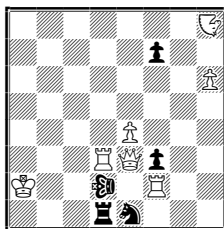
1 похвальный отзыв



hs#11 4 решения 3+3
Functionary Chess
♖: Lion

№2. М.Парринелло,
М.Гунда, А.Гарофало,
Ф.Симони (Италия)

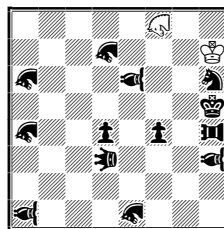
2 похвальный отзыв



h#2 b,c) ♙e1, ♜e1 7+5
♚: Anti-King;
♞: Nightrider

№21. А.Феоктистов
(Россия)

3 похвальный отзыв



h#3 3 решения 2+13
♚: Leo; ♞: Pao;
♜: Vao; ♞: Nao

№2. a) 1. ♙:d3 ♜g5 2. ♙:f2 ♜g6#,

b) 1. ♙:f2 ♞d6 2. ♙:c3 ♞g6#,

c) 1. ♞:e3 ♞g2 2. ♞:d3 ♞g6#.

Занятный цикл взятий белых фигур черной фигурой e1 в разных ее ипостасях. При этом попутно проходит двойной циклический Зилахи. Есть еще игра 3-х фигур на одно поле. Но, думаю, что трехкратное перекрытие статичного всадника – это сомнительное достоинство. Заметим, что при замене ладей на ферзей можно добавить ложные следы (они показывают необходимость сохранять контроль ходящей фигуры над черным королем) в двух последних близнецах (в первом есть 1... ♜b6?). Но это дело вкуса.

№21. 1. ♜6g4 ♞e6 2. ♞g5 (♞f3?) ♞c5 3. ♞f3 ♞d3#,

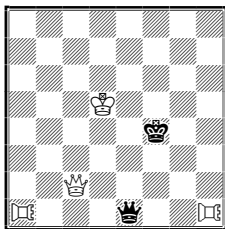
1. ♞g4 ♞h4 2. ♞g3 (♞g3?) ♞f8 3. ♞h4 ♞g6#,

1. ♞e5 ♞d7 2. ♞d5 (♞6g4?) ♞g7 3. ♞g4 ♞f6#.

В задаче есть два тактических момента, объединяющих все три решения. Это ходы белого Нао на поле, только что оставленное фигурой противника и блокирование поля g4 разными черными фигурами (правда, на разных стадиях решения). Жаль, что белая королевская антибатарея стреляет только два раза. Автор указал еще ложные следы на этапе В2. Но у них малая ценность, т.к. их смысловая нагрузка разная.

№26. В.Жеглов
(Россия)

4 похвальный отзыв



hs#4,5 4 решения 4+2
PWC

№26. (♞: Rook-Lion)

1. ♙b4 ♞f5 2. ♞fa3 ♞d5 3. ♜g5+ ♙d4 4. ♞a4 ♞d3
5. ♙a3+ ♙c3#,

1. ♙b5 ♞f4 2. ♞a5 ♞h4 3. ♞fa3 ♞d4 4. ♜g6 ♙d5
5. ♙a4+ ♙c4#,

1. ♜g1 ♞h1 2. ♞f6 ♞d1 3. ♜g3+ ♙d4 4. ♞a6 ♞d5

5. ♖a4+ ♘c5#,

1. ♘b6 ♙f6 2. ♖a7 ♙a6 3. ♖fa3 ♙d6 4. ♘a6 ♘d5 5. ♖a5+ ♘c6#.

И снова четырехкратное эхо. Немного подкачала суммарная геометрия финальных картинок.

Словарик сказочных терминов:

hs#n – Кооперативно-обратный мат в n ходов. Начинают белые и совместно с черными за n-1 ход строят позицию, в которой возможен обратный мат в один ход.

Leo – Без взятия ходит как ферзь. С взятием ходит по линиям ферзя, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле, которое занимает фигура противника (расстояние от фигуры-барьера до снимаемой фигуры – любое).

Lion – Ходит и бьет по линиям ферзя, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле.

Nao – Без взятия ходит как Nightrider. С взятием ходит по линиям Nightrideгладь, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле, которое занимает фигура противника (расстояние от фигуры-барьера до снимаемой фигуры – любое).

Nightrider – Одним ходом может сделать сколько угодно ходов коня в одном направлении.

Pao – То же, что и Leo, но играет только по ортогоналям.

Rook-Lion – То же, что и Lion, но играет только по ортогоналям.

Vao – То же, что и Leo, но играет только по диагоналям.

Anti-King – Шахом считается положение, в котором анти-король не находится под ударом фигуры противника.

Functionary Chess – Фигура не может ходить, бить, шаховать, если не атакована фигурой противника.

PWC – Сбитая фигура не снимается с доски, а переставляется на поле, на котором до взятия стояла бьющая фигура.

Александр Булавка, судья раздела
Кличев, Беларусь, 14.10.2024