

## НАС Запрошують

**Jub. Ty "Unto Heinonen – 60"** Конкурс складання задач **на кооперативний мат за три ходи (Н # 3)** в двох розділах:

- а) ортодоксальні задачі,
- б) задачі з казковими фігурами і/або умовами.

З казкових фігур дозволені **Grasshopper** і **Nightrider**, а з казкових умов - **Madras**, **Circe** або **Anti-Circe**. Гра повинна здійснюватись з використанням початкової гри і рішення, або двох рішень в одній задачі чи в близнюках. Кількість рішень може бути будь-якою. **Нульові позиції заборонені.**

**Тема: останній хід чорних є з шахом, а мат дається без взяття шахуючої фігури.**  
**Суддя: Unto Heinonen.**

Роботи слід надсилати **до 30.11.2007** на адресу:

**Neal Turner, Vanha Hämeenkyliäntie 26 A, FI-00390 Helsinki, Finland – Фінляндія**

або на E-mail: [nealturnerfinland@hotmail.com](mailto:nealturnerfinland@hotmail.com)

\* \* \*

**Jub. Ty "Bo Lindgren – 80"** Багатоходові ортодоксальні задачі на мат в 5 ... 10 ходів (# 5 ... 10).

**Суддя: Bo Lindgren** Задачі слід надсилати **до 1. 08. 2007 року** на адресу:  
**Indrek Aunver, Ymergatan 6A, SE-75325 Uppsala Sverige – Швеція**

або на E-mail: [indrek.aunver@springaren.se](mailto:indrek.aunver@springaren.se)

\* \* \*

**Ювілейний конкурс "Марку Дворецкому – 60"** Етюди (довільна тема)

**Судді: Марк Дворецкий і Олег Перваков**

**Призовий фонд - 1500 \$ USA:** 1-й приз - 500 \$, 2-й приз - 300 \$, 3-й приз - 200 \$,  
4-й приз - 100 \$, 5-й приз - 50 \$

**Етюди в 2-х примірниках на діаграмах з повним рішенням** слід надсилати **до 1. 08. 2007 року** на адресу: **Олег В. Перваков, ул. Рябиновая 4, кв. 63, 121471 Москва, Россия.**  
E-mail (для інформації) [oper60@inbox.ru](mailto:oper60@inbox.ru)

\* \* \*

**"Scacchi & Dintorni"** Етюди (довільна тема)

**Суддя: Marco Campioli**

Організатори попереджають, що **будуть надрукованими лише ті етюди, які ввійдуть до числа відзначених суддею.** Всі учасники отримають копію присудження звичайною поштою або на e-mail. Роботи слід надсилати до **10. 6. 2007** на адресу: **Marco Campioli, via De Amicis 10, I - 41049 Sassuolo MO, Italy – Італія**

або на E-mail: [marcocampioli@interfree.it](mailto:marcocampioli@interfree.it)

\* \* \*

**Jub. Ty "Christer Jonsson - 60"** Задачі на кооперативний мат за 3,5 ходи (Н#3,5). **Нульові позиції заборонені.**

**Суддя: Christer Jonsson** Задачі слід надсилати **до 1. 06. 2007 року** на адресу:  
**Indrek Aunver, Ymergatan 6A, SE-75325 Uppsala Sverige – Швеція**

або на E-mail: [indrek.aunver@springaren.se](mailto:indrek.aunver@springaren.se)

**Олександр Жук:** « ... співавтором моєї задачі № 1323 («ШЛ» № 20) є **Шевченко Віталій Іванович ...**»



« Chess Leopold »

№ 22, April 2007

Приватне видавництво

(032) 272 – 43 – 57

**Богданов Євгеній Михайлович**

вул. Меретина 10, кв. 11, Львів – 16, 79016, Україна  
[embogdanov@mail.ru](mailto:embogdanov@mail.ru), [embogdanov@km.ru](mailto:embogdanov@km.ru)

наклад 110 примірників



квітень 2007

№ 22

## СЬОГОДНІ В НОМЕРІ:

Попередні підсумки конкурсу "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" - 2006 .....	2
3. Розділ двоходових задач (# 2) .....	3
3. 1. Мініатюри .....	3
3. 2. Багатофігурні задачі .....	6
4. Розділ триходових задач (# 3) .....	14
4. 1. Мініатюри .....	14
4. 2. Багатофігурні задачі .....	23
Нас запрошують .....	32

**ПОПЕРЕДНІ ПІДСУМКИ КОНКУРСУ**  
журналу "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" за 2006 рік  
( "CHESS LEOPOLIS" – 2006 )

В 2006 році редакція журналу «Шаховий Леополіс» ("Chess Leopolis") провела свій перший річний міжнародний конкурс складання шахових задач в шести розділах.

В конкурсі прийняли участь **482 задачі 74 авторів з 14 країн**.

Ми **продовжуємо** друкувати звіти суддів.

**Це лише попередні підсумки.**

Зауваження слід надсилати на адресу редакції **до 15 червня 2007 року**.

В 2006 году редакция журнала «Шаховий Леополіс» ("Chess Leopolis") провела свой первый годовой международный конкурс составления шахматных задач в шести разделах.

В конкурсе приняли участие **482 задачи 74 авторов из 14 стран**.

Мы **продолжаем** публиковать отчёты судей.

**Это лишь предварительные итоги.**

Замечания следует присылать до **15 июня 2007 года**.

"Chess Leopolis" has organized in 2006 year the first annual international chess problems tournament in six sections.

**482 problems from 74 authors living in 14 countries** have taken part in competition.

We **continue** to publish the reports of judges.

**It is preliminary results.**

Remarks can be accepted **till June 15, 2007**.

Приз	Приз	Prize
Почесний відгук	Почётный отзыв	Honourable Mention
Похвала	Похвальный отзыв	Commendation
На рівних	На равных	On equal

3. **РОЗДІЛ ДВОХОВОДИХ ЗАДАЧ (# 2)**

В цьому розділі прийняли участь **61 задача 22 авторів з 10 країн**. Всі ці роботи були надрукованими в 2006 році на сторінках 18 видань журналу "Шаховий Леополіс". До конкурсу допущені також виправлення або покращення тих чи інших робіт, які були надіслані до редакції в 2006 році.

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№ № задач
1	Efren Petit	España	0346, 0348, 0706, 1108, 1109, 1110
2	Abdelaziz Onkoud	France	1106
3	A. Holubitsky	Israel	0569
4	Alessandro Cuppini	Italy	0297, 0298, 0345, 0632, 1105, 1107
5	Karlis Jankevics	Latvia	0794, 0795, 0797, 1016, 1020
6	Zivko Janevski	Macedonia	0347, 0570
7	Zoltán Labai	Slovakia	0927
8	Николай Бельчиков	Беларусь	0926
9	Александр Панкратьев		0705
10	Евгений Пермяков	Россия	1014, 1015, 1019*
11	Сергей Бурмистров		1019*
12	Євгеній Богданов		0036, 0037, 0038, 0078, 0154, 0155, 0196, 0197, 0299, 0344, 1098, 1099
13	В. Серединський		0243*
14	Р.Ф. Залокоцький		0243*, 0296*, 0796*
15	А. С. Пожарський		0295, 0296*
16	Микола Кулігін	Україна	0790, 0791, 0792, 0793, 0796*, 0928*, 1011, 1018
17	Федір Капустін		0928*, 1012, 1017
18	Олександр Жук		1013
19	Олександр Заїджай		1021
20	Микола Пархоменко		1096, 1100, 1101
21	Є. Марінов		1097, 1103
22	Микола Чернявський		1102, 1104

3. 1. **МІНІАТЮРИ**

Серед надрукованих задач є **19 мініатюр 9 авторів**, тому було вирішено виділити їх в окрему конкурсну групу. **Рівень цього розділу є невисоким**, в першу чергу, за рахунок низки простих робіт, які були надіслані, скоріш за все, тільки для підтримки нового журналу. До них можна віднести №№ **0295, 0296, 0792, 0793, 1011, 1096, 1100, 1101**. Про деякі мініатюри слід сказати декілька слів окремо.

**№№ 0790, 0791** - попередник: дивись "ШЛ" №17, стор. 32.

**№ 1097** - попередник: Е.Богданов "РОБІТНИЧА ТРИБУНА", 1982 ("Мініатюри", 2002, № 0084) **Kh4, Df1, Sd1, Sf2 – Kf3, p.f5** 1. Dg1?, 1. De1! і т. д.

**№ 1103** - попередник: Е.Богданов "РОБІТНИЧА ТРИБУНА", 1989 ("Мініатюри", 2002, № 0096) або Е.Богданов "РОБІТНИЧА ТРИБУНА", 1998, спец. приз ("Мініатюри", 2002, № 0106) **Kf1, Dc7, Lh7, Sb4 – Ke3, p.d5** 1. Dc1?, 1. Ke1?, 1. De5?, 1. Sd5?, 1. Sd3!

**№ 1104** - існує багато задач з подібними фазами гри, наприклад, **Е.Богданов "Смена" - 2002, 4-й поч. отзв.** Оригінальність цієї задачі полягає лише в спробах, які з варіантами рішення створюють **тему Банного з парадоксом Домбровскіса**. Дуже поганий (навіть для мініатюри) перший хід рішення.

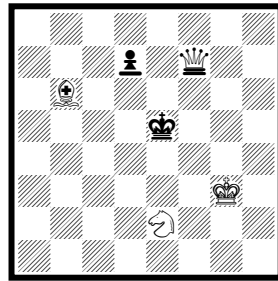
\* \* \* \* \*

При присудженні враховувались: **авторський задум, його складність і оригінальність, а також технічна майстерність, з якою він був реалізованим в задачі.**

Пропонується наступний розподіл нагород задачам

Приз - № 1098 (Є. М. Богданов)

1. Lc7 (A)	d6!		1 ... Ke4	2. Df3 #
1. Ld4 (B)?	Kd6!		1 ... Ke4	2. Df3 #
1. Kf3?	Kd6!	Zz	1 ... d5	2. Lc7 # (A)
			1 ... d6	2. Ld4 # (B)
1. Kg4?	Kd6!	Zz	1 ... Ke4	2. Df5 #
			1 ... d5	2. De7 #
			1 ... d6	2. Df5 #
1. Sf4 !!		Цугцванг	1 ... Ke4	2. Dd5 #
			1 ... Kd6	2. Df6 #
			1 ... d6	2. De6 #
			1 ... d5	2. De6 #

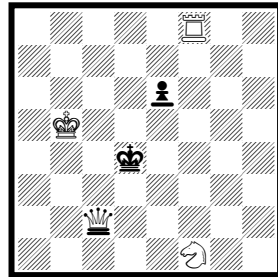


4 + 2 = 6 # 2 v ...

Рознесена класична форма теми Банного – Богданова ("ШЛ" № 6, стор. 16): перші ходи двох форсованих спроб стають матами в удаваному сліді (1.Kf3?), а спростування цих спроб - варіантами гри в рішенні, яке з удаваними слідами утворює триразову зміну матів на ходи пішака і короля чорних.

1-й почесний відгук - № 0196 (Є. М. Богданов)

Початкова гра:	1 ... e5 (a)	2. Td8 (A), Dc4 (B) #
1. Kc6?	Ke5! Zz	1 ... e5 (a) 2. Td8 (A) #
1. De2?	Kc3! Zz	1 ... Kd5 2. Td8 (A) #
		1 ... e5 (a) 2. Dc4 (B) #
1. Sg3 !!	Цугцванг	1 ... Kd5 2. Dc5 #
		1 ... e5 (a) 2. Dd2 #
		1 ... Ke3 2. Dc3 #
		1 ... Ke5 2. Dc5 #

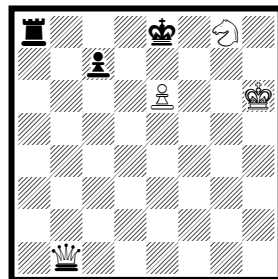


4 + 2 = 6 # 2 \*vv

Тема антидуального розділення (корекції) матів, які вже є в початковій позиції на хід 1 ... e5: один з цих матів використовується в спробі 1. Kc6?, а другий - в удаваному сліді 1. De2?. Цікаво, але в цьому ж сліді є і перший мат, щоправда, на новий хід чорних, створюючи класичний парадокс Рухліса. В рішенні - гра змінюється ще раз! Спроба 1. Dc5? є лише приємним додатком до вказаної гри.

2-й почесний відгук - № 1012 (Федір Капустін)

Початкова гра:	1 ... Ta (1 ... 7), Tb8	2. Db8 #
	1 ... O-O-O	2. Se7 #
1. Db4?	c5!	Загроза 2. De7 # 1 ... Kd8 2. Df8 #
1. Db7?	Td8!	
1. Dh7 !		загроза 2. De7 # 1 ... Kd8 2. Dd7 #
		1 ... Kf8 2. Df7 #
1 ... O-O-O ??		

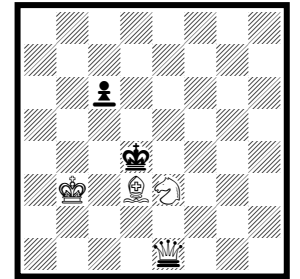


4 + 3 = 7 # 2 \* vv

Задача з елементом ретроаналізу (РА). Якщо зараз хід білих, то довга рокіровка є неможливою (1 ... O-O-O ??), тому що останнім ходом чорних міг бути лише або хід туруо, або хід королею. Якби не цей нюанс задачу важко було би віднести до числа оригінальних, адже, майже кожен початківець створює задачі з рокіровками в грі чорних фігур і з подібною грою білих в рішенні ...

1 похвала - № 1099 (Є. М. Богданов)

1. Sf5?	Kd5!	1 ... Kx d3	2. De3 #
		1 ... Kc5	2. Da5 #
1. Lf5?	Ke5!	1 ... Kc5	2. Db4 #
		1 ... c5	2. Dc3 #
1. Sc4!		1 ... Kc5	2. De5 #
		1 ... c5	2. De4 #
		1 ... Kx d3	2. De3 #
		1 ... Kd5	2. De5 #

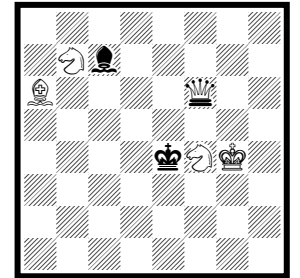


4 + 2 = 6 # 2 vv

Трифазна зміна гри в двох удаваних слідах і в рішенні без якоїсь складної тематики.

2 – 3 похвали (на рівних) - № 0569 (А. Holubitsky)

1. De6 (A)?	Le5!	1 ... Kd4	2. Se2 # (B)
1. Dc3?	Lf4!	загроза 1 ... Ld6	2. Sc5 #
		1 ... Lb6	2. Sd6 #
1. Se2 (B)!		загроза 1 ... Ke3	2. Dd4 #
		1 ... Kd5	2. Dd4 #
		1 ... Le5	2. Sc3 #
		1 ... Lb6	2. Df3 #
			2. De6 # (A)



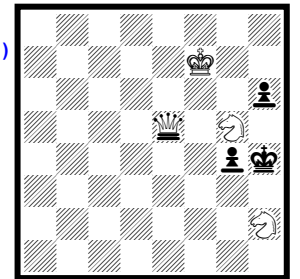
5 + 2 = 7 # 2 vv

Вибір гри з елементами зміни матів в двох удаваних слідах і в рішенні з реалізацією простої псевдоформи теми Салазара (AB ⇔ BA).

2 – 3 похвали (на рівних) - № 1102

(Микола Чернявський)

а) діаграма	1. Se4 (A)? g3!	1 ... Kh3 (h5)	2. Dg3 #
	1. Df4 (B)!	Загроза 1 ... h5	2. Dx g4 #
б) ♙h6 → g3	1. Kg6 (C)? g2!	Загроза 1 ... gh2	2. Sf3 #
	1. Se4 (A)!	Загроза 1 ... Kh3	2. Dh8 #
б → с) ♙g4 → d5	1. Df4 (B)? Kh5!		2. Dx h2 #
	1. Kg6 (C)!	Загроза 1 ... gh2	2. Dh8 #
			2. Dx g3 #
			2. Dh8, Df4, Dd4 #
			2. Df4 #



4 + 3 = 7 а → б # 2 v

Цікаве чергування перших ходів спроби і рішення в трьох близнюках за циклом: A? B! ⇔ B? C! ⇔ C? A!. На жаль, гра в рішеннях близнюків не є бездоганною ...



3. 2.

## БАГАТОФІГУРНІ ЗАДАЧІ

В цьому розділі прийняли участь 42 задачі 17 авторів з 9 країн. Рівню конкурсних робіт, завдяки, в першу чергу, роботам львівських авторів, можуть позаздрити організатори будь-якого міжнародного конкурсу. Він є достатньо **високим**, адже є і просто цікаві ідеї, і надскладні тематичні комплекси. На жаль, серед надрукованих в журналі, робіт є багато задач рівня початківців (приблизно половина), які були надіслані лише для "підтримки конкурсу". До таких задач можна віднести №№ 0345, 0632, 0705, 0794, 0795, 0797, 0926, 1013, 1016, 1020, 1106, 1107, 1109, 1110.

Про деякі роботи потрібно сказати декілька слів окремо:

- №№ 1014, 1019 - цікава зміна кольору в грі чорних і білих фігур, але гра в рішенні є недостатньою;  
 №№ 0297, 0796 - використовують всім відомі механізми гри (ще з середини минулого сторіччя) без будь-якого збагачення змісту задачі;  
 № 0298 - вже була надрукованою тим самим автором в "Уральський проблемист" №2 (34) 2003, задача № 2326.  
 №№ 0346, 0706 - **мають прямих попередників**, про що вже повідомлялось на сторінках журналу ("ШЛ" № 18, стор. 32 і "ШЛ" № 8, стор. 28).

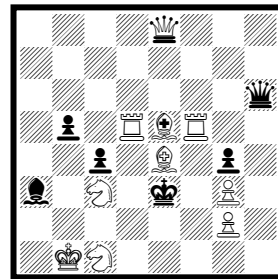
\* \* \* \*

При присудженні враховувались: **авторський задум, його складність і оригінальність, гармонійність, а також технічна майстерність, з якою він був реалізованим в задачі.**

## Пропонується наступний розподіл нагород задачам

## 1-й приз - № 0344 (Є. М. Богданов)

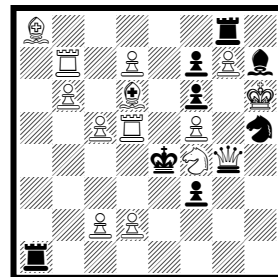
- |             |      |         |          |             |              |
|-------------|------|---------|----------|-------------|--------------|
| 1. Ld6 (A)? | De6! | Загроза | 2. Sd1 # | 1 ... Dh1   | 2. Lc2 (C) # |
|             |      |         |          | 1 ... Lx c1 | 2. Lc5 #     |
| 1. Lf6 (B)? | Le7! | Загроза | 2. Sd1 # | 1 ... Dh1   | 2. Lg5 #     |
|             |      |         |          | 1 ... Lx c1 | 2. Lc2 (C) # |
| 1. Lc2 (C)! |      | Загроза | 2. Sd1 # | 1 ... Dh1   | 2. Ld6 (A) # |
|             |      |         |          | 1 ... Lx c1 | 2. Lf6 (B) # |



10 + 6 = 16 # 2 vv

## 2-й приз - № 0299 (Є. М. Богданов)

- |             |       |         |          |           |                     |
|-------------|-------|---------|----------|-----------|---------------------|
| 1. Tb8 (A)? | T1a8! | Загроза | 2. Sh5 # | 1 ... Tg1 | 2. Td3 # (C)        |
|             |       |         |          | 1 ... Tg7 | 2. Te8 #            |
|             |       |         |          |           | 1 ... Lf5 2. Df5 #  |
| 1. Ta7 (B)? | Tga8! | Загроза | 2. Sh5 # | 1 ... Tg1 | 2. Ta4 #            |
|             |       |         |          | 1 ... Tg7 | 2. Td3 # (C)        |
|             |       |         |          |           | 1 ... Lf5 2. Df5 #  |
| 1. Td3 (C)! |       | Загроза | 2. Sh5 # | 1 ... Tg1 | 2. Tb8 # (A)        |
|             |       |         |          | 1 ... Tg7 | 2. Ta7 # (B)        |
|             |       |         |          |           | 1 ... Lf5 2. Df3 #! |



14 + 8 = 22 # 2 vv

У всіх головних фазах гри → 1 ... Sx f4 2. Df4 #

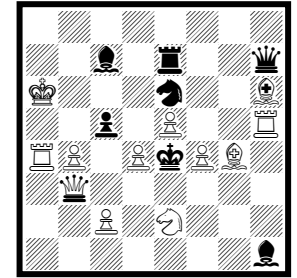
- |          |      |         |               |               |                     |          |
|----------|------|---------|---------------|---------------|---------------------|----------|
| 1. d8=D? | Sg7! | Загроза | 2. Te7, De7 # | → 1 ... Sx f4 | 2. Te7 #, 1 ... Ta7 | 2. De7 # |
|          |      |         |               | 1 ... Lf5     | 2. Df5 #, 1 ... Te8 | 2. De8 # |

В обох задачах № 0344 і № 0299 реалізована одна з форм теми Богданова – Макаронца ("ШЛ" № 15, стор. 13) з подвоєною простою формою теми Салазара. Задача № 0344 зроблена елегантно: з чудовими удаваними слідами і їх спростуваннями і з використанням в грі напівбатареї ♔♚♙. В № 0299 використовується подібна гра, але, на цей раз, діагональної напівбатареї ♖♗♘. Приємний додаток: удаваний слід 1. d8=D? з варіантами гри і зміна мата на 1 ... Lf5 в головних фазах. Недолік: грубе спростування тематичних удаваних слідів.

## 3-й приз - № 0036 (Є. М. Богданов)

- |         |     |         |          |           |          |
|---------|-----|---------|----------|-----------|----------|
| 1. Th3? | c4! | Загроза | 2. Te3 # | 1 ... cd4 | 2. Sg3 # |
|         |     |         |          | 1 ... Lf3 | 2. Df3 # |

- |             |      |         |          |              |              |
|-------------|------|---------|----------|--------------|--------------|
| 1. d5 (A)?  | c4!  | Загроза | 2. Dd3 # | 1 ... Sx f4  | 2. bc5 (B) # |
|             |      |         |          | 1 ... Sd4    | 2. Sg3 #     |
| 1. dc5 (C)? | Td7! | Загроза | 2. Dd3 # | 1 ... Sx c5+ | 2. bc5 (B) # |
|             |      |         |          | 1 ... Sx f4  | 2. b5 (D) #  |
|             |      |         |          | 1 ... Sd4    | 2. Sg3 #     |
| 1. b5 (D)?  | c4!  | Загроза | 2. Sg3 # | 1 ... Sg5    | 2. dc5 (C) # |
|             |      |         |          | 1 ... Dh6    | 2. Lf5 #     |
| 1. bc5 (B)! |      | Загроза | 2. Sg3 # | 1 ... Sg5    | 2. d5 (A) #  |
|             |      |         |          | 1 ... Sx c5+ | 2. dc5 (C) # |
|             |      |         |          | 1 ... Dh6    | 2. Lf5 #     |

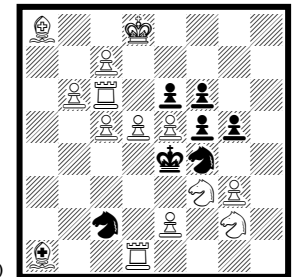


12 + 7 = 19 # 2 v ...

В чотирьох головних фазах задачі є комплекс з двох класичних парадоксів Рухліса ("ШЛ" № 11 стор. 2) з двома подвоєними простими формами теми Салазара: AB ↔ BA + CB ↔ BC і BC ↔ CB + DC ↔ CD. Удаваний слід 1. Th3? (це п'ята фаза гри) є лише прийнятним додатком до загального змісту.

## 4-й приз - № 0037 (Є. М. Богданов)

- |                   |          |          |                      |                 |                    |
|-------------------|----------|----------|----------------------|-----------------|--------------------|
| 1. de6 (A)?       | Sg2, g4! | Цугцванг | 1 ... Sf~ (Sh3, Se2) | 2. Td6 (B) #    |                    |
|                   |          |          | 1 ... Sx e6+!        | 2. Te6 (C) #    |                    |
| 1 ... Sc~         | 2. Td4 # |          | 1 ... Sd5!           | 2. Sd2 (D) #    |                    |
|                   |          |          | 1 ... fe5            | 2. Sg5 (E) #    |                    |
| 1. ef6 (F)?       | Sd3!     | Загроза  | 2. Sg5 # (E)         | 1 ... Sx g2 (a) | 2. Te6 (C) #       |
|                   |          |          |                      | 1 ... Sh3       | 2. Te6 (C) #       |
| 1 ... Sd4 (Sx a1) | 2. Td4 # |          |                      |                 |                    |
| 1. Td6 (B)?       | Sg2!     | Загроза  | 2. Sd2 # (D)         | 1 ... Sx e2 (b) | 2. de6 (A) #       |
| 1 ... Sd4 (Sx a1) | 2. Td4 # |          |                      | 1 ... Sx e2 (b) | 2. d6 # (2. Sd2?)  |
| 1. Te6 (C)!       |          | Загроза  | 2. Sd2 # (D)         | 1 ... Sx g2 (a) | 2. ef6 (F) #       |
|                   |          |          |                      | 1 ... Sx a1     | 2. Td4 # (2. Sd2?) |



14 + 7 = 21 # 2 vvv

Хоча автор цієї задачі спробу 1. de6? показав лише у вигляді технічної спроби, я вважаю це неправильним, адже саме вона створює не просто зміну матів на відомі ходи чорних, а ще **дві подвоєні прості форми теми Салазара** (AB ↔ BA + AC ↔ CA і AC ↔ CA + FC ↔ CF). Те, що цю спробу спростовують два різні ходи чорних не є суттєвим, адже це не удаваний слід, а лише спроба. До того ж, вона є головною фазою теми, подібної до двоходової теми 8WCCT! Якщо уважно придивитись до всіх вказаних фаз гри, то в цій роботі можна знайти ще й **комплекс з двох класичних парадоксів Рухліса** (щось подібне до задачі № 0036):

- |       |           |        |         |            |         |
|-------|-----------|--------|---------|------------|---------|
| 1. F? | 1 ... Sh3 | 2. C # | → 1. A? | 1 ... Sh3  | 2. B #  |
|       |           |        |         | 1 ... Se6+ | 2. C #  |
| 1. B? | 1 ... b   | 2. A # | → 1. C? | 1 ... b    | 2. d6 # |
|       |           |        |         | 1 ... Se6+ | 2. A #  |

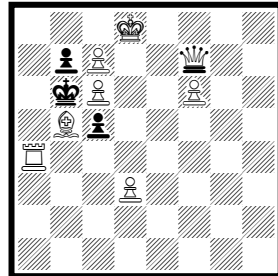
- новий мат!  
 - відомий мат на новий хід чорних!  
 - новий мат!  
 - відомий мат на новий хід чорних!

Цікаво, що мати першої спроби (2. Sg5, Sd2 #) стають матами в загрозах головних фаз задачі. Приємний додаток є і в рішенні: **гра двох батарей і одна з**

форм захистів Баруліна! Надпотужний тематичний комплекс! Саме подвійне спростування першої спроби не дозволило цю роботу відзначити більш високою відзнакою.

5-й приз - № 1015 (Евгеній Пермяков)

- |             |          |          |               |               |               |
|-------------|----------|----------|---------------|---------------|---------------|
| 1. Dc4?     | bc6 (a)! | Загроза  | 2. c8=S (A) # | 1 ... bc6 (a) | 2. Lc4 (C) #  |
| 1. Db3 (B)? | c4 (b)!  | Загроза  | 2. c8=S (A) # | 1 ... c4 (b)  | 2. c8=S (A) # |
| 1. Dd5?     | Kb5 (c)! | Цугцванг |               | 1 ... bc6 (a) | 2. Dc6 #      |
|             |          |          |               | 1 ... c4 (b)  | 2. c8=S (A) # |
| 1. c8=T ?   | c4!      | Загроза  | 2. Db7 #      | 1 ... Kb5 (c) | 2. Db3 (B) #  |
|             |          |          |               | 1 ... bc6 (a) | 2. Tb8 #      |
| 1. Lc4 (C)! |          | Цугцванг |               | 1 ... bc6 (a) | 2. c8=S (A) # |
|             |          |          |               | 1 ... Kc6     | 2. De6 #      |

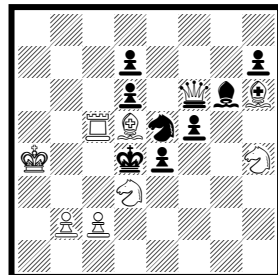


8 + 3 = 11 # 2 v ...

Присмний мередит, в якому є чотирифазна зміна гри з слабкими перетвореннями білого пішака "с7" в коня (♘) і туру (♖), зі зміною функції ходів білих фігур і з реалізацією парадокса Домбровського.

1-й почесний відгук - № 0197 (Є. М. Богданов)

- Початкова гра:
- |         |     |          |   |               |              |
|---------|-----|----------|---|---------------|--------------|
| 1. Sb4? | f4! | Загроза  | → | 1 ... L~ (a)  | 2. Sf5 # (A) |
|         |     |          |   | 1 ... e3 (b)  | 2. Sf3 #     |
|         |     |          |   | 1 ... L~ (a)  | 2. Tc4 # (B) |
|         |     |          |   | 1 ... e3 (b)  | 2. Tc4 # (B) |
| 1. Df5! |     | Цугцванг |   | 1 ... dc5 (c) | 2. c3 # (C)  |
|         |     |          |   | 1 ... Kc5     | 2. Le3 #     |
|         |     |          |   | 1 ... L~ (a)  | 2. De4 #     |
|         |     |          |   | 1 ... Lf5 !   | 2. Sf5 # (A) |
|         |     |          |   | 1 ... e3 (b)  | 2. c3 # (C)  |
|         |     |          |   | 1 ... S~      | 2. Tc4 # (B) |
|         |     |          |   | 1 ... dc5 (c) | 2. De5 #     |
|         |     |          |   | 1 ... ed3     | 2. Df2 #     |

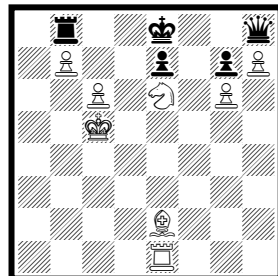


9 + 8 = 17 # 2 \*v

В цій роботі є лише трифазна зміна гри, але з синтезом декількох різних форм теми Рухліса. В удаваному сліді 1. Sb4? автор використовує варіанти здійсненої загрози (деякі проблемісти це називають «псевдо цугцвангом»), які, звичайно, дозволяють збагатити зміст задачі, адже при цьому, додатково, утворюється не тільки ще один, з вказаних раніше, елементів теми Рухліса, але і трифазна зміна матів на одні і ті ж самі ходи чорних фігур (1 ... L~, e3).

2-й почесний відгук - № 1017 (Федір Капустін)

- |             |               |          |  |           |               |
|-------------|---------------|----------|--|-----------|---------------|
| 1. Sc7 (A)? | Kd8!          |          |  | 1 ... Kf8 | 2. Tf1 (B) #  |
| 1. Tf1 (B)? | Tb7!          | Цугцванг |  | 1 ... Td8 | 2. Sc7 (A) #  |
|             |               |          |  | 1 ... Df8 | 2. Tx f8 #    |
| 1 ... Tc8   | 2. bc8=D, T # |          |  | 1 ... Dh7 | 2. Tf8 #      |
| 1 ... Ta8   | 2. ba8=D, T # |          |  | 1 ... Td8 | 2. Tx d8 #    |
| 1 ... Dg8   | 2. hg8=D, T # |          |  | 1 ... Df8 | 2. Sc7 (A) #  |
| 1. Td1?     | Dh7!          | Цугцванг |  | 1 ... Tb7 | 2. Td8 #      |
| 1 ... Tc8   | 2. bc8=D, T # |          |  | 1 ... Tb7 | 2. cb7 #      |
| 1 ... Ta8   | 2. ba8=D, T # |          |  | 1 ... Kd7 | 2. Lb5 #      |
| 1 ... Dg8   | 2. hg8=D, T # |          |  | 1 ... Td8 | 2. cd8=T, D # |
| 1. Lb5 (C)? | Td8!          | Загроза  |  | 1 ... Tb7 | 2. c8=D #     |
| 1. c7 (D)!  |               | Загроза  |  | 1 ... Kd7 |               |

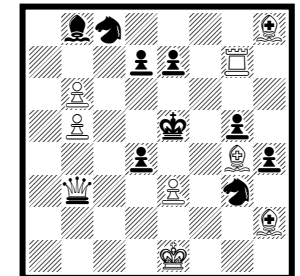


8 + 5 = 13 # 2 vvv

Два достатньо відомих механізми зміни гри об'єднані в одній задачі. В удаваних слідах 1. Tf1? і 1. Td1? утворений ідеальний парадокс Рухліса і чергування типу "спростування ↔ варіант гри". В удаваному сліді 1. Lb5? і в рішенні задачі використовується типовий механізм з чергуванням типу "перший хід ↔ мат в загрозі" (проста форма теми Уранія). На жаль, всі фази гри не об'єднані в один гармонійний задум, а гра в самому рішенні є менш привабливою, ніж у вказаних удаваних слідах.

3-й почесний відгук - № 1105 (Alessandro Cuppini)

- |         |      |         |            |           |          |
|---------|------|---------|------------|-----------|----------|
| 1. Db4? | Kf6! | Загроза | 2. Dx d4 # | 1 ... d5  | 2. Te7 # |
|         |      |         |            | 1 ... de3 | 2. Tg5 # |
| 1. Dc4? | d5!  | Загроза | 2. Dx d4 # | 1 ... Kf6 | 2. Tg8 # |
|         |      |         |            | 1 ... de3 | 2. Tg6 # |
| 1. Dd3! |      | Загроза | 2. Dx d4 # | 1 ... Kf6 | 2. Th7 # |
|         |      |         |            | 1 ... d5  | 2. Tg6 # |
|         |      |         |            | 1 ... de3 | 2. Tf7 # |
- + парадокс Рухліса !

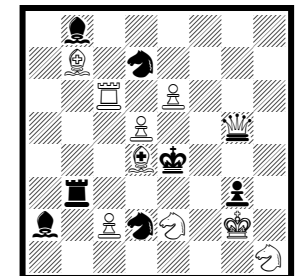


9 + 9 = 18 # 2 vv

Автор використав просту комбіновану форму трифазної зміни гри ("ШЛ" № 3, стор. 12 ... 15) з матами батареєю Tg7 – Lh8. Цікаво, хоча для того, щоб позбутися дуалей, він був змушений використати перетвореного білого слона (Lh8 або Lh2). Це не забороняється, хоча, безумовно, впливає на оцінку задачі. Позиція є легальною.

4-й почесний відгук - № 0154 (Є. М. Богданов)

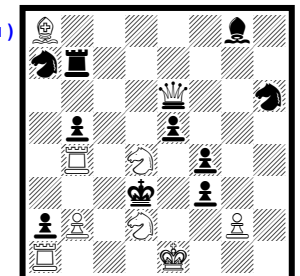
- |                   |           |         |                      |   |               |              |
|-------------------|-----------|---------|----------------------|---|---------------|--------------|
| 1. Tb6 (A)?       | Tf3 (a)!  | Загроза | 2. Dg6 (B), d6 (C) # | → | 1 ... Sf8     | 2. d6 (C) #  |
|                   |           |         |                      |   | 1 ... Tb6     | 2. Dg6 (B) # |
|                   |           |         |                      |   | 1 ... Se5     | 2. Df4 #     |
| 1. Tc4 (D)?       | Sf8!      | Загроза | 2. Dg6 (B) #         |   | 1 ... Tf3 (a) | 2. d6 (C) #  |
|                   |           |         |                      |   | 1 ... Tx b7   | 2. Sc3 #     |
|                   |           |         |                      |   | 1 ... Se5     | 2. Df4 #     |
| 1. d6 (C)!        |           | Загроза | 2. Tb6 (A) #         |   | 1 ... Tf3 (a) | 2. Tc4 (D) # |
|                   |           |         |                      |   | 1 ... Tx b7   | 2. Shg3 #    |
|                   |           |         |                      |   | 1 ... Se5     | 2. De5 #     |
| 1 ... T(a...e)3   | 2. Tc4 #  |         |                      |   |               |              |
| 1 ... Tb(1 ... 6) | 2. Shg3 # |         |                      |   |               |              |
| 1 ... Sf6, Sc5    | 2. De5 #  |         |                      |   |               |              |



10 + 7 = 17 # 2 vv

5-й почесний відгук - № 0928 (М. Кулігін і Ф. Капустін)

- Початкова гра:
- |           |      |         |              |           |            |
|-----------|------|---------|--------------|-----------|------------|
| 1. Lx b7? | Sc6! | Загроза | 2. Le4 (A) # | 1 ... Lh7 | 2. Db3 #   |
| 1. De5?   | Ld5! | Загроза | 2. De4 (B) # | 1 ... Te7 | 2. Le4 #   |
|           |      |         |              | 1 ... Lh7 | 2. Tb3 #   |
| 1. S2b3 ! |      | загроза | 2. Sc5 #     | 1 ... Ke4 | 2. Sc5 #   |
|           |      |         |              | 1 ... Tc7 | 2. Td1 #   |
|           |      |         |              | 1 ... ed4 | 2. O-O-O # |



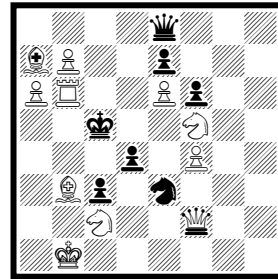
9 + 10 = 19 # 2 \*vv

**4-й почесний відгук - № 0154.** Три тематичні фази гри з зміною функцій ходів білих фігур, з реалізацією парадокса Домбровського в удаваних слідах і помноженої форми теми Салазара - Уранія ("ШЛ" № 13, стор. 10) з головною фазою в рішенні. В удаваному сліді і в рішенні є зміна трьох матів на одні й ті ж самі ходи чорних. Якщо уважно придивитись, то можна знайти і реалізацію теми 8WCCT, щоправда, для цього потрібно відповісти на таке складне питання: "Які ходи тури "b3" слід вважати за 1... T~ - ходи по горизонталі чи по вертикалі?".

**5-й почесний відгук - № 0928.** Мати початкової гри стають матами загроз в двох спробах. В рішенні мати, на відомі з початкової гри ходи чорних, змінюються. Цікавий і логічний задум, але не без вад. Примітний і мат довгою рокирвою, який сьогодні важко знайти в сучасній задачі.

### 6-й почесний відгук - № 0927 (Zoltán Labai)

<b>Початкова гра:</b>			1... Sc4, Sd5	2. Dd4 #	
1. Sf x d4?	Sc4!	Загроза	2. Tc6 # (A)	1... Sc2	2. Sx c2 #
1. Sc x d4?	c2+!	Загроза	2. Tb5 # (B)	1... Sf5	2. Sx f5 #
1. Df3?	Sc4!	Загроза	2. Tb4 #	1... Sd5 (Sc2)	2. Dd5 #
1... Dd8 (Db8, Da8)	2. Dc6 #		1... Sf5	2. Dd5 #	
			1... Dc6	2. Dc6 #	
			1... Db5	2. Tc6 # (A)	
1. De2!		Загроза	2. Td6 #	1... Sc4 (Sc2)	2. Dc4 #
				1... Sd5 (Sf5)	2. Dc4 #
1... Dd8 (Db8, Da8)	2. Db5 #		1... Dc6	2. Tb5 # (B)	
1... d3	2. De3 #		1... Db5	2. Db5 #	

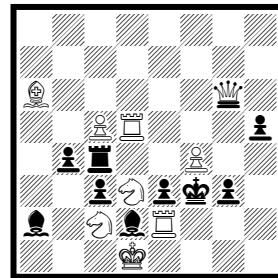


11 + 7 = 18 # 2 \*vvv

В задачі є досить відомий механізм гри з використанням батареї Tb6 - La7 (наприклад, М. Храмцевич 18-й тем. к-с «Звезда», 1990, 2 місце), до якого додані дві не менш відомі спроби (наприклад, Е. Богданов «Шахматы в СССР» - 1984, 3-4 поч. отзв). Таким чином, утворився непоганий тематичний комплекс, в якому мати загроз у вказаних спробах стають матами в інших фазах гри задачі.

### 7-й почесний відгук - № 0078 (Є. М. Богданов)

1. Lc4?	Lb3!	Загроза	2. Sd4 (A) #		
1. Td4 (B)?	Tc5! (2. Sd4?)	Загроза	2. Se5 (C), Dh5 (D), Lb7 (E) #		
			1... Td4	2. Sd4 #	
1. Df5?	g2! (2. Dg2?)	Загроза	2. Se5 (C) #	1... Te4	2. Dh5 #
1. Te5?	Tf4! (2. Se5?)	Загроза	2. Dh5 (D) #	1... g2	2. Dg2 #
1. Lb7 (E)!		Загроза	2. Td4 (B) #	1... T~	2. Sd4 (A) #
				1... Tf4!	2. Se5 (C) #
				1... Te4!	2. Dh5 (D) #
1. Tg5?	h4!	Загроза	2. Tg3 #	1... Le1	2. Sce1 #



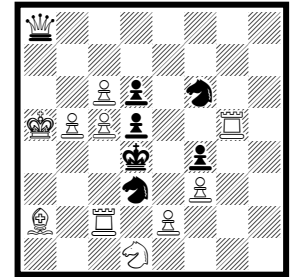
9 + 9 = 18 # 2 v ...

Цікава зміна функцій ходів білих. Три мати загрози спроби 1. Td4? диференціюються в двох інших спробах і в рішенні: в спробах перші два мати стають матами загрози (по одному в кожній), але в рішенні третій мат стає не матом загрози, а першим ходом, тоді як матом загрози стає ... перший хід вказаної спроби, причому, перші два мати загрози стають матами в варіантах гри. Незвично! Якщо до цього комплексу додати гру технічної спроби 1. Lc4?, то неважко знайти і реалізацію теми 8WCCT, адже гра в рішенні здійснюється на тлі "повторної загрози" в грі Tc4!

### 8-й почесний відгук - № 0155 (Є. М. Богданов)

1. Dd8?	Se5!	1... Sd~	2. Df6 #
		1... dc5	2. Tc4 # (2... dc4?)
1. Da7 (A)?	dc5!	1... Sd~	2. cd6 (B) #
		1... Sc5!	2. Td2 (C) # (2... Sd3?)
1. cd6 (B)?	Sc5!	1... Sd~	2. Da7 (A) #
1. Td2 (C)!	Цугцванг	1... Kc5	2. Da7 (A) #
		1... dc5	2. Td3 # (2... Kc5?)

У всіх фазах гри: 1... Sf~ 2. Td5 #



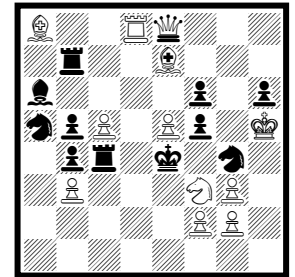
11 + 6 = 17 # 2 vvv

Чотирифазна зміна гри зі зміною функції ходів білих фігур. Цікаве об'єднання простих форми і псевдоформи теми Салазара в удаваному сліді 1. Da7? з реалізацією гри, подібної до теми 8WCCT ...

Механізм зміни гри є досить відомим і вже використовувався автором. Перший хід, хоча і надає вільне поле королю, є досить грубим.

### 1 похвала - № 0038 (Є. М. Богданов)

1. Lf8 (A)?	f4!	Загроза	2. Sd2 (C) #	1... Sf2	2. ef6 (D) #
1... Sb3	2. Dc6 #				
1... Td4 (Tc2)	2. Td4 #				
1. Lf6 (B)?	Sf2!	Загроза	2. Sd2 (C) #	1... Sf6+	2. ef6 (D) #
1... f4	2. Dg6 #				
1... Sb3	2. Dc6 #,	1... Td4 (Tc2)	2. Td4 #		
1. ef6 (D)!	Цугцванг	1... Sg~	2. Lf8 (A) #		
		1... Sf6+!	2. Lf6 (B) #		
1... f4	2. Dg6 #	1... Se5!	2. Sd2 (C) #		
1... Sa~	2. Dc6 #				
1... Tc~	2. Td4 #				

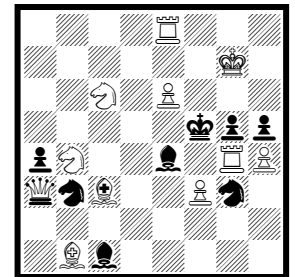


12 + 11 = 23 # 2 vv

Подвоєна проста форма теми Салазара об'єднана з темою 8WCCT.

### 2 похвала - № 0347 (Zivko Janevski)

1. Sb~?	Lx a3!	Загроза	2. Df8 #	1... Sc5	2. Dc5 #
1. Sd5?	Sc5!	Загроза	2. Df8 #	1... Lx a3	2. Se3, Tg5 #
1. Sd3?	Lx f3!	Загроза	2. Df8 #	1... Lx a3	2. Tg5 #
				1... Sc5	2. S6d4 #
1. Sc2!		Загроза	2. Df8 #	1... Lx a3	2. Se3 #
				1... Sc5	2. S2d4 #
				1... Lx f3	2. Se3 #



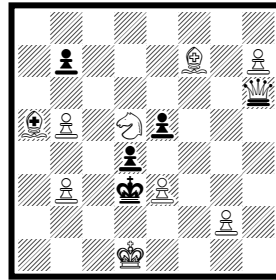
11 + 8 = 19 # 2 vvv

В чотирьох фазах задачі здійснюється корекція в грі білого коня "b4" з протрійною зміною мата на 1... Sc5 і з антидуальним розділенням матів спроби 1. Sd5? в удаваному сліді 1. Sd3? і рішенні 1. Sc2! Цікава, хоча і не нова, ідея. Механізм створення зміни гри з одночасним розв'язуванням чорної фігури є достатньо відомим.

На жаль, в цій роботі створення батареї Sc2 - Lb1 в рішенні є формальним (така потужна батарея грає лише один раз).

### 3 похвала - № 1018 (Микола Кулігін)

1. Le1?	<b>b6!</b>	Цугцванг	1 ... Ke4	2. Dg6 #
			1 ... de3	2. De3 #
			<b>1 ... e4</b>	2. Sb4 #
1. Sb6?	<b>de3!</b>	Цугцванг	1 ... Ke4	2. Lg6 #
			<b>1 ... e4</b>	2. Lc4 #
1. Lb6, b6?	<b>e4!</b>	Цугцванг	1 ... Ke4	2. Dg6 #
			<b>1 ... de3</b>	2. De3 #
1. Db6!		Цугцванг	1 ... Ke4	2. Dg6 #
			<b>1 ... de3</b>	2. De3 #
			<b>1 ... e4</b>	2. Dd4 #

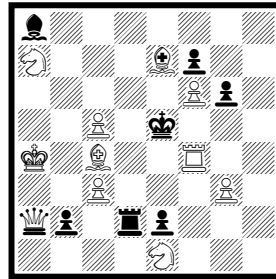


10 + 4 = 14 # 2 v ...

Вибір гри з елементами зміни матів. В задачі - чотири тематичні фази. Цікавим є те, що перші ходи всіх удаваних слідів (за винятком першого) здійснюються на полі спростування першої фази гри – "b6".

### 4 похвала - № 1108 (Efren Petite)

1. Ld5?	<b>Ld5 (a), Td5 (b)!</b>	Загроза	2. Ld6 (A), 2. Sf3 (B) #	
1. Ld3?	<b>Ld5 (a)!</b>	Загроза	2. Ld6 (A) #	
			1 ... Lc6+	2. Sx c6 #
			1 ... Tx d3	2. Sx d3 #
1. c6?	<b>Td5 (b)!</b>	Загроза	2. Sf3 (B) #	
			1 ... Lx c6+	2. Sx c6 #
			1 ... Td3	2. Sx d3 #
1. Lf7!		Загроза	2. De6 #	
			<b>1 ... Ld5 (a) 2. Ld6 (A) #</b>	
			<b>1 ... Td5 (b) 2. Sf3 (B) #</b>	
			1 ... Lc6+	2. Sx c6 #
			1 ... Td4	2. cd4 #
			1 ... Td6	2. Lx d6 #

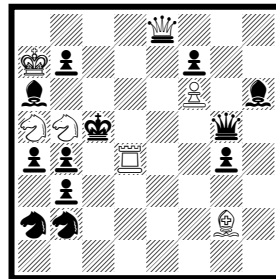


11 + 7 = 18 # 2 vv

Тема Домбровскіса - Ханнеліуса об'єднана з класичною формою теми Домбровскіса з використанням перекриття Новотного (1. Ld5?) і Грімшоу (1. Lf7!).

### 5 похвала - № 0570 (Zivko Janevski)

1. De3?	<b>Kb5 (a)!</b>	Загроза	2. Td5 (A) #	
1. Lc6?	<b>Lb5 (b)!</b>	Загроза	2. De7 (B) #	
			1 ... Sc4	2. Tc4 #
			1 ... bc6	2. Dc6 #
			1 ... De5	2. De5 #
			1 ... Lf8	2. Df8 #
1 ... Dd5 (Df6, Df4, De3)		2. Td5 #		
1. Td7 !!	Загроза	2. Tc7 #	<b>1 ... Kb5 (a) 2. Td5 (A) #</b>	
			<b>1 ... Lb5 (b) 2. De7 (B) #</b>	
1 ... De5		2. De5 #		
1 ... Dd5 (Df6, Df4)		2. Td5 #		

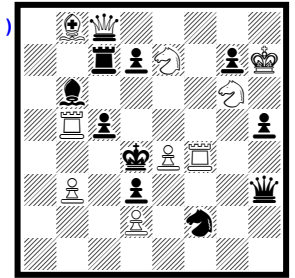


7 + 12 = 19 # 2 vv

Класична форма теми Домбровскіса з елементами зміни гри в удаваному сліді 1. Lc6? і в рішенні. Красивий перший хід рішення!

### 6 похвала - № 0243 (В. Серединський і Р.Ф. Залокоцький)

1. Db7?	<b>De6!</b>	Загроза	2. Dd5 #	1 ... Tb7 (Tc6)	2. Le5 #
				1 ... Df5	2. Sf5 #
1. Da6!		аргоса	2. Da1 #	1 ... c4	2. d5 #
				1 ... a7	2. e5 #
				1 ... a5	2. d6 #
				1 ... h1	2. f5 #
				1 ... d1	2. e5 #
1 ... Df1		2. Sf5 #			

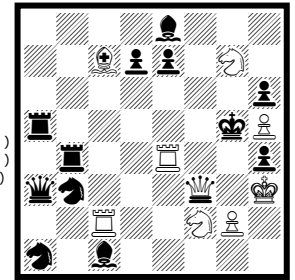


10 + 10 = 20 # 2 v

Двофазна зміна гри в формі вибору. Цікавою є гра в п'яти варіантах рішення з чергуванням типу білих і чорних фігур!

### 7 похвала - № 1021 (Олександр Зайджай)

1. Kh2?	<b>Lh5!</b>	Загроза	2. Sh3 #	1 ... Lf4+	2. Dx f4 #
				1 ... Tf5	2. Dx f5 #
1. Tc6!		Загроза	2. Dg4 #	1 ... Sd4	2. Tg4 # (2 ... Tx g4?)
				1 ... Sc5	2. Te5 # (2 ... Tx e5?)
				1 ... Sd2	2. Lf4 # (2 ... Lx f4?)
				1 ... dc6 (d6)	2. Se6 #
				1 ... e6	2. Ld8 #
				1 ... Lh5	2. Dx h5 #
				1 ... Tx e4	2. Sx e4 #

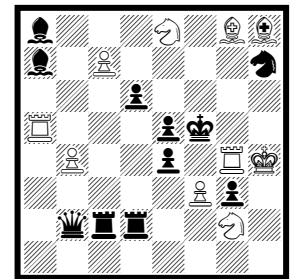


9 + 12 = 21 # 2 v

Двофазна зміна гри в формі вибору з використанням перекриття трьох чорних фігур в рішенні!

### 8 похвала - № 0348 (Efren Petit)

1. Tc5?	<b>Db3!</b>	Загроза	2. Se3, c8=D/L #	1 ... Sg5	2. Tx g5 #
1. Td5?	<b>Db4!</b>	Загроза	2. fe4, Sx d6 #	1 ... Sg5	2. Tx g5 #
1. Lf7!		Загроза	2. Tf4 #	1 ... Tc5	2. Se3 #
				1 ... Lc5	2. c8=D/L #
				1 ... Td5	2. fe4 #
				1 ... Ld5	2. Sx d6 #
1 ... d5		2. Sd6 #			
1 ... Le3		2. Sx e3 #			
1 ... Tx g2		2. Sx d6 #			



10 + 11 = 21 # 2 vv

В спробах – перекриття Новотного, а в рішенні – Грімшоу. Нічого нового, але красиво.

Суддя розділу: **Олексій Файзулін** (Львів)

10. 01. 2007



В цьому розділі прийняли участь 97 задач 25 авторів з 10 країн. Всі роботи були надрукованими в 2006 році на сторінках журналу "Шаховий Леополіс". До конкурсу були допущені версії надрукованих задач, при умові, що вони були надіслані в 2006 році і не змінюють її головний зміст.

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№ № задач
1	Mirko Degenkolbe	Deutschland	0865*
2	Efren Petit	España	0350, 0352, 0712
3	L. Makaronez		0204, 0803*
4	A. Holubitsky	Israel	0515*, 1023*, 1028*
5	L. Lyubashevsky		0803*
6	Alessandro Cuppini	Italy	0353, 0517
7	Zivko Janevski	Macedonia	0351
8	Zoltán Labai	Slovakia	0932
9	Steven B. Dowd	USA	0865*, 1030
10	Валерий Резинкин	Беларусь	0391, 0933*
11	Николай Бельчиков		0933*
12	Владимир Кожакін		0438, 0439, 0440, 0442, 0634, 0862, 0863
13	М. Р. Костылев		0572*
14	А. Н. Мельничук	Россия	0572*
15	Александр Панкратьев		0711
16	Геннадий Згерский		0801
17	Григорий Попов		0929, 0930
18	Євгеній Богданов		0039, 0040, 0041, 0042, 0043, 0044, 0045, 0047, 0048, 0049, 0050, 0051, 0052, 0079, 0080, 0081, 0186, 0199, 0200, 0202, 0203, 0244, 0302, 0303, 0349, 0514, 0516, 0564, 0571, 0574, 0575, 0616, 0707, 0708, 0709, 0710, 0799, 0864, 1022, 1026, 1027*, 1114, 1115, 1116, 1117
19	Олексій Файзулін	Україна	0046, 0201, 0245, 0390, 0441, 0513, 0515*, 0573, 0633*, 0635, 0636*, 0798, 1023*, 1024*, 1025*, 1027*, 1028*, 1029
20	А. С. Пожарський		0198, 0300, 0301
21	В. Серединський		0246
22	Ігор Навроцький		0633*, 0636*
23	Микола Кулігін		0800, 0802, 0931
24	Антон Ларін		1024*, 1025*
25	Є. Марінов		1111, 1112, 1113

4. 1.

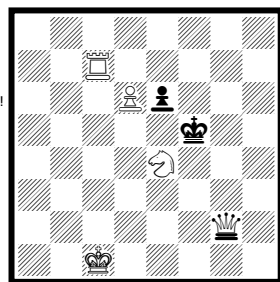
## МІНІАТЮРИ

Серед триходівок є 43 мініатюри 11 авторів, тому організатори змагання вирішили виділити їх в окрему конкурсну підгрупу. При присудженні враховувались: **зміст задачі, його складність і гармонійність, а також технічна майстерність реалізації.**

## Пропонується наступний розподіл нагород задачам

## 1-й приз - № 1114 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:	1 ... e5	2. Tf7+	Ke6	3. Da2 #
1. Tc4?	e5!	1 ... Kf4	Kf5	3. Dg5 #
1. Sf2?	Kf4!	1 ... e5	Kf6	3. Se4 # - повернувся!
	1 ... Ke5	2. Dg5+	Kd4 (Kd6)	3. Dc5 #
	1 ... Kf6	2. Dg7+	Kf5	3. Tf7 #
1. Sd2?	e5!	1 ... Kf4	Sc4	Kf5 (e5)
	1 ... Ke5	2. Df2	Kd5 (Kd6)	3. Dc5 #
	1 ... Kf6	2. Dg7+	Kf5	3. Tf7 #
1. Kd2!	1 ... Kf4	2. Kd3!	Ke5 (Kf5)	3. Dg5 #
	2 ...	e5	3. Tf7 # ( 2 ... Ke5? )	
	1 ... Ke5	2. Ke3!	Kd5	3. Tc5 # ( 3. Dg5? )
	2 ...	Kf5	Kf5	3. Dg5 # ( 3. Tc5? )
	1 ... e5	2. Te7	Kf4	3. Tf7 # ( 2. Tf7? )

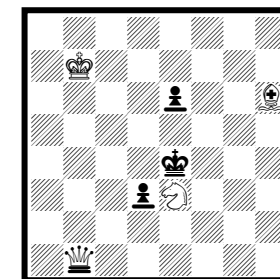


5 + 2 = 7 # 3 vvv

Красива п'ятифазна зміна гри з чергуванням типу "спростування ⇔ варіант гри". В рішенні всі спростування удаваних слідів створюють варіанти гри.

## 2-й приз - № 0244 (Євгеній Богданов)

1. Db4 (A)?	Kf3 (a)!	1 ... e5	2. Df7 !!	Kd4	3. Dc4 #
1. Df1 (B)?	Kd4 (b)!	1 ... d2	2 ...	d2	3. Dd5 #
		1 ... d2	2. Df4+	Kd3	3. Dc4 #
1. Dd1?	Ke5!	1 ... d2	2. Dg4+	Kd3	3. Dc4 #
		2 ...	2 ...	Ke5	3. Df4 #
		1 ... Kd4	2. Da4+	Kc3	3. Sd1 # !
		2 ...	2 ...	Kc5	3. Lf6 # !
		2 ...	2 ...	Ke5	3. Df4 #
1. Lg5 !!	Цугцванг	1 ... Kf3 (a)	2. Df1+ (B)	Kg3	3. Dg2 #
		2 ...	2 ...	Ke4	3. Df4 #
		1 ... Kd4 (b)	2. Db4+ (A)	Ke5	3. Df4 #
		1 ... e5	2. Da2 !!	Kf3	3. Dg2 #
		2 ...	2 ...	Kd4	3. Dc4 #
		2 ...	2 ...	d2	3. Dd5 #
		1 ... Ke5	2. Db4	d2	3. Df4 #



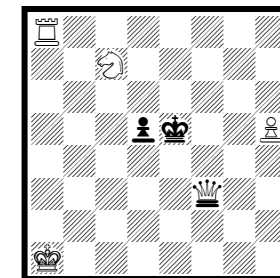
4 + 3 = 7 # 3 vvv

Трифазна зміна гри на тлі чергування перших ходів чорних за циклом: e5 - d2 ⇔ d2 - Kd4 ⇔ Kd4 - e5, - з красивою грою всіх білих фігур.

Приємний додаток: класична двоходова форма теми Банного (1. Db4?, 1. Df1?, 1. Lg5!).

## 3-й приз - № 0043 (Євгеній Богданов)

1. Ta6 (A)?	Kd4!	Загроза	2. Dg4 (B)!	Загроза	3. Te6 #
1. Dg4 (B)?	Kd6!	1 ... Kf6	2. Te8	Kf7 (d4)	3. Dg6 #
		1 ... d4	2. Ta6 (A)	d3	3. Te6 #
1. Ta5 (C)?	Kd6!	1 ... Kd4	2. Kb2 (D)	Kc4	3. Dc3 #
		2 ...	2 ...	Ke5	3. Td5 #
1. Kb2 (D)?	Kd6!	1 ... Kd4	2. Ta5 (C)	Kc4	3. Dc3 #
		2 ...	2 ...	Ke5	3. Td5 #
		1 ... d4	2. Td8	d3	3. Td5 #
1. Td8 (E)?	Kd4!	Загроза	2. Te8 #		
1. Sb5 (F)?	Ke6!	1 ... Kf6	2. Tg8	Ke7	3. De6 #
1. Dd5 (G)?	Kf4!	1 ... d4	2. Td8 (E)	d3	3. Td5 #
1. Tc8 !!		1 ... Kd4	2. Sb5 (F)	Ke5	3. Te8 #
		1 ... Kd6	2. Dd5 (G)	Ke7	3. De6 #



5 + 2 = 7 # 3 v ...

На відміну від перших двох робіт, в цій задачі багатофазна зміна гри не є головною причиною високої відзнаки. В першу чергу, задача сподобалась своїм незвичним першим ходом рішення 1. Tc8!, яким створюється непряма батарея Sc7 - Tc8. На тлі такого ходу інші спроби ходом цієї ж тури (1. Ta6?, 1. Ta5?, 1. Td8?) є цілком очевидними. Саме вони створюють декілька цікавих "сюжетів". Так, наприклад, спроба 1. Ta6? з удаваним слідом 1. Dg4? створює гру, яка відповідає простій формі теми Салазара - Уранія (AB ⇔ BA). В спробі 1. Ta5? і в удаваному сліді 1. Kb2? є проста двоходова форма теми Салазара (CD ⇔ DC). А перші ходи спроби 1. Td8? і ще в двох додаткових: 1. Sb5? і 1. Dd5?, - стають другими ходами в рішенні з одночасною реалізацією інтегрованої форми теми Банного - Богданова.

4-й приз - № 0303. Чотири фази зі зміною гри в двох варіантах в кожній, в тому числі, і за спрощеною схемою (форма III) теми Лівшица ("ШЛ" № 17, стор. 8). В перших двох удаваних слідах є проста двоходова форма теми Салазара (AB ⇔ BA).

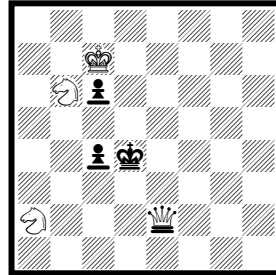
\* \* \* \*

1-й почесний відгук - № 0571. Зміна гри в формі "піраміди": 1 - 2 - 3. Окрім цього в задачі реалізовані: класична двоходова форма теми Банного, парадокс Домбровська і триходовий парадокс Владимирова 1. A? a! → ?! 1 ... a ... 3. A # ( в удаваному сліді і в рішенні ).



## 4-й приз - № 0303 (Євгеній Богданов)

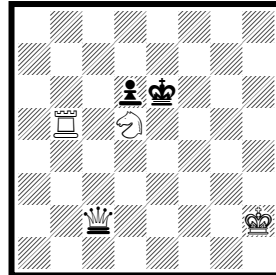
1. Kd7 (A)? c3!	1 ... Kc5	2. Db2	c3	3. Db4 #
	1 ... c5	2. Sc4 (B)	Kd5	3. Dd3 #
1. Sc4 (B)? Kd5!	1 ... c5	2. Kd7 (A)	Kd5	3. Dd3 #
	1 ... Kc5	2. De4	Kb5	3. Dc6 #
1. Sc8? c3!	1 ... c5	2. Sd6	Kd5 (c3)	3. De4 #
	1 ... Kd5	2. De3	c3!	3. Sb6 # - повернувся!
1. Sd7!	1 ... c5	2. Sf6	c3	3. De4 #
	1 ... c3	2. Sb4	c5 (c2)	3. Dd3 #



4 + 3 = 7 # 3 vvv

## 1-й почесний відгук - № 0571 (Євгеній Богданов)

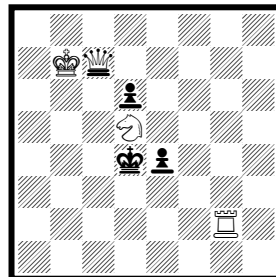
1. De4 (A)? Kf7 (a)!	загроза	2. De4 (A) #		
1. Tb7 (B)? Kd5 (b)!	1 ... Ke5	2. Dd3	загроза	3. Te7 #
1. Ta5? Ke5! Zz	1 ... Kd7	2. Df5+	K ~	3. Ta8 #
	1 ... Kf7 (a)	2 ...	Kc6!	3. Dc8 #
		2. Ta7+	K ~	3. Dc8 #
		2 ...	Ke6!	3. De4 # (A)
1. Tb4 !! Цугцванг	1 ... Kf7 (a)	2. Tb7+ (B)	K ~	3. Dc8 #
		2 ...	Ke6!	3. De4 # (A)
	1 ... Kd5 (b)	2. De4+ (A)	Kc5	3. Dc4 #
	1 ... Kd7	2. Te4	Kd8	3. Dc7 #



4 + 2 = 6 # 3 vvv

## 2-й почесний відгук - № 0799 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:	1 ... Kd3	2. Dc3 #		
	1 ... Ke5	2. Tg5+ (A)	Kd4	3. Dc3 #
		2 ...	Ke6	3. De7 #
1. Tg5 (A)? Kd3!	Загроза	2. Dc3 #		
	1 ... e3	2. Dc3+	Ke4	3. Dx e3 #
1. Dd6 (B)? e3!	1 ... Kd3	2. Db4	e3	3. Sf4 #
	1 ... Kc4	2. Td2	~	3. Db4 #
1. Se3!	1 ... Kd3	2. Sf5	e3 (d5)	3. Dc2 #
	1 ... Kx e3	2. Dd6 (B)	Kf3	3. Dg3 #
	1 ... Ke5	2. Dg7+	Kf4	3. Dg3 #
		2 ...	Ke6	3. Tg6 #
	1 ... d5	2. Sf5+	Kd3	3. Dc2 #



4 + 3 = 7 # 3 \*vv

В чотирьох фазах задачі є не тільки зміна гри, але і зміна функції ходів білих, і зворотний (за формою) парадокс Домбровського.

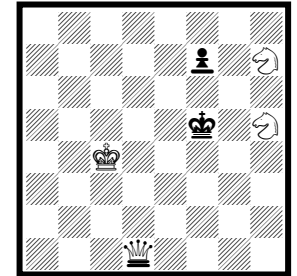
**3-й почесний відгук - № 0199.** Хоча в початковій позиції вже є гра на два ходи чорного короля, я вважаю, що її краще показати у вигляді варіанта гри відповідної спроби 1. Dd7?. В цьому випадку можна говорити про п'ятифазну зміну гри в рішенні і в 4-х спробах з першими ходами білого ферзя на суміжні клітини по вертикалі "d" (ферзь іде на d7, d6, d5, d4)!! В цій роботі приваблюють, також, пасивні жертви білих коней в удаваних слідах з правильними матами.

**4-й почесний відгук - № 0390.** Нескладна тематично задача з чотирифазною зміною гри на ходи чорного коня і, навіть, з чергуванням клітин, на які ходять білі фігури на другому і третьому ходах в двох спробах 1. Dg8? і 1. Tg4?.

## 3-й почесний відгук - № 0199 (Євгеній Богданов)

1. Dd7?	Kg6!	1 ... Ke4	2. Dd3+	Ke5	3. Dd5 #
1. Dd6?	f6!	Zz	1 ... Kg4	2. Df4+	Kh3
				2 ...	Kx h5
1. Dd5?	Kg4!	1 ... Kg6	2. Dg5+	Kx h7	3. Dg7 #
1. Dd4?	f6!	Zz	1 ... Ke6	2. S5f6	Kf5
				2 ...	Ke7
			1 ... Kg6	2. Df6+	Kx h5
				2 ...	Kx h7

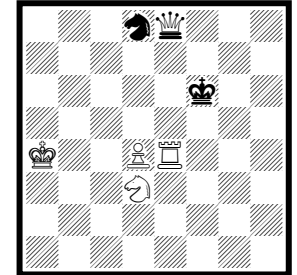
1. S7f6!	Цугцванг	1 ... Kg6 (Kg5)	2. Dg4+	Kh6	3. Dg7 #
		1 ... Ke6	2. Dd7+	Ke5	3. Dd5 #



4 + 2 = 6 # 3 v ...

## 4-й почесний відгук - № 0390 (Олексій Файзулін)

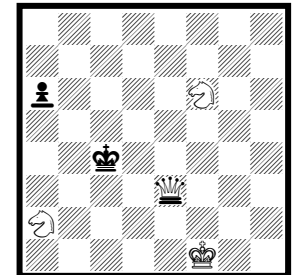
1. Dg8?	Sf7!	1 ... S ~	2. Te6+	Kf5	3. Dg6 #
1. Tg4?	Sf7!	1 ... S ~	2. Tg6+	Kf5	3. De6 #
1. Sf4?	Sf7!	1 ... Kg5	2. Dh5+	Kf6	3. Dg6 #
		1 ... Kg7	2. Dg6+	K ~	3. Te8 #
		1 ... Se6	2. Se6	Kf5	3. Tf4 #
1. Se5!	1 ... Kg7	2. Dg6+	Kf8	3. Sd7 #	
		2 ...	Kh8	3. Th4 #	
	1 ... S ~	2. Df7+	Kg5	3. Dg6 #	



5 + 2 = 7 # 3 vvv

## 5-й почесний відгук - № 0349 (Євгеній Богданов)

1. Ke2 (A)? Kb5!	1 ... a5	2. Db6 (B)	a4	3. Db4 #
1. Dg5? Kb3!	1 ... Kd3	2. Dc1	Kd4 (a5)	3. Dc3 #
	1 ... Kd4	2. Ke2 (A)	Kc4 (a5)	3. Dd5 #
1. Db6 (B)!	1 ... Kd3	2. Db3+	Kd2	3. Se4 #
		2 ...	Kd4	3. Dc3 #
	1 ... a5	2. Ke2 (A)	a4	3. Db4 #

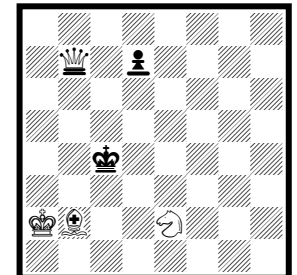


4 + 2 = 6 # 3 vv

## 6-й почесний відгук - № 0707 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:	1 ... d5	2. Da6 +	Kb4 (Kc5)	3. La3 # (A)
	1 ... Kc5	2. La3+ (A)	Kc4	3. Db3 # (B)

1. Db3 (B)? Kc5!	Загроза	2. Db3 (B) #		
1. La3 (A)? Kd3!				
1. Dd7?	Kc5!	1 ... Kb4	2. Dc6	Ka5
				3. Lc3 #
1. Sg3!	Цугцванг	1 ... Kd3	2. De4+	Kd2
		1 ... Kc5	2. Se4+	Kc4
		1 ... d6 (d5)	2. Dc6+	Kd3
			2 ...	Kb4
				3. Dc3 #
				3. Lc3 #



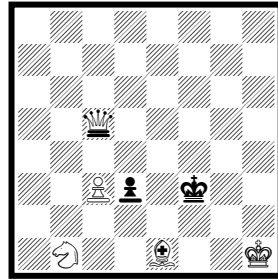
4 + 2 = 6 # 3 \*vvv

**5-й почесний відгук** - № 0349. Трифазна зміна гри з зміною функцій ходів білих, в тому числі, і з простою двоходовою формою теми Салазара (AB ⇔ BA).

**6-й почесний відгук** - № 0707. Трифазна зміна гри з зміною функцій ходів білих з реалізацією рознесеної класичної форми теми Банного – Богданова. Два варіанти в рішенні закінчуються правильними матами.

**7-й почесний відгук** - № 0709 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:	1 ... Ke2	2. Df2+	Kd1	3. Dd2 #
<b>1. Dg5?</b>	d2!	1 ... Ke2	2. Kg2	~
<b>1. Ld2!</b>	Цугцванг	1 ... Ke2	2. Dg1	Kf3
		1 ... Kg4	2. Kg2	Kh4
		1 ... Ke4	2. Dg5	Kf3
		1 ... Kg3	2. Df5	Kh4
				3. Dg2 #
				3. Le1 # - повернувся!

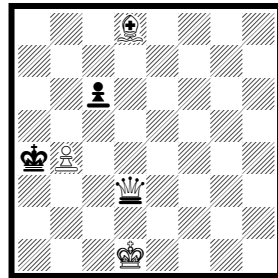


5 + 2 = 7 # 3 \*v

Трифазна зміна гри з реалізацією класичного парадокса Рухліса. В рішенні є чотири цікавих варіанти. В 2-му і в 3-му - здійснюється чергування клітин, на які грають білі фігури, а в 4-му - поверненням білого слона на свою початкову позицію.

**8-й почесний відгук** - № 0041 (Євгеній Богданов)

<b>1. Lb6 (A)?</b>	c5!	Zz	1 ... Kb4	2. Kc2 (C)	c5 (Ka4)	3. Db3 #
<b>1. Dc4 (B)?</b>	Ka3!	Zz	1 ... c5	2. Kc2 (C)	Ka3	3. Db3 #
				2 ...	cb4	3. Da6 #
<b>1. Kc2 (C)!</b>		загроза	2. Kc3	загроза	3. Da6 #	3. Da6 #
			2 ...	Ka3	3. Da6 #	
		1 ... Kb4	2. Lb6 (A)	c5 (Ka4)	3. Db3 #	
		1 ... c5	2. Dc4 (B)	Ka3	3. Db3 #	
			2 ...	cb4	3. Da6 #	

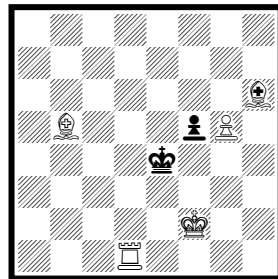


4 + 2 = 6 # 3 v

Трифазна зміна гри з реалізацією подвоєної простої двоходової форми теми Салазара.

**9-й почесний відгук** - № 0441 (Олексій Файзулін)

<b>1. Lg7 (A)?</b>	Kf4 (a)!	загроза	2. Td4 (C) #	
		1 ... f4	2. Ld7 (B)	f3
<b>1. Ld7 (B)!</b>		1 ... Kf4 (a)	2. Td4+ (C)	Ke5
		1 ... f4	2. Lg7 (A)	f3
<b>A - BC → B - (CA ⇔ AC)</b>		1 ... Ke5	2. Kf3	f4
				3. Lg7 #

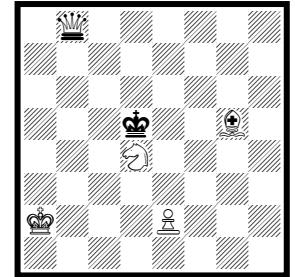


5 + 2 = 7 # 3 v

Різномірнева псевдоформа теми Салазара з додатковим чергуванням ходів білих і "складеним парадоксом" Банного - Владимірова - Домбровська - Ханнеліуса ("ШЛ" №5).

**10-й почесний відгук** - № 0513 (Олексій Файзулін)

<b>1. Kb3 (A)?</b>	Kd4 (a)!	загроза	2. Lf4 (C)	загроза	3. De5 #
		2 ...	2 ...	Kc5	3. Dd6 #
<b>1. e3?</b>	Kc5 (b)!	Zz	1 ... Kc4	2. Db3+	Kc5
			1 ... Ke4	2. Db3	Ke5
<b>1. Db5 (B)?</b>	Ke4!	1 ... Kd4 (a)	2. Lf4 (C)	Kc3	3. Dc5 #
		2 ...	2 ...	Ke4	3. De5 #
		1 ... Kd6	2. Da5	Kd7	3. Dd8 #
<b>1. Lf4 (C)!</b>		1 ... Kc4	2. Dd6	Kc3	3. Dc5 #
		1 ... Kd4 (a)	2. Db5 (B)	Kc3	3. Dc5 #
		2 ...	2 ...	Ke4	3. De5 #
		1 ... Kc5 (b)	2. Kb3 (A)	Kd4	3. De5 #
		2 ...	2 ...	Kd5	3. De5 #

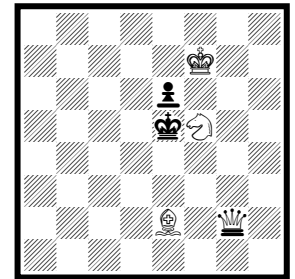


5 + 1 = 6 # 3 vv

В чотирьох фазах гри утворений синтез з помноженої форми теми Салазара - Уранія і інтегрованої форми теми Банного – Богданова. Неприємне грубе спростування першої тематичної спроби.

**11-й почесний відгук** - № 1022 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:	1 ... Kf4	2. Kf6	загроза	3. Dg4, Df3 #
		2 ...	ef	3. Df3 #
<b>1. Dg3?</b>	Kd5!	1 ... Ke4	2. Ld3+	Kd5
		1 ... Kf4	2. Ke6	Kf4
<b>1. Dg6?</b>	ef5!	Zz	1 ... Ke4	2. Ke6
			1 ... Kd5	2. De6+
				Kc5
<b>1. Lf3!</b>	Цугцванг	1 ... Kf4	2. Dg4+	Ke5
		1 ... Kf5	2. Dg3	e5
		1 ... ef5	2. Dd2	f4
				3. De4 #
				3. Dg4 #
				3. Dd5 #



4 + 2 = 6 # 3 \*vv

Чотирифазна зміна гри без якоїсь складної теми.

## Похвали (на рівних)

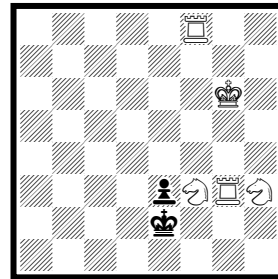
Такі відзнаки отримали 12 задач, які мають гру в двох (або більше) фазах без складної тематики. Це: №№ 0039, 0040, 0633, 0635, 0798.

Інші з відзначених робіт мають додаткові прості, але цікаві ідеї, а саме:

- № 0573 - в задачі ще є проста двоходовою формою теми Салазара (AB ⇔ BA);
- № 0302 - цікава гра батереї в рішенні;
- № 1024 - незвична форма зміни з чергуванням ... довжини варіантів гри: варіанти початкової гри в рішенні змінюють не тільки гру, але і свою довжину: короткі стають довгими, а довгі – короткими;
- № 0708 - з реалізацією класичного парадокса Рухліса з використанням здійсненої загрози;
- № 0200 - з реалізацією класичного парадокса Рухліса з використанням здійсненої загрози;
- № 0572 - двофазна зміна гри лише в одному варіанті, але в рішенні є чергування 2-х і 3-х ходів білих (AB ⇔ BA);
- № 1023 - трифазна зміна гри тріхи зіпсована дуаллю в варіанті удаваного сліду.

## Похвали (на рівних) - № 0573 (Олексій Файзулін)

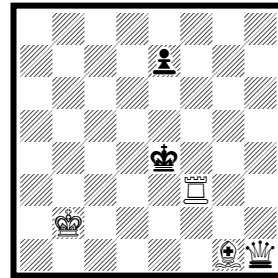
1. Tg2 (A)? Kd3!	1 ... Kd1	2. Tc8 (B)!	e2	3. Sf2 #
	1 ... Kf1	2. Th2!	e2	3. Tf2 #
1. Tc8 (B)! Цугцванг	1 ... Kd1	2. Tg2 (A)!	e2	3. Sf2 #
	1 ... Kf1	2. Tc2	e2	3. Tg1 #
	1 ... Kd3	2. Sf4+	Ke4	3. Tc4 #



5 + 2 = 7 # 3 v

## Похвали (на рівних) - № 0302 (Євгеній Богданов)

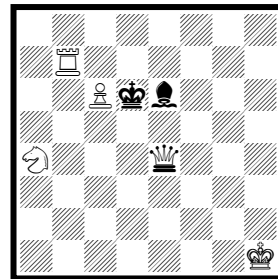
1. Dh3? Kd5!	1 ... Ke5	2. Dd7	Ke4	3. Df5 #
	1 ... e6	2 ...	e6	3. Dd4 #
	1 ... e5	2. Tf6	K ~	3. De6 #
		2 ...	e5	3. Df3 #
		2. Tf6	Kd5	3. Dd3 #
1. Lc5!	1 ... Kd5	2. Tf5++	Kc4	3. Df1 #
	2 ...	2 ...	Ke6	3. Dd5 #
	1 ... Ke5	2. Dh5+	K ~	3. Df5 #
	1 ... e6	2. Dd1	Ke5	3. Dd4 #
	2 ...	2 ...	e5	3. Dd3 #
	1 ... e5	2. Tf2+	Kd3	3. Dd5 #



4 + 2 = 6 # 3 v

## Похвали (на рівних) - № 1024 (Антон Ларін і Олексій Файзулін)

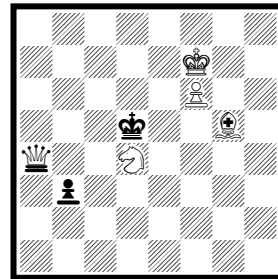
Початкова гра:	1 ... L (a1 ... g8), Ld7	2. Td7 #		
	1 ... Lf5	2. Dx f5	Kc6	3. Dd7 #
	1 ... Ld5	2. Td7+	Kc6	3. Dd5 #
1. Sc3 !!	Загроза	2. Dd4+	Kc6	3. Db6 #
		2 ...	Ld5	3. Dx d5 #
	1 ... Kc5	2. Db4+	Kc6	3. Db6 #
	1 ... L (a1 ... g8)	2. De7+	Kc6	3. Dc7 #
	1 ... Ld7	2. cd7	Kc5	3. Dd5 #
	1 ... Ld5 (Lf5)	2. Dd5 #		



5 + 2 = 7 # 3 \*

## Похвали (на рівних) - № 0708 (Євгеній Богданов)

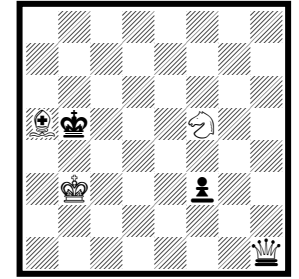
1. Se6? b2!	1 ... Ke5	2. Dd4+	Kf5	3. Df4 #
	1 ... Kd6	2. Db5	b2	3. Lf4 #
1. Le3!	1 ... Ke4	2. Db3	Ke5	3. De6 #
	1 ... Kc5	2. Db5+	Kd6	3. Lf4 #
	1 ... Ke5	2. Dc6	b2	3. De6 #
	1 ... Kd6	2. Dc6+	Ke5	3. De6 #
	1 ... b2	2. Dc6	Ke5	3. De6 #



5 + 2 = 7 # 3 v

## Похвали (на рівних) - № 0200 (Євгеній Богданов)

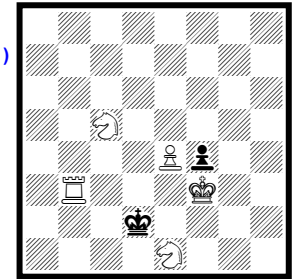
1. Lc7? Kc6! Zz	1 ... Kc5	2. Dc1+	K ~	3. Dc4 #
	1 ... Ka6	2. Sd6	загроза	3. Da1 #
	1 ... f2	2 ...	Ka7	3. Da1 #
		2. Db7+	Kc5	3. Ld6 #
1. Dh7! Загроза →	1 ... Ka6 (f2)	2. Dc7	~	3. Db6 #
	1 ... Kc5	2. Db7	f2	3. Lb4 #
	1 ... Kx a5	2. Da7+	Kb5	3. Sd4 #
	1 ... Kc6	2. Kc4	f2	3. Dc7 #



4 + 2 = 6 # 3 v

## Похвали (на рівних) - № 0572 (М. Р. Костылев &amp; А. Н. Мельничук)

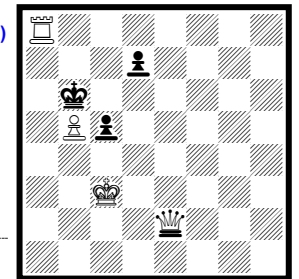
1. Ta3? Kc1!	1 ... Kd1	2. Sb3	Ke1	3. Ta1 #
	1 ... Ke1	2. Td3	Kf1	3. Td1 #
1. e5! Цугцванг	1 ... Kc1	2. Se4 (A)	Kd1	3. Tb1 (B) #
	1 ... Ke1	2. Tb1 (B)+	Kd2	3. Se4 (A) #
		2. Td3	Kf1	3. Td1 #



5 + 2 = 7 # 3 vvv

## Похвали (на рівних) - № 1023 (А. В. Holubitsky &amp; Олексій Файзулін)

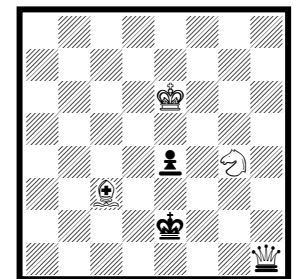
Початкова гра:	1 ... Kc7	2. De8	загроза	3. Db8 #
	1 ... d6	2 ...	K ~	3. Db8 #
	1 ... d5	2. De8	загроза	3. Db8, Dc6 #
		2 ...	Kc7	3. Dc6 #
		2. De6+	Kb5	3. Da6 #
		2 ...	K ~	3. Dc6 #
1. Dc4! Цугцванг	1 ... Kc7	2. Dg8	загроза	3. Db8 #
	1 ... Kc7	2. Dc5+	K ~	3. Db8 #
	1 ... d6 (d5)	2. Dd5	Kb7	3. Da7 #
	2 ...	2 ...	Kc7 (c4)	3. Dc6 #
		2 ...	Kb5	3. Db7 #
1. Dh2? c4!	1 ... Kb5	2. Dc7	загроза	3. Db7, Ta5 #
	1 ... d6	2 ...	c4	3. Ta5 #
		2. Dd6+	Kb5	3. Da6 #
		2 ...	Kb7	3. Dc6, Db8 #



4 + 3 = 7 # 3 \*v

## Похвали (на рівних) - № 0039 (Євгеній Богданов)

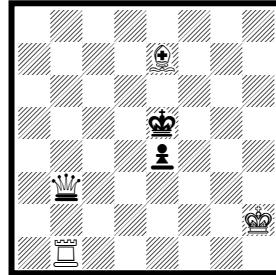
1. De4? Kd1!	1 ... Kf1	2. Df3+	Kg1	3. Ld4 #
1. Se5? Kf2!	1 ... Ke3	2. Dh4	Ke2	3. De1 #
1. Dc1? Kf3!	1 ... Kd3	2. Se5+	Ke2	3. De1 #
	1 ... e3	2. Dc3+	Kd1	3. Dd2 #
		2 ...	Kf1	3. Df2 #
1. La5!	1 ... Kd3	2. Dd1+	Kc4	3. Dd5 #
	1 ... e3	2. Kd5	Kd3	3. Dd1 #



4 + 2 = 6 # 3 vvv

**Похвали (на рівних) - № 0040 (Євгеній Богданов)**

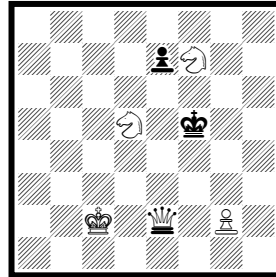
1. Db6? e3! Zz 1... K~ 2. Tf1+ Kg4 3. Dg6 #  
 2 ... Ke5 3. Dd6 #  
 1... Kd5! 2. Td1+ Kc4 3. Db4 #  
 2 ... Ke5 3. Df6 #
1. Tg1! 1... Kd4 2. Ld6 загроза 3. Td1 #  
 2 ... e3 3. Tg4 #  
 1... Kf4 2. Ld6+ Kf5 3. Df7 #  
 1... Kf5 2. Tg5+ Kf4 3. Dg3 #  
 1... e3 2. Dc4 e2 (Kf5) 3. Tg5 #



4 + 2 = 6 # 3 v

**Похвали (на рівних) - № 0635 (Олексій Файзулін)**

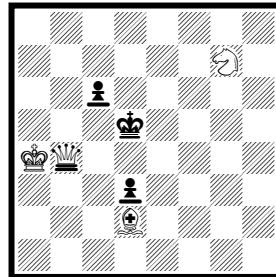
1. Sf4? Kf6! 1... e6 (e5) 2. De5+ Kg4 3. Dg5 #
1. Df3? Kg6! 1... Ke6 2. Sb4 Kd7 3. Dc6 #
1. Da6 !! Цугцванг 1... Kg4 2. Dg6+ Kh4 3. Dg5 #  
 1... e6 2. Dd3+ Kg4 3. Dh3 #  
 1... e5 2. Df6+ Ke4 3. De5 #  
 2 ... Kg4 3. Dg5 #



5 + 2 = 7 # 3 vv

**Похвали (на рівних) - № 0633 (Ігор Навроцький і Олексій Файзулін)**

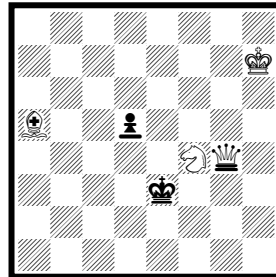
- Початкова гра: 1... Ke5 2. Lc3+ Kd5 3. Dd4 #
1. Df4? c5! 1... Kc5 2. Le3+ Kd5 3. Dd4 #
1. De7 !! 1... Kc4 2. De5 c5 3. De4 #  
 1... Kd4 2. De6 Kc5 3. Le3 #  
 2 ... c5 3. Sf5 #  
 1... c5 2. De6+ Kd4 3. Sf5 #



4 + 3 = 7 # 3 \*v

**Похвали (на рівних) - № 0798 (Олексій Файзулін)**

1. Dg5? d4! 1... Kd4 2. De7 Kc4 3. Db4 #  
 1... Ke4 2. Ld2 Kf3 3. Dg2 #  
 2 ... Kd4 (d4) 3. Dd5 #  
 1... Kf3 2. Ld2 Kf2 (d4) 3. Dg2 #  
 2 ... Ke4 3. Dd5 #  
 1... Kf2 2. Ld2 ~ 3. Dg2 #
1. Kg6 ! 1... Kd4 2. De6 Kc4 (Kc5) 3. Dd5 #  
 1... Ke4 2. De2+ Kd4 3. Se6 #  
 2 ... Kf4 3. Lc7 #  
 1... d4 2. De2+ Kf4 3. Lc7 #  
 1... Kf2 2. Ld2 Kf1 (d4) 3. Dg2 #



4 + 2 = 6 # 3 v

В цьому розділі приймали участь 54 задачі 21 автора з 10 країн.

Рівень конкурсу є достатньо високим, незважаючи на те, що серед цих робіт є багато мередитів (до 12 фігур), адже є і цікаві задуми, і надскладні тематичні комплекси. Кожна робота отримала свою оцінку, виходячи, в першу чергу, із змісту авторського задуму, його складності, цілісності і гармонійності, а також технічної майстерності, з якою цей задум був реалізованим в задачі.

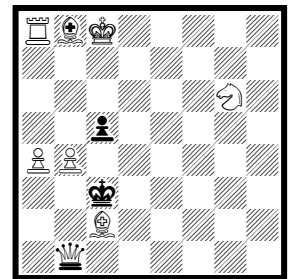
**Пропонується наступний розподіл нагород задачам**

**1-й приз - № 0186.** Робота стала приємною несподіванкою для судді, адже вона використовувалась в статті («ШЛ» № 4, стор. 10) у вигляді прикладу, який вже ніби був надрукованим в журналі "Best Problems" (Італія) в цьому ж 2006 році. Але, **задача не була надрукованою в 2006 році у вказаному журналі**, хоча автору були надані гарантії в її публікації ще в 2005 році! На жаль, **невиконання своїх обіцянок в обумовлені терміни є типовим для багатьох редакторів "західних" шахових видань ...**

За допомогою 10 фігур автору вдалось утворити гармонійний комплекс з декількох, поєднаних між собою, надскладних тем. В кожному з двох удаваних слідів і в рішенні є гра, щонайменше, в трьох варіантах, два з яких утворюють **класичну форму теми Загоруйко** зі зміною гри на другому ході на **1... Kc4** і **1... c4**. Враховуючи початкову гру, вдалось утворити ще і **тему диференціювання ходів білих з антидуальною корекцією** (мати з варіанта початкової гри стануть другими ходами в удаваному сліді **1. Dd1?** і в рішенні) з реалізацією **компактної класичної форми теми Рухліса** («ШЛ» № 9, стор.14). Елегантності задачі додає і перший хід рішення з прокладанням шляху по-Бристольськи для ферзя "b1"!

**1-й приз - № 0186 (Євгеній Богданов)**

- Початкова гра: 1... Kc4 (a) 2. Db3+ Kd4 3. Dd3 (A), Le5 (B) #
1. Dc1? cb4! Zz 1... Kc4 (a) 2. De3 загроза 3. Dc5 #  
 2 ... Kb4 3. Db3 #  
 2 ... Kd5 3. De4 #  
 2 ... cb4 3. Lb3 #  
 2 ... Kd4 3. Dd2 #
- 1... c4 (b) 2. Ld6 Kc4 3. Se5 #  
 1... Kd4 2. Dd2+ Kc4 3. Ld6 #  
 1... Kb4 2. Ld1 c4 3. Ld6 #
1. Dd1? Kb2! Zz 1... Kb4 2. Dd3 c4 3. Ld6 #  
 1... cb4 2. Le5+ Kc4 3. Dd4 #  
 3. Db3 #  
 3. Dd6 #
1. Le4! Цугцванг 1... Kd2 (c) 2. Dd3+ (A) Kc1 3. Dc2 #  
 2 ... Ke1 3. Lg3 # 2. Lg3? Kc3! (> 3. De1 #) 2... Ke3 3. Dd3 #  
 1... Kc4 (a) 2. Le5 (B) cb4 3. Dc2 # 2. Ta5? Kc3! Цугцванг 2... Kd4 (cb4) 3. Dd3 #  
 1... c4 (b) 2. Dc2+ Kc4 3. Ld6 # 2. Lg3? Kd4! Цугцванг 2... Kd2 3. De1 #  
 2 ... Kd4 3. La7 # 2. Dc1? Kd4! 2... Kb3 3. Ld5 #  
 1... cb4 2. Dc2+ Kd4 3. La7 # 2. Le5? Kd2! 2... Kc4 3. Dc2 #



8 + 2 = 10 # 3 \*vv

**2-й приз - № 0564.** І знову подібна ситуація. Задача була надрукованою в статті ("ШЛ" № 11) у вигляді прикладу, який ніби вже був надрукованим в журналі "Suomen Shakki" в цьому ж році. Незважаючи на гарантії її публікації, цього не сталося. Тому **цілком правомірним є вважати і цю роботу надрукованою вперше саме в журналі "Шаховий Леополіс" в 2006 році.** Автор вирішив використати її в річному конкурсі складання. Для нашого конкурсу - це, дійсно, чудовий подарунок!



Вперше в триходовій задачі реалізована класична форма теми «Вектори Богданова з чергуванням» («ШЛ» № 11, стор. 14). Головною фазою теми є ... удаваний слід 1. Dc5?. Красиво і гармонійно! Цікавими є: і початкова гра з прокладанням турою "b3" по-Бристольськи шляху для ферзя "a3", і додатковий форсований удаваний слід, який з рішенням задачі утворює чергування 2-х і 3-х ходів білих на 1 ... Kf5.

2-й приз - № 0564 (Євгеній Богданов)

Початкова гра: 1 ... ef5 2. Te3+ Kd4 3. Dc3 #

1 ... d4 (x)	2. Tb5 (X)	~	3. Dd3 #
1 ... e5 (a)	2. Tf3 (A)	загроза	3. Dd3, De3 #
2 ...	2 ...	Kd4	3. Db4 #
2 ...	2 ...	d4	3. Da8 #

1. Dc5? Kf5! Zz

1 ... d4 (x)	2. Sg3+ (B)	Kf4	3. Dd4 #
1 ... e5 (a)	2. Df2	загроза	3. Sg3 #
2 ...	2 ...	d4	3. Df3 #
1 ... Ke5 (y)	2. Tf3 (A)	Ke4	3. De3 #
2 ...	2 ...	ef5	3. Te3 #

1. De7! Цугцванг

1 ... e5 (a)	2. Sg3+ (B)	Kd4	3. Db4 #
2 ...	2 ...	Kf4	3. Dg5 #
1 ... Ke5 (y)	2. Tb4 (Y)	d4	3. De6 #
2 ...	2 ...	Kf5	3. Dg5 #

1 ... Kf5 2. Dg5+ 3. Df4 #

1 ... Kd4 2. Db4+ 3. Df4 #

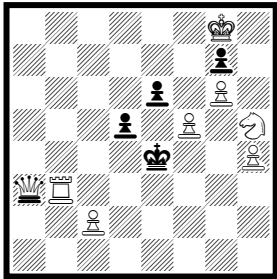
1. Db4? d4! 1 ... Kf5 2. Df4+ 3. Dg5 #

1. Tb6? Kd4! Загроза 2. Te6+, Dd3+ 3. Te6 #

1 ... d4 2. Tb5 ~ 3. Df4 #

1 ... d4 2. De6 # - короткий!

1. Tb4 (Y)? Kf5!



8 + 4 = 12 # 3 \*vv

3-й приз - № 0081 (Євгеній Богданов)

1. bc5!

Загроза	2. Tb4+ !!	Kx c5	3. Lb6 #
2 ...	2 ...	Sx b4	3. De3 #
2 ...	2 ...	Dc4	3. Tx c4 #

1 ... Dd5 x e5 2. Lf6 !! Загроза 3. Lx e5 #

2 ... Se3 3. Dx e3 #

2 ... Dx f6 3. Th5 - d5 #

1 ... Dd5 x c5 2. Lb6 !! Загроза 3. Lx c5 #

2 ... Se3 3. Dx e3 #

2 ... Dx b6 3. Tb5 - d5 #

1 ... Dd5 x e4 2. Th4 !! Загроза 3. D / T x e4 #

2 ... Se3 3. De4 #

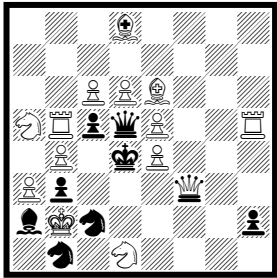
2 ... h1=D/L 3. Te4 #

2 ... Dx h4 3. Df3 - d5 #

2 ... Sd2 (Sc3) 3. Dc3 #

1 ... Sd2 (Sa3) 2. Dc3+ Kx e4 3. Th4 #

1 ... Dc4 2. Lx c4 Загроза 3. Dd3 #, 2 ... Se3 (Sb4, Se1) 3. De3 #



14 + 8 = 22 # 3

В загрозі і в трьох головних варіантах рішення є жертви білих фігур, причому, в варіантах гри жертви є тихими (без шаху чорному королю) і утворюються при зв'язуванні чорного ферзя (тема 8WCCT). Якщо чорні приймають жертви, то білі матують трьома різними фігурами на полі, з якого своїм першим ходом пішов ферзь чорних (тема "пішов - прийшов" з затримкою ходу). Примітний додаток: двоваріантне чергування 2-х і 3-х ходів білих (Th4 - Dc3 ⇔ Dc3 - Th4).

4-й приз - № 0616. «Комплекс Богданова - Ударцева»: другі ходи білих з варіантів початкової гри стають першими ходами удаваного сліду і рішення з реалізацією у всіх вказаних фазах класичної форми теми Загоруйко («ШЛ» № 12, стор. 6). Додатково, в задачі можна знайти декілька форм теми диференціювання ходів білих і чорних ("ШЛ"

№ 4, стор. 2 ... 8) і декілька ланцюгів чергування 2-х і 3-х ходів білих, найдовший з яких утворюється з 4-х ходів в удаваному сліді і в рішенні: CD ⇔ DE ⇔ EF ⇔ FC !!

4 приз - № 0616 (Євгеній Богданов)

Початкова гра: 1 ... ed4 (a) 2. Lg3 (A) Sh ~ 3. Sg5 #

2 ...	2 ...	Sf ~	3. Dd5 #
2 ...	2 ...	b5	3. Sc5 #
2 ...	2 ...	d3+	3. cd3 #
1 ... ef4 (b)	2. Lc3 (B)	Sh ~	3. Sg5 #
2 ...	2 ...	Sf ~	3. Dd5 #
2 ...	2 ...	b5	3. Sc5 #
2 ...	2 ...	f3+	3. gf3 #

1. Lg3 (A)? b5! Zz 1 ... ed4 (a) 2. Lh2 !! Sh ~ 3. Sg5 #

2 ... Sf ~ 3. Dd5 #

2 ... b5 3. Sc5 #

2 ... d3+ 3. cd3 #

DC ⇔ CD 1 ... ef4 (b) 2. Lf2 (D)! Sh ~ 3. Sg5 # (C)

2 ... Sf ~ 3. Dd5 #

2 ... b5 3. Sc5 # (E)

2 ... f3+ 3. gf3 #

1 ... Sh ~ 2. Sg5 (C)+ Kd4 3. Lf2 # (D)

1. Lc3 (B)! Цугцванг 1 ... ed4 (a) 2. Ld2 (F) Sh ~ 3. Sg5 # (C),

2 ... Sf ~ 3. Dd5 #

2 ... b5 3. Sc5 # (E)

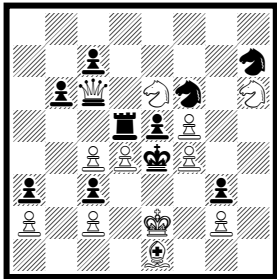
2 ... d3+ 3. cd3 #

FE ⇔ EF 1 ... b5 2. Sc5+ (E) Kf4 3. Ld2 # (F)

FC ⇔ CF 1 ... Sh ~ 2. Sg5+ (C) Kf4 3. Ld2 # (F)

2 ... 2 ... Sf ~ 3. Dd5 #

2 ... 2 ... f3+ 3. gf3 #



12 + 10 = 22 # 3 \*v

5-й приз - № 0352 v (Efen Petit)

В початковій грі: 1 ... f4 2. Td2+ !! ed2 3. Le4 #

1 ... e2	2. Td2+	Td3	3. Se3 # (3 ... Txe3?)
----------	---------	-----	------------------------

1. Dg5? Le5! Загроза 2. Td2+ ed2 3. Le4 #

1. Ta2? Se2! Загроза 2. Ta5 загроза 3. Tx b5 #

1 ... c3 2. Td2+ ! Kc4 (cd2, ed2) 3. La2 # (див. рішення)

3. La2 #

1. Tc1? e2! Zz 1 ... Lh5 2. Dg3! загроза 3. Se3, Sf4 #

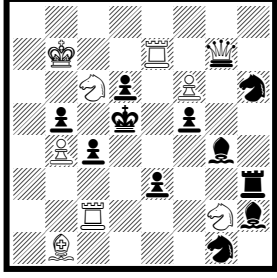
1 ... Se2 2. Td1+ Sd4 3. Tx d4 # (див. рішення)

1. Tc3 ! Загроза 2. Td3+ !! cd3 3. La2 #

1 ... e2 2. Tg3 !! загроза 3. Se3, Sf4 #

1 ... Le2 (Ld1) 2. Dg3 !! загроза 3. Se3, Sf4 #

1 ... Le5 2. Tx e5+ !! de5 3. Dd7 #



9 + 11 = 20 # 3 \*vvv

В початковій позиції вже є певна гра. Всі спроби направлені на активізацію чорної тури "c2". В рішенні є не тільки зміна гри на 1 ... e2, але і подвійне перекриття Новотного на полі "g3" після включення чорними білих лінійних фігур. Красиво !

6-й приз - № 0203. Дві форсовані спроби (1. Sc3?, 1. Sc5?) є цілком логічними. До того ж їх перші ходи і спростування використовуються в інших фазах гри, а саме: в удаваних слідах вони утворюють подвійний триходовий парадокс Банного - Владимиrowa, а в рішенні - класичну двоходову форму теми Банного.

В тематичній спробі 1. Td7?, в двох удаваних слідах 1. Kg6? (або 1. Kg5?) і 1. Tg7? утворена класична форма теми Домбровська ("ШЛ" № 7, стор. 11) з головною фазою в рішенні! Якщо ж, додатково, розглянути ще і спробу 1. Kg4?, то в удаваних слідах є триходова форма теми Ханеліуса ("ШЛ" № 8, стор. 2 ... 4):

? b! Загроза 2. A! ⇒ ? 1 ... b ... 3. B #

? c! Загроза 2. B! ⇒ 1 ... c ... 3. A #

І, звичайно, те, що помітно навіть початківцю, – це: "білі комбінації" в спрабах 1. Sc5? і 1. Kg4?, класична трифазна форма теми Загоруйко і чергування 2-х і 3-х ходів білих в удаваних слідах. Хоча, чергування - це лише ілюзія, яка створюється при використанні нездійсненних загроз, але красиво!

6-й приз - № 0203 (Євгеній Богданов)

1. Sc5 (A)? Kd5 (a)!  
1. Sc3 (B)? Kd3 (b)!

1. Kg4? Kd3 (b)!  
1. Kg6? Kd5 (a)!

2. Dc5 ?? 2. Td7 ?! Kc6 !

2. Th4 ?? 2. Th3 (C)+ 2. Sc3 (B)+ 2. Sc5 (A)! 2. Sc3 (B)+, Dd2 !

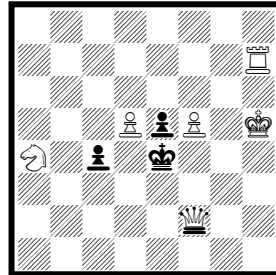
Загроза 2. Sc3 (B)+ Kd3 3. Th3 (C) #  
1 ... Kd3 (b) 2. Th3 (C)+ Ke4 3. Sc3 (B) #  
1 ... c3 (c) 2 ... Kd5 3. Sc5 (A) # (3 ... Kc3?)  
2 ... Kd5 3. Dc5 #

1. Tg7? Kd5 (a)!

Загроза 2. Sc3 (B)+ Kd3 3. Tg3 (D) #  
1 ... Kd3 (b) 2. Tg3 (D)+ Ke4 3. Sc3 (B) #  
1 ... c3 (c) 2. Tg4+ Kd3 3. Sc5 (A) # (3 ... Kc3?)  
2 ... Kd5 3. Dc5 #

1. Tb7 !! Цугцванг

1 ... Kd3 (b) 2. Sc5 (A)+ Kc3 3. Db2 #  
1 ... Kd5 (a) 2. Sc3 (B)+ Kc6 (Kd6) 3. Db6 #  
1 ... c3 (c) 2. Tb4+ Kd3 3. Sc5 (A) # (3 ... Kc3?)  
2 ... Kd5 3. Dc5 #



6 + 3 = 9 # 3 v ...

7-й приз - № 0204 (L. Makaronez)

1. fg6? Dc6! Загроза 2. Lg1+ Ke5 3. Sd7 #  
2. Tf4+ Ke5 3. Sd7 #

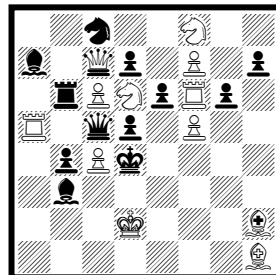
1. fe6! Загроза 2. Lg1+ Ke5 3. Sd7 #

1 ... Dx c6 2. Sf5+ !! Kx c4 3. Ld5 # (3 ... Dd5?)

1 ... Dx d6 2 ... gf5 3. Df4 #

2 Tf4+ Ke5 3. Td5 # (3 ... de5?)

2 ... Dx f4 3. Dx f4 #



12 + 12 = 24 # 3

В рішенні два варіанти гри з самозв'язуванням чорних фігур: спочатку ферзь чорних бере білу фігуру (пішака "с6" чи коня "d6"), а потім король іде на поле, на якому цей ферзь стає зв'язаним білим ферзем. Красиво! Та ще й з жертвами білих фігур на їх другому ході!

1-й почесний відгук - № 0202 (Євгеній Богданов)

1. Dg6? f4! Zz 1 ... Ke7 2. Le5 K ~ (f4) 3. De8 #

2 ... Kf8! 3. Ld6 #

1. Dg7? f4! 2. Dg7+ Ke6 3. d5 #

1. d4? Kf7! Zz 1 ... Ke7 Kd6 (f3) 3. Dd5 #

1 ... f4 2 ... Kf7 3. Dg8 #

1. Sh5? f4! Zz 1 ... Kd7 2. Dd8+ Kc6 3. Dd6 #

2 ... Ke6 3. De8 #

1 ... Kf7 2. Dg7+ Ke6 3. Sf4 #

2 ... Ke8 3. Sf6 # - повернувся!

2. c5! Ke5 3. De3 #

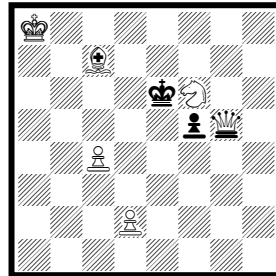
2 ... Kf7 3. Dg8 #

2 ... f4 3. Dd5 #

1 ... Ke5 2. Dg2 !! K ~ (f4) 3. Dd5 #

2 ... Kf4 3. Lc7 # - повернувся!

1 ... Kd6 2. Df5! Kc6 3. Dd5 #



6 + 2 = 8 # 3 v ...

Чотири фази гри зі зміною функції ходів білих. В удаваному сліді 1. Sh5? і в рішенні реалізована тема повернення білих фігур на свої початкові позиції. Красивий перший хід рішення!

2-й почесний відгук - № 0047 (Євгеній Богданов)

1. Kc6 (A)? b4! 1 ... d4 2. Sa1 (B) b4 3. Db3 #

2 ... d3 3. Dc5 #

1. Sa1 (B)? b4! 1 ... Kd4 2. Lg7+ Kc4 3. Dc3 #

1 ... d4 2. Kc6 (A) b4 3. Db3 #

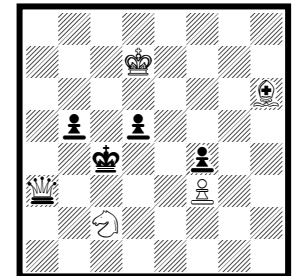
2 ... d3 3. Dc5 #

1. Lf8 (C)? b4! 1 ... d4 2. Sb4 (D) d3 3. Dd3 #

1 ... Kd4 2. Dc1 Ke5 3. Df4 #

1 ... Kc5 2. Dc3+ Kb6 3. Dc7 #

1 ... d4 2. Lf8 (C) d3 3. Dd3 #



5 + 4 = 9 # 3 vvv

Чотири фази гри з двома ланцюгами чергування двоходової простої форми теми Салазара (AB ↔ BA & CD ↔ DC) на один і той самий хід чорних 1 ... d4. Красивий перший хід рішення, яким білі надають чорному королю два вільних поля!

3-й почесний відгук - № 1027

(Олексій Файзулін і Євгеній Богданов)

1. Dh6? Kf3! 1 ... Ke2 (f4) 2. Df4 e5 (Ke2) 3. Df2 #

1 ... Kd4 2. Df4+ Kd5 3. De5 #

1. Dh5? f4! Zz 1 ... Kd4 2. De2 загроза (Kd5) 3. De5 #

1 ... e5 2. Df5 загроза (Kd5) 3. Df2, De4 #

2 ... Ke2 3. Df2 #

1. Dg8? Kf3! Загроза 2. Dg3+ Ke2 3. Df2 #

2 ... Kd4 3. De5 #

1 ... Kd4 2. Dg1+ Kd5 3. Dc5 #

1 ... f4 2. Dg2 загроза (Kd4) 3. Df2, De4 #

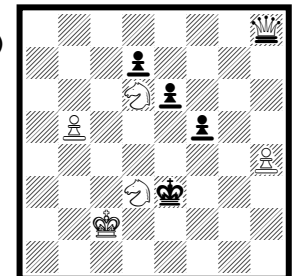
2 ... f3 3. De4 #

3. Df2 #

1. Da8 !! Цугцванг 1 ... Ke2 2. Dg2+ Ke3 3. Df2 #

1 ... Kd4 2. Da7+ Kd5 3. Dc5 #

1 ... e5 2. Sf5+ Ke2 3. Dg2 #



6 + 4 = 10 # 3 vvv

Чотирифазна зміна гри без якоїсь складної тематики, але з красивою розмашистою грою білого ферзя.

4-й почесний відгук - № 1026 (Євгеній Богданов)

1. Dc1? e3! 1 ... Ke5 2. Dc5+ Kf4 3. Dg5 #

1 ... c4 2. Dg5+ Kd4 3. Df6 # (2, 3 ... Kc4?)

1 ... Kd4 2. Dc3+ Kd5 3. Dc5 #

1. Tc8? Kd4! 1 ... Ke5 2. Td8 загроза 3. Sc6, Df5, Df6 #

2 ... cd4 3. Df6 #

2 ... e3 3. Df5 #

1 ... c4 2. Sb5 c3 (e3) 3. Df5 # (2, 3 ... Kc4?)

1 ... e3 2 ... Ke5 3. Tc5 #

1 ... Kd6 2. Df5 загроза 3. Df5 #

2 ... cd4 3. Tc8, Sb5, De6 #

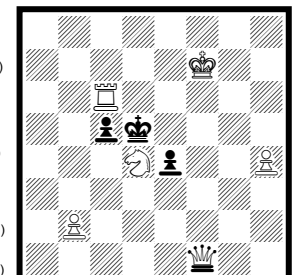
2 ... Kd6 3. De6 # (2, 3 ... Kd4?)

1. Dh3 !! Цугцванг 1 ... Ke5 1 3. De6 #

1 ... c4 2. Dd7+ Ke5 3. Dd6 # (2, 3 ... Kc4?)

1 ... e3 2. De6+ Kd4 3. Td6 # (3 ... Ke3?)

1 ... K ~ 2. Dc3+ Kd5 3. Dc5 #

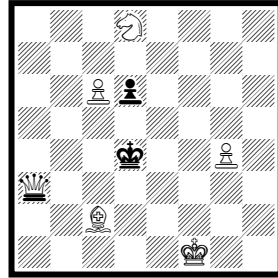


6 + 3 = 9 # 3 vv

Трифазна зміна гри з реалізацією класичної форми теми Загоруйко і чергуванням типу "спростування ↔ варіант гри" в удаваних слідах. У всіх фазах гри активно використовуються ближнє і дальнє блокування полів чорними пішаками. Приваблюють і кількості варіантів в кожній з фаз гри, і красиві перші ходи, особливо, в рішенні!

5-й почесний відгук - № 1117 (Євгеній Богданов)

1. Db4 (A)?	Ke5!	1 ... Ke3	2. Se6	загроза	3. Df4, Dc3 #
		2 ...	2. g5 (B)	Kf3	3. Df4 #
1. g5 (B)?	Kc4!	1 ... Kd5	2. Db4 (A)	Ke5	3. De4 #
		1 ... d5	2. Sb7 (C)	Kc4	3. Dc5 #
		1 ... Ke5	2 ...	Ke5	3. De3 #
1. Sb7 (C)!		1 ... Kc4	2. Dd3+	Kb4	3. Db3 #
		1 ... Kd5	2. Dd6+	Kc4	3. Dc5 #
		1 ... d5	2. g5 (B)	Kc4	3. Dc5 #
		2 ...	2 ...	Ke5	3. De3 #

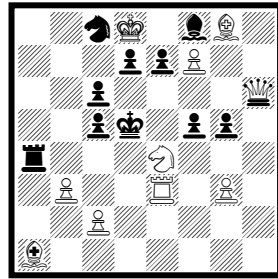


6 + 2 = 8 # 3 vv

Трифазна зміна гри з реалізацією теми Салазара – Рухліса: подвоєна проста двоходова форма теми Салазара (AB ⇔ BA & CB ⇔ BC) з головною фазою в удаваному сліді 1. g5? об'єднана з класичним парадоксом Рухліса. Два варіанти в рішенні закінчуються правильними матами.

6-й почесний відгук - № 0351 (Zivko Janevski)

1. Dg7? Tx e4!	(2. De5 #)	1 ... Lx g7	2. f8=D+	e6	3. Dx c5 #
		1 ... Td4 (Ta1)	2. Sc3+	Kd6	3. De5 #
1. Sg5? Lg7!	(2. Te5 #)	1 ... Lx h6	2. f8=D/L+	Kd6	3. Le5 #
		1 ... e6	2 ...	e6	3. Te5 #
		1 ... Td4 (Te4)	2. Dh1+	Kd6	3. Le5 #
		1 ... Tx a1	2 ...	Te4	3. Td3 #
			2. c4+	Tx c4	3. Te5 #
			2. c4+	Kd4	3. Sf3 #
1. Dg6!		Загроза	2. Dx f5+	e5	3. Dx e5 #
		1 ... Sd6	2. Dx d6+	ed6	3. Sf6 #
		1 ... e6	2. Sf6+	Kd6	3. Le5 #
		1 ... e5	2. Sc3+	Kd4	3. Td3 #
		1 ... Tx e4	2. c4+	Tx c4	3. Te5 #



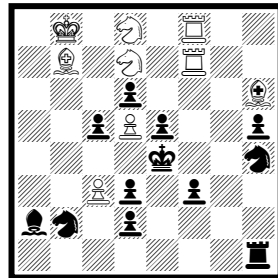
10 + 10 = 20 # 3 vv

Трифазна зміна гри без якоїсь складної тематики, з використанням коротких загроз в удаваних слідях. Є цікаві варіанти в рішенні задачі, навіть з відволікаючими жертвами білих фігур, які, на жаль, не об'єднані в один гармонійний задум. Неприємне і грубе спростування першого удаваного слідю.

7-й почесний відгук - № 0803

(L. Lyubashevsky & L. Makaronez)

1. Sc6?	f2!	Загроза	2. Sf6+	Kf5	3. Se7 #
		1 ... Kd5	2. Sce5+	Ke6	3. Te8 #
		1 ... Ld5	2. Se7	загроза	3. Ld5, Sf6 #
			2 ...	f2	3. Ld5 #
			2 ...	Lx b7	3. Sf6 #
1. Tf5?	Sa4!	Загроза	2. Te5+	de5	3. Sc5 #
		1 ... Sc4	2. Sc5+	dc5	3. d6 #
		1 ... Sg6	2. Sf6+	Kf5	3. Lc8 #
1. Ld2!		Загроза	2. Tf4+	ef4	3. Tf4 #
		1 ... Sg6	2. Sf6+	Kf5	3. Lc8 #
		1 ... Sg2	2. Se6	загроза	3. Sg5 #

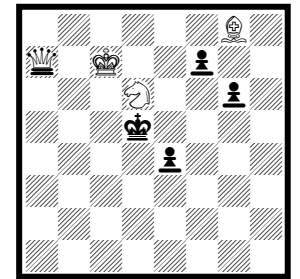


9 + 12 = 21 # 3 vv

Три фази з елементами зміни гри без якоїсь складної тематики. Особливо привабливо гра в удаваному сліді 1. Sc6? з грою батареї Sc6 – Lb7. В варіантах рішення використовуються різні тактичні моменти в грі чорних фігур. Але сама ж гра в рішенні ніяк тематично не поєднана з грою в удаваних слідях.

1 похвала - № 0044 (Євгеній Богданов)

1. Lf7 (A)?	Ke5 (a)!	1 ... Ke6	2. Dg5	e3	3. Lf7 #
1. De3 (B)?	Ke5 (a)!	1 ... g5	2. De4+	Kc5	3. Dc4 #
1. Da1?	Ke6!	1 ... Kc5	2. Dc3+ (C)	Kd5	3. Lf7 (A) #
		1 ... e3 (g5)	2. Lf7+ (A)	Kc5	3. Dc3 (C) #
1. Df2!		1 ... Ke5 (a)	2. Sc4+ (D)	Kd5	3. Lf7 (A) #
		1 ... g5	2 ...	Ke6	3. Df7 #
		1 ... e3	2. Lf7+ (A)	Ke5	3. Sc4 (D) #
		1 ... Ke6	2. De3 (B)	g5	3. Lf7 #
			2. Sc4	Kd5	3. Lf7 #
			2 ...	Ke7	3. Df7 #
			2 ...	e3 (g5)	3. Df7 #

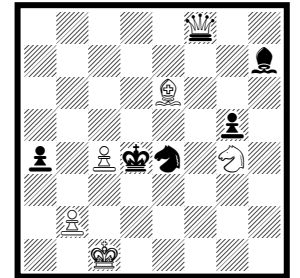


4 + 4 = 8 # 3 v ...

Трифазна зміна гри з чергуванням 2-х і 3-х ходів білих в рішенні (AD ⇔ DA) і в удаваному сліді 1. Da1? (AC ⇔ CA). Цікаво, що перші ходи спроби 1. Lf7? і удаваного слідю 1. De3? і їх спростування в рішенні задачі утворюють розширений парадокс Банного – Богданова ("ШЛ" № 5, стор. 15) з триходовим парадоксом Владимириова.

2 похвала - № 1029 (Олексій Файзулін)

Початкова гра:		1 ... Kd3	2. Df3+	Kd4	3. De3 #
		1 ... Sc3 (Sc5, Sd2, Sd6)	2. Df2+	K ~	3. De3 #
1. Da8?	Kc5!	Загроза	2. Dd5 #		3. Dd1 #
		1 ... Kd3	2. Dd5+	Ke2	3. De3 #
		1 ... Sc3 (Sf6)	2. Da7+	K ~	3. De3 #
1. Db4!		Загроза	2. c5+	Kd3	3. Dc4 #
		1 ... Kd3	2. De11	загроза	3. De3 #
			2 ...	Kd4	3. De3 #
		1 ... Sc5	2. Dc3+	Ke4	3. De3 #
		1 ... Sd2 (Sd6)	2. Db6+	K ~	3. De3 #

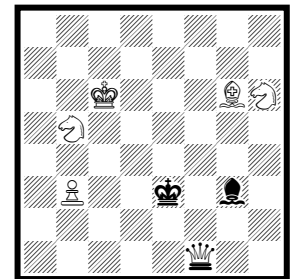


6 + 5 = 11 # 3 v

Трифазна зміна гри на ходи чорних короля і коня з диференціюванням ходів коня по фазах гри.

3 похвала - № 1116 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:		1 ... Lf4	2. De1+	Kf3	3. Le4 #
1. Dd3?	Kf2!	1 ... Kf4	2. Dd2+	Kf3	3. Sd4 #
			2 ...	Ke5	3. Dd6 #
1. Sf5?	Kd2!	1 ... Ke4	2. Sd6+	Ke3	3. Sc4 #
			2 ...	Ke5	3. Df5 #
1. Sd4?!	Lh4 !!	1 ... Kd2	2. Dd3+	Kc1	3. Dc2 #
			2 ...	Ke1	3. De2 #
		1 ... L ~ (Le5)	2. Sc2+	Kd2	3. De1 #
		1 ... Lf2!	2. Dc1+	Kx d4	3. Dc5 #
		1 ... Kx d4	2. Dd3+	Ke5	3. Dd6 #
1. Lh5 !!	загроза →	1 ... L ~	2. Df3+	Kd2	3. Dc3 #
		1 ... Le5!	2. Sf5+	Kd2	3. Dd1 #
			2 ...	Ke4	3. Df3 #
		1 ... Lf2!	2. Dc4	L ~	3. Dd4 #
			2 ...	Kd2	3. Dc3 #
		1 ... Kd2	2. Dd1+	Ke3	3. Dd4 #
		1 ... Ke4	2. Df3+	Ke5	3. Df5 #

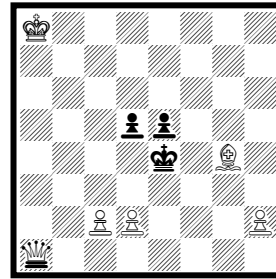


6 + 2 = 8 # 3 vvv

Зміна гри в п'яти фазах задачі, серед яких найбільш цікавими є удаваний слід 1. Sd4? і рішення з красивою грою всіх фігур, починаючи від першого ходу білих.

## 4 похвала - № 0048 (Євгеній Богданов)

1. h4?	Kf4!	1 ... d4	2. Dh1+	Kf4	3. Df3 #
1. Da7?	Kf4!	1 ... d4	2. Df7	d3	3. Dc4 #
1. Dg1 (A)?	d4!	1 ... Kf4	2. Lh3 (B)	загроза	3. Dg4, De3 #
			2 ...	Kf3	3. De3 #
			2 ...	e4!	3. Dg3 #
1. Lh3 (B)?	d4! Zz	1 ... Kf4	2. Dg1 (A)	загроза	3. Dg4, De3 #
			2 ...	Kf3	3. De3 #
			2 ...	e4!	3. Dg3 #
			2 ...	Dd1+	3. Df1 #
		1 ... Kf3	2 ...	Ke4 ( Kf4 )	3. Dg4 #
1. Da6 !	Загроза	2. Dd3+	Kf4	3. Df5 #	
	1 ... Kd4	2. Db6+	Kc4	3. Le2 #	
		2 ...	Ke4	3. De3 #	
		1 ... Kf4	d4 ( e4 )	3. Df5 #	
		1 ... d4	2. De6	Kf4	3. Df5 #
		2 ...	2 ...	d3	3. Dc4 #

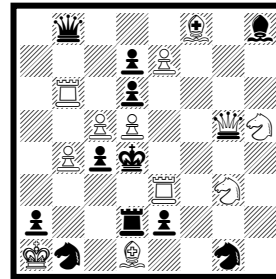


6 + 3 = 9 # 3 v ...

П'ятифазна зміна гри з красивою грою білого ферзя і реалізацією простої двоходової форми теми Салазара (AB ⇌ BC) в удаваних слідах.

## 5 похвала - № 0933 (Н. Бельчиков &amp; В. Резинкин)

1. Te4?	Kd3!	1 ... Kc3	2. De3+	Td3	3. Dc1 #
1. Df6?	Ke3!	1 ... Lx f6	2. S3f5+	Kx d5	3. Sx f6 #
1. Sg7!		Загроза	2. Df4+	Kx d5	3. De4 #
		1 ... Sc3	2. S7f5+	Kx d5	3. Dg8 #
		1 ... Sh3	2. S3f5+	Kx d5	3. Dg2 #
		1 ... Td3	2. Te4+	Kc3	3. Dc1 #
		1 ... dc5	2. d6	загроза	3. De5, Dc5 #
		2 ...	2 ...	Sf3 (c3)	3. Dc5 #
		2 ...	2 ...	Dc8	3. De5 #
		2 ...	2 ...	Dd6	3. Tx d6 #
		1 ... Dx f8	2. ef8=D	загроза	3. Df6, Df4 #
		2 ...	2 ...	Sh3	3. Df6 #
		2 ...	2 ...	Sf3	3. Df4 #

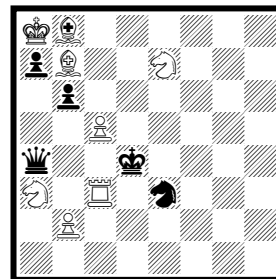


12 + 11 = 23 # 3 vv

Робота є версією відомої задачі цих самих авторів з конкурсу «Меморіал Цырулика», 2004, 2 приз. Авторам вдалось додати ще один варіант з включенням білого ферзя, на цей раз, на поле "c5". Але виникає питання: "Чи є виправданою така "модернізація", якщо кількість фігур при цьому зростає з 15 до 23, а доданий варіант не є стратегічно ідентичним трьом іншим?".

## 6 похвала - № 1030 (Steven B. Dowd)

1. Lf3 !	загроза	2. Sc2+ (A) !!	Sx c2	3. Sf5 # (B)
	2	2	Dx c2	3. Sc6 #
1 ... Dd7	2. Sf5+ (B) !!	Dx f5	3. Sb5 #	
	2 ...	Sx f5	3. Sc2 # (A)	
1 ... Dc4	2. Sc6+	Kx c5	3. b4 #	( 3 ... Dx b4? )
1 ... Sc4	2. Sf5+	Kx c5	3. Ld6 #	( 3 ... Sx d6? )

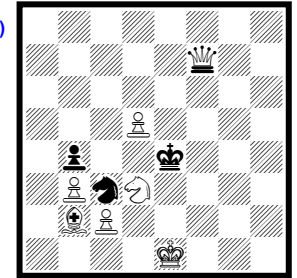


8 + 5 = 13 # 3

Нескладна задача з чергуванням 2-х і 3-х ходів білих в загрозі і в варіанті захисту від неї (AB ⇌ BA) з жертвами білих фігур на їх другому ході. Красиві і додаткові варіанти з зв'язуванням чорних фігур на полі "c4".

## 7 похвала - № 1028 (А. В. Holubitsky &amp; Олексій Файзулін)

1. Kf2 (A)?	Sd1!	3арроза	2. De6+	Kd4	3. De5 #
		1 ... Kd4	2. Dh5 (B)	загроза	3. De5 #
		2 ...	2 ...	Ke4	3. De5 #
1. La1?	Sa4! Zz	1 ... Kd4	2. Df5	загроза	3. De5 #
		2 ...	2 ...	Ke3	3. Df4 #
		1 ... S ~	2. Sc5+	Ke3	3. Df2 #
		1 ... Sd1 !	2. Kx d1	Ke3	3. Df4 #
1. Dh5 (B)!	Цугцванг	1 ... Ke3	2. Dg4	загроза	3. Df4, Lc1 #
		1 ... S ~	2. Kf2 (A)!	Se2	3. Dx e2 #
		2 ...	2 ...	Sc3	3. De5, Df3 #
		1 ... Sd1 !	2. Kx d1	Ke3	3. De5 #

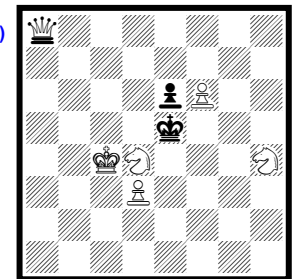


7 + 3 = 10 # 3 vv

Вибір гри в двох удаваних слідах і в рішенні з елементами простої і довільної змін на тлі "повторної загрози" в грі чорного коня "с3" і двоходової простої псевдоформи теми Салазара (AB ⇌ BA).

## 8 похвала - № 0515 (А. В. Holubitsky &amp; Олексій Файзулін)

1. Sg2 (A)?	Kf6 (a)!				
1. Sc6 (B)?	Kf4 (b)!	1 ... Kf6 (a)	2. Dg8 (C)	e5	3. Dg6 #
		1 ... Kd6	2. Dc8	e5	3. Shf5 #
1. Dg8 (C)!	Цугцванг	1 ... Kf4 (b)	2. Sg2+ (A)	Ke5	3. De6 #
		1 ... Kf6 (a)	2. Sc6 (B)	e5	3. Dg6 #
		1 ... Kd6	2. Dd8+	Ke5	3. Sg6 #

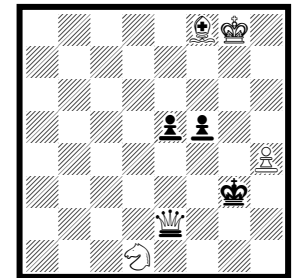


6 + 2 = 8 # 3 vv

Зміна гри в двох фазах задачі з реалізацією класичної двоходової форми теми Банного і простої двоходової форми теми Салазара (BC ⇌ CB).

## 9 похвала - № 0201 (Олексій Файзулін)

Початкова гра:		1 ... Kf4	2. Dg2	загроза	3. Lh6 #
		2 ...	2 ...	e4	3. Ld6 #
1. Se3!	Цугцванг	1 ... Kf4	2. Sf1	загроза	3. Lh6 #
		1 ... f4	2. Dg2+	e4	3. Ld6 #
		1 ... Kh3	2. Df3+	Kh4	3. Dg4 #
		2 ...	2 ...	Kh4	3. Le7 #
		1 ... Kh4	2. Dh2+	Kh2	3. Dg2 #
		1 ... e4	2. Le7	Kg5	3. Dh6 #
		2 ...	2 ...	Kh3	3. Dg2 #
		2 ...	2 ...	Kf4	3. Ld6 #
		2 ...	2 ...	f4	3. Dg2 #



5 + 3 = 8 # 3 \*

Класичний парадокс Рухліса. В рішенні 5 цікавих варіантів гри.

Суддя розділу: Ігор Новінський (Львів)

27. 01. 2007