МОСКОВСКИЙ КОНКУРС 2026
РАЗДЕЛ СКАЗОЧНЫХ ЗАДАЧ

В 2026-м году на конкурс поступило 25 задач от 18-и авторов из 9-и стран: Болгария, Бразилия, Венгрия, Греция, Израиль, Казахстан, Россия, Сербия, Словакия: В.Александров (a6-d4), (d7-c4), Ю.Арефьев (d5-h5), Р.Виейра и М.Витцтум (d6-a4), (a6-c5), Я.Голха (- f5), В.Гуров (e5-e8), В.Жеглов (e4-c5), (f4-a7), (d5-a5), И.Кочулов (h3-a6), Б.Майорош (h8-c4), В.Нефедов (c3-e1), (e5-b5), А.Оганесян (e1-f6), Н.Петкович (e6-g2), К.Прентос (c3-b8), С.Смотров (d4-d6), А.Степочкин (d6-e8), (d1-h8), (c2-g6), Д.Туревский (c8-e7), Я.Чак (e1-d5), С.Шумейко 2x(e1-e8).

Две задачи были исключены:

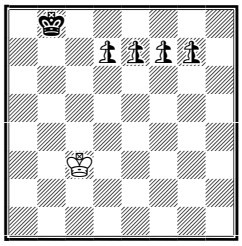
Ю.Арефьев – побочные решения, например: 1…♙:g2 2.♔d4 f1=♕ 3.♘e5 ♕a3 4.♘f4+ ♕:f4#;

Б.Майорош – это обычный кооператив, замаскированный под сказку.

Еще две задачи, которые могли быть отмечены (авторы: Нефедов и Степочкин), пострадали из-за большого количества повторов ходов.

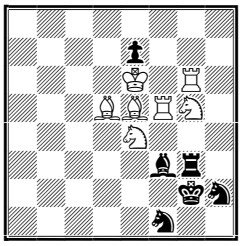
Перейдем к присуждению.

№1. Костас Прентос (Греция)
1-й Приз



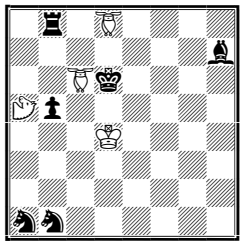
hs#5 1+1+4
b) ♔c3->e5; c) ♔c3->f5; d) ♔b8->h5
KoeKo + Maximummer

№2. Никола Петкович (Сербия)
2-й Приз



hs#4 2 решения 7+6

№3. Сергей Смотров (Казахстан)
3-й Приз



s#17 4+6
♕:Princess; ♘:Okapi

№1. a) 1.n♙e8=n♘ n♘d6 2.n♙f8=n♘ n♘c8 3.n♙g8=n♖ n♘e6 4.n♙d8=n♖ n♖d2 5.n♘d4 n♖:c8#
b) 1.n♙d8=n♘ n♘e6 2.n♙e8=n♘ n♘d4 3.n♙g8=n♕ n♘d6 4.n♙f8=n♕ n♕c4 5.n♕c6 n♕f4#
c) 1.n♙g8=n♘ n♘f6 2.n♙f8=n♘ n♘g6 3.n♙d8=n♕ n♘f4 4.n♙e8=n♕ n♕e3 5.n♕f3 n♕8:f6#
d) 1.n♙d8=n♘ n♘e6 2.n♙f8=n♗ n♘d4 3.n♙g8=n♖ n♖g4 4.n♙e8=n♕+ n♕e3+ 5.n♘e2 n♗b4#

Не каждый день встречается задача с 16-ю превращениями. А ведь на доске всего 6 фигур! Да, используются два сильных ограничительных правила. Да, есть повтор первых двух полуходов в близнецах b и d. Да, нет некой объединяющего все решения порядка превращений (хотя есть полный комплект превращений в позиции d и обратная очередность превращений в близнецах b и c). Но это же маленькое чудо!

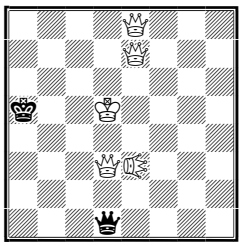
№2. 1.♗f4 ♔g1 2.♔e5 ♗h1 3.♖e6 ♖g2 4.♘f3+ ♘:f3#; 1.♖f4 ♔h1 2.♔f5 ♖g1 3.♗e6 ♗g2 4.♘g3+ ♘:g3#

Полная однородность игры в решениях. В ее состав входят ОДТ, перемена функций 3-х пар фигур, игра черных и белых ладьи и слона на поле, ранее оставленное своим королем плюс игра на одно поле другой пары Л+С. Очень мощно и красиво! Ложка дегтя: тактическая насыщенность на самом деле сводится к простым блокированиям полей возле королей. Даже в той части, которая касается индийских маневров черных ладьи и слона.

№3. Главный план: 1.♘b3+? ♘:b3+ 2.♔e3!
1.♕f7+ ♔c7 2.♕e6+ ♔~ 3.♕c5+ ♔c7 4.♕d5+ ♔d8 5.♕de6+ ♔e8 6.♕cd7+ ♔e7 7.♘c6+ ♔d6 8.♕ec5+ ♔c7 9.♕e5+ ♔c8 10.♕a6+ ♖b7 11.♘a5+ ♔d8 12.♕f6+ ♖e7 13.♕b7+ ♔c7 14.♕fd5+ ♔b8 15.♕dc6+ ♔c7 16.♕bd8+ ♔d6 и теперь главный план: **17.♘b3+ ♘:b3#**

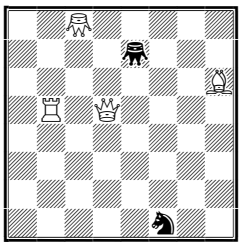
Главный план не проходит из-за наличия у белого короля лазейки на свободное поле. Путем сложных перестроений с участием всех белых фигур удается переместить черную ладью на поле e7, откуда она контролирует поле e3. Если сравнить начальную позицию и позицию перед последним ходом, то увидим, что они отличаются только положением ладьи. Но при этом в процессе игры произошли возврат белого окапи и обмен местами принцесс. Это красиво!

№4. Виктор Жеглов (Россия)
4-й Приз



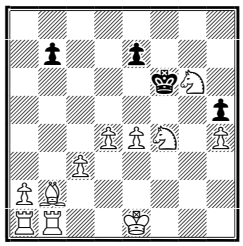
s#9 5+2
🜲: Amazon

№5. Дмитрий Туревский (Россия)
1-й Почетный отзыв



s#4* SAT 4+2
🜨: Royal Grasshopper

№6. Алексей Оганесян (Россия)
2-й Почетный отзыв



hs#7,5v 11+4

№4. 1.♔e1+! ♕:e1 2.♕c7+ ♔b4 3.♕cc4+ ♔a5 4.♕a8+ ♔b6 5.♕cd4+ ♔c7 6.♕3c4+ ♔d7 7.♕ac8+ ♔e7 8.♕c4-c5+ ♔f7 9.♕e6 ♕:e6#; 1...♔b6 2.♔f2+ ♔a5 3.♕c7+ ♔b4 4.♕ee7+ ♔a4 5.♕ed7+ ♔b4 6.♔b2+ ♕b3+ 7.♔c6 ♕:b2 8.♕d7-d6 ♔a4 9.♕b5+ ♕:b5#; 1...♕d2 2.♕a8+ ♔b6 3.♕c6+ ♔a5 4.♕d8+ ♔b4 5.♔b1+ ♕b2 6.♕d2+ ♔b3 7.♔c5 ♕:b1 8.♕8d5+ ♔a3 9.♕b4+ ♕:b4#

Три эхо-хамелеонных мата. При таком наборе белых фигур создается ощущение, что где-то должна быть хоть какая дуалька. Ан нет! Заслуживает внимания и классный вступительный ход с жертвой самой сильной фигуры и предоставлением черному королю свободного поля.

№5. 1...♘h2 (a) 2.♗g7+ (A) r♖h7 3.♕g2+ r♖h1 4.♕g5+ ♘g4#
1...♘g3 (b) 2.♗e3+ (B) ♘e2 3.♖b4+ r♖a3 4.♖e4+ ♘c3#
1...♘d2 2.♖b4+ r♖a3 3.♕a8+ r♖c5 4.♖b8 zz ♘~#
1.♖b3? ♘g3!; 1.♖b2? ♘h2!

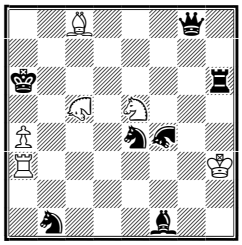
1.♖b1! zz 1...♘h2 (a) 2.♗e3+ (B) r♖e2 3.♕a2+ r♖e4 4.♗f4+ ♘g4#
1...♘g3 (b) 2.♗g7+ (A) r♖h7 3.♕h1+ r♖f7 4.♗f6+ ♘f5#
1...♘d2 2.♖b4+ r♖a3 3.♕a8+! r♖c5 4.♖b8 zz ♘~# (3.♕a2+? r♖c5 4.♖b3 zz ♘~#, но 3...r♖a1!)

Еще одна миниатюра, способная на равных соревноваться с «большими» задачами. В ней представлено чередование вторых ходов белых. Помимо этого меняется и вся дальнейшая игра. Содержание сдобрено двумя попытками, которые опровергаются одним из главных отскоков черного коня.

№6. 1...b6! (темпоход) **2.c4 b5 3.♗c3 b4 4.♖b2 b3 5.0-0-0 b:a2 6.♖b1 a1=♕ 7.d5+ e5 8.d:e6 e.p.+ ♕:c3#**
1...b5? 2.c4 b4 3.♗c3 b3 4.♖b2 b:a2 5.0-0-0 a1=♕+ 6.♖b1 ♕a5!? (темпоход) 7.d5+ e5 8.d:e6 e.p.+ ♕e5!

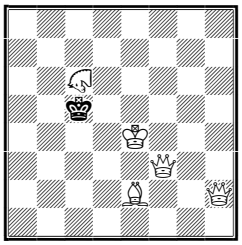
Сочетание Валлодао-таска и эксцельсиора черной пешки. Но особый интерес представляет темпоход этой самой пешки. И это не привычная борьба с патом или нежелательная передача хода другой фигуре. Дело в том, что, если поторопиться, то темпоход все равно придется делать, но уже превращенному ферзю. Но такой возможности у него нет. Для сохранения контроля за полем c3 у ферзя есть три продолжения: сыграть на b2, a3 или a5. Но в первых двух случаях возникает шах белому королю, а в третьем замысел опровергается игрой из засады 8…♕e5! Так что пора вводить термин «ложный темпоход».

№7. Игорь Кочулов (Россия)
3-й Почетный отзыв



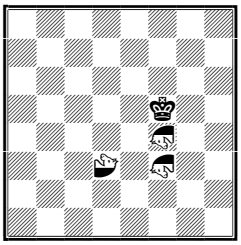
h#2 b) – ♙a4 6+7
Isardam
🜲: Rose

№8. Виктор Жеглов (Россия)
4-й Почетный отзыв



Semi-r#15 4+2
🜲: Zebrarider

№9. Ян Голха (Словакия)
5-й Почетный отзыв



h#2,5 3 решения 0+1+3
Take & Make Chess + Parrain Circe
🜚: Camel; 🜲: Gnu

№7. a) 1.♖b6 ♘c6 2.🜲g6 ♖d3#; b) 1.♗b5 ♘c4 2.🜲e2 ♗e6#

Задача построена на способности розы держать под контролем некое поле по нескольким линиям. В начальной позиции она подхватывает своего короля по двум направлениям. После B2 она по-прежнему нацелена на короля, но уже по одной линии. Что позволяет белым перекрыть две контролирующие черного короля фигуры, объявляя при этом мат двойным шахом. Мне не понравилось два момента. Во-первых, белая пешка делает позиции в близнецах несколько неоднородными, что мешает оформить ложные следы. Во-вторых, вступительный ход в первую очередь является блокирующим, что отводит его более интересный анти-критический характер (причем, двойной) на второй план.

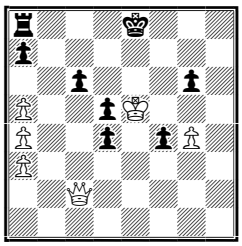
№8. 1.♕e5+ ♔b4 2.♕fc3+ ♔a4 3.♕ca5+ ♔b3 4.♕b8+ ♔c2 5.♕ab4! ♔c1 ~ 6.♕c8 ~ 7.♔f3 ♔c1 8.♔g2 ♔c2 9.♔h1 ♔c1 10.♗d1! ♔:d1 11.♕cg4+ ~ 12.♕gc4+ ♔d1 13.♕d6+ ♔e1 14.♕f1+ ♔:f1 15.♕h2 🜲c6-e3#
1...♔b6 2.♕b8+ ♔c5 3.♕f2+ 🜲e3 4.♕f5+ ♔c6 5.♗b5+ 🜲:b5 6.♕e6+ ♔c5 7.♕a7+ ♔b4 8.♔d3! 🜲~ 9.♕eb6+ 🜲b5 10.♔c2 ♔c4 11.♕a2+ ♔b4 12.♔b1 ♔c3 13.♕c2+ ♔b4 14.♔a1 ♔a3 15.♕b1 🜲e7#
2...♔a5 3.♕c3+ ♔a4 4.♕a1 🜲a3 5.♔e5 ♔a5 6.♔d6 ♔a4 7.♔c7 ♔a5 8.♕c3+ ♔a4 9.♗d1+ 🜲:d1 10.♕a7+ ♔b5 11.♕b3+ 🜲b4 12.♔b8 ♔c6 13.♕c7+ ♔b5 14.♔a8 ♔a6 15. ♕cb8 🜲e2#

Маты в трех разных углах доски, два из которых – эхо.

№9 1...n🜚g4 2.♔:f4-h5 n🜚f1[+n🜲e1] 3.n🜲:f3-e5 n🜚e4[+n🜲e6]#
1...n🜲e5 2.♔:e5-h6 n🜲d5[+n🜲c6] 3.n🜲:d3-e6 n🜲e7[+n🜚e5]#
1...n🜲3-e6 2.♔:e6-h7 n🜲d5[+n🜲c7] 3.n🜲:d5-e7 n🜚e6[+n🜲e8]#

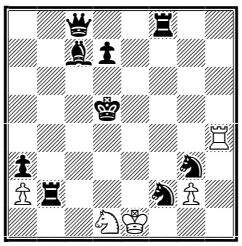
Три эхо-хамелеонных мата со сдвигом матовых позиций на одну клетку по вертикали.

№10. Валерий Гуров (Россия)
1-й Похвальный отзыв



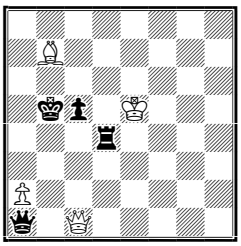
hs#4 b) ♖a8->h8 6+8

№11. Янош Чак (Венгрия)
2-й Похвальный отзыв



hs#4 2 решения 5+9

№12. Владислав Нефедов (Россия)
3-й Похвальный отзыв



hs#3,5 2 решения 4+4

№10. a) 1.♔d6 0-0-0+ 2.♔c5 ♔b7 3.♔b4 ♖b8 4.♕:c6+ ♔:c6#
b) 1.♔f6 0-0+ 2.♔g5 ♔h7 3.♔h4 ♖h8 4.♕:g6+ ♔:g6#

Два практически симметричных решения с черной рокировкой и матом после залпа королевской батареи.

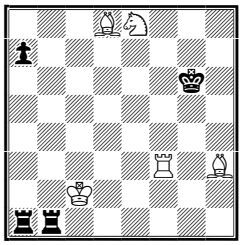
№11. 1.♖e4 ♖b3 2.a:b3 ♗d6 3.b4 ♕c6 4.♘c3+ ♕:c3#; 1.♖c4 ♖f3 2.g:f3 d6 3.f4 ♕e6 4.♘e3+ ♕:e3#

И снова два симметричных решения. Здесь видим чередование функций черных ладей и игру 2-х черных фигур на одно поле, что определяет вектор засадных блокирующего и матующего ходов черного ферзя.

№12 1...♖a4+ 2.♔d6 ♕g7 3.♕d2 ♔c4 4.♗a6+ ♖:a6#; 1...♖e4+ 2.♔d5 ♕f6 3.♕a3 ♕b6 4.♗c6+ ♕:c6#

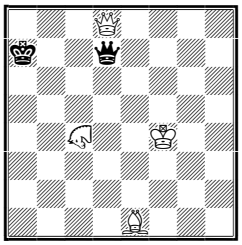
Перемена функций черных ладьи и ферзя. Также бросается в глаза вычищение диагонали a1-h8 для размашистых ходов черного ферзя.

№13. Анатолий Степочкин (Россия)
4-й Похвальный отзыв



hs#5,5 5+4

№14. Виктор Жеглов (Россия)
5-й Похвальный отзыв



Semi-r#11 4+2

🜨: Elefant

№13. 1...♖a6 2.♗a5 ♖bb6 3.♖b3 ♔f7 4.♔b2 ♔e7 5.♔a3 ♔d8 6.♖e3 ♖:a5#

Начинается задача тремя полу-ходами с переходом фигуры через критическое поле. Перед матующим ходом создана позиция цугцванга, в которой одна ладья черных связана, а вторая частично замурована. Черный король получает мат на поле, которое в начальной позиции занимал белый слон. Правда, это не бросается в глаза из-за единственности решения.

№14. 1.🜨e5+ ♔b7 2.♕b8 ♔a6 3.🜨c4+ ♕b5 4.🜨c2 ♕b4+ 5.♔e3 ♔a5 6.♕a7+ ♔b5 7.🜨e2+ ♕c4 8.🜨f3+ ♕d4+ 9.♔e2 ♔c4 10.🜨c3+ ♕:c311.♕f2 ♕d3#

1...♔a6 2.♕a5+ ♔b7 3.♕a7+ ♔c8 4.🜨g6+ ♔d8(♕e7) 5.♗h4 ♕e7(♔d8) 6.♕b8+ ♔d7 7.🜨g4+ ♕e6 8.🜨f3+ ♕e5+ 9.♔g4 ♔e6 10.♕f6+ ♕:f6 11.♕g3 ♕f5#

1...♕c6 2.♕c8! ♔b6 3.♗f2+ ♕c5 4.🜨c4+ ♔a7 5.🜨a3+ ♔b6 6.♕b8+ ♔c6 7.🜨f3+ ♕d5 8.🜨g4+ ♕e5+ 9.♔f3 ♔d5 10.🜨d4+ ♕:d4 11.♕g3 ♕e4#

Три эхо-мата.

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.

Semi-r#n – Полурефлексный мат в n ходов. Начинают белые и заставляют черных поставить мат белому королю в n ходов. Причем, если в процессе решения у черных возникает возможность объявить мат в 1 ход, то они обязаны ею воспользоваться.

Parrain Circe – Сбитая фигура не снимается с доски, а остается на поле взятия в неявном виде, после чего геометрически повторяет следующий ход своей фигуры и вновь становится на доску. Если при этом она выйдет за пределы доски, или станет на занятое другой фигурой поле, то она все-таки снимается с доски.

Isardam – Фигурам запрещено атаковать аналогичные фигуры противника. Король не под шахом, если его нельзя взять без нарушения этого правила.

KoeKo – Фигура может ходить только на то поле, возле которого находится хотя бы одна фигура любого цвета.

Maximummer – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

SAT – Наличие свободного поля у короля считается шахом.

Take & Make Chess – Сразу же после взятия (тем же ходом) фигура обязана продолжить движение, имитируя ход взятой фигуры.

Amazon – Комбинированная фигура Ферзь+Конь.

Camel – 1:3-прыгун.

Elephant - Комбинированная фигура Ферзь+Nightrider (**Nightrider –** Одним ходом может сделать сколько угодно ходов коня в одном направлении).

Gnu – Комбинированная фигура Конь+Camel.

Grasshopper –Ходит и бьет по ортогоналям и диагоналям, перепрыгивая через фигуру любого цвета, находящуюся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за этой фигурой поле.

Okapi – Комбинированная фигура Knight+Zebra (**Zebra -** 2:3-прыгун).

Princess – Комбинированная фигура Слон+Конь.

Rose – Ходит по периметру правильного восьмиугольника, сторонами которого являются единичные ходы коня.

Zebrarider – Одним ходом может сделать сколько угодно ходов Зебры в одном направлении.

Neutral pieces – При ходе белых они играют за белых, при ходе черных – за черных. Нейтральные фигуры можно бить как обычными, так и другими нейтральными фигурами.

Royal piece – Ходит как обычная фигура того же достоинства, но выполняет функции короля, т.е. ей можно объявить шах и мат.

Судья раздела: Александр Булавка (Кличев, Беларусь)