

ЮБИЛЕЙНЫЙ КОНКУРС «ПОБЕДА-80»

Раздел кооперативных матов

Участники. **Азербайджан:** К.Велиханов – 2*, С.Джаваладзе – 2, В.Заманов – 2; **Беларусь:** В.Жилко – 2; **Бразилия:** Р.Виейра – 3*; **Венгрия:** Б.Майорош – 3, Я.Счак – 3; **Германия:** Р.Кречмер – 1; **Израиль:** М.Витцтум – 3*, М.Шапиро – 3; **Монголия:** Л.Тогоохуу – 2; **Россия:** И.Агапов – 2, И.Антипин – 1, В.Вахтеров – 3*, В.Глухов – 1*, Ю.Горбатенко – 2*, Л.Грольман(†) – 1, В.Гуров – 2, А.Ивунин – 3*, М.Ляпина – 1, П.Мурашев – 3*, В.Нефёдов – 2, А.Панкратьев – 3*, В.Пануев – 1, А.Скрипник – 2, В.Смирнов – 1, Л. Тыртышников – 1, А. Феоктистов – 1, У.Хасанов – 1, Б.Шорохов – 1*, А. Шпаковский – 3, Н.Якунин – 2; **Сербия:** Н.Петкович – 3; **Словакия:** Ж.Пинтер – 1, З.Лабаи – 3*; **Турция:** К. Чефле – 2*; **Чехия:** А.Фица – 2*.

От директора конкурса Бориса Шорохова я получил 64 задачи на кооперативный мат, включая версии. Общий уровень работ, на мой взгляд, средний; немало откровенно слабых и даже «непечатных» задач (не участвующие в мате белые фигуры, неоправданные повторы ходов, тривиальная симметрия в игре). На отбор оказали влияние масштаб и значимость события, в честь 80-летия которого проводится конкурс: миниатюры и недостаточно яркие работы остались вне присуждения.

Некоторые задачи, не получившие отличия, прокомментирую отдельно:

И.Антипин (b5/f6) – циклический Зилахи с белым материалом ♚+♜+♞ реализован в сверхминиатюре с идеальными матами - [y#328149](#);

М.Витцтум и Р.Виейра (f3/b4) – несмотря на наличие в финале связки, по сути, в задачи проходят два блокирования. На мой взгляд, менее парадоксально и менее изящно в сравнении с [y#406512](#);

М.Витцтум и Р.Виейра (g1/e6) – изначальная связка матующей белой фигуры, на мой взгляд, неудачная идея;

В.Жилко (b6/a3, f6/g3) – скахографический комплекс из двух задач, исходные позиции которых изображают цифры «8» и «0». Ноль зачетный, а вот в «восьмерке» есть ненужная черная пешка b2;

А.Ивунин и А.Панкратьев (a1/e4) – в одном решении не нужен белый слон. Между тем, h#3 с 5-ю превращениями в ферзя и последующими матами превращенным ферзем в форме Неймана имеются, см. например, [y#604632](#) без единого повтора;

Р.Кречмер (a7/g4) – изолированная (не кооперативная) игра сторон;

З.Лабаи (f8/d4) – реализованные в задаче топологические эффекты имеют ценность только при условии уникального положения тематических фигур, что в данном случае не так. Сравните с [y#45117](#), [y#443075](#), [y#363047](#), [y#123067](#);

З. Лабаи (a2/e3) – грубая мотивация вторых ходов белых. Сравните с [y#564097](#), [y#399191](#);

Б.Майорош (e1/c5) – сильный предшественник: [P1411305](#);

Б.Майорош (c5/e6) – задача уже была опубликована и имеет отличие - [y#641179](#);

П.Мурашев (b7/e3) – черного ферзя можно заменить пешкой, значит, одна связка фейковая;

П.Мурашев (d4/f4) – грубая мотивация вторых ходов белых. Сравните с [P1094987](#);

В.Нефёдов (c7/d1) – несмотря на некоторое улучшение указанных автором похожих ранних замыслов, задача, на мой взгляд, для специфического конкурса вроде 3+1;

А.Панкратьев, Ю.Горбатенко (b1/d5) – сильный предшественник: [y#395277](#);

А.Панкратьев (g7/e5) – хаотично за черных;

Н.Петкович (f5/g7) – полный предшественник: [y#381306](#);

Н.Петкович (f1/f4) – не достаточно сложно и оригинально. Сравните с [P0507508](#);

Ж.Пинтер (a8/c4) – тактически неоднородно, черная пешка h3 не нужна;

А.Скрипник (d8/e5) – черного ферзя можно заменить слоном, значит, одна связка фейковая;

А.Скрипник (e7/c3) – искусственно растянутая h#2 со значительной долей симметрии в игре;

Я.Счак (a1/c3) – тяжелая форма близнецов;

Я.Счак (a8/b1) – самосвязывания белых не обязательны, можно сэкономить 4 фигуры;

К.Чефле и К.Велиханов (a7/e4) – мотивы жертв неравноценны, скученная позиция. Сравните с [P1080874](#);

К.Чефле и К.Велиханов (g7/e4) – задачу можно улучшить за счет перемены функций фигур, делающих вступительные ходы;

М.Шапиро (h2/b6) – не вполне равноценные жертвы, спертая позиция белых фигур обуславливает механистический порядок ходов белых;

М.Шапиро (b8/d1) – серийная игра без нюансов. Половина тематических черных фигур нужна только в одной фазе. Сравните с [P1087078](#);

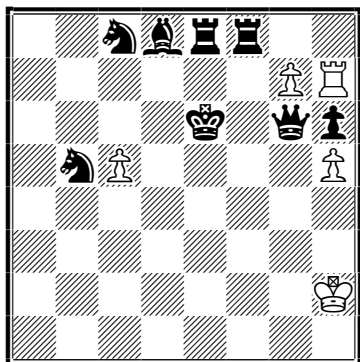
А.Шпаковский (e6/d4) – неоптимальная конструкция: нехитрым приемом можно уложиться в 8 фигур;

Н.Якунин (g2/b5) – не лучше чем [y#419106](#). Кроме того можно обойтись без связок и без близнеца в более экономичной позиции - 8/1pp5/1bb3p1/1kr3Nn/1p1p2K1/5N2/8/7r. Однако, ввиду существования задачи с более гармоничной и парадоксальной игрой ([y#303724](#)) предложенное улучшение, на мой взгляд, не имеет смысла.

Предлагается следующее распределение отличий:

1 приз

Ю.Горбатенко (Россия)



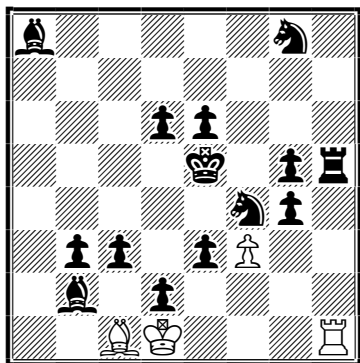
h#2 4 решения 5+8

1. ♔d7 ♚h3(♚h1?) tempo! 2. ♖c6 g:f8=♘#,
 1. ♚e7 ♚h1(♚h3?) tempo! 2. ♖e6 g8=♘#,
 1. ♚f7 ♚h8 2. ♚e6 g:f8=♖#,
 1. ♚f6 g8=♖ 2. ♚e5 ♖:g6#.

Оригинальный NOTF с активной игрой черного короля во всех решениях. С взятием черного ферзя в последнем решении приходится смириться, оно, увы, неустранимо. Немного удручает неравноценность пар: если первая сочетает в себе два парадокса в игре белых – времени (темпоходы короля, да еще и с антидуальным выбором!) и материала (превращение в слабейшую фигуру), то во второй всё довольно банально. Тем не менее, ценности второй паре придает топология: белые превращают пешку g7 в ферзя на тех же смежных полях, на которых превращали её в коня в первой паре – смотрится необычно. Сравните с [P1394324](#).

2 приз

В.Гуров (Россия)



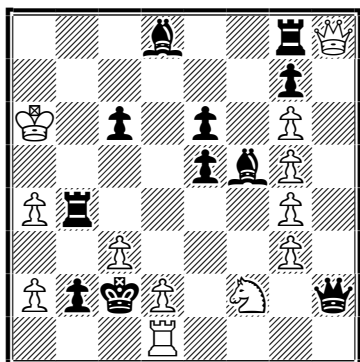
h#3 2 решения 4+14

1. ♘d5 ♚h4 2.g:h4 ♘:b2 3. ♚f5 ♘:c3#,
 1. ♘f6 ♘:d2 2.c:d2 ♚:h5 3. ♘d4 ♚:g5#.

Активный Зилахи, мотивированный открытием линии для блокирующей линейной черной фигуры, – идея известная (см например: [P1079255](#), [y#4244356](#) [y#419887](#)), но в данной задаче есть любопытнейший нюанс: черные пешки c3 и g5 стоят на матовых полях и, уничтожаясь линейной белой фигурой в одной фазе, берут эту же фигуру – в другой. Мне не удалось найти примера таких взаимных взятий. Перемена функций черной ладьи и слона по Чумакову не представляется сколь-либо ценным компонентом содержания в виду того факта, что если у белого слона есть выбор пути к матовому полю, то белая ладья такого выбора не имеет и забирает черную механически, что подтверждается снятием последней с доски – проходит одно решение. Правильные маты – приятный бонус.

Специальный приз

И.Агапов (Россия)



h#2 7 решений 12+11

1. ♖g1 ♖h1 2. ♖:d1 ♖:d1#, 1. ♖:f2 ♖h2 2. ♖:d2 ♖:d2#,
 1. ♖:g3 ♖h3 2. ♖:c3 ♖:c3#, 1. ♚:g4 ♖h4 2. ♚:a4+ ♖:a4#,
 1. ♘:g4 ♖h5 2. ♘:d1 ♖:d1#, 1. ♘:g5 ♖h6 2. ♘:d2 ♖:d2#,
 1. ♘:g6 ♖h7 2. ♘d3+ ♖:d3#.

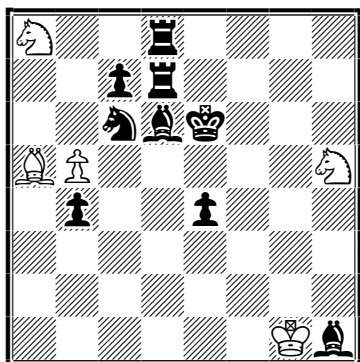
Предоставим слово автору: «Белый ферзь 7 раз становится в засаду*, играя по одной линии (h).

**Засада* – способ ведения разведки, заключающийся в заблаговременном и скрытном расположении разведывательного органа или подразделения (группы) на вероятных путях движения противника для внезапного нападения на него в целях захвата пленных, документов, нанесения поражения живой силе противника и уничтожения его боевой техники при преследовании».

В одном решении в мате не участвует белый конь, но, учитывая, что замысел грозно-тасковый, судья не мог не отметить задачу. Сравните с [P1275274](#).

1 почетный отзыв

М.Витцгум (Израиль), Р.Вейра (Бразилия)



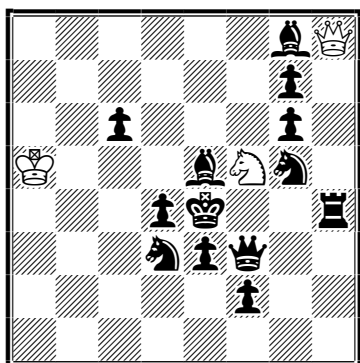
h#3 2 решения 5+9

1. ♖e5 ♗:c7!+ 2. ♗:c7 ♖f4+ 3. ♜d6 ♗:b4#,
1. ♖e7 ♗:c7! 2. ♗:c7 ♖g7+ 3. ♜d7 ♖b6#.

В обеих матовых позициях на с7 нужен блокер, но пешка препятствует обоим матам, хоть и по-разному. Своими силами черные не могут устранить это препятствие, поэтому белые помогают им осуществить замену блокера, проводя деблокирующую жертву, при этом проходит активный Зилахи. Остальное (блокирования, «ушел-пришел» и правильные маты) вполне тривиально. Сравните с [P1257418](#), [P0507256](#).

2 почетный отзыв

Б.Шорохов, П.Мурашев (Россия)



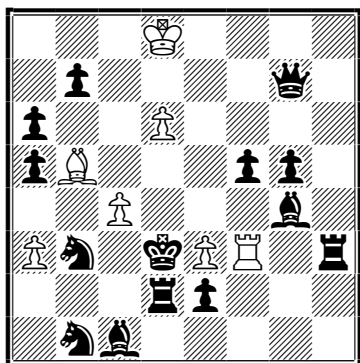
h#2 4 решения 2+13

1. ♗d5(A) ♜e8 2. ♞f4(B) ♖d6#,
1. ♞f4(B) ♜h1 2. ♗d5(A) ♖g3#,
1. ♜d5 ♜b6 2. ♖e4 (♜e4/♞e4?) ♜:g8#,
1. ♜f4 ♖:d4 2. ♜e4 (♜~?) ♜:h4#.

Тактико-топологический комплекс в виде двух пар решений. Однако, если в первой паре всё четко и с топологией, и с тактикой, то во второй имеется неоднородность входящих эффектов вторых ходов черных. С точки зрения цельности замысла, напрашивается игра слоном е5, а не конем g5. Как справедливо указывают авторы, пары решений объединяет вступление на поля e4/f4.

3 почетный отзыв

Я.Счак (Венгрия)



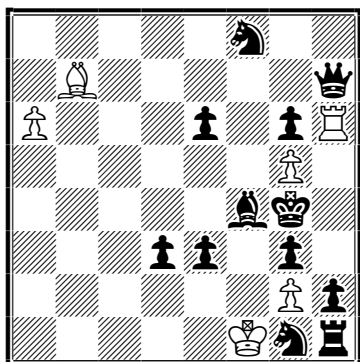
h#3 4 решения 7+14

1. ♜c3 ♗:a6 2. b5 ♞:f5 3. ♜:c4 ♗:b5#,
1. ♜d4 ♞:h3 2. ♗f3 ♗c6 3. ♜:e3 ♞:f3#,
1. ♜c7+ d:c7 2. ♗:a3 c8=♜ 3. ♗:c4 ♜:c4#,
1. ♜e7+ d:e7 2. ♞c2 e8=♜ 3. ♗:e3 ♜:e3#.

К хорошо известной паре решений (см, например: [P1093136](#)) автор добавил еще одну пару с не вполне однородной игрой. Получился NOTF 2x2 с четырехкратным вступлением черного ферзя (два блокирования/две жертвы). В парах также проходит топология полей с4/e3. Задача могла встать выше, если бы не грубое взятие ладьи h3. Сравните с [y#413131](#).

4 почетный отзыв

В.Нефёдов (Россия)



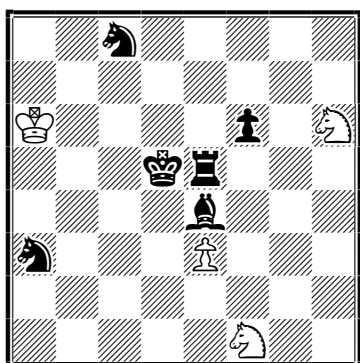
h#3 2 решения 6+12

1. ♖:h6 ♜c8 2. ♚h3 g:h3+ 3. ♘f3 ♜b7#,
1. ♖:b7 ♜:g6 2. ♚f3+ g:f3+ 3. ♘h3 ♜h6#.

Эта яркая кооперативная идея была реализована ранее с грубой мотивацией в игре белых (см. [y#375143](#)). Автору удалось не только избавиться от досадных взятий, но и выполнить двухходовые жертвы на тематических полях h3/f3 одной фигурой, что придает замыслу завершенность. Следует отметить, что органическим недостатком данной идеи является немотивированные взятия белых фигур – они просто стоят на маршруте движения черных и уничтожаются чисто механически. Немного жаль, что не получилось сочетание ортогонального и диагонального движения ферзя в обоих решениях.

1 похвальный отзыв

Н.Петкович (Сербия)



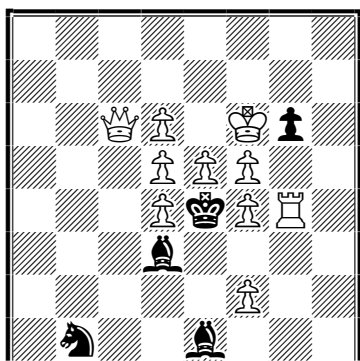
h#3 b) ♠ f6→f5 4+6

1. ♜e6+ ♘a5 (♘b7?) 2. ♘e5 ♜g3 3. ♜d5 ♜f7#,
1. ♜d3+ ♘b7 (♘a5?) 2. ♘e4 ♜g4 3. ♜d5 ♜d2#.

Автор не первый раз берет за основу игру черной тройки ♘+♜+♜ с последовательным эффектом «ушел-пришел» (см: [P1414057](#), [y#600841](#), [y#607810](#)) и продолжает подавать это, как представляется, уже изрядно поднадоевшее «блюдо» под разными «белыми соусами». В данном опусе заслуживают похвалы легкая конструкция, неожиданные шахи на вступительном ходу и антидуальный выбор в игре белого короля. Остальное вполне тривиально. Сравните с [P0577786](#).

2 похвальный отзыв

В.Гуров (Россия)

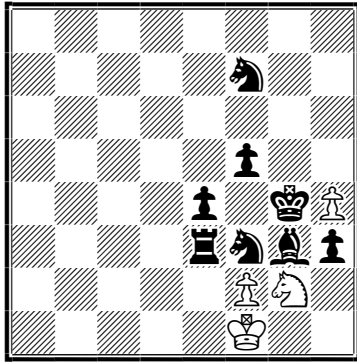


h#2 4 решения 10+5

1. ♜d2 f:g6 2. ♜f3 f5#,
1. ♜c3 ♘e6 2. ♜:d5 ♚:d5#,
1. ♜c3 d7 2. ♜:d4 d6#,
1. ♜d2 ♘g5 2. ♜:f4+ ♜:f4#.

Непростой для меня выбор: с одной стороны, вступительные ходы не несут какой-либо значимой тактической идеи, что для современного состояния кооперативной двухходовки едва ли допустимо, а, с другой, именно вступительные ходы усиливают художественную ценность замысла и придают ему оттенок остроумия, свойственный многим работам автора. Следует отметить уникальное положение тематических черных фигур и невозможность реализовать 4 решения в 1,5 хода, что как бы оправдывает «безыдейные» вступления. Несмотря на ряды строенных белых пешек, позицию в целом можно отнести к находкам: две пары решений с однородной игрой при всего лишь одной технической белой пешке. Впрочем, схема белых фигур хорошо известна и решения при статичном черном короле находятся мгновенно. Сравните с [P1395200](#), [y#643253](#).

3 похвальный отзыв
А.Феоктистов (Россия)

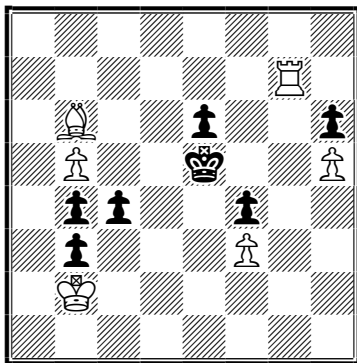


h#3 2 решения 4+8

1. h:g2+ ♖:g2 2. ♗f4 ♜h3 3. ♘7e5 f:g3#,
1. ♙:f2 ♜:f2 2. ♗h5 ♜g3 3. ♘h6 ♙f4#.

Не менее трудный выбор для судьи: как правило, я не рассматриваю в качестве кандидатов на отличие задачи, содержание которых умещается на половине доски, но в данном случае мы имеем дело с экономичной позицией-находкой, в которой при скудном белом материале происходит его парадоксальное сокращение в ходе не столь сложной, но довольно интересной игры, когда белый король в финальной позиции занимает место черной фигуры/пешки, осуществляющей на вступительном ходу деблокирующее взятие (проходит пассивный Зилахи). Жаль, что в случае с взятием коня вышеописанный эффект не уникален: вместо пешки h3 можно поставить слона h1 либо ладью h2.

4 похвальный отзыв
М.Шапиро (Израиль)



h#2 b) ♖ c4→f7, c) ♖ b5↔ ♖ h6 6+7

a) 1. ♗d6 tempo! ♙d4(A) 2. ♗d5 ♜d7(B)#,
b) 1.f6 tempo! ♜d7(B) 2.f5 ♙d4(A)#,
1. ♗f5 tempo! ♜g5(C)+ 2. ♗f6 ♙d8(D)#,
c) 1. ♗f6 tempo! ♙d8(D)+ 2. ♗f5 ♜g5(C)#.

В четырех фазах на фоне темпоигры черных проходит чередование 1-х и 2-х ходов белых АВ-ВА и CD-DC. Наиболее интересна игра в близнеце b), где парадокс времени вплетен в тему Залокоцкого. Несмотря на не лучшую форму близнецов, виден прогресс в сравнении с [P0524097](https://www.chess.com/problem/P0524097), где проходит аналогичная стратегия и топология полей в игре черного короля.

Судья: Виталий Мединцев,
международный мастер ФИДЕ
Краснодар, 5 апреля 2025 г.