

Юбилейный конкурс «ПОБЕДА-80»

Раздел кооперативных матов (Н#)

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. Панув – 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. Чевле – 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, 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, 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, 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. Лабан (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. Чэфле, К. Велиханов (a7/e4) – мотивы жертв неравноценны, скученная позиция. Сравните с [P1080874](#);

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

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

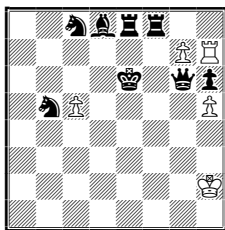
М. Шаприро (b8/d1) – серийная игра без нюансов. Половина тематических черных фигур нужна только в одной фазе. Сравните с [P1087078](#);

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/1p1p2K1/5N2/8/7г. Однако, ввиду существования задачи с более гармоничной и парадоксальной игрой ([y#303724](#)) предложенное улучшение, на мой взгляд, не имеет смысла.

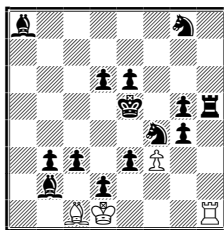
Отличия распределились следующим образом:

№ 1. Ю. Горбатенко
1 приз



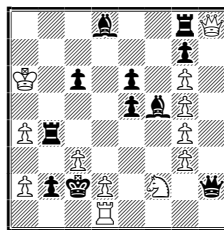
h#2 4 пеш. 5+8

№ 2. В. Гуров
2 приз



h#3 2 пеш. 4+14

№ 3. И. Агапов
Специальный приз



h#2 7 пеш. 12+11

- № 1. 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 HOTF 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. 1. ♙d5 ♖h4 2.g:h4 ♙:b2 3. ♖f5 ♙:c3#,**
1. ♙f6 ♙:d2 2.c:d2 ♖:h5 3. ♙d4 ♖:g5#.

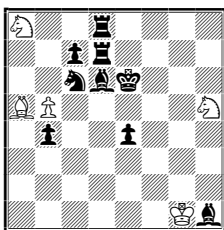
Активный Зилахи, мотивированный открытием линии для блокирующей линейной черной фигуры, – идея известная (см например: [P1079255](#), [y#424435б](#) [y#419887](#)), но в данной задаче есть любопытнейший нюанс: черные пешки c3 и g5 стоят на матовых полях и, уничтожаясь линейной белой фигурой в одной фазе, 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.

- № 3. 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#.

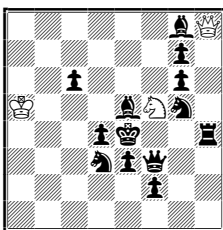
Предоставим слово автору: «Белый ферзь 7 раз становится в засаду*, играя по одной линии (h). *Засада – способ ведения разведки, заключающийся в заблаговременном и скрытном расположении разведывательного органа или подразделения (группы) на вероятных путях движения противника для внезапного нападения 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.

№ 4. М. Витцтум,
Р. Вейра
1 почётный отзыв



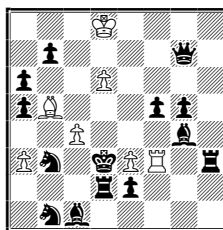
h#3 2 реш. 5+9

№ 5. Б. Шорохов,
П. Мурашев
2 почётный отзыв



h#2 4 реш. 3+13

№ 6.
Я. Счак
3 почётный отзыв



h#3 4 реш. 7+14

№ 4. 1. ♖e5 ♖:c7!+ 2. ♖:c7 ♖f4+ 3. d6 ♖:b4#,
1. ♖e7 ♖:c7! 2. ♜:c7 ♖g7+ 3. ♘d7 ♖b6#.

В обеих матовых позициях на c7 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.

№ 5. 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#.

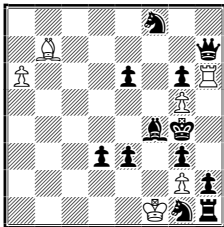
Тактико-топологический комплекс в виде двух пар решений. Однако, если в первой паре всё четко и с топологией, и с тактикой, то во второй имеется неоднородность входящих эффектов вторых ходов черных. С точки зрения цельности замысла, напрашивается игра слоном e5, а не конем g5. Как справедливо указывают авторы, пары решений объединяет вступление на поля d5/f4.

№ 6. 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 HOTF 2x2 с четырехкратным вступлением черного ферзя (два блокирования/две жертвы). В парах также проходит топология полей c4/e3. Задача могла встать выше, если бы не грубое взятие ладьи h3. Сравните с [y#413131](#).

№ 7. В. Нефёдов
4 почётный отзыв



h#3 2 реш. 6+12

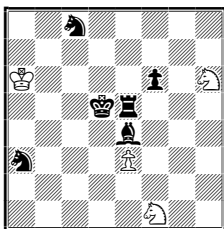
№ 7. 1. ♖:h6 ♜c8 2. ♖h3 g:h3+ 3. ♜f3 ♜b7#,
1. ♖:b7 ♛:g6 2. ♖f3+ g:f3+ 3. ♜h3 ♜h6#.

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 тематические 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

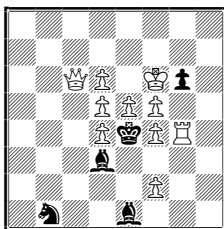
получилось сочетание ортогонального и диагонального движения ферзя в обоих решениях.

№ 8. Н. Петкович
1 похвальный отзыв



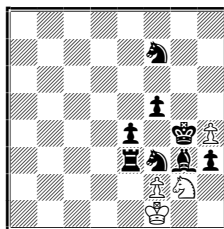
h#3 b) ♜f6→f5 4+6

№ 9. В. Гуров
2 похвальный отзыв



h#2 4 реш. 10+5

№ 10. А. Феоктистов
3 похвальный отзыв



h#3 2 реш. 4+8

№ 8. a) 1. ♛e6+ ♜a5 (♜b7?) 2. ♜e5 ♜g3 3. ♜d5 ♜f7#,
b) 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](#).

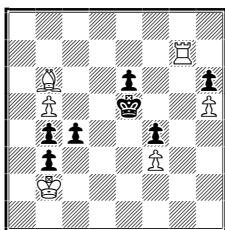
№ 9. 1. ♖d2 f:g6 2. ♜f3 f5#,
 1. ♜c3 ♝e6 2. ♜:d5 ♞:d5#,
 1. ♜c3 d7 2. ♜:d4 d6#,
 1. ♜d2 ♝g5 2. ♜:f4+ ♞:f4#.

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](#).

№ 10. 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 экономической 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.

№ 11. М. Шапиро 4 похвальный отзыв



h#2 см. текст 6+7

№ 11. a) 1. ♝d6 tempo! ♜d4(A) 2. ♝d5 ♞d7(B)#,
 b) ♜c4→f7: 1.f6 tempo! ♞d7(B) 2.f5 ♜d4(A)#,
 1. ♝f5 tempo! ♞g5(C)+ 2. ♝f6 ♜d8(D)#,
 c) ♜b5↔ ♜h6: 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](#), где проходит аналогичная стратегия и топология полей в игре черного короля.

Виталий Мединцев, судья конкурса
Краснодар, 5.04.2025