

«СШН», 2009

ЮК «А.Елизарову-75»



На юбилейный конкурс с темами сказочных жанров, условий и фигур (миниатюры) поступило 64 задачи 26 участников из 12 стран.

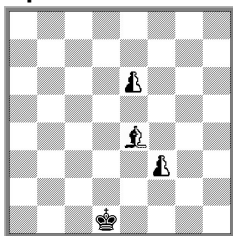
Уровень задач довольно высок.

Предлагается следующее распределение:

1.S.SHIFRIN, M.GRUSHKO

Израиль

I приз

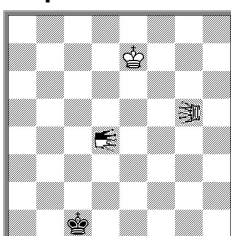


SerH#4 Шевское цирце
Марс цирце 2 решения

2.Л.ГРОЛЬМАН

Россия

II приз

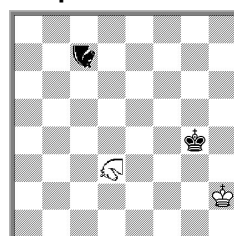


H#3,5 Шевское цирце
d4 -Саранча Lo
g5 – Лео Le

3.V.KOTESOVEC

Чехия

III приз

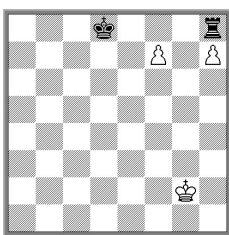


H#20,5 Кoko
Максимуммер
d3-Зебра Z, c7-всадник N

4.А.СТЁПОЧКИН

Россия

IV приз

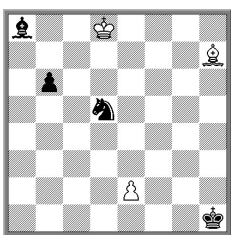


S#5 Максимуммер цирце
b)Δf7→b7 c)♣→d2

5.В.МАЛЮК

Россия

Специальный приз

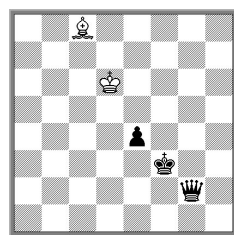


H#5 KP-конь-рикша

6.А.СТЁПОЧКИН

Россия

1 почётный отзыв



S#5* Антикоко
Максимуммер

№1.S.Shifrin, M.Grusco, 1 приз: 1.f3:e6 2.L:e6(+p.e8=D) 3.Dd8(p.d6 4.D:d6 L:c8(+p.b8=T)#, 1.f2 2.f1=D 3.L:e6 4.De2(+p.d7) d8=T#.

Оригинальная малышка без белых фигур, в которой удачно сочетаются два сказочных жанра шевское цирце и цирце Марс.

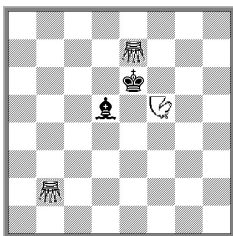
№2.Л.Грольман, 2 приз: 1...Led5 2.Lod6(:d5)+ K:d6(Lec4) 3.Kc2(Lod7)+ Led5 4.Kd3 Le:d7#, 5.K~ (+Lo)? – самошax. 1...Lee5 2.Lof6(:e5)+ K:f6 (Lef4) 3.Kd2(Log7)+ Lee5 4.Kc3 Le:g7#, 5.K~ (+Lo)? – самошax.

Малышка с идентичной игрой в обеих фазах, чёткой ортогонально-диагональной трансформацией матовых позиций и достаточной насыщенностью жанром. В финалах, чёрный король стоит совершенно один без наличия фигур на соседних полях.

7.J.LORINC

Словакия

2 почётный отзыв

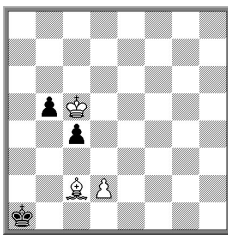


H#7 Коко цирце
f5-всадник
g2,e7-сверчок

8.R.ALIOVSADZADE

США

Похвальный отзыв

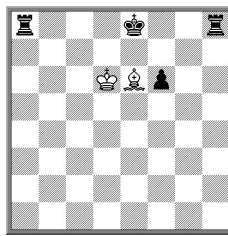


Ser#7 2 решения

9.А.СТЁПОЧКИН

Россия

Похвальный отзыв

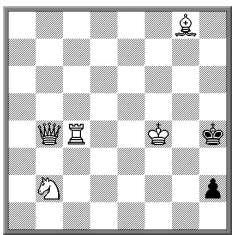


S#4 Коко
2 решения
Максимуммер

10.S.TROMMLER

Германия

Похвальный отзыв

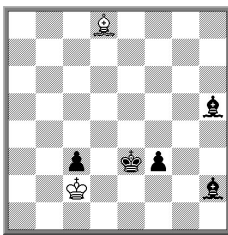


лг#2 Мадраси
включая королей

11.D.MULLER

Германия

Похвальный отзыв



S#6 Цирце 2 решения
Максимуммер



Один из участников юбилейного конкурса R.Aliovsadzade

№3.V.Kotesovec, 3 приз: 1...Zg1 2.Nf1+ Kh3 3.Nh2+ Kg2 4.Nf3 Ze4 5.Ng5 Zg1 6.Nh3 Kf1 7.Nf4 Ze4 8.Ng2 Zg1 9.Nh4 Kf2 10.Nf3 Ze4 11.Ne1 Zg1 12.Ng5 Kg3+ 13.Kh3 Kf4 14.Ne4 Zd3 15.Ng5 Zf6 16.Nf3 Ke3 17.Ne5 Zd3 18.Nf3 Kf4 19.Ne5 Zf6 20.Ng6 Kg5 21.Nf4 Kh4#, 1...Zb6 2.Ng5 Kg3+ 3.Nc7 Kh4 4.Na6 Kg5 5.Nc5 Kf4 6.Ne4+ Ke3 7.Na6 Zd3 8.Ng3 Zg5 9.Ne4 Zd3 10.Ng5 Zf6 11.Nf3 Zh3 12.Nh2 Kf4+ 13.Kf3 Ke3 14.Kc4 Zc5+ 15.Kd3 Zc2+ 16.Ke2 Kf2 17.Kf1 Ke1 18.Kg2 Kf2+ 19.Kh1 Kg3 20.Ng4 Zf4 21.Nf2 Kh2#.

Малышка с длинной игрой и весьма высоким уровнем сказочности. Чёткая игра фигур с неоднократным их возвратом. Эхо маты.

№4.А.Стёпочкин, 4 приз: а)1.f8S T:f8(Sg1) 2.Kh1 Tf1 3.h8T+ Tf8 4.Sf3 T:f8(Ta1) 5.Sh2 T:h2(Sg1)# б)1.b8L Te8 2.Lh2 Te1 3.h8T+ Te8 4.Kh1 T:h8 (Ta1) 5.Tg1 T:h2(Lc1)# в)1.f8T T:f8(Ta1) 2.h8T Tf1 3.Th2 Tf8 4.Kh1+ Tf2 5.Tg1 T:h2(Ta1)#.

Малютка с блоком близнецов, в которых осуществлены слабые превращения белых фигур. Схожие маты белому королю на одном и том же поле, при этом чёрная ладья берёт на поле h2 разные белые фигуры.

№5.В.Малюк, спец. приз: 1.КРe3 e3(посадка пешки) 2.КРd5(перевозка) Lg8 3.КРc7 (перевозка) c8D (высадка пешки с превращением в ферзя) 4.КРd5 Ld5 (посадка)+ КРe3 Dh3#.

Новый сказочный жанр “Рикша” - фигура-рикша перевозит фигуры противоположного цвета. Перевозка конём-рикшей пешки и слона. Эксцельсиор. Трансформация слона из белопольного в чёрнопольного, который будущи седоком берёт под контроль поле g1 в матовой зоне.

№6.А.Стёпочкин, 1 почёт. отзыв: 1...Da2 2.Lh3 Dg8 3.Kc7 Da2 4.Lc6 Dh2 5.Kd8 Db8#, 1.Ke7 Da2 2.Kf8 Dh2 3.Ke8 Da2 4.Le6 Dh2 5.Kd8 Db8#, 1...Dg8 2.Lh3 Da2 3.Kf8 Da8+ 4.Lc8 Da1 5.Le6 Dh8#.

Малютка с чёткой игрой белого слона во всех фазах. Удачно используется жанр «Антикоко» с максимуммером.

№7. 1.Kf6 Gg7 2.Ke5 Gd4 3.Lf7 Ge4 4.Kd5 Gg6 5.Kc5 Gb6 6.Lc4 Ga6 7.Lb5 Nb7#, 1.Ke5 Gf6 2.Ke4 Ge3 3.Le6 Ng7 4.Kd4 Gc3 5.Lb3 Na4 6.Lc2 Gf3 7.Le4 Ne2#.

Малютка с проявлением жанра “Цирце» в матовых позициях, которые в обеих фазах являются эхо-матами.

№8. 1.d3 2.dc 3.cb 4.b6 5.b7 6.b8D 7.Db1#, 1.d4 2.d5 3.d6 4.d7 5.d8D 6.Dd3 7.Da3#.

Два эксцельсиора одной и той же пешкой.

№9. 1.Kd5 Td8 2.Lf7+ Td6 3.Kc6 K:f7 4.Kd7 Tc8#, 1.Ld5 0-0-0 2.Lb7+ Tg8 3.Ke5 Tg5 4.Kf4 Th4#.

№10. 1.Kg4! h1D 2.Sd3 Dh3#, 1...h1T 2.Sd1 Tg1#, 1...h1L 2.Te4 Lf3#, 1...h1S 2.Sa4 Sf2#.

Лг – полурефлексный мат: правила рефлексного мата распространяются только на чёрные фигуры.

Превращение чёрной пешки во все фигуры.

№11. 1.Kd1 Lb8 2.Lc7 Le8 3.Lf4 Kd4 4.Lg3 L:g3(Lc1) 5.Le3 Ke5 6.Lc1 La4#, 1.K:c3(p.c7) Ld6 2.Kc2 Lh2 3.Lg5 Lf4 4.Lh4 Le8 5.Lf2 K:f2(Cc1) 6.Kd1 La4#.



