

# ТТ10 «Проблеміст України» - 2014

## ДМУХХОДОВКИ

Тема: белая коррекция.

**Judge:** Suleyman Abdullayev (Azerbaijan)

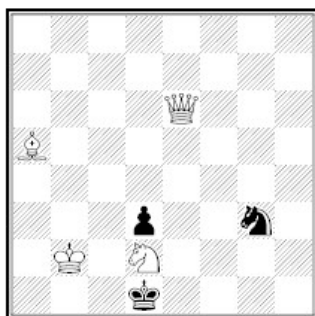
На конкурс поступило 42 задачи 16 авторов из 11 стран.

**Участники:** Carlos Grassano (Argentina), Мирон Гнатина (Україна), Ingemar Lind (Sweden), Чеслав Якубовский (Беларусь), Karol Mlynka (Slovakia), Luis Gómez (Spain), Miroslav Svítek (Czech Republic), Микола Чернявський (Україна), Федір Капустін (Україна), Dieter Mueller (Deutschland), Петро Новицький (Україна), Олександр Цаплін (Україна), Robert Lincoln (USA), В.Рябцев (Україна), Eligiusz Zimmer (Polska), Zvonimir Hernitz (Croatia).

На конкурс поступило довольно большое количество миниатюр. Общий уровень конкурса оказался достаточно приличным. Были задачи различного уровня – от высокого класса до небольшого количества задач с невыразительной игрой или неприятными шероховатостями. Главной проблемой оказалось соответствие теме. Белая коррекция рассматривается следующим образом. Любой ход белой фигуры создаёт угрозу, однако у чёрных находится опровержение; точная игра белой фигурой предусматривает ответ на эту защиту чёрных. Не все задачи полностью соответствовали теме. Предшественник обнаружен к задаче А.Цаплина (Kb7-Kh4) - P1142511 - Rauf Aliovsadzade, Mora Tidning 1988.

**Предлагается следующее распределение отличий:**

**№1..Ф.Капустін,  
М.Чернявський  
Украина  
1-3 приз ех аеquo**

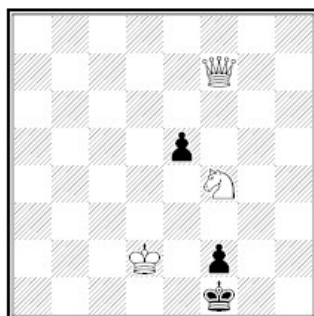


4+3

2#

**№2.R. Lincoln, USA  
США**

1-3 приз ех аеquo

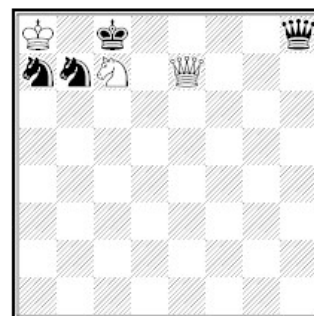


3+3

2#

**№3. М.Чернявський  
Украина**

1-3 приз ех аеquo



3+4

B: Sa7>a5

#2

**№1.** 1. S~? - 2. Qe1#, 1. ... d2!, 1. Se4? - 2. Sf2#, 1. ... Ke2!, 1. Sb3? - 2. Qe1#, 1. ... d2! Se2!  
1. Sf3? - 2. Qe1#, 1. ... d2! Se4!, 1. Sc4? - 2. Qe1#, 1. ... Se2 2. Se3#, 1. ... d2!  
1. Sb1! - 2. Qe1#, 1. ... d2 2. Sc3#, 1. ... Se2 2. Qb3#, 1. ... Se4 2. Qg4#

Четкое представление темы белой коррекции.

**№2.** 1. ... exf4! Kg1! 1. Q~? 1. ... exf4! e4! Kg1! 1. Qd5? - 2. Qh1 Qg2#6 1. ... e4!  
1. Qg6? - 2. Qg2 Qb1#6 1. ... exf4! 1. Qh7? - 2. Qb1 Qh1 #, 1. ... Kg1!  
1. Qb7! - 2. Qh1 Qg2 Qb1#, 1. ... exf4 2. Qh1#, 1. ... Kg1 2. Qg2#, 1. ... e4 2. Qb1#

Белая коррекция, циклические двойные угрозы и Флек.

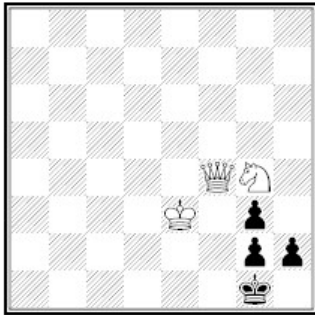
**№3. а)1.** S~? - 2. Qc7#, 1. ... Q~! Sb5! 1. Se6? - 2. Qc7, Qb7#, 1. ... Qh7! Qg7!  
1. Sd5! - 2. Qc7, Sb6#, 1. ... Qd8 2. Qb7#, 1. ... Qh7/h2/g7/e5/c3, Sb5 2. Sb6#,  
1. ... Qh6/f6/d4/b2 2. Qc7#; б)1. S~? - 2. Qc7#, 1. ... Q~! 1. Sd5? - 2. Qc7, Sb6#, 1. ... Qd8!  
1. Sb5! - 2. Qc7, Sa7#, 1. ... Qd8/h7/h2/g7/e5/c3 2. Sa7#, 1. ... Qd4, Sc6 2. Qc7#

Белая коррекция и черная коррекция.

**№4.С.Grassano**

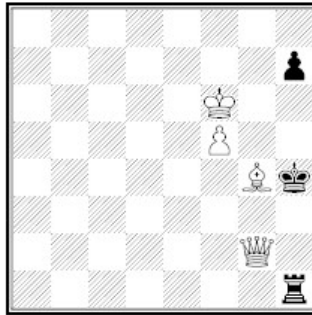
Аргентина

1 почетный отзыв

**3+4****2#****b: Qf4>h5 c=b)Sg4>e1****№5.П.Новицкий**

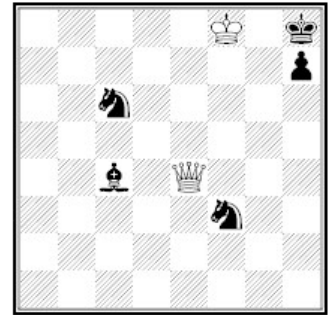
Украина

2 почетный отзыв

**4+3****2#****№6.І.Lind**

Швеция

3 почетный отзыв

**2+5****2#**

**№4. a:** 1. Q~? 1. ... Kh1! 1. Qg3! - 2. Qe1#, 1. ... Kf1 2. Qf2#, 1. ... Kh1 2. Qxh2#;  
**b:** 1. S~? - 2. Qd1#, 1. ... h1~! Kh1! 1. Sxh2! gxh2 2. Qd1#, 1. ... Kh1 2. Sf3#;  
**c:** 1. Q~? - 2. Qxg2#, 1. ... h1Q! h1B! 1. Qe2! - 2. Qxg2#, 1. ... h1Q/B 2. Sf3#, 1. ... Kh1 2. Qxg2#.  
 Белая коррекция. Жаль, что в решениях двух близнецов отнятие свободного поля.

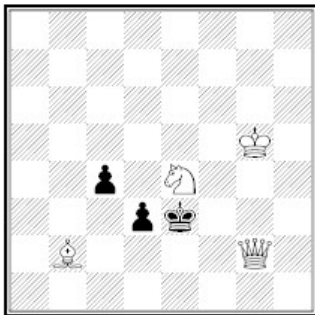
**№5.\*** 1. ... Rg1 Rh3 2. Qh3#. 1. B~? - 2. Qg4#, 1... h5! 1. Bh3? - 2. Qg4#, 1. ... Rxx3 2. Qg5#, 1. ... h5! Rg1! 1. Bh5! - 2. Qg4#, 1. ... Kh5 2. Qg5#, 1. ... Rg1 2. Qh2#ю  
 Белая коррекция, перемена мата, парадокс Рухлиса.

**№6.1.** Q~? - 2. Qf6#, 1. ... h5 2. Qxh5#, 1. ... h6! 1. Qg4? ~ 2. Qg7#, 1. ... Sg5!  
 1. Qf4! - 2. Qf6#, 1. ... h6 h5 2. Qh6#.  
 Белая коррекция в игре ферзя. Минимальная задача.

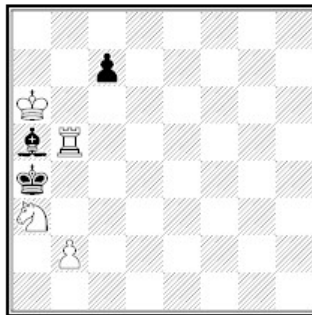
**№7.М.Svítek**

Чехия

1 похвальный отзыв

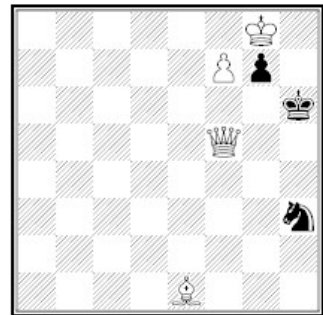
**4+3****2#****№8. Z.Hernitz, Хорватия****М.Chernyavskyy, Украина**

2 похвальный отзыв

**4+3****b: S=B****2#****№9. М.Гнатина**

Украина

3 похвальный отзыв

**4+3****2#**

**№7.1.** S~? 1. ... c3! d2! 1. Sd6? - 2. Sf5, Sxc4#, 1. ... d2!  
 1. Sg3! - 2. Sf5, Sf1#, 1. ... c3 2. Sf5#, 1. ... d2 2. Qe2#  
 Белая коррекция в игре коня.

**a:** 1. S~? - 2. b3#, 1. ... Bb4! 1. Sc2! - 2. b3#, 1. ... Bb4 2. Rb4#;  
**b:** 1. B~? - 2. b3#, 1. ... c5! 1. Bc5! - 2. b3#, 1. ... Bb4 2. Rb4#.

Белая коррекция с игрой двух белых фигур. Жаль, в решении близнеца не предусмотрен ответ на защиту чёрных (1...c5!).

**№9. \*** 1. ... g5 2. Qh7#. 1. f8~? Sg5! 1. f8S? - 2. Qg6#, 1. ... Sf4! 1. B~? 1. ... Sg5!  
 1. Bh4! - 2. Qh7#, 1. ... g6 2. f8Q/B#, 1. ... Sg5 2. Qxg5#.

# ТРЁХХОДОВКИ

**Тема: превращение чёрной пешки. Близнецы не допускаются.**

**Judge: Vladimir Shumarin (Russia).**

На конкурс поступила 31 задача 14 авторов из 8 стран мира: Аргентины, Германии, Италии, Польши, России, США, Украины, Швеции.

**Участники: Victor Aberman (USA), Игорь Агапов (Россия), Alberto Armeni (Italy), Мирон Гнатына (Украина), Carlos Grassano (Argentina), Федор Капустин (Украина), Валерий Копыл (Украина), Владимир Кожакин (Россия), Ingemar Lind (Sweden), Dieter Mueller (Deutschland), Александр Цаплин (Украина), Eligiusz Zimmer (Poland), Михаил Чернушко (Россия), Николай Чернявский (Украина).**

Уровень конкурса, на мой взгляд, среднего уровня. Хотя есть и полный набор всех типовых дефектов, присущих творчеству композиторов и ряд слабых задач. Некоторых недочётов вполне можно было легко избежать с помощью проверки задач специальной программой на компьютере.

Итак, ниже привожу эти дефекты в задачах:

1. Нерешаемость.

- И.Агапов (Kf8- Ka3). Любая перестановка короля Kf8 от шаха 1...Sd7+ приводит к решению в 2 хода: 1.Qc4! ~ 2.Be7#. Возможно в расположение фигур вкралась ошибка, ибо мне не представить, чтобы известный мастер допустил подобный изъясн.

2. Побочные решения.

- М.Гнатына (Ka3 - Kd1) , 1.Be4! и 1.Qc3!

3. Дуали.

- С.Grassano (Kc4, Sd2 - Kd1) 1...b1Q2.Sc3+, 2.Sf2+

4. Множественная (4-х кратная угроза) со слабым вступлением.

- А.Цаплин (Kh4- Kh2) 1.a8Q!

5. В начальной позиции нет ответа на шах белому королю.

- М.Гнатына (Kc2 - Kf1) 1...e1 S+, (Kf3- Kh1) 1...g1S+

- М.Чернушко (Kg6 -Kh1) 1...g1Q+

- С. Grassano (Ke3 - Kb1) 1...c1Q+

6. Грубое вступление.

- А.Armeni (Ke6 - Kf4) 1.Bb4! - отнимает два(!) свободных поля у короля.

- А.Armeni (Kc6- Ka1) 1.Q:f2! ~ 2.Q:b2# - взятие пешки.

7.Одновариантность действительного решения.

- D.Mueller (Kd8- Kd1) 1.Qf5! e1=Q,R,S,B2.Sc3+ Kc1 3.Qb1#.

8.Полный предшественник.

- D.Muller (Kb7, Qh7, Ra5, Re4 - Kh1, Sh2,p.g2) - все две фазы ложной игры и действительного решения, только с изменением полей вступления аналогичных фигур, полностью совпадают с решением задачи А.Мельничук (Kf5,Qh8, Rc6, Rd3 - Kh1,Sh2, p.g2) ,Ю.К. "А.Кожакина - 20", 2011, 1 приз, которая, кстати, была мною приведена в качестве тематического примера при публикации темы 10 ТТ. Как говорится, без комментариев!

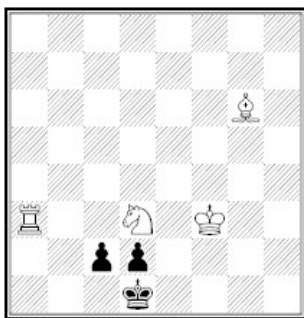
Надеюсь, что авторы конкурса М.Гнатына, М.Чернушко, С.Grassano и Н.Чернявский не будут возражать моим судейским корректировкам в решениях их задач.

При распределении отличий предпочтение отдавалось задачам с многовариантной тематической игрой и наличием их идейного содержания.

Предлагаю следующее распределение отличий:

**№1. В.Кожакин, Россия**

1 приз

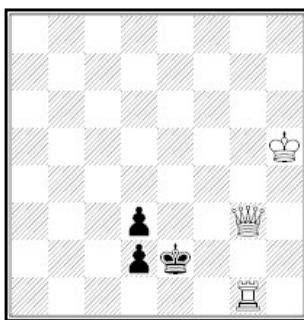


4+3

3#

**№2. Ф.Капустин, Украина**

2 приз

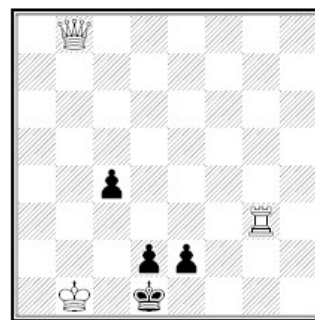


3+3

3#

**№3. I. Lind, Швеция**

3 приз



3+4

3#

**№1.** 1.Ke3? ~ 2.Bh5#, 1...c1R2.Ra2 ~3.Bh5,R:d2#, 2...Rc2 3.Bh5#, 2...Rc4(c5) 3.R:d2#, 1...c1B2.Rc3 ~ 3.Bh5#, 1...c1Q! (a), 1...c1S! (b), 1.Kf2? ~ 2.Bh5#, 1...c1B2.Rc3 ~ 3.Bh5#, 1...c1Q! (a), 1.Bf7? ~ 2.Ra1+ c1~ 3.Bb3#, 1...c1Q(a), c1R2.Bb3+ Qc2, Rc2 3.Ra1#, 1...c1S! (b), 1.Be8! ~ 2. Ra1+(A) c1~ 3. Ba4# (B), 1...c1Q(a) 2.Ba4+ (B) Qc2 3.Ra1# (A), 1...c1S(b) 2.Ba4+ Sb3 3.V:b3#.

Одиннадцать(!!!) тематических превращений чёрной пешки в разные фигуры- таск. Харьковская тема в сочетании с чередованием вторых и третьих ходов белых с двухфазной переменной игры на 1...c1Q(a) и 1...c1R.

**№2.** 1.Qf4? – zz, 1...d1S (a) 2.Rf1- zz, 2...Sd1~ 3.Qf2#, 2...d2 3.Qf3#, 1...d1Q! (b) 1.Kh5~? – zz, 1...d1S! (a) 1.Kg4? ~ 2.Qf3#, 1...d1Q! (b) 1.Kg5! ~ 2.Kf2 ~ 3.Qe3 (f3, g2, h2)#, 2...d1S (a) 3.Qe1#, 2... d1Q (b) 3.Qe3 (g2, h2)#, 1...d1S (a) 2.Qe1+ Kf3 3.Rg3#, эффект «ушёл – пришёл»,1...d1Q (b) 2.Rg2+ Kf1 3.Qf2#.

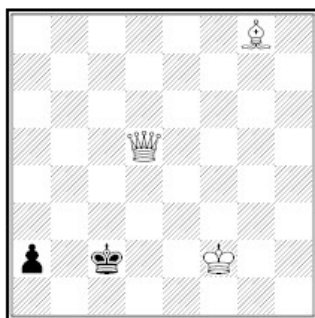
Сверхминиатюра с восемью (!) тематическими превращениями чёрной пешки в коня и ферзя. Тема конкурса выполнена как в опровержениях, так и в ложной и действительной играх. Дорогостоящий автору удачная находка оригинального механизма белой коррекции в сочетании с двухфазной переменной игры на тематический ход 1...d1S (a) с эффектом «ушёл – пришёл» и переменной функций ходов обеих сторон. Однако, наличие тематической дуали в решении не позволила повысить отличие задачи – дележа первого приза.

**№3.** 1.Og8? e1Q 2.Og4+(A) Qe2 3.Rg1# (B), 1...c3 2.Rg1+ (B) e1Q 3.Qg4# (A), 1...Ke1 2.Rg1+ Kf2 3.Qg3#, 1... e1S! (a), 1.Qb5? e1Q 2.Qh5+ Qe2 3.Rg1#, 1...e1S (a) 2.Re3 Sf3 3.Qa4#, 2...Sc2 3.Qh5#, 2...c3 3.Qe2#, 1...c3 2.Rg1+ e1Q 3.Qh5#, 1...Ke1! (b), 1.Qe5! e1Q 2.Qh5+ (C) Qe2 3.Rg1# (B), 1...e1S (a) 2.Rg1 (B) c3 3.Qh5# (C), 1... Ke1 (b) 2.Rg1+ (B) Kf2 3.Qg3#.

Восьмикратное тематическое превращение чёрной пешки в Q, S в трёх фазах дополнено двукратным чередованием вторых и третьих ходов белых, а также двухфазной переменной игры на тематический ход 1...e1S с тихими вторыми ходами белых и переменной игры (мата) на превращение пешки в ферзя с переменной функций ходов обеих сторон! Солидное содержание задачи негативно оттеняет лишь повторение второго хода белых в трёх фазах.

**№4. V. Aberman, США**

4 приз

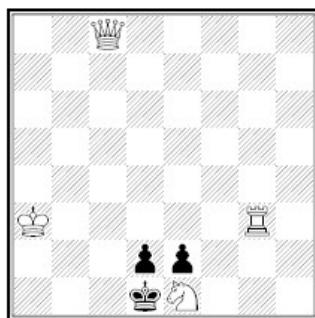


3+2

3#

**№5.Н.Чернявский, Украина**

5 приз

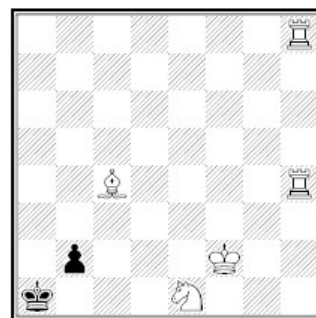


4+3

3#

**№6. I. Lind, Швеция**

Спец. почётный отзыв



5+2

3#

**№4.** 1.Kc2? – zz, повтор вариантов решения, но 1...Kc1! 2.Q:a2 – пат  
1.Qb3+? Kc1 2.Qc3 + Kd1 3.Bb3#, 2...Kb13.Bh7#, но 1...Kd2! 2.Bh7 ~ 3.Qc2# (эхо), но 2... a1S!  
(тема)

1.Ke3! –zz, 1...a1S (тема) 2. Qd2+ Kb1 3.Ba2#, 1...a1Q (тема) 2.Qd2+ Kb1 3.Bh7#,  
1...Kb1 2.Qd2! – zz, (2.Kd2? a1Q! – тема) 2...a1S (тема) 3.Ba2#, 2...a1Q (тема) 3.Bh7#, 2...Ka1 3.  
Qc1 (Q:a2) #, 1...Kb2 2.Kd2 a1S (тема) 3.Qa2# (эхо), 2...a1Q (тема), 2...Ka3 3.Qb3#,  
1...Kc1 2.Q:a2 –zz, 2...Kd1 3.Qb1(d2)#.

Задача-малютка с восемью (!) тематическими превращениями чёрной пешки в коня и ферзя. Двухфазная переменная игры на 1...Kc1 и функций ходов обеих сторон с этюдным набором в попытках – пат, слабое превращение и эхо! Две дуали в решении не позволили отметить задачу первым призом.

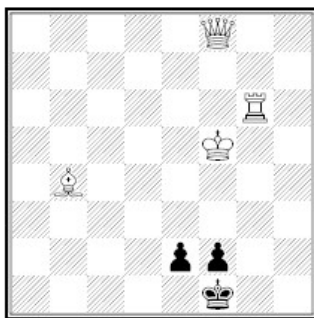
**№5.** 1.Qf5? ~ 2.Qb1#, 1...d:e1Q2.Qb1+ Kd2 3.Rd3#, 1...d:e1S! (a), 1.Rc3? – zz, 1...d:e1Q (R,S,B)  
2.Rc1+ Kd2 3.Qc3# (эхо), 1...K:e1!(b), 1.Qg8? - zz, 1...Kc1 2.Sd3+ Kb1 3.Qa2#, 2...Kc2(d1) 3.Qb3#,  
1...d:e1~!(c) 1.Qc3! ~ 2.Qa1#, 1...d:e1Q 2.Rd3+ Qd2 3.Q:d2#, 1...d:e1S (a) 2.Kb2! Sd3+(Sc2)  
3.R:d3#, 1...K:e1(b) 2.Rg1+ Kf2 3.Qg3# (эхо).

В четырёх фазах тематические превращения чёрной пешки в разные фигуры с трёхкратной переменной игры на пассивную жертву коня 1...d:e1Q, которая выглядит грубо лишь в опровержениях! Эхо – маты.

**№6.** 1.Sd3? (A) b1Q 2.Rh1 (B) Q~ / Qh1 3.R:Q/ Rh1#, 1...b1S 2.Ra8+ Sa3 3.Rh1#, 1...Kb1! (a),  
1.Bb3? ~ 2.Sc2+ Kb1 3.Rh1#, 1...Kb1 2.Rh1 Ka1/ Kc1 3.Sc2 / Sf3#, 1...b1~!  
1.Rh1! (B) b1Q 2.Sd3 (A) Q~/ Qh1 3.R:Q/ R:h1#, 1...b1S 2.Rb8 S~ 3.Sc2#,  
1...Kb1(a) 2.Bb3 Ka1 / Kc1 3.Sc2 / Sf3#.

Чередование вступительных и вторых ходов белых по Салазару на тематическое превращение чёрной пешки в ферзя 1...b1Q с тихими вторыми ходами белых, в сочетании с двухфазной переменной игры на тематический ход 1...b1S при хорошем вступлении – ходом ладьи в засаду!

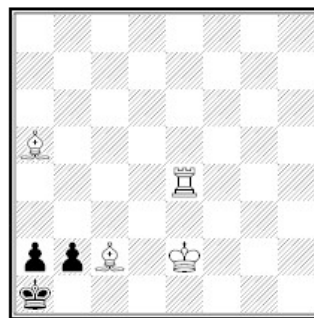
**№7. М.Чернушко, Россия**  
1 почётный отзыв



4+3

3#

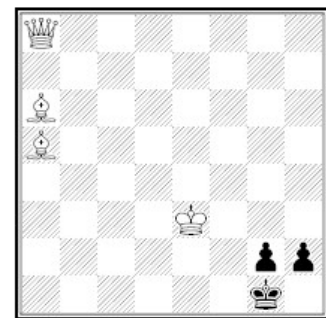
**№8. М.Гнатына, Украина**  
2 почётный отзыв



4+3

3#

**№9. E.Zimmer, Польша**  
3 почётный отзыв



4+3

3#

**№7.** 1.Qc5? ~ 2.Be1 ~ 3.Q:f2#, 2...f:e1~ 3.Q(R)g1#, 2...K:e1 3.Qc1#, 1...e1Q! (a), 1.Qd8?- zz, 1...  
e1Q (a) 2.Qd3+ Qe2 3.Qh3#, 1...e1S! (b), 1.Qf6? – zz, 1... e1S (b) 2.Qa6+ Sd3 3.Q:d3#, 1...e1Q! (a),  
1.Qd6! –zz, 1... e1S (b) 2.Qa6+ Sd3 3.Q:d3#, 1...e1Q (a) 2.Qd3+ Qe2 3.Qh3#.

Четырёхфазная тематическая игра с чередованием опровержение – защита и активной жертвой слона. В виду повторов вариантов ложной игры и решения задача не отмечена призом.

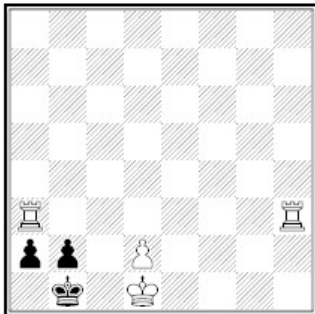
**№8.** 1.Rd4 ?~ 2.Rd1+ (A) b1 Q(R,S,B) 3.Bc3# (B), 1...b1Q (b) 2.Bc3+ (B) Qb2 3.Rd1# (A), 1... b1S!  
(a), 1.Bc7 (d8)? – zz, 1...b1S (a) 2.Be5 (f6)+ Sc3 3.B:c3#, 1...b1Q! (b),  
1.Kd2! - zz, 1... b1S+ (a) 2.Kc1 Sc3 (a3) 3.B:c3#, 1...b1Q (b) 2.Bc3+ Qb2 3.Re1#.

Трёхфазная тематическая игра с шахом белому королю, чередованиями защита – опровержение и второго - третьего ходов белых.

**№9.** 1.Kf3? –zz, 1...Kh1 2.Kg3 Kg1 3.Q:g2#, 1...h1Q (R,B) 2.Bb6+ Kh2 3.Qh8#, 1...h1S! (a), 1.Be1! – zz, 1...h1Q (R,B) 2.Bf2+ (A) Kh2 3.Qh8# (B), 1... h1S (a) 2.Qh8 (B) – zz, 2... Sg3 (Sf2) 3.Bf2/ V:f2# (A), 1... Kh1 2.Bf1! Kg1 3.Q:g2#.

Двухфазная тематическая игра дополнена чередованием второго и третьего ходов белых с переменной игры на 1...Kh1 с тихими вторыми ходами белых и самосвязыванием чёрного короля.

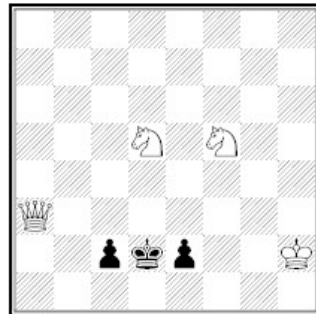
**№10. В.Копыл, Украина**  
1 похвальный отзыв



4+3

3#

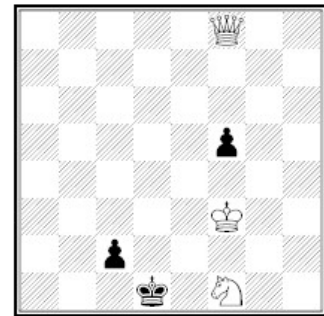
**№11. V. Aberman, США**  
2 похвальный отзыв



4+3

3#

**№12. И.Агапов, Россия**  
3 похвальный отзыв



3+3

3#

**№10.** 1.Rhb3? –zz, 1...Ka1 (b) 2.Kc2 b1Q+ (R,S) 3.R:b1#, 1...a1~! (a) 1.Ke2? (A) [2.Rh1+ (B) Kc2 3.Rc3# (C) ], 1...Kc2 2.Rc3+ (C) Kb1 3.Rh1# (B), 1...Ka1!(b), 1.Rh1! (B), 1...a1~ (a) 2.Ke2+ (A) Kc2 3.Rc3#, 1...Ka1 (b) 2.Kc2+ b1Q+ (R,S) 3.R:b1#.

Оригинальный механизм тематической игры с чередованием ходов белых, шахом белому королю и матом со связкой чёрной пешки при хорошем вступлении – ходом ладьи в засаду! Отсутствие превращения пешки отдельно только в коня, не позволило отметить задачу почётным отзывом.

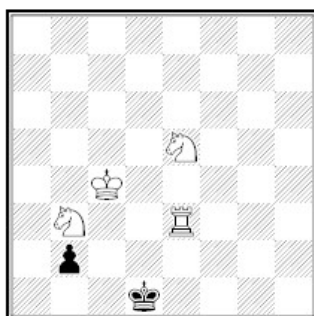
**№11.** 1.Sd4! ~ 2.Sf3+ Kd1 3.Sc3(e3)#, 1...c1Q 2.Qe3+ (A) Kd1(e1) 3.Q:e2#, 1...c1S 2.Qc3+(B) Kd1 3.Se3#, 1...e1Q 2.Qc3+(B) Kd1(c1) 3.Q:c2#, 1...e1S 2.Qe3+(A) Kd1 3.Sc3#, 1...Kd1 2.Qd3+Ke1 3.Q:e2#, 2...Kc1 3.Q:c2#, 1...Ke1 2.Qc1+ Kf2 3.Qg1#.

Оригинальная идея: “чередование ходов белых на слабые (S) и сильные (Q) превращения чёрных пешек”. Вначале готовы маты на 1... c1 (e1)S.

**№12.** 1.Qb4? ~ 2.Qd2#, 1...Kc1 2.Kf4 – zz, 2...Kd1 3.Qd2#, 1...c1Q! (a), 1.Qa3! ~ 2.Qe3~ 3.Qd2#, 1...c1Q (a) 2.Qd3+ Ke1(b) 3.Qe2#, 2...Qd2 3.Q:d2#, 1...c1S (c) 2.Qc3! ~ 3.Qd2, Se3#, 2...f4 3.Qd2#, 2...Sb3 3.Se3#, 1...f4 2.Qb2! –zz, 2...c1Q (a) 3.Qe2#, 2...c1S (c) 3.Qd2#, 2...Ke1 (b)3.Qc1#.

Пять тематических превращений чёрной пешки с переменной мата на 2...Ke1(b) и функций хода 1...c1Q(a) «опровержение- защита». К сожалению, неудачное вступление с отнятием свободного поля у чёрного короля привело к снижению отличия.

**№13. С. Grassano, Аргентина**  
4 похвальный отзыв



4+2

3#

**№13.** 1.Sg4? –zz, 1...b1S (b) 2.Kd3 ~ 3.Sf2#, 1...Kc2! (a), 1.Sd3! ~ 2.Re1+ Kc2 3.Sb4#, 1...b1Q 2.Sf2+ Kc2 3.Re2#, 1...b1S (b) 2.Re1+ Kc2 3.Rc1#.

Двухфазная перемена игры на тематический ход 1...b1S(b) с очевидным вступлением. Попытка 1.Kd3?-zz, приведённая автором задачи не принимается, ввиду дуалей 1...b1S2.Sc4, 2.Sf3.

# МНОГОХОДОВКИ

Тема: мат в 4–6 ходов. Задачи–близнецы, образованные перестановкой фигуры.

**Judge:** Mikhail Chernushko (Russia)

В тематическом турнире приняли участие 11 проблемистов из 7 стран, предоставившие на конкурс 19 задач.

**Участники:** Alberto Armeni (Италия) – 1, Carlos Grassano (Аргентина) – 2, Николай Чернявский (Украина) – 4, Мирон Гнатына (Украина) – 3, Dieter Mueller (Германия) – 2, Dieter Mueller & Mirko Degenkolbe (Германия) – 1, Nikolaj Zujev (Литва) – 1, Victor Aberman (США) – 1, Eligiusz Zimmer (Польша) – 1, Валерий Барсуков (Россия) – 1, Dieter Mueller (Германия) & Николай Чернявский (Украина) – 1, Николай Кулигин (Украина) – 1.

Тема конкурса: мат в 4 – 6 ходов, задачи – близнецы, образованные перестановкой фигуры. Близнецы, образованные другим способом, например, заменой фигуры, или перестановкой пешки, под тему конкурса не попадают.

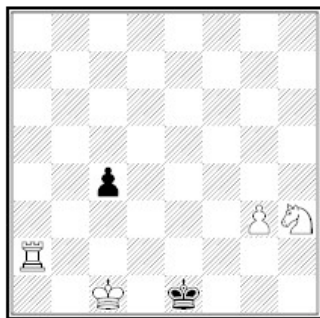
Перестановка фигуры – это формальный, но не главный, признак близнецов. Главный признак задач – близнецов: решения близнецов в задаче дополняют друг друга и образуют один общий замысел. Это в идеале.

Не могут претендовать на отличия задачи с грубым вступительным ходом (у чёрного короля отнимаются свободные поля), имеющие дуали и задачи с неправильными матами.

Имеется предшественник титульного близнеца задачи Dieter Mueller (Kpf4 – Кре4) Иванов 2007, Yacpdb, org 366425.

Предложенная тема даёт большой простор для фантазии, что подразумевает большое количество интересных задач. Не смотря на это, конкурс получился слабый. Я предлагаю следующее распределение отличий.

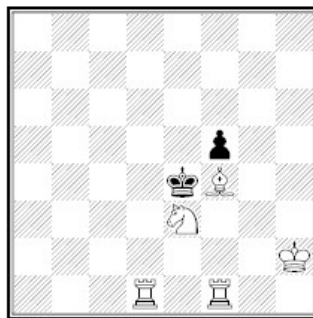
**№1. В.Барсуков, Россия**  
1–2 приз ex aequo



4+2

5#

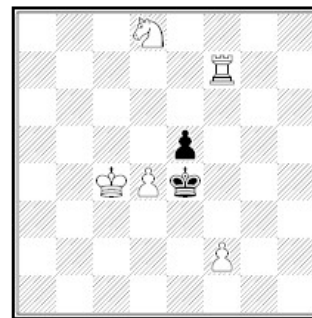
**№2. N.Zujev, Литва**  
1–2 приз ex aequo



4+2

4#

**№3. М.Чернявський, Украина**  
Почётный отзыв



5+2

4#

**№1. А:** 1.Rh2! c3 2.Kc2 Kf1 3.Kd3 c2 4.R:c2 Ke1 5.Rc1# **В:** Ra2→f7 **В:** 1.Rf3! Ke2 2.Kg1+ Ke1 3.Kc2 c3 4.K:c3 Kd1 5.Rf1# 1... c3 2.Kc2 Ke2 3.Kg1+ Ke1 и далее по решению.

Сильные вступительные ходы, интересные решения.

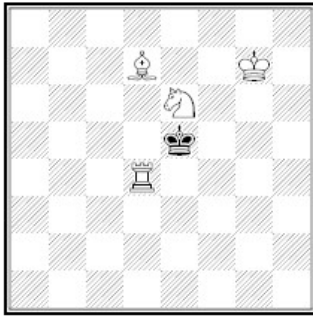
**№2. А:** 1.Sg4! – 2.Sf6# 1... f:g4 2.Bg3 – 3.Kg2 Ke3 4.Rfe1#, 2... Ke3 3.Rfe1+ Kf3 4.Rd3# – активная жертва коня. **В:** Se3>e1 1.Sf3! – 2.Sg5# и 2.Rd4# 1... K:f4 2.Rd4+ Ke3 3.Kg2 Ke2 4.Re1# – пассивная жертва слона.

В задаче реализованы темы 9 и 10 ТТ «Проблемиста Украины». Близнецы объединены жертвами лёгких фигур на первом ходу.

**№3. А:** 1.Se6! – 2.Sc5# 2.Sg5# 1... e:d4 2.Sg5+ Ke5 3.Kc5 d3 4.f4#; **В:** Rf7>f6 1.Sf7! – 2.Sd6# 2.Sg5# 1... e:d4 2.Sh6 d3 (Ke5) 3.Sg4 d2 (Ke4) 4.f3#.

Близнецы объединены эхо – хамелеонными матами. Слабые первые ходы определили отличие.

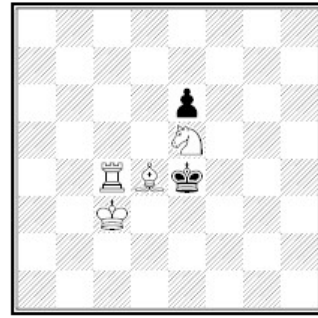
**№4. D.Mueller, Германия**  
**М.Чернявский, Украина**  
 1 похвальный отзыв



4+1

4#

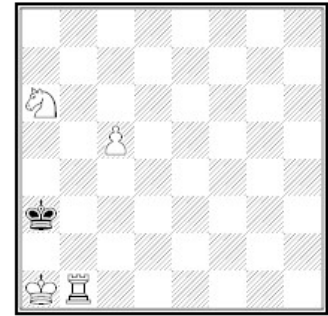
**№5. М.Гнатина, Украина**  
 2 похвальный отзыв



4+2

6#

**№6. E.Zimmer, Польша**  
 3 похвальный отзыв



4+1

4#

**№4. a:** 1.Kf7! Kf5 2.Bc6 Ke5 3.Bf3 Kf5 4.Rd5#;  
**b: Se6>e2** 1.Kf8! Kf6 2.Rd5 Kg6 3.Kf4+ Kf6 4.Rf5#, 3... Kh6 (Kh7) 4.Rh5#;  
**c: Kg7>g5** 1.Rd3! Ke4 2.Kf4 Ke5 3.Kg6+ 4.Bf5#;  
**d: Se6>b5** 1.Kh6! Kf6 2.Re4 Kf7 3.Sd6+ Kf8 (Kg8) 4.Re8#, 3... Kf6 4.Re6#.

**№5. a:** 1.Rc8! Kf4 2.Rg8 Ke4 3.Rf8 Kd5 4.Kd3 Kd6 5.Rf7 Kd5 6.Rd7#, 2... Kf5 3.Rf8 Kg5 4.Be3 Kh4 5.Rf3 Kh5 6.Rh3#, 3... Ke4 4.Rf7 Kd5 5.Kd3 Kd6 6.Rd7#  
**b: Kc3>h7** 1.Kg6 Kf4 2.Rc3 Ke4 3.Rd3 Kf4 4.Kf6 Ke4 5.Bf2 Kf4 6.Rd4#

**№6. a:** 1.Sb8! Ka4 2.Ka2 Ka5 3.Sc6+ Ka4 4.Rb4#, 3... Ka6 4.Rb6#;  
**b: Rb1>b8** 1.Sc7! Ka4 2.Kb2 Ka5 3.KB3 Ka4 4.Ra8#

В задачах, получивших похвальные отзывы, близнецы объединены тем, что игра заканчивается правильными матами. По-хорошему этот объединяющий признак можно считать формальным. Этим и определены отличия.