

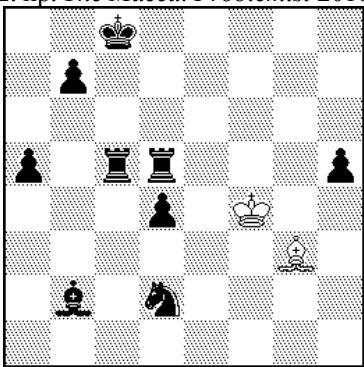
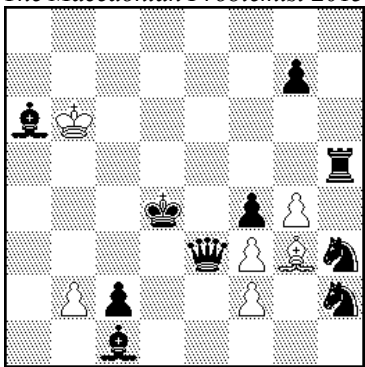
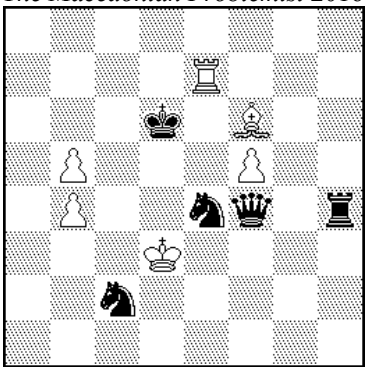
THE MACEDONIAN PROBLEMIST

The best of Macedonia!

ОБЪЯВЛЕНИЕ О КОНКУРСАХ ЖУРНАЛА „МАКЕДОНСКИЙ ПРОБЛЕМИСТ“ НА 2016 Г.

- а) **неформальный (годовой) конкурс: #2** – Драган Стојнић; **#3** – С.С. Narayanan; **#n** – Abdelaziz Onkoud; **s#2-n** – Sven Trommler; **h#2** – Виталий Мединцев; **h#2.5-3** – Петко Петков; **h#3.5-n** – Christopher Jones; **сказки** – Pierre Tritten; **ретро** – Hans Gruber. Предусмотрена бесплатная подписка на журнал в качестве призов для лучших композиторов. (задачи присылать до 10.12.2016).
- б) **Лига „Македонского проблемиста“ 2016** (темы свободные, задачи присылать до 1.9.2016) в 4 разделах: **#2** – Миодраг Младеновић; **#3** – Александр Сигуров; **s#3-7** – Живко Јаневски; **h#4-8** – Златко Михајлоски (резервный судья для любого раздела – Hans Gruber). Брошюра с итогами и турнирной таблицей будет опубликована в 2016 г. и все участники получают предварительные итоги по эл. почте. Авторы отмеченных задач получают брошюру обычной почтой, а наиболее успешные композиторы (в определенном разделе или в общем зачете) также получают несколько выпусков журнала „Македонский проблемист“ в качестве скромного приза (задачи присылать до 1.10.2016).
- в) **тематические конкурсы** в жанре коопмата, показывающие темы, названные именами двух выдающихся македонских шахматных композиторов, которые будут судьями этих конкурсов, соответственно (задачи присылать до 20.10.2016):
- **5. Т.Т.**, коопмат в 3 и более ходов, показывающий **тему Михайлоски**: „Две фигуры одного цвета стоят на какой-либо линии шахматной доски. *A* – передняя фигура, и *B* – задняя фигура в определенном направлении. Они меняют свои позиции так, что 1) *A* становится задней фигурой, а *B* становится передней фигурой; и затем снова 2) *A* опять становится передней фигурой, а *B* – задней.“ В **примере I** тематические фигуры белый король и белый слон, а тематическая линия g3-d6: 1...Ch4! [Cf2?] 2.a4 Cf6 3.Ja5 Ce5 4.Ja8 Kpf5 5.Lda5 Kpe6 6.L5a7 Kpd6 7.Kpb8 Kpd7#. Тематическими могут быть фигуры разного цвета и тематическая линия не обязательно должна быть свободной (т.е. на ней могут быть фигуры, которые берутся в процессе игры либо остаются нетронутыми). В **примере II** тематическая игра осуществляется чKh3 и бCg3 на замаскированной линии h3-c3 в а) 1.K:f2 Kpc6 2.Kd3 Ce1 3.Cc4 Cc3#; чKh2 и бJg3 на замаскированной линии h2-d6 в б) 1.K:g4 b3 2.Ke5 Jg6 3.Фс3 Jd6#.
 - **6. Т.Т.**, коопмат в 2 хода, демонстрирующий **тему Яневского**: „В h#2 в одной фазе одна и та же черная фигура активно блокирует поле возле черного короля, а в другой фазе она активно жертвует на матовом поле первой фазы.“ Допускаются множественные решения и близнецы, но не образующиеся из zero-позиции. В **примере III** в двух решениях черный конь e4 блокирует поле d6 или d5, а белые матуют на c5; в третьем решении (начинающемся с хода 1.Kd4) черный конь e4 жертвует на c5: 1.Kpd5 Лс7 2.Kd6 Лс5#, 1.Kc3 Cd4 2.Kd5 Cc5#, 1.Kd4 Kpc4 2.Kc5 b:c5#.

Для успешных участников тематических конкурсов предусмотрена брошюра (h# юбилара).

I) Златко Михајлоски 2. пр. <i>The Maced. Problemist</i> 2010	II) Зоран Гавриловски <i>The Macedonian Problemist</i> 2015	III) Живко Јаневски <i>The Macedonian Problemist</i> 2016
		
H#6½ 2+9	H#3 б) бJg3 6+10	H#2 3.1.1.1 6+5

Задачи на обозначенные конкурсы отправляете на эл. почту редактора Зорана Гавриловского mprobl@yahoo.com или на его почтовый адрес: Zoran Gavrilovski, ul. „Karpoševo vostanie“ br. 4 (zgrada A3), vlez 3, stan 10, MK-1020 Skopje, Macedonia.