

ЮК «Р.УСМАНОВ-55»

Я с удовольствием принял приглашение быть судьей юбилейного конкурса, посвященного 55-летию юбилею Рашида Усманова – человека преданно любящего шахматную композицию! Рад, что знаком с ним лично. Рашид составил целый ряд прекрасных композиций и, главное, на протяжении многих лет издавал журнал «Шахматная поэзия», вкладывая в него и душу, и материальные средства. Его вклад в популяризацию шахматной композиции трудно переоценить!

Конкурс проходил в форме закрытого блица. В середине февраля композиторам были разосланы приглашения для участия. Срок присылки был 1 марта. Публикация итогов – 14 марта, в день рождения юбиляра. Надеюсь приятный сюрприз для Рашида удался!

Также хочу поблагодарить за организацию этого конкурса Андрея Селиванова – еще одного прекрасного композитора и популяризатора шахматной композиции.

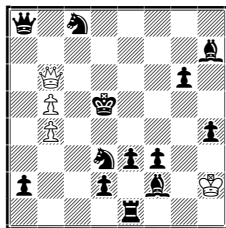
На конкурс поступило 58 задач, 27 авторов из 11 стран: Азербайджана, Боснии и Герцеговины, Венгрии, Германии, Израиля, Литвы, Македонии, Марокко, России, Словакии и Украины. После предварительного отбора отсеялись следующие задачи: **В.Чепижный** (2, g7-h5) - uascpdb/402982, **М.Гершинский, А.Панкратьев** (3, d7-d4) - uascpdb/399950, **А.Онкоуд** (3.5, a2-e4) - uascpdb/402983

Вначале я отобрал призовые задачи – их оказалось восемь. Зная, что по роду своей деятельности, Рашид часто бывает Китае, в котором самое счастливое число «888», решил на счастье юбиляру присудить по восемь призов, почетных и похвальных отзывов. И в дополнение к счастью, конечно, хочу пожелать ему крепкого здоровья, благополучия и продолжения служения нашему любимому делу.

Учитывая заданный формат, призами и почетными отзывами я отметил только по одной задаче одного автора, а похвальные отзывы добрал в произвольном порядке.

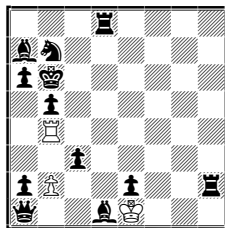
В итоге мое присуждение следующее.

№1 К.Велиханов
1 приз



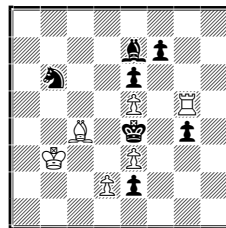
h#3 b) ♖d3>d4 4+13

№2 А.Семенов
2 приз



h#3.5 2.1... 3+12

№3 А.Онкоуд
3 приз



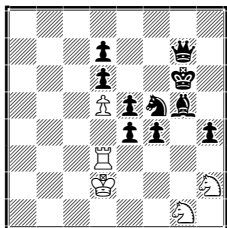
h#2 6.1.1.1. 6+7

№1. а) 1. ♖a7 ♜:c3 2. ♗d4 ♝e8 3. ♞e5 ♞c6#, б) 1. ♖a6 ♜:g6 2. ♗e6 ♝c2 3. ♘e4 ♞c5#. Уже начальная позиция интригует: зеркальное положение черного короля, при этом белый ферзь находится в непосредственной близости от него и имеет возможность сыграть на поля c6 и c5. Обычно даже в двухходовках они находятся далеко друг от друга, за частоколом своих и чужих фигур. В решении черный ферзь встает в засаду за белым. Тот, забирает черную пешку для последующего вскрытия линии. Черный ферзь идет за ним, блокируя поле возле черного короля. Далее белый ферзь двигается по вскрываемой линии, а другая черная фигура вновь за ним для блокирования другого поля. Два Бристоля в трехходовом решении. Далее ферзь матует на доступном для него в начальном положении поле. Аналогично и во втором близнеце. Очень красивая игра, практически на всем пространстве доски! И, по крайней мере для меня, удивительно, что она в принципе получалась. Самое близкое, что нашлось: [yacpdb/304759](https://www.yacpdb.org/game/304759), но только с одним Бристолем и грубыми взятиями черных фигур, контролирующих матовые поля.

№2. 1... ♞d4 2. ♘a4+ ♞d1 3. ♘a5 ♞b1 4. ♘b6 b4#, 1...b:c3 2. ♞a8 c4 3. ♘b8 c:b5 4. ♘a7 b6#. Красивая комбинация: в первом решении ладья заходит за пешку, во втором, наоборот, пешка за ладью. Дополнительно, взаимный в разных решениях эффект «ушел-пришел» в игре черных короля и слона. И, конечно, правильные эхо-маты, таким образом осуществляя взаимодействие сторон. Судья, конечно, вспомнил об [yacpdb/218884](https://www.yacpdb.org/game/218884). Но данный замысел и сложнее: черного короля могут матовать и ладья, и пешка и парадоксальнее: сильнейшая из этой пары фигура – ладья, не матует, а только помогает это сделать скромной пешки. Вновь запоминающаяся комбинация.

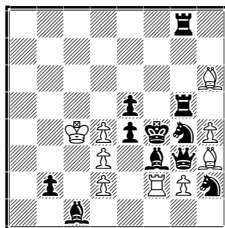
№3. 1. ♘:c4 ♞:g4+ 2. ♘d3 ♞d4#, 1. ♘:g5 d4 2. ♘f5 ♘d3#, 1. ♘d7 ♞f5 2. ♘:e5 ♞f4#, 1.e1=♘ ♘f1 2. ♘d3 ♘g2#, 1.f5 ♞g6 2. ♘:e5 ♞:e6#, 1. ♘c5 ♘a6 2. ♘d5 ♘b7#. НОТФ. Три пары решений: Зилахи, блокирование поля возле черного короля за два хода и блокирование и ход черного короля. Чертов мередит, с «по гамбургскому счету» несложной игрой. Но в данном случае подкупает, что нет ни одной технической фигуры (пешки) - каждая из них, как минимум один раз нужна для построения матовой картины, т.е. нет из них ни одной, поставленной только для того, чтобы вычистить задачу от побочных решений. Для НОТФ с шестью решениями это, на мой взгляд, довольно-таки примечательное достижение!

№4 В.Крижановский
4 приз



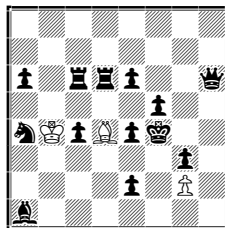
h#2.5 см. текст 5+10

№5 В.Гуров
5 приз



h#2 2.1.1.1. 9+11

№6 З.Михайловски
6 приз



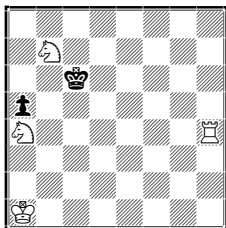
h#3.5 2.1... 3+13

№4. а)1... ♖gf3 2. ♜f6 ♕:e5 3. ♜:e5 ♖g4#, б) ♜f5>g4: 1... ♜hf3 2. ♜h5 ♜:h4 3. ♜:h4 ♜h3#, с) ♜g5>g3: 1... ♜f3 2. ♜g5 ♜:f4 3. ♜:f4 ♜h3#. Циклический Зилахи в связке с темой Книста был реализован неоднократно, в том числе и с правильными матами. Поэтому главный вопрос: А что еще? В данном случае – это первый ход белых фигур на одно поле f3. Достаточно сложно и эффектно. В силу жесткости механизма трудно требовать его реализации еще и в форме трех решений. Хорошая форма и, по-моему, заслуженное призовое отличие.

№5. 1. ♜:h6 ♜e2 2. ♜h5(♜:e2? ♜g4?) ♜:e4#6 1. ♜:f2 ♜g7 2. ♜g6 (♜:g7? ♜g4?) ♜:e5#. Вначале черный конь должен вскрыть линию для белого слона. Затем белая ладья делает ход для заматования следующим ходом черного короля с поля e4. Оно контролируется черным слоном, но ведь ладья его развязала. Неочевидный момент при решении задачи. В итоге слон антидуально укрывается на поле h5, так как в иных случаях он или заберет белую фигуру, или перекроет белого слона. Аналогичная игра проходит и во втором варианте. Занятно, что в финале обе связки черных фигур пропадают. Интенсивная игра и хорошо сочетаемые друг с другом тактические операции. Классический принцип составления кооперативных двухходовок!

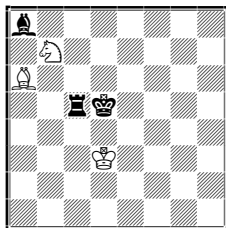
№6. 1... ♜g1 2. ♜b2 ♜h2 3. ♜e3 ♜c3 4.f4 ♜g1#, 1... ♜g7 2. ♜c5 ♜f8 3. ♜e5 ♜:c4 4. ♜f4 ♜g7#. Своеобразный «пришел-ушел-вернулся» в исполнении белого слона. Ранее автор делал подобный замысел по одной линии (уасрdb/402984). Однако в данном случае этот маневр выполнен наиболее концентрированно, без дополнительной необходимости перекрывать черные фигуры. И по двум разным линиям. В дополнение перекрытие линий черными для белого короля.

**№7 Д.Туревский
специальный приз**



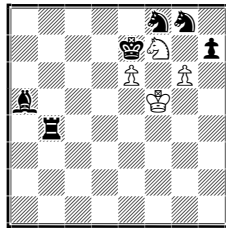
h#3 2.1... 4+2

**№8 В.Палюленис
специальный приз**



h#3.5 3.1... 3+3

**№9 Ф.Абдурахманович
почетный отзыв**



h#2 4.1.1.1. 4+6

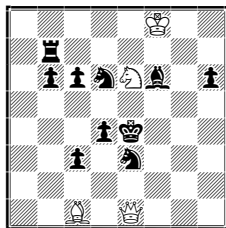
№7. 1. ♖b5 ♜h3 2. ♜b4! ♜b3+ 3. ♖:a4 ♜c5#, 1. ♜:b7 ♜b4+ 2. ♜a7! ♜b7+ 3. ♜a6 ♜c5#. Зилахи и правильный мат на одном поле c5. Немного жаль, что взятия коней происходят на разных ходах. Безусловно, шарм данной задаче придают темпоходы черного короля на втором ходу. Миниатюра-находка!

№8. 1... ♜e2 2. ♜e4 ♜d8 3. ♜e5 ♜e6 4. ♜d5 ♜d3#, 1... ♜b5! 2. ♜c6 ♜c5 3. ♜d6 ♜d7 4. ♜c6 ♜c4#, 1... ♜d6 2. ♜c7 ♜c8 3. ♜c6 ♜c4 4. ♜b7 ♜b5#. Построение трех идеальных матов с белым материалом слон + конь. Обезьяничанье слонов на четвертом ходу. Ранее в трех (и четырех) решениях матовал конь. В этой же задаче матует слон, причем на соседних полях. Красивая миниатюра!

Почетные отзывы (на равных)

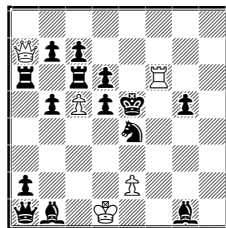
№9. 1. ♜d7 e:d7 2. ♜b6 d8=♙#, 1. ♜e8 e7 2. ♜d8 e:d8=♙#, 1. ♜f6 g7 2. ♜e8 g8=♜#, 1. ♜b8 g:h7 2. ♜e8 h:g8=♜#. Так называемая тема “many ways” (много дорог), когда одна и та же фигура добирается до одного и того же поля разными путями. В данном случае это реализовано в игре двух пешек. Одна из них при этом превращается в ферзя, а вторая в коня.

**№10 Ж.Яневски
почетный отзыв**



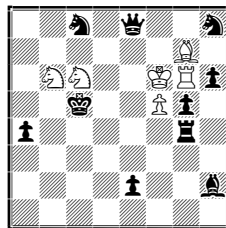
h#2 4.1.1.1. 4+10

**№11 А.Феоктистов
почетный отзыв**



h#2 4.1.1.1. 5+14

**№12 С.Троммлер
почетный отзыв**



h#2.5 b) ♜c6>d4 6+10

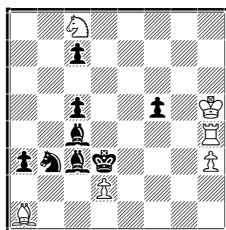
№10. 1. ♜e5 ♜:d4 2. ♜f4 ♜h4#, 1. ♜f5 ♜g7+ 2. ♜g5 ♜g3#, 1. ♜d3 ♜g5 2. ♜c2 ♜f1#, 1. ♜d5 ♜a3 2. ♜ec4 ♜f4#. NOTF. В начальном положении черный конь связан белым ферзем. В первой паре решений он в итоге

оказывается связанным уже белым слоном. В другой паре он развязывается и блокирует поле возле своего короля. Бросается в глаза: три мата правильных, а последний очень неправильный.

№11. 1. ♖:c5 e3 2. ♖c3 ♜d4#, 1. ♙:c5 ♖f2 2. ♙d3 ♜e3#, 1. b6 ♜:c7 2. ♙d4 ♜e7#, 1. ♖ab6 ♜:a2 2. d4 ♜e6#. NOTF. В одной паре черные забирают пешку, вскрывая линию для белого ферзя с последующем перекрытием линии для своей фигуры. Во втором сразу вскрывают линию для ферзя и блокируют поле d4.

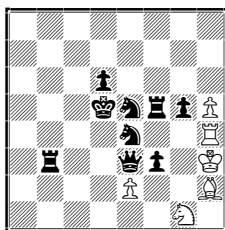
№12. a)1... ♖:h6 2. ♖b4 ♙:g5 3. ♖b5 ♙d4#, b)1... ♙:h8 2. ♜b5 ♙f7 3. ♜b4 ♖c6#. Белые первым ходом съедают черную фигуру(пешку), чтобы дать возможность хода белому королю, который вскроет для них линии. Черные фигуры блокируют поле возле черного короля, ходя по полям b4 и b5 и наоборот. Белые матуют на поле, на котором в другом варианте будет стоять белый конь.

№13 В.Заманов
почетный отзыв



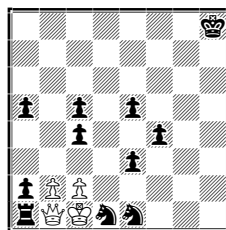
h#3 b)- ♙ d2 6+8

№14 В.Копыл
почетный отзыв



h#3 2.1... 6+9

№15 В.Семененко
почетный отзыв



h#4 2.1... 4+11

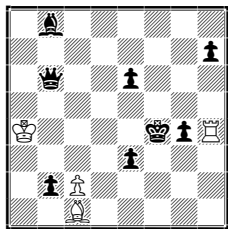
№13. a)1. ♙b5 ♖c4(A) 2. ♙:c4 ♙b6+ 3. ♙b4 ♙:c3(B)#, b)1. ♙a5 ♙c3(B) 2. ♙:c3 ♙d6 3. ♙b4 ♖:c4(A)#. Один из черных слонов должен освободить поле для черного короля, при этом заблокировав для него дальнее поле. Чтобы дать возможность черному королю сделать ход одна из белых фигур должна пожертвоваться, реализуя тему Зилахи. В заключении белые, матуя, забирают другого черного слона, реализуя тему Чумакова. В дополнение чередование первого и третьего хода белых.

№14. 1. ♙g4 ♙e5 2. ♙:e5 ♙:f3+ 3. ♙f4 ♖:g4#, 1. ♙g3 ♖e4 2. ♙:e4 e:f3+ 3. ♙f4 ♙:g3#. Один из черных коней открывает путь для своего короля, при этом перекрывая линию действия белой фигуры. Второй конь определяет маршрут своего короля, блокируя поле, хотя в матовой позиции он уже не нужен. Чтобы дать возможность черному королю сделать ход одна из белых фигур жертвуется. Далее конь или пешка ходят на одно и тоже поле f3 с переменной функций. Белые матуют по Зилахи.

№15. 1. ♙:b2(a) ♙:b2 2. ♙:c2(b) ♜:c2 3. ♖h1 ♜f5 4. ♖h7 ♜f8#, 1. ♙:c2(b) ♙:c2 2. ♙:b2(a) ♜:b2 3. ♖g1 ♜b6 4. ♖g8 ♜h6#. При первом взгляде на позицию понятно, что мат должен давать белый ферзь на полях f8 или h6. При этом поля h7 или g8 должны быть заблокированы и это может сделать

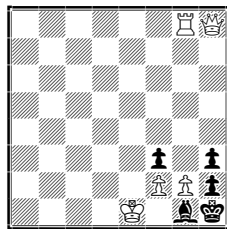
только ладья. Поэтому черные кони чередуясь, должны выпустить их из заточения и дополнительно еще и белого короля. В целом приятная игра, но решения очевидны.

№16 А.Ивунин
спец. почет. отзыв



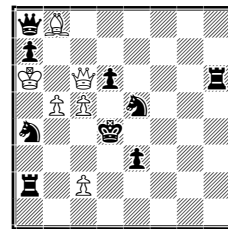
h#3 см. текст 4+8

№17 В.Мединцев
похвальный отзыв



h#2 2.1.1.1. 5+5

№18 Б.Майорос
похвальный отзыв



h#2 b)- ♠ c5 6+9

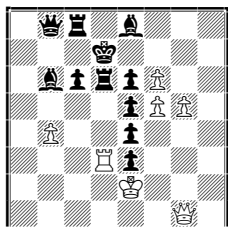
№16. а) 1. ♖g3 ♜:h7 2. e2 ♜h6 3. ♙h4 ♜f4#, б) ч ♜e3, ♜g4: 1. ♙e5 c3 2. ♜f6 ♜d4 3. ♜f5 ♜f4#, с) ч ♜e3, ♜g4: 1. ♙g5 ♜:b2 2. ♜h5 ♜g4 + 3. ♙h6 ♜g7#, d) ч ♜e3, ♜g4: 1. ♙f5 + c4 2. ♜e5 ♜h6 3. ♜g6 ♜f4#. Таск: две черные пешки заменяются в близнецах последовательно на коней, слонов или ладей. Но при этом в случае слонов их оказывается три (сверхкомплект), а также слон на e3 только защищает от побочек. Отсюда только специальное отличие и надежда, что в будущем будет получена позиция без изъянов.

Похвальные отзывы (на равных)

№17. 1.f:g2 ♜:g2 2. ♙:g2 ♜a8#, 1.h:g2 ♜:h2+ 2. ♙:h2 ♜h8#. Зилахи в легком исполнении с размашистой игрой белых фигур. Предшественник не нашелся. К сожалению первый ход черных не однороден. В одном случае Цайич, в другом простое блокирование.

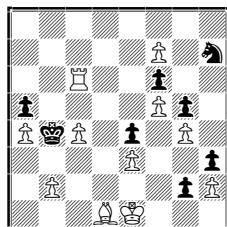
№18. а) 1.d:c5 ♜g6 2. ♜c6 ♜d3#, б) 1.d5 ♜d6 2. ♜g6 ♜b4#. Вначале черная пешка связывает белого ферзя. Тот ходит по линии связки и черный конь его развязывает вторым ходом. Похожее было: uasrpb/402985, но с перестановкой тематического черного слона.

№19 З.Лабан
похвальный отзыв



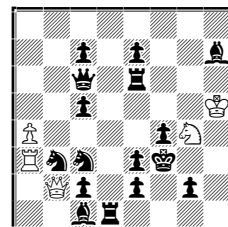
h#2 4.1.1.1. 7+11

№20 В.Гуров
похвальный отзыв



h#2 б) ♙b4>d3 11+8

№21 Е.Боурд,
М.Витцгум, Э.Навон
похвальный отзыв



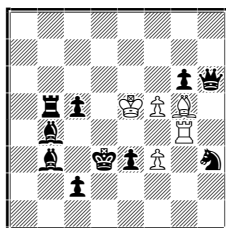
h#2 б) ♙f3>d6 5+16

№19. 1.♙d8 ♖g4(A) 2.♜c7 f:e6(B)#, 1.♙f7 f:e6(B)+ 2.♘:e6 ♖g4(A)#, 1.♜c7 ♖d1(C) 2.♜c8 ♜:d6(D)#, 1.♙c7 ♜:d6(D)+ 2.♘:d6 ♖d1(C)#. НОТФ. Интересные пары, объединенные чередованием ходов белых фигур. Однако, в одном из вариантов, ладья связывает ладью, а пешка пешку в другом естественно нет.

№20. a)1.g1=♘ f8=♜ 2.♘e2! ♜b8#, b)1.g1=♙ f8=♜ 2.♙:h2! ♜a3#. Ранее подобный смешанный АЛУ был с белыми превращениями в ферзя и коня и в ферзя и слона с соответствующими до полного комплекта темпоходами черных превращенных фигур. Данная задача завершает цикл превращениями белой пешки в ферзя и ладью и темпоходами превращенных черных теперь коня и слона. Близнец с перестановкой черного короля.

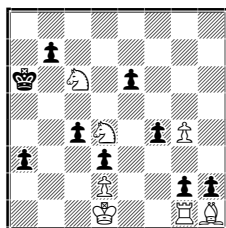
№21. a)1.♙e4(a) ♜f6 2.♘bd2(b) ♜:e3#, b)1.♙d2(b) ♜b6 2.♘ce4(a) ♜d3#. Чередование ходов черных коней. При этом кони каждый раз перекрывают разные фигуры. Интересный замысел, который, к сожалению, как и в предыдущей задаче, получился за счет перестановки близнецом черного короля.

№22 А.Алмамадов
похвальный отзыв



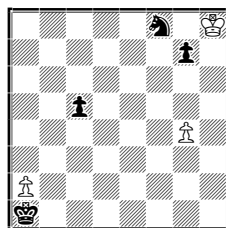
h#2.5 2.1... 5+10

№23 М.Гершинский,
А.Панкратьев
похвальный отзыв



h#3 b)♙b7>b6 7+9

№24
З.Михайлоски
похвальный отзыв



h#5.5 3+4

№22. 1... ♜g3 2.e2 ♙c1 3.♙c4 f4#, 1...♙f6 2.♙d2 ♜a4 3.♘c3 ♘e4#. Первым ходом белые строят батарею, которая в итоге оказывается прямой. Черные следом блокируют поле, вскрывая линию. Белые далее делают критический ход и матуют. Неплохо, хотя игра черных не до конца однородна.

№23. a)1.h:g1=♙ ♙:g2 2.♙:d4 ♙d5 3.♙b6 ♙:c4#, b)1.g:h1=♙ ♜g3 2.♙:c6 ♜:d3 3.♙b7 ♜:a3#. Зилахи и превращения черных пешек с дополнительным взятием белых коней. Похожее было в двух решениях: уасрdb/360321, но одна из черных пешек превращается в другую фигуру и черный король стоит хоть и на краю доски, но не в углу.

№24. 1... g5 2.♘d7 ♘h7! 3.♘f6+ g:f6 4.♘b1! f:g7 5.♘b2 g8=♜ 6.♘a3 ♜b3#. Не сложная игра, но темпоходы, как белого, так и черного королей, заслуживают отличия.

Борис Шорохов, судья конкурса.