

**XX Мемориал З. Бирнова (2009 – 2010 гг.)
Судья А.С. Кузовков (г. Реутов, Московская область).**

Раздел многоходовых шахматных задач

Всего на конкурс поступило 42 задачи из 9 стран: Азербайджана, Белоруссии, Германии, Израиля, России, Словакии, Украины, Франции, Чехии. Исключается из конкурса задача А. Grinblatt and Е. Bourd (Кре7-Кре5) - нелегальность позиции (конфигурация белых пешек теоретически невозможна). В количественном отношении задач много, в качественном - уровень большинства присланных задач разочаровал. Каких-либо откровений нет, а некоторые из присланных задач вообще не понятно, зачем составлялись авторами. В основе композиции должна лежать все-таки какая-то идея, а не набор ходов, найденных зачастую с помощью компьютера. Я вынужден написать фразу, характерную для многих творческих конкурсов: «Первую премию решено не присуждать». Предлагается следующее распределение отличий.

Приз

С. Абраменко (Волжский, Волгоградская область).



4x

8+12

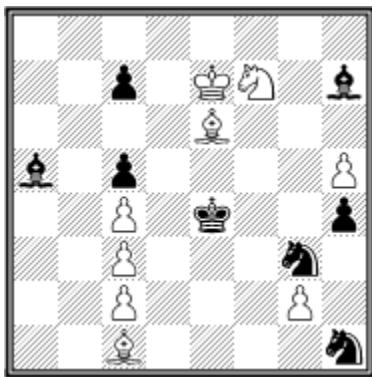
В логическом оформлении нестандартно представлена тема возврата. Следует отметить у белых игру на одно поле, тихие ходы, перекрытия, а в игре черных - обструкцию. В задаче есть внутренняя гармония и цельность. Недостаток - один и тот же мат в вариантах.

1.Сс6? е3!; 1.Лс6 d3!

1.Фе5! ~ 2.Л:а6, 1....Лс3 (угроза) 2.Л:а6 е3 3.Ла5 Cd5 4.Сb5x,

1....Ле2 2.Сс6! е3 3.Са4~ 4.С:b3x, 1....Лd2 2.Лс6! d3 3.Лb6~ 4.С:b3x

1 почётный отзыв
Г. Попов (Белгород)

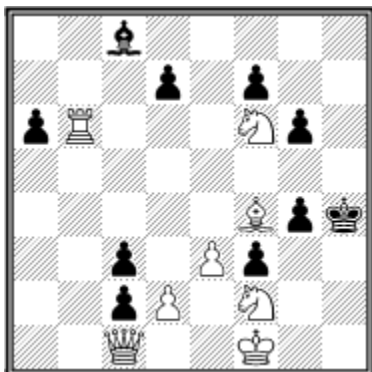


«Длинная» логическая задача с последовательным преодолением белыми сопротивления черных. Арбитр не является любителем подобной тематики, но задача подкупает «железной» логикой.

В планы белых входит перевод короля на f6. Но сразу 1. Kpf6? рано из-за 1...K:h5+ и особенно 1...C:c3+, с потерей контроля над полем d4. Если вначале взять под контроль это поле переводом коня на f3: 1.Kg5+? Кре5 2. K?3+ Кре4, а потом сыграть 3. Kpf6, то на 3...C:c3+ теперь есть мат, но после 3...K:h5+ 4. Kpg5 есть еще защита 4...с6! Вывод - конь необходим на поле с6, здесь он будет контролировать поле d4 и блокировать пешку с7. Однако на пути коня стоит пешка с5, которую необходимо уничтожить в первую очередь. Это делается так: 1.Cd5+ Kpf5 2.Kh6+ Кре5 3.Kg4+ Kpf5 4.Се6+ Кре4 5.Kf6+ Кре5 6.Kd7+ Кре4 7.K:c5+ Кре5 8.Kd7+ Кре4 9.Kf6+ Кре5 10.Kg4+ Кре4 11.Cd5+ Kpf5 12.Kh6+ Кре5 13.Kf7+ Kpf5 14.Се6+ Кре4 - получилась исходная позиция без пешки с5. Теперь можно переводить коня на поле с6: 15.Kg5+ Кре5 16.Kf3+ Кре4 17.Cd5+ Kpf5 18.Kd4+ Кре5 (18...Kpg4 19.Cf3x) 19.Kc6+ Kpf5 20.Се6+ Кре4 и далее право шаховать передается черным 21.Kpf6 (22.Cd5x) K:h5+ (C:c3+) 22.Kpg5 Kf6 (Cf6+) 23.Kp:f6 C:c3+ (K:h5+) 24.Kpg5 Cf6+ (Kf6) 25. Kp:f6 - (Cg8) 26.Cd5 (Cf5x).

2 почётный отзыв

Е. Фомичев (г. Шатки, Нижегородская область)



#4

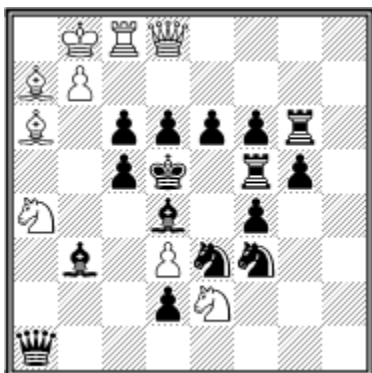
8+10

Чередование полей блокирования и жертв белого слона с последующими матами на одном поле h6 засадными ферзем и ладьей. Дополняют замысел третьи ходы белых на одно поле e4. Красивая задача.

1. d3! – 2.e4! (A) – 3.Bg5+ (B) Kxg3 4.Qf4#, 1...g3 2.Bg5+! (B) Kxg5 3.e4+ (A) Kh4 4.Qh6#, 1...g5 2.Bg3+! Kxg3 3.S6e4+ Kh4 4.Rh6#

3 почётный отзыв

С. Абраменко (Волжский, Волгоградская область)



4x

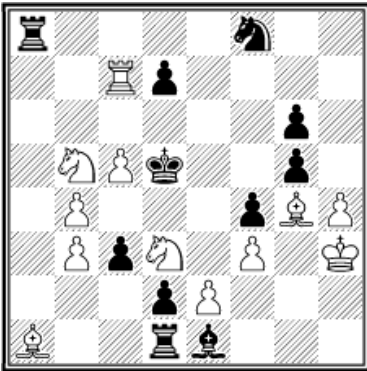
9+16

Тема зигзага, обструкция в игре черных и добавочные защиты конями на места черных ладьи и слона. Содержательная задача, но замысел в целом не нов.

1.Фd7!~ 2.Ф:c6+ Kpe5 3.Фe4x,
1... Ф:a4 2.Лd8! (A) Ce5 3.Ле8! (B)~ 4.Ф:e6x (3...Ле5??), 3...Kd4 4.Кc3x,
1... С:a4 2.Ле8! (B) Ле5 3.Лd8! (A)~ 4.Ф:d6x (3...Ce5??), 3...Kf5 4.Сc4x,
(1...Кpe5 2.Лd8 Кc4 3.Сc4 С:c4 4.Фd6x)

4 почётный отзыв

А. Grinblatt (Израиль)



4x

12+11

Трехтактный цикл ходов белых. Грубоват первый ход с взятием.

1. hg! - 2. К:f4+ Кpe5 3. Кd3+ Кpd5 4. e4#,
1... Ле8 2. К:c3+ Кpd4 3. К:d1+ Кpd5 4. К:f4#,
1... Ке6 2. e4+ fe3 (e.p.) 3. К:c3+ Кpd4 4. Л:d7#.

ПОХВАЛЬНЫЕ ОТЗЫВЫ (НА РАВНЫХ)

М. Barth (Германия)



10x

9+8

Логическая задача: для проведения главного плана белые предварительно привлекают слона черных на f4 и уничтожают его.

- 1.Ke3+ Кpd4 2.Лd7+ Кpc3 3.Kbd1#, но 1...С:e3 !
1.Кc3+ Кpd4 2.Ke2+ Кpd5 3.Kf4+, но 3...С:f4
1.f4 ! (2.Ke3+ Кpd4 3.Лd7+ Кpc3 4.Kbd1#) С:f4 2.Кc3+ Кpd4 3.Ke2+ Кpd5 4.К:f4+ Кpd4 5.Ke2+ Кpd5 6.Кc3+ Кpd4 7.Kcd1 (8.Лd7#) Кpd5 8.Ke3+ Кpd4 9.Лd7+ Кpc3 10.Kbd1#.

М. Schlosser и R. Fiebig (Германия)

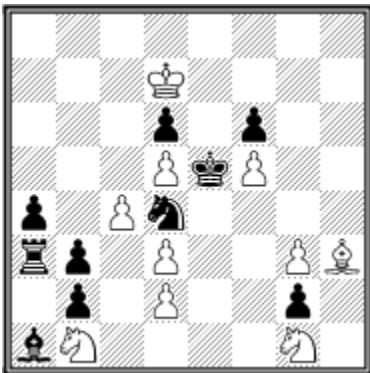


14x (9+11)

В задаче проведена тема возврата в игре белого слона и короля, жертвы двух белых фигур. Все достаточно интересно, но, как и в большинстве подобных задач, черные играют лишь роль статистов.

1. Ca4 d3 2. Kpe8 d2 3. Kpd8! d1Ф 4. C:d1 a4 5. C:a4 a5 6. Ce8 a4 7. Cf7 a3 8. C:g8! Kp:g8 9. Kpe8 Kph8 10. Kh6! gh 11. Kp:f8 h5 12. g7+ Kph7 13. g8Ф+ Kph6 14. Фg7#.

О. Mihalko (Словакия)

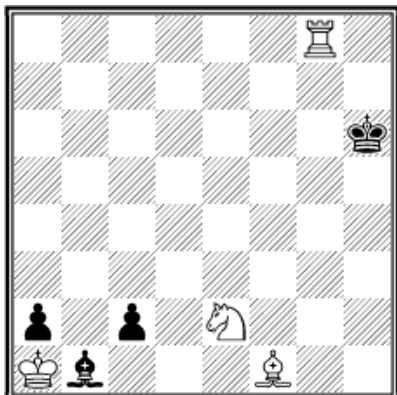


12x 10+10

Логическая задача с возвратом белого короля и темой цугцванга, но и здесь черные лишь молчаливо наблюдают за маневрами белых.

1. c5?, 1. Cg2? 1. Kpe8! Ла2 2. Kpf7 Ла3 3. Kpg6 Ла2 4. Cg2! Ла3 5. Ce4 Ла2 6. Kpf7 Ла3 7. Kpe8 Ла2 8. Kpd7 Ла3 9. c5! Та2 10. c6 цугцванг, Ла3 11. Ка3 - 12. Кс4#

Р. Ларин (Новосибирск)



9x

4+4

Несложная по замыслу, но легко выполненная многоходовка на цугцванг с возвратом двух белых фигур и правильном матом в финале.

1. Кс1! (zz) Крh7 2. Сc4! (zz) Крh6 3. c3! (zz) Крh5 4. Лg6! (zz) Крh4 5. Се2 (zz) Крh3 6. Лg4 (zz) Крh2 7. Сf1! (zz) (возврат!) Крh1 8. Кe2! (возврат!) [9.Лh4#] c1Ф 9.Лh4#.

Судья, международный гроссмейстер - А.С. Кузовков (г. Реутов, Московская область).