

## Темы кубка ГОРОДОВ-ГЕРОЕВ 2020

### Двухходовки, арбитр - Eugene Rosner(США)

В задаче должны быть по крайней мере два ложных следа и решение.

Все тематические защиты черных во всех фазах имеют одинаковый защитный момент или одинаковую защитную тактическую особенность, характерную для определенной темы.

В первом ложном следе у черных имеется одна тематическая защита (x), на которую следует мат.

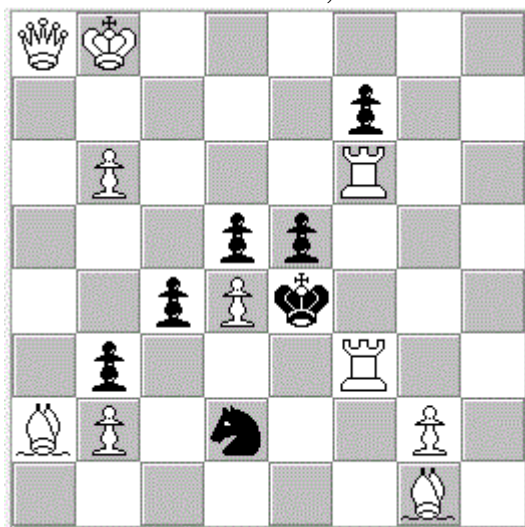
Во втором ложном следе помимо защиты (x), на которую мат меняется, добавляется новая тематическая защита (y) .

В каждой новой последующей фазе, в том числе и в решении, добавляется новая тематическая защита с переменной матов на предыдущие тематические защиты.

Twomover with at least two tries and solution. In the first try, Black has one defense (x) which has a specific defensive motive or theme to which white mates. In a succeeding try, (x) remains the same type of defensive motive but the mate is changed, but also a new defense (y) appears with the same defensive motive or theme to which white mates. Each new phase will add a new defense with the same style defense motive or theme, while changing the mates to the previous defenses. All thematic lines must share the same defense general defense motive or theme.

#### ПРИМЕР

**Eugene Rosner & Hubert Gockel**  
Die Schwalbe, 2016



#2

10+7

QK6/5p2/1P3R2/3pp3/2pPk3/1p3R2/BP1n2P1/6B1

1.Rd6? (2.Q:d5#)

1.- S:f3!

1.R6f5? (2.R:e5#)

1.- e:d4

2.Q:d5#

1.- f6!

1.Qa3?

ZZ

1.- e:d4

2.Qe7#

1.- b:a2

2.Qe3#

1.- c3!

1.Qa4!

ZZ

1.- e:d4

2.Qe8#

1.- b:a2

2.Qc2#

1.- c3

2.Re3#

1.- S~

2.Bb1#

Варианты с открытием линий и измененной игрой  
Culmulative line opening variations with changed play

## Трёхходовки, арбитр - Zoran Gavrilovski(Македония)

**По крайней мере, в двух вариантах второй ход белых демонстрирует эффект, противоположный эффекту первого хода черных.**

Разрешены различные эффекты (в примере самосвязывающие защиты Нитвельта следуют за соответствующими развязываниями черных фигур при вторых ходах белых), но шах черными против тихого хода белых или наоборот не допускается в качестве тематических эффектов.

Предпочтительно показывать один и тот же тип эффектов во всех тематических вариантах, но также допускается различие в эффектах между вариантами (например, вариант 1: закрытие черной линии против открытия черной линии; а вариант 2: развязывание белой фигуры на первом ходу черных против связывания белой фигуры на втором ходу белых).

Тематические эффекты должны быть чистыми насколько это возможно.

Тема может быть представлена в илл. игре или ложном следе/следах, при условии, что есть как минимум два варианта в решении.

Опровержения попыток ходами, которые появляются в качестве защиты в решении, приветствуются как подтематическое дополнение, если за ними следует неудачная попытка на втором ходу белых с использованием эффекта, противоположного эффекту первого хода черных (в примере 1.Kd6? опровергается самосвязывающейся защитой 1 ... S:d4! и черный конь d4 после развязывания 2.Sf6? опровергается 2 ... Sf5 ++! / S:b3 !; 1.Kc8? опровергается защитой посредством самосвязывания 1 ... R:d4! и черная ладья d4 после развязывания 2.Rf6? опровергает 2 ... Rd8 +!).

**In at least two variations of a mate in three moves White's second move shows an effect opposite to the effect of the Black's first move.** Various effects are allowed (in the example the self-pinning Nietvelt defences are followed by respective unpinning of black pieces at W2 moves), but check by Black vs. quite move by White or *vice versa* are not allowed as thematic effects. It is preferable to show the same type of effects in all thematic variations, but difference in effect between the variations is allowed, too (e.g. variation 1: closing of a black line vs. opening of a black line; and variation 2: unpinning of a white piece at B1 move vs. pinning of a white piece at W2 move). The purity of effects should be maintained as far as possible. The theme can be extended to set play or try/tries, providing that there are at least two variations in the solution. The refutations of tries by moves which appear as defences in the solution are welcome sub-thematic addition if they are followed by non-successful attempt at the white second move using an effect opposed to the effect of the black first move (in the example, 1.Kd6? is refuted by the self-pinning defence 1...S:d4! and the bSd4 after being unpinned by 2.Sf6? refutes by 2...Sf5++!/S:b3!; 1.Kc8? is refuted by the self-pinning defence 1...R:d4! and the bRd4 after being unpinned by 2.Rf6? refutes by 2...Rd8+!).

ПРИМЕР

Zoran Gavrilovski

2. Pr. *The Macedonian Problemist* 2005



#3

13+11

8/p1K3QN/1P6/1p5p/1p1PPRp1/1Pkr1nRq/2p1PP1n/N1B5

1.Kd6? (2.Qc7+ K:d4 3.S:c2/Qc5/e5#)

1...R:d4+ 2.Q:d4+ K:d4 3.Bb2#

1...S:d4! 2.Sf6? Sf5++!/S:b3!

1.Kc8? (2.Qc7+ K:d4 3.S:c2#)

1...R:d4! 2.Rf6? Rd8+!

1.Sf6? (2.Sd5#) K:d4 2.Sd7+ Se5 3.Q:e5#

1...Se5! 2.Sd5+? K:d4!

1.Kb7! (2.Qc7+ K:d4 3.S:c2#)

1...S:d4 2.Rf6! (3.Rc6#) Se6 3.R:e6#

[2.Sf6? S:b3!]

1...R:d4 2.Sf6! (3.Sd5#) Rd7+ 3.S:d7#

[2.Rf6? Rd7+!]

1...Se5 2.Q:e5 a:b6/Sf3 3.d5/Qc5#

1...Rd2 Qc7+ K:d4 3.Bb2#

*Nietvelt* самосвязывание на d4 чёрными фигурами, закрепленными на 1/2, взаимное двойное избегание, ответные удары пешечных батарей, тематические попытки (1.Kd6? меняет ответ на 1 ... R:d4).

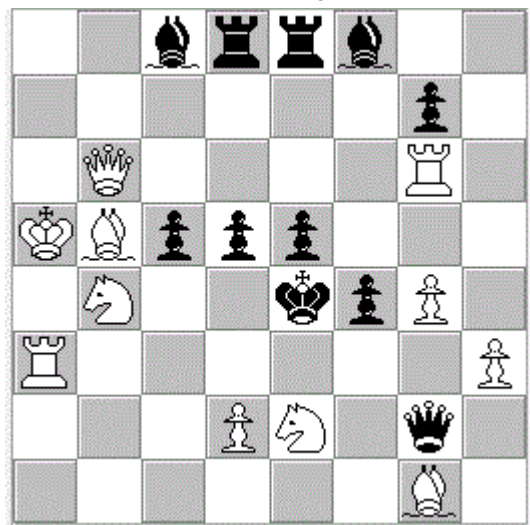
*Nietvelt* selfpins on d4 by the 1/2-pinned black pieces, reciprocal dual avoidance, battery pin mates by the unpinning pieces, thematic tries (1.Kd6? changes reply to 1...R:d4).

## Многоходовки, арбитр - Oto Mihalčo(Словакия)

Частичное или полное использование перекрытия линий двух слонов и двух ладей, известного как лойдовский орган.

### ПРИМЕР 1

Александр Кузовков,  
ЮК М.Марандюку-70 2019  
1<sup>st</sup> Prize



#4

11+11

2brrb2/6p1/1Q4R1/KBppp3/1N2kpP1/R6P/3PN1q1/6B1

1. Rg5! (2. Qg6+ Bf5 3. Q:f5#)

1. ... Be6 2. d3+ Kf3 3. d4+ Ke4 4. R:e5#

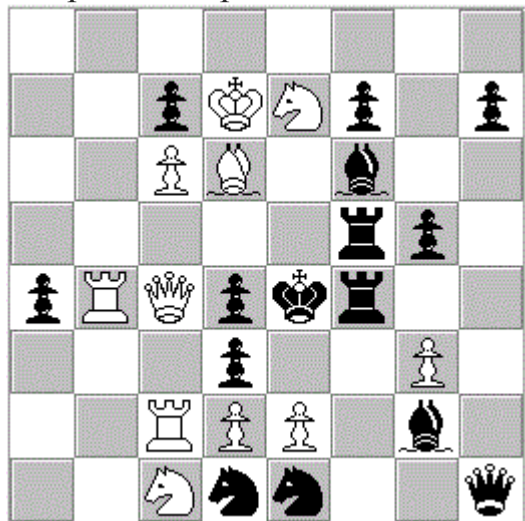
1. ... Rd6 2. Sc3+ Kf3 3. Sa4+ Ke4 4. S:c5#

1. ... Re6/ Bf5 2. Re3+ f:e3 3. Bd3+ Kf3 4. Rf5#

1. ... Bd6 2. Bd3+ Kf3 3. Bc4+ Ke4 4. B:d5#

ПРИМЕР 2

Анатолий Стёпочкин,  
17 Мемориал З.Бирнова, 2004, 1<sup>st</sup>-2<sup>nd</sup> Prize



#6

11+15

8/2pKNp1p/2PB1b2/5rp1/pRQpkr2/3p2P1/2RPP1b1/2Nnn2q

1.Be5! (2.Qd5#/Qxd4#) Kxe5

2.Sxd3+ Ke4

3.Se5 Kxe5

4.e4 dxe3 (e.p.)

5.Qe4+ Rxe4

6.Rc5#,

5...Bxe4 6.d4#

(2... Sxd3 3.Rb5+ Sc5+ 4.Rxc5+ Bd5 5.Rxd5+ Qxd5+ 6.Qxd5#)

## Этюды, арбитр - Daniel Keith (Франция)

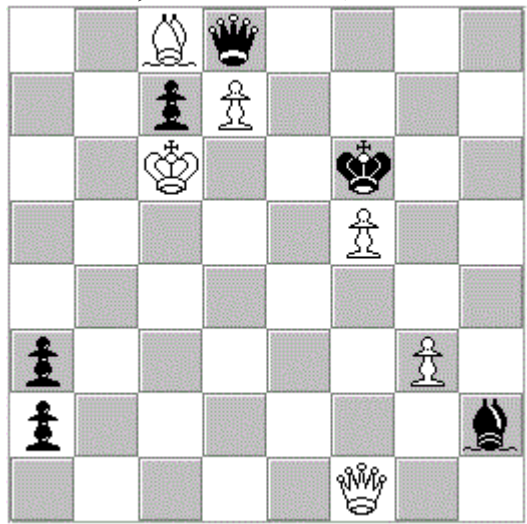
В этюде на ничью или на выигрыш белый ферзь делает самый длинный ход по диагонали a1-h8 или h8-a1 или h1-a8 или a8-h1, без взятия и без шаха.

In a draw or win study, the white queen plays the longest move on the diagonal a1-h8 or h8-a1 or h1-a8 or a8-h1, without capture and without check.

### ПРИМЕР 1

**Yochanan Afek,**

9° WCST, 2012 – 2013, 9<sup>th</sup>-10<sup>th</sup> Place



выигрыш

6+6

2Vq4/2pP4/2K2k2/5P2/8/p5P1/p6b/5Q2

**1. Qa1+! Kg5 2. Qg7+!**

2. Qxa2? Bxg3 3. Qxa3 Be5 4. Qd3 Qf6+ 5. Kb7 Qb6+

6. Ka8 Qa5+ 7. Ba6 Bf6;

2. Qe5? Kg4 3. Qf4+ Kh3 (3. ... Kh5? 4. g4+ Kh4 5. Qxh2+)

4. Qf1+ Kxg3 5. f6 Kh4 6. f7 Bd6

**2. ... Kxf5 3. Qh8!**

3. Qf8+? Qxf8 4. d8=Q+ Kg6 5. Qxf8 a1=Q;

3. Qh7+? Ke5 4. Qh5+ Kd4 5. Qc5+ Ke4

**3. ... a1=Q 4. Qxa1 a2!**

4. ... Kg6 5. Qe5 Kh6 (5. ... Kh7 6. Ba6!) 6. Ba6 a2 (6. ... Bxg3 7. Qe3+;

6. ... Qa8+ 7. Kxc7) 7. Qe3+ Kg7 8. Qd4+ Kh6

9. Qd2+ Kg7 10. Qb2+;

4. ... Ke4 5. Qxa3 Qf6+ (5. ... Kf5 6. Qf8+) 6. Kxc7 Qe5+

7. Kb7 Qd5+ 8. Kb8 Qe5+ 9. Ka8;

4. ... Bxg3 5. Qh8! Bh4 6. Qxh4!

**5. Qh8! thematic**

**5. ... a1=Q! 6. Qxa1 Bxg3 7. Qh8! thematic 7. ... Bh4**

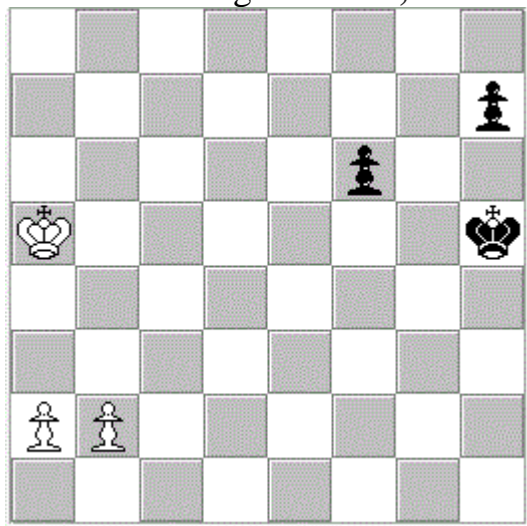
**8. Qxh4! Qxh4! 9. d8=B+!**

9. d8=Q+? Ke5! 10. Qxh4

**9. ... Ke5 10. Bxh4 1-0**

ПРИМЕР 2

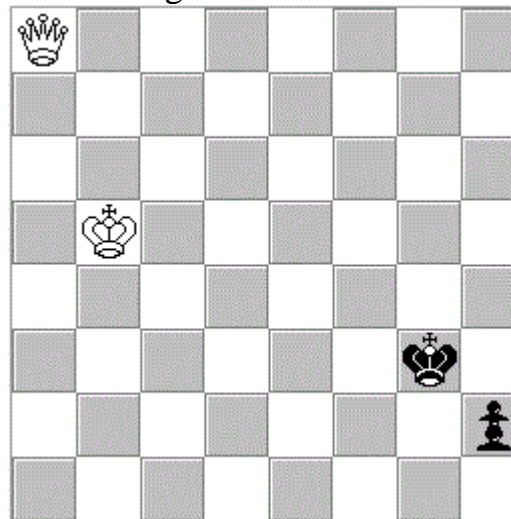
Il Giuoco degli Scacchi, 1766



выигрыш 3+3

8/7p/5p2/K6k/8/8/PP6/8

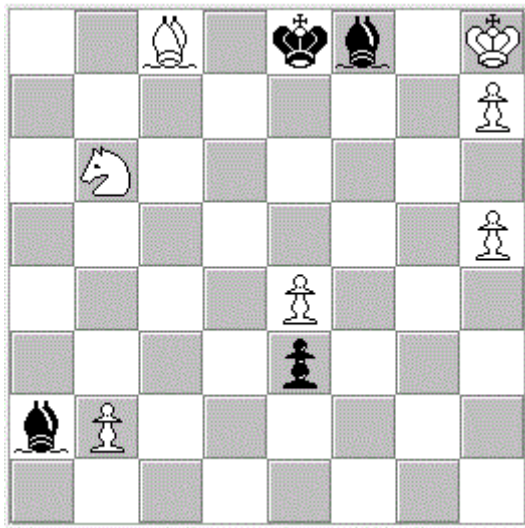
1. b4 f5 2. b5 f4 3. b6 f3 4. b7 f2 5. b8=Q f1=Q 6. Qb5+ Qxb5+  
7. Kxb5 Kg4 8. a4 h5 9. a5 h4 10. a6 h3 11. a7 h2 12. a8=Q Kg3



13. Qh1! thematic 1-0

ПРИМЕР 3

**Daniel Keith,**  
The Problemist, 2011, 1.hm



Ничья 7+4  
2B1kb1K/7P/1N6/7P/4P3/4p3/bP6/8

**1. b3!**

1. Nd5? Bxd5 2. exd5 e2 3. Kg8 e1=Q 4. Bd7+ Kxd7 5. h8=Q Qe8 6. Qh7+ Be7+ 7. Kg7

Qf8+ 8. Kg6 Qf6#;

1. Bg4? e2 2. Bxe2 Bh6

**1. ... Bxb3**

1. ... e2 2. Kg8!;

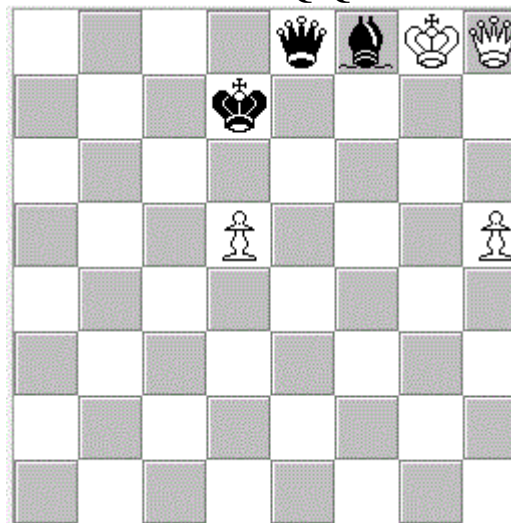
1. ... Kf7 2. Be6+ Kxe6 3. Kg8

**2. Nd5 Bxd5 3. exd5 e2 4. Kg8 e1=Q 5. Bd7+!**

5. h8=Q? Qg3+ 6. Kh7 Qd3+ 7. Kg8 Qxd5+ 8. Kh7 Qf7+;

5. Bf5? Bg7 6. Kxg7 Qe5+

**5. ... Kxd7 6. h8=Q Qe8!**



**7. Qa1! thematic 7. ... Bc5+**

7. ... Bd6+ <main> 8. Kh7! Qe4+ 9. Kg8 Qxd5+ 10. Kh7

**8. Kg7!**

8. Kh7? Qe4+ 9. Kg8 Qxd5+ 10. Kh7 Bd4

**8. ... Qe4 9. Kf7! Qxd5+ 10. Kg6 1/2**



## Кооперативные маты, арбитр - Christopher Jones(Великобритания)

В процессе решения задачи на коопмат в 3 или более хода фигура (белая или черная) ходит на поле X.

Позже эта фигура играет с поля X на поле Y.

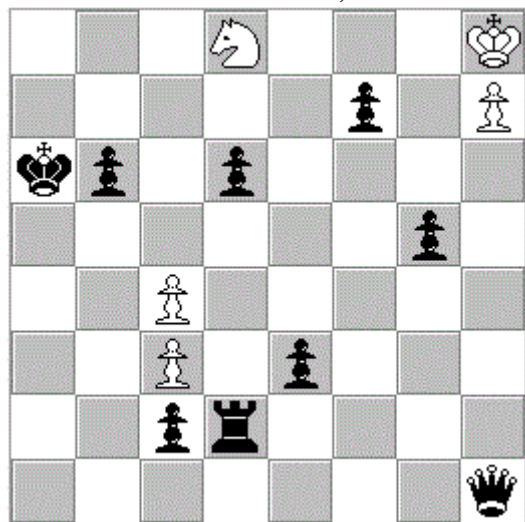
Еще позже она играет с поля Y обратно на поле X.

Фигура должна сходить с поля X на поле Y за один ход, и с поля Y на поле X - тоже за один ход, т. е. это возврат (Switchback), а не круиз (Rundlauf).

In the course of the solution of a N#3 or N#>3 a piece (either white or black) moves to square X. Later it moves from square X to square Y. Later it moves from square Y back to square X. (It must move from X to Y in one move, and must move from Y to X in one move – that is, this is a switchback, not a Rundlauf.)

### ПРИМЕР 1

Steven B. Dowd,  
Guy Sobrecases and Jacques Rotenberg  
The Problemist, 2009



N#3 2 решения 5+9

3N3K/5p1P/kp1p4/6p1/2P5/2P1p3/2pr4/7q

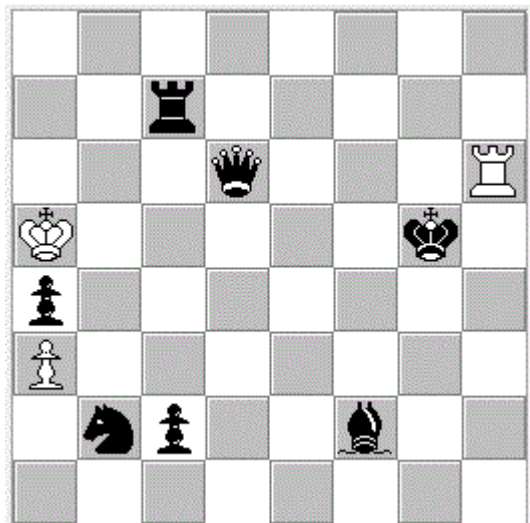
1.Qa1 Kg8 2.Qxc3 h8Q 3.Qa1 Qxa1#

1.Qa8 Kg7 2.Qxd8 h8Q 3.Qa8 Qxa8#.

ПРИМЕР 2

Zlatko Mihajloski and Fadil Abdurahmanovic

The Problemist, 2015



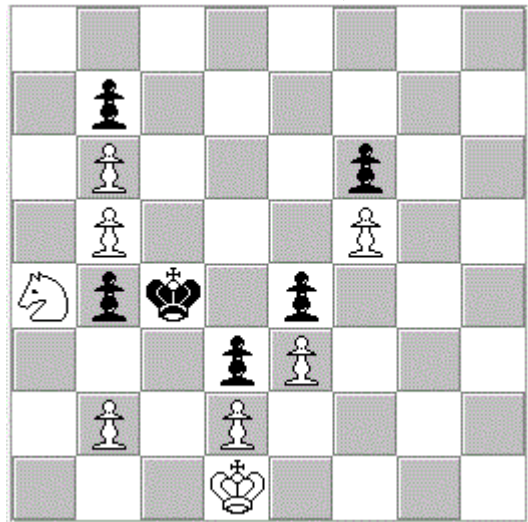
Н#5 2 решения 3+7  
8/2r5/3q3R/K5k1/p7/P7/1np2b2/8

1.Kf4 Rh1 2.Ke3 **Ra1** 3.Kd2 **Ra2** 4.Kc1 Kb5 5.Qd2 **Ra1#**

1.Qd7 Rh8 2.Kf6 **Ra8** 3.Ke7 **Ra7** 4.Kd8 Ka6 5.Kc8 **Ra8#**.

ПРИМЕР 3

**Shlomo Seider,**  
Schach-Echo 1978, 3<sup>rd</sup> Prize



H#5 (b)a4=wB 8+6

8/1p6/1P3p2/1P3P2/Npk1p3/3pP3/1P1P4/3K4

a) 1.**Kb3 Sc5+** 2.**Kxb2 Sxd3+** 3.**Kb3 Sc5+** 4.**Kc4 Sa4** 5.**Kd3 Sb2#**

b) 1.**Kc5 Bc2** 2.**Kxb5 Bxd3+** 3.**Kc5 Bc2** 4.**Kc4 Ba4** 5.**Kd3 Bb5#**.

## Обратные маты, арбитр - Mike Prcic(США)

Требуется составить обратный мат в 3-6 ходов с двумя наборами вариантов, SOTF (Selfmate будущего).

Первый набор должен иметь как минимум два варианта с темой Бристоля.

Второй набор должен содержать другую тему.

Theme for the selfmate section.

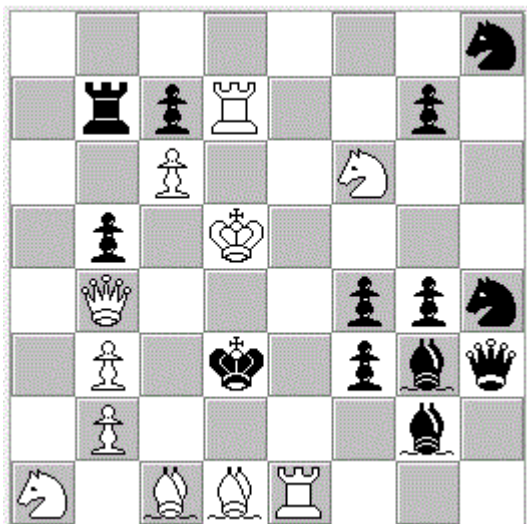
Required is a selfmate in 3-6 moves with two sets of variations, SOTF (Selfmate of the future).

The first set must have at least two variations with Bristol Theme. The second set should have a different theme.

ПРИМЕР

**Milan R. Vukcevic**

*U.S. Problem Bulletin 1990 1<sup>st</sup> Prize*



S#4

(11+13)

7n/1rpR2p1/2P2N2/1p1K4/1Q3ppn/1P1k1pbq/1P4b1/N1BBR3

**1.Sxg4!(2.Sf2+ Bxf2 3.Qxb5+ Rxb5#)**

1...Qh2 2.Re3+ fxe3 3.Ke6+ Bd6 4.Se5+ Qxe5#

1...Qh1 2.Be2+ fxe2+ 3.Ke5+ Bd5 4.Qe4+ Qwxе4#

**Two Bristol variations** - Два варианта Бристоля

1...f2+ 2.Ke5+ Bd5 3.Qxb5+ Rxb5 4.Re3+ fxe3#

1...Ra7 2.Sf2+ Bxf2 3.Qd4+ Bxd4 4.Be2+ fxe2#

**Two battery mates** – 2 батарейных мата.