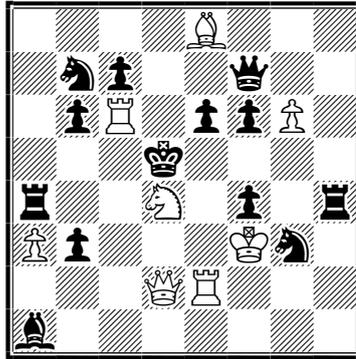


№1. Igor AGAPOV  
8<sup>th</sup> FIDE WCC, 2020  
2 приз



#3 (8+13)

FEN: 4B3/1np2q2/1pR1ppP1/3k4/r2N1p1r/Pp3Kn1/3QR3/b7

•Пробные игры: 1. ♖b5+? (A) ♜d4!, 1. ♖c2+? (B) ♜c3!

1. ♜d3! -

1... ~ 2. ♜:b3+! ♜:d4 3. ♜d1#

1... ♖a5, b5 2. ♜b5+! ♜:d4 3. ♜d2#

•Разрушение белой батареи с переменной матов (на 2... ♜:d4).

1... ♜c3! 2. ♖b5+! (A) ♜d4 3. ♖c3#

1... ♜b4! 2. ♖c2+! (B) ♜d4 3. ♖:b4#

•Реализация главных планов с использованием идеи **привлечения** (поля c3, b4) и эффекта «ушёл-пришёл».

1... ♜:g6 2. ♖f5+! ♜d4/ ♜d4 3. ♖e7#

1... ♜h1 2. ♖:e6+! ♜d4/ ♜d4 3. ♖:f4#

•Батарейная игра с использованием идеи **отвлечения** (поля e7, f4).

1... ♖d6 2. ♜c5+! ♜:c5 3. ♖:b3#, 2...b:c5 3. ♖c6#

1... ♖c5 2. ♜d6+! ♜:d6 3. ♖f5#, 2...c:d6 3. ♖c6#

•Жертва белой ладьи с использованием блокирования, игрой батареи и переменной игры по **Рухлису**.

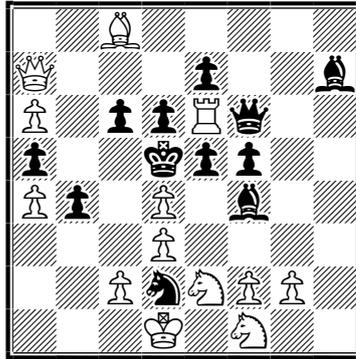
**Keywords (Темник):**

•8-вариантный тактический комплекс (2+2+2+2).

№2. Igor AGAPOV

6<sup>th</sup> FRME, 2020

1 приз



#3 (13+12)

FEN: 2B5/Q3p2b/P1ppRq2/p2kpp2/Pp1P1b2/3P4/2PnNPP1/3K1N2

1. ♔a7-b7! - 2. ♕d7! - 3. ♔:c6#

1...e:d4 2. ♖:f4+ ♘c5 3. ♔b7-a7# (возврат)

•Возврат белого ферзя.

1...♔f8 2. ♖:e5+! d:e5 3. ♔d7#, 2...♕:e5 3. ♖e3#

1...♔h8 2. ♖:d6+! ♘:d6 3. ♔d7#, 2...e:d6 3. ♔f7#

1...♔:e6 2. ♔b5+! c:b5 3. ♕b7#

•Защиты чёрным ферзём, жертвы белых фигур.

1...b3 2. ♔:b3+! (A) ♖:b3 3.c4# (B), 2...♖c4 3. ♔:c4#

1...♖~ 2.c4+! (B) b:c3 е.р. 3. ♔b3# (A)

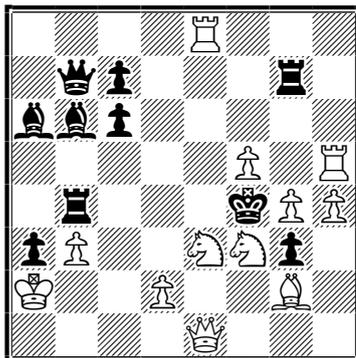
1...♖c4! 2.d:c4+! ♘:c4 3. ♔:c6#, 2...♘e4 2.f3#

•Чёрная коррекция, чередование, En passant.

**Keywords (Темник):**

•8-вариантный тактический комплекс (2+3+3).

**№3. Igor AGAROV**  
*Шахматная композиция, 2020*  
**1 приз**



#3 (12+10)

FEN: 4R3/1qp3r1/bbp5/5P1R/1r3kPP/pP2NNp1/K2P2B1/4Q3

1. ♖e5! - 2. ♜d5!! - 3. ♜g2#, 2... ♜f1 3. ♚:f1#  
 1... ♚a7! 2. ♜5c4! - 3. ♚f1/ ♜e4#,  
     2... ♜:c4 (a) 3. ♚f1# (A), 2... ♜:c4 (b) 3. ♜e4# (B)  
 1... ♜:g4! 2. ♜3c4! - 3. ♜d3/ ♚e4#,  
     2... ♜:c4 (a) 3. ♜d3# (C), 2... ♜:c4 (b) 3. ♚e4# (D)

•Первая пара - тема **Новотного** на поле «с4» + тема **Виссермана** (в форме простой перемены матов).

1... ♜d4 2. ♜d5+! c:d5 3. ♚e3# (2... ♜:d5 3. ♚e4#)

1... ♜d4 2. ♜g6+! ♜:g6 3. ♜e4#

•Вторая пара – тема **Гримшоу** на поле «d4» с освобождающими жертвами белых коней (♜e5 и ♜e3).

(1... ♜e2 2. ♚:e2 ♚a6 3. ♚f3#)

**Keywords (Темник):**

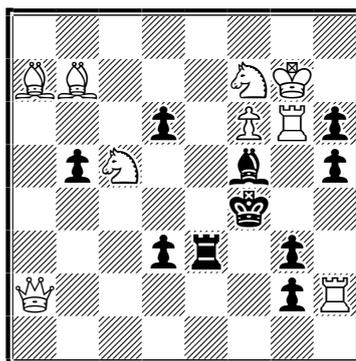
Синтез **Адабашева** (2+2).

Достоинством задачи также являются:

- скрытые защиты 1... ♚a7! и 1... ♜:g4!,

- труднонаходимая тихая угроза 1... ~ 2. ♜d5!! (например: 1... ~ 2. ♜h1? ♜e2!!, 1... ~ 2. ♜f3? ♜f1!!).

**№4. Igor AGAPOV**  
*МК А.Лобусов-70, 2021*  
**1 приз**



#3 (9+10)

FEN: 8/BB3NK1/3p1PRp/1pN2b1p/5k2/3pr1p1/Q5pR/8

\*1... ♘e4 (a) 2. ♙e6+ (A) ♖f3 (c) 3. ♚:g2# (2... ♗f5 3. ♜:h5#)

\*1... ♜e4 (b) 2. ♙:d3+ (B) ♖f3 (c) 3. ♚:g2#

**1. ♚d5! - 2. ♚:d6+ ♜e5 3. ♚:e5#**

1... ~ 2. ♙:d3+? ♜:d3!, 1... ~ 2. ♙e6+? ♘:e6!

**1... ♘e4 (a) 2. ♙:d3+!! (B) - 2. ♙e6+? ♖f3! (c)**

**2... ♗f3 (c) 3. ♚:h5#,**

**2... ♘:d3 3. ♜h4#,**

**2... ♜:d3 3. ♚:e4# (X)**

**1... ♜e4 (b) 2. ♙e6+!! (A) - 2. ♙:d3? ♖f3! (c)**

**2... ♗f3 (c) 3. ♚:d3#,**

**2... ♜:e6 3. ♚f3#,**

**2... ♘:e6 3. ♚:e4# (X)**

Изначально чёрные фигуры (♜, ♙) дважды контролируют клетки «d3,e6». В иллюзорной игре белые используют **перекрытие Гримшоу**, что выглядит логично. В решении после 1... ♜e4 и 1... ♘e4 - полностью снимается контроль с одного из ключевых полей (d3,e6), но белые парадоксальным образом играют на другое поле, которое осталось под двойным контролем. Эта комбинация соответствует теме «**Келлер-2 парадокс**», которая **ВПЕРВЫЕ** выполнена с **полным снятием двойного контроля** с одного из тематических полей и **темой чередования**.

**Keywords (Темник):**

-Тема **чередования** (\*1...a/b 2.A/B - 1...a/b 2.B/A).

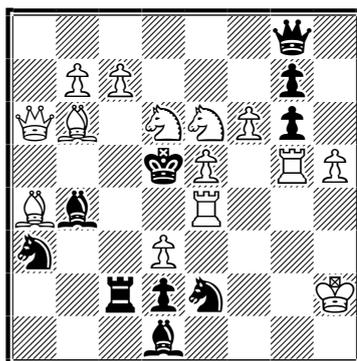
-Перемена тактического содержания - **Гримшоу** (иллюзорная игра) / **Келлер-2 парадокс** (решение).

-Тема **Виссермана** с переменной матов в трёх формах - **простая** (на 2... ♗f3), **произвольная** (на 2... ♙:d3, 2... ♜:e6) и по **Рухлису** (на 2... ♜:d3, 2... ♘:e6).

## №5. Igor AGAPOV

Победа-75, 2020

1 приз



#3 (13+10)

FEN: 6q1/1PP3p1/QB1NNPp1/3kP1RP/Bb2R3/n2P4/2rpn2K/3b4

1. ♖f7! ~ 2. ♖f4+! (X) ♖:f4 3. e6# (Y)

Тематическая попытка создать угрозу:

- 1... ~ 2. ♕c5!? - 3. ♖c6/♗d6#  
2... ♕:c5 (a) 3. ♖a6-c6# (A), 2... ♜:c5 (b) 3. ♖d6# (B)  
2... ♖b5! (c)

**Классический Новотный.**

- 1... ♕c3! 2. ♕c5!! - 3. ♖c6/♗d6#, 2... ♖b5! 3. ♕b3#!

**Квази-Новотный** - парадоксальная и очень трудная для реализации тема! Суть комбинации в том, что сначала попытка белых сыграть по *Новотному* имеет опровержение. А затем, когда чёрные снимают контроль над тематическими линиями, белые играют «как бы» (*квази*) по *Новотному* - т.е. ставят фигуру в точку пересечения ♕-♜, которая уже отсутствует. Парадокс!

- 1... ♖:f7 2. ♜d4+! ♘:e6 3. ♕c5#!, 2... ♖:d4 3. ♖f4# (X)

**Греческий Новотный.** Это когда в одном варианте белая фигура играет по *Новотному*, а в другом - матует с этого же поля.

- 1... ♖b5 (c) 2. ♖:b5+! -  
2... ♕c5 (a) 3. ♖b5-c6# (C) - 3. ♖d7+? ♕d6!  
2... ♜c5 (b) 3. ♖d7# (D) - 3. ♖c6+? ♜:c6!

**Гримшоу** с антидуальным разделением матов по **Нитвельту**.

Дополнительно:

- 1... ♘:e6 2. ♕c5+ ♘:f7 3. h:g6#, 2... ♘d5 3. ♖c6/♗d6/e6# (A/B/Y)

### Комментарий:

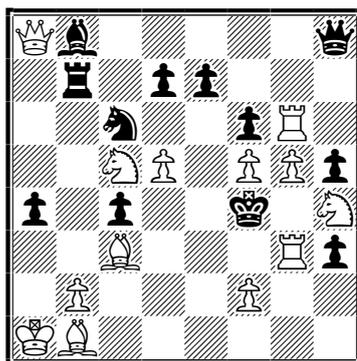
В отношении хода ♕c5 выполняется тема **Урания**:

- попытка 2. ♕c5? (*Классический Новотный*),
- второй ход 2. ♕c5! (*Квази-Новотный*),
- мат 3. ♕c5# (*Греческий Новотный*).

№6. Igor AGAPOV

64-ШО, 2021

(НЕТ ИТОГОВ)



#3 (13+12)

FEN: Qb5q/1r1pp3/2n2pR1/2NP1PPp/p1p2k1N/2B3Rp/1P3P2/KB6

Пробные игры:

- 1. ♖f3? - 2. ♘d2#, 1... ♜:b2! (2. ♘:b2 ♘e5)
- 1. ♜e3? - 2. ♜e4#, 1... ♙g4! (2.g:f6+ ♙:h4)
- 1.g:f6? - 2. ♜f3#, 1... ♘d4! (2. ♘:d4 ♜b3)

Решение:

1. ♛a7!! -

1... ~ 2. ♘e6+! d:e6 3. ♛e3#

(2. ♘d3+? ♙e4! 3. ♛e3#?? ♙:d5!)

1... ♘d4 2. ♘d3+! c:d3 3. ♛:d4#

(2. ♘e6+? ♙e5! 3. ♛:d4#?? ♙d6!)

1... ♜b6 2. ♘:d7! - 3. ♘d2#, 2... ♜:b2 3. ♛e3#

(2. ♘d3+? и 2. ♘e6+?)

1... ♜:a7 2. ♘f3! - 3. ♘d2#

1... ♘:a7 2. ♜e3! - 3. ♜e4#

1... ♘:a7 2.g:f6! - 3. ♜f3#

Дополнительно:

1... ♛g8 2. ♜:g8 - 3. ♘g6#, 2... ♘e5 3. ♘d2#

**Комментарий:**

Задача логико-стратегического стиля (3+3):

- Первая система – игра ♘c5 с антидуальным разделением игры.
- Вторая система образует логическую структуру задачи с тремя предварительными планами.

Украшает задачу жертва ферзя вступительным ходом, защиты чёрных на одном поле, дополнительная игра.