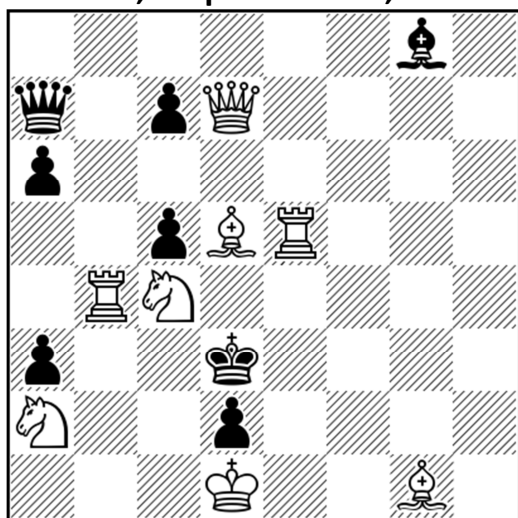


# №1

Ivan Soroka

2<sup>nd</sup> Prize, В.Брон 110 МТ, 2019



S#4

8+8

1.Dg4!! ~ 2.Sb2+! ab2 3.Lc4+! L:c4 4.Tb3+ L:b3#

1... Lh7 2.Le4+! L:e4 3.Td5+! L:d5 4.Df3+ L:f3#

1... cb4 2.Te3+! D:e3 3.Se5+! D:e5 4.De2+ D:e2#

Cyclic shift of vacation sacrifices of 3 white pieces and 3 squares: [Sc4-Ld5], [Ld5-Te5], [Te5-Sc4]:

- Threat: sacrifice of **Sc4** – square vacation c4 for the **Bd5**.
- 1<sup>st</sup> variant: sacrifice of **Bd5** – square vacation d5 for the **Re5**.
- 2<sup>nd</sup> variant: sacrifice of **Re5** – square vacation e5 for the **Sc4**.
- A good key destructing white battery **Ld5 + Dd7**
- In each variant 3 white sacrifices – totally 9 sacrifices.
- Well constructed problem – white oktet, position without white Pawns.

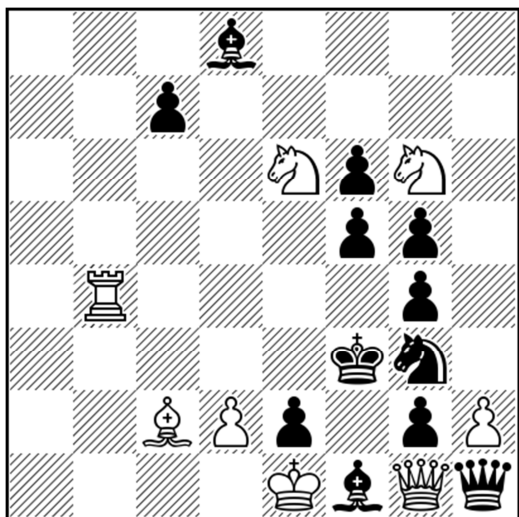
*Циклическое чередование жертв трех белых фигур на трех полях c4, d5, e5:  
[Sc4-Ld5], [Ld5-Te5], [Te5-Sc4]:*

Judge: A.Selivanov

## No2

Ivan Soroka

1<sup>st</sup>/2<sup>nd</sup> Prize M.Marandyuk – 70 JT, 2019



S#6

C+

8+12

1.La4! ~ 2.S:g5+ A fg5 3.Tf4+ B gf4 4.Lc6+ C Se4 5.Sh4+ D L:h4+ 6.Df2+ E L:f2#  
1... Se4 2.Df2+ E S:f2 3.S:g5+ A fg5 4.Tf4+ B gf4 5.Lc6+ C Se4 6.Sh4+ D L:h4#

Cycle of 5 white moves: **ABCDE-EABCD**

1... D:h2 2.Tf4+ B gf4 3.Df2+ E Ke4 4.Dd4+ F Kf3 5.Sh4+ D D:h4 6.Dd5+ Se4#  
1... Sh5 2.Sh4+ D gh4 3.Tf4+ B S:f4 4.Df2+ E Ke4 5.Dd4+ F Kf3 6.Dd3+ S:d3#

Cycle of 4 white moves: **BEFD-DBEF**

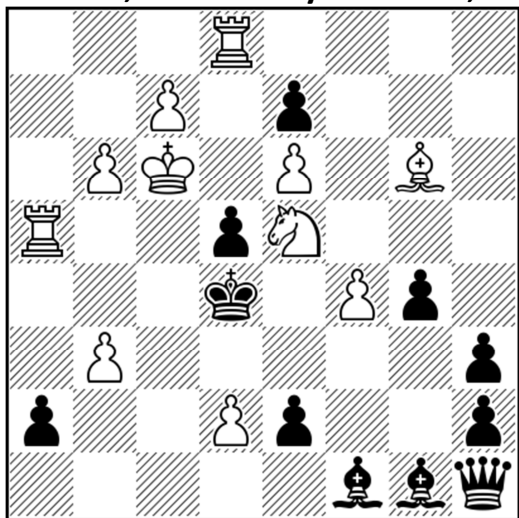
Unique problem with two pairs of variants and two cycles of moves **ABCDE-EABCD** and **BEFD-DBEF** with multiple sacrifices of white pieces, creation and play black batteries.

Уникальная задача с двумя парами вариантов и двумя циклами ходов белых **ABCDE-EABCD** и **BEFD-DBEF**, многочисленные жертвы белых фигур, создание и игра черных батарей.

## №3

Ivan Soroka

1<sup>st</sup> Prize, M.Marandyuk – 70 JT, 2019



S#25

11+11

1<sup>st</sup> step: free 5<sup>th</sup> rank (h5-d5). [*освобождение 5-й горизонтали от белого коня*]

**1.Sd7!** [~ 2.Ta:d5+ D:d5#] Lg2 **2.Sb8!!** Lf1.

2<sup>nd</sup> step: free file "g" of white Bishop. [*убрать белого слона с вертикали «g»*]

**3.Th8** Lg2 **4.Th5** Lf1 **5.Lf5** Lg2 **6.Lc2** Lf1.

3<sup>rd</sup> step: removing of black Pawn g4 with switchback. [*уничтожить черную пешку g4*]

**7.Th8** Lg2 **8.Td8** Lf1 **9.Tg8!** Lg2 **10.Tg5** Lf1 **11.T:g4** Lg2 **12.Tg5** Lf1 **13.Tg8** Lg2 **14.Td8** Lf1.

4<sup>th</sup> step: white Knight returns back. [*возврат белого коня*]

**15.Sd7!** Lg2 **16.Se5** Lf1.

5<sup>th</sup> step: main plan [*главный план*]

**17.Tg8** Lg2 **18.Sf3+!** (Rome theme) L:f3 **19.Tg5** Lh5 **20.Ta8** Lf3 **21.Td8** Lh5 **22.Th8** Lf3 **23.Thh5** ~ **24.T:d5+** L:d5 **25.T:d5+** D:d5#

The problem in classical style with enormous amount of logical steps, switchbacks, Rome theme.

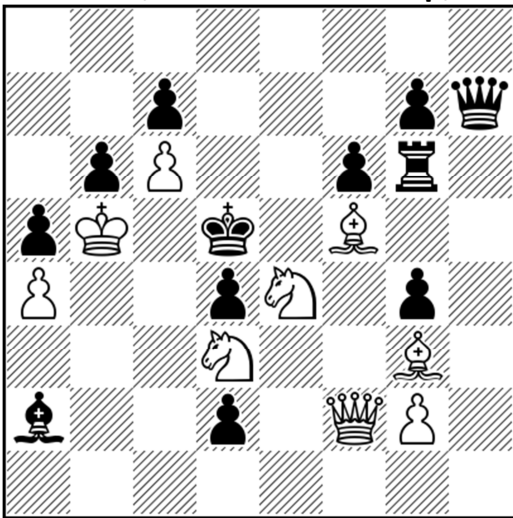
*Многоступенчатая и многоплановая задача логического стиля с тонким маневрированием 4-х белых фигур, возвраты, Римская тема.*

## №4

Ivan Soroka

2nd Prize, 8<sup>th</sup> FIDE World Cup, 2020

Silver medal



S#13

C+

9+12

Main plan: 1.Df4? ~ 2.Sc3+ dc 3.Dc4+ L:c4#, but **1... Lb1!**

**1.Sf4+ Ke5**

**2.Se2+ Kd5.** White bring his Knight to a convenient position.

*[Белые с темпом перевели своего коня на удобную позицию.]*

**3.Df1!** [~4.S2c3+ dc 5.Dc4+ L:c4#] **d3**

The first three moves of solution can't be reordered 1.Df1!? ~ 2.Sf4+ Ke5 3.Sf~+ Kd5

4.Dc4+ L:c4# because **1... Dh6!**

**4.Df4!** [~5.S4c3+ dc 6.Dc4+ L:c4#] **Lb1**

**5.D:d2!** [~6.D:d3+ L:d3#] **La2.**

[5.De3? would be too early in view of the nice response **5... d1T!!**]

**6.Df4!** [~7.Sf6+ gf6 8.Dc4+ L:c4#] **Lb1**

**7.De3!** [~8.D:d3+ L:d3#] **La2.** It may seem that it's time to say "That's the end of it all," since there is no good continuation to be seen. However, what follows is a cascade of white sacrifices climaxing in an unexpected final chord.

*[Казалось бы, все – «приехали», продолжения не видно. Но тут следует каскад белых жертв с неожиданным финальным аккордом.]*

**8.S:f6+!** **gf6** (Knight sacrifice)

**9.Sf4+ Kd6 10.Sh5+ Kd5 11.S:f6+! T:f6** (sacrifice of second Knight)

**12.Le6+!** **T:e6** (Bishop sacrifice)

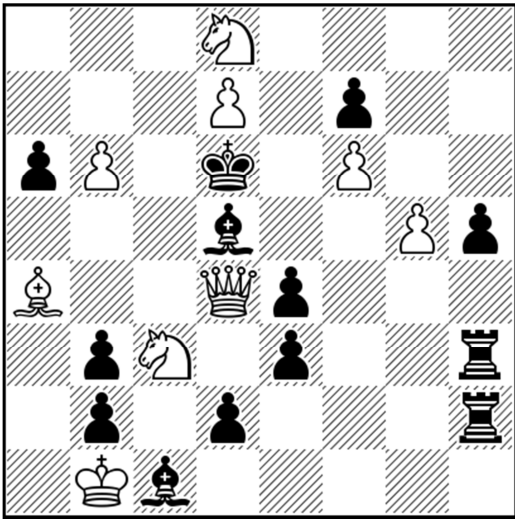
**13.D:d3+!** **D:d3#!** (Queen sacrifice)

"A logical problem with a fresh mechanism of interchange of white queen's hideaway behind her knights, white Siers battery play and a fabulous final combination. A bright thing!" (Judge A.Azhusin)

## №5

Ivan Soroka

2<sup>nd</sup> Prize, Шахматная композиция, 2019



S#13

9+13

Judge: A.Feoktistov

Main plan 1.Sb7+ Ke6 2.D:e4+ L:e4#? fails because - 3.S:e4.

**1.Se2** [~ 2.Sb7+ Ke6 3.D:e4+ L:e4#] **Th4**

**2.Sg3** [~ 2.S:e4+ T:e4 3.Sb7+ Ke6 4.D:e4+ L:e4#] **T4h3**

**3.Sb7+ Ke6 4.Sc5+ Kd6**

**5.Se2!** Return of Knight. [*Возврат коня*]. [~ 6.Sb7+ Ke6 7.D:e4+ L:e4#] **Th4**

**6.d8S!** [~ 7.Sc:e4+ T:e4 8.Sb7+ Ke6 9.D:e4+ L:e4#] **T4h3**. Third white Knight on the board!

**7.Sd7!** [~ 8.Sb7+ Ke6 9.D:e4+ L:e4#] **Th4**

**8.Sc3 T4h3**. Initial position has repeated except Pawn d7 replaced by promoted Knight. Sd8 ⇔ P(S)d7!.

[*Повторилась исходная позиция задачи, только вместо пешки на d7 стоит конь, при этом конь d8 и пешка d7 (превращенная в коня), поменялись местами – Sd8 ⇔ P(S)d7!*]

**9.Sb8** [~10.Sb5+ ab 11.Sb7+ Ke6 12.D:e4+ L:e4#] **a5**

**10.Sd7** [~11.Db4+ ab4 12.S:e4+ L:e4#] **Th4**. Return of Knight. [*Возврат коня*]

Black Rook moved to h4 and controls square e4. And now main plan:

[*Черная ладья => h4 и взягла под контроль поле e4. Теперь главный план:*]

**11.S:e4+ T:e4 12.Sb7+ Ke6 13.D:e4+ L:e4#**

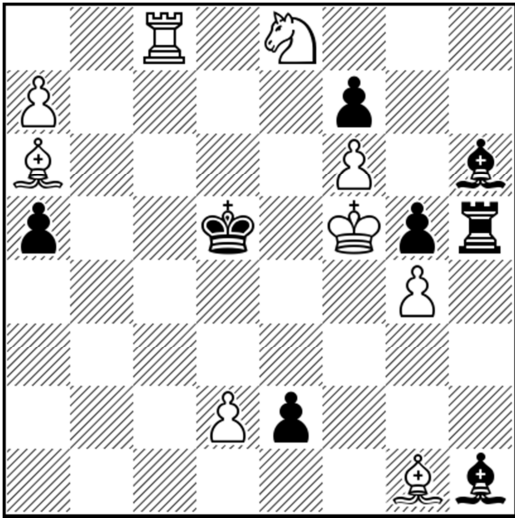
Logical problem in the original shema implemented by author with amazing movement of the three white Knights. Two swichbacks of white Knights. Platztausch Sd8 ⇔ P(S)d7.

[*Логическая задача с немислимой каруселью тройки белых коней в оригинальном механизме. По ходу решения проходят два возврата белых коней, перемена мест белых фигур Sd8 ⇔ P(S)d7.*]

## №6

Ivan Soroka

1<sup>st</sup>/2<sup>nd</sup> Prize, Super Problem, 2021, F268, 20.08.2021



S#14

9+8

Judge: Y.Gordian

Main plan - 1.a8D+ Kd4?? 2.De4+ L:e4#, but 1.a8D# because Lg1 controls the square d4 - Berlin theme. It's necessary to lost control on square d4 by white Bishop. At first move white Bishop to another side.

**1.Lh2!** [~2.a8D+ Kd4 3.De4+ L:e4#] **Kd4 2.Le5+ Kd5**

**3.Ld6!** [~4.a8D+ Kd4 4.De4+ L:e4#] **Kd4 4.Lc5+ Kd5**

**5.La3** [~6.a8D+ Kd4 7.De4+ L:e4#] **Kd4 6.Lb2+ Kd5.**

Now white Rook is playing. [*К игре подключается белая ладья.*]

**7.Tc3!** [~8.a8D+ Kd4 9.De4+ L:e4#] **Kd4**

**8.Tc6+! Kd5.** Diagonal a8-h1 is interferenced by Rook, Pawn is promoting without check.

[*Ладья перекрыла диагональ a8-h1, пешка превращается без шаха.*]

**9.a8D** [~10.Tc3+ Kd4 11.De4+ L:e4#] **e1T!**

It seems no continuing for White – black Rook protected square e4, main plain fails because 11.T:e4!. Unexpected White found new resource:

[*Кажется, что белые зашли в тупик, черная ладья защитила поле e4, и главный план не проходит из-за 11... T:e4!. Но находится неожиданный ресурс:*]

**10.Le2!! T:e2.** [10...Tf1+ 11.Lf3+ L:f3 12.Tc3+ Kd4 13.De4+ L:e4#]

**11.Tc3+** (Switchback of Rook) **Kd4**

**12.Da7+ Kd5 13.D:a5+ Kd4 14.De5+ T:e5#**

The logical problem, light position, change of main plan, white and black battery creation, white/black DT Pawn promotion.

[*Задача логического стиля в легкой позиции с неожиданной сменой главного плана, образование и игра белых батарей Л+С, превращения белой и черной пешек.*]