

Задачи на кооперативный мат.

В **третьем туре** будет решение задач на кооперативный мат. Если есть вопросы по таким задачам, то можно задать любой вопрос, который не касается решения конкретных заданий третьего тура. В помощь участникам предлагаю материал, который поможет в освоении решения кооперативных задач.

В задачах на кооперативный мат **чёрные помогают белым** поставить мат чёрному королю в указанное число ходов. **Совместными** усилиями обе стороны реализуют авторский замысел. Реализуются идеи, которые, как правило, невозможно реализовать при противоборстве сторон. Здесь на первом месте стоит оригинальное шахматное содержание, а не результат(кто кому поставит мат).

Пример 1.

Вадим Винокуров

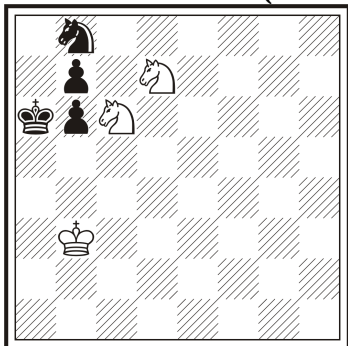
МК «Святослав Фёдоров – 80», 2007

1 приз (по разделу миниатюр)

«Св. Георгий», 2007, 3 место

(по разделу миниатюр)

Альбом России 2007- 2011 (миниатюры)



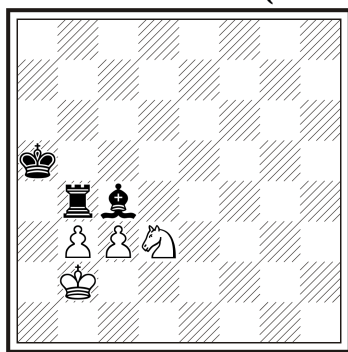
H#2 b) b6 → a7 3+4

Пример 2.

Вадим Винокуров

«Рабочий край», 1998, 1 приз

Альбом России 1992- 2000 (миниатюры)



H#2 2 решения 4+3

Несколько тематических решений, но в разных позициях, которые отличаются друг от друга **ЕДИНСТВЕННЫМ** изменением.

В данном случае изменение в позиции достигается перестановкой пешки b6 на поле a7. Эти две позиции называются близнецами.

a) 1. ♖:c6 ♜a4 2. ♖a7 ♜db8#

b) 1. ♖:d7 ♜b4 2. ♖b6 ♜cb8#

Идеальные маты (Все чёрные и белые фигуры участвуют в матовом финале, при этом все поля около чёрного короля не доступны ему по **единственной** причине).

Авторский замысел:

1. Черные уничтожают белую фигуру, чтобы заблокировать поле, которое эта фигура контролирует. (**Буковинская тема**).

В данном случае в позиции **a)** диаграмма чёрный конь «съедает» коня с6, который контролировал поле a7. Далее чёрный конь блокирует это поле. В близнеце **b)** чёрный конь «съедает» коня d7, который контролировал поле b6. Далее чёрный конь блокирует это поле.

2. В одном решении чёрные уничтожают фигуру белых **A**, а получают мат от фигуры **B**. В другом решении, наоборот.

Уничтожается фигура **B**, а матует фигура **A**. (**Тема Зилахи**).

В данном случае в одном решении уничтожается белый Кс6, а матует белый Кd7.

В другом решении, наоборот, уничтожается белый Кd7, а матует белый Кс6

Несколько тематических решений в одной позиции:

1. ♜b6 ♜c5 2. ♜b5 b4#

1. ♜a6 ♜e5 2. ♜b5 ♜c4#

Правильные (модельные) маты.

Авторский замысел:

1. В задаче представлено взаимное перекрытие слона и ладьи чёрных при переходе этих фигур через поле b5.

(**Тема Гримшоу**)

2. Фигура не сразу идёт на поле, освобождённое фигурой другого цвета.

(**Эффект Умнова**)

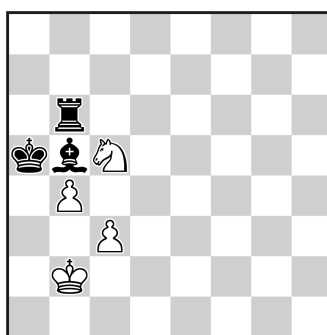
Что из себя представляет правильный (модельный) мат ? См. ниже:

Правильный мат—это матовая позиция, в которой участвуют все белые фигуры.

Исключение может быть сделано для белого короля или белых пешек. При этом каждое поле около чёрного короля недоступно ему по единственной причине (либо оно атаковано одной белой фигурой, либо занято чёрной фигурой). **Исключение** делается для связи чёрной фигуры на поле около чёрного короля.

1-ый правильный мат

1. ♜b6 ♜c5 2. ♜b5 b4#



2-ой правильный мат

1. ♜a6 ♜e5 2. ♜b5 ♜c4#

