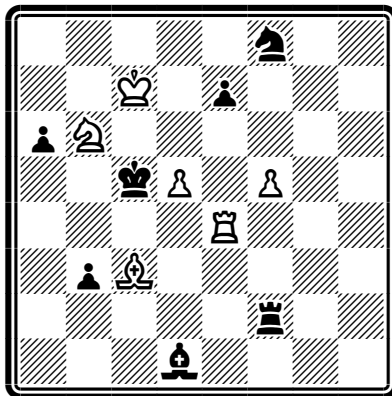


№1 Grigory Popov, 4th FIDE World Cup in Composing, 2015, 3rd Prize



#14 C+ 6+7

5n2/2K1p3/pN6/2kP1P2/4R3/1pB5/5r2/3b4

План - 1. Sa4+ Kb5 2. Rb4+ Ka5 3. Rc4+ Kb5 4. Rc5+ K:a4 5. Ra5#. Но сразу он не проходит, из-за - 1. ... K:d5!.

Предварительной игрой необходимо взять под контроль поле d5 переводом белой ладьи на поле 'd4'.

Не проходит для этого 1. d6?(2. Rd5#) ed? 2. Rd4 и т.д. из-за 1. ... R:f5!. Пешку d5 надо устранить другим способом,

с помощью чёрного короля. Но рано - 1. Sa4+? K:d5 2. Sb6+ K:d4!. Вначале нужно увести в безопасное место свою ладью -

**1. Rc4+ Kb5 2. Rb4+ Kc5 (1)** Затем проводится аннигиляция пешки d5 - **3. Sa4+ K:d5 4. Sb6+ Kc5 (2)**

Пока рано брать под контроль поле 'd5', так как есть преграда на последнем ходу плана -

5. Rd4?(6. Rd5#) R:f5! 6. Sa4+ Kb5 7. Rb4+ Ka5 8. Rc4+ Kb5 9. Rc5+ K:a4 10. Ra5+ R:a5!

Поэтому чёрную ладью надо отвлечь от 'f5'. Хотелось бы увести её на 'e2', но опять же на 5. Re4?(6. Re5#) есть R:f5!( Re2?)

Пока ладью можно отвлечь только на поле 'a2'. Но нельзя сразу 5. Ra4?(6. Ra5#) из-за Be2!.

**5. Rc4+ Kb5 (3) 6. Ra4(7. Ra5#) Ra2 (4)**. Затем черного короля возвращаем на "нужное" поле - **7. Rb4+ Kc5 (5)**

и сейчас рано брать контроль над полем 'd5', так как чёрная ладья уже на 1-м ходу обрывает план -

8. Rd4?(9. Rd5#) Vf3(e6) 9. Sa4+ R:a4! Теперь чёрную ладью уже можно отвлечь на 'e2' -

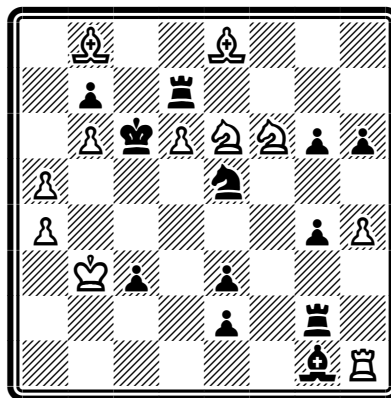
**8. Re4(9. Re5#) Re2 (6)** и наконец - **9. Rd4(10. Rd5#) Rd2 (7)** - поле 'd5' контролируется и главный план уже проходит -

**10. Sa4+ Kb5 11. Rb4+ Ka5 12. Rc4+ Kb5 13. Rc5+ K:a4 14. Ra5#** - правильный мат, без взятия чёрных фигур.

Всего в задаче рекордное число (7) предварительных планов + главный план.

E-mail [PopovGL@pochta.ru](mailto:PopovGL@pochta.ru)

№2 Grigory Popov, «Problemist of Ukraine-10», 4th Prize



#15 C+ 11+12

1B2B3/1p1r4/1PKPNNpp/P3n3/P5pP/1Kp1p3/4p1r1/6bR

План - 1. Rh8(?!!) ~ 2. B:d7+ S:d7 3. Rc8#.

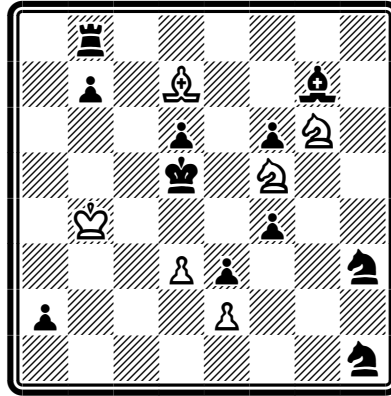
Этому препятствуют пешки h4 и h6, которые необходимо убрать с пути ладьи -

1. Kb4(2. Sd8#, Sd4#) Sd3+ 2. Kc4(3.Sd8#,Sd4#, B:d7#) Se5+ 3. Kd4(4. Sd8#) Sf3+  
 4. Ke4(4. Kd3? e1S+!) Sd2+ 5. Ke5(6. B:d7#) Sf3+ 6. Kf4(7. B:d7#) g5+  
 7. hg(8. B:d7#) hg+ теперь назад -  
 8. Ke4 (9. B:d7#) Sd2+ 9. Kd4(10. Sd8#, B:d7#) Sf3+ 10. Kc4(11. Sd8#,Sd4#,B:d7#) Se5+  
 11. Kb4(12. Sd8#,Sd4#) Sd3+ 12. Kb3(13. B:d7#) Se5 пешек h4 и h6 не стало и теперь план проходит -  
 13. Rh8 ~ 14. B:d7+ S:d7 15. Rc8#

В задаче реализован максимально продолжительный 11-ходовый маршрут белого короля при преследовании чёрным конём.

E-mail [PopovGL@pochta.ru](mailto:PopovGL@pochta.ru)

№3 Grigory Popov, «JT Pobeda-70», 2015, 3rd Prize



#16 C+ 6+11

1r6/1p1B2b1/3p1pN1/3k1N2/1K3p2/3Pp2n/p3P3/7n

Идея задачи такая. Белый конь f5 контролирует поле 'd4'. Белым надо подготовить и провести ход e2-e3 для контроля пешкой поля 'd4' и тогда будет угроза матом – Sf5-e7#. Но для осуществления этого замысла, надо преодолеть множество препятствий.

1. Нужно устранить чёрные пешки e3 и f4;
2. Конь h3 защищает пешку f4, его надо отвлечь;
3. Угрозу Sf5-e7# чёрные могут отразить ходом Rb8-e8, поэтому и ладью надо отвлекать.

С отвлечения чёрной ладьи и начинается решение.

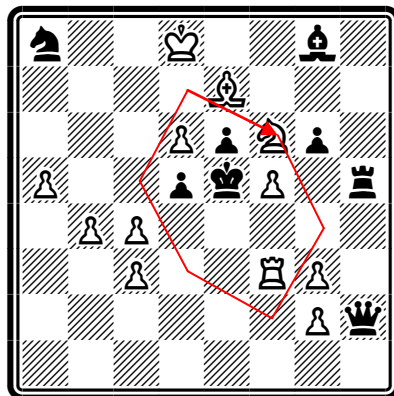
**1. Sg6-e7+ Ke5 2. Kc4(3. Sg6#) b5+ 3. Kb4(return, 4. Sc6+ Kd5 5. Sfe7#) Rb6 4. Sg6+(return) Kd5**  
**5. Sfe7+ Kd4 6. Sh4(7. Sf3#) Sg5 7. Shf5+ Ke5 8. Sg6+ Kd5**

Белые кони поменялись местами (Platzwechsel Sf5↔Sg6). Конь h3 отвлечён и теперь пешки уничтожаются -

**9. S:f4+ Ke5 10. Sg6+(return) Kd5 11. S:e3+ Kd4 12. Sf5+(return) Kd5**  
**13. e3(14. Sfe7#) Vf8 (теперь нет –13. ... Re8??) 14. S:f8 a1Q 15. Se7+ Ke5 16. Sf8-g6#**

На 1-м ходу с 'g6' ушёл один конь с шахом. В конце пришёл на 'g6' второй конь с матом.

№4 Grigory Popov, 3rd FIDE World Cup in Composing, 2013, 5th Prize



#12 C+ 12+8

n2K2b1/4B3/3PpNp1/P2pkP1r/1PP5/2P2RP1/6Pq/8

Проведению плана - 1. c5 ~ 2. Bd6#(??) K:f6! мешают 2 белые пешки - d6 и f5.

Предварительной игрой они устраняются -

1. Sg4+ Ke4 2. Sf2+ Ke5 3. Re3+ K:f5 4. Rf3+(return) Ke5 5. Sd3+ Ke4  
 6. Sc5+ Ke5 7. Bf6+ K:d6 8. Be7+(return) Ke5 9. Sd7+ Ke4 10. Sf6+(return) Ke5  
 и теперь план проходит - 11. c5 ~,Rf5 12. Bd6#, Re3#

Задача содержит аннигиляцию 2-х белых пешек, возвраты 3-х белых фигур, 6-ти ходовый RUNDLAUF белого коня.

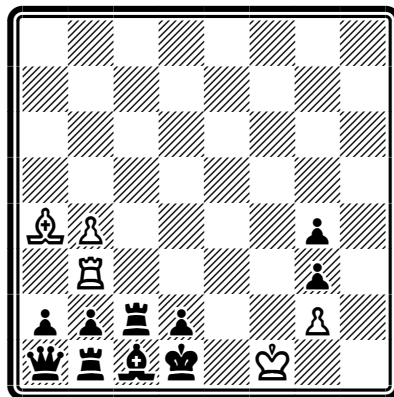
Проведение предварительной игры в другой последовательности, является ложным следом –

1. Sd7+? Ke4 2. Sc5+ Ke5 3. Bf6+ K:d6? 4. Be7+ Ke5 5. Sd3+ Ke4 6. Sf2+ Ke5  
 7. Re3+ K:f5 8. Rf3+ Ke5 9. Sg4+ Ke4 10. Sf6+ Ke5 из-за 3. ... K:f6!

В этом ложном следе есть RUNDLAUF белого коня в другом направлении.

E-mail [PopovGL@pochta.ru](mailto:PopovGL@pochta.ru)

№5 Grigory Popov, TT-82, SuperProblem, 2.06.2013, 1st Prize



#10\* C+ 5+10  
8/8/8/8/BP4p1/1R4p1/pprp2P1/qrbk1K2

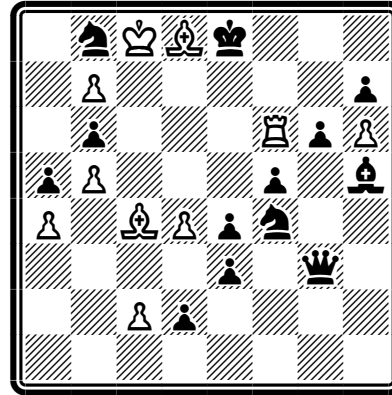
\*1. ... R~ 2. R(:)c3#;

план - 1. Rc3(2. B:c2#) , но 1. ... пат!

**1. Kg1! Ke2! 2. Bb5+ Kd1 3. Re3 Rc8 4. Ba4+(return) Rc2 5. R:g3 zz Ke2 6. Bb5+(return) Kd1  
7. Kf1(return) Rc8 8. Ba4+(return) Rc2** и теперь главный план - **9. Rc3 g3 10. B:c2#(model)**

E-mail [PopovGL@pochta.ru](mailto:PopovGL@pochta.ru)

№6 Grigory Popov, XXII MT Z. Birnov, 2014, 4th Prize



#14 C+ 10+13

1nKBk3/1P5p/1p3RpP/pP3p1b/P1BPpn2/4p1q1/2Pp4/8

Без пешки b5 решало бы - 1. Bb5+ Sd7 2. B:d7#.

Можно попытаться продвинуть её, разблокировав перед этим поле 'b6' –

1. Bf7+ Kf8 2. B:b6(3. Bc5#) Ke7 3. Bd8+ Kf8 4. Bc4+ Ke8 5. b6(6. Bb5+), но есть защита – 5. ... Be2!

Поэтому белые, для отвлечения чёрного слона, готовят угрозу и с поля 'a4',

уничтожая перед этим не только пешку b6, но и пешку a5.

1. Bf7+ Kf8 2. B:b6(3. Bc5#) Ke7 3. Bd8+ Kf8 4. B:a5(5. Bb4#) Ke7 5. Bd8+ Kf8 6. Bc4+ Ke8

7. b6(8. Bb5+) Be2 8. Bf7+ Kf8 9. Bb3+ Ke8 10. a5(11. Ba4+) Bb5 11. Bf7+ Kf8 12. Bc4+ Ke8

и наконец - 13. B:b5+ Sd7 14. B:d7# (model); 13. ... Sc6 14. B:c6#