

Предисловие

Шашки вошли в мою жизнь в 1964 г., когда мне было всего одиннадцать лет, и с тех пор в ней присутствуют, с периодическими перерывами.

Шашечной композицией я заинтересовался в 1965 г., и со временем она стала моим основным средством контакта с шашками.

Что такое шашечная композиция?

Шашечная композиция – это вид шашечной деятельности, творческий процесс, цель которого заключается в нахождении оригинальных шашечных произведений шашечной композиции в определённых жанрах. Шашечная композиция тесно связана с игрой в шашки, базируется на соблюдении её правил, демонстрирует возможности игры в художественной форме, но при этом шашечная композиция представляет собой независимую форму шашечного творчества. Независимость шашечной композиции зафиксирована в отсутствии требования доказать возможность возникновения начальной расстановки произведений шашечной композиции из исходной позиции шашечной партии 12х12 (в шашках-64) или 20х20 (в шашках-100).

Произведение шашечной композиции – это или позиция, найденная вне практической партии, или позиция, которая возникла в партии; такая позиция должна соответствовать требованиям, которые предъявляются к произведению шашечной композиции.

Каждая шашечная композиция характеризуется определенным заданием, а решение композиции заключается в выполнении задания путем нахождения варианта (вариантов), раскрывающих авторский замысел. Основными жанрами шашечной композиции являются «Проблемы», «Этюды» и «Задачи».

Я написал «...творческий процесс, цель которого заключается в нахождении оригинальных шашечных произведений шашечной композиции...», а не «...в составлении оригинальных шашечных произведений...», так как, строго говоря, все позиции, которые могут возникнуть на шашечной доске, существуют в теории, поэтому невозможно создать то, что уже существует, однако пока еще неизвестно. Мощности компьютера сейчас недостаточно, чтоб найти и хранить все возможные в шашках позиции, но это, всего лишь, вопрос времени. В отношении человека мы можем говорить только в контексте находки (открытия) конкретной оригинальной позиции, ранее неизвестной (не найденной). А вот в обиходе нам привычно говорить о «составлении» шашечных композиций, поэтому далее я использую оба этих слова.

Моей основной «творческой ареной» был и остаётся жанр «Проблемы» в стоклеточных шашках, но я составлял также и в жанре «Этюды», и в жанре «Задачи». В этой книге представлены произведения, составленные в жанрах «Проблемы-64», «Задачи» и «Этюды», потому что для проблем в стоклеточных шашках потребовалась бы отдельная книга; возможно, что и она состоится, отдельным изданием.

В книге также представлены мои избранные статьи, опубликованные в различных изданиях на протяжении почти полувека. С появлением Интернета пульс шашечной журналистики переместился из печатных изданий на вебсайты, у пользователей Интернета появилась возможность открыто выражать своё мнение, и они её использовали. Я не стал исключением: в книге помещены фрагменты из Интернет-дискуссий и статьи, появившиеся на вебсайтах «Тавлеи», «МиФ» и «Шашки в России».

Решения позиций даны в краткой нотации, невынужденные ходы черных приведены в скобках, ударные ходы либо не обозначены, либо обозначены знаком «х». В проблематике на стоклеточной доске под краткой нотацией понимается следующее: если какое-либо поле может быть занято двумя шашками, то указывается поле шашки, на котором она находится и вторая цифра того поля, на которое она перемещается после сделанного ею хода. Например, если поле 22 может быть занято двумя шашками, находящимися на полях 27 и 28, то указывается поле 27 и цифра 2, если поле 22 занимает шашка 27, то есть – 272, и, соответственно, 282, если поле 22 занимает шашка 28.

Так называемые «Ложные следы» в этюдах (заманчивые, но неудачные попытки решить этюд) приведены только в тех случаях, когда они содержат так называемую «Иллюзорную игру». «Иллюзорная игра» – это вариант, который является тематическим и который выигрывает, если черные не используют единственный шанс добиться ничьей. При ничьей же отсутствует конкретная позиция, которая является финалом тематического варианта, согласно требованиям, сформулированным для этюдного жанра.

Финал тематического варианта – это один из важных элементов шашечной композиции, в то время, как ничья – один из двух возможных исходов шашечной партии: ничего композиционного в ничьей нет. «Иллюзорная игра» – это единственное связующее звено между неудачной попыткой решить этюд и композицией, и только она может подчеркнуть ложность «Ложного следа», применительно к шашечной композиции: такой вывод – итог моих длительных размышлений о теоретических аспектах этюдного жанра. «Ложные следы» обозначены буквой «Z», «Иллюзорная игра» буквой «Y», тематические варианты указаны большими буквами латинского алфавита, нетематические – маленькими.

Я благодарю всех, кто помог мне в работе над этой книгой, это – Й. Бастиааннет, В. Беляускас, С. Беренштейн, А. Малюта, Н. Мезенина, С. Педько, А. Полевой, А. Тавернье, С. Устьянов, А. Фомин, Н. Шаповал.

1 июля 2021 г. Харьков, Украина.

Preface

Draughts arrived in my life in 1964, when I was eleven years old, and since then they are here with periodic pauses.

I got interested in problematic (draughts' composition) in 1965 and after a while it became my main means of contact with draughts.

What is problematic?

Problematic is a kind of draught's activity, a creative process, the aim of which is to find the original work of problematic in certain genres. The problematic is closely related to the draught's game, it is based on the draught's game rules, demonstrates the possibilities of the draught's game in an artistic form, but at the same time the problematic is an independent kind of draught's creativity. Independence of the draught's composition is fixed in the absence of the requirement to prove the appearance possibility of an initial position of a work of problematic from the initial position of the draught's game party 12x12 (in the 64-squares game) or 20x20 (in the 100-squares game).

A work of problematic is either a position found outside a practical game, or the position that occurred in a game; such position should meet the requirements of a work of problematic.

Every work of problematic has a certain task. To solve a work of problematic means to find a variant (variants) to discover the author's intention. The main genres of problematic are «Problems», «Endgames» and «Zadachies».

I wrote «... a creative process, the aim of which is to find the original work of problematic in certain genres...» and not «... in the composing of the original work of problematic ...», because, frankly speaking, all the positions that may appear on the draught's board exist in theory, therefore it is impossible to compose something what is already existing but yet unknown. Computer capability is not enough to find and store all possible positions in draughts so far, but it is just a matter of time. As to a human, we can only speak in the context of finding (discovering) the original position, i.e. yet unknown (not found). However in everyday life we usually speak about «composing» a work of problematic, so, further I use both of these words.

My main «creative arena» has been and still is the genre of «Problems» on the 100-squares board, but I composed in the genres of «Endgames» and «Zadachies» as well. This book presents works composed in «Problems-64», «Zadachies» and «Endgames» genres, because problems on the 100-squares board would take a separate book. Perhaps one day it will take place as well as a separate edition.

This book also presents my selected articles published in various editions for almost half a century. When Internet was invented, the pulse of the draught's journalism moved from printed publications to the websites. The Internet-users have got the opportunity to express their opinions straightforward, and they used this opportunity. I was not an exception: the book contains fragments from Internet-discussions and my articles that have appeared on the websites «Tavlei», «MiF» and «Draughts in Russia».

Solutions of positions are given in a short notation. The non-obligated moves of Black are given in brackets; capture-moves are either not marked or marked with «x». In the problematic on the 100-square board a short notation means the following: if any field can be occupied by two pieces, then the square on which a piece is located, and the second digit of the square to which it moves are indicated. For instance: if the square 22 can be occupied by two pieces located on squares 27 or 28, then the square 27 (or 28) and the digit 2 are indicated, i.e. 272 (or 282 correspondingly).

The so-called «False solution» (attractive but unsuccessful attempt to solve an endgame) in «Endgames» genre is shown only when they contain the so-called «Illusionary play». The «Illusionary play» is a thematic variant leading to win if Black does not use its single chance to draw. In case of a draw, there is no certain position as the final of a thematic variant according to the requirements formulated for the «Endgames».

The final of the thematic variant is one of the important elements of problematic, while a draw is one of two possible outcomes of the draught's game: there is nothing problematical in the draw. The «Illusionary play» is a single connection between an unsuccessful attempt to solve an endgame and problematic, and only it can emphasize the falseness of «False solution» towards to problematic: this conclusion is the result of my long-time thinking over the theoretical aspects of the «Endgames» genre. «False solutions» are marked with the letter «Z», and «Illusionary play» with the letter «Y»; big letters of the Latin alphabet indicate thematic variants while small letters indicate the non-thematic ones.

I am grateful to peoples who helped me with the work on this book: J. Bastiaannet, S. Berenstein, V. Bieliauskas, A. Fomin, A. Maluta, N. Mezenina, S. Pedko, A. Polevoj, N. Shapoval, A. Tavernier, S. Ustianov.

1 of July 2021. Kharkov, Ukraine.