

Маятники белых фигур Pendulums of white figures

James Malcom

One theme that has fascinated me for a long while is the pendulum, where a piece shifts back and forth between 2 or more fields in a continuous loop. It has produced many wonderful problems. But for a while now, I have wondered what the record pendulums for both White and Black are.

I am strictly delving into the directmate, helpmate, and selfmate for simplicity and since they show three facets-defense, help, and offense. I thank Grigory Popov for publication and my interest with his article on directmate pendulums, of which two problems will be shown here-
<http://superproblem.ru/htm/composition/articles/stat64.html>

Of course, there will be no proper art-these records are mechanical and merely fulfill the gaps. The count will be the number of times a piece moves between two fields, and interruption is allowed, Promoted pieces are not allowed, as that makes it too easy sometimes. An example is Petrovic's #271 in which the wBa2 has a total count of 42. However, if the call is significant enough, I can release a second set of articles allowing promoted pieces.

One last note-since pawns can't move backwards, they can't have a pendulum per se, but in my view if a promoted piece moves back and forth between the former pawn square and promotion field, it counts in a way (and it adds in more fun).

There will be two articles-this one will be on White pendulums and the other for Black. I strived to find records in YACPDB and Schwalbe PDB, but I had to fill in gaps where needed. Whoever can improve, whether by creation or discovery, please contact Popov-popovgl@yandex.ru-or at mine so I may contact him, or me at rewandemontay@gmail.com (My name was taken and "Rewan Demontay" is my pseudonym, of which I'm sure many of you have one somewhere.)

Одна тема, которая интересовала меня долгое время, - это маятник, где фигура перемещается между двумя или более полями в непрерывном цикле. Это привело к созданию многих замечательных задач. Но однажды я задался вопросом - а каковы рекордные маятники как для белых, так и для черных?!

Я внимательно исследовал прямые маты, коопматы и обратные маты, поскольку они демонстрируют три аспекта - защита, помощь и нападение. Благодарю Григория Попова за публикацию и мой интерес к его статье о маятниках с прямыми матами, две задачи из которых будут показаны здесь - <http://superproblem.ru/htm/composition/articles/stat64.html>

Конечно, в них нет художественности - эти рекорды механические и просто заполняют пробелы. Подсчетом будет количество раз, когда фигура перемещается между двумя полями, взятие разрешено, превращённые фигуры не разрешены. Примером может служить задача Petrovic #271, в которой общее количество wBa2 равно 42. Однако, если интерес будет достаточно значительный, я могу выпустить второй набор статей, разрешающий некомплект.

И последнее замечание: поскольку пешки не могут двигаться назад, у них не может быть маятника как такового, но, на мой взгляд, если превращённая фигура перемещается вперед и назад между бывшим пешечным полем и полем превращения, это в определенном смысле учитывается (и это добавляет больше удовольствия).

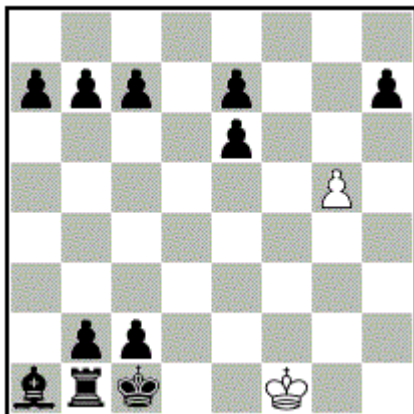
Будет две статьи - одна о белых маятниках, а другая - о черных. Я стремился найти задачи в YACPDB и Schwalbe PDB, но при необходимости мне приходилось заполнять пробелы. Кто может улучшить, будь то оригиналы или существующие задачи, пожалуйста, свяжитесь с Popov-popovgl@yandex.ru - или со мной, чтобы я мог связаться с ним, или со мной по rewandemontay@gmail.com (Мое имя было занято, а «Rewan Demontay» - мой псевдоним, который, я уверен, у многих из вас где-то есть.)

А теперь к рекордам! Now, onto the records!

Directmates. Задачи на прямой мат

King-23 Король-23

Milan Velimirovic, 720 Rokada 1978, 3. Preis

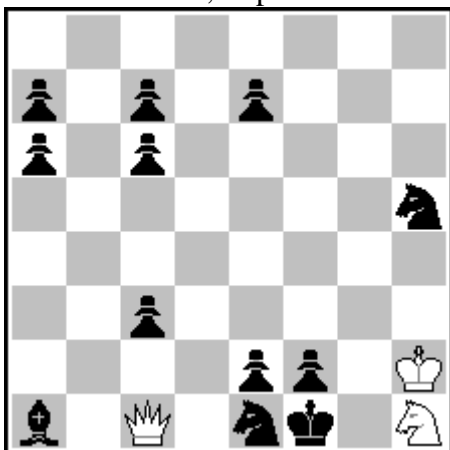


#27

1. Ke1 e5 2. Ke2 e6 3. Ke1 e4 4. Ke2 e3 5. Ke1 e2 6. Kxe2 e5 7. Ke1 e4 8. Ke2 e3 9. Ke1 c6 10. Ke2 c5 11. Ke1 c4 12. Ke2 c3 13. Ke1 b6 14. Ke2 b5 15. Ke1 b4 16. Ke2 b3 17. Ke1 a6 18. Ke2 a5 19. Ke1 a4 20. Ke2 a3 21. Ke1 e2 22. Kxe2 a2 23. Ke1 h5 24. g6 h4 25. g7 h3 26. g8=D h2 27. Dg5#

Queen-29. Ферзь-29

James Malcom, SuperProblem 15/8/2020

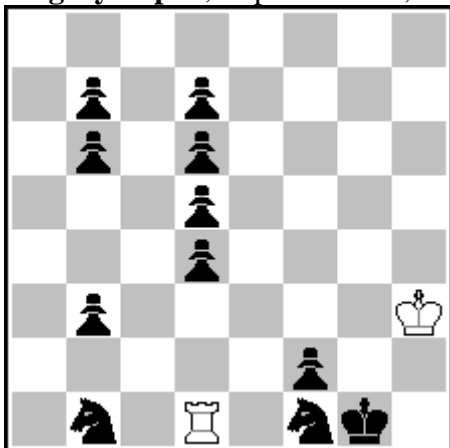


#30

1. Qxa1 c2 2. Qc1 a5 3. Qa1 a4 4. Qc1 a3 5. Qa1 a2 6. Qc1 a6 7. Qa1 a5 8. Qc1 a4 9. Qa1 a3 10. Qc1 a1=Q 11. Qxa1 a2 12. Qc1 c5 13. Qa1 c4 14. Qc1 c3 15. Qa1 c1=Q 16. Qxc1 c2 17. Qa1 c6 18. Qc1 c5 19. Qa1 c4 20. Qc1 c3 21. Qa1 c1=Q 22. Qxc1 c2 23. Qa1 e6 24. Qc1 e5 25. Qa1 e4 26. Qc1 e3 27. Qa1 c1=Q 28. Qxc1 a1=Q 29. Qxa1 Nf4 30. Ng3#

Rook-32. Ладья-32

Grigory Popov, SuperProblem, 31/10/2014



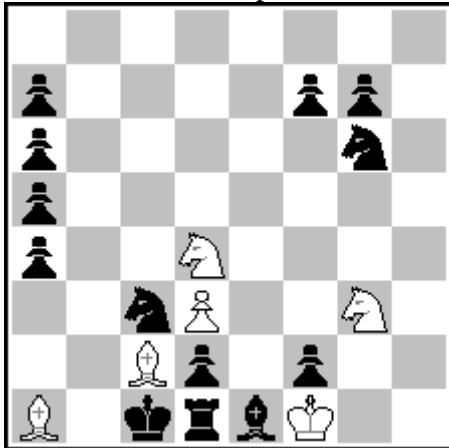
#33

1. Rxb1 b2 2. Rd1 b5 3. Rb1 b4 4. Rd1 b3 5. Rb1 b6 6. Rd1 b1=Q 7. Rxb1 b2 8. Rd1 b5 9. Rb1 b4 10. Rd1 b3 11. Rb1 d3 12. Rd1 b1=Q 13. Rxb1 b2 14. Rd1 d2 15. Rb1 d1=Q 16. Rxd1 d4

17. Rb1 d3 18. Rd1 d2 19. Rb1 d1=Q 20. Rxd1 d5 21. Rb1 d4 22. Rd1 d3 23. Rb1 d2 24. Rd1 d6
 25. Rb1 d5 26. Rd1 d4 27. Rb1 d1=Q 28. Rxd1 d3 29. Rb1 d2 30. Rd1 b1=Q 31. Rxb1 d1=Q
 32. Rxd1 Kh1 33. Rxf1#

Bishop-25. СЛОН-25

James Malcom, SuperProblem 18/9/2020

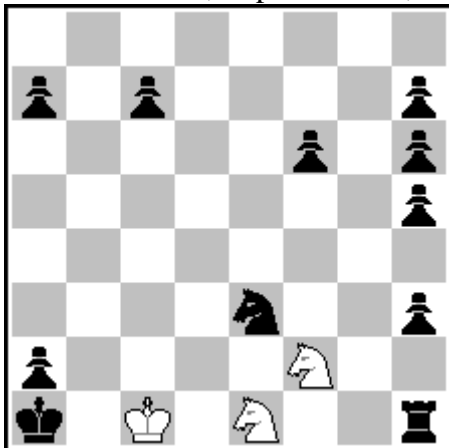


#25

1. Bxc3 Nf4 2. Ba1 a3 3. Bc3 a2 4. Ba1 a4 5. Bc3 a1 = Q 6. Bxa1 a3 7. Bc3 a2 8. Ba1 a5
 9. Bc3 a1 = Q 10. Bxa1 a4 11. Bc3 a3 12. Ba1 a2 13. Bc3 a1 = Q 14. Bxa1 a6 15. Bc3 a5
 16. Ba1 a4 17. Bc3 a3 18. Ba1 a2 19. Bc3 a1 = Q 20. Bxa1 f6 21. Bc3 f5 22. Ba1 g6
 23. Bc3 g5 24. Ba1 g4 25. Bc3 N~ 26. Ng(x)e2#

Knight-31. КОНЬ-31

James Malcom, SuperProblem, 15/8/2020

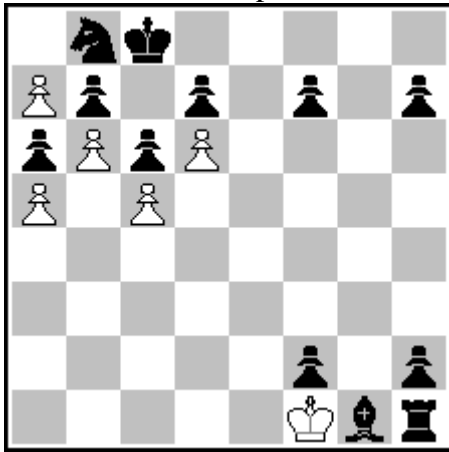


#32

1. Nxb1 h4 2. Nf2 h2 3. Nh1 a6 4. Nf2 a5 5. Nh1 a4 6. Nf2 a3 7. Nh1 c6 8. Nf2 c5 9. Nh1 f5
 10. Nf2 f4 11. Nh1 f3 12. Nf2 c4 13. Nh1 c3 14. Nf2 h3 15. Nh1 h5 16. Nf2 h1=Q 17. Nxb1 h2
 18. Nf2 h4 19. Nh1 h3 20. Nf2 h1=Q 21. Nxb1 h2 22. Nf2 h6 23. Nh1 h5 24. Nf2 h4 25. Nh1 h3
 26. Nf2 h1=Q 27. Nxb1 h2 28. Nf2 c2 29. Nh1 f2 30. Nxf2 h1=Q 31. Nxb1 N~ 32. Nxc2#

Pawn-9. Пешка-9

James Malcom, SuperProblem 15/8/2020



#10

1. a8=Q f6 2. Qa7 f5 3. Qa8 f4 4. Qa7 f3 5. Qa8 h6
6. Qa7 h5 7. Qa8 h4 8. Qa7 h3 9. Qa8 Kd8 10. Qxb8#

Helpmates. Кооперативный мат

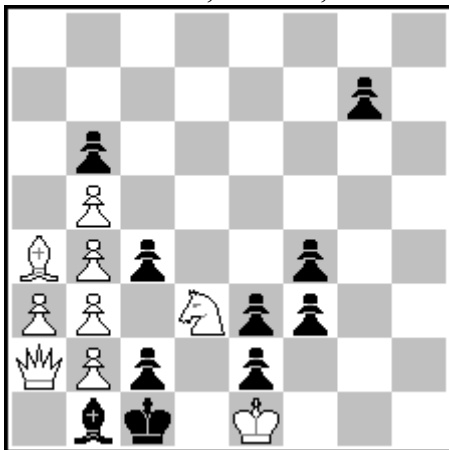
King-25. Король-28

The h#28-http://superproblem.ru/archive/probl_v/Hn/Hegerman-h28-1.gif

<p>Б. ХЕГЕРМАН “Fairy Chess Review” 1934</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">H#28 8+6</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ♖:h8 ♔h1 8. ♖:e6 ♔g1 12. ♖:e4 ♔g1 15-17. ♖:b3:b4:b5 ♔h1 18. ♖c4 ♔g1 19-23 b5-b1 ♖ ♔h1 24. ♖g5 ♔g1 25. ♖f7 gf 26. ♖c3 f8 ♖ 27. ♖d2 ♖c8 28. ♖e1 ♖c1#
--	--

Queen-12. Ферзь-12

Marko Klasnic, Tovariš, 1970

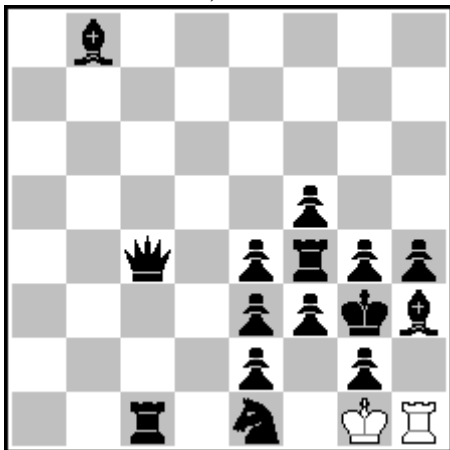


H#12

1. cxd3 Qa1 2. g5 Qa2 3. g4 Qa1 4. g3 Qa2 5. g2 Qa1 6. g1=S Qa2 7. Nh3 Qa1 8. Nf2 Da2
9. Nd1 Qa1 10. Nxb2 Da2 11. Nc4 Da1 12. Nxa3 Qxa3#

Rook-7. Ладья - 7

Unto Heinonen, Die Schwalbe 1991

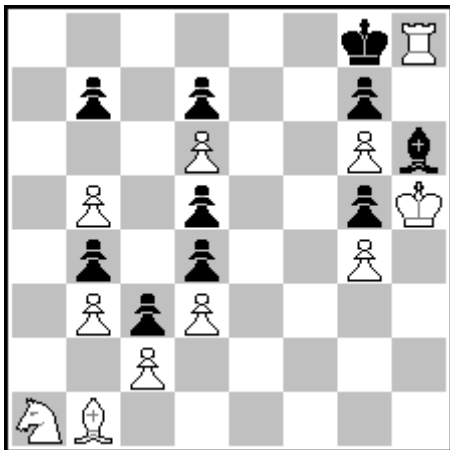


H#11

1. ... Rh2 2. Rc2 Rh1 3. Nd3 Rh2 4. e1=B Rh1 5. e2 Rh2 6. e3 Rh1 7. Rd4 Rh2 8. Kf4 Rxc2
9. f2+ Rxf2 10. Kg3 Rxe2 11. Nf4 Rxe3#

Bishop-20. Слон-20

Slavko Maslar & Zdravko Maslar, Magyar Sakkelet 1960

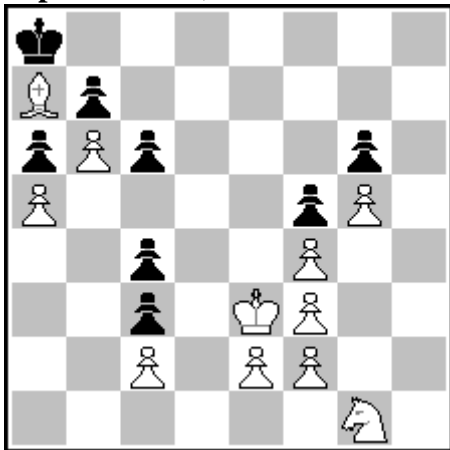


H#26

1. Kxh8 Ba2 2. Kg8 Bb1 3. Kf8 Ba2 4. Ke8 Bb1 5. Kd8 Ba2 6. Kc8 Bb1 7. Kb8 Ba2 8. Ka7 Bb1
9. Kb6 Ba2 10. Kc5 Bb1 11. Kxd6 Ba2 12. Ke5 Bb1 13. Kf4 Ba2 14. Ke3 Bb1 15. Kd2 Ba2
16. Kc1 Bb1 17. Kb2 Ba2 18. Kxa1 Bb1 19. Kb2 Ba2 20. Kxc2 b6 21. Kxd3 Bb1+ 22. Ke3 Bd3
23. Kf4 Ba6 24. bxa6 b7 25. Ke5 b8=Q+ 26. Kf6 Qd6#

Knight-10. Конь-10

Arpad Molnar, Feenschach 1964

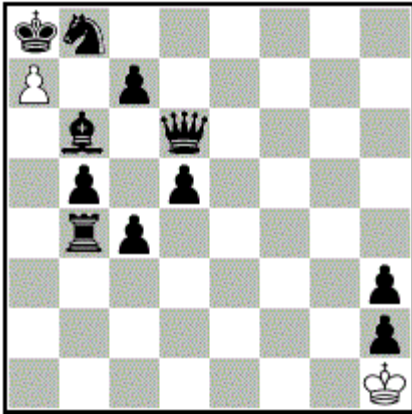


H#15

1. c5 Lb8 2. Kxb8 Nh3 3. Kc8 Ng1 4. Kd7 Nh3 5. Kc6 Ng1 6. Kb5 Nh3 7. Kxa5 Ng1 8. Kxb6 Nh3
9. Kc6 Ng1 10. b5 Nh3 11. b4 Ng1 12. b3 cxb3 13. c2 Kd2 14. Kd5 e4+ 15. Kd4 Ne2#

Рawn-6. Пешка -6

Ilo Krampis, 9059 *Thema Danicum* (110) 04/2003



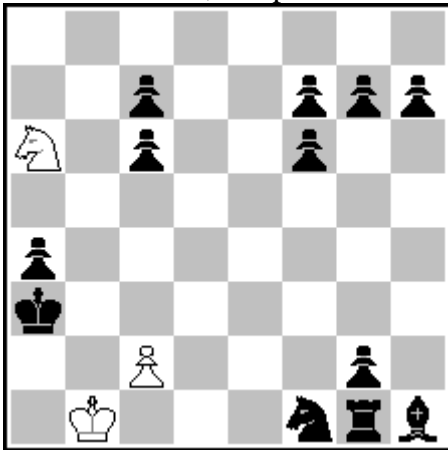
H#6

1. ... axb8=L 2. Kb7 La7 3. Kc6 Lb8 4. Kc5 La7 5. c6 Lb8 6. La7 Lxa7#

Selfmate. Обратный мат

King-24. Король-24

James Malcom, Matplus.net Forum 10/10/2019

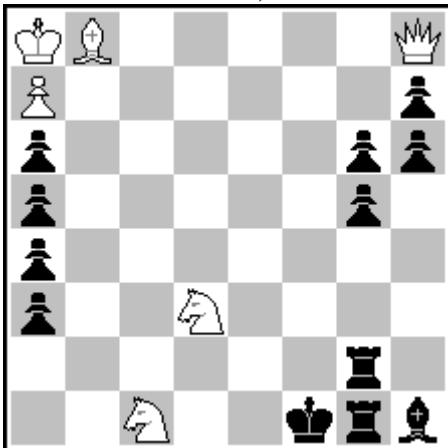


S#24

1. Ka1 c5 2. Kb1 c4 3. Ka1 c3 4. Kb1 c6 5. Ka1 c5 6. Kb1 c4 7. Ka1 f5 8. Kb1 f4 9. Ka1 f3 10. Kb1 f2 11. Ka1 f6 12. Kb1 f5 13. Ka1 f4 14. Kb1 f3 15. Ka1 g6 16. Kb1 g5 17. Ka1 g4 18. Kb1 g3 19. Ka1 h6 20. Kb1 h5 21. Ka1 h4 22. Kb1 h3 23. Ka1 h2 24. Kb1

Queen-27. Ферзь -27

Michael McDowell, *The Problemist* 2017

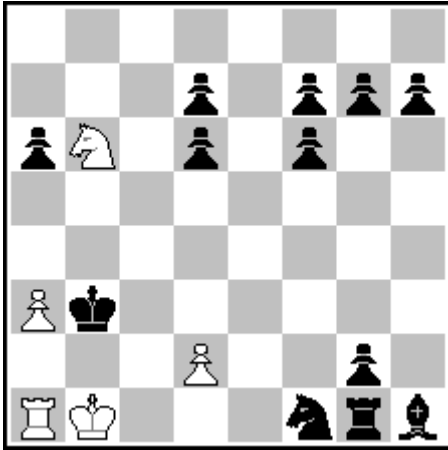


S#27

1. Qa1 a2 2. Qh8 h5 3. Qa1 h4 4. Qh8 h3 5. Qa1 h2 6. Qh8 h6 7. Qa1 h5 8. Qh8 h4 9. Qa1 h3 10. Qh8 g4 11. Qa1 g3 12. Qh8 g5 13. Qa1 a3 14. Qh8 a1=Q 15. Qxa1 a2 16. Qh8 a4 17. Qa1 a3 18. Qh8 a1=Q 19. Qxa1 a2 20. Qh8 a5 21. Qa1 a4 22. Qh8 a3 23. Qa1 g4 24. Qh8 a1=Q 25. Qxa1 a2 26. Qh8 a1=Q 27. Qxa1 R~#

Rook-26. Ладья -26

James Malcom, Matplus.net Forum 10/10/2019

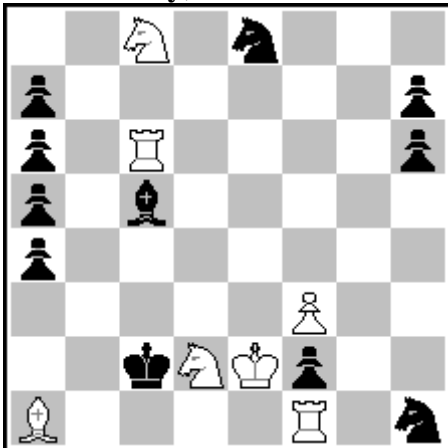


S#26

1. Ra2 a5 2. Ra1 a4 3. Ra2 d5 4. Ra1 d4 5. Ra2 d3 6. Ra1 d6 7. Ra2 d5 8. Ra1 d4 9. Ra2 f5
10. Ra1 f4 11. Ra2 f3 12. Ra1 f2 13. Ra2 f6 14. Ra1 f5 15. Ra2 f4 16. Ra1 f3 17. Ra2 g6
18. Ra1 g5 19. Ra2 g4 20. Ra1 g3 21. Ra2 h6 22. Ra1 h5 23. Ra2 h4 24. Ra1 h3
25. Ra2 h2 26. Ra1 N~#

Bishop-27. Слон-27

Mark Kirtley, The Problemist 1994

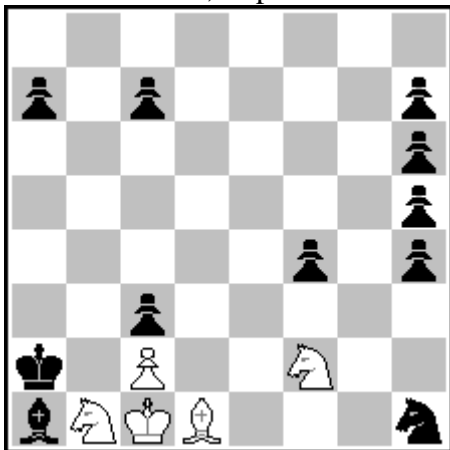


S#28

1. Bh8 h5 2. Ba1 a3 3. Bh8 a2 4. Ba1 a4 5. Bh8 a3 6. Ba1 a5 7. Bh8 a4 8. Ba1 a6 9. Bh8 a5
10. Ba1 h6 11. Bh8 a1=Q 12. Bxa1 a2 13. Bh8 a1=Q 14. Bxa1 a3 15. Bh8 a2 16. Ba1 a4
17. Bh8 a3 18. Ba1 h4 19. Bh8 h5 20. Ba1 h3 21. Bh8 a1=Q 22. Bxa1 a2 23. Bh8 a1=Q
24. Bxa1 h2 25. Bh8 h4 26. Ba1 h3 27. Bh8 N~ 28. ~xN Ng3#

Knight-28. Копь -28

James Malcom, SuperProblem 15/8/2020

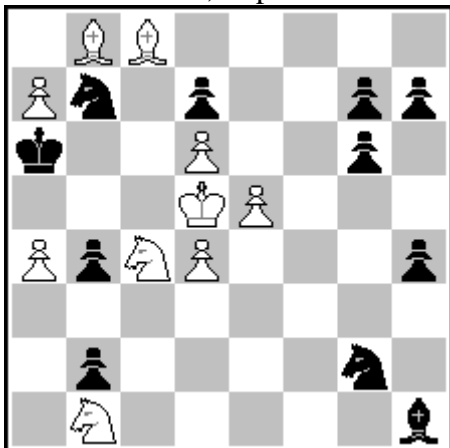


S#28

1. Nxf2 h3 2. Nf2 h2 3. Nh1 f3 4. Nf2 h4 5. Nh1 h3 6. Nf2 h1=Q 7. Nxf2 h2 8. Nf2 h5 9. Nh1 h4
10. Nf2 h3 11. Nh1 h6 12. Nf2 h1=Q 13. Nxf2 h2 14. Nf2 h5 15. Nh1 h4 16. Nf2 h3 17. Nh1 c6
18. Nf2 h1=Q 19. Nxf2 h2 20. Nf2 c5 21. Nh1 c4 22. Nf2 a6 23. Nh1 a5 24. Nf2 a4 25. Nh1 a3
26. Nf2 h1=Q 27. Nxf2 f2 28. Nxf2 Bb2#

Pawn-14. Пешка -14,

James Malcom, SuperProblem 15/8/2020



S#14

1. a8=N b3 2. Nb6 g5 3. Na8 g4 4. Nb6 g3 5. Na8 g6 6. Nb6 g5 7. Na8 g4
8. Nb6 h3 9. Na8 h2 10. Nb6 h6 11. Na8 h5 12. Nb6 h4 13. Na8 h3 14. Nb6 N~#

15 августа 2020

James Malcom rewandemontay@gmail.com