

第20回 International Solving Contest (ISC) 報告

毎年恒例のISCは、1月28日に東京都北区の北とぴあにて、日本チェス連盟の後援で開催されました。参加者数は28名（カテゴリー1が18名、カテゴリー2が7名、カテゴリー3が3名）で、過去最高を記録しました。カテゴリー1では、黒川智記さんが昨年に引き続いて連覇を果たしました。

これまでの20回、若島が責任者を務めてきましたが、このたびようやくその任を解いていただけることになり、来年からは鈴木知道さんにバトンタッチします。これからもどうぞよろしく。



Category 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	total	time	place
黒川智記	5	5	5		4	3.5	0	5	0	0			27.5	240	1
小林敏樹	5	4		1	4		5	5		0			24	235	2
Tran Thanh Tu	0	5	4	5	1	1.5	5		0	1		1.5	24	240	3
井上徹也	5	3.5	3	0	2.5		5	0				5	24	240	3
太刀岡甫	5	5	4		4	0	0	5	0	0			23	240	5
松山紘也	5	5	0	1			5	5		0			21	240	6
藤原俊雅	5	3.5	0	1	5	1.5	5	0	0	0		0	21	240	6
南條遼介	5	5	0	1			5	5		0	0		21	240	6
中村龍二	5	3.5	0	5	1		5	0	0	0			19.5	240	9
前嶋啓彰	5		3	1	2.5	1.5	5	0	0	1		0	19	240	10
中嶋正和	5	0	0	5	0	0	5		0	0			15	240	11
塩見 亮	5	4		1	2.5		0	0		1			13.5	240	12
佐々木優	5	0	0	3			5	0	0	0			13	240	13
松尾朋彦	5			2	1		5	0		0			13	240	13
鈴木知道	5	0	0	1			5	0	0	0			11	240	15
長瀬航太	5	0		1	2.5		0	0	0	1			9.5	240	16
松崎直樹	0	0					5	0	0	0			5	240	17
浅井一平	0	1			0		0	0		0	0		1	240	18
Category 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	total	time	place
Alexander Averbukh	5	5	0		5	2.5	5	0	0	5	0	5	32.5	240	1
佐藤大泰	5	5	0	0	0	2.5	0	4		0	0	5	21.5	240	2
川村卓人	0	5		0	0	4	0				0	1.5	10.5	240	3
元見陽輝	5	5	0		0		0	0	0				10	240	4
Wing Hei Chong	0	5	0		0	0	0	1	0	0	0	1.5	7.5	240	5
Asadbek Xomidjonov	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	3	240	6
橋本まい	0	0	0		0		0	0	0		0	0	0	240	7
Category 3	1	2	3	4	5	6							total	time	place
北原史寛	5	5	5	5	1								21	120	1
井上聡美	0	5	5	5	1	2							18	120	2
Erdenebayar Otgontsetseg	0	0	0	0	0	1							1	120	3

なお、問題やくわしい結果はWFCCのサイト (<https://www.wfcc.ch/isc2024-final-results-20years/>) をご覧ください。



カテゴリー1 成績優秀者

カテゴリー2 成績優秀者



カテゴリー3 成績優秀者

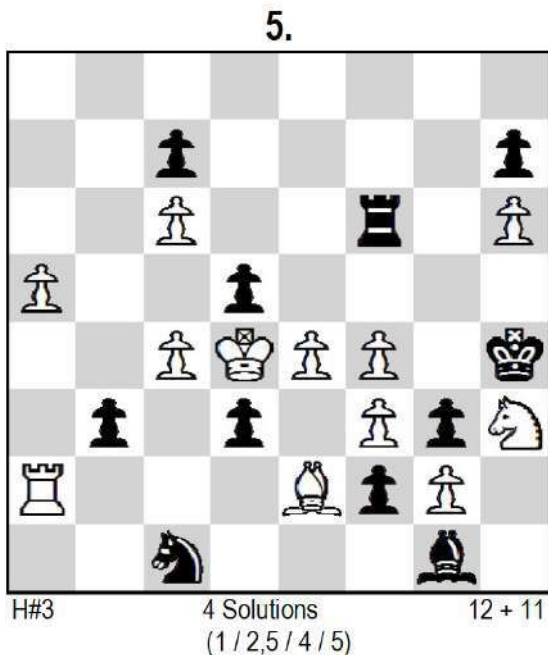
参加者レポート

カテゴリー1 黒川智記さん

このところ毎年参加させていただいているISCへ今年も参加。ProblemParadiseで解答を投稿する習慣がなくなって以来、プロブレムを解く機会がすっかり減っている気がするので今回はどれくらい解けるのか（解けなくなっているのか？）が楽しみでもあった。まずはRound 1。第1問の2手メイトに取りかかるが、普段なら5～10分程度で解くところを早速20分使ってしまう。原因は会場が割と近くて油断してしまったのか、家を出るのが遅くなり到着が開始1分前となってしまい全く頭が回っていなかったことなので反省。油断は禁物。

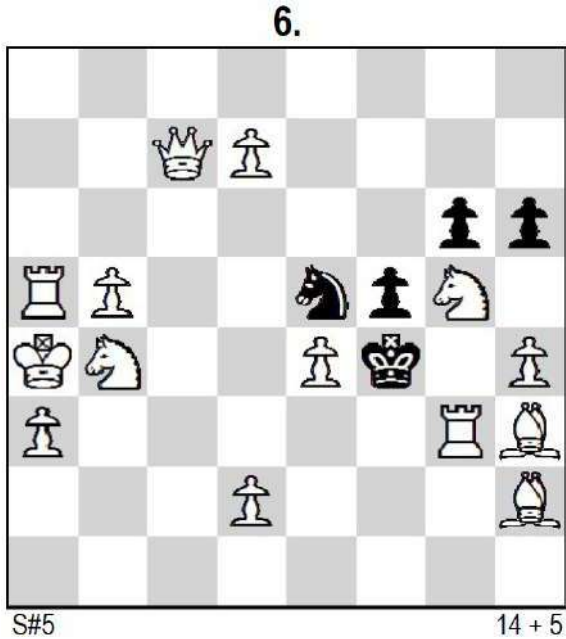
続いて第2～3問でそれぞれ3手、4手の問題を解いていくが順調にクリア。3手メイトは例年ながら変化が多すぎるので、黒の1手目に関しては可能な応手を全通り読んで解答を書いていながらも不安しかかないが、なんとか完答できた。

昨年もレポートに同じことを書いたがOTBをやっていない私はエンドゲームが苦手であるため、第4問は飛ばして次は第5問のヘルプメイトにチャレンジ。



配置がごちゃついていてメイトの形を想像する気も起きなかったが、眺めているうちにd5のポーンがg2までポーンを取れることに気づき、そこで(a6～Ra5～) Rh5#となる最終形をまずは発見。それならば今度は黒がルークでfのポーンを取っていく順を考えると(Bd1～Rxf2～) Rf4#の形も発見。そしてさらに、下と横からルークでメイトする形があるなら上からも行けそうなことに気づきh1にルークを持ってくる形も発見したが、残りの1つがわからず長考。正解はh6にルークを持ってくる順。黒がRxc6～Rxh6としてRxh6#となることには気づいたものの、白の手数が足りないように見えてしまい掘り下げられなかったが、1.b2!が好手でこれで白はRb2～Rb6～Rh6のルートで足りている。残念ながら完答できなかったが、3つ答えられたので悪くはないといったところか。

そして第6問のセルフメイト。Round 1 から5手という難題。

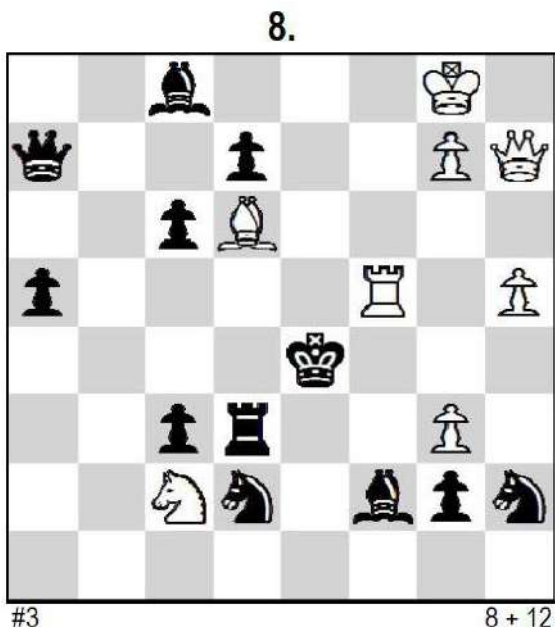


しかしながら5手といいつつもメイトするためのピースがナイトしかない上に指せる手も限られているのでぱっと見の印象では解きやすそう。見るからに想像できる最終形としては、Sc5#の形と、白がRb3としてからのSb6#の形。1.d8=Bから入ることでこの2つが解決することに気づいたが、1...h5と対応されたときの順が全くわからず苦戦した。対する正解は白がRa6~Ka5~a4とキング周りの配置を変える順で、5手のうち3手もここに使うのは全く想像つかない順だった。構成がシンプルに表現されていて、個人的には今回の中で一番よく出来ている印象だった問題。

結局第4問のエンドゲームはほぼ考える時間も無くRound1が終了。

続いてRound 2。まずは第7問2手メイトを5分くらいで解いてここは難なくクリア...のはずが、まさかの誤答。過去に2手の誤答を出したことはなかったが、毎度複雑な盤面の問題ではあるので、反省して次回以降はもう少し丁寧に解こうと思う。

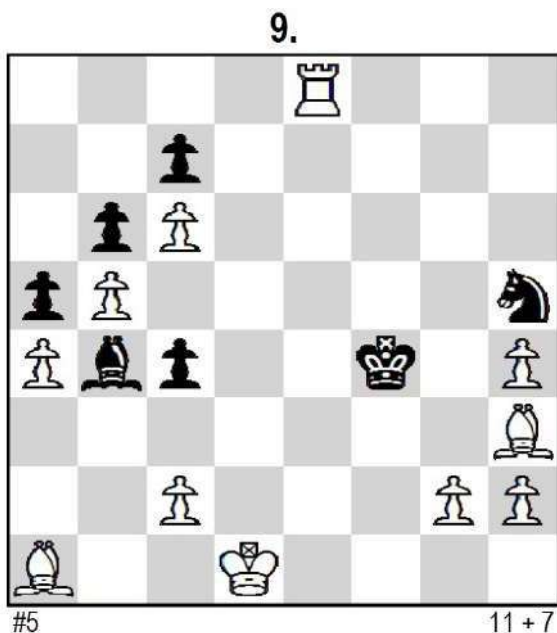
第8問は3手メイト。



現状黒のキングはどこにも動けないものの、ルークを動かしてチェックするとどこかへ逃げられてしまう形であり、3手で詰ますのは至難の業。しばらく考えるもスレットがつく手がなかなか発見できなくて苦労したが、ルークを取られてもQg6#という形が残っているのでどこかにクイーンを動かせることに気づき、ようやく1.Qg6を発見。対する手は d3のルークを動かす手だが、縦に動かす手と横に動かす手が2つずつあり、さらに対する白の動きも完全に対称となっており非常にきれいな手順と感じた。3手問題はいつも漏れがないか不安だが今回は正解を確信できた。

次にいったん第11問のヘルプメイトにチャレンジするがこれが正解率も低く非常に難問で、私も全く見当がつかなかったのでしばらく考えるもパスしてしまった。

そして第9問の5手メイト。



まずはa1のビショップが使えていないのでどこかへ転回させる手を考えるが、f6やg7へ行って後ろからは回れないので1.Bd4 Bc5もしくは1.Bb2 Bd2のどちらかが予想される。正解手は前者で、1.Bd4 Bc5 2.Bb2 Be3 3.Bc3と進める順だが、この白ビショップの往復手順が見えにくく掘り下げることが出来なかった。自分が考えていたのは後者の手順で、1.Bb2 Bd2 2.Kxd2? Sf6 3.Kc3 Se8? 4.Kd4という順。2.Kxd2?にはやや違和感があったものの、ルークを取られても良い手順には意外性があり成立していそうなので納得してしましたが、3...Sg4!とビショップのラインを止める手があり、逃れていた。おそらくこれ以外の変化はすべて割り切れているため、Sg4に気づかなかった私はこれで解答してしまった。他の参加者でも2.Kxd2の順を考えていた方は何人かいたようで、この作品の大きな紛れとなっていたようだ。

残りは第12問のセルフメイトにほぼ時間を使ったが、初手に何を動かせば良いかわからず今回は全く解けず。第10問のエンドゲームも少し時間を使って何手か書いたが解答を見ても非常に難しい手順であまりわからなかった。

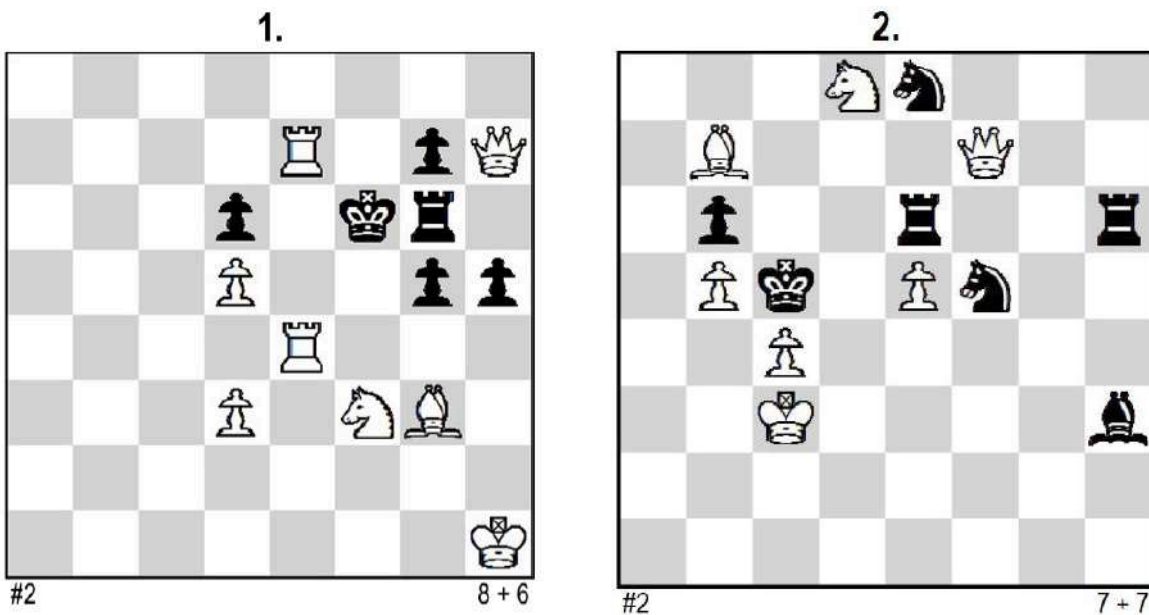
これで前後半とも終了し、Round 1 は22.5/30点、Round 2 は5/30点の計27.5/60点という結果に。

後半はまさかの誤答があって5点しか取れずさすがにダメかと思ったが、難問揃いで平均点も低く、前半のアドバンテージを活かして何とか優勝することができた。これで連覇となったが、去年の43.5点と比べると不出来な感じもしてしまう（去年が出来すぎ？）ので、来年までにはまた少し問題を解いて練習しておきたいと思う。

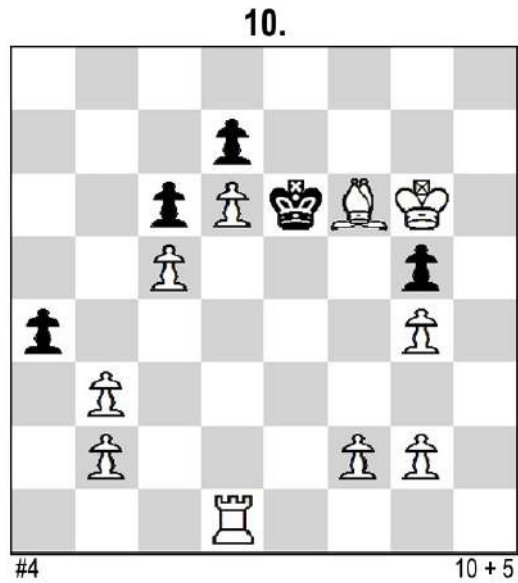
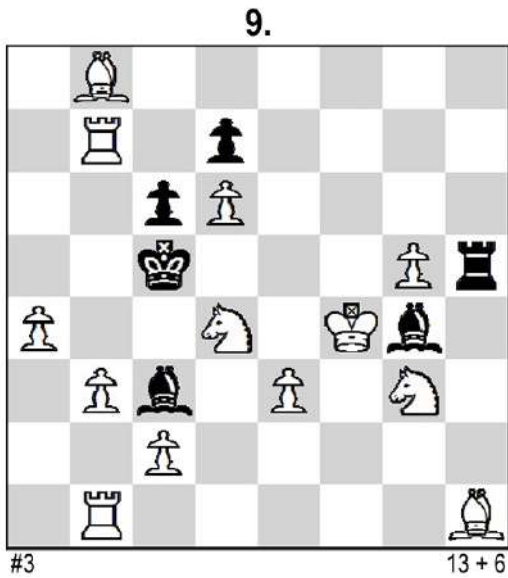
カテゴリー 2 Alex Averbukhさん

In 2007, when I had just come to Japan, I learned about a Chess Problem Solving group unaffiliated with JCA. Recently, in January, I took part in my first ever problem-solving event that they organized. I am more of a tournament player, so it took me so long to finally try it. My confidence stemmed from solving some composed problems, constructions and helpmate on the adventofchess.com website before winter vacation, but it didn't completely prepare me for the real thing. I initially misunderstood the categories and thought I can try both category 1 and category 2, but that was not possible. I received a kind explanation with examples of last year problems from Wakashima san and eventually decided to participate in category 2. I encountered familiar faces from the tournaments during the event. I believe they all joined category 1 competition. I managed to win category 2, although I could not solve everything. It was a learning experience and I hope to try competing again at a higher category next year. These are my impressions of all the problems that I encountered.

Round 1 problem **1** was a 2 move mate and it wasn't too difficult. Maybe I was just worried or extra careful, but it took me 10-15 minutes. I was also surprised to find out that pawn captures are acceptable for a composed problem. Round 1 problem **2** was a beautiful multiple blocking 2 move mate. I understood the idea pretty fast, but working out the details took a little more time. I think it is the most practical and beautiful problem from round 1, so please take your time working out all the details.

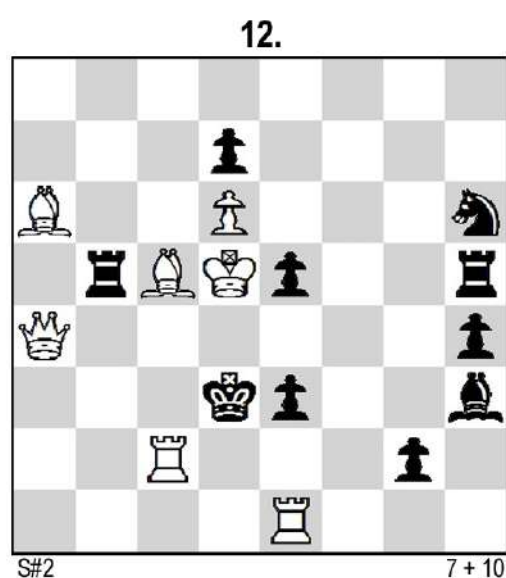
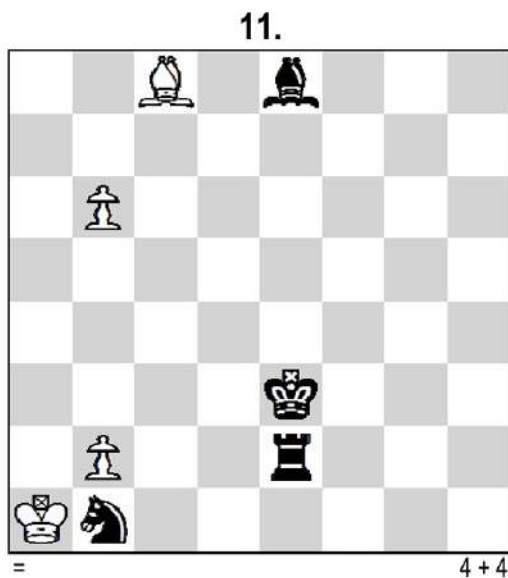


Round2, problem **10** is my favorite one of them all. I first thought that f-pawn can march to f5 to deliver the mate, but was unable to overcome the stalemate defense. Later I found 2 mate patterns, but it seemed like black had a defense against each one of them. Unable to think of anything else I wrote those patterns down. Suddenly it clicked and I saw how to combine these 2 patterns into one beautiful solution.



Round2 problem **11** was a disappointment. It was an endgame study, the practical kind, so I took most of my time here. However, I was so focused on one line of play that completely ignored all other moves for white and for black. Turns out that the solution focused on one of the other lines. This was the problem where I wasted most of my time.

Last problem **12** was a selfmate and thanks to adventofchess I had an idea of how to deal with those. I finished it very fast.



In the end I was lucky enough to win category 2. I will now strive to succeed in category 1, but looking at the problems I see that it won't be very easy. After the prize giving there was a session where some of the solutions were explained. It was quite informative, but even after that long movers still seem impossible. I will need to work on those the most. Thank you to the organizers for excellent organization of the event and for the opportunity to write this report.

カテゴリー2 橋本まいさん

チェスプロブレム参加のきっかけは、ウラジーミル・ナボコフと言えます。『ロリータ』の作者として有名な彼のコレクションが国書刊行会から出版された際、初めに触れたのが『ルージン・ディフェンス』です。このチェスプレイヤーの物語はひどく印象に残り、以降ナボコフという作家に傾倒しました。勿論、和訳で読んでいるので、そうすると翻訳の方を目にします。ナボコフといえば度々目にする若島正先生。そして、若島先生が詰将棋及びチェスプロブレムのプレイヤー、作家であることも知りました。SNSで時々呟きを拝見していましたが、チェスプロブレムのオンライン講座を開かれるとのこと、非常に心惹かれました。躊躇う理由もなく参加者になり、そしてようやく先月、全ての駒がそれぞれどんな動きをするのか、までの授業が終わりました。逆に言えばやっと駒を恐る恐る動かせるような状態でのISC参加でした。

無謀と言えばそうかもしれませんが、特に失うものもありません。棋譜を読むのも覚束ないですから、午前午後併せて四時間を集中できるかが心配でした。結果杞憂に終わり、手の少ない数問に絞って挑戦しても時間を使い切りました。

大変惜しかった一問はありましたが正解を取れなかったのは悔しいところです。

驚きとしては、二十人前後は会場に居たと思われる参加者の中、カテゴリー2以上で女性参加者が自分一人だったことです。いかにも勿体無いことです。将棋の世界は近年藤井聡太さんや羽生善治さんなどの人気で周囲の関心も高く、将棋を題材にした漫画などもたくさん描かれています。チェスはどうでしょう？ 映像作品としては『クイーンズ・ギャンビット』が記憶に新しいでしょうか。

知名度としてチェス、更にはプロブレムとはまだまだ広く認知されているとは言い難いです。認知されていないだけ、とも思われます。

8×8の盤上に強い腕力もいかめしい顔もいません。女性も男性と変わらず遊べるフィールドです。

ソーシャルゲームを複数こなすような方も少なくない中、隙間時間にも充分没頭できるプロブレムの楽しさが広がるよう願います。将棋ほどの充実ではないですがアプリゲームで詰めチェスも案外ありました。

個人的には次回参加が叶うなら一問でも取りたいと思っています。