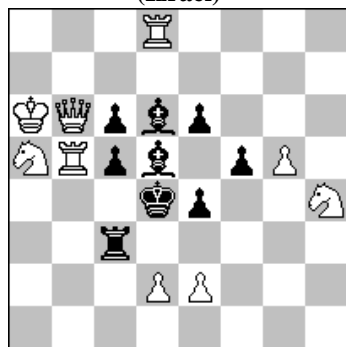


POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY 2020

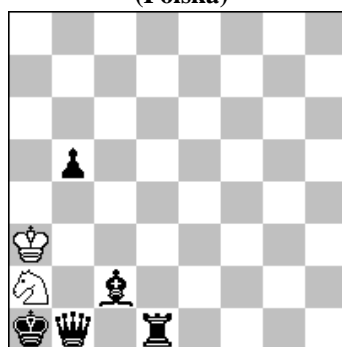
ORYGINAŁY 16 VI 2020 [2103-2108]

2103. Leonid MAKARONEZ
(Izrael)



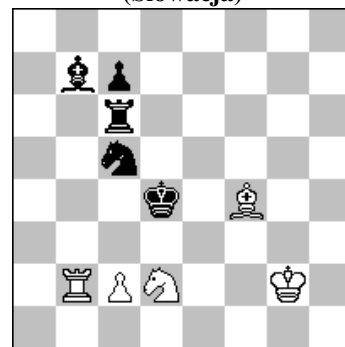
#3 (9+9)

2104. Marian FRAK
(Polska)



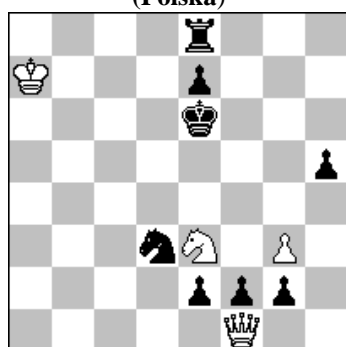
h#2 2 rozwiązania (2+5)

2105. Anton BIDLEŇ
(Słowacja)



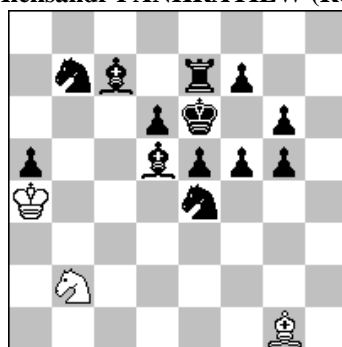
h#2 2 rozwiązania (5+5)

2106. Stefan MILEWSKI
(Polska)



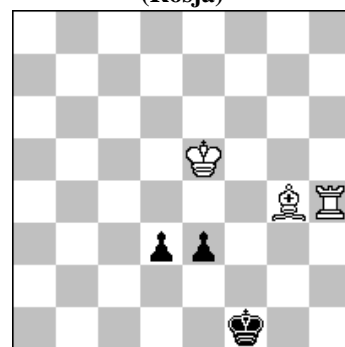
h#2 4 rozwiązania (4+8)

2107. Michail GIERSZYNSKIJ (Ukraina)
& Aleksandr PANKRATIEW (Rosja)



h#3 2 rozwiązania (3+13)

2108. Władimir KUZMICZEW
(Rosja)



+ (3+3)

- 2103 MAKARONEZ** 1...Wc4 2.Sb3+ Ke5 3.Sg6# 1...Gf8 2.Wb4+ Wc4 3.S:c6# 1.W:c5! ~ 2.Wc4+ Ke5 3.Sg6# 1...W:c5 2.Hb2+ Wc3 3.H:c3# 1...G:c5 2.S:c6+ Kc4 3.Hb5# 1...Gc4+ 2.Wb5+ c5 .H:c5# 1...Ke5 2.Sg6+ Kd4 3.Wc4# 1...f4 2.Wc4+ Ke5 3.Hd4#.
- 2104 FRAK** 1.Hb4+ S:b4 2.Wb1 S:c2# 1.Hc1+ S:c1 2.Gb1 Sb3#. Ofiary czarnego hetmana, zamiana figur blokujących pole b1,
- 2105 BIDLEŇ** 1.Se4 Wb3 2.Wc5 Wd3# 1.Wd6+ Se4 2.Wd5 Wb4#. Thematic content , Blocking piece replacement (s-r), Check avoidance (B-W). [Autor]
- 2106 MILEWSKI** 1.Kd6 Hb1 2.Kc5 Hb6# 1.Kf6 Ha1+ 2.Kg5 Hg7# 1.Wd8 H:f2 2.Wd6 Hf5# 1.Wf8 H:g2 2.Wf6 Hd5#. Tematy: Azemmour 7 i Kompas [poziomo], aktywny czarny król, echo.
- 2107 GIERSZYNSKIJ & PANKRATIEW** 1.Sf6 Gc5 2.d:c5 Sd3 3.Sd6 S:c5# 1.Kf6 Sd3 2.Ge6 Sf4 3.e:f4 Gd4#. Aktywne ofiary białych i czarnych. Zamiana elementów blokujących. Zamiana funkcji Gg1 i Sb2, Tematy Kozakina i Zilahiego. [Autorzy]
- 2108 KUZMICZEW** 1.Ke4? e2! 2.G:e2 de 3.Kf3 e1S+! =; **1.Gf5!!** – goniec odchodzi z linii, na której mógł aktywnie kontrolować czarne pionki - **1...d2 2.Kf4!** (2.Ke4? Kf2! 3.Gg4 e2 4.G:e2 K:e2 5.Wh2+ Ke1 6.Ke3 d1S+! 7.Kf3 Sc3! 8.Wc2 Sd1! =) **2...e2 3.Kf3! e1S+ 4.Kg3! d1Q 5.Wh1+! Ke2 6.Gg4+! Kd2 7.G:d1! K:d1 8.Kf2! ~ 9.W:e1; 2...Kf2 3.Gc2! e2 4.Wh2+! Kf1 5.Kf3! e1S+ 6.Ke3! S:c2 7.K:d2! Sd4 -najdłuższa droga - 8.Ke3! Sf5 9.Ke4! Sd6 10.Ke5! Sc4(Sf7) 11.Kd4! Sd6** – i skoczek ginie, np. 12.Wh5 Kg2 13.Wd5 Sf7 14.Ke4! Kg3 15.Kf5! Kf3 16.Wd3+! Kf2 17.Wd7! Sh6 18.Kg5 Sg8 19.Wg7); 4...Ke1 5.Ke3! d1S+ 6.Kf3! z wygraną po 6...Sc3 7.Gd3 ~ 8.G:e2 6.G:d1? edS+! = Złuda z echowym zdobyciem skoczka: 1.Gh3+? Ke1 2.Ke4 d2 3.Gg4! e2 4.Ke3! d1S d1S 5.Kf3! Sf2 6.Wh2! S:g4 7.W:e2+! – i czarny skoczek ginie (np.11.Wf2+! Ke1 12.Wf6 Sg2 13.Kf3 Kf1 14.Wf7 Se1 15.Ke3+! Kg1 16.Ke2 Sg2 17.We7 Sf4 18.Kf3! Sd3 19.We3 Sc5 20.Wc3 Se6 21.Wd3 Sg5+ 22.Kf4 Se6+ 23.Kg3 Kf1 24.Wd5! Sc7 25.We5 Sa8 26.Kf3 Kg1 27.Wg5+ Kh2 28.Wg2+ Kh3 29.Wg8 – wygrana - 21...Sg7 22.Wd5 Se6 23.Kg3 Kf1 24.Wf5+ Kg1 25.We5), ale: 1...Kf2! 2.Wf4+ Kg3! 3.Ke4 e2! 4.Wf3+ Kh4! 5.We3 d2 =.[Autor – tłum. WT]