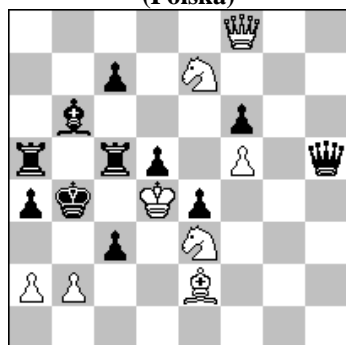


POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY 2021

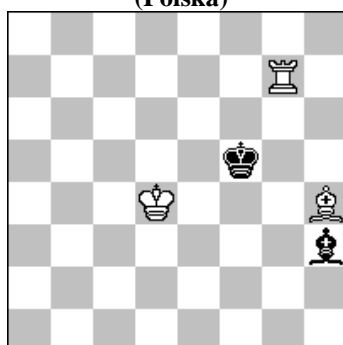
ORYGINAŁY 22 VI 2021 [2386 - 2391]

2386. Waldemar TURA
(Polska)



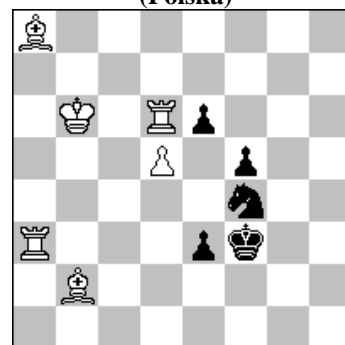
s#2 (8+11)

2387. Marian FRAK
(Polska)



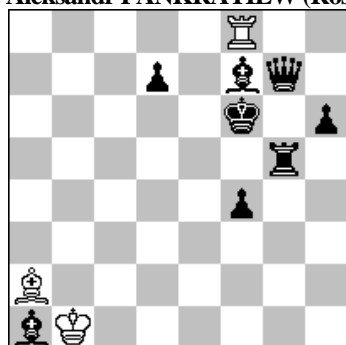
h#2* (3+2)

2388. Stefan MILEWSKI
(Polska)



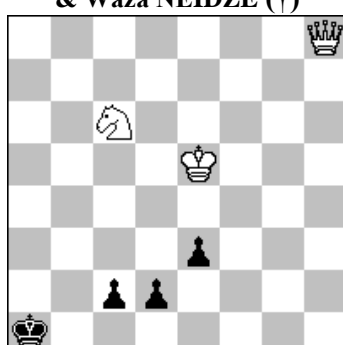
h#2 2 rozwiązania (6+5)

2389. Aleksiej IWUNIN
& Aleksandr PANKRATIEW (Rosja)



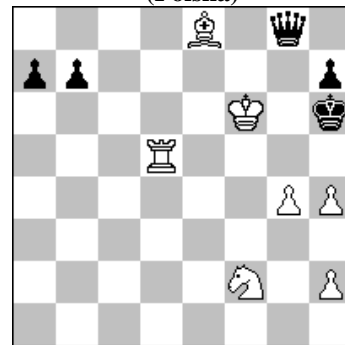
h#3 2 rozwiązania (3+8)

2390. Dawid GURGENIDZE
& Waża NEIDZE (†)



+ (3+4)

2391. Andrzej BABIARZ
(Polska)



+ (7+5)

- 2386 TURA 1.He8! ~ 2.Sc6+ W:c6# 1...c:b2 2.Sc2+ W:c2# 1...H:e2 2.S3:d5+ W:d5# 1...H:e8 2.S7:d5+ W:d5# 1...a3 2.b:c3+ W:c3# 1...R~a 2.Hb5+ W:b5#. Dwudzielny problem z wymuszeniami na linii c przez b. S oraz kombinacją liniową po ruchach cz. H nawiązującą do tematu Somowa w samomatowym ujęciu.
- 2387 FRAK 1...Wg6 2.Gg4 Wf6# 1.Ke6 Kc5 2.Gf5 We7#. Superminiatura – blok z echem i 2 matami idealnymi.
- 2388 MILEWSKI 1.Ke4 Wc6 2.e2 Wc4# 1.e:d5 W:d5 2.Ke4 We5#
- 2389 IWUNIN & PANKRATIEW 1.Kg6 W:f7 2.Hh7 W:f4 3.Gg7 Gf7# 1.Hh8 G:f7 2.Wg8 Gh5+ 3.Kg7 Wf7#. Baltic theme, bi-valve (bK-bB-bQ), blocking piece replacement (bQ-bB), check prevention (B-W), exchange of functions (wBa2/wRf8, guard / mate), exchange of moves (W1/W3), Kozhakin theme × 2, play on the same square (W1, 2; W3, 2; B3, 2), model mate × 2, mates on the same square × 2. [wg HA]
- 2390 GURGENIDZE & NEIDZE (†) 1.Kf4+! Kb1 2.Hb8+ Kc1 3.Sd4! d1H 4.Sb3+ Kb2 5.Sd2+ Kc1 6.He5!! He1 (6...K:d2 7.H:e3#; 6...H:d2 7.Ha1#; 6...He2 7.Sb3+ Kd1 8.Ha1+ c1H 9.H:c1#) 7.Sb3+ Kd1 8.Hd4+ Hd2 9.S:d2 e:d2 10. Ha4 Kc1 11.Ha1#..
- 2391 BABIARZ 1.Wh5#? - bo ostatnim posunięciem mógł być wyłącznie ruch białych i na posunięciu są czarne! 1...H:e8! (1...H:d5? 2.g5+! H:g5 3.h:g5# lub 1...Hg7+? 2.Ke6! Hf8 3.g5+ Kg7 4.Wd7+ Kh8 5.Gf7! + -) 2.Wh5+! (2.g5+? Kh5 3.g6+ Kh6? 4.Sg4#, ale 3...K:h4! 4.Wd4+ Kh5! 5.Wd5+ Kh4 itd =>) 2...H:h5 3.g5+!! (możesz zbić hetmana, to rusz do przodu pionkiem! 3.g:h5? K:h5! =>) 3...H:g5 4.hg5+ Kh5 5.Se4! (5.Sh2? b5! =>) 5...a5! 6.Kg7! a4 7.K:h7 a3 8.g6 a2 9.g7 a1H 10.g8H He5! 11.Hf7+! 1:0. Retro "antsolving" w pozycji wyjściowej. Wygrywa żłudny ruch wieży lecz po posunięciu czarnych. Odłożone bicie czarnego hetmana pionkiem. [Autor]