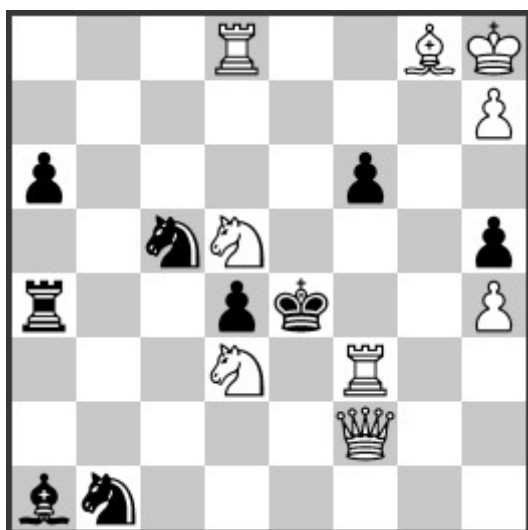


Marcin Banaszek

Polski Związek Szachowy 2024 S#3-6 Oryginał



S#6

9+9 C+

FEN: 3R2BK/7P/p4p2/2nN3p/r2pk2P/3N1R2/5Q2/bn6

Samomat w 6 pos.

1. Wh3! ~ 2. He2+ Kf5 3. H:h5+ Ke4 4. We3+! d:e3 5. S:f6+ G:f6#

1... Sc3 2. S:c5+ Ke5 3. Hg3+ Kf5 4. Se3+! d:e3 5. Wd5+! S:d5 6. Hg5+! f:g5#

1... Sd7 2. He1+ Kf5 3. Se7+ Kg4 4. He6+! f5 5. Sf2+ Kf4 6. He3+! d:e3#

1... S:d3/Se6 2. We3+! d:e3 3. H:e3+ Kf5 4. He6+ Kg6 5. Se7+ Kh6 6. H:f6+ G:f6#, 4. Hf3+?

1... Wa2 2. We3+! d:e3 3. H:e3+ Kf5 4. Hf3+ Kg6 5. Se7+ Kh6 6. H:f6+ G:f6#, 4. He6+?

Zamierzoną koncepcją problemu jest zamotowanie białego króla poprzez wymuszenie gry czarnej półbaterii na przekątnej a1-h8. Dużym znaczeniem w realizacji tego zadania jest zdjęcie posiadanej kontroli białych figur nad tą przekątną. W dwóch głównych wariantach czarne w pierwszym posunięciu obronnym przesłaniają raz własną i raz białą figurę. Białe różnorodną grą, połączoną także z ofiarami figur, odciągają z przekątnej najpierw jednego piona, a w ostatnim posunięciu drugiego piona przez ofiary hetmana i wymuszają analogiczne maty z baterii pionowej na najdłuższej przekątnej. Dwa pozostałe warianty są niemal identyczne, jedynie pierwsze ruchy czarnych i czwarte ruchy białych są inne. Te ostatnie różnicowane są antydualowo w zależności, które pole, e6 czy f4, przestały czarne kontrolować. Mat jest wymuszany przez ofiarę hetmana na polu f6, podobnie jak w groźbie przez ofiarę skoczka na tym samym polu. Wymuszanie matów w finałowej fazie groźby i wariantów rozwiązania następuje przy czterech różnych pozycjach czarnego króla.

Zamykanie i otwieranie białych i czarnych linii, odciąganie czarnych bierek, ofiary białych figur, półbateria, unikanie duali, maty z baterii na najdłuższej przekątnej.

Reutlingen, 07.11.2024