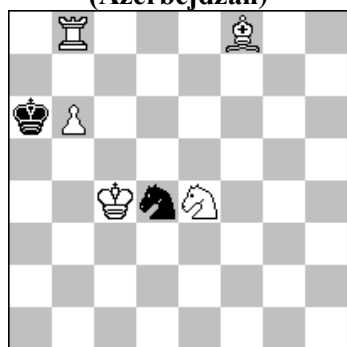


POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY 2024

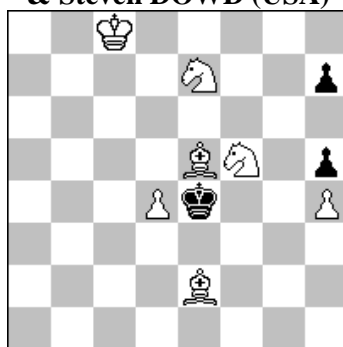
ORYGINAŁY 5 III 2024 [3069 – 3074]

3069. Elmar ABDULLAJEW
(Azerbejdżan)



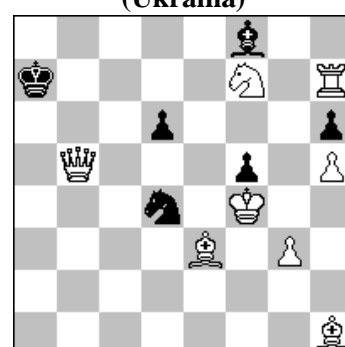
#3 (5+2)

3070. Antonio TARNAWIECKI (Peru)
& Steven DOWD (USA)



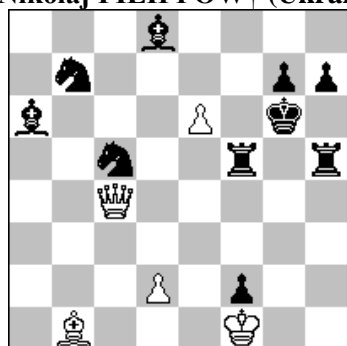
#4 (7+3)

3071. Iwan SOROKA
(Ukraina)



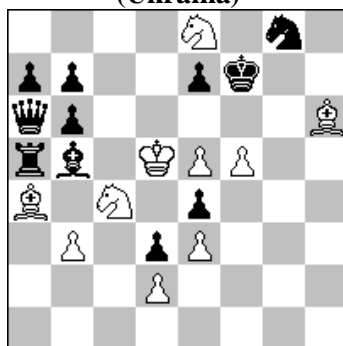
s#2 (8+6)

3072. Dmitrij GRINCZENKO
& Nikołaj FILIPPOW† (Ukraina)



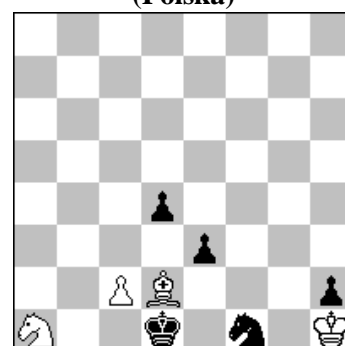
h#2 2 rozwiązania (5+10)

3073. Evgeny GAVRYLIV
(Ukraina)



h#2 b) Pe5→c6 (10+11)

3074. Andrzej BABIARZ
(Polska)



= (4+5)

- 3069 ABDULLAJEW 1.Kc5! tempo 1...Sb3+,Se6+ 2.Kb4! Sd4 3.Sc5# 1...Sc2 2.Sd6 Ka5 3.Wa8# 1...Sc6 2.K:c6 Ka5 3.Wa8#. Тема Кожакина; самошахи. [A]
- 3070 TARNAWIECKI & DOWD 1.Kd8! h6 2.Sc8 tempo K:f5 3.Sd6+ Kg6/e6 4.Gd3/Gc4# 2...Kd5 3.Sd6 tempo Ke6/c6 4.Gc4/Gf3#.
- 3071 SOROKA 1.Se5+? A Ge7! a 1...Gg7 b 2.Gd5 C d:e5# 1.Sg5+? B Gg7! b 1...Ge7 a 2.Gd5 C h:g5# 1.Gd5! C 1...Ge7 a 2.Sg5 B h:g5# 1...Gg7 b 2.Se5 A d:e5#. Banny, Salazar, change of continuations. [A]
- 3072 GRINCZENKO & FILIPPOW† 1.Sd3 e7 2.Wfg5 He6# 1.Wh6 d3 2.Wf6 Hg4#. W każdym rozwiązaniu w pierwszym ruchu czarne lub białe uwalniają jednocześnie białego hetmana i czarną wieżę f5. W ruchu matującym białe korzystają z przesłony a d8. [A]
- 3073 GAVRYLIV a) 1.G: c4+ K: e4 2.Wd5 e6# b) 1.G: c6+ (b) Kd4 2.Gd5 Se5# (a). Czarny Grimshaw na polu białego króla. Gra na polach bliźniaków. [A]
- 3074 BABIARZ 1.Sb3! (1.Ga5? Sd2! 2.Gc7 [2.Gd8 Kc1! -+] 2... Se4! [2....Kc1 3.G:h2! =] 3.Sb3 e2! 4.Ga5 Sc3! 0:1. Prosta próba powstrzymania czarnych pionków przez gońca i skoczka kończy się niepowodzeniem) 1.... K:c2 (1.... S:d2 2.S:d4! Sf1 3.c4! Sd2 4.c5 Sb3 5.c6 S:d4 6.c7 e2 7.c8H! e1H+ 8.K:h2 Sf3+ 9.Kg2! = lub 1.... ed2 2.S:d4 Kc1 3.Sb3+! = czy 2.... Ke1 3.Sf3+! =) 2.S:d4+! (2.G:e3? de3! -+) 2.... K:d2 3.Sf5! e2 (3.... Kd3 4.S:e3! K:e3 = teoret.) 4.Sd4! (Switchback) 4.... e1S! (4.... e1H 5.Sf3+! Ke2 6.S:e1 K:e1 = teoret.) 5.Sb3+!! (Switchback 5.Sf3+? S:f3 0:1) 5.... Ke2 6.Sd2!! grozi7.S:f1! = (6.Sd4+? Kd3! 7.Se2 K:e2 pat, ale 7.... Sf3! -+) 6.... K:d2 pat (6.... S:d2 7.K:h2 =). "Long trip" na pole "f5" i dwukrotny "Switchback" białego skoczka. Problemowy motyw, spotykany w "pomocnikach", zakończony efektownym poświęceniem na polu "d2" i wzorowym patem z wykorzystaniem promowanego skoczka. [A]