

Zjazd Problemistów Polskich 2024

Konkurs z okazji Zjazdu Problemistów Polskich, który odbył się w dniach 20-21 lipca 2024 roku w Warszawie, ogłoszono w dwóch działach:

- a) zadania szachowe (dwuchodówki, trzychodówki, wielochodówki, maty pomocnicze, samomaty, retro, bajkowe);
- b) studia.

Wszystkie zadania były dedykowane zmarłemu trzy tygodnie wcześniej Eugeniuszowi Iwanowowi. Zadanie nr 9 jest dodatkowo dedykowane Stefanowi Milewskiemu. Autor przygotował je na jego konkurs jubileuszowy z okazji 80-lecia, ale zapomniał wysłać!

Temat dowolny. W każdym z działów były dozwolone maksymalnie 3 kompozycje od jednego autora. W konkursie mogli brać problemiści polscy lub polskiego pochodzenia.

Oceniali wszyscy uczestnicy zjazdu. Wyniki konkursu poniżej. Większość komentarzy to komentarze autorów, niektóre trochę zmodyfikowane.

Wydaje się, że dzięki połączeniu w grupie a) wielu działów, poziom konkursu - mimo udziału tylko polskich autorów - okazał się bardzo wysoki. Na pewno byłby jeszcze wyższy gdyby nie absencja kilku kolegów (np. Henryk Grudziński, Marek Halski, Andrzej Jasik, Stefan Milewski). Oczywiście takie połączenie miało wady: np. trudno konkurować zadaniu w 2 posunięciach z zadaniami dłuższymi (zawsze w dłuższym zadaniu można zawrzeć więcej treści!). Ale rozdzielenie na poszczególne działy mogłoby spowodować, że w niektórych z nich brałyby udział po 2-3 utwory.

To doświadczenie sugeruje, że w następnej takiej sytuacji być może zasadne byłoby podzielenie grupy zadań na dwa (ale nie więcej!) konkursy: zadania w 2 posunięciach (#2, s#2, h#2, bajkowe w 2 pos.) oraz zadania dłuższe. To spowoduje, że rywalizacja będzie bardziej sprawiedliwa, a z drugiej strony da w każdej grupie wystarczającą liczbę kompozycji. Wskazuje na to statystyka tego konkursu - zadań dwuposunięciowych było około 50%.

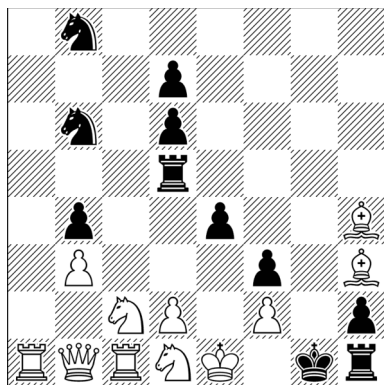
Nie musimy się też wstydzić poziomu konkursu studiów, mimo skromnej ilościowo obsady.

Cieszą udane debiuty kilku początkujących autorów!

a) Zadania szachowe

Nr 1

Jan Rusinek
1 nagroda



#5

11+11

1n6/3p4/1n1p4/3r4/1p2p2B/1P3p1B/2NP1P1p/
RQRNK1kr

Hetman na b1 i wieże na c1 i na a1 już stoją na pierwszej linii i mogłyby matować bo odejściu skoczek d1 i króla. Ale białe w żaden sposób nie mogą skutecznie zwolnić dla króla jakiegoś pola na drugiej linii.

Jedyną metodą będzie wykonanie rozszady. Aby to zrobić białe muszą oczyścić pierwszą linię usuwając z niej hetmana, wieżę c1 i skoczka d1. Wcześniej trzeba usunąć skoczka z c2, aby otworzyć drogę wieży c1 i hetmanowi.

Wydaje się, że najlepiej te figury usuwać nie podstawiając ich pod bicie - dzięki czemu będą one stwarzać dodatkowe groźby. Ale okazuje się, że jedyną skuteczną drogą jest podstawienie ich **wszystkich pod bicie!**

Wybrana kolejność odejść i pola odejścia muszą być precyzyjne na każdym etapie rozwiązania.

Można rozpocząć usuwanie białych figur przeszkadzających w rozszadzie na wiele sposobów, ale większość z nich to złudy obalane jedynym sposobem:

1. Sa3? (grozi 2. Wc8 S:c8 3. H:e4/Sc3) 1... Sa4 2. H:e4 We5 3. H:e5 de5 4. Wc8 ~ 5. Wg8#; 1... Wg5 2. Sc3 bc3 3. Kd1! Wg3 4. G:g3 cd2 5. K:d2#; ale 1... Sc6! 2. W:c6 Sc4!

1. Hb2? We5! 2. Sde3 Sc4! 3. bc4 Wg5! 4. d4 Wg3!

1. Sce3? Sc6! 2. H:e4 Se5! 3. Hf4 Sd3#! lub 2. W:c6 Sc4! 3. H:e4 Se5!

1. Sde3? Sc4! 2. bc4 b3! 3. Hb2 Wg5! lub 2. S:c4 Wd3! 3. Hb2 Wc3!

1. Sc3? bc3 !2. Sd4 W:d4!

1. Sb2? Sc4!; 1. S:b4? Sc6!

Można próbować zrezygnować z rozszady odciągając skoczka b6 lub wieżę:

1. Wa8? tempo: 1... S:a8? 2. Sd4 W:d4 3. Wc8 Wd5 4. Wg8+ Wg5 5. W:g5#; 1... Sa4? 2. Sd4 Sb2 3. S:f3+ ef3 4. Hg6+ Wg5 5. H:g5#; 1... Wf5(e5)? 2. Sc3 bc3 3. Sd4 c2 4. Se2+ fe2 5. K:e2#; ale 1... Sc4! 2. Sd4 (2. W:b8 Wg5!) 2... W:d4 3. W:b8 Se3! 4. fe3/S:e3 W:d2!/Wd5!

1. Wa5? (z groźbami; 2. Ha1, 2. Hb2, 2. Sde3, 2. Sc3, 2. Sd4) 1... Sc4? (1... W:a4? 2. Sc3/Sd4) 2. Sd4! Se5 3. Sc3 Sd3+ (3... bc3 4. Se2+ fe2 5. K:e2#) 4. H:d3 ed3 5. S:f3#, ale 1... Sc6! 2. Sc3 bc3 3. Sd4 S:d4.

Poprawne jest: **1. Sd4!** (grozi m. in. 2. Hd3 ed3 3. S:f3#) **1... W:d4 2. Wc8!**

Wieżę trzeba usunąć przed skoczkiem, ale pole usunięcia musi być dokładne:

2. Wc5? dc5? 3. Sc3 z grą taką jak w grze głównej, ale 2... Sd5! i skoczek włączył się do obrony skutecznie opóźniając mata: 2. W:d5 W:d5.

2... S:c8 3. Sc3! (grozi m. in. 4. Se2+ fe2 5. K:e2#)

3... **bc3** 4. **Hd3!** (trzeba przesłonić wieżę - oto dlaczego usunięcie hetmana trzeba było zostawić na sam koniec!)

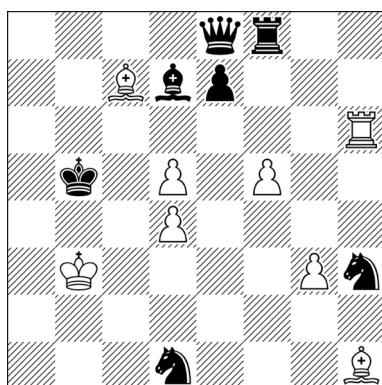
4... **W:d3/e:d3** 5. **0-0-0#**;

4... **cd2+** 5. **K:d2#**;

4... **c2** 5. **Hf1#**.

Nr 2

Jakub Marcinişzyn
2 nagroda



#11

8+7

4qr2/2Bbp3/7R/1k1P1P2/3P4/1K4Pn/8/3n3B

Zadanie logiczne. Białe chciałyby zagrać gońcem na przekątną f1-c4 z matem. Jednak czarne mają dwa sposoby na obronę:

1. Atakowanie skoczkami pola matującego;
2. Zaatakowanie pola matującego "liniowymi figurami".

Mamy dwie idee:

1. Manewrowanie gońcem tak, aby ustawić skoczki na niekorzystnych polach;
2. Manewrowanie wieżą tak, aby przesłonić czarne figury i umożliwić plan 1.

Na próby: 1. **Ge4?** oraz 1. **Gf3?** czarne mają kilka obron: 1...**Sb2**, **Sdf2**, **Shf2**, **G:f5!** względnie 1...**Sc3**, **Sg1**, **Hh5!**

A na 1. **Gg2?** jest tylko jedna obrona 1...**W:f5!**, dlatego najpierw trzeba tą obronę wykluczyć przez przesłonię linii f8-f5.

Na 4. **Ge4?** czarne mają dwie obrony 4...**Shf2!** i 4...**G:f5!**, a na 4. **Gf3?** tylko jedną 4...**Hh5!**, dlatego trzeba ją wykluczyć przez przesłonię przekątnej e8-h5.

Na 7. **Ge4?** czarne mają tylko jedną obronę 7...**G:f5!**, którą trzeba wykluczyć przez przesłonię przekątnej d7-f5.

Konieczna jest kolejność g2 - f3 - e4 (temat step by step).

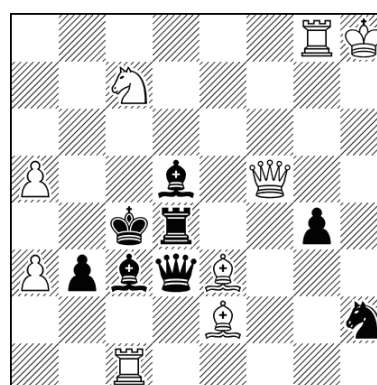
Choć analogiczne manewry bateryjne były już realizowane, to ciekawe jest (i miejmy nadzieję oryginalne) krok po kroku przesuwanie gońca z h1 na e4.

Sprawdzenie poprawności i dopracowanie konstrukcyjne przy pomocy programu Gustav – Marcin Banaszek.

1. **Wb6+** (1. **Gg2?** **W:f5!**) **Ka5** 2. **Wf6+** (2. **We6+?** **Kb5** 3. **Ge4** **Sb2/S~f2**, 2. **Wg6+?** **Kb5** 3. **Gf3** **Sb2/Sg1**) **Kb5** 3. **Gg2** **Se3** 4. **Wb6+** (4. **Gf3?** **Hh5!**) **Ka5** 5. **Wg6+** (5. **We6+?** **Kb5** 6. **Ge4** **Sf2!**) **Kb5** 6. **Gf3** **Sg1** 7. **Wb6+** (7. **Ge4?** **Gf5!**) **Ka5** 8. **We6+** **Kb5** 9. **Ge4** **Sc4** 10. **Gd3** ~ 11. **G:c4#**

Nr 3

Jan Rusinek
3 nagroda



#3

9+8

6RK/2N5/8/P2b1Q2/2kr2p1/PpbqB3/4B2n/2R5

1... **Kc5** 2. **H:d5#**.

Przygotowanie: 1... **We4+** 2. **Hf6!** (2. He5? W:e5!) 2... **Wd4** 3. **H:d4#**, 2... **We5** 3. **Ha6#**; 1... **Wf4+** 2. **He5!** (2. Hf6? W:f6!) 2... **Wd4** 3. **H:d4#**.

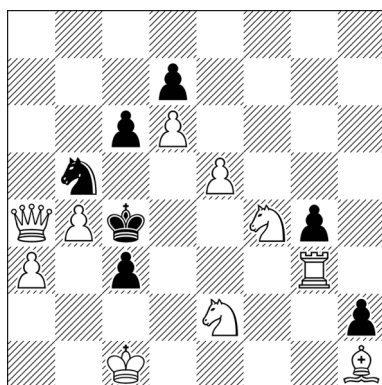
1. **Wb8!** grozi 2. **Wb4+** **Kc5** 3. **H:d5#**.
 1... **We4+** 2. **He5!** (2. Hf6? We8+!) 2... **Wd4**
 3. **H:d4#**, 2... **W:e5** 3. **Wb4#**; 1... **Wf4+** 2.
Hf6! (2. He5? Wf8+!) 2... **Wd4** 3. **H:d4#**,
 2... **W:f6** 3. **Wb4#**.

Zamiana recyprok.

Złuda: 1. Gd2? 1... **We4+/Wf4+** 2. **W:c3+**
Kd4 3. **H:d5#**; z dodatkową zamianą, ale 1...
Kc5!

Nr 4

Waldemar Tura
 4-5 nagroda



#2

10+7

8/3p4/2pP4/1n2P3/QPk2Np1/P1p3R1/4N2p/2K4B

1... **c2** 2. **Hb3#**;
 1... **S~** 2. **W:c3#**;
 1... **c5** 2. **Gd5#**.

1. **Sf~?** **c5!**

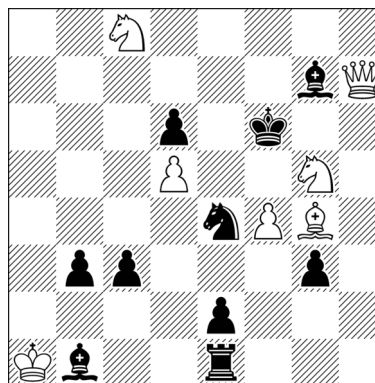
1. **Sd3!** tempo.
 1... **c2** 2. **Sb2#**;
 1... **S~** 2. **b5#**;
 1... **c5** 2. **b:c5#**.

"Biały gra" z białą korekcją i zamianą 3 matów. Nawiązanie do #2 ze Zjazdu z r. 2013 z analogiczną tematyką [yacdb 354747 i PDB P1331222].

Biała poprawka nie tylko wywołuje nowego mata na 1... c5, ale przesłaniając linię wieży prowadzi do zamiany 2 następnych, tj. całego przygotowania. Ponadto uaktywnia baterię Ha4-Pb4, której odpowiednik z 2013 r. był bierny.

Nr 5

Waldemar Tura
 4-5 nagroda



s#2

7+10

2N5/6bQ/3p1k2/3P2N1/4nPB1/1pp3p1/4p3/Kb2r3

1. **Ge6?** grozi 2. **S:e4+** **G:e4#**;
 1... **S~** 2. **Hf5+** **G:f5#**;
 1... **c2** 2. **Hg6+** **K:g6#**; ale 1... **Wh1!**

1. **Gh5!** grozi 2. **S:e4+** **G:e4#**;
 1... **S~** 2. **Hg6+** **G:g6#**;
 1... **c2** 2. **Hf5+** **K:f5#**.

Zamiana recyprok z oryginalnym otwieraniem linii czarnych matujących baterii. Dobra złuda podkreśla przygotowanie.

Nr 6

a) 1. **Hg8+!** **We6** 2. **Wc8** **c5** 3. **Se3+** **Kd6**
 4. **G:c5+** **Kd7** 5. **W:c7+** **K:c7**
 6. **Wa7+** **Kc6** 7. **H8e8+** **W:e8#**.

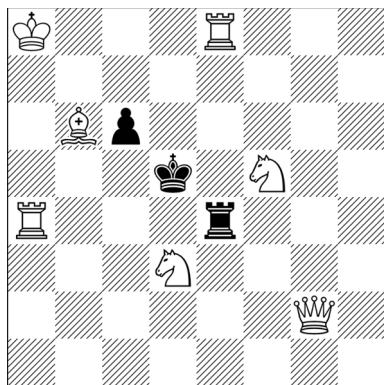
b) 1. **Ha2+!** **Wc4** 2. **Gd4** **c5** 3. **Ka7** **c:d4**
 4. **Wa5+** **Kc6** 5. **Se5+** **Kc7**
 6. **Wc5+** **W:c5** 7. **Ha5+** **W:a5#**.

c) 1. **Hg5!** **c5** 2. **Sd4+** **Kd6** 3. **Wd8+** **Kc7**
 4. **Wa7+** **Kb6** 5. **Hf6+** **We6**

6. Wd6+ W:d6 7. Hd8+ W:d8#

- d) 1. We7! c5 2. Sf4+ Kc6 3. Wb7 c4
4. Ga7 c3 5. Kb8 c2
6. Hg6+ We6 7. H6e8+ W:e8#

Marcin Banaszek
6-10 nagroda



s#7

7+3

- a) diagram; b) Wa4->a6; c) Gb6->h1;
d) Gb6->b8

K3R3/8/1Bp5/3k1N2/R3r3/3N4/6Q1/8

Wspólne elementy pierwszych dwóch rozwiązań a) i b) to lustrzane odbicie pierwszego posunięcia białych i czarnych, szachujący wstęp oraz cichy tempowy ruch drugi prowadzące dalej do mata wzorowego.

Oba maty wzorowe wymuszone są przez tą samą figurę (hetmana) i na tej samej linii, na której wykonała ruch wstępny.

Dwa następne rozwiązania c) i d) łączy cichy tempowy wstęp oraz szachujące drugie posunięcie skoczkiem prowadzące dalej do echowych kameleonowych matów na ósmej linii szachownicy.

Ponadto w trzech rozwiązaniach a), b) i c) występują ofiary białej wieży przyciągające czarne figury na korzystne dla białych pozycje.

Żadne posunięcie białych, poza jednym (Wa7+), nie powtarza się.

Przy prawie symetrycznej pozycji wyjściowej, wszystkie gry są asymetryczne, poza

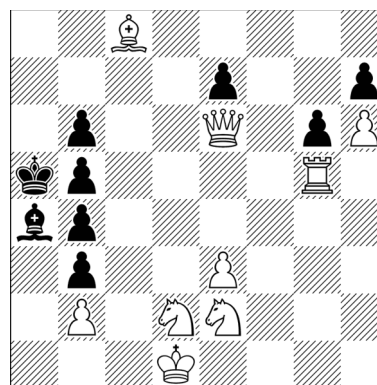
jednym wyjątkiem (1. Hg8+ i 1. Ha2+). Optymalna ekonomia.

Nr 7

- a) 1. We5! g5 2. Hg4 e6 3. Sf4 g:f4
4. Hf3 f:e3 5. He2 e:d2 6. Wg5 e5
7. Wg7 e4 8. Wc7 e3 9. Wc2 b:c2#.

- b) 1. Hg4! e6 2. Sed3 e5 3. S:b4 e4
4. Sbd3 e:d3 5. Sf1 d2 6. He6 Kb4
7. H:b6 Kc4 8. Hc5+ Kd3 9. Hc2+ b:c2#.

Marcin Banaszek
6-10 nagroda



s#9

9+9

- a) diagram; b) Se2->e5

2B5/4p2p/1p2Q1pP/kp4R1/
bp6/1p2P3/1P1NN3/3K4

Dwa bliźniacze samomaty o zróżnicowanej grze prowadzącej do wspólnego celu, wymuszenia mata białemu królowi przez wykonanie 9 posunięć na pole c2 przez figurę, która wykonała posunięcie wstępne (WH). Te dwie drogi posiadają jednak wspólne plany i analogiczne manewry gry, które tworzą w sumie jednolitą całość.

Pierwsze 5 posunięć to doprowadzenie jednego z czarnych pionów (g6 albo e7) do pola d2, potrzebnego do siatki matowej.

Dalsze 4 posunięcia białych to analogiczne manewry okrężne jedną figurą (WH), rozpoczęte klasycznym switchback'iem na pole startowe (6. Wg5, 6. He6) i umożliwiające

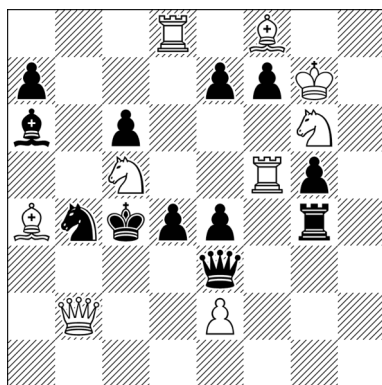
doprowadzenie drugiej czarnej bierki (piona albo króla) na trzecią linię, też potrzebnej w siatce matowej.

Aktywne ofiary skoczka w trakcie gry obu bliźniaków wzbogacają atrakcyjność pomysłu.

Prawdopodobnie w zadaniach 6 i 7 na nieco niższą ocenę wpłynęła forma bliźniaków, którą jest w pełni akceptowalna tylko w grupie matów pomocniczych.

Nr 8

Stefan Parzuch 6-10 nagroda



#2 9+12

3R1B2/p3ppK1/b1p3N1/2N2Rp1/
Bnkpp1r1/4q3/1Q2P3/8

1... d3 (a) 2. Hb3# (A);

1... e5 (b) 2. S:e5# (B);

1... e6 2. Se5#;

1... Sd3 2. Hb3#;

1... Hf2/Hg1/Hd2 2. Hb3#.

1. Sb3? [2. Se5, Wc5, Sa5#];

1... Sd3/a2/c2 2. Sa5#;

1... Sd5!

1. Sd7! grozi 2. Wc5#;

1... d3 (a) 2. Gb3# (C);

1... e5 (b) 2. Sd:e5# (D);

1... H:e2 (c) 2. Hb3# (A);

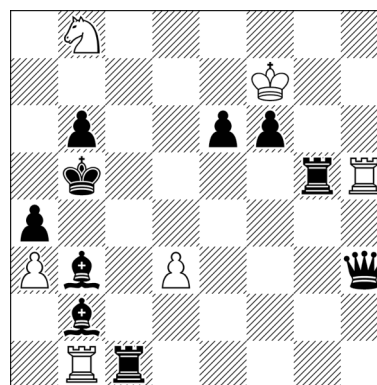
1... Sd5 (d) 2. Sge5# (B);

1... Sd3 2. Hb3#.

Temat Ruchlisa (pełny), temat Somowa B2 (1... Sd5 2. Sge5#), Anty-dual (1... Sd3 i 1... d3 oraz 1... H:e2 i 1... d3), prosta zamiana matów.

Nr 9

Jan Rusinek 6-10 nagroda



h#2

9+12

a) diagram; b) Hh3->a2

1N6/5K2/1p2pp2/1k4rR/p7/Pb1P3q/1b6/1Rr5

a) 1. We5 (przesłona gońca czarnopolowego) K:f6 2. Gc2 (przesłona wieży białopolowym gońcem) W:e5# (MM) związaną wieżą ze związaniem Gb2.

b) 1. Wd5 (przesłona gońca białopolowego) K:e6 2. Gc3 (przesłona wieży czarnopolowym gońcem) W:d5# (MM) związaną wieżą ze związaniem Gb3.

Nr 10

1. Hf1! grozi 2. Hd3#;

1... H:d5 2. Hf4#;

1... W:e3 2. Hc4# (blokowania);

1... H:b5 2. Sc6#;

1... Wa3 2. Sd7# (wyłączenia czarnych figur);

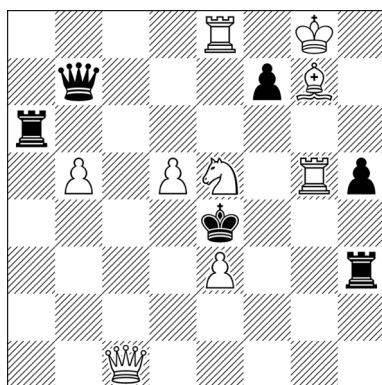
1... K:d5 2. S:f7#;

1... K:e3 2. Sc4# (ucieczki króla).

Dwuchodówka realizująca temat Adabasze-wa (3x2). Warianty można podzielić na trzy grupy każda z innymi motywami strategicz-

nymi. Pierwsza grupa - łączący motyw jest w obronach czarnych: blokowania; druga grupa: łączący motyw jest w ruchach matujących - wyłączenia czarnych figur; wreszcie trzecia grupa - łączący motyw jest zarówno w obronach czarnych (ucieczka króla) jak i matujących - gra baterii.

Piotr Ruszczyński
6-10 nagroda

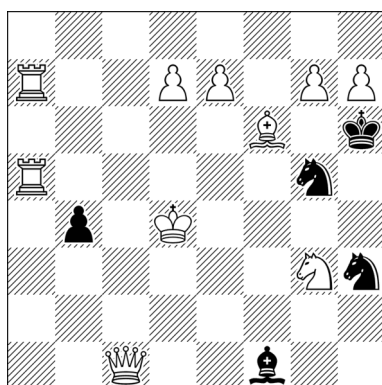


#2 **9+6**

4R1K1/1q3pB1/r7/1P1PN1Rp/4k3/4P2r/8/2Q5

Nr 11

Marcin Banaszek
1-2 wyróżnienie honorowe



s#8 **10+5**

8/R2PP1PP/5B1k/R5n1/1p1K4/6Nn/8/2Q2b2

Kombinacja ofiarowania białej figury, a następnie promowanie piona w taką samą figurę, znana jest jako temat Phenix. Oczywiście dopiero przeprowadzenie takiej kombinacji z wszystkimi czterema różnymi figurami i to

najlepiej w jednej linii rozwiązania jest wartościowym osiągnięciem, bo pojawia się również temat Allumwandlung. Tutaj kombinacja taka jest przeprowadzona w odwrotnej kolejności, najpierw promowane są pionki w cztery różne figury, a następnie ofiarowane są kolejno cztery figury istniejące już wcześniej. Kombinację taką można nazwać jako Anti-Phenix.

1. h8H+! Kg6
2. g8W+ Kf7
3. e8G+ Ke6
4. d8S+ Kd6
5. Hf4+ S:f4
6. Wd5+ S:d5
7. Ge7+ S:e7
8. Sf5+ S:f5#

Pierwsze cztery posunięcia białych to następujące po sobie promocje pionów w różne figury (HWGS). Przedstawiają one właśnie temat Allumwandlung. Posunięcia te zmuszają czarnego króla do wykonania czterech posunięć i zajęcia opozycji wobec białego króla.

Następne cztery posunięcia obejmują kolejno po sobie następujące poświęcenia białych figur w tej samej kolejności co promocje (HWGS). Poświęcenia tych istniejących w pozycji wyjściowej figur zmuszają czarnego skoczka do wykonania 4-posunięciowego manewru kończącego się zamatananiem białego króla.

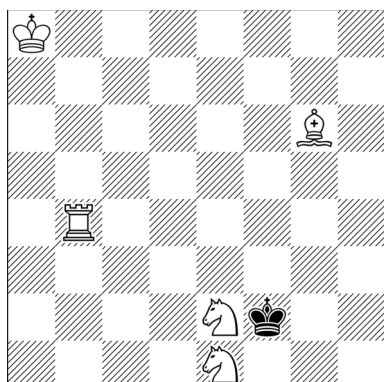
W pozycji końcowej powstaje idealny mat. Przedstawienie idei w optymalnej formie i treści wymagało forsownego przebiegu rozwiązania.

Jestem przekonany, że przedstawiony pomysł spodoba się wielu odbiorcom.

Zadanie rzeczywiście bardzo podobało się wszystkim "sędziom" i początkowo było bardzo wysoko ocenione. Okazało się jednak, że pierwsza część rozwiązania (promocje) pokrywa się z grą w kilku starszych kompozycjach: np. numery 303441, 65558, 543773 w bazie yacpdb.org. Dlatego ostateczna ocena jest nieco niższa,

Nr 12

Piliczewski Bogusz & Szypulski Andrzej 1-2 wyróżnienie honorowe



#6

5+1

K7/8/6B1/8/1R6/8/4Nk2/4N3

1. Sg1! tempo

1... K:g1 2. Wb2 (A) Kf1 3. Sd3 (B) K:g1
4. Ge4 (C) Kf1 5. Wh2 K:g1
6. Wh1# (MM);

1... Ke3 2. Sd3 (B) Kd2 3. Ge4 (C)

3... Kc2 4. Wb2+ (A) Kc3
5. Se2+ (S) Kc4 6. Wb4# (S);

3... Kd1 4. Sf3 Kc2 5. Sf4+

5... Kc3 6. Sd5#;

5... Kc1/Kd1 6. Wb1#;

4... Ke2 5. Wb1 Ke3 6. We1# (MM);

3... Kc3 4. Sf3 Kc2 5. Sf4+

5... Kc3 6. Sd5#;

5... Kc1/Kd1 6. Wb1#;

3... Ke3 4. Sf3 Ke2 5. Wb1 Ke3

6. We1# (MM);

1... K:e1 2. Wb2 Kf1 3. Sh3 Ke1

4. Gh5 Kf1 5. Wd2 Ke1 6. Wd1# (MM);

1... Kg3 2. Sd3 Kg2 3. Ge4+ Kg3

4. Gf3 Kh2 5. Wh4+

5... K:g1 6. Wh1# (MM);

5... Kg3 6. Wh3#;

3... K:g1 4. Wb2 Kf1 5. Wh2 Kg1

6. Wh1# (MM);

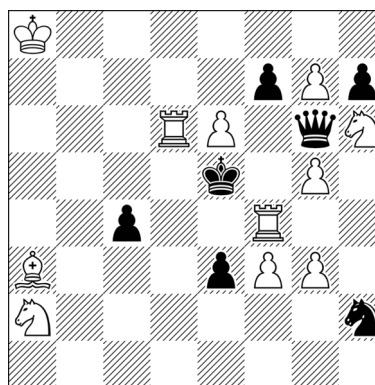
3... Kh2 4. Se2 Kh3 5. Gf3 (Gh1, Gd5,
Gc6, Gb7) Kh2 6. Wh4#.

Arystokratyczna miniatura z samotnym czarnym królem i siedmioma różnymi matami w tym trzema wzorowymi. Występuje w niej cykl białych posunięć (ABC-BCA).

Na uwagę zasługuje powrót (switchback) białego skoczka (S) powiązany z powrotem białej wieży (S). Główne warianty układają się w gwiazdę czarnego króla. Wstęp zabiera jedno, ale oddaje dwa wolne pola.

Nr 13

Stefan Parzuch 3-4 wyróżnienie honorowe



#3

11+7

K7/5pPp/3RP1qN/4k1P1/2p2R2/B3pPP1/N6n/8

1. Wfd4? grozi 2. W4d5, f4#;

1... S:f3 2. W4d5+ Ke4 3. Sc3#;

1... H:g5!

1. e7? grozi 2. e8=H+ He6 3. S:f7, We4/f5#;

1... H:h6 2. g:h6 ~ 3. e8H#;

1... H:d6!

1. Sc3? tempo

1... f:e6 2. Wd8 [3. Bd6#]

2... He4+ 3. W:e4#;

2... Hd3 3. Sf7#;

1... H:h6 2. Wd5+ K:e6 3. We4#;

1... e2!

1. Gc5! grozi 2. Sb4 [grozi 3. Sc6#]

2... He4+ 3. W:e4#;

1... f:e6 2. Wd8 [3. Gd4#]

2... He4+ 3. W:e4#;

2... Hd3 3. Sf7#

2... S:f3 3. Sg4#;

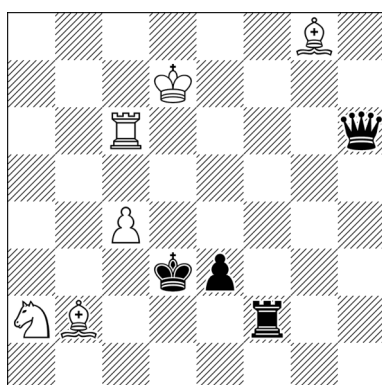
- 1... f6 2. Wf5+ H:f5 3. Sf7#;
1... f5 2. We4+ f:e4 3. f4#.

Trzychodówka realizuje temat Adabaszewa (2x2): I - groźba i 1... fe6 - ciche drugie ruchy białych.

II - 1... f6 i 1... f5 - odsłony i przesłony białego hetmana (wentyl) oraz ofiary białej wieży.

Nr 14

Stefan Parzuch 3-4 wyróżnienie honorowe



h#2 (2 rozwiązania) 6+4

6B1/3K4/2R4q/8/2P5/3kp3/NB3r2/8

1. Wc2 Sc3 2. Hd6+ W:d6# (MM)
1. We2 Gc3 2. Hh7+ G:h7# (MM)

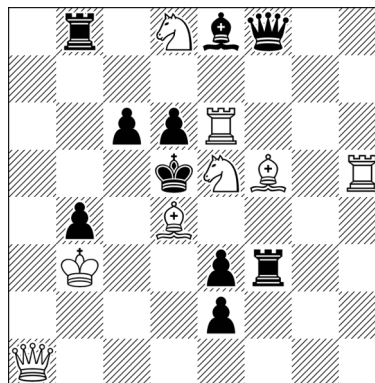
Zamiana funkcji: skoczek i goniec b2 oraz wieża i goniec g8, ofiary hetmana na polu matowania, gra na jedno pole, blokowania, dobra analogia, maty wzorowe.

Nr 15

1. Sd7? grozi 2. Ge4#;
1... H:f5 (a) 2. Sf6# (A);
1... W:d8 (c) 2. Sb6# (G);
1... W:f5! (b).
1. Sef7? grozi 2. Ge4#;
1... W:f5 (b) 2. R:f5# (B);
1... W:d8! (c).
1. Sg6? grozi 2. Ge4#;

- 1... H:f5 (a) 2. Se7# (C);
1... W:f5 (b) 2. Sf4# (E);
1... W:d8! (c).

Marek Drejak 5-7 wyróżnienie honorowe



#2

8+10

1r1Nbq2/8/2ppR3/3kNB1R/1p1B4/1K2pr2/4p3/Q7

1. Sc4? grozi 2. Ge4#;
1... W:f5 (b) 2. S:e3# (D);
1... W:d8 (c) 2. Sb6# (G);
1... H:f5! (a).
1. Sg4? grozi 2. Ge4#;
1... H:f5 (a) 2. Sf6# (A);
1... W:f5 (b) 2. S:e3# (D);
1... W:d8! (c).
1. S:f3? grozi 2. Ge4#;
1... H:f5 (a) 2. W:f5# (B);
1... W:d8! (c).
1. Sd3? grozi 2. Ge4#;
1... W:f5 (b) 2. Sf4# (E);
1... W:d8 (c) 2. S:b4# (H);
1... Q:f5! (a).

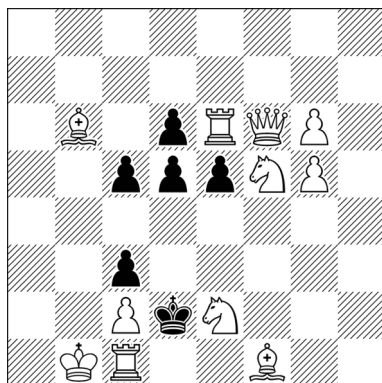
1. Se:c6! grozi 2. Ge4#;
1... H:f5 (a) 2. Se7# (C);
1... W:f5 (b) 2. Hh1# (F);
1... W:d8 (c) 2. S:b4# (H).

Połączenie róży białego skoczka z tematem Zagorujko to duże osiągnięcie.

Na nieco niższą ocenę wpłynęły z pewnością powtarzające się obalenia złud oraz jedna złuda z biciem czarnej wieży.

Nr 16

Zuzanna Pałkowska
& Bogusz Piliczewski
5-7 wyróżnienie honorowe



#2

11+6

8/8/1B1pRQP1/2pppNP1/8/2p5/2PkN3/1KR2B2

1... c4 2. Ge3#;
1... e4 2. H:c3#.

1. Seg3? tempo

1... c4 2. Ge3#;
1... d4 2. Se4#;
1... e4!

1. Sed4?

1... c4 2. Sf3#;
1... ed4 2. We2#;
1... e4 2. Sb3#;
1... cd4!

1. S:c3? tempo

1... d4 2. Se4#;
1... e4 2. Wd1#;
1... K:c3 2. Ga5#;
1... c4!

1. Sh4? tempo

1... c4 2. Sf3#;
1... e4 2. H:c3#;
1... Ke3 2. Hf4#;
1... d4!

1. S:d6? tempo

1... d4 2. Sc4#;
1... e4 2. H:c3#;
1... Ke3 2. Hf4#;

1... c4!

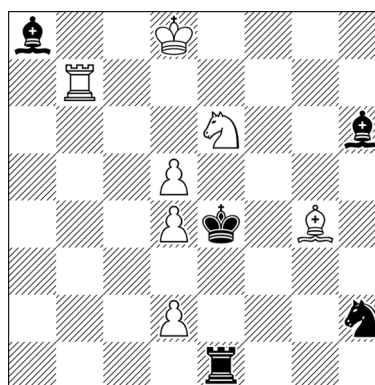
1. Se3! tempo

1... c4 2. Wd1#;
1... d4 2. Sc4#;
1... e4 2. H:c3#;
1... K:e3 2. Hf4#.

Głównym i trudnym do realizacji tematem tej dwuchodówki jest zamiana matów po ruchach czarnych pionków położonych o trzy linie od czarnego króla (8th YCCC). Większość faz tego zadania jest oparta na zugzwangu. Wstęp jest poświęceniem skoczka i oddaje czarnemu królowi wolne pole.

Nr 17

Waldemar Tura
5-7 wyróżnienie honorowe



h#2 (3 rozwiązania) 11+6

b2K4/1R6/4N2b/3P4/3Pk1B1/8/3P3n/4r3

1. Ge3 Wb3 2. G:d5 d3#;

1. Gf4 Wb4 2. G:d5 Sc5#;

1. Sf3 Wf7 2. G:d5 Gf5#.

Otwieranie linii, blokowania, 3 maty wzorowe. Zagorujko.

Nr 18

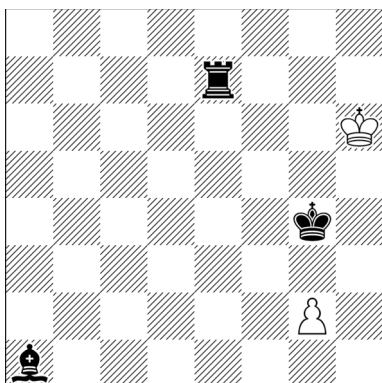
1. Kf5 g4+ 2. Ke6 g5 3. Gf6 g:f6

4. Kf7 fe7 5. Kg8 e8H# (IM);

1. Wh7+ Kg6 2. Wh6+ Kf7 3. Gf6 Ke6

4. Kh5 Kf5 5. Gh4 g4# (IM).

Krzysztof Drażkowski
8-9 wyróżnienie honorowe



h#5 (2 rozwiązania) 2+3

8/4r3/7K/8/6k1/8/6P1/b7

Jedno i drugie rozwiązanie łączy:

- manewr czarnego króla przez pola f5-e6-f7 oraz białego przez pola f7-e6-f5 (temat Zolokotskiego);
- w pierwszej fazie giną czarne figury, które w drugiej służą do samoblokowania (temat Chumakowa);
- w pierwszej fazie excelsior, a w drugiej mat pionkiem 5... g4#;
- maty idealne.

Nr 19

1. Kf2! tempo

1... Kd4 2. Sc4+

2... Kd5 3. Wd6+ Ke4 4. Se3 Kf4
5. Wd4#;

2... Ke4 3. Se3 Kd3 4. Wd6+ Ke4
5. Wd4#;

2... Kd3 3. Se3;

3... Kd2 4. Wd6+ Kc1 5. Wd1# (MM);

3... Ke4 4. Wd6 Kf4 5. Wd4#;

1... Ke4 2. Sg6

2... Kd3 3. Wc4

3... Kd2 4. Gg5+

4... Kd3 5. Se5# (S);

4... Kd1 5. Wc1#;

2... Kd5 3. Se7+ Ke4 4. Wd6 Kf4

5. Wd4# (MM);

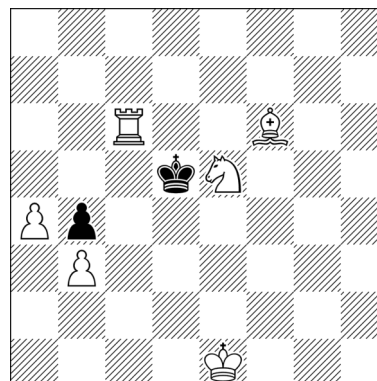
2... Kf5 3. Se7+ Kg4 4. Wc4+ Kh5

5. Wh4# (MM);

4... Kh3 5. Wh4#;

3... Ke4 4. Wd6 Kf4 5. Wd4# (MM).

Andrzej Szypulski
8-9 wyróżnienie honorowe



#5

6+2

8/8/2R2B2/3kN3/Pp6/1P6/8/4K3

Grawiura (8 bierek), w której w drugim ruchu białe uruchamiają baterię skoczkową. Gra kończy się ośmioma różnymi matami, w tym trzema wzorowymi. Ponadto mamy powrót (Switchback) skoczka na pole początkowe w jednym z wariantów.

Nr 20

Retroanaliza:

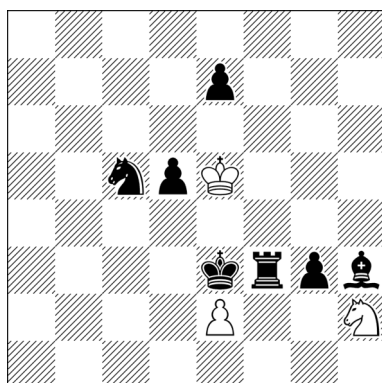
1. Sg4-e5+ g2-g4 2. f4:g3 e. p. + Kf5:Se5.

Rozwiązanie:

1. Se4 K:d5 2. Wf5+ Kc4 3. Kf4 Kd4 4. Sg5 e3# (MM).

Rzadko spotykane połączenie niebanalnego mata pomocniczego z analizą retro wykazującą legalność pozycji. Lekka, ekonomiczna konstrukcja. Bierki uczestniczące w dowodzie legalności równocześnie grają w rozwiązaniu.

Andrzej Babiaryz
10 wyróżnienie honorowe

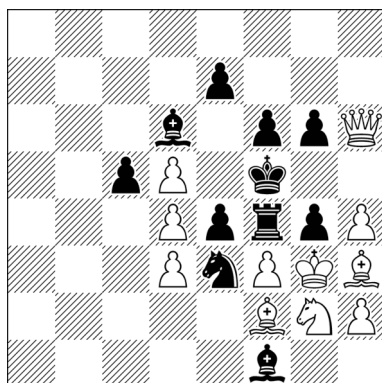


h#4? retro 4+8

8/4p3/8/2npK3/8/4krpb/4P2N/8

Nr 21

Jarosław Brzozowicz
1-2 pochwała



s#2 11+11

8/4p3/3b1ppQ/2pP1k2/3PprpP/3PnPKB/5BNP/5b2

1... G:g2 2. H:f4+ G:f4#.

1. Se1! grozi 2. H:f4+ G:f4#;

1... S:g2 2. fg4+ (G:g4??) W:g4#;

1... S:d5 2. G:g4+ (fg4??) W:g4#;

1... g5 2. fe4+ (de4??) W:e4#.

Unikanie duali.

Nr 22

1. Wc6! grozi 2. H:d4#;

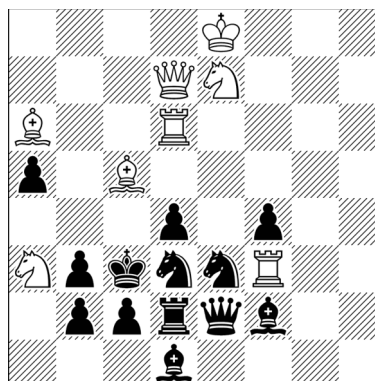
1... Sd~ 2. Sd5# (Gd6#??);

1... Sb4 2. G:d4#;

1... Se~ 2. Gd6# (Sd5#??);

1... Sc4 2. Sb5#.

Marek Drejak
1-2 pochwała



#2

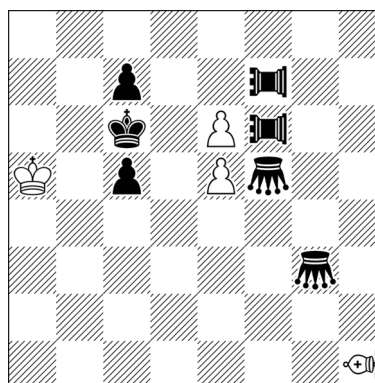
8+13

4K3/3QN3/B2R4/p1B5/3p1p2/NpknnR2/1pprqb2/3b4

Unikanie duali połączone z motywem poprawionej obrony.

Nr 23

Tadeusz Lehmann
3-6 pochwała



h#2 (2 rozwiązania) 8+13

circe,

konik polny f5 i g3, Pao f6 i f7, Vao h1

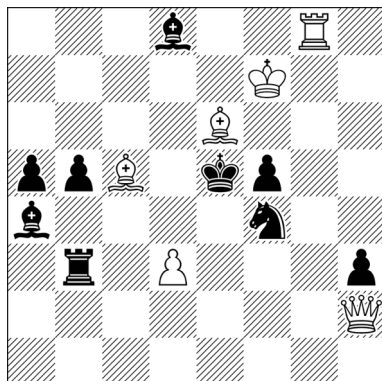
8/2p2*3r2/2k1P*3r2/K1p1P*2q2/8/6*2q1/8/7*3B

1. Kpg3-d6 e5:f6[+czPAf1] 2. PAF1:f6 [+bPf2] f2-f3#;

1. Kpf5-d7 e6:f7[+czPAf1] 2. PAF1:f7 [+bPf2] f2-f3#.

Nr 24

Paweł Wójcik
3-6 pochwała



#3 6+9

3b2R1/5K2/4B3/ppB1kp2/b4n2/1r1P3p/7Q/8

1. We8?

1... W:d3 2. Gc4+ Ge7 3. W:e7#;
1... Ge7 2. W:e7 W:d3 3. Gc4#;
1... b4!

1. Wg5?

1... W:d3 2. W:f5+ Ke4 3. H:f4#;
1... G:g5!

1. Wg3?

1... S:e6 2. We3+ Kd5 3. Hd6#;
1... W:d3!

1. Wg1?

1... Wb4 2. We1+ We4 3. d4#;
1... W:d3 2. We1+ We3 3. W:e3#;
1... Gh4!

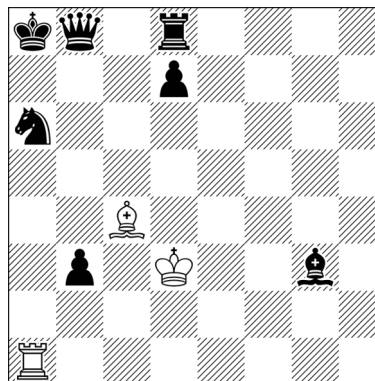
1. Wg2! grozi 2. We2#;

1... hg2 2. Hh8+ Gf6 3. H:f6#;
1... W:d3 2. We2+ We3 3. W:e3#;
1... Wb4 2. We2+ We4 3. d4#;
1... Wb2 2. Wg5! W:h2 3. W:f5#;
2... G:g5 3. H:b2#.

Logiczne zadanie (próba 1. Wg5?) z głównym wariantem 1... Wb2.

Nr 25

Eligiusz Zimmer
3-6 pochwała



h#2 (4 rozwiązania) 3+7

kq1r4/3p4/n7/8/2B5/1p1K2b1/8/R7

1. Ha7 W:e6 2. Gb8 Gd5#;

1. Hb7 Gd5 2. Wb8 W:a6#;

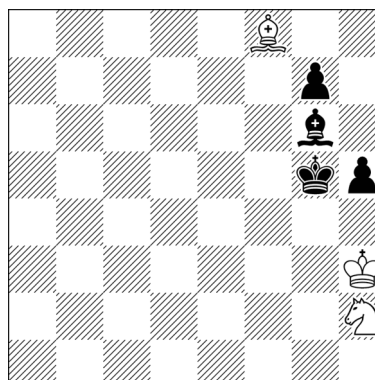
1. Kb7 Wc1 2. Kc8 G:a6#;

1. b2 Ga2 2. Sc7 Gd5#.

W 1 i 2 rozwiązaniu wiązanie czarnego hetmana oraz zamiana kolejności białych posunięć. W 3 i 4 rozwiązaniu tworzenie i gra białych baterii G i W. Maty wzorowe. Ładne zadanie, ale jest trochę niejednorodności.

Nr 26

Eligiusz Zimmer
3-6 pochwała



h#2* 3+4

a) diagram; b) Pg7->f6

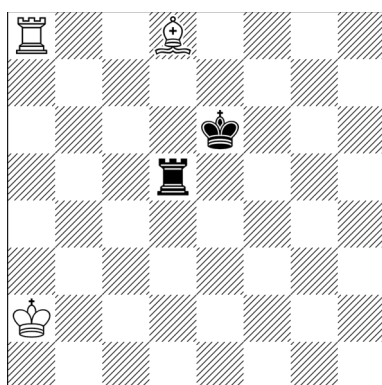
5B2/6p1/6b1/6kp/8/7K/7N/8

- a) 1... Kg2 2. Kh4 Ge7# (MM);
1. Gf5+ Sg4 2. g6 Gh6# (IM).
b) 1... Sg4 2. f5 Gh6# (IM);
1. f5 Kg2 2. Kh4 Ge7# (MM).

Zamiana gry białych, coś w rodzaju zamiany
reciprok w macie pomocniczym. Miniatura,
maty wzorowe.

Nr 27

Krzysztof Drażkowski
7-8 pochwała



h#2

3+2

a) diagram; b) +cz. Wc3 c) +cz. Hc3

R2B4/8/4k3/3r4/8/8/K7/8

- a) 1. Wd7 Gc7 2. Ke7 Gb8 3. Kd8 Gd6# (MM);
b) 1. Wb5 Gb6 2. Kd5 Wd8+ 3. Kc4 Wd4# (IM);
c) 1. He5 Kb3 2. Wd7 Kc4 3. Kd6 Wa6# (IM).

Ciekawa motywacja różnych matów w bliź-
niakach. Miniatura, maty wzorowe.

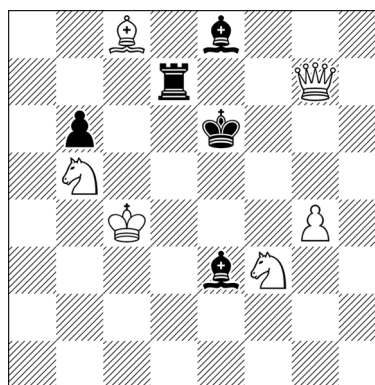
Nr 28

- 1... Gf7 2. He5#;
1... Gf4/Gd2/Gc1/Gh6 2. Sfd4#;
(mat ze związaniem)
1... Gg6/Gh5 2. G:d7#;
1... Gf2/Gg1/Gc5 2. Sg5#;
1... Gd4 2. Sg5/Sf:d4#;
1... Gg5 2. S:g5/Sfd4#.
1. g5? [2. Hf6#];

- 1... Gd4 2. Sf:d4# (mat ze związaniem);
1... G:g5 2. Sfd4# (mat ze związaniem);
1... Kf5!

1. Hf8! grozi 2. Sc7# (mat ze związaniem)
1... Gf7 2. Hd6# (mat ze związaniem)
1... Gf4 2. Sbd4# (mat ze związaniem)

Bogusz Piliczewski
& Mateusz Roczniok
7-8 pochwała



#2

6+5

2B1b3/3r2Q1/1p2k3/1N6/2K3P1/4bN2/8/8

Zadanie biały gra - na wszystkie ruchy czar-
nych są przygotowane maty. Białe nie mają
wyczekującego ruchu, więc muszą przejść
na groźbę z zamianą matów. Jeden z matów
przygotowanych, warianty w złudzie oraz
groźba i warianty rozwiązania wykorzystują
związanie wieży.

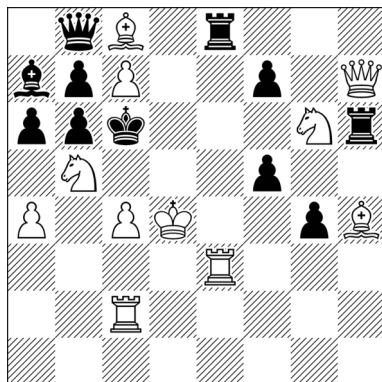
Nr 29

1. H:f7? grozi 2. Hd7#; 2. Hd5#;
1... H:c8 2. Hd5#;
1... H:c7 2. Hd7#;
1... a:b5 2. Hd7#;
1... W:e4+!

1. We7? grozi 2. Se5#; 2. Gd7#;
1... W:e7 2. S:e7#;
1... W:g6 2. Gd7#;
1... f:g6 2. Gd7#;
1... H:c8 2. Se5#;
1... H:c7 2. W:c7#;
1... ab5!

1. Ge7! grozi 2. Se5#;
 1... W:e7 2. S:e7#;
 1... H:c7 2. S:a7#;
 1... ab5 2. cb5#;
 1... Wd8+ 2. cd8S#;
 1... fg6 2. We6#;
 1... W:g6 2. Hh1#.

Paweł Wójcik
 9-10 pochwała



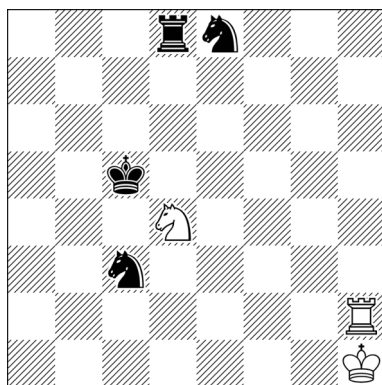
#2 11+11

1qB1r3/bpP2p1Q/ppk3Nr/1N3p2/P1PK2pB/
 4R3/2R5/8

Prawdopodobnie brak przygotowania na szacha obniżył oceny tego zadania.

Nr 30

Eligiusz Zimmer
 9-10 pochwała



h#3 (3 rozwiązania) 3+4

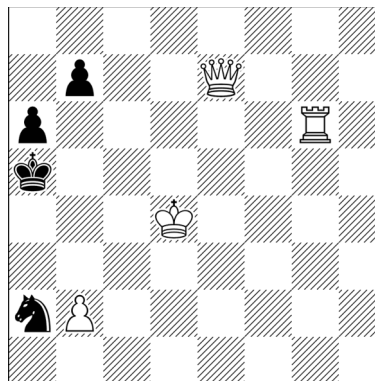
3rn3/8/8/2k5/3N4/2n5/7R/7K

1. Kd6 Wg2 2. Ke7 Wg7+ 3. Kf8 Se6#;
 1. Kb6 Sc6 2. Kb7 Wh7+ 3. Ka8 Wa7#;
 1. Kb4 Wb2+ 2. Ka3 Wb4 3. Sa2 Sc2#

Miniatura, maty wzorowe.

Nr 31

Paweł Wójcik
 11 pochwała



#2 4+4

8/1p2Q3/p5R1/k7/3K4/8/nP6/8

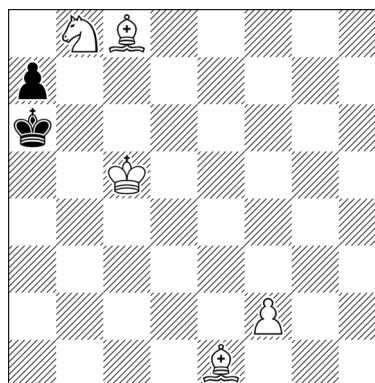
1. H:b7? grozi 2. W:a6#;
 1... Sb4!

1. Wg5+?
 1... Ka4 2. Ha3#; 1... Kb6 2. Hc5#;
 1... b5!

1. Wb6! tempo
 1... Sb4 2. H:b4#; 1... K:b6 2. Hc5#;
 1... Ka4 2. Ha3#.

Nr 32

Andrzej Babiarez
 12-13 pochwała



ostatni ruch czarnych
i białych retro 5+2

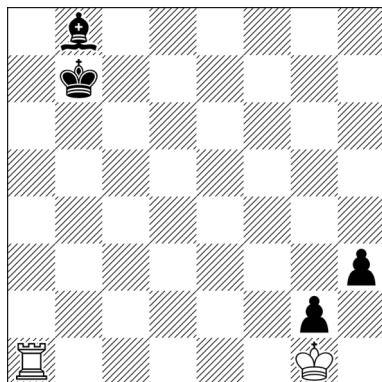
1NB5/p7/k7/2K5/8/8/5P2/4B3

1. Sa6+ K:a6 2. b8S#.

Miniatura.

Nr 33

Krzysztof Drażkowski
12-13 pochwała



h#2 zeropozycja 5+2

a) +b. Pc7 b) +b. Sc6 c) +b. Gd7

1b6/1k6/8/8/7p/6p1/R5K1

a) 1... Wb1+ 2. Ka8 cb8H#;

1. Ga7+ Kh2 2. Ka8 c8H# (MM).

b) 1... Wb1+ 2. Ka8 W:b8# (MM);

1. Ga7+ Kh2 2. Ka8 W:a7# (MM).

c) 1... Ga4 2. Ka8 Gc6# (MM);

1. Gc7 Gc6+ 2. Kb8 Wa8# (MM).

Miniatura. Zeropozycje są w zasadzie akceptowalne tylko wtedy, gdy warunki konkursu to dopuszczają.

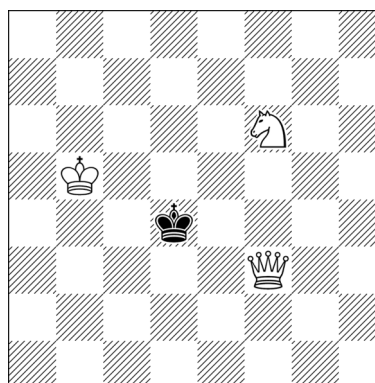
Nr 34

a) 1. Sg8! Ke5 2. Kc5 Ke6 3. Hd5#.

b) 1. Kb4! Kd3 2. Kb3 Kd4 3. Hc3#.

Echo kameleonowe. Prosta, ale miła super-miniatura

Jan Lipka
14 pochwała



#3

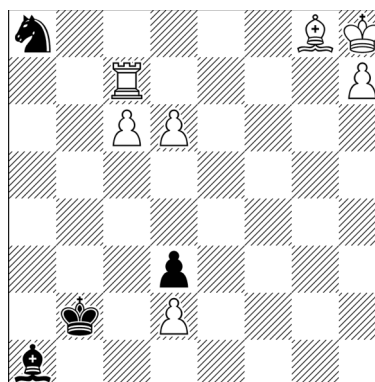
3+1

a) diagram; b) Hf3->e1

8/8/5N2/1K6/3k4/5Q2/8/8

. Nr 35

Jan Lipka
15 pochwała



s#2

7+4

n5BK/2R4P/2PP4/8/8/3p4/1k1P4/b7

1. Wc8! tempo

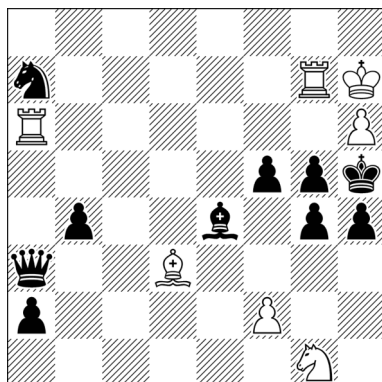
1... Sc7 2. d:c7 K~#;

1... Sb6 2. Wb8 K~#.

b) Studia

Nr 36

Jan Rusinek
1 nagroda

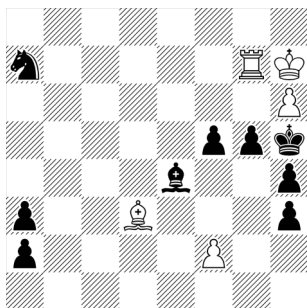


Remis

7+10

8/n5RK/R6P/5ppk/1p2b1pp/q2B4/p4P2/6N1

Narzuca się wymiana wieży za hetmana (tematyczna złuda): 1. W:a3? ba3 2. Sh3 gh3 i mamy pozycję :



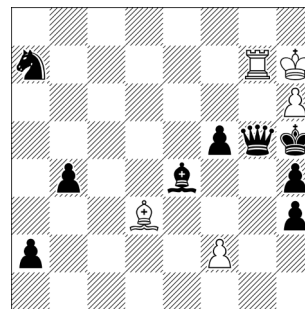
Na g5 stoi czarny pionek i okazuje się **silniejszy od hetmana**, bo w przyszłości będzie mógł bić w przelocie: 3. Ge2+ g4 (nie wygrywa 3... Gf3? 4. G:f3+ g4 5. Gd5) 4. f4.

Na g4 jest czarny pionek, który może bić w przelocie: 4... gf3 e.p.! z wygraną czarnych.

Dlatego **1. Wag6! Hc1** (1... h3 2. W:g5+ Kh4 3. Kg6 i to białe wygrywają) **2. Sh3! gh3** **3. W:g5+!** (zamiast za hetmana wieża

woli wymienić się się za pionka!) **3... H:g5** i mamy pozycję Y;

Na g5 zamiast pionka jest hetman okazuje się słabszy od pionka, bo nie będzie w przyszłości mógł bić w przelocie.



4. Ge2+ i teraz

A) 4... Hg4? 5. f4. Hetman nie może bić w przelocie i nie ma obrony przed matem **6. Wg5#**. Czyli czarne nawet przegrywają!

W takim razie czarne zmieniają plan i poświęcają gońca, aby zablokować piona f2:

B) 4... Gf3! (wymusza przesłone pionka [przypomina to 50 procentowy pickabish] przez gońca - pionek w roli dalekobieźnej figury!) **5. G:f3+ Hg4.** Już nie ma ruchu **6. f4??**, ale można grać **6. Gd5!** (grozi 7. Gf7+;) **6... Hg5** (jedyne - przesłona. 6... H:g7? 7. hg7; 6... Sc8 7. Gf7+ Hg6 8. G:g6+ i to białe mają przewagę) **7. Gf3+ Hg4** **8. Gd5 Hg5** **9. Gf3+** pozycyjny remis.

Studium realizuje paradoksalny temat - pionek jest silniejszy niż hetman, bo może bić w przelocie.

Poboczna złuda: 1. f4? gf3 e. p 2. W:a3 ba3 i król ucieka przez pole g4.

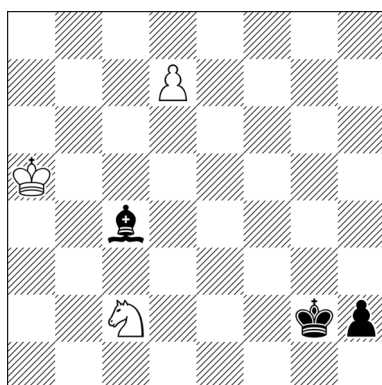
Nr 37

1. Se3+! 1. d8H? h1H 2. Se3+ Kf2!; **1... Kg3.** Jeśli teraz 1... Kf2, to 2. Sg4+ i 3. S:h2.

2. **d8H h1H 3. Hb8+!** Dlaczego tylko tu wyjaśni się wkrótce. **3... Kf2 4. Sg4+** Król ma do dyspozycji sześć wolnych pól, a mimo to czarne przegrywają.

4... Kg2. Gdyby hetman zagrał **3. Hc7+?** lub **3. Hd6+?**, to nie miałyby dostępu do pola b2 i remisowałyby **4... Ke2.** A teraz po **4... Ke2** wygrywa **5. Hb2+** z matem lub zdobyciem hetmana.

Bogusz Piliczewski & Jan Rusinek
2 nagroda



Wygrana 3+3

8/3P4/8/K7/2B5/8/2N3kp/8

5. Hb7+ Kg1 6. Hb1+ Gf1 7. Hb6+. Białe rozpoczynają schodki hetmana w celu zbliżenia się do pola g3 i mata, ale jak się przekonamy trzeba je zrobić "na raty" rozdzielone manewrem przerzucenia skoczka na f5. Raty te muszą być właściwie rozłożone (tak jak przy planie spłaty kredytu!).

7... Kg2 8. Hc6+! Na manewr **8. Se3+?** **Kf2 9. Sf5+** jest za wcześnie z powodu **9... Ke1!**

8... Kg1 9. Hc5+ Kg2. Zrobiona jest połowa schodków i teraz jest właściwy moment na manewr skoczka (czyli koniec pierwszej raty!). **10. Se3+!**

10. Hd5+?! Kg1 11. Hd4+ Kg2 i na manewr skoczka jest już za późno: **12. Se3+?** **Kf2 13. Sf5+ Ke1.**

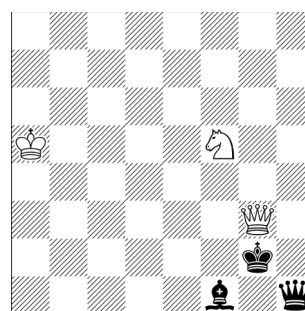
10... Kf2. 10... Kg3 11. He5+ Kf2 12. Sd1+ Kg1 13. He3+ Kg2 14. Hg5+ Kh2 15. Hf4+

Kg2 16. Se3+ Kh3 17. Hh6+ ze zdobyciem hetmana.

11. Sf5+! Kg2. Teraz po **11... Ke1** nastąpi **12. Hc1+** z widelkami lub takim matem jak w głównym wariantcie.

Teraz białe kończą schodki hetmana (druga rata). **12. Hd5+ Kg1. 12... Kh2 13. He5+** z szybkim matem. **13. Hd4+ Kg2 14. He4+ Kg1.**

14... Kh2 15. Hf4+ lub **15. He5+** z takim samym matem jak w grze głównej. **15. He3+ Kg2 16. Hg3#.**

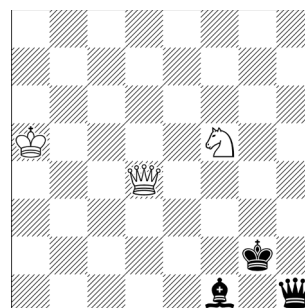


Wzorowy mat na środku szachownicy z dwoma aktywnymi blokowaniem.

Dodatek

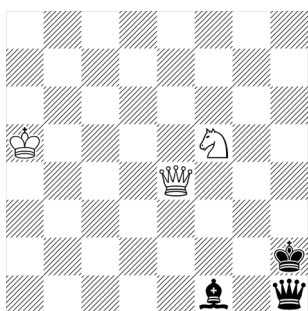
Postanowiliśmy wykorzystać to studium do pokazania różnicy pomiędzy **dualem poważnym, dualem nieistotnym i brakiem dualu.** Mamy nadzieję, że ten krótki szkic wyjaśni naszym Kolegom, którzy nie zajmują się studiami, różnice.

1) Popatrzmy na pozycję diagramu powstałą po **13. Hd4+ Kg2.**



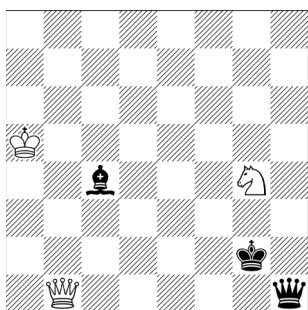
Oprócz **14. He4+** białe mogą zagrać **14. Hb2+**, **14. Hg7+**, **14. Hd2+**. Tutaj żadnego, nawet drobnego **dualu nie ma**, bo aby wygrać trzeba powtórzyć **pozycję wcześniejszą**, a w konsekwencji i pozycję diagramu! Nie ma innej drogi! Na przykład **14. Hb2+?! Kh3 15. Hh8+ Kg2 16. Hg7+ Kf2 17. Hb2+ Kg1 18. Hd4+** (powtórzyła się pozycja po **13. Hd4+**) lub **14. Hd2+?! Kh3 15. Hh6+ Kg2 16. Hc6+ Kg1 17. Hc5+ Kg2 18. Hd5+** (powtórzyła się pozycja po **12. Hd5+**).

2) A teraz popatrzmy na pozycję po **14. He4+** i **14... Kh2** (poboczny wariant).



W tym wariantcie można grać **15. Hf4+** oraz **15. He5+**, co prowadzi po **15... Kg1** do takiej samej pozycji po **16. He3+** z przejściem do gry głównej. Taki dual uważa się za **nieistotny** (drobny) i można go zaakceptować, chociaż oczywiście lepiej, żeby go nie było. Dlatego wariant **14... Kh2** autorzy uznali za poboczny.

3) Popatrzmy na pozycję po **6. Hb1+** w pobocznym wariantcie **6... Kg2**.

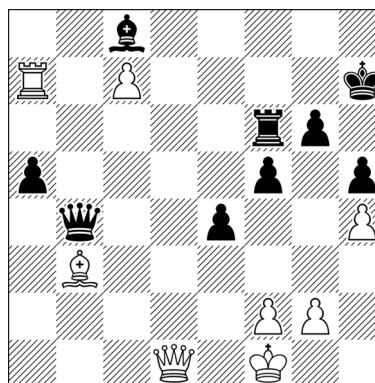


Tu też białe wygrywają na różne sposoby: a) **7. Se3+ Kh2 8. Hb8+ Kg1 9. Hg3+** albo b) **7. He4+ Kg1 8. He1+ Kg2 9. Se3+ Kh2 10. Hh4+ Kg1 11. Hg3+**. Wprowadzie na końcu

otrzymujemy tę samą pozycję, ale droga do niej jest na tyle inna, że dual trzeba by uznać za **poważny**, gdyby autorzy zaliczyli ten wariant do głównych.

Nr 38

Marek Kwiatkowski
3-4 nagroda



Wygrana

8+9

2b5/R1P4k/5rp1/p4p1p/1q2p2P/1B6/5PP1/3Q1K2

1. Wa8. 1. Hd7+? G:d7 2. c8=H Wf7 czarne wygrywają. **1... Wf8.** 1... Wd6 2. Gg8+ białe wygrywają

2. W:c8! 2. Hd8? Hb3 3. W:c8 Hb1+ = wieczny szach. **2... Hb5+!** **3. Gc4! H:c4+** **4. Kg1 W:c8.** 4... Wf7 5. Wh8+ wygrana

5. Hd7+ Kh6 6. g4! 6. H:c8? Hc1+ 7. Kh2 Hf4+ = wieczny szach. **6... Hc1+** **7. Kg2!** 7. Kh2? Hf4+ = wieczny szach

7... hg4 8. H:c8 Hc3 9. Hf8+ 9. Hd8? g3! 10. fg3 Hf3+ = wieczny szach. **9... Kh7.** 9... Kh5 10. Hd8! wygrana

10. He7+! Próba logiczna: 10. c8H? Hf3+ 11. Kg1 Hd1+ 12. Kh2 g3+ = wieczny szach; za wcześnie: 10. Hd6? g3! remis. **10... Kh6 11. Hd6! a4** 11... g3 12. H:g3 wygrana. **12. Kh2!!**

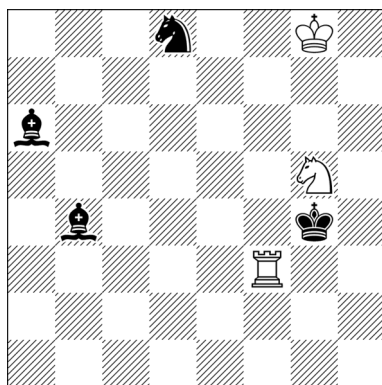
Złuda tematyczna: 12. Hg3? Hc6! 13. He5 Ha8! 14. Hc3 e3+ 15. Kh2 (15. Kg1 e2 16. He3+ f4! 17. H:e2 a3 remis) 15... ef2 16. c8=H Hh1+! =. Wieczny szach

12... a3. 12... Hc2 13. Kg3 wygrana; 12... g3+ 13. H:g3 wygrana. **13. Hf8+** (switch-back) **13... Kh7 14. c8H.** (14... Hf3+??) wygrana.

Temat: unikanie wiecznego szacha

Nr 39

Jan Rusinek
3-4 nagroda



Remis

3+4

3n2K1/8/b7/6N1/1b4k1/5R2/8/8

Dwa gońce wygrywają ze skoczkiem, a gońiec i skoczek "tylko" remisują.

Białe są w gorszej pozycji i będą musiały oddać jakość. Czarne będą dążyć do oddania za wieżę skoczka, a białe do uzyskania za wieżę gońca. Na tym motywie opiera się cała gra.

1. Wf6. Pierwsza tematyczna złuda 1. Sf7? K:f3 2. S:d8 za wieżę białe zdobyły tylko **skoczka**. 1. Wb3? Gc4+. **1... Gc4+ 2. Sf7** Skoczek jest związany, a wieża przykuta do jego obrony. Mamy dwa warianty:

A) 2... Gc3 3. Wf2! Kg3 4. Wf5 Ge6. Czarne próbują zepchnąć wieżę z linii f. **5. Wf1 Kg2 6. Wf4** Druga złuda tematyczna 6. Kf8? K:f1 7. S:d8 i wygrana czarnych, bo za wieżę białe zdobyły **skoczka**. **6... Ge5.**

Wydaje się, że czarne osiągnęły cel, bo wszystkie pola na linii f są atakowane, ale następuje **7. Wf5!** i wieżę bić nie można: **7...**

G:f5 8. S:e5 remis, bo za wieżę białe zdobyły **gońca**. **7... Gc3!** **7... Gb2 8. Wf4 Gc3 9. Kf8 =; 8. Wf4 Kg3 9. Wf1 Gc4 10. Wf5 Kg4 11. Wf2** pozycyjny remis. (11... Gd4 12. Kf8 lub 12. Wd2=)

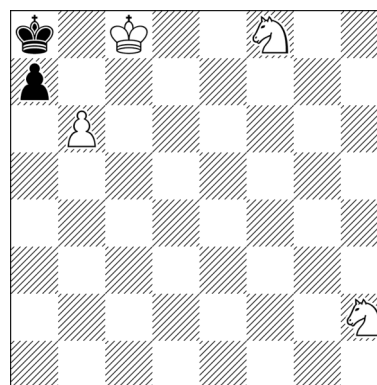
B) 2... Ge7 3. Wf2 Kg3 4. Wf5 Ge6 5. Wf1 Kg2 6. Wf4 Kg3 7. Wf1 Gc4 8. Wf5 Kg4 9. Wf2 Gc5 10. Kg7! Gd4+. **10... G:f2 11. Se5+ widełki i **12. S:c4 =**, bo za wieżę białe zdobyły **gońca**.**

11. Kf8! Trzecia złuda tematyczna 11. Kg6? Gd3 12. Kh6 Kg3 13. S:d8 K:f2 wygrana czarnych, bo za wieżę białe zdobyły skoczka. **11... Gc5+ 12. Kg7!**

Kolejna czwarta złuda tematyczna 12. Ke8? Gb5+ (ucieczka spod widełek) 13. K:d8 G:f2 wygrana, bo za wieżę białe mają "tylko" **skoczka**. **12... G:f2 13. Se5+** (widełki) **K~ 14. S:c4** remis, bo za wieżę jest "aż" **gońiec**.

Nr 40

Andrzej Babiaryz
Wyróżnienie honorowe



Wygrana

4+2

k1K2N2/p7/1P6/8/8/7N/8

Pozycja studium, ale bez białych skoczków, to powszechnie znane zadanie Alberta Heinricha Kniesta – Deutsche Maerchenschachzeitung 09. 1932, h # 2, które stało się protoplastą setek późniejszych zadań, głównie bajkowych. Autor postanowił wykorzystać pozycję w studium realizującym temat Tro-

ickiego, do czego niezbędne są dwa białe skoczki.

1. b7#? retropat! Na posunięciu muszą być czarne.

1... ab6! Zgodnie z teorią, aby wygrać według Troickiego pionka na linii b trzeba zablokować na polu b6 (wtedy wygrana jest zawsze), a jeśli króla uda się zamknąć w kwadracie a8-c8-c6-a6, wystarczy na b5 lub b4. Okazuje się, że tu jest to niemożliwe.

Ale białe mogą zamiast tego wykorzystać położenie czarnego króla "w klatce" i wygrać bez zablokowania pionka!. **2. Sd7!**

Złudy:

2. Se6? Ka7! 3. Kc7 Ka6! 4. Sd4 Ka5! (ale nie 4... b5? 5. Sb3 b4 6. Kc6 i pionek jest zablokowany na b5 lub b4 a król zamknięty w kluczowym kwadracie) 5. Kc6 b5! remis

2. Sf3? Ka7! 3. Sd4 Ka6! 4. Kc7 (4. Sb3 Kb5!) 4... Ka5! (ale nie 4... b5? 5. Sb3! b4

W obu złudach pionek jest zablokowany za daleko.

2... Ka7! 3. Sb8! (Wyjaśnia się sens pierwszego posunięcia – król nie ucieknie z „klatki”) **3... b5! 4. Kc7!** (4. Sf3? Kb6! =) **4... b4 5. Sf3! b3 6. Sd4!** Białe słusznie rezygnują z blokady czarnego pionka, bo jest już zbyt zaawansowany.

6... b2 7. Sb5+! (Przesłona linii „b”. Nie przechodzi 7. Sdc6+? Ka8! =) **7... Ka8 8. Sd7!** (Switchback) **8... b1H 9. Sb6#.** (MM).

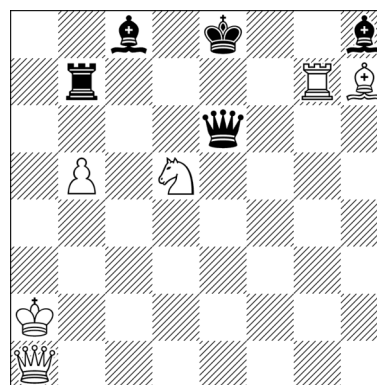
Osiem jedyńskich posunięć białych prowadzących do wzorowego mata. Białe nie blokują czarnego pionka, pozwalając mu na swobodny marsz aż do pola przemiany.

Nr 41

1. We7+! 1. Gg6+? H:g6 2. W:g6 G:a1 3. Wg8+ Kf7 4. W:c8 W:b5 remis. **1... W:e7 2. H:h8+ Kd7.** 3... Kf7? 4. Hg8#.

3. Gf5!! H:f5 4. H:c8+! Nie można zmienić kolejności ofiar: 3. H:c8+? K:c8 4. Gf5 Wa7+. **4... K:c8. 5. S:e7+ Kc7 6. S:f5 Kb6 7. Sd4** (jedyńny ruch białych dający im wygraną).

Paweł Wójcik 1 pochwała



Wygrana

6+5

2b1k2b/1r4RB/4q3/1P1N4/8/8/K7/Q7

Na końcu widzimy temat warcabowy: w trakcie gry ściąga się czarne figury na odpowiednie pola (tu: wieżę na e7 i hetmana na c8), a następnie serią szachów je zabiera. Wprawdzie w rekordowych realizacjach takich figur jest więcej (przykład: <https://eg.org.ua/chessgame/kubbell-4431-21a4b7-v/>), ale tu mamy połączenie tego tematu z ciekawą pozycją po trzecim ruchu białych: goniec wiąże hetmana, który wiąże skoczka.

Nr 42

1. We8+ Kc7 2. Gf4+ Kb6 3. Sd5+ Ka7 4. Gb8+ Ka8. Powstała bateria z wieżą jako strzelcem, a gońcem jako przykryciem. **5. Gd6+ Ka7 6. G:c5+ b6.**

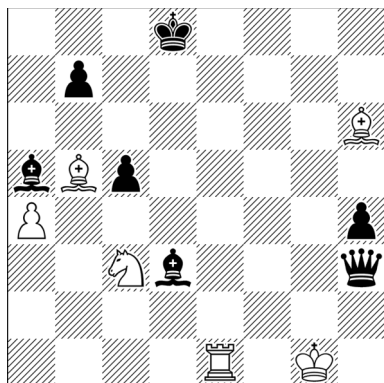
(6... Gb6 7. G:b6# - mat nr 1).

7. We7+ Kb8 8. Gd6+. 8. We8+? Kb7 9. We7+ Kc8 remis. **8... Kc8 9. Wc7+ Kb8. (9... Kd8 10. Ge7# - mat nr 2)**

Teraz mamy nową baterię - białe figury zamieniły się rolami: goniec jest strzelcem,

a wieża przykryciem. **10. Wd7+ Kc8 11. Se7#** (mat nr 3).

Adam Siłakowski
2 pochwała



Wygrana **5+7**

3k4/1p6/7B/bBp5/P6p/2Nb3q/8/4R1K1

Mimo forsownej gry godne uwagi studium kończące się trzema różnorodnymi matami i demonstrujące zamianę roli figur w bateriach. W sumie udany debiut siedemnastoletniego autora!

Poniżej link do studium realizującego taką zamianę funkcji figur w baterii - pokazuje to w jak doborowym towarzystwie znalazł się nasz młody autor!

<https://eg.org.ua/chessgame/sakharovb-kuznetsovag-0440-12b3c6-tt/>