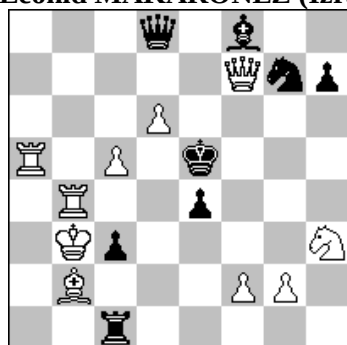


# POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY 2025

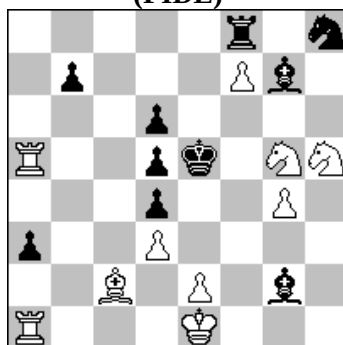
ORYGINAŁY 1 IV 2025 [3345 – 3350]

**3345. Rauf ALIOVSADZADE (USA)  
& Leonid MAKARONEZ (Izrael )**



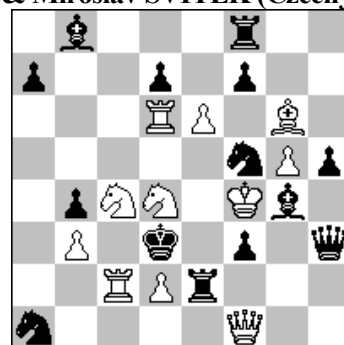
#3 (10+8)

**3346. Anatolij STIOPOCZKIN  
(FIDE)**



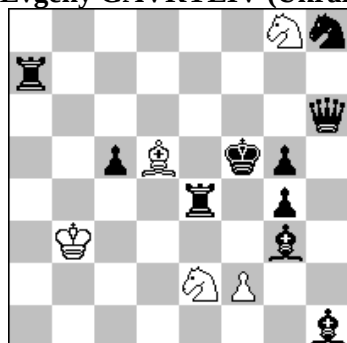
#9 (10+10)

**3347. Zoltan LABAI (Słowacja)  
& Miroslav SVITEK (Czechy)**



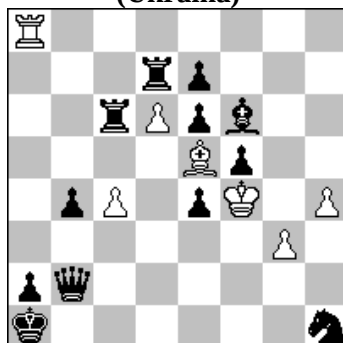
s#2 (11+14)

**3348. Kenneth SOLJA (Finlandia)  
& Evgeny GAVRYLIV (Ukraina)**



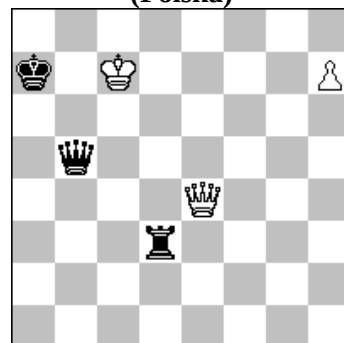
h#2 3 rozwiązania (5+10)

**3349. Mykola WASIUCZKO  
(Ukraina)**



h#2 5 rozwiązań (7+12)

**3350. Andrzej BABIARZ  
(Polska)**



+ (3+3)

- 3345 ALIOVSADZADE & MAKARONEZ** 1.Sf4! ~ 2.Sd3+ e:d3 3.f4# 1...Wd1 2.G:c3+ Wd4 3.G:d4# 1...Se6,h5 2.H:e6+ K:f4 3.G:c1# 1...Hh4,f5 2.c6+ K:d6 3.Hd7# 1...Hf6 2.Hd5+ K:f4 3.W:e4# 1...H:d6 2.c:d6+ K:d6 3.Wb6#.
- 3346 STIOPOCZKIN** 1.e4! ~ 2.W:d5# G:e4 3.d:e4 b5 4.W:b5 ~ 5.W:d5# 1...d:e3 e.p. 2.0-0-0! (~ 3.d4 #) 2...Kd4 3.Se6+ Ke5 4.S:g7 Kd4 5.Se6+ Ke5 6.S:f8 Kd4 7.Se6+ Ke5 8.f8S! ~ 9.d4# (3...Kc3 4.Wb5 ~ 5.Wb3#). Theme Valladao. [A]
- 3347 LABAI & SVITEK** 1...f6 2.Se5+ f:e5# 1.Se3! 2.S:e2+ G:d6# 1...H:f1 2.S:f3+ G:d6# 1...f:g6 2.S:f5+ G:d6# 1...S:c2 2.S:c2+ G:d6# 1...S:b3 2.S:b3+ G:d6#.]
- 3348 SOLJA & GAVRYLIV** 1.Ge5 (1.Wf4?) Gf7 2.Wf4 Sg3# 1.Hf6 (1.Sg6?) f4 2.Sg6 Sh6# 1.We6 (1.Ge5?) f3 2.Ge5 Ge4#. Choice of move order (B1, interference avoidance, black) × 3. Mutual interference (bR/bB). Sabra 26 theme × 3. Self-block x 6. Delayed Umnov mates (bQ-wP, bR-wP; bB-wS). A 2+1 style problem. A complete analogy of the solutions in the first pair. The additional phase fully corresponds to the topic of the previous ones. [A]
- 3349 WASIUCZKO** 1.W:c4 Wc8 2.Wc1 W:c1# 1.Wd:d6 Wd8 2.Wd1 W:d1# 1.G:h4 Wh8 2.Gf6 W:h1# 1.S:g3 Wg8 2.Sh1 Wg1# 1.Kb1 W:a2 2.Hc2 Wa1#. Komentarz v. Helpmate Analyzer.
- 3350 BABIARZ..** Białemu królowi grozi mat 1.... Hd7#, nie można więc promować drugiego hetmana. Wydaje się że jedynie zabicie wieży pozwala na kontynuację gry, lecz to po: 1.H:d3? H:d3 2. h8H prowadzi tylko do remisu. **1.Ha8+! K:a8 2. h8H+! (feniks) Ka7!** (2.... Wd8 3. H:d8+? Ka7! =, ale 3. Ha1+! i mat w następnym posunięciu) **3. Ha1+! Ha6! 4. Hg1+! Ka8! 5. Hg8+ Ka7 6. Hb8 #.** Temat feniks w miniaturze. Transformacja złego hetmana w dobrego hetmana który z pola h8 na sąsiednie pole g8 zmierza przez a1 i g1. [A]