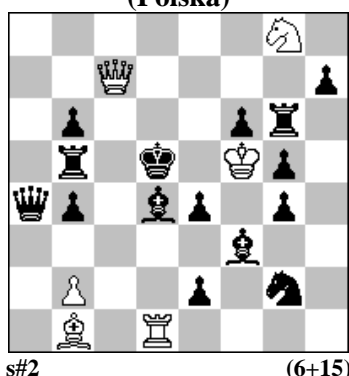


# POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY 2025

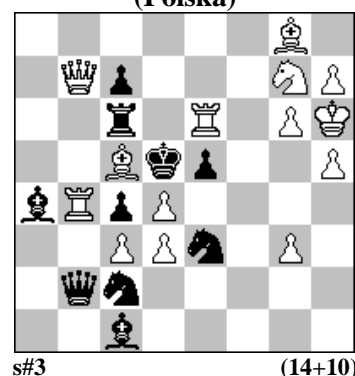
ORYGINAŁY 14 III 2025 [3331 – 3332]



**3331. Waldemar TURA**  
(Polska)



**3332. Waldemar TURA**  
(Polska)



**3331** 1.Ga2+? b3! 1.b3! ~ 2.Hd6+ K:d6# 1...H:b3 2.Hc6+ K:c6# 1...h5 2.G:e4+ G:e4# 1...h6 2.S:f6+ W:f6#...e:d5 2.Hb4+ K:b4# 1...c:d5 2.Hb5+ K:b5# (2.Hb4?) 1.Sb6! ~ 2.Sd7+ W:d7# 1...c:b6 2.Gd6+ W:d6# 1...K:b6 2.Ha5+ K:a5# ...H:b6 2.Hc4+ K:c4# 1.Sdf6? Sg4+!

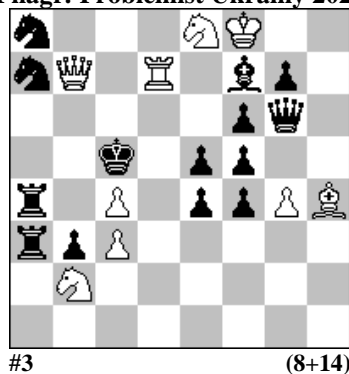
Dwie pary wariantów o samomatowych właściwościach. Pierwsza – maty z baterii królewskiej. Druga – zwalnianie pola w siatce matowej białego króla z jednoczesnym atakiem na inne jego pole.

**3332** 1.Gf8! ~ 2.We7+ Kd6 3.Sf5+ S:f5# 1...e:d4 2.Wf6+ Ke5 3.Wf5+ S:f5# 1...H:c3 2.W:e5+ K:d4 3.Wd5+ S:d5# 1...c:d3/S:d4 2.Wd6+ Ke4/Kc5 3.Gd5/W:c4+ S:d5/S:c4#.

Niespotykana dotychczas synteza krzyża białej wieży i Adabaszewa 2 x 2: w groźbie i po 1...e:d4 udostępnianie przez W pól cz.K z forsowaniem mata na f5 wieżą lub skoczkiem; w wariantach 1...H:c3 i 1...c:d3 temat VI WCCT, wzbogacony blokowaniem dalekich pól królewskich, podwójny szach i wymuszenie mata na polu, zajmowanym początkowo przez cz.K z zamianą funkcji obu białych figur. Gra 1...S:d4 kompletuje krzyże czarnego króla i białej wieży e6.

**Waldemar TURA**

I nagr. Problemist Ukrainy 2024



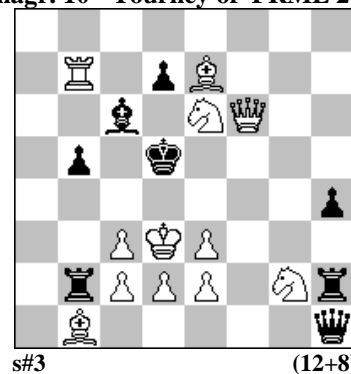
**Waldemar TURA**

I nagr. Szachmatnaja Kompozycja 2023



**Waldemar TURA**

I nagr. 10<sup>th</sup> Tourney of FRME 2024



1.Sd6? ~ 2.Gf2+ e3 3.Se3#/2.Sd3+ e:d3 3.Gf2# 1...Wa2 2.Gf2+ e3 3.Se3# 1...f:g4 2.Sd3+ e:d3 3.Gf2# 1...W:c4!/1...G:c4! 1.Wd6! ~ 2.Wc6+ S:c6 3.Hb5# 1...W:c4 2.Gf2+ e3 3.Sd3# 2...Wd4 3.Hb4# (2.Sd3?) 1...G:c4 2.Sd3+ e:d3 3.Gf2# 2...G:d3 3.Hd5# (2.Gf2?)..

Synteza tematów Żuka, Kellera i Ruchlisa po raz pierwszy zrealizowana w trzechodówce, A problem of great unity and class. The author indicates that this is the first 3# realisation of Zuk theme. I believe him because I have not found any in the problem databases. [Sędzia konkursu Gérard Doukhan].

1.Sf2? Wg7! 1.Sf4! ~ 2.S:a5+ (S:d6?) Kc5 3.Wb5+ a:b5# I 1...S:b7 2.Hd3+ Kc5 3.Hb5+ a:b5-I #-I 1...d4 2.S:d6+ (S:a5?) Kc3 3.Wb3+ G:b3#- II 1...Wg7 2.H:d5+ Kc3 3.Hb3+ G:b3# II.

Problem dwudzielny z dwukrotnym wymuszeniem matów na b3 i b5 różnymi białymi figurami.

1...d:e6 2.Hf3+ Ke5 3.He4+ G:e4# 1.Hg6? ~ 2.Sgf4/Sef4/Sc7+ Ke5 3.He4+ 1...b4 2.c4+ Ke5 3.He4+ G:e4# 1... d6/d:e6 2.Sgf4+ Ke5 3.He4+ H:e4/G:e4# 1...Wb4! 1.Sd8! ~ 2.Hf3+ Ke5 3.He4+ G:e4# 1...Hf1 2.Sf4+ H:f4 3.e4+ H:e4# 1...b4 2.Wb5+ G:b5+ 3.c4+ G:c4# 1...d6 2.He6+ Kc5 3.Hc4+ b:c4# 1...Wb4 2.Ga2+ Wb3 3.W:b5+ G:b5# (2...Wc4 3.G:c4+ b:c4#) 1...Wh3 2.W:d7+ G:d7 3.Hf5+ G:f5#.

Adabaszew 3 x 2. Dwie pierwsze pary to różne maty na c4 i e4 wymuszane różnymi białymi figurami. Trzecia para przynosi dwa maty ze związaniem białych pionków. Ponadto zamiana dwóch gier w próbie 1.Hg6? i rozwiązaniu.