

# Rozstrzygnięcie konkursu PZSZACH 2024 STUDIA

## Werdykt ostateczny

Dwa utwory okazały się nieoryginalne. Nr 3244 jest antycypowane przez 67016 w bazie S. Diducha. (Grigoriew, 1930), nr 3225 przez 33001 w tej samej bazie. (Zacharow i Kacnelson, 1993)

**Zostają wykluczone z konkursu i ostateczny werdykt jest następujący.**

W konkursie uczestniczyły 43 studia. Dwaj autorzy poprosili (przed ogłoszeniem werdyktu!), aby nie brać pod uwagę ich utworów. Myślę, że trzeba uszanować ich prośbę. Natomiast nie można uwzględnić prośby o wyłączenie studium z werdyktu zgłoszonej po jego ogłoszeniu tylko z tego powodu, że autor jest niezadowolony z zajętego miejsca. Każdy werdykt jest subiektywny i nawet **ten sam sędzia** w innym czasie może wydać inne rozstrzygnięcie. Uwzględnianie takich prośb mogłoby w skrajnych sytuacjach doprowadzić do absurdu - mogłaby się ostać tylko pierwsza nagroda!

Poziom konkursu był bardzo dobry i sporo studiów zasługuje moim zdaniem na wyróżnienia. Dlatego zdecydowałem się stworzyć osobną klasyfikację dla miniatur - wśród nich była wystarczająca liczba bardzo dobrych i dobrych.

Każdy, kto prześledzi wyróżnione zadania bez trudu wyłapie w **prawie każdym** z nich (nawet w tych na najwyższych miejscach) jakieś niedociągnięcia. Zbyt dużo bić, ciężka konstrukcja, rozmyty finał, bicie pionka w pierwszym posunięciu, obecność bierek statystów, czy forsowna gra.

Musimy pogodzić się z tym, że nie każdy pomysł (zwłaszcza trudny i efektowny) da się zrealizować w nienagannej formie! Często, aby pomysł zaprezentować trzeba pójść na kompromis i zaakceptować utwór w formie niedoskonałej. Przy pracy nad studium czy zadaniem przychodzi taki moment, w którym musimy zdecydować czy publikujemy już utwór w takiej postaci jaka jest teraz (nieidealna) czy pracować dalej. Prędzej czy później trzeba wybrać tę pierwszą możliwość.

## PROPONOWANA KOLEJNOŚĆ

### 1 nagroda

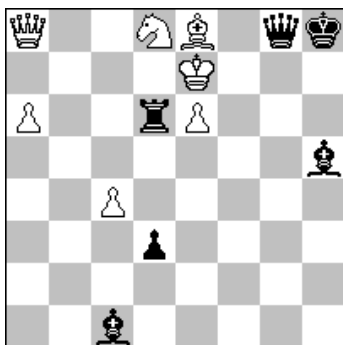
Bardzo oryginalne i ciekawe studium z efektowną grą z obu stron. Najpierw pojawia się groźna biała bateria H-G i aby ją zneutrali-

zować czarne oddają hetmana i tworzą własną równie groźną baterię G-W.

Teraz z kolei białe, aby tę baterię zneutralizować ofiarują swojego hetmana! Czarne nie mogą hetmana zabić, bo nawet przegrają, ale

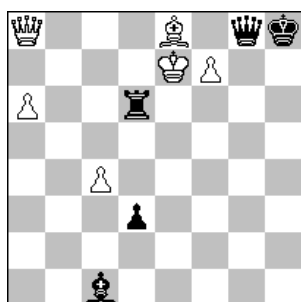
utrzymują napięcie zachowując baterię. Białe, aby się obronić, muszą odblokować pole swojemu królowi i w końcu powstaje oryginalny pozycyjny remis harmonijnie spleciony z motywem unikania duali.

### 3202 A. Jasik, Ostrołęka wersja



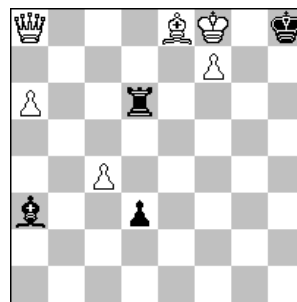
**Remis**

**1. Sf7+.** 1. K:d6? d2 2. Ga4 d1H+ 3. G:d1 W:d1 -+) **1... G:f7+ 2. ef7.** Po krótkim wstępie mamy pozycję:



Czarne mają materialną przewagę, ale hetman jest pod biciem i po 2... Gg5+ 3. K:d6 Hg6+ białe uciekną spod wiecznego szacha dzięki zasłonie w odpowiednim momencie gońcem z baterii H-G i nawet wygra.

Ale czarne znajdują efektowne wyjście z beznadziejnej, wydawałoby się, sytuacji: za cenę hetmana likwidują baterię białą i budują swoją baterię równie groźną. **2... Hf8+!** **3. K:f8 Ga3!**

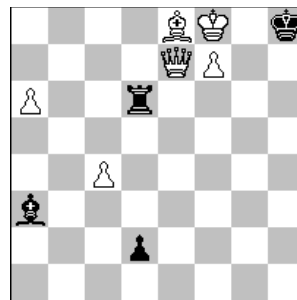


Role się odwróciły. Teraz białe mają olbrzymią przewagę materialną, ale czarne mają zabójczą baterię. Jak się przed nią obronić? Trzeba nadzwyczajnych środków i białe je znajdują!

**4. c5! G:c5 5. Ha7!** Aby zneutralizować baterię tym razem białe nie żałują hetmana. Złe było 5. Hc8? Wc6#; 5. Ke7? W:a6+ 6. Kd7 W:a8 oraz 5. Hh1+? Wh6#.

**5... Ga3!** czarne nie przyjmują ofiary - dla nich utrzymanie baterii jest cenniejsze niż hetman! 5... G:a7 6. Ke7 z oczywistym remisem.

**6. He7! d2.** 6... W:a6 7. H:a3 W:a3 8. Ke7 remis.

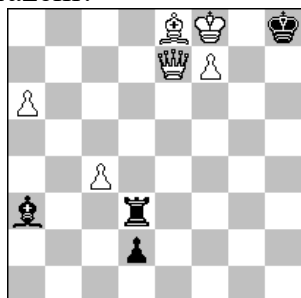


Następna newralgiczna pozycja. Biały hetman jest unieruchomiony na polu e7, bo po 7. Hh4+? nastąpi 7... Wh6+ 8. He7 W:a6 z wygraną. Trzeba więc odejść gońcem, aby odblokować pole królowi ale gdzie?

**7. Gc6!** Tylko tu - trzeba przesłonić 6 linię. **7. Ga4? d1H 8. G:d1 Wd8#;** **7. Gb5? W:a6 8. G:a6 d1H 9. H:a3 Hd8#;**

7... **Wd8+**. 7... d1H? 8. Ke8 i białe nawet wygra. 8. **Ge8 Wd3!**

Grozi 9... d1H i znów trzeba odejść gońcem. Gdzie tym razem?



9. **Ga4!** Teraz trzeba wybrać pole a4! 9. Gc6? d1H 10. Ke8 G:e7! albo 9. H:a3? W:a3 wygrana.

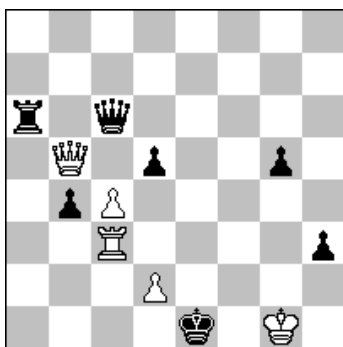
9... **Wd8+**. Lub 9... d1H 10. H:a3 (na czas zwalniając pole e7) 10... W:a3 11. G:d1 =. 10. **Ge8 Wd6!** 11. **Gc6!**

Pozycyjny remis połączony z unikaniem du-ali. Przy wieży na d6 trzeba odejść gońcem z e8 tylko na c6, a przy wieży na d3 tylko na a4!

\*\*\*

## 2 nagroda

3154. M. Minski, Niemcy

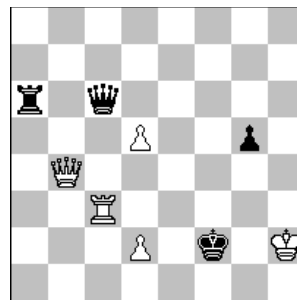


**Remis**

Efektowne i pomysłowe ofiary hetmanów z obu stron. Tylko 6 posunięć, ale prawie

w każdym coś się dzieje i w tych 6 posunięciach jest więcej ładnej treści niż w wielu studiach z kilkunastoma posunięciami!

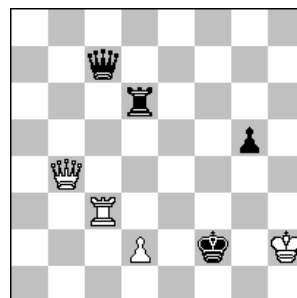
Po niezbyt dobrym pierwszym posunięciu **1. H:b4** z biciem pionka atakującego wieżę zaczyna się efektowna gra: **1... h2+!** **2. K:h2 Kf2!** **3. cd5.** 3. Hb8? Hd6+ 4. H:d6+ W:d6 c5 Wh6+ 6. W:h3 Wc6 7. Wg3 d4 8. Wg2+ Ke1 9. d3 W:c5 wygrana.



Teraz po 3... Hh6+ 4. Wh3 H:h3 5. K:h3 Wh6+ 6. Kg4 Wh4+ 7. K:g5 W:b4 8. Kf5/Kf6 jest remis oraz po 3... Hd6 4. H:d6+ też jest łatwy remis. Dlatego czarne grają efektownie: **3... Hc7+!!** i hetmana bić nie można 4. W:c7? Wh6+ z matem. **4. d6!**

Wbrew temu co pisze autor nie jest to Nowotny, bo po 4... H:d6 przesłona wieży przez hetmana nie jest wykorzystana, tylko białe grają 5. H:d6. **Nie jest to krytyka!** Przez to, że coś nie podpada pod nazwę "Nowotny" (czy jakkolwiek inną) nie staje się mniej ciekawe!

**4... W:d6.** Oczywiście przesłona hetmana przez wieżę jest wykorzystana.

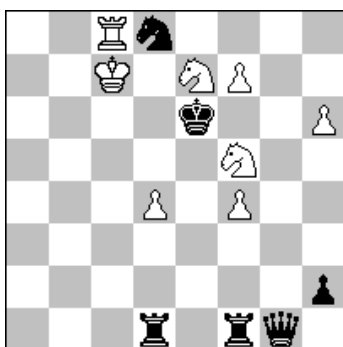


Sytuacja białych jest w dalszym ciągu trudna. Hetmana w dalszym ciągu bić nie można, a grozi zabójczy szach z baterii. Ratuje kontrofiara hetmana tylko po to aby przesłonić linię h 5. **Hh4+!! gh4 6. W:c7** remis.

\*\*\*

### 3 nagroda

#### 3032. A. Jasik Ostrołęka



### Wygrana

Kapitalne ostatnie 3 ruchy z malowniczym matem z trzema aktywnymi blokowaniem. To, że mat nie jest wzorowy jest nieistotne - ważne, że w końcowej pozycji brak bierok statystów (porównaj uwagę do studium 3226).

Gdyby udało się jeszcze zrobić lepszą grę początkową, to byłoby to studium wybitne. Ale i tak trzeba pogratulować autorowi bardzo dobrej pracy.

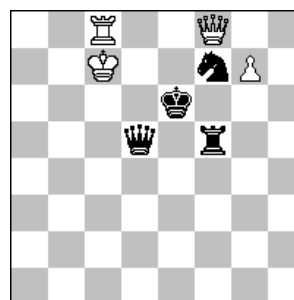
**1. f8H Sf7!** Po 1... h1H białe wygają. 2. Wb8 W:f4 3. Wb6+ Sc6 4. Sg7+ H:g7 5. h:g7 +-; 1... Wc1+ 2. K:d8 W:c8+ 3. K:c8 h1H 4. Sg7+ H:g7 5. f5+ W:f5 6. H:f5+ K:e7 7. Hd7+ Kf6 8. H:g7+ też z wygraną.

**2. Sg7+.** 2. Sc6? Wc1 3. Sg7+ Kd5 4. H:f7 Ke4 5. We8+ Kd3 6. Hb3+ Kd2 7. Hb2+ Wc2 8. We2+ K:e2 9. H:c2 Ke3 =; 2. We8? Wc1+ 3. Sc6+ K:f5 4. H:f7+ Kg4 5. Wg8+ Kf3 6. h7 h1H 7. h8H W:c6+ 8. K:c6 Wc1+

9. Kd6 H:h8 10. W:h8 H:d4 =; 2. d5+? W:d5 3. Sg7+ H:g7 4. h:g7 Wd7+ 5. Kb6 Wb1+ 6. Kc5 Wc1+ =.

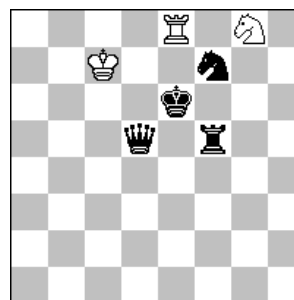
**2... H:g7!** 2... Kf6 3. Sh5+ Ke6 4. We8 +-)  
**3. f5+! W:f5 4. h:g7 h1H.** 4... Wc1+ 5. Sc6 W:c6+ 6. Kb8 Wb5+ 7. Ka7 Wa5+ 8. Kb7 W:c8 9. H:c8+ Kf6 10. Hh8 +-.

**5. d5+! Wd:d5.** 5... Wf:d5 6. Hf7+ K:f7 7. g8H+ K:e7 8. Hf8+ Ke6 9. We8#. **6. S:d5 H:d5.** 6... Hc1+ 7. Kb7 Sd6+ 8. H:d6+ K:d6 9. g8H 10. Wd8+ +-.



Po początkowej grze z pokazną niestety liczbą bić mamy kluczową pozycję. Czarne mają dużą przewagę 7. g8H? nawet przegrywa po 7... Hd7+ z matem. Następuje jednak pomysłowa kombinacja, za którą jest zasłużona nagroda!

**7. He7+!!** 7. We8+ Kf6 8. g8S+ Kg5 =.  
**7. K:e7 8. g8S+! Ke6 9. We8#.**



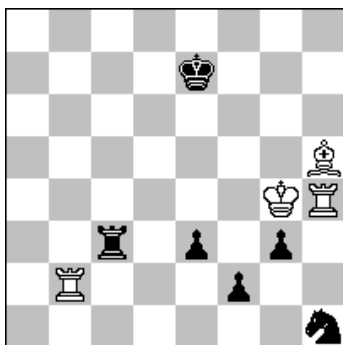
\*\*\*

### 4 nagroda

Głównym pomysłem studium wydaje się logiczna gra po 12 ruchu czarnych z subtelną

nym zablokowaniem pola e4 skoczkiowi czarnemu przez własnego króla. Długa gra prowadząca do tego kulminacyjnego momentu jest ciekawa i ma kilka zaskakujących posunięć.

**3268. M. Pasman  
Izrael**



**Remis**

Czyli jest tak jak powinno być: całe rozwiązanie jest ciekawe, a najciekawsze rzeczy dzieją się pod koniec rozwiązania (zgodnie z zaleceniami Alfreda Hitchcocka: napięcie ma wzrastać z upływem czasu - w przeciwieństwie do studium [tego samego autora] 3286).

Pewnym mankamentem jest to, że aby przekonać się o poprawności studium trzeba przedzierać się przez sporą liczbę nudnych pobocznych wariantów i rozgałęzień. Ale mimo tego bardzo dobre studium.

**1. Wb7+ Wc7!** Po 1... Kd6 2. Gf7! czarne nie unikną wiecznego szacha. 2... f1H (lub 2... Wc8 3. Wh6+ Kc5 4. Wh5+ Kd4 5. W:h1 g2 6. Wd1+ albo 2... g2 3. Wh6+ Kc5 4. Wh5+) 3. Wh6+ Kc5 4. Wc7+ Kb4 5. Wb7+ Ka3 6. Wa7+ Kb4 (6... Kb2 7. Wb6+) 7. Wb7+ wieczny szach.

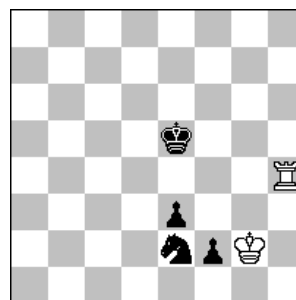
**2. W:c7+ Kd6 3. Wc4!** 3. Wf7? g2 4. Wf6+ Ke7 5. Kg5 f1H -+; 3. Wg7? f1=H; 3. Wc1? g2 -+; 3. W:h1? g2! 4. Wcc1 gh1H 5. W:h1 e2 -+.

**3... g2.** 3... f1H 4. Kg5 i białe osiągają wieczny szach: 4... Sf2 (4... g2 5. Whd4+ Ke7 6. We4+ Kd8 7. Wed4+ =) 5. Whd4+ Ke5 6. Gf3! g2 (6... Sh3+ 7. Kg4 Sf2+ 8. Kg5 Sh3+ 9. Kg4) 7. Wd5+ Ke6 8. Wc6+ Ke7 9. Wc7+ Ke6 10. Wc6+ wieczny szach; 3... e2 4. Wd4+ Kc5 (4... Ke5 5. We4+ K:e4 6. Kh3+ Ke3 7. We4+ K:e4 8. G:e2 =) 5. Wc4+! K:c4 6. Kh3+ Kd3 7. Wd4+! K:d4 8. G:e2 =)

**4. Wd4+ Ke5 5. We4+! Kd6.** 5... Kf6 6. Wf4+ Kg7 7. Kh3! f1H 8. Wfg4+! Kf8 9. Wf4+ Ke7 10. We4+ Kd6 11. Wd4+ =; 5... K:e4 6. Kh3+ podobnie jak w głównym wariantcie.

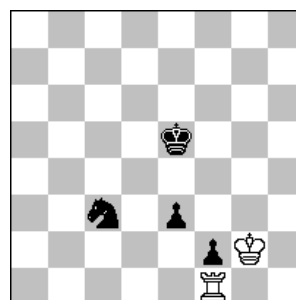
**6. Wd4+! Kc5 7. Wc4+! Kd6 8. Wd4+ Ke5 9. We4+ K:e4 10. Kh3+ Ke5! 11. K:g2 Sg3! 12. Ge2!** 12. Wh1? S:h1 13. Ge2 Kf4! 14. K:h1 Kg3! zz.

**12... S:e2.**



Teraz jest chyba najciekawszy moment w studium.

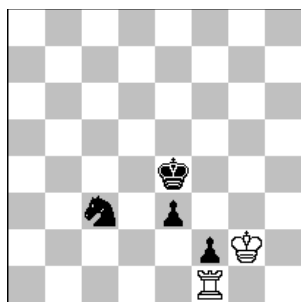
Logiczną próbą (głównym planem) jest **13. Wh1? Sc3 14. Wf1** i mamy pozycję:



Pole e4 jest wolne i czarne wygrywają manewrem. 14... Se4! 15. Kf3 Kd4 16. Wd1+ Sd2+.

Dlatego wstępnie białe zmuszają czarnego króla do zablokowania pola e4 swojemu skoczkowi.

**13. Wh5+! Ke4.** 13... Kd4 14. Wf5. I teraz przechodzi główny plan. **14. Wh1! Sc3** 14... Sf4+ 15. Kf1! Kf3 16. Wh3+!) **15. Wf1!**

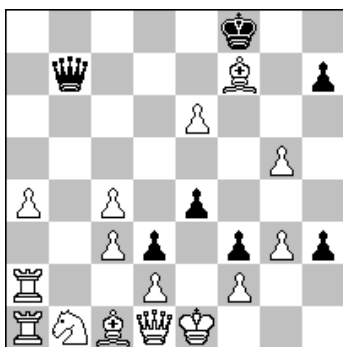


Pole e4 jest zablokowane i nie ma ruchu 15... Se4?? Trzeba grać **15... Sd1 16. W:d1 e2 17. Wd4+! Ke3 18. We4+! K:e4 19. K:f2** remis.

\*\*\*

### Specjalna nagroda

**3208. P. Murdzia, Warszawa & B. Piliczewski, Gdańsk**



### Remis

Pomysłowa idea. Pełna ofiar z obu stron walka o możliwość wykonania przez białe długiej roszady. Białe, aby próbować rosza-

dę osiągnąć nie żałują gońca i hetmana, a czarne, aby przeciwdziałać roszadzie muszą oddać hetmana. Hipotetycznie mogą to zrobić na dwa sposoby - prostszy (prowadzi do wiecznego szacha) i bardziej subtelny (prowadzi do ich wygranej). Dlatego białe muszą odchodzić figurami z pierwszej linii w takiej kolejności, aby tę drugą opcję unieвозмоżliwić i zostawić tylko pierwszą. W końcu roszada zostaje za kulisami, ale jest głównym motywem gry w tym studium!

Schemat i gra przypomina pięciochodówkę sędziego (1 nagroda Zjazd Problemistów, 2024 - z tego powodu zdecydowałem się dać nagrodę specjalną). Ułożyłem wielochodówkę dlatego, że nie udało mi się tej idei zrealizować w studium w zadowalającej formie.

Uważam studium za wystarczająco oryginalne, aby otrzymało nagrodę. Jest tu bowiem dostatecznie dużo nowych, ciekawych elementów, których nie było w moim zadaniu.

Drobnym minusem jest to, że najciekawsze rzeczy dzieją się w złudzie, a nie w rozwiązaniu.

Przechodzimy do rozwiązania.

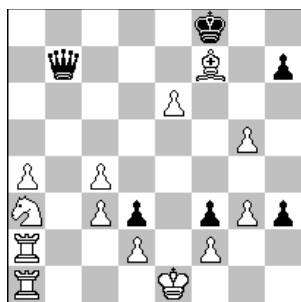
Białe mają olbrzymią przewagę materialną, ale grozi im h2 i h1H#. Okazuje się, że aby uciec przed tym matem trzeba próbować zrobić roszadę.

Ale na razie przeszkadzają w tym trzy białe figury: hetman, goniec i skoczek stojące na swoich wyjściowych pozycjach! Trzeba je więc usunąć. Jak się przekonamy kolejność usuwania musi być dokładna.

**1. Ga3+!** Zwalnianie miejsca dla roszady rozpoczyna goniec.

1. H:f3? (złuda tematyczna [która sama w sobie mogłaby być główną treścią świet-

nego studium!]) 1... ef3 2. Ga3+ Kg7  
3. Gf8+ K:f8 4. Sa3



**czarne mają hetmana, ale roszada jest możliwa**

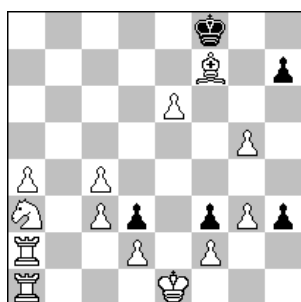
W tej pozycji jeśli, czarne zagrają 4... h2? (tematyczna złuda w tematycznej złudzie), to nastąpi 5. O-O-O! i białe nawet wygrają.

Dlatego wstępnym manewrem czarne oddają hetmana tylko po to, żeby uniemożliwić roszadę! Mogą to zrobić na dwa sposoby - oba związane z ofiarą hetmana.

W pierwszym (błędym) zmuszamy do wykonania posunięcia wieżę: 4... Hb1+ 5. W:b1, ale po 5... h2 białe mają wieczny szach podobny jak w grze głównej.

Poprawna jest druga metoda (mniej widoczna) 4... He4+! 5. Kd1 He1+!! 6. K:e1.

Na diagramie widać tę samą pozycję co na poprzednim, tylko bez czarnego hetmana.



**czarne nie mają hetmana, ale roszada jest niemożliwa**

Ale pozycja **nie jest ta sama**, bo już niemożliwa jest roszada i czarne matują po

6... h2! Zatem możliwość roszady okazuje się tu "silniejsza" niż hetman!

**1... Kg7 2. Gf8+!** Poświęcenie gońca w celu zwolnienia miejsca dla skoczka. **2... K:f8 3. Sa3!**

3. e7+? (złuda tematyczna - prowokujemy ściągnąć czarnego króla pod szacha) 3... K:e7! (3... K:f7? [złuda w złudzie] 4. Sa3 h2 5. H:f3+! (ten ruch jest szachem i czarne nie mają czasu na Hb1+!) 5... e:f3 6. O-O-O +-)  
**4. Sa3 h2 5. H:f3** poświęcenie białego hetmana w celu umożliwienia roszady, ale teraz ten ruch nie jest szachem i czarne mogą wtrącić 5... Hb1+! (skuteczne poświęcenie czarnego hetmana w celu uniemożliwienia roszady) **6. W:b1 e:f3 7. Wb7+ Kf8!** i czarne wygrywają, bo nie ma wiecznego szacha.

**3... h2 4. H:f3!** Poświęcenie białego hetmana w celu umożliwienia roszady. Teraz, jeśli 4... ef3, to 5. O-O-O! Dlatego **4... Hb1+!** Jedyny sposób uniemożliwienia roszady (ten pierwszy - drugiego na szczęście dla białych, w przeciwieństwie do złudy 1. H:f3? nie ma!) - poświęcenie czarnego hetmana.

**5. W:b1 ef3 6. Wb8+ Ke7.** 6... Kg7? 7. Wg8#. **7. Wb7+.** 7. We8+? Kd6 8. c5+ Kc6 9. Wc8+ Kb7 -+.

**7... Kf8.** 7... Kd6? 8. c5+! +- **8. Wb8+** wieczny szach.

\*\*\*

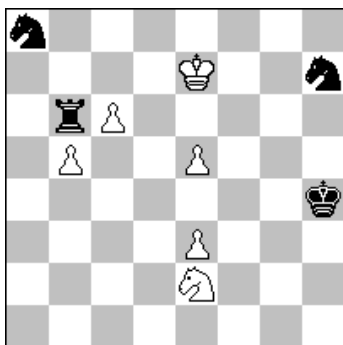
**1 w. h**

Subtelna i prawie bez szachów gra kończąca się ładnym patem na środku szachownicy.

**1. Sc3!** 1. Sd4? Kg5 2. Kd7 Sf8+ 3. Kd8 Wb8+ 4. Ke7 Sg6+ 5. Kd6 Wh8 wygrana czarnych. **1... Kg5!** Po innych ruchach remis jest prozaiczny:

a) 1... Wb8 2. e4 Kg4 (2... Kg5 3. Kd6 Wd8+ 4. Ke7 Wg8 5. Sd5 remis) 3. Sd5 W:b5 4. e6 Sg5 5. c7 S:c7 6. S:c7 Wb7 7. Kd8 S:e4 8. e7 Wb8+ 9. Kd7 Sf6+ 10. Ke6 Kg5 11. Kf7 remis.

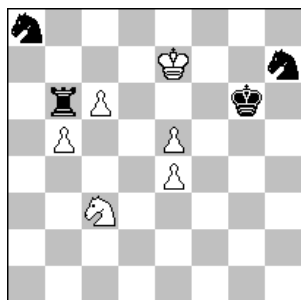
**3274. B. Piliczewski & A. Sitnikow,  
Gdańsk**



**Remis**

b) 1... Kh5 2. e6 Wb8 3. e4 Kg6 4. Sd5 W:b5 5. Kd7 remis.

**2. e4!** 2. Sd5? W:b5 -+; 2. Kd6? Kg6 3. e6 Sf6 -+ **2... Kg6.** 2... Wb8 3. Kd6 Kg6 4. c7 remis:



Pierwsza kluczowa pozycja. Aby zremisować białe muszą zagrać Kd6, Sd5, e6 i e5 w odpowiedniej kolejności, choć pozornie wydaje się, że ta kolejność nie ma znaczenia.

**3. e6!** 3. Sd5? W:b5; Ciekawą złudą jest 3. Kd6? Kg7! 4. e6 Sf6 5. Kc5 (5. e5 Se8+ przegrana) 5... Wb8 6. e5 Se8 7. Sd5 Kg6! 8. b6 S:b6 9. c7 S:c7 10. S:c7 Sa8! i czarne wygrywają. **3... Kg7.**

Inne możliwości:

a) 3... Wb8 4. Sd5 W:b5 5. Kd7 Sf8+ 6. Kd6 S:e6 7. K:e6 remis;

b) 3... Sf6 4. Sd5 Sg8+ 5. Kd7 W:b5 6. e7 S:e7 7. K:e7 remis;

c) 3... Sg5 4. Kd7 Wb8 5. e7 Kf7 6. c7 S:c7 7. K:c7 We8 8. Sd5 S:e4 9. Kd7 remis.

**4. e5!** 4. Sd5? W:b5 5. Kd6 Sf6 przegrana; 4. Kd6? Sf6! 5. Kc5 Wb8 6. e5 Se8 7. Sd5 Kg6! 8. b6 S:b6 9. c7 (9. S:b6 Kf5 10. Sd5 Wb1 11. c7 Wc1+ -+) 9... S:c7 10. S:c7 Sa8! -+.

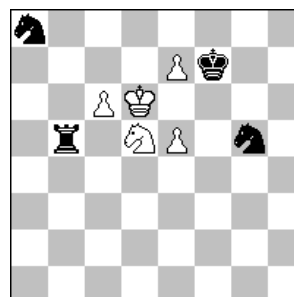
**4... Wb8.** 4... Sf8 5. Kd6 Sg6 6. e7 Kf7 7. e6+ Ke8 8. Sd5 S:e7 9. S:e7 W:b5 10. Sd5 Kf8 11. c7 remis.

**5. Sd5!** 5. Kd6? Wd8+ 6. Kc5 Sg5 7. b6 S:e6+ przegrana. **5... W:b5.** 5... Sf8 6. c7 S:c7 7. S:c7 Sg6+ 8. Kd6 Kf8 9. Sd5 W:b5 10. e7+ S:e7 11. S:e7 remis.

**6. Kd6!** 6. c7? S:c7 7. S:c7 W:e5 8. Kd6 We4 9. e7 Sf6 przegrana.

**6... Sg5.** 6... Kf8 7. c7 W:d5+ 8. K:d5 S:c7+ 9. Kd6 remis; 6... Wb1 7. e7 Kf7 8. Kd7 Sf8+ 9. e:f8H+ K:f8 10. c7 remis.

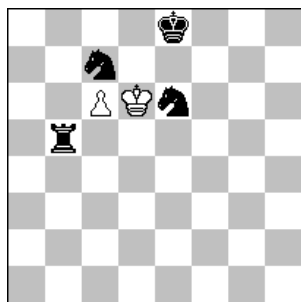
**7. e7 Kf7.**



Kolejna kluczowa pozycja. Sytuacja białych jest trudna, ale ratują się one za pomocą kombinacji patowej.



8. e6+! 8. Sf6? Sc7! 9. K:c7 K:e7 przegrana.  
 8... S:e6. 8... Ke8?? 9. Sf6#. 9. e8H+! K:e8  
 10. Sc7+! Sa:c7/Se:c7 pat.



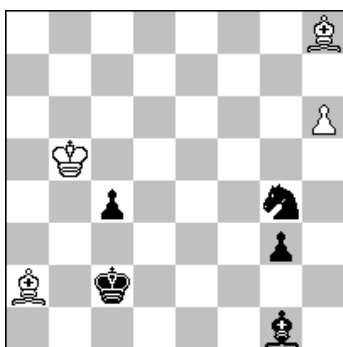
Pat na środku szachownicy z zablokowanym pionkiem.

\*\*\*

2 w. h.

W prostej eleganckiej pozycji mamy subtelna grę z ciekawymi motywami. Bristolskie torowanie drogi jako główny plan musi być wykonane w odpowiednim momencie. Wykonane za wcześnie spotyka się z obaleniem w postaci bristolskiego torowania drogi w wykonaniu czarnych!

3286 M. Pasman  
 Izrael



Wygrana

Gra jest bez zbędnych wymian czy brutalniejszych momentów. Co więcej - jest zrozumiała - bez przydługich wariantów i konieczności wspomagania się komputerem.

Są niestety dwie rzeczy, które powodują, że wrażenie estetyczne blednie.

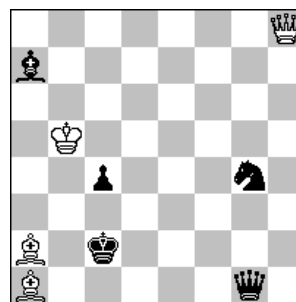
Po pierwsze ciekawsza niż rozwiązanie jest złuda, gdzie mamy dwa torowania Bristolskie plus złudne skrócone torowanie (zatem w sumie trzy), a w rozwiązaniu mamy tylko dwa ciekawe ruchy drugi i trzeci ruch białych.

Po drugie (i to jest moim zdaniem większą usterką) gra kończy się de facto już w 3 posunięciu białych. Cały dalszy ciąg mimo kilku precyzyjnych posunięć jest nudny i nie ma żadnych godnych zapamiętania elementów. Sprawia wrażenie jakby był sztucznie i niepotrzebnie doklejony do pięknego początku (czyli studium jest skomponowane przeciwnie do zaleceń Hitchcocka - patrz uwaga do studium 3268).

Tym niemniej piękny początek jest wystarczającym argumentem, aby studium wysoko wyróżnić.

1. h7! 1. Gb1+? K:b1 2. h7 Sh6. 1... g2  
 2. Gb1+!! (plan wstępny) 2. Gb2 Ge3 (2... Ga7 3. h8H g1H) 3. h8H g1H 4. Hc3+ (4. G:c4) 4... Kd1 5. G:c4 Hg2 6. Hd3+ Ke1)

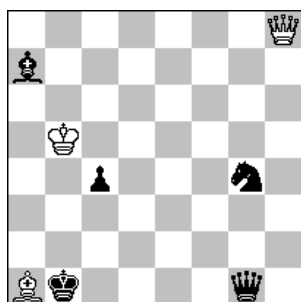
Logiczna próba (główny plan) - Bristolskie torowanie drogi 2. Ga1? jest parowana przez analogiczne bristolskie torowanie 2... Ga7! (ale nie "skrócony" Bristol 2... Gb6? 3. h8H g1H 4. Hc3+ Kd1 5. H:c4 Hc5+ [5... Ge3 6. Gc3 Gd2 7. Hd3] 6. H:c5 G:c5 7. K:c5 wygrana) 3. h8H g1H



4. Hb2+ (nie ma mata!) 4... Kd3/d1 remis lub 4. Hc3+ Kd1 5. H:c4 Hb6+ 6. Ka4 Se3 7. Hd3+ Ke1 8. Gc3+ Kf2 remis.

2... **K:b1** (2... Kd1 3. Ge4 wygrana). Już przechodzi plan główny **3. Ga1!** Bristol. Teraz czarny Bristol nie działa: 3... Ga7? 4. h8H g1H.

Mimo gońca mniej pozycja jest korzystniejsza dla białych!



5. Hb2#.

Dlatego czarne zmieniają plan i próbują się bronić innym sposobem. **3... Gh2**. 3... K:a1 4. h8H+ Kb1 5. K:c4! Gf2 (5... Gh2 6. Kb3) 6. Kb3! Kc1 7. Hc3+ Kd1 8. Hf3+.

**4. h8H Ge5 5. Hh7+ K:a1**. 5... Kc1 6. Ha7! **6. Ha7+ Kb2 7. K:c4!** 7. Hg1? c3)

7. Ka4? Kc3! 8. Hg1 Gd4! 9. H:g2 Se3 remis pozycyjny - twierdza.

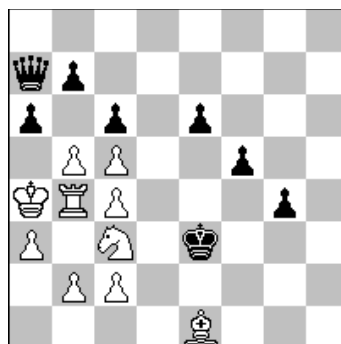
**7... Gh2 8. Hd4+ Kc1**. 8... Ka2 9. Hd2+.

**9. Kd3!** Dalsze szachy nie wygrywają: 9. Ha1+? Kd2 10. Hb2+ Ke1 11. H:g2? Se3+ 9. Kc3? Ge5. **9... Se5+ 10. Kc3**

**10... Sc4!** 10... g1H 11. Hd2+. **11. Hf2!** 11. He4? Ge5+) **11... g1H 12. Hc2#**.

\*\*\*

### 3 w. h 3280. W. Tarasiuk (Ukraina)



**Remis**

Realizacja paradoksalnej idei - zamurowanie wieży, gońca i skoczka w celu uzyskania pata.

Jednak studium ma moim zdaniem bardzo poważną wadę. Brak w nim tego, co powinno być najważniejsze w studium szachowym: walki z obydwu stron.

Gra bardziej przypomina grę w zadaniu: "pat seryjny w 6 posunięciach". Czarne tylko się przyglądają, jak białe ustawiają swojego pata.

Tym niemniej realizacja tak trudnej idei zasługuje na uznanie.

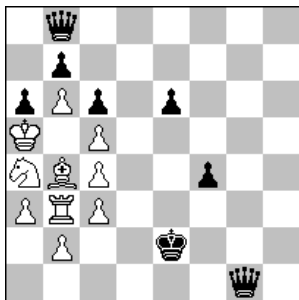
**1. b6** 1. Gg3? e. g. 1... H:c5 2. b:a6 b:a6 3. Gc7 Kf3 4. Gb6 He5 5. Sd1 He2 6. Wb3+ Kf4 7. Se3 Ke4+.

**1... Hb8 2. Wb3!** 2. Ka5? He5 3. Wb3 H:c5+-. **2... f4!** 2... e5 3. Ka5 Hg8 4. Sd5+! Ke2 5. We3+ Kd1 6. W:e5 g3 7. Gc3 c:d5 8. c6 Hc8 9. W:d5+ K:c2 10. c7=.

**3. Ka5!!** 3. Gh4? He5 4. Gf6 H:c5 5. Ge7 Hf5 6. Sb5+ Kf2+; 3. Sb1+? Ke2 4. Gb4 f3+.

**3... g3** 3... Hd8 4. Sa4+ Ke2 5. Gb4 f3 6. c3 H:b6+?! 7. c:b6! f2 8. Sc5 f1H 9. S:b7+-.

4. Sa4+! 4. Sd5+? Ke2-+. 4... Ke2 5. Gb4 g2 6. c3 g1H pat.



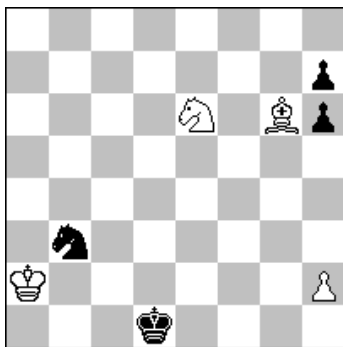
\*\*\*

4 w. h.

Bardzo oryginalne oddanie gońca tylko po to, aby czarne nie mogły poprawić swojej struktury pionkowej.

1. G:h7? Sd2 i zanim biały król zdąży na pomoc czarne zdobędą białego pionka.

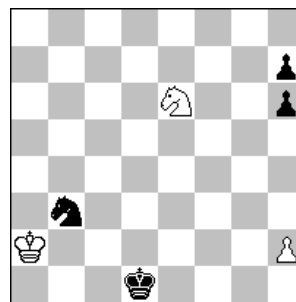
3232. Paweł Wójcik, Kraków



Wygrana

Natomiast po 1. K:b3? (główny plan) 1... hg6 i czarne zremisują oddając swoje dwa pionki za jednego białego.

Dlatego zaskakujący plan wstępny: 1. Gh5+ Kc2 2. Gd1+! K:d1.



Białe straciły dwa posunięcia oraz gońca. Mamy pozycję początkową, ale bez białego gońca. Jednak to była jedyna droga do wygranej.

3. K:b3. Dalsza gra jest stosunkowo prosta, ale zgrabna. 3... Ke2. 4. Kc4 Kf3 5. Kd5

A) 5... Kg4 6. Sd4! Kh3 7. Sf3 Kg2 8. Ke4 i białe łatwo wygrywają.

B) 5... Kg2 6. h4 Kg3 7. h5 Kg4. 8. Sg7

C) 5... h5 6. Sd4+! Kf4 przegrywa 6... Kg2?, bo 7. h4 Kg3, 8. Sf5! Kf4, 9. Ke6 i białe wygrywają) (przegrywa też 6... Kg4?, bo 7. Ke4..., a następnie 8. Sf3 i wygrana białych)

7. Ke6! Na każde odejście białego skoczka 7. Se2/c2/b3/b5/c6/e6 następuje 7... Kf3 i białe w muszę wrócić grając 8. Sd4,

7... h4 8. Kd5! h6. Jeśli 8... Ke3, to 9. Ke5! Ruch 8... h5 rozpatrujemy na końcu. 9. Ke6! Ke4 10. Sf5! Kf3 11. S:h6! Kg2 12. Sg4! Kh3 13. Kf5 wygrana.

Po 8... h5 9. Kc4 niestety gra jest niejednoznaczna, więc nie możemy tego wariantu zaliczyć do treści utworu. A wielka szkoda, bo byłby najciekawszy. Oddajmy głos autorowi:

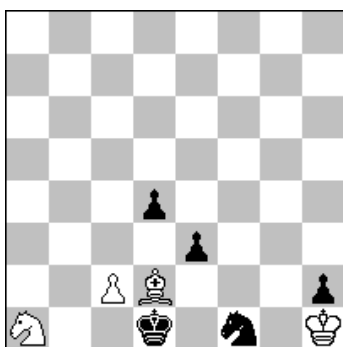
*W niżej wypisanych, ostatnich posunięciach białych (tzn. : 10,11,12) niestety nie ma jednoznaczności, jednakże plan białych jest jedyny: zepchnąć czarnego króla na skraj szachownicy. Dalej następuje: 9... Kd3 10. Kc3*

Kf2 11. Kd2 Kg2 12. Ke2 K:h2 13. Kf2 i w co najwyżej kilkunastu posunięciach biały król i biały skoczek matują czarnego króla w prawym dolnym rogu szachownicy.

\*\*\*

### Pochwały ex aequo

#### 3074. A. Babiaryz, Jasło



Remis

Efektowny ruch Sd2 po promocji w skoczek po żywej sympatycznej i nieoczywistej grze.

**1. Sb3!** 1. Ga5? Sd2! 2. Gc7 (2. Gd8 Kc1! -+) 2... Se4! (2... . Kc1 3. G:h2! =) 3. Sb3 e2! 4. Ga5 Sc3!

**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+! =.

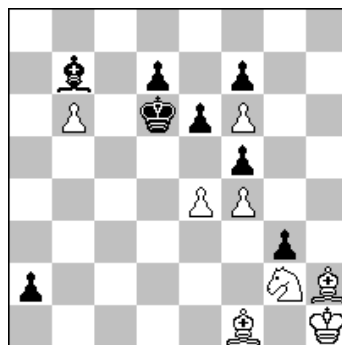
**2. S:d4+!** 2. G:e3? de3! -+. **2... K:d2** **3. Sf5!** **e2.** 3... . Kd3 4. S:e3! K:e3 =. **4. Sd4!** (Switchback) **4... . e1S!** 4... . e1H 5. Sf3+! Ke2 6. S:e1 K:e1 =.

**5. Sb3+!** (Switchback 5. Sf3+? S:f3 -+) **5... Ke2** **6. Sd2!!** grozi 7. S:f1! = 6. Sd4+? Kd3? 7. Se2 K:e2 pat, ale 7... . Sf3! -+ **6... . K:d2** pat. 6... S:d2 7. K:h2 remis.

\*\*\*

#### 3112. A. Babiaryz, Jasło

Tzw "wściekły" goniec prowadzi do pata z dwoma związanymi figurami. Szkoda, że związanie na przekątnej jest ustawione już od początku.



Remis

**1. e5+!** Samozwiązanie białego skoczka; złuda tematowa: 1. Gg1? a1H? 2. e5+ itd. jak w rozwiązaniu, ale 1... e5! 2. fe5+ K:e5 -+

**1... Kc6!** Uwolnienie skoczka - przeciwdziałanie motywom patowym: 1... . Kd5 2. Gg1 Ke4 3. Gc4! a1H 4. Gd3+! itd. jak wariant główny) **2. Gg1!** (~ 3. Gd4!)

**2... a1H** wymuszone półzwiązanie białych gońców; **3. Gb5+!** - samozwiązanie gońca g1; **3... Kd5.** 3... K:b5 pat ze związaniem skoczka.

**4. Gc4+! Ke4** (4... K:c4 pat) **5. Gd3+! Kf3.** 5... K:d3 pat) **6. Ge2+! Ke4** **7. Gd3+!** itd. - "wściekły" goniec lub **6... K:e2** pat. (komentarze autora)

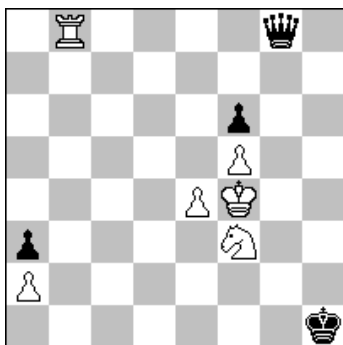
\*\*\*

Sympatyczna realizacja tematu pozbycie się własnej bierki w celu osiągnięcia pata.

**1. Wb1+.** 1. W:g8? pat nr 1. **1... Kg2** **2. Wg1+ Kh3** **3. Wh1+.** 3. W:g8? pat nr 2. **3... Kg2** **4. Wh2+ Kf1** **5. Ke3! H:a2**

6. Wh1+. 6. W:a2 pat nr 3. 6... Kg2  
7. Wg1+ Kh3 8. Kf4!

3030. D. Gurgeni, Gruzja



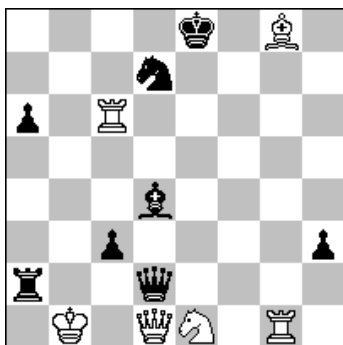
**Wygrana**

Po pozbyciu się "rękoma czarnych" pionka a2 czarne tracą możliwość obrony przy pomocy pata i białe łatwo wygrywają.

Mimo, że gra jest bardzo forsowna, robi miłe wrażenie.

\*\*\*

3226. S. Nielsen, Dania i  
M. Minski, Niemcy



**Remis**

Konstrukcja jest ciężka.

1. Sc2. 1. Hh5+? Kd8; 1. Gf7+? Ke7. 1...  
Wb2+ 2. Ka1 W:c2 i teraz puenta studium.  
3. We1+! Kd8 4. We8+! K:e8.

Dwuposunięciową kombinacją białe doprowadziły do takiej samej pozycji jak po dru-

gim ruchu czarnych, tylko już bez swojej wieży na g1. Dzięki temu osiągną pata.

5. Hh5+ Ke7 6. We6+ Kd8 7. Ha5+ Sb6  
8. W:b6 Wa2+. 8... Wc1+ 9. Wb1+ Ke7  
10. Hc7+ Kf6 11. Hf7+ Kg5

9. G:a2 c2+ 10. Wb2+ H:a5 pat z dwoma  
związanymi figurami.

Wyjaśnił się sens pozbycia się wieży, gdyby wieża była na g1 pata by nie było.

Wrażenie bardzo psują dwa czarne pionki na a6 i h3 nie biorące udziału w końcowym patcie. Ponadto paty z wieloma związaniami (nawet trzema czy czterema) i to na skraju czy nawet środku szachownicy oraz bez pionków statystów były wielokrotnie realizowane m. in. przez Andrzeja Lewandowskiego w lepszej formie i to wiele lat temu!

Chyba jedynym oryginalnym i godnym uwagi elementem w tym studium jest wspomniany manewr pozbycia się wieży. Dlatego pochwała i "tylko" pochwała.

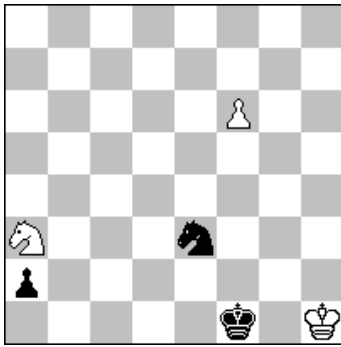
\*\*\*\*\*

**MINIATURY**

**1 nagroda**

Miniatura, w której mamy nie tylko dokładną i precyzyjną grę, ale również efektowne ofiary. Aby obronić się przed atakiem czarnych białe poświęcają najpierw skoczka, potem dwukrotnie hetmana ratując się patami. Piękne studium, zdobyłoby wysokie miejsce nawet w konkursie głównym.

3029. B. Piliczewski, Gdańsk



**Remis**

Na początek białe ofiarowują skoczka, aby odciągnąć czarnego skoczka od białego króla. **1. Sc2!**

1. f7? a1H 2. f8H+ Ke2+ 3. Kh2 (3. Sb1 H:b1+ 4. Kh2 Hg6 5. Ha8 Sf1+ 6. Kh3 Hg3#) 3... He5+ 4. Kh3 Hh5+ 5. Kg3 Hg4+ 6. Kh2 Hg2#.

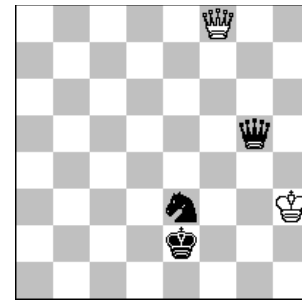
**1... S:c2 2. f7 a1H 3. f8H+.** Białe promują pionka z szachem, ale czarne odpowiadają kontrszachem z baterii królewskiej: **3... Ke2+.**

**4. Kh2!** 4. Kg2? (białe nie po to odciągnęły skoczka, aby pozwolić mu teraz wrócić z powrotem do ataku i to z tempem!) 4... Se3+ 5. Kh3 Hh1+ 6. Kg3 Hg2+ 7. Kh4 Hg4#. **4... He5+ 5. Kh3!**

Po innych odejściach biały król zostaje zamatowany. 5. Kh1? Hh5+ 6. Kg1 Hg4+ 7. Kh1 Se3 8. Ha8 Hh4+ 9. Kg1 He1+ 10. Kh2 Sf1+ 11. Kh3 Hg3#; 5. Kg1? Hg5+ 6. Kh1 Se3 7. Ha8 Hh4+ 8. Kg1 He1+ 9. Kh2 Sf1+ 10. Kh1 Hh4+ 11. Kg1 Hh2#; 5. Kg2? Se3+ 6. Kh3 Hh5+ 7. Kg3 Hg4+ 8. Kh2 Hg2#.

**5... Hh5+ 6. Kg3!** 6. Kg2? Se3+ itd. **6... Hg5+ 7. Kh3!** 7. Kh2? Se3 8. Ha8 Sf1+ 9. Kh1 Hh4+ 10. Kg2 Hh2#.

**7... Se3!** Po cichym powrocie skoczka sytuacja białych staje się krytyczna.



Remisuje jedynie piękne i ciche poświęcenie hetmana. **8. Hf4!!** 8. Ha8? Hg4+ 9. Kh2 Sf1+ 10. Kh1 Hh3+ 11. Kg1 Hh2#; 8. Hb4? Hh5+ 9. Hh4 (9. Kg3 Sf1+ 10. Kg2 Hh2#) Hf5+ 10. Kh2 He5+ 11. Kh3 Kf3 12. He1 Hf5+ 13. Kh2 Hh5+ 14. Kg1 Hg4+ 15. Kh2 Hg2#; 8. Hc8? Hg6 9. Hd7 Kf2 10. Hd2+ Kf3 11. Kh2 Sf1+.

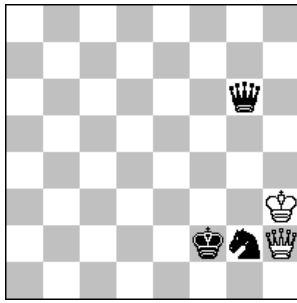
Po zabiciu białego hetmana mamy pierwszego pata: **8... H:f4.**

Czarne mogą nie przyjąć ofiary próbując wpędzić białe w pozycję zugzwangu. **8... Hg6!**

Niewiele zmienia: 8... Hh5+ 9. Kg3 Hg6+ 10. Kh3 Hh7+ 11. Kg3 Hg7+ 12. Kh3 Hg6 i dalej jak po 8... Hg6 w głównym wariantcie.

Białe muszą szachować czarnego króla. **9. Hh2+!** Po innych odejściach hetmana biały król zostaje zamatowany, a po ruchach królem następuje natychmiastowy mat lub widełki na polu g2. 9. Ha4? Hh5+ 10. Kg3 Sf1+ 11. Kg2 Hh2#; 9. Hg3? He6+ 10. Kh4 Hh6#.

**9... Kf3! 10. Hh1+ Kf2,** 10... Kf4 11. Hh2+ **11. Hh2+ Sg2.**



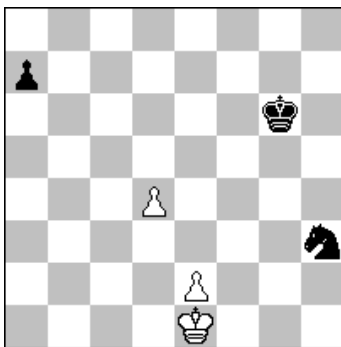
Wydaje się, że szachy się skończyły, ale białe ratują się drugą ofiarą hetmana. **12. Hg1+!**

Przegrywa: 12. He5? Hh6+ 13. Kg4 Se3+ i białe tracą hetmana. Po przyjęciu trzeciej ofiary białych następuje drugi pat: **12... K:g1.**

\*\*\*

### 2 nagroda

**3027. M. Hlinka i L. Kekely, Słowacja**

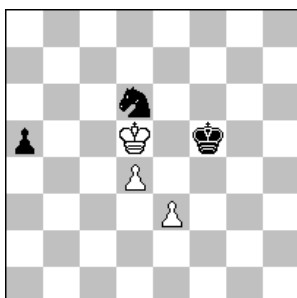


### Remis

Precyzyjna gra oparta na dwóch interesujących pozycjach wzajemnego zugzwangu.

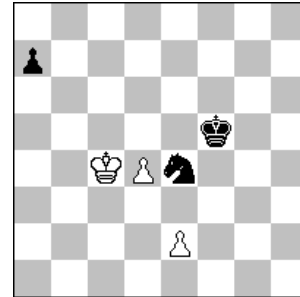
**1. Kd2 Sg5.** 1... Kf5 2. Kc3 Sf4 3. Kc4 S:e2 4. d5! Ke5 5. Kb5 Sd4+ 6. Ka6 remis.

**2. Kc3!** Tematyczna złuda 2. Kd3? 2 Kf5!  
3. Kc4 Se4 4. e3 Sd6+ 5. Kd5 a5!



Mamy pozycję wzajemnego zugzwangu nr 1 z ruchem białych: 6. e4+ S:e4 7. Kc4 Sd6 -+.

**2... Kf5 3. Kb4!** Tematyczna złuda 3. Kc4? Se4!



Pozycja wzajemnego zugzwangu nr 2 z ruchem białych. **4. e3** (4. Kb5 Sd6+ 5. Ka6 Sc8 -+) 4... Sd6+ 5. Kd5 a5! i znów jest pozycja wzajemnego zugzwangu nr 1 z ruchem białych. )

**3... Se4! 4. Kc4!** wzajemny zugzwang nr 2 z ruchem czarnych. 4. Kb5? Sd6+.

**4... Sd6+.** 4... Ke6 5. Kb5 -+ **5. Kd5! a5**  
**6. e3!** wzajemny zugzwang nr 1 z ruchem czarnych. 6. K:d6? a4-+.

**6... a4 7. e4+ Kf4.** 7... S:e4 8. Kc4 -+. **8. e5 Sb5.** 8... a3 9. e:d6 a2 10. d7 a1H 11. d8H -+.

**9. Kc4 a3.** 9... Kf5 10. Kb4 a3 11. Kb3 Ke6 12. Ka2 Kd5 13. Kb3 =. **10. Kb3 Kf5**  
**11. Ka2 Ke6 12. Kb3 Kd5 13. Ka2 Kc4 14. e6!** remis pozycyjny.

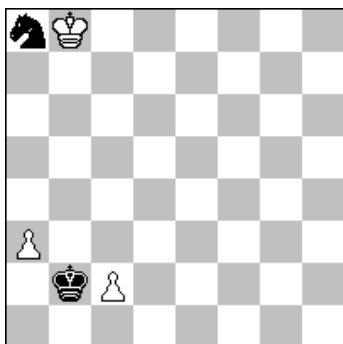
\*\*\*

### 1 w. h.

Typowa, ale zgrabna (i miejmy nadzieję oryginalna) realizacja straty tempa przez pionka stojącego na drugiej linii. Ozdobą są też paty w złudach.

**1. a4.** 1, c4? K:a3 =. **1... Ka3.** 1... Sb6 2. a5! Sd7+ 3. Kc7 Sc5 4. Kb6 Sd7 5. Kb5! K:c2 6. a6 wygrana.

**3182 A. Babiarez, Jasło**  
wersja



**Wygrana**

**2. a5 Ka4 3. a6 Ka5!** Czarne próbują stracić tempo. 3... Kb5 4. Kb7 Sb6 5. a7 Kc5 6. c4! wygrana.

**4. Kb7!** Biały pionek musi przystanąć bo co prawda 4. a7? Ka6? 5. K:a8 Kb6 6. Kb8 wygrana, ale: 4... Kb6! 5. K:a8 Kc7! 6. c3 Kc8 7. c4 Kc7 8. c5 Kc8 9. c6 Kc7 - pat nr 1.

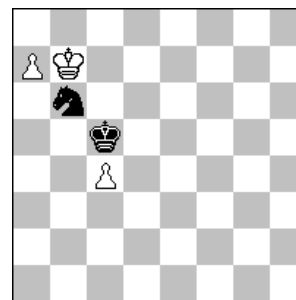
**4... Sb6! 5. a7!** Jeszcze za wcześnie na uruchomienie pionka c2: 5. c3? Sc6! 6. c4 Sd6+! = lub 5. c4? S:c4 6. a7 Sb6 =.

**5... Kb5.** Steinitz mawiał, że do końcówki warto mieć przynajmniej jednego pionka na polu wyjściowym, żeby w odpowiednim momencie zdobyć nim decydujące tempo.

To jest właśnie ten moment. **6. c3!!** Tematyczna złuda 6. c4+? Kc5! pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem białych.

7. Kc7 Sa8+! =. Tylko remisuje też 6. Kc7? Ka6! 7. Kb8 Sd7+! 8. Kc8 Sb6+ itd. =

**6... Kc5 7. c4!** - wzajemny zugzwang z ruchem czarnych:



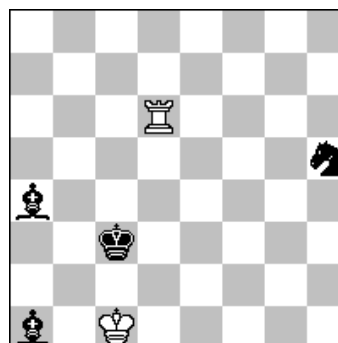
Ale nie 7. Kc7? Sa8+! 8. Kb7 Kd6! 9. K:a8 Kc7 10. c4 Kc8 11. c5 Kc7 12. c6 Kc8 13. c7 K:c7 - pat nr 2.

**7... Sa8 8. K:a8!** (teraz skoczek na a8 już nie jest tabu) **8... Kb6 9. Kb8** wygrana [A].

\*\*\*

**2 w. h**

**3255. R. Staudte & M. Schlosser, Niemcy**



**Remis**

Dokładna gra kończąca się kilkoma patami.

Mimo, że paty są proste - ich liczba zasługuje na wyróżnienie.

**1. Kb1.** 1. Wh6? Gb2+ 2. Kb1 Sf4! 3. Wh4 Gc2+! 4. Ka2 Gc1! **1... Gb2 2. Wd5!** 2. Wh6? Sf4! 3. Wf6 Sd3 4. Wf3 Ga3; 3... Se2? 4. Wf3+!; 3... Gc2+ 4. Ka2 Gb3+ 5. Kb1 Sd3; 3. Wh4 Gc2+!



A) 2... Sg3 3. Wc5+ Kb4 4. Wg5 Se4 5. Wg4 Kc3 6. W:e4! Gc2+ 7. Ka2 G:e4 i mamy pat A.

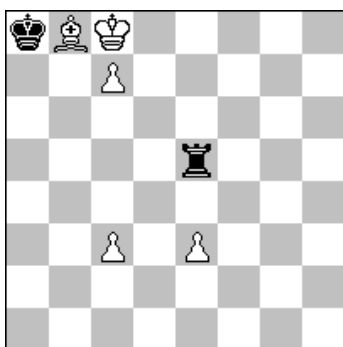
B) 2... Sf6. 2... Sg7 3. Wg5! Kb3 4. Wb5+! G:b5 pat B. 3. Wf5! (grozi Wf3+ z następnym K:b2) 3... Kb3 4. Wb5+! G:b5 pat B.

C) 2... Gc2+ 3. Ka2 Gb3+ 4. Kb1 G:d5 pat A - echo [autorzy]. [wydaje mi się, że to nie jest dokładne echo, bo tu stoi dodatkowo niepotrzebny czarny skoczek - JR]; lub 4... Sf4 5. Wc5+! Kb4 6. Wf5! remis.

\*\*\*

### Pochwała

#### 3238. W. Kuzmichev, FIDE



### Wygrana

Kilka patów w złudach opartych na różnych promocjach, ale gra w rozwiązaniu jest bardzo krótka i oczywista.

1. Kd7. 1. Ga7? W:e3! 2. Gd4 (2. G:e3 pat) 2... We6 3. Kd7 Wc6 4. K:c6 pat. 1... Wd5+ 2. Kc6 Wf5! 3. c8W!

Złudy:

3. c8H? Wc5+ 4. K:c5 pat;

3. c8G? Wf8 4. Kc7 W:c8+ 5. K:c8 pat;

3. c8S? K:b8;

3. Ga7? Wf6+ 4. Kd7 Wf7+ 5. Kd8 Wf8+ 6. Ke7 Wh8! 7. Gd4 Wh7+ 8. Kd8 W:f7! 9. K:f7 pat.

3... Wf8! 4. Wc7! wygrana. 4. W:f8? pat.

\*\*\*

Konkurowały 43 kompozycje nadesłane przez 29 autorów z 16 krajów::

Austria (1-2), Azerbejdżan (1-2), Brazylia (1-1), Dania (1-0,5). FIDE (2-3,5), Francja (1-1), Gruzja (1-3), Hiszpania (1-1), Izrael (1-3), Niemcy (3-2,5), Polska (7-14,5), Słowacja (2-2), Turcja (1-1), Ukraina (3-3), USA (2-2).

### LISTA

Aliovsadzade Rauf (USA) & 3100, Aydinoglu Can (Turcja) 3286, Babiarz Andrzej (Polska) 3074, 3112, 3182, 3195, 3225, Gatti Daniele (Włochy) 3106, González Luis Miguel (Hiszpania) 3292, Gurgenidze Dawid (Gruzja) 3030, 3190, 3196, Hlinka Michal (Słowacja) &: 3027, 3038, Jasik Andrzej (Polska) 3026, 3032, 3202, Kekely Luboš (Słowacja) &: 3027, 3038, Krug Peter S. (Austria) 3028, 3056, Kuzmichev Władimir (FIDE) 3238, 3244, 3250, Kwiatkowski Marek (Polska) 3142, Mały Iwan (Ukraina) 3261, Minski Martin (Niemcy) 3154, &3226, Murdzia Piotr (Polska) &3208, Nielsen Steffen Slumstrup (Dania) &3226, Pallier Alain (Francja) 3256, Pisman Michael (Izrael) 3262, 3268, 3273, Piliczewski Bogusz (Polska) 3029, &: 3031, 3208, 3274, Roland Marcos (Brazylia) 3136, Samiło Wołodmyr (Ukraina) 3249, &3184, Schlosser Michael (Niemcy) &3255, Sergijenko Andrij (Ukraina) &3184, Sitnikov Arseni (FIDE) &3274, Staudte Rainer (Niemcy) &3255, Szypulski Andrzej (Polska) &3031, Wójcik Paweł (Polska) 3232, 3279, Yakimovich Daniil 40, (USA) & 3100, Zamanov Vidadi (Azerbejdżan) 3183, 3260.

.....