

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%.

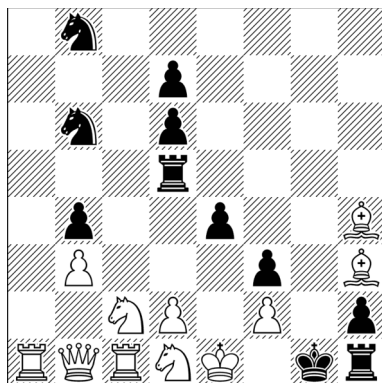
Nie musimy się też wstydzić poziomu konkursu studiów, mimo skromnej ilościowo obsady.

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 roszady. 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 roszadzie 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 roszady 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!)

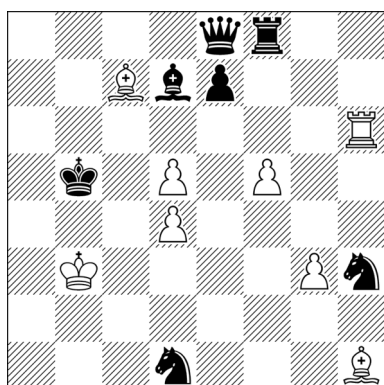
4... W:d3/e:d3 5. 0-0-0#;

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 przesłonę 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 przesłonę przekątnej e8-h5.

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

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

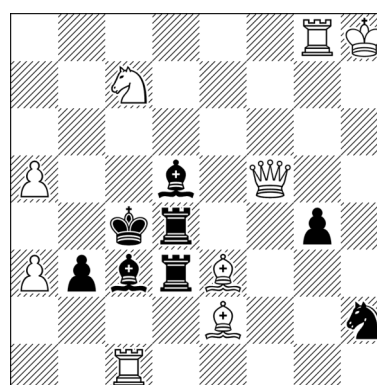
Choć analogiczne manewry bateryjne były już realizowane, to ciekawe jest (i miejmy nadzieję oryginalne) krok po kroku przesuwanie gońca z h1 na e4.

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/PpbrB3/4B2n/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#**.

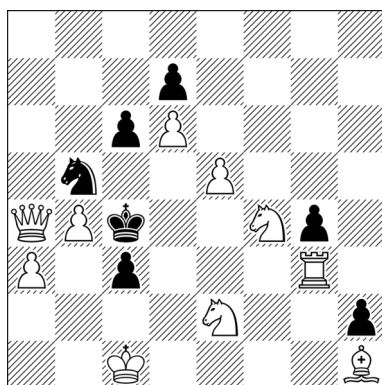
1. **Wb8!** grozi 2. **Wb4+** **Kc5** 3. **H:d5#**.
 1... **We4+** 2. **He5!** (2. Hf6? We8+!) 2... **Wd4**
 3. **H:d4#**, 2... **W:e5** 3. **Wb4#**; 1... **Wf4+** 2.
Hf6! (2. He5? Wf8+!) 2... **Wd4** 3. **H:d4#**,
 2... **W:f6** 3. **Wb4#**.

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!**

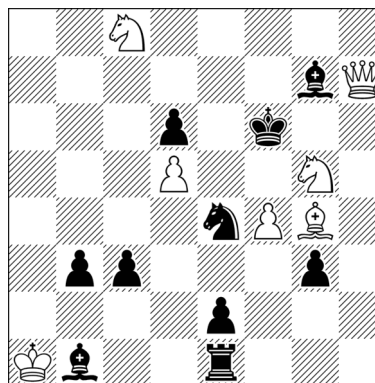
1. **Sd3!** tempo.
 1... **c2** 2. **Sb2#**;
 1... **S~** 2. **b5#**;
 1... **c5** 2. **b:c5#**.

"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#**.

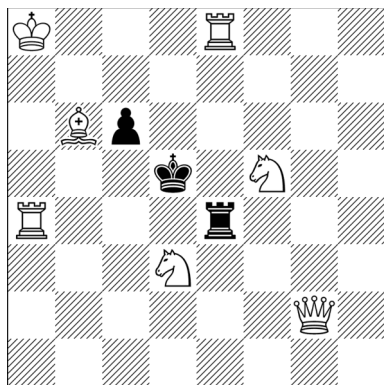
b) 1. **Ha2+!** **Wc4** 2. **Gd4** **c5** 3. **Ka7** **c:d4**
 4. **Wa5+** **Kc6** 5. **Se5+** **Kc7**
 6. **Wc5+** **W:c5** 7. **Ha5+** **W:a5#**.

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 wymuszane 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

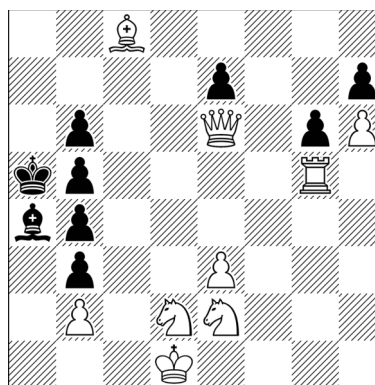
jednym wyjątkiem (1. Hg8+ i 1. Ha2+).
Optymalna ekonomia.

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 posunięcia 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

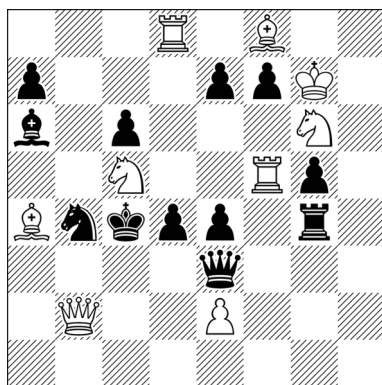
doprowadzenie drugiej czarnej bierki (piona albo króla) na trzecią linię, też potrzebnej w siatce matowej.

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#.

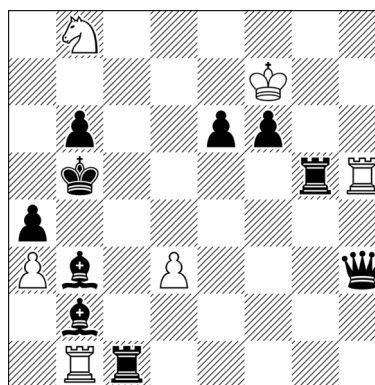
1. Sb3? [2. Se5, Wc5, Sa5#];
1... Sd3/a2/c2 2. Sa5#;
1... Sd5!

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);

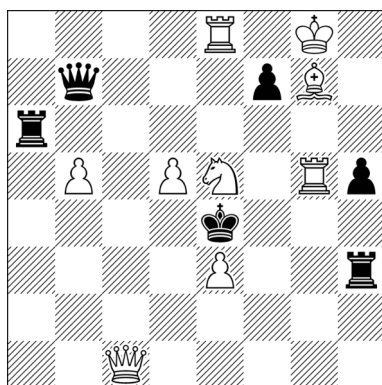
1... K:d5 2. S:f7#;

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

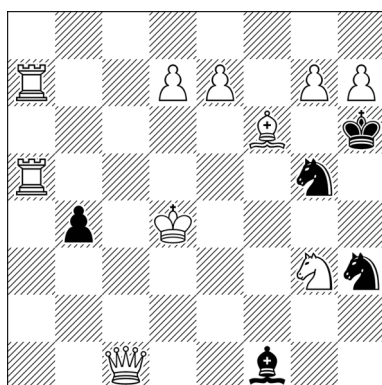


#2 **9+6**

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.

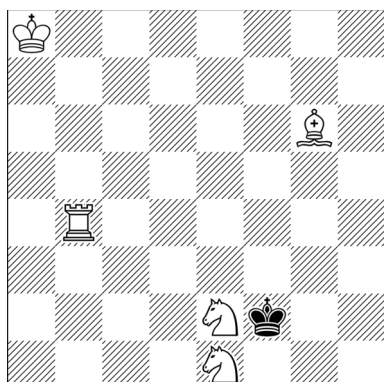
W pozycji końcowej powstaje idealny mat. Przedstawienie idei w optymalnej formie i treści wymagało forsownego przebiegu rozwiązania.

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,

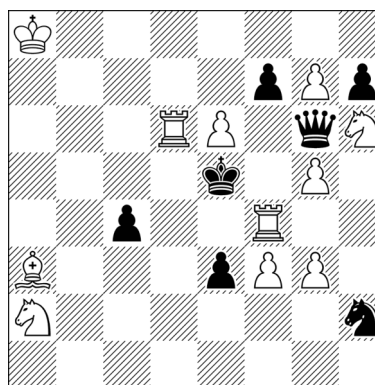
Gc6, Gb7) Kh2 6. Wh4#.

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... f6 2. Wf5+ H:f5 3. Sf7#;

1... f5 2. We4+ f:e4 3. f4#;

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... f6 2. Wf5+ H:f5 3. Sf7#;

1... f5 2. We4+ f:e4 3. f4#;

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#;

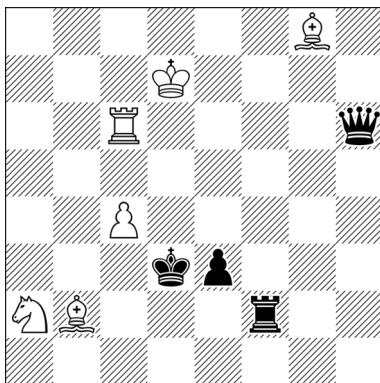
1... f6 2. Wf5+ H:f5 3. Sf7#;
 1... f5 2. We4+ f:e4 3. f4#.

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.

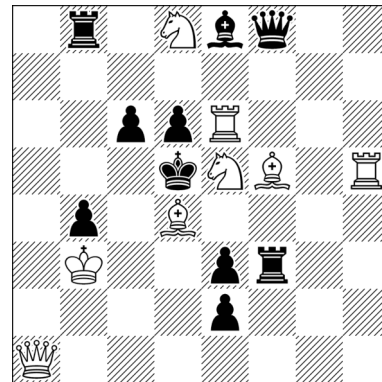
Nr 15

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).

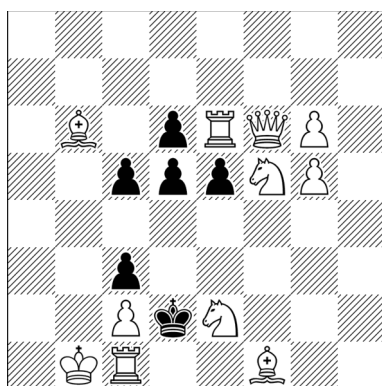
1. Se:c6! grozi 2. Ge4#;
 1... H:f5 (a) 2. Se7# (C);
 1... W:f5 (b) 2. Hh1# (F);
 1... W:d8 (c) 2. S:b4# (H).

Połączenie róży białego skoczka z tematem Zagorujko to duże osiągnięcie.

Na nieco niższą ocenę wpłynęły z pewnością powtarzające się obalenia złuda 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? grozi 2. Sb3, Sf3#;
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!

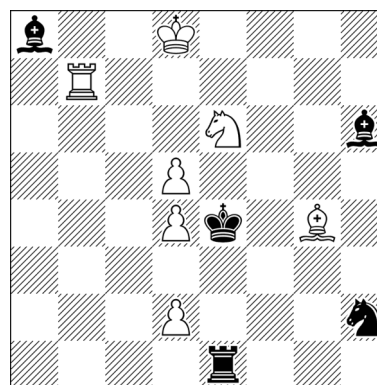
1. S:d6? tempo
1... d4 2. Sc4#;
1... e4 2. H:c3#;
1... Ke3 2. Hf4#;
1... c4!

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#.

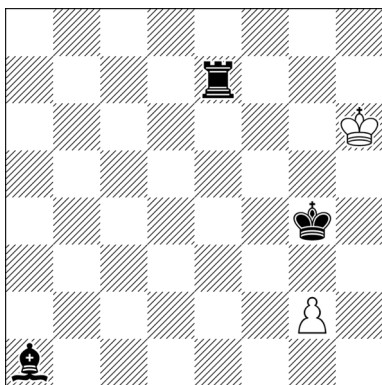
Otwieranie linii, blokowania, 3 maty wzorowe. Zagorujko.

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:

a) manewr czarnego króla przez pola f5-e6-f7 oraz białego przez pola f7-e6-f5 (temat Zolokotskiego);

b) w pierwszej fazie giną czarne figury, które w drugiej służą do samoblokowania (temat Chumakowa);

c) w pierwszej fazie E:celsior, a w drugiej mat pionkiem 5... g4#;

d) 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);

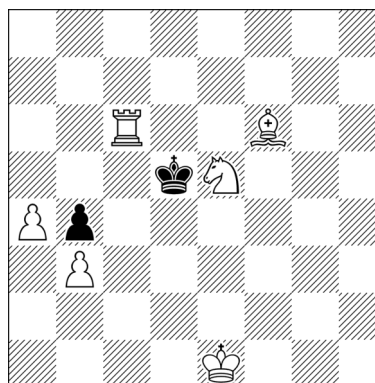
2... Kf5 3. Se7+ Kg4 4. Wc4+ Kh5

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.

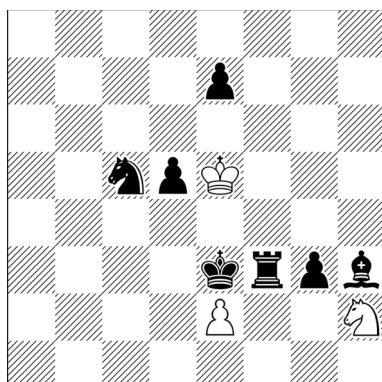
Rozwiązanie:

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 dowo-

dzie legalności równocześnie grają w rozwiązaniu.

Andrzej Babiarz
10 wyróżnienie honorowe

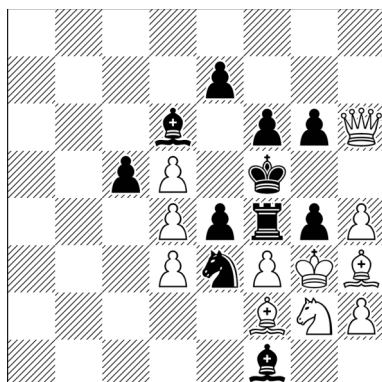


h#4? retro 4+8

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#;

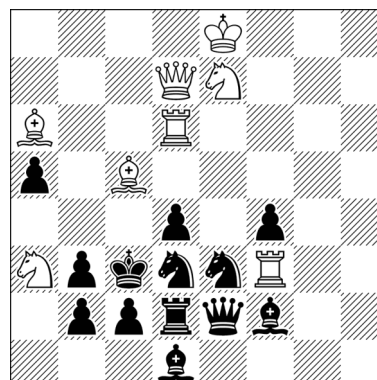
1... S:d5 2. G:g4+ (fg4??) W:g4#;

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

Unikanie duali.

Nr 22

Marek Drejak
1-2 pochwała



#2 8+13

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

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

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

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

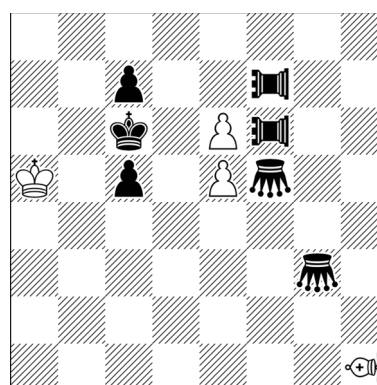
1... Se~ 2. Gd6# (Sd5#??);

1... Sc4 2. Sb5#.

Unikanie duali połączone z motywem poprawionej obrony.

Nr 23

Tadeusz Lehmann
3-6 pochwała



h#2 (2 rozwiązania) 8+13

circe,

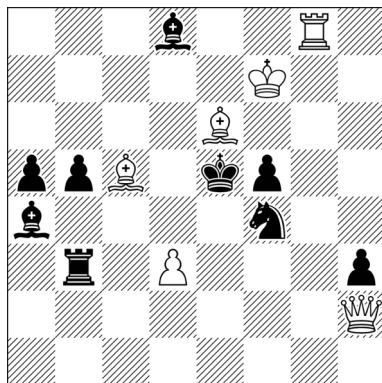
konik polny f5 i g3, Pao f6 i f7, Vao h1

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!

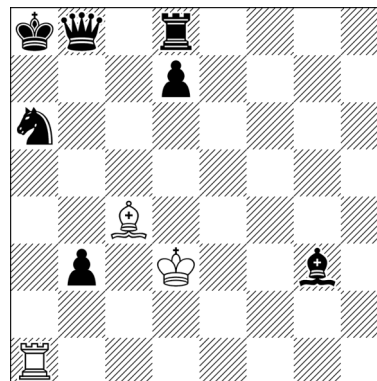
1. Wg2! grozi 2. We2#;

- 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

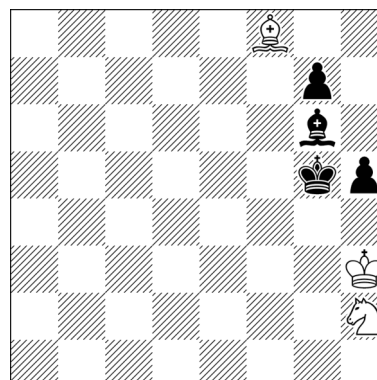
kq1r4/3p4/n7/8/2B5/1p1K2b1/8/R7

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

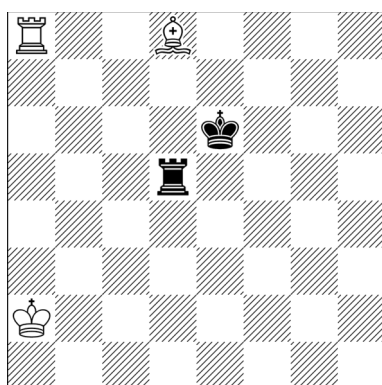
a) 1... Kg2 2. Kh4 Ge7# (MM);
1. Gf5+ Sg4 2. g6 Gh6# (IM).

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);

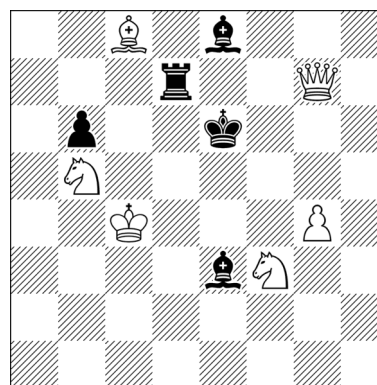
1... Kf5!

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#;

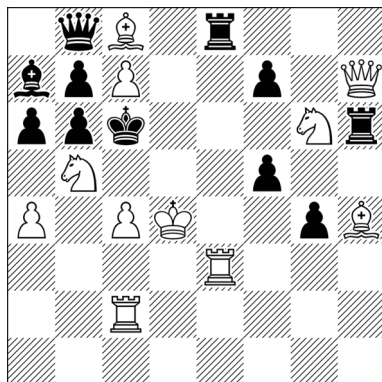
1... H:c8 2. Se5#;

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



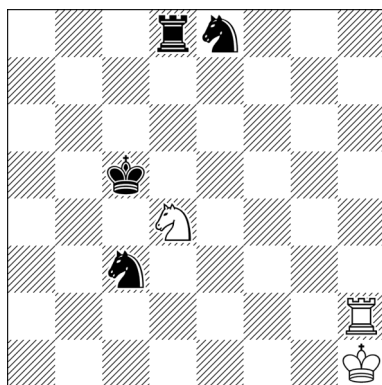
#2 11+11

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

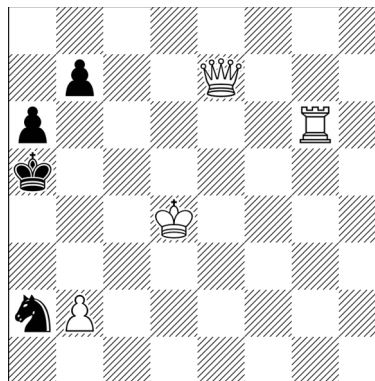
3rn3/8/8/2k5/3N4/2n5/7R/7K

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

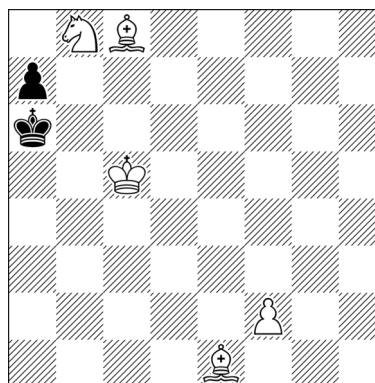
1. H:b7? grozi 2. W:a6#;
 1... Sb4!

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**

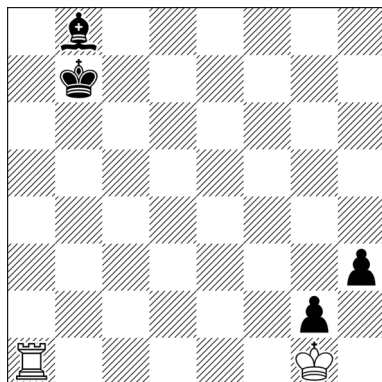
1NB5/p7/k7/2K5/8/8/5P2/4B3

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

1b6/1k6/8/8/8/7p/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.

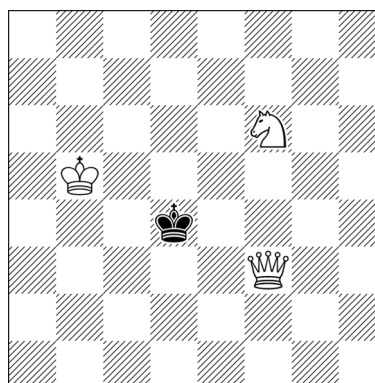
Nr 34

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

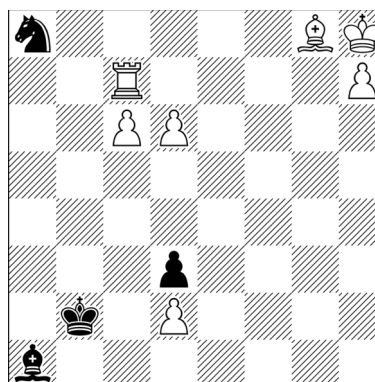
3+1

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

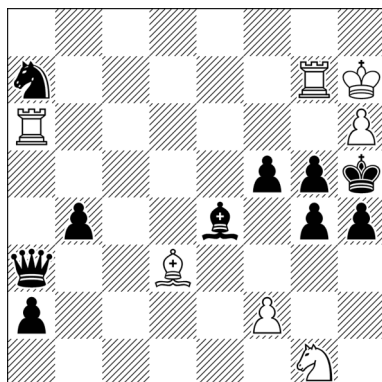
1... Sc7 2. d:c7 K~#;

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

b) Studia

Nr 36

Jan Rusinek
1 nagroda

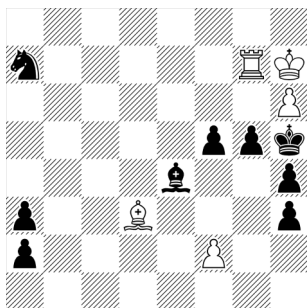


Remis

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 :



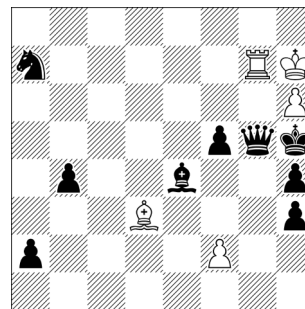
Na g5 stoi czarny pionek i okazuje się **silniejszy od hetmana**, bo w przyszłości będzie mógł bić w przelocie: 3. Ge2+ g4 (nie wygrywa 3... Gf3? 4. G:f3+ g4 5. Gd5) 4. f4.

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 dalekobieżnej 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.

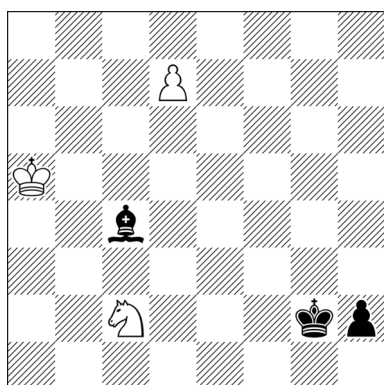
Nr 37

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**.

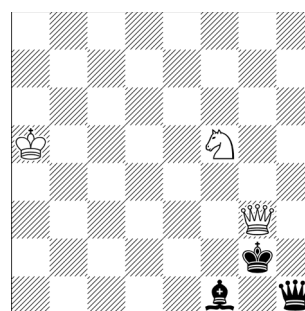
10... **Kf2**. 10... **Kg3** 11. **He5+** **Kf2** 12. **Sd1+** **Kg1** 13. **He3+** **Kg2** 14. **Hg5+** **Kh2** 15. **Hf4+**

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#**.

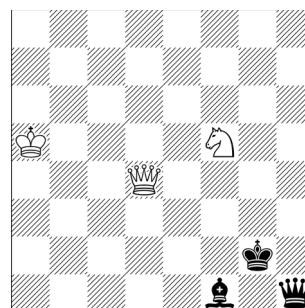


Wzorowy mat na środku szachownicy z dwoma aktywnymi blokowaniem.

Dodatek

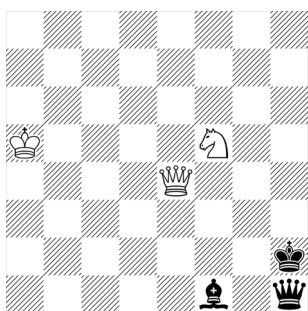
Postanowiliśmy wykorzystać to studium do pokazania różnicy pomiędzy **dualem poważnym, dualem nieistotnym i brakiem dualu**. Mamy nadzieję, że ten krótki szkic wyjaśni naszym Kolegom, którzy nie zajmują się studiami, różnice.

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



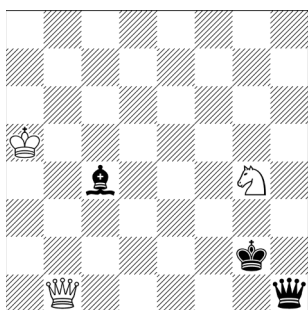
Oprócz **14. He4+** białe mogą zagrać **14. Hb2+**, **14. Hg7+**, **14. Hd2+**. Tutaj żadnego, nawet drobnego **dualu nie ma**, bo aby wygrać trzeba powtórzyć **pozycję wcześniejszą**, a w konsekwencji i pozycję diagramu! Nie ma innej drogi! Na przykład **14. Hb2+?! Kh3** **15. Hh8+ Kg2** **16. Hg7+ 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**.

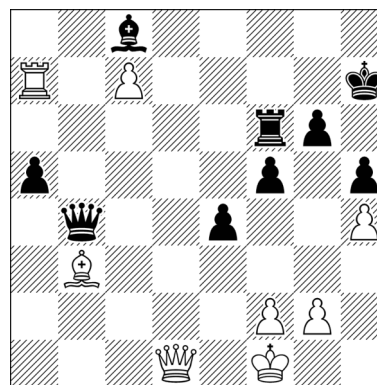


Tu też białe wygrywają na różne sposoby: a) **7. Se3+ Kh2** **8. Hb8+ Kg1** **9. Hg3+** albo b) **7. He4+ Kg1** **8. He1+ Kg2** **9. Se3+ Kh2** **10. Hh4+ Kg1** **11. Hg3+**. Wprowadzie na końcu

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!!**

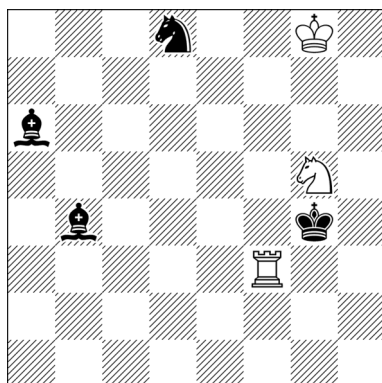
Złuda tematyczna: 12. Hg3? Hc6! 13. He5 Ha8! 14. Hc3 e3+ 15. Kh2 (15. Kg1 e2 16. He3+ f4! 17. H:e2 a3 remis) 15... ef2 16. c8=H Hh1+! =. Wieczny szach

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=)

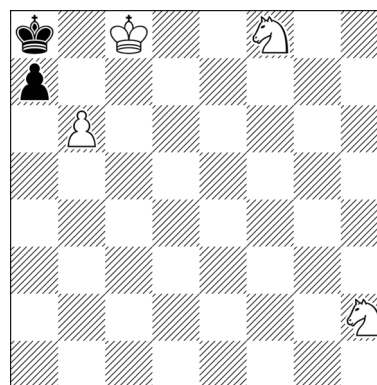
B) 2... Ge7 3. Wf2 Kg3 4. Wf5 Ge6 5. Wf1 Kg2 6. Wf4 Kg3 7. Wf1 Gc4 8. Wf5 Kg4 9. Wf2 Gc5 10. Kg7! Gd4+. 10... G:f2 11. Se5+ widełki i 12. S:c4 =, bo za wieżę białe zdobyły **gońca**.

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).

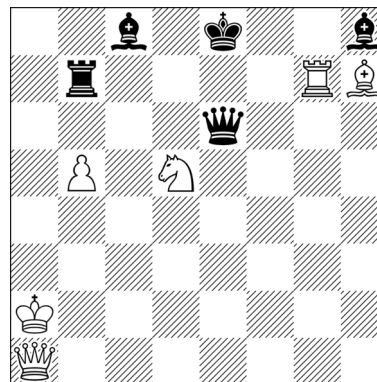
Osiem jedyńskich posunięć białych prowadzących do wzorowego mata. Białe nie blokują czarnego pionka, pozwalając mu na swobodny marsz aż do pola przemiany.

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 ściągają 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,

