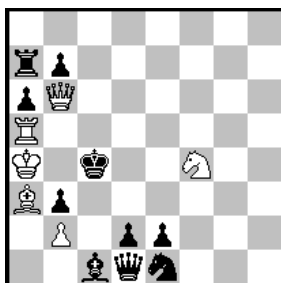


## ECSC WARSZAWA 2006 QUICK T.

Poniżej ulepszenie zadania, uhonorowanego nagrodą specjalną w konkursie błyskawicznym z okazji II Mistrzostw Europy w Rozwiązywaniu Zadań Szachowych [II ECSC] w Warszawie.

983 Wasyl DIACZUK

V. SPECJALNA NAGRODA  
ECSC WARSZAWA 2006 QUICK T.



s#2 (6+10)

Temat konkursu wymagał, by wstęp oddawał pole w siatce matowej białego lub czarnego króla. W pierwszej tematowej próbie 1.Se6? białe zwalniają cz. królowi pole d3 i zarazem atakują punkt d4, co skutkuje dwiema groźbami: 2.Hb5+ A/H:b3+ B, a:b5#/H:b3#. Obalenie tematowe 1...Kd3! Następny atak na to pole daje jedną tylko groźbę, gdyż białe zwolniły pole a5 w siatce własnego monarchy: 1.Wd5? ~ 2.Hb5+ A (2.H:b3+?), a:b5# 1...a5 2.H:b3+ B, H:b3# 1...G:b2! W rozwiązaniu zwalniany jest punkt a3: 1.Gc5! ~ 2.H:b3+ B (2.Hb5+?), H:b3# 1...Sc2 2.Hb5+ A, a:b5# Bardzo oryginalnie pomyślana synteza tematów Barnesa, Suszkowa, tj. unikanie duli w groźbach po 1.Wd5? i 1.Gc5!, i pseudo-le Granda z konkursowymi wymaganiami, potraktowanymi najpełniej, w trakcie gry zwalniane są bowiem pola w siatkach obu monarchów! Istotny i zarazem rzadko spotykany walor tej kompozycji to dynamiczna gra wokół zarówno czarnego, jak i białego króla z aktywnym udziałem wszystkich białych i czarnych figur.

Jeden z najciekawszych s#2 roku 2006!

**Szczęśliwego Nowego 2007 Roku!**

\*\*\*

**Happy New Year 2007!**

**Rozmaitości  
szachowe**

Waldemar TURA, Szkolna 4c/6,  
21-412 ADAMÓW k. Łukowa, POLAND  
e-mail: rozmaity@interia.pl

Pismo poświęcone kompozycji szachowej

# Rozmaitości szachowe

Nr 24 • 30 XII 2006

## „WALDEMAR TURA 64 – 50” 2006

### ROZSTRZYGNĘCIE KONKURSU JUBILEUSZOWEGO

W roku bieżącym obchodziłem podwójny „szachowy” jubileusz: 64 rocznicę urodzin i 50 – pracy twórczej w kompozycji szachowej, debiutowałem bowiem 26 XI 1956 r. w tygodniku „Przyjaźń”.

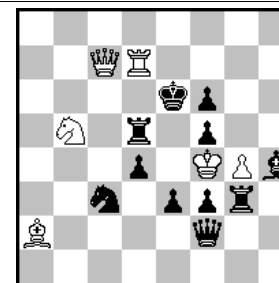
Z tej racji ogłosiłem w sierpniu br. konkurs w czterech grupach. Mimo bardzo krótkiego terminu otrzymałem od 43 Kolegów z kraju i zagranicy 87 kompozycji. Reprezentowane były następujące państwa: Bośnia i Hercegowina, Chorwacja, Czechy, Francja, Izrael, Macedonia, Niemcy, Polska, Rosja, Serbia. Słowacja, Szwecja, Ukraina, Węgry.

Wszystkim uczestnikom serdecznie dziękuję za nadesłane kompozycje. Ich analiza sprawiła mi dużą satysfakcję.

Pragnę podkreślić bardzo dobry poziom konkursowych problemów.

938 Waldemar TURA

ORYGINALNE  
DEDYKOWANE UCZESTNIKOM KONKURSU



s#2 (6+11)

1.Wh7! ~ 2.He5+, f:e5#

1...H:a2 2.g:f5+, W:f5# (2.S:d4+? W:d4+ 3.K:e3??)

1...S:a2 2.S:d4+, W:d4# (2.g:f5+? W:f5+ 3.K:e4??)

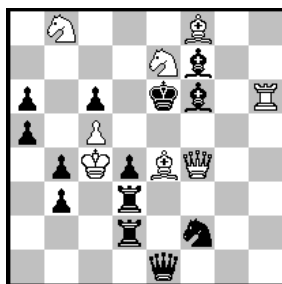
# 1. SAMOMATY w 2 POSUNIĘCIACH z unikaniem duali

Uczestniczyło 11 autorów z 5 państw 13 zadaniami.

939 [4]

I nagroda

Wasył DIACZUK  
(Ukraina)



s#2

(8+13)

Bardzo dobrze skonstruowana dwufazowa realizacja tematu. Zamiana dwu gier uzyskana w sposób możliwy tylko w samomacie. Szczególnie ciekawie wygląda odcinanie od pola f6 jednej z białych figur liniowych. Cennym detalem jest właściwy s# wariant 1...a4, motywujący wybór posunięcia wstępnego.

1.Sg6? ~ 2.Gd5+, c:d5  
1...S:e4 2.Hf5+, K:f5# (2.H:f6+?)  
1...H:e4 2.H:f6+, K:f6# (2.Hf5+?) 1...a4!  
1.Sf5! ~ 2.Gd5+, c:d5#  
1...S:e4 2.He5+, K:e5# (2.W:f6+?)  
1...H:e4 2.W:f6+, K:f6# (2.He5+?)  
1...a4 2.S:d4+, W:d4#

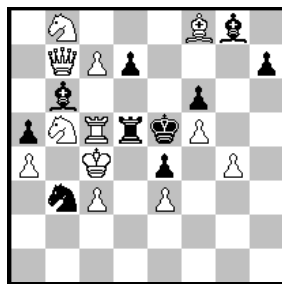
[941:] Trzy antydualowe gry czarnej półbaterii. Dwa samozwiązania czarnych gońców prezentują się szczególnie efektownie. Dobre wykorzystanie tak białych, jak i czarnych bierok.

1.Ha3! ~ 2.Hc5+, S:c5#  
1...G:b7 2.S:b5+, Gc7# (2.Wf6? 2.Hd6?)  
1...G:c7 2.Wf6+, Gc6# (2.Sa5?)  
1...Gg5,d6 2.Sa5+, Gb7# (2.Wf6?)

940 [10]

II nagroda

Leopold SZWEDOWSKI  
(Polska)



s#2

(12+10)

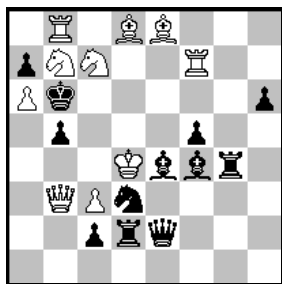
Wybór wstępu w mechanizmie uwolnień przykrycia czarnej baterii i skrytego włączania białego hetmana na linie jej działania przy prostym unikaniu duali.

1.Hc8? S:c5!(G:c5?)  
1.Ha6? G:c5! (S:c5?)  
1.Ha7! ~ 2.W:d5+, G:d5#  
1...S:c5 2.Gd6+, W:d6# (2.Sd7?)  
1...G:c5 2.S:d7+, W:d7# (2.Gd6?)

941 [5]

III nagroda

Emanuel NAVON  
(Izrael)



s#2

(10+12)

## UCZESTNICY

### 1. SAMOMATY w 2 POSUNIĘCIACH z unikaniem duali

#### 13 zadań 11 autorów z 5 państw

Barth Michael (Niemcy) 6, Burr Otto (Rosja) 11–12, Diaczuk Wasył (Ukraina) 3–4, Grudziński Henryk (Polska) 1–2, Iwanow Eugeniusz (Polska) 9, Linss Torsten (Niemcy) &8, Müller Dieter (Niemcy) 7, &8, Navon Emanuel (Izrael) 5, Richter Frank (Niemcy) 13, Szwedowski Leopold (Polska) 10, Trommler Sven (Niemcy) &8

### 2. SAMOMATY w 4 – 6 POSUNIĘCIACH

#### 18 zadań 17 autorów z 9 państw

Barth Michael (Niemcy) &14, Buńka Vladislav (Czechy) 3, Fomiczow Eugene (Rosja) 8, Iwanow Eugeniusz (Polska) 4–5, Kiriłłow Walerij (Rosja) &16–17, Koziura Gennadij (Rosja) 15, Labai Zoltan (Słowacja) 6, Liubaszewskij Leonid (Izrael) &7, Makaronec Leonid (Izrael) &7, Miszko Michaił (Rosja) &16–17, Müller Dieter (Niemcy) 13, Pernarić Josip (Chorwacja) 18, Seliwanow Andriej (Rosja) 1–2, Sobercases Guy (Francja) 12, Soroka Iwan (Ukraina) 9, &10–11, Trommler Sven (Niemcy) &14, Załokockij Roman (Ukraina) &10–11

### 3. MATY POMOCNICZE w 3 POSUNIĘCIACH z grą przygotowaną

#### 39 zadań 27 autorów z 11 państw

Abdurahmanović Fadil (Bośnia i Hercegowina) 24, Barsukow (Walerij (Rosja) 27–28, Barth Michael (Niemcy) 18, Caplin Aleksandr (Ukraina) 8, Carkow Woldemar (Rosja) 26, Csak Janos (Węgry) 7, Fomiczow Eugene (Rosja) 16, Gordian Jurij (Ukraina) &17, Ilievski Tode (Macedonia) 11–14, Jasik Andrzej (Polska) &30–31, Jonsson Christer (Szwecja) 2–4, Labai Zoltan (Słowacja) 9–10, Mansarlijskij Nikołaj (Ukraina) &17, Milewski Stefan (Polska) 20, Mitiuszin Anatolij (Ukraina) &38, Mlynka Karol (Słowacja) 5–6, Müller Dieter (Niemcy) 21–22, Nefiodow Władisław (Rosja) 23, Pankratiew Aleksandr (Rosja) 32–37, Parzuch Stefan (Polska) 29, &30–31, Pernarić Josip (Chorwacja) 39, Predrag Nikola (Chorwacja) 19, Šaletić Slobodan (Serbia) &15, Szwedowski Leopold (Polska) 25, Tomašević Radovan (Serbia) &15, Załokockij Roman (Ukraina) &38, Zimmer Eligiusz (Polska) 1

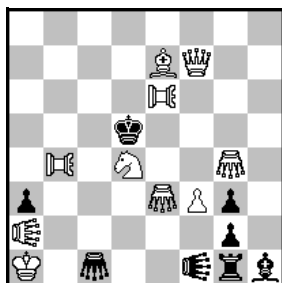
### 4. BAJKOWE SAMOMATY w 2 POSUNIĘCIACH [szachownica 8 x 8]

#### 17 zadań 12 autorów z 6 państw

Barth Michael (Niemcy) &14, Burr Otto (Rosja) 16, Diaczuk Wasył (Ukraina) 2, Grudziński Henryk (Polska) 10–11, Lörinc Juraj (Słowacja) 7–9, Müller Dieter (Niemcy) 12–13, &14, Parzuch Stefan (Polska) &3–5, Pernarić Josip (Chorwacja) 17, Skrzek Janusz (Polska) &3–5, Soroka Iwan (Ukraina) 6, Szwedowski Leopold (Polska) 15, Zimmer Eligiusz (Polska) 1

Uwagi dotyczące powyższych werdyktów  
prosimy kierować w ciągu 3 miesięcy na adres:  
rozmail@interia.pl

980 [7] 2 wyróżnienie honorowe

Juraj LÖRINC  
(Słowacja)

#2 (10+8)

Konik polny e3, g4 + c1  
LO [locusta, pol. szarańcza] a2 + f1  
LOw [locusta-wieża] b4, e6

Wybór wstępu z czterema ładnymi złudami i zamianami gier.

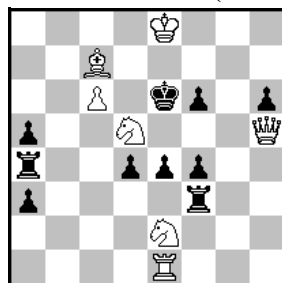
1.f4? Kp:f4 2.LO:f4–f5# 1...LO:f4–f5!  
1.He8? Kpf4 2.Hb5+, LO:b5–a6#  
1...LO:f3–f4!  
1.Se2? LO:f3–f4 2.S:f4+, Kp:f4#  
1...Kpf4 2.H:f4, LO:e2–d3# 1...LO:e2–d3!  
1.Ge5? LO:f3–f4 2.Hb7+, Kpc6#  
1...Kpc6 2.Hb7+, LO:f3–f4# 1...Kpf4!  
1.Kpc5! tempo  
1...LO:f3–f4 Hh5+, Kpg5#  
1...Kpc6 2.S:c6, LO:f3–f4#

[982:] Prosto pomyślany wybór wstępu.

1.Hf7? Kpf4! 1.He7? Kpg5!  
1.Hc7! ~ 2.Kpa1+, c2#  
1...Kpg5 2.H:c4+, Kp:c4#  
1...Kpf4 2.Hc5+, Kp:c5#

Adamów, 29 grudnia 2006

981 [14] 3 wyróżnienie honorowe

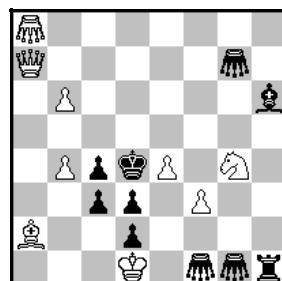
Dieter MÜLLER  
& Michael BARTH (Niemcy)

#2 ANTYCIRCE (7+10)

Dwa niezłe warianty w konwencji Antycirce.

1.Hf7+/Hf5+? Kf5/Kf7!  
1.Sb4? ~ 2.Hd5+, Ke7# 1...Wd3!  
1.Sd:f4? f5!  
1.Se3! ~ 2.Hd5+, Ke7#  
1...d:e3 [p.e3–e7] 2.Sd4+, W:d4 [Wd4–h8]#  
1...f:e3 [p.e3–e7] 2.Sf4+, W:f4 [Wf4–h8]#  
1...f5 2.Hg6+, Ke7#

982 [13] 4 wyróżnienie honorowe

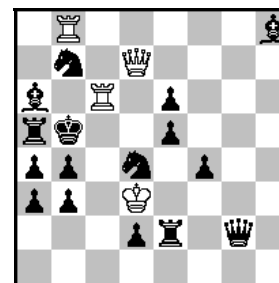
Dieter MÜLLER  
(Niemcy)

#2 (9+10)

Konik polny a8 + g1, g1, g7

Sędzia konkursu  
Waldemar TURA

942 [3] 1 wyróżnienie honorowe

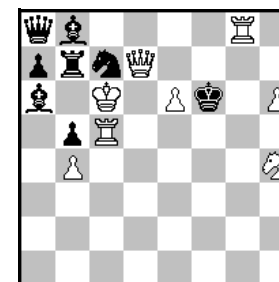
Wasył DIACZUK  
(Ukraina)

#2 (4+16)

Symetryczna zamiana 2 gier z oddawaniem wolnego pola b. królowi. Znako-  
mityte wykorzystanie białego materiału.

1.Hd8? ~ 2.Wc5+, K:c5#  
1...S:c6 2.Hb6+, K:b6# (2.H:a5+?)  
1...H:c6 2.H:a5+, K:a5# (2.Hb6+?) 1...Hd5!  
1.He7! ~ 2.Wb6+, K:b6#  
1...S:c6 2.Hc5+, K:c5# (2.H:b4+?)  
1...H:c6 2.H:b4+, K:b4# (2.Hc5+?)

944 [13] 1 pochwała

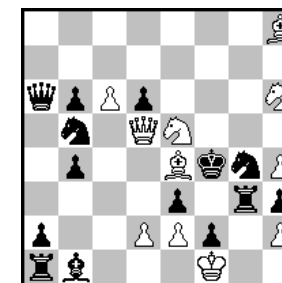
Frank RICHTER  
(Niemcy)

#2 (8+8)

Unikanie podwójnych duali w ekono-  
micznym ujęciu. Mechanizm antydualo-  
wy wzięty jest jednak z ortodoksyjnej #2.

1.We8! tempo  
1...S:e6 2.He7+, W:e7# (2.Hf7? 2.Hg7?)  
1...S:e8 2.Hf7+, W:e7# (2.He7? 2.Hg7?)  
1...Sd5 2.Hg7+, W:g7# (2.He7? 2.Hf7?)

943 [9] 2 wyróżnienie honorowe

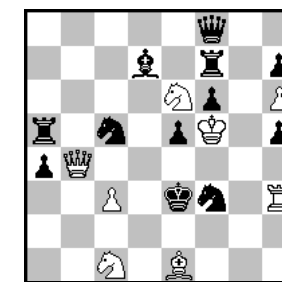
Eugeniusz IWANOW  
(Polska)

#2 (11+14)

Dobry wstęp prowadzi do dwu przesłon  
białego gońca na wielkiej przekątnej z  
tradycyjnym dwuchodówkowym unika-  
niem duali.

1.Gf5,g6? Sc3! 1.Gf3? W:f3!  
1.Gh7! ~ He4+, G:e4#  
1...Sc3 2.Sg6+, G:g6# (2.Sd3?)  
1...Sf6 2.Sd3+, G:d3# (2.Sg6?)

945 [8] 2 pochwała

T. LINSS & D. MÜLLER  
& S. TROMMLER (Niemcy)

#2 (3+3)

Dwa niezłe warianty z udziałem baterii  
W – P utworzonej po odejściu Sc5. Jego  
ruchy określają jednocześnie wybór  
kontynuacji ze strony białych.

1.Hh4! ~ 2.Hg5+, f:g5#  
1...Sd3 2.Hd4+, e:d4# 2.Hf4?)  
1...Se4 2.Hf4+, e:f4# (2.Hd4?)

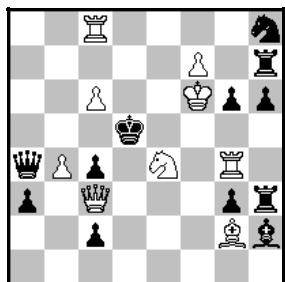
## 2. SAMOMATY w 4 – 6 POSUNIĘCIACH

17 autorów z 9 państw nadesłało 18 zadań.

946 [1]

I/II nagroda

**Andriej SELIWANOW**  
(Rosja)



s#4 (9+12)

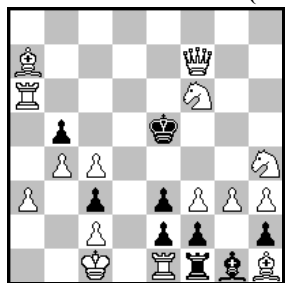
Sześciokrotna gra baterii Siersa przy 5 różnych matach to rekordowe osiągnięcie w s#4. Gra interesująca o charakterze samomatowym. Bardzo dobra konstrukcja z wzorowym wykorzystaniem czarnych figur, szczególnie hetmana!

1.He3! ~ 2.Sc3+, Kd6 3.Sb5+, Hb5 4.He5+, He5#  
1...Wh3 2.S:g3+, Kd6 3.Sf5+, g:f5 4.He5+, Ge5#  
1...Hb3 2.Sd2+, Kd6 3.S:c4+, H:c4 4.He6+, He6#  
1...H:c6+ 2.Sd6+, K:d6 3.He5+, Kd7 4.He6+, He6#  
1...Ha8 2.Sc5+, Kd6 3.Sb7+, H:b7 4.He7+, He7#  
1...S:f7 2.Sg5+, Kd6 3.Hf4+, Se5 4.Sf7+, W:f7#

948 [7]

III nagroda

**Leonid LIUBASZEWSKIJ**  
& **Leonid MAKARONEZ** (Izrael)

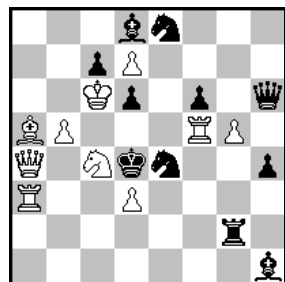


s#4 (15+9)

947 [9]

I/II nagroda

**Iwan SOROKA**  
(Ukraina)



s#4 (10+11)

Cykl ABC – CAB – BCA posunięć białych uzyskany po dynamicznej grze czarnej półbaterii na skośnej h1 – c6. W s#4 mechanizm półbaterii po raz pierwszy posłużył do przeprowadzenia tej idei!

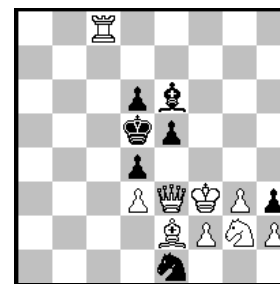
1.Ge1! ~ 2.Ha7+ A, Sc5 3.Gf2+ B, W:f2+ 4.Wd5+ C, G:d5#  
1...W:g5 2.Gf2+ B, S:f2+ 3.Wd5+ C, W:d5 4.Ha7+ A, Wc5#  
1...Sc3 2.Wd5+ C, S:d5 3.Ha7+ A, Sb6 4.Gf2+ B, W:f2#

[948:] Interesująca oryginalna realizacja zamiany gier po promocji czarnego pionka f2 w złudach i rozwiązaniu. Trzecia gra zamienna po 1...b:c4 poprzez promocje pionka d2 po wstępie łączy się harmonijnie z głównymi wariantami. Dobre wykorzystanie białych figur, nawet b. Gh1, z pozoru bierny blokier, aktywnie uczestniczy w grze, wymuszając mata 4...Gf3#. Konstrukcja jednak nie jest w pełni zadowalająca, gdyż pozycja przeładowana została

977 [2]

III nagroda

**Wasył DIACZUK**  
(Ukraina)



s#2 SAT (9+7)

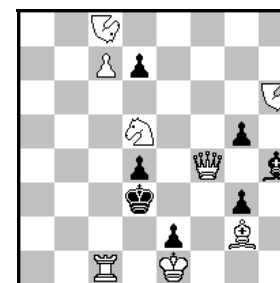
Interesująca zamiana dwóch gier i matów w konwencji SAT z ciekawą motywacją szkodliwości obron po wstępie. Pozycja ekonomiczna, wykorzystanie wszystkich bierek bez zarzutu.

1...Sc2 2.W:c2, h:g2#  
1...S:d3 2.H:d3, h:g2#  
1.Sh4! tempo  
1...Sc2 2.H:d4+, S:d4#  
1...S:d3 2.H:e5+, S:e5#  
1...Sg2 2.S:g2, h:g2#

979 [6]

I wyróżnienie honorowe

**Iwan SOROKA**  
(Ukraina)



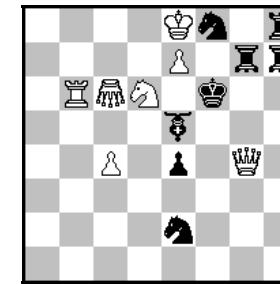
s#2 (8+7)

Lunatyk c8, h6

978 [5]

IV nagroda

**Stefan PARZUCH**  
& **Janusz SKRZEK** (Polska)



s#2 (7+8)

Konik polny c6  
Rookhopper [konik polny-wieża] g7, h7  
Bishopper [konik polny-goniec] e5

Strategiczny samomat ze wstępem oddającym wolne pole, aktywną grą białej baterii i czterema dobrymi wariantami.

1.Sf5! ~ 2.Kpa6+, Se6#  
1...Sf4 2.Kpf3+, Se6#  
1...Sd4 2.Kpc3+, Se6#  
1...RHg3,d7 2.Kpg6+, Se6#  
1...Ke6 2.Hg6+, S:g6#

Temat wektorów w ujęciu znanym w samomacie już od roku 1969. Użycie lunatyków stanowi wymagany element bajkowy, ale nie zmienia wrażenia, że autor posłużył się dobrze znanymi motywami.

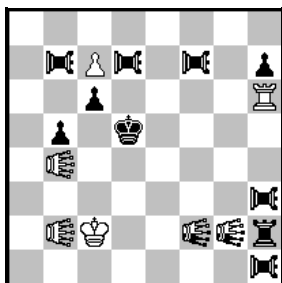
1.Hd6? ~ 2.Kphf2+ A, g:f2# 1...g4! a  
1.Hg4? ~ 2.Kpcf2+ B, g:f2# 1...d6! b  
1.Kpc~? d6!  
1...gf 2.Kphf2+ A g:f2#  
1...g4 2.H:g3+ C. G:d3#  
1.Kph~? g4!  
1...d6 2.H:g3+ C, G:g3#  
1...gf 2.Kpcf2+ B, g:f2#  
1. He5! tempo  
1...g4 a 2.Kpcf2+ B, g:f2#  
1...d6 b 2.Kphf2+ A, g:f2#

## 4. BAJKOWE SAMOMATY w 2 POSUNIĘCIACH [szachownica 8 x 8]

12 autorów z 6 państw nadesłało 17 zadań.

975 [8] I nagroda

Juraj LÖRINC  
(Słowacja)



s#2 2 rozwiązania (10+5+2)

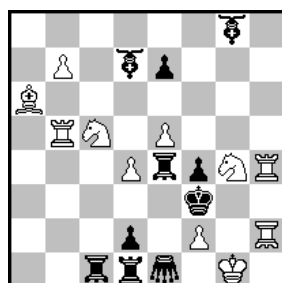
LO [locusta, pol. szarańcza] b2,b2  
nLO [neut. locusta] f2,g2  
LOw [locusta-wieża] b7, d7, f7, h1, h3

Różne promocje w posunięciu wstępnym skutkują trzema grami zamiennymi po ruchach czarnych aktywizujących oryginalną baterię na drugiej poziomej. Podkreślić należy pełne wykorzystanie bogatych możliwości, jakie stwarza rzadko w s# używana figura – szarańcza oraz umiejętne operowanie figurami neutralnymi. Ekonomia białego i czarnego materiału, jak i celowość użycia figur bajkowych bez zastrzeżeń. Pozycja otwarta i przejrzysta. Kompozycja o wysokich walorach artystycznych.

1.c8LO! tempo  
1...nLO:f2–e2 2.LO:d7–e6+, nLO:e6–e7#  
1...W:g2 2.LO:c6–c5+, nLO:c5–b6#  
1...LOw:f2–f1 2.LO:b7–a6, W:g2#  
1.c8S! tempo  
1...nLO:f2–e2 2.Se7+, nLO:e7–e8#  
1...W:g2 2.S:b6+, nLO:b6–a7#  
1...LOw:f2–f1 2.Sa7, W:g2#

976 [15] II nagroda

Leopold SZWEDOWSKI  
(Polska)



s#2 (11+10)

Konik polny e1,  
Rookhopper h2, c1, e4  
Bishopper d7, g8

Oryginalna złożona realizacja tematu Dombrowskisa, akcentująca wyraziście zarówno właściwości samomata, jak i użytych tutaj figur bajkowych. Motywy strategiczne obu wariantów są wprawdzie różne (w jednym – przesłona białego gońca, a w drugim – blokowanie), ale analogiczne geometrycznie ruchy obronne czarnych i drugie posunięcia białych wież stanowią o harmonijnym charakterze tego utworu. Wartościowy problem w pełni zasługujący na wysokie miejsce w konkursie.

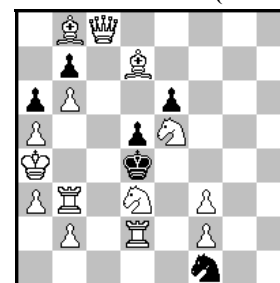
1.Sh6? ~ 2.Wh3+ A, Kpg3#  
1...RHg4! a  
1.Kf1? ~ 2.Wb3+ B, Kpc3#  
1...RHc4! b  
1.e6! ~ 2.Se5+, Kp:e5#  
1...RH:g4 a 2.Wh3+ A, Kpg3#  
1...RHc4 b 2.Wb3+ B, Kpc3#

białymi i czarnymi pionkami.

1.Hg6? tempo  
1...f:e1G 2.Gd4+, K:d4 3.Hd3+, Ke5 4.Hc3+, G:d3# 1...b:c4!  
1.G:e3? tempo  
1...f:e1S 2.Gf4+, Kd4 3.Hd7+, Kc4 4.Hd3+, S:d3#  
1...b:c4 2.H:c4! f:e1S 3.Sg6+, Kf5 4.Hd3+ 1...f:e1G!  
1.Hg7! tempo  
1...b:c4 2.Sg4+, Kd5 3.Wd1+, e:d1G/e:d1S 4.f4+/S:e3+, Gf3#/S:e3#  
1...f:e1G 2.Sg6+, Kf5 3.g4+, Kg5 4.h4+ 1...f:e1S 2.Gb8+, Kd4 3.Hd7+, Kc4 4.Hd3+, S:d3#

949 [14] IV nagroda

Sven TROMMLER  
& Michael BARTH (Niemcy)

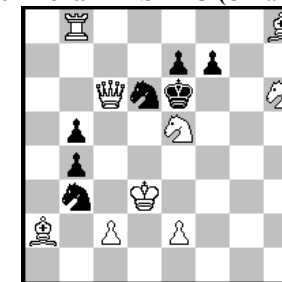


s#4 (14+6)

Dwa warianty w mechanizmie poprawionych obron. W każdym z nich biały skoczek przesłania jedną z własnych figur liniowych, a drugi zajmuje jego pozycję wyjściową. Zamiana funkcji dwóch par białych figur i nienagannie skonstruowana pozycja tempowa to dodatkowe zalety tej kompozycji.  
1.Hh8! tempo  
1...S~ 2.Sb4+, Kc5 3.Sed3+, Kc4 4.Gb5+, a:b5#  
1...S:d2 2.Sc6+, Kc4 3.Sde5+, Kc5 4.Wb5+, a:b5#

950 [16] V nagroda

Walerij KIRILŁOW (Rosja)  
& Michail MISZKO (Ukraina)

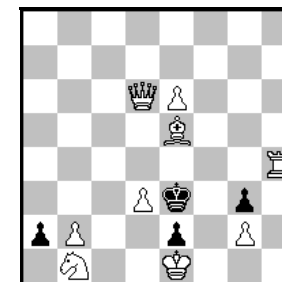


s#4 (9+7)

Dwa ciekawie pomyślane maty wzorowe w nienagannie zbudowanym zadaniu.  
1.Sd7! tempo  
1...f6 2.Wb6, f5 3.Sb8, f4 4.Hc4+, b:c4#  
1...f5 2.Wd8, f4 3.He4+, Se4 4.Sc5+, Se:c5#

951 [8] 1 wyróżnienie honorowe

Eugene FOMICZOW  
(Rosja)

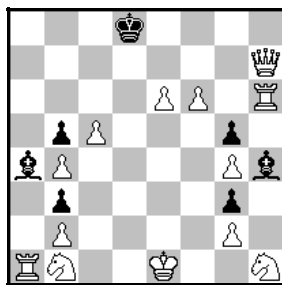


s#4 (9+4)

Trzy niezłe warianty po promocjach czarnego pionka a2 w ekonomicznie skonstruowanym zadaniu.

1.Sc3! tempo  
1...a1H,W+ 2.Sd1+, e:d1G/e:d1S 3.Hb6+/Hc5+, K:d3 4.Hb3+/Hc3+, G:b3#/S:c3#  
1...a1S 2.Sd5+, K:d3 3.Sb4+, Ke3 4.Sc2+, S:c2#  
1...a1G 2.Wd4, G:b2 3.Hf8, ~ 4.Hf2+, g:f2#

952 [15] 2 wyróżnienie honorowe

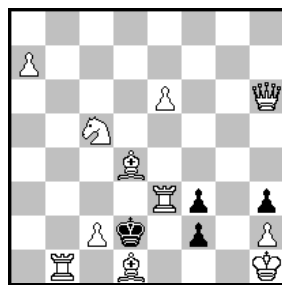
Giennadij KOZIURA  
(Rosja)

s#6 (13+7)

Echo kameleonowe w symetrycznym mechanizmie.

1.Sa3! tempo  
1...Kc8 2.Ha7, Kd8 3.Ha9+, Kc7 4.Sf2,  
g:f2+ 5.Kf1, Gg3 6.S:b5+, G:b5#  
1...Ke8 2.0-0, Kf8 3.He7+, Kg8 4.  
Sc2, b:c2 5.Wd5, Gb3 6.W:g5+, G:g5#

953 [3] 3 wyróżnienie honorowe

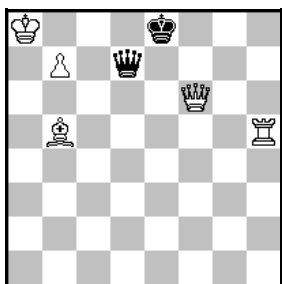
Vladislav BUŇKA  
(Czechy)

s#4 (11+4)

Promocje cz. p.f2 z grą białych baterii prowadzące do wytempowania i dwu matów wzorowych. Wstęp wątpliwej wartości.

1.a8H! tempo  
1...f1S 2.We5+, Se3 3.Sd3, f2 4.Hg2, h:g2#  
1...f1G 2.W:f3+, Ke1 3.Ge2+, K:e2  
4.Gg1, Gg2#

954 [2] 4 wyróżnienie honorowe

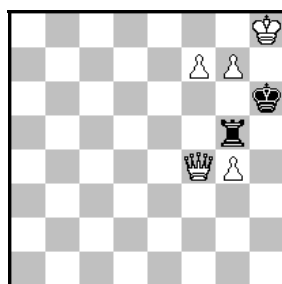
Andrijej SELIWANOW  
(Rosja)

s#6 (5+2)

Miniatura z grą czarnego hetmana w trzech wariantach i ciekawym rozwiązaniem.

1.Wh7! tempo  
1...Hc6 2.Hf7+, Kd8 3.Wh8+, He8 4.Wf8,  
H:f8 5.Hc7+, K:c7+ 6.b8H+, H:b8#  
1...H:b5 2.We7+, Kd8 3.We5+, Kc7(Kd7)  
4.b8H+(He7+), Kd7(Kc6) 5.Hfd8+(He6+),  
Kc6(Kc7) 6.Hb7+(b8H+), H:b7#(H:b8#)

955 [5] 5 wyróżnienie honorowe

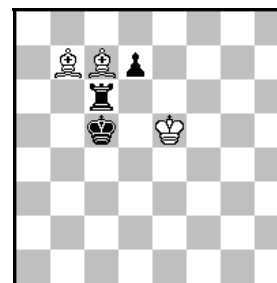
Eugeniusz IWANOW  
(Polska)

s#6 b) p.f7→e7 (5+2)

Ładna miniatura z cichymi ruchami białych, promocjami, i wymuszaniem mata na h7 przez dwa różne b. H.

a) 1.f8H! Kg6 2.H4f7+, Kh6 3.g8W+, Wg7  
4.Hd5, Kg6 5.Hf5+, Kh6 6.Hh7+, W:h7#  
b) 1.e8W! Kg6 2.g8W+, Kh6 3.Hf8+, Wg7  
4.We5, Kg6 5.Hf5+, Kh6 6.Hh7+, W:h7#

971 [13] Pochwała

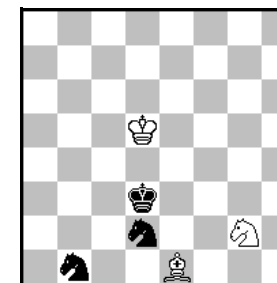
Tode ILIEVSKI  
(Macedonia)

h#3\* (3+3)

Miniatura z ładnymi echowymi matami wzorowymi.

1...Gd8 2.Wc7, Kf6 3.Kd6, Ge7#  
1.d5, Kf4 2.Kd4, Ga6 3.Wc5, Ge5#

972 [14] Pochwała

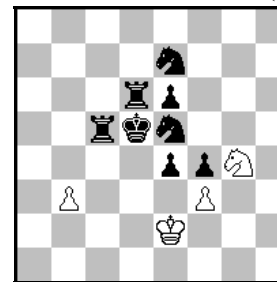
Tode ILIEVSKI  
(Macedonia)

h#3\* (3+3)

Jeszcze jedna miniatura z prostym echem.

1...Gf2 2.Sa3, Gd4 3.Sc2, Sf4#  
1.Sb3, Gc3 2.Kc2, Kc4 3.Sc1, Se3

973 [15] Pochwała

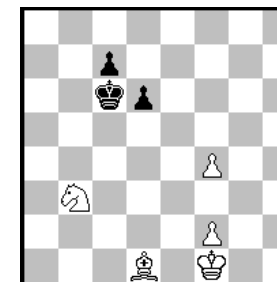
Slobodan ŠALETIĆ  
& Radovan TOMAŠEVIĆ (Serbia)

h#3\* (4+8)

Ograny już dzisiaj temat Zilahi. Być może, nieoczekiwany ruch tempowy w rozwiązaniu pozwoli temu zadaniu pozytywnie przejść próbę oryginalności.

1...Se3+ 2.f:e3, K:e3 3.Sc6, f:e4#  
1.Sf5, f:e4+ 2.K:e4, b4 3.Wd4, Sf6#

974 [22] Pochwała

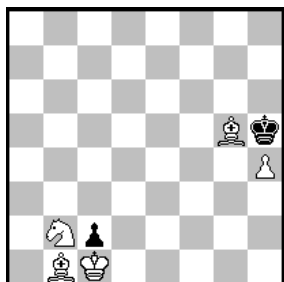
Dieter MÜLLER  
(Niemcy)

h#3\* 0,1;1... 1,2;1... (5+3)

Biały goniec w głównej roli. Trzy maty wzorowe.

1...Gh5 2.Kd5, f3 3.c6, Gf7#  
1.Kd5, f5 2.c5, f4 3.c4, Gf3#  
1.Kd5, Kg2 2.Ke4, Kg3 3.d5, Gc2#

967 [35] 7 wyróżnienie honorowe

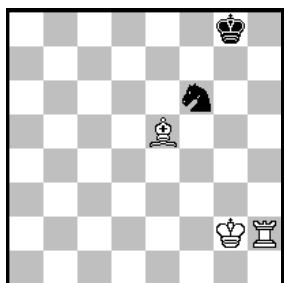
Aleksandr PANKRATIEW  
(Rosja)

h#3\* (5+2)

Zilahi z promocjami czarnego pionka w gońce. Schematyczne gra wpłynęła decydująco na lokatę tego zadania.

1...Sd1 2.c:d1G, Ga2 3.Gg4, Gf7#  
1.c:b1G, Kd2 2.Gf5, Sd3 3.Gg4, Sf4#

969 [1] Pochwała

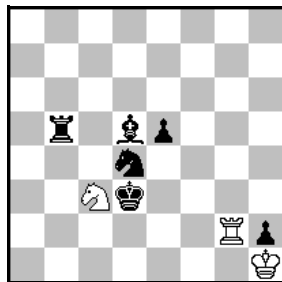
Eligiusz ZIMMER  
(Polska)

h#3\* b) Kg8→g7 (3+2)

Wzajemna zamiana funkcji wieży i gońca w tworzonych w trakcie gry bateriach. Perpetuum mobile w superminiaturze. Zachodzi jednak groźba antycypacji.

a) 1...Wh6 2.Sh7, Wf6 3.Kh8, Wf8#  
1.Kg7, Gg3 2.Sg8, Gh4 3.Kh8, Gf6#  
b) 1...Gg3 2.Sg8, Gh4 3.Kh8, Gf6#  
1.Kg8, Wh6 2.Sh7, Wf6 3.Kh8, Wf8#

968 [10] 8 wyróżnienie honorowe

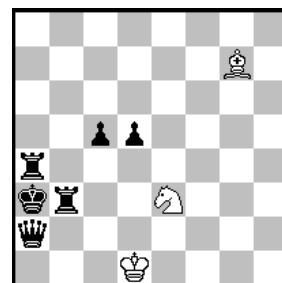
Zoltan LABAI  
(Słowacja)

h#3\* 0,1;1... 2,1;1... (3+6)

Dwa uwolnienia białej wieży uzupełnione w fazie trzeciej o tempowy ruch białego króla. Trzy maty wzorowe.

1...Sa2 2.e4, Wg3+ 3.Kc4, Wc3#  
1.Wb3, Sa4 2.Ke4, Wf2 3.We3, Sc5#  
1.Kc4, K:h2 2.Kb4, S:d5+ 3.Ka5, Wa2#

970 [2] Pochwała

Christer JONSSON  
(Szwecja)

h#3\* (3+6)

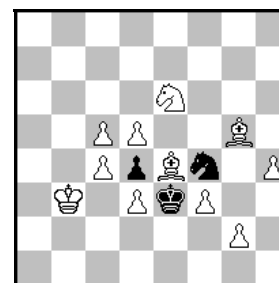
Niezła, choć prosta, gra białego gońca, którego ofiary mają na celu wymuszenie przesłonięcia czarnych figur. Wzorowe echo – maty są symetryczne, co osłabia ogólne wrażenie.

1...Gc3 2.d4, Gb4+ 3.c:b4, Sc4#  
1.c4, Ga1 2.c3, Gb2+ 3.c:b2, Sc2#

### 3. MATY POMOCNICZE w 3 POSUNIĘCIACH z grą przygotowaną

Uczestniczyło 39 zadań, których 27 autorów reprezentuje 11 państw.

956 [24] I nagroda

Fadil ABDURAHMANOVIĆ  
(Bośnia i Hercegowina)

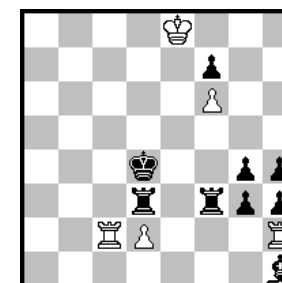
h#3\* (11+3)

W przygotowaniu ofiara białego skoczka i mat na polu g7 z zablokowanym przez czarnego skoczka punktem f4. W rozwiązaniu uwolnienie tej figury i dwa zaskakujące „dalekie” posunięcia gońców w rozbieżnych kierunkach, prowadzące do mata skoczkiem na f4 przy związaniu jego czarnego odpowiednika. Dwie odmienne strategicznie fazy tworzą nieszablonową całość, w której szczególnie cenna jest realna gra z elementami pożądanej w zadaniu typu „black to play” niespodzianki. Najlepsza w konkursie oryginalna i wyrazista kompozycja.

1...S:d4 2.K:d4, Gh6 3.Ke5, Gg7#  
1.Ke2, Gh7 2.Sg6, Gc1 3.K:d3, Sf4#

[957:] Precyzyjne manewry czarnych i białych wież kończą się trzema niebanalnymi echowymi (w tym i kameleonowymi) obrazami matowymi. Trudny do realizacji pomysł przeprowadzony bez zastrzeżeń konstrukcyjnych.

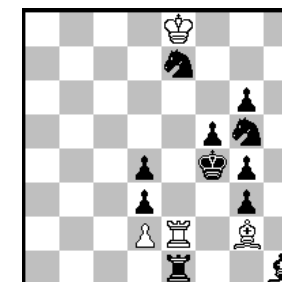
957 [16] II nagroda

Eugene FOMICZOW  
(Rosja)

h#3\* 0,1;1... 1,2;1... (5+9)

1...Wb2 2.Wfe3, d:e3+ 3.Kc3, Whc2#  
1.Wc3, Wa2 2.Kc4, d3+ 3.Kb3, Whb2#  
1...Wcf2 2.Wfd3, d:c3+ 3.Ke3, Wce2#

958 [30] III nagroda

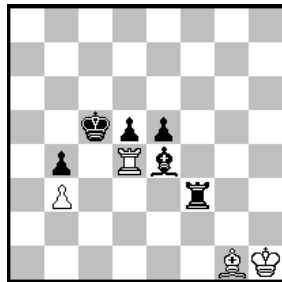
Stefan PARZUCH  
& Andrzej JASIK (Polska)

h#3\* (4+11)

Zamiana czarnych figur blokujących pole e5 skutkuje zamianą wzorowego mata i pola, na którym ofiarowany zostaje biały goniec. Dobrze zrealizowany niełatwy kompleks strategiczny.  
1...Gf3 2.g:f3, Wh2 3.We5, Wh4#  
1.Sc6, We6 2.Se5, Ge4 3.f:e4, Wf6#

959 [7]

IV nagroda

Janos CSAK  
(Węgry)

h#3\*

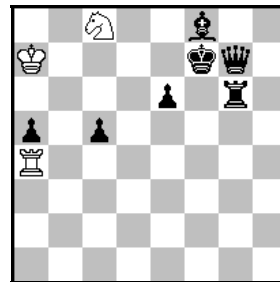
(4+6)

Oryginalne działania czarnej i białej baterii. W przygotowaniu matuje strzelec białej baterii, a w rozwiązaniu – jej przykrycie. Również i figury tworzące czarną baterię aktywnie uczestniczą w grze.

1...Wd3+ 2.Wf2+, Wf3 3.Kd4, G:f2#  
1.W:b3+, Kh2 2.Gd3, W:d5+ 3.Kc4, Wc5#

960 [23]

V nagroda

Władisław NEFIODOW  
(Rosja)

h#3\*

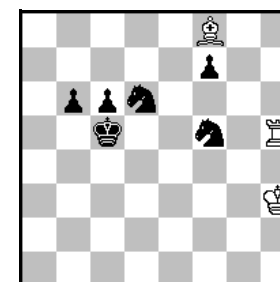
(3+7)

Przestawienie pierwszego i trzeciego ruchu białych, przy czym biała figura wykonująca 1. pierwsze posunięcie w 2. trafia na pole f7, co nadaje całości oryginalne cechy. Dwa dobre maty wzorowe.

1...Sd6+ A 2.Kf6+, Sf7 3.Ge7, Wf4# B  
1.Ge7, Wf4+ B 2.Ke8, Wf7 3.Gd8, Sd6# A

963 [37]

3 wyróżnienie honorowe

Aleksandr PANKRATIEW  
(Rosja)

h#3\*

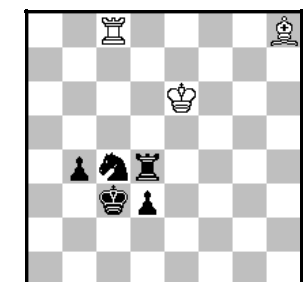
(3+6)

Znany temat kolejnego uwalniania czarnych figur w połączeniu z tworzeniem białych matujących baterii i zbliżonymi matami wzorowymi. Piękna konstrukcja: pozycja lekka i przejrzysta.

1...Gh6 2.Sc4, Gg5 3.Sd4, Ge7#  
1.f6, Wh7 2.Sd4, We7 3.Sc4, We5#

964 [26]

4 wyróżnienie honorowe

Woldemar CARKOW  
(Rosja)

h#3\*

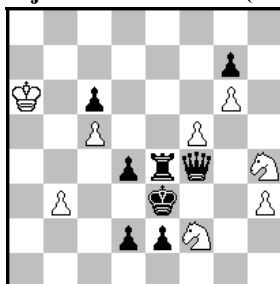
(3+5)

Podobnie jak w poprzednim zadaniu kolejne uwalnianie czarnych figur i tworzenie matujących baterii. Powtarzająca się ruch b3 w tym wypadku stanowi niewielki mankament.

1...Ge5 2.b3, Gc7 3.Sb2, Ga5#  
1.b3, Wg8 2.Sd2, Wg7 3.Wb4, Wc7

961 [17]

1 wyróżnienie honorowe

Jurij GORDIAN  
& Nikolaj MASARLIJSKIJ (Ukraina)

h#3\*

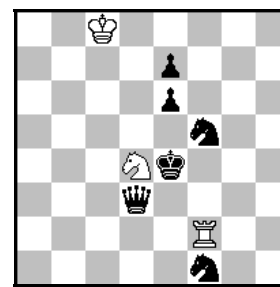
0,1;2,1... 2,1;1... (8+8)

W przygotowaniu dwie promocje p. e2 z matem skoczkiem na d1, a w rozwiązaniu – p. d2 i mat skoczkiem na e1.

1...Sf3 2.e1W, Se5 3.We2, Sd1#  
1...Sf3 2.e1S, Sg1 3.Sd3, Sd1#  
1.d1W, Sf3 2.Wd2, Sd1+ 3.Kd3, Sfe1#  
1.d1S, Sg2+ 2.Kf3, Sh1 3.Se3, Sge1#

962 [25]

2 wyróżnienie honorowe

Leopold SZWEDOWSKI  
(Polska)

h#3\*

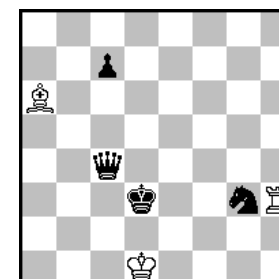
(3+4)

Umnow biało – czarno w przygotowaniu i czarno – biały w rozwiązaniu. W toku gry czarne blokują pola przykrólewskie, co prowadzi do dwu echowych natów.

1...Se2 2.Sd4, Wf5 3.Se3, Sg3#  
1.e5, Se6 2.Hd5, Wf3 3.Sd4, Sg5#

965 [34]

5 wyróżnienie honorowe

Aleksandr PANKRATIEW  
(Rosja)

h#3\*

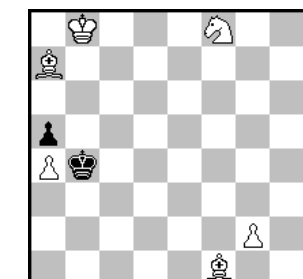
0,2;1... 2,1;1... (3+4)

Temat Mäkihovi w macie pomocniczym.

1...Gb7 2.Hd4, Gf3 3.Se4, Ge2#  
1...Wh5 2.Se4, Wb5 3.Hd4, Wb3#  
1.c5, Gb7 2.Hd4, Gf3 3.Se4, Ge2#  
1.c6, Wh5 2.Se4, Wb5 3.Hd4, Wb3#

966 [4]

6 wyróżnienie honorowe

Christer JONSSON  
(Szwecja)

h#3\*

(6+2)

Poświęcenia obu gońców dla umożliwienia czarnemu królowi dostępu do siatki matowej. Gra kończy się matami wzorowymi. Konstrukcja nie wywołuje zastrzeżeń mimo technicznego pionka na g2.

1...Gc5+ 2.K:c5, Gb5 3.Kb6, Sd7#  
1.K:a4, Gb5+ 2.K:b5, Se6 3.Ka6, Sc7#