

## ROZSTRZYGNIECIE KONKURSU POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO 2023 – STUDIA Sędzia: Jan RUSINEK, międzynarodowy sędzia FIDE

Zanim przejdę do konkursu chciałbym zwrócić uwagę na pewne dwie moim zdaniem warte dyskusji tendencje.

1) Dzięki pomocy komputerów układanie poprawnego studium jest dużo łatwiejsze i szybsze niż kiedyś. **To bardzo dobrze** pod warunkiem, że te możliwości są wykorzystywane w celu tworzenia coraz ciekawszych i piękniejszych **pod względem artystycznym** utworów, a nie do produkcji ich **jak największej liczby**. Co można pomyśleć o autorze, który na jeden konkurs przysłał około 10 studiów, nie ma w nich niczego co robiłoby jakiegokolwiek wrażenie estetyczne.

Dodatkowo sytuację pogłębia fakt, że większość konkursów jest prowadzonych "internetowo" więc nie ma ograniczenia ilości publikacji (twardy dysk zniesie każdą liczbę!) tak jak to było w wypadku wydawnictw papierowych.

Powoduje to też, że praca sędziego staje się dużo żmudniejsza i mniej twórcza. Zanim odrzuci nieciekawą pracę musi ją uczciwie zanalizować, a to wymaga czasu - i ma potem mniej siły na wgłębianie się z detalami w wartościowsze studia. W związku z tym jest bardziej narażony na pomyłki w ocenie utworów, przez co werdykty są gorsze niż mogłyby być.

Można to traktować jako **popartą argumentami obronę** sędziego przed zarzutami o niedoskonałości **tego** werdyktu.

Jest to pewien problem - w wypadku np. prac naukowych praca, aby została wydrukowana musi przejść pozytywną recenzję. Niestety trudno zatrudnić recenzentów do publikacji kompozycji szachowych. Wszystko to szkodzi naszej pięknej dziedzinie, bo z gąszczu zadań, które się pojawiają trudno wyłowić te naprawdę godne zapamiętania, co nie pomaga w popularyzacji kompozycji wśród miłośników szachów.

2) Wprowadzie to raczej nie dotyczy za bardzo **tego konkursu**, ale warto o tej drugiej tendencji (na szczęście nie jest ona powszechna) wspomnieć. Rozbudowa treści studium do olbrzymich rozmiarów poprzez czy to tworzenie wielkiej liczby wariantów, czy dodawanie długiej (choćby i ciekawej) gry początkowej.

Ale moim zdaniem **więcej nie zawsze znaczy lepiej**. Gdyby tak było, to np. w muzyce mielibyśmy wyłącznie długie utwory na rozbudowaną orkiestrę symfoniczną, a fortepianowe utwory Chopina czy utwory Bacha na skrzypce lub wiolonczelę solo byłyby uznane za mało wartościowe.

**Wracamy do konkursu.** Tym razem zagraniczni autorzy przysłali nieco mniej bardzo dobrych studiów, ale na szczęście nasi kompozytorzy wypełnili tę drobną lukę prezentując wartościowe utwory. Szczególnie cieszy, że są wśród nich autorzy mniej doświadczeni.

Uważam poziom za bardzo wysoki - nagrodzone studia to prawdziwe perełki. Ale również inne wyróżnione utwory prezentują niezły poziom.

Studium **2867** jest nierozwiązalne po 1... H:d4 2.H:d4 W:d4 3.ed8H+ K:d8 4.W:e2 Wg4 5.Kf8 Se6+ 6.Kf7 Sg5 7.Kg6 Wg1 8.Kf5 Sf7 9.Wd2+ **Ke8!** 10.c7 Wf1+ 11.Ke6 Sg5+ 12.Kd6 Sf7+ 13.Kd5 Kd7 14.e6+ K:c7 =. Ma też dual **4.Hc8+** Gd8 5.e:d8H+ W:d8 6.f7+ Ke7+ 7.f8H+ W:f8+ 8.H:f8+ Ke6 9.Hf6+ Kd7 10.Hf5+ Kc7 11.W:e2 H:e2 12.H:g5 +-

Zdecydowałem się nie wyróżniać studiów, w których nie dopatrzyłem się żadnej idei ani treści cennych dla teorii końcówek, a jedynymi wartościami były poprawność i nieoczywiste rozwiązanie.

Trudno było też wyróżnić utwory, w których autor podał tylko główne rozwiązanie. W jaki sposób można w takiej sytuacji ocenić wartość artystyczną, a tym bardziej teoretyczną?

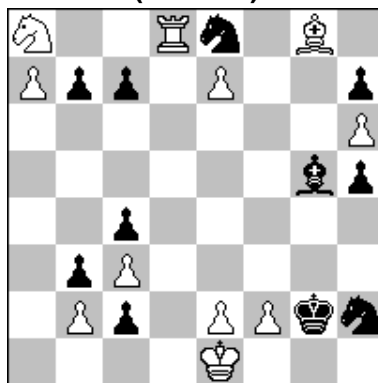
Nie wyróżniłem też studiów z dualami uznanymi przeze mnie za zbyt poważne oraz studiów, w których gra w mniejszym lub większym stopniu opierała się na **nie do zrozumienia** pozycji wziętej z komputera. Np. w studium **2897** po 9.Sf7+?, 9.Sc6?, 10.Kc6? i wygrana czarnych jest w ponad 160 pos. bez możliwości zrozumienia planu wygranej. Nr **2908** Po 5.Kf7? Sf5 autor podaje 6.Kg6, ale po 6.Ke6 wygrana czarnych jest dużo trudniejsza, dłuższa i niezrozumiała. Nr **3011** po 33...Wa2+ 34.Kb7 niezrozumiała wygrana w 86 pos.

Co więcej powstające w różnych studiach wzięte z bazy pozycje remisowe są nawet trudniejsze do zrozumienia, bo baza nie podaje liczby posunięć do jasnego finału.

Czasami autorzy (być może robią to nieświadomie) podają sposób osiągnięcia wygranej czy remisu tam gdzie znalezienie i zrozumienie tego sposobu nie jest zbyt trudne, a tam gdzie czytelnikowi czy sędziemu jest niezmiernie trudno jakiś plan samemu znaleźć lub skorzystać z bazy i go zrozumieć **nie podają nic!**

**Proponuję następującą kolejność:**

**I-II nagroda**  
**Gady COSTEFF (Izrael)**  
**(nr 2999)**



**Remis**

Fantastyczna idea. Tzw. temat "warcabowy" (checkers theme) zrealizowany w paradoksalnej "odwróconej" formie.

Zwykle jego realizacja jest następująca: w początkowej grze białe ustawiają bierki przeciwnika na odpowiednich polach, a potem serią szachów (zwykle skoczkiem) po kolei te bierki zdobywają.

Tu mamy sytuację następującą: Białe mogą grozić po odejściu skoczka z a8 dorobieniem hetmana na tym polu, ale czarne mają serię ruchów **Se3+ - Sd5+ - Sb6** broniąc pola a8.

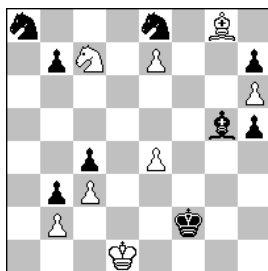
Biały król stoi w tym momencie w pozycji patowej, ale na szachownicy jest swobodny pion na linii e, goniec na g8 i ewentualnie skoczek, przez co "do pata jest daleko".

Dlatego serią wstępnych posunięć białe ustawiają pionka na e3, gońca na d5 i skoczka na b6 i teraz czarny manewr po kolei bije trzy białe bierki i po a8H S:a8 na szachownicy jest pat.

**1.Wd1 Sf1.** Grozi 2...Gd2+, więc białe muszą zwolnic dla swojego króla pole e2.

Możemy więc zagrać 2.e4?, ale czarne grają wtedy 2...cd1H+ 3.K:d1 K:f2 (inaczej 4.S:c7) 4.Sb6/S:c7 i teraz marsz skoczka 4...Se3+ 5.Kc1 Sd5+ 6.Kd1 Sb6 i pole a8 jest kontrolowane.

Jednak biały król jest zapatowany, ale pata po 7.a8H S:a8 nie będzie z powodu obecności na szachownicy pionka e4, gońca g8 i skoczka na c7 lub b6.



W takim razie białe przeprowadzają manewr: **ustawiają swoje trzy bierki na drodze wędrówki skoczka z f1 na b6**. A więc:

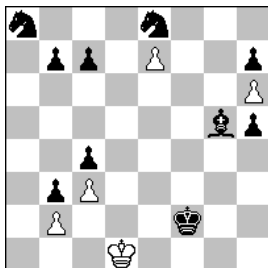
**2.Gd5+!** To ustawianie musi być wykonane we właściwej kolejności: 2.e3? cd1H+ 3.K:d1 K:f2 i na **szach** Gd5+ jest już za późno!

**2...Kg1** i dopiero teraz **3.e3!** Już wiemy, że 3.e4? jest złe, bo pionek zostanie na szachownicy i nie będzie pata. **3...cd1H+ 4.K:d1 K:f2.**

**5.Sb6!** Wiemy też, że złe jest 5.S:c7?, bo po 5...S:e3+ 6.Kc1 S:d5+ 7.Kd1 Sb6! (oczywiście nie 7...S:c7?) 8.a8H S:a8 pata nie ma, bo na szachownicy pozostaje skoczek.

Czarnym nie pozostaje nic innego jak przeprowadzić swój marsz skoczkiem, ale są zmuszone po drodze zlikwidować **wszystkie** białe bierki przeszkadzające w osiągnięciu pata.

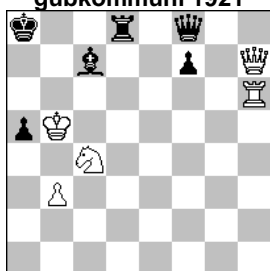
5...S:e3+ 6.Kc1! Nie 6.Kd2? Kf1! 7.a8H Sg4+ 8.Kd1 Sf2#. 6...S:d5+ 7.Kd1 S:b6 8.a8H S:a8 pat.



Kapitalny pomysł! Jak na tak niezwykle temat pozycja wcale nie jest przesadnie ciężka. A oto przykład studium realizującego temat warcabowy w "standardowej" formie.

**Leonid KUBBEL**

Listok Szachmatnego Krużka Petro-  
gubkommuni 1921



Wygrana

1.He4+ Kb8 2.Wb6=! G:b6  
3.Ka6 Wd7 4.H:a8+ K:a8  
5.S:b6+ Kb8 6.S:d7+ K~ 7.S:f8.

Chciałbym jeszcze podzielić się osobistym nawiązaniem do tego utworu. Pozwolę sobie zacytować fragment wstępu do swojego zbioru studiów.

<https://sites.google.com/view/jan-rusinek-kompozycja>  
zakładka Zbiory kompozycji/folder Rusinek/plik Rusinek-wybrane studia.pdf.

"Moim "ulubionym" tematem są motywy patowe. Wyjaśniam dlaczego.

Otóż w studiach bez motywów patowych obowiązują zawsze poniższe zasady:

Szkoda białych polega na ich osłabieniu lub wzmocnieniu czarnych, a korzyść białych na ich wzmocnieniu lub osłabieniu czarnych. Analogicznie szkoda czarnych polega na ich osłabieniu lub wzmocnieniu białych, zaś korzyść czarnych na ich wzmocnieniu lub osłabieniu białych.

**Jeśli pojawiają się motywy patowe, to wszystkie tematy można "odwrócić". To znaczy, że komponując studia patowe mamy teoretycznie do dyspozycji podwójną ilość idei. To powoduje, że treść takiego studium może być znacznie bogatsza".**

Cieszę się, że piękne studium Gady'ego jest spektakularnym potwierdzeniem mojej opinii!

I-II nagroda

Marek KWIATKOWSKI (Polska)

(nr 2987)



Wygrana

Również znakomite i efektowne studium. Najpierw wędrówka pionka z pola g2 na pole f7 w stylu słynnego zadania S. Loyda.

Pionek będąc już na polu f7 może dokończyć **temat excelsior** na dwa sposoby: zabić czarnego gońca na g8 albo bez bicia zagrać f8H. W odpowiedzi czarne też dorabiają hetmana i na szachownicy są cztery hetmany (ewentualnie dodatkowo z czarnym gońcem).

Okazuje się, że trzeba wybrać to drugie rozwiązanie tylko po to, aby stracić tempo i zabić gońca hetmanem o ruch później uzyskując nadzwyczajną pozycję **wzajemnego zugzwangu w pozycji dwa hetmany przeciwko dwóm hetmanom**.

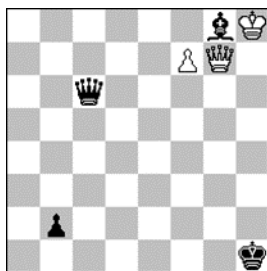
Idea wzajemnego zugzwangu z udziałem hetmana (hetmanów) jest niezwykle trudna do realizacji, ponieważ przeważnie w pozycjach z hetmanami, kto ma ruch ten ma decydującą przewagę.

Autorowi udało się znaleźć pomysłowy sposób na stratę tempa przez hetmana - mianowicie traci on to tempo w pierwszym kroku "**przed swoim urodzeniem**" - **będąc jeszcze pionkiem**, a w drugim kroku już **jako hetman!**

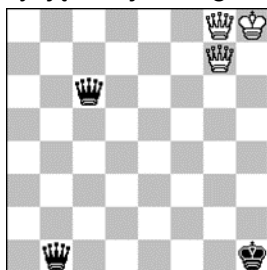
Ta pozycja zugzwangu była już wykorzystana przez N. Elkiesa (Album FIDE 1992-94 D07), ale tam gra jest zupełnie inna i **nie ma tematycznej złudy** prowadzącej do kluczowej pozycji z ruchem białych, więc w tamtym studium nie ma tematu **wzajemnego** zugzwangu. Dlatego studium 1987 jest **w pełni** oryginalne.

**1.g4+! H:c6.1...Kg1 2.He3+; 1...Kh2 2.gh5 +. 2.g:h5! G:c3.**

2...f5 3.hg6+ Kg1 4.Hg5+ Hg2 (lub 4...Kh2 5.Sb1 Gc3 6.K:g8 wygrana; 4...Kf2 5.H:f5+ i6.H:a5 wygrana.) 5.Se2+ Kf2 6.H:g2 K:g2 7.Wb7 Gc4 8.W:b2 Gd8 9.Kg7 wygrana; 2...Hc7 3.hg6+ Hh2 4.H:h2 K:h2 5.Sb1 wygrana. **3 .h:g6+ Kg1 4.gf7+ G:g7+ 5.H:g7+ Kh1!** (5...Hg2 6.fg8H +- nie 6.f8H? b1H 7.Hc5+ Kh1! =)



Białe mają do dyspozycji dwa sposoby dorobienia hetmana 6.fg8H? jest błędem, bo po 6...b1H mamy na szachownicy fantastyczną pozycję wzajemnego zugzwangu z ruchem białych.



**Pozycja wzajemnego zugzwangu: ruch białych – remis, ruch czarnych - białe wygrywają.**

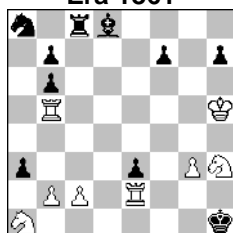
Białe muszą zdjąć kontrolę z pola h6, albo z ósmej linii, albo z przekątnej a1-g7 dopuszczając do szacha.

Dlatego trzeba stracić tempo grając **6.f8H!! b1H** i teraz **7.Hf:g8** i **ruch mają czarne**. Teraz czarne muszą zdjąć kontrolę z z jednego z pól: g1, g2, h7, h6 i dostają szybkiego mata. Np.**7...Hbc1 8.H8h7+; 7...Hce4 8.Hh6+**. Po innych ruchach wygrana jest na wiele sposobów.

A oto wspomniane słynne zadanie Loyda.

**Samuel LOYD**

Era 1861

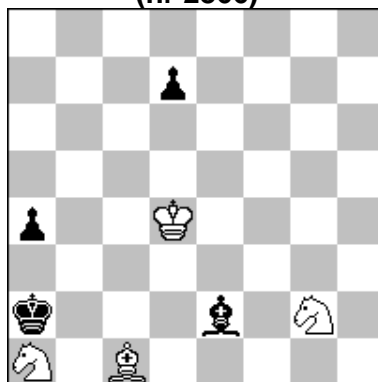


**Mat w 5 pos.**

**1.b4 Wc5+ 2. bc5 a2 3.c6 Gc7  
4.cb7 ~ 5.ba8H(G)#.**

### III-IV nagroda

Jacek GIGOŁA, Bogusz PILICZEWSKI (Polska), Iwan BORISENKO† (Ukraina)  
(nr 2866)



Wygrana

Piękne studium z dwoma głównymi wariantami opartymi na niesztampowych pozycjach zugzwan-gu.

W pierwszym wariacie mamy głęboką ideę manewru trójkąta. Ten manewr trzeba najpierw odpo-wiednio przygotować i po jego wykonaniu wymuszamy ruch pionkiem, którego bijemy. Ale to nie wystarcza - po kilku ruchach trzeba ten manewr powtórzyć i wymusić zdjęcie kontroli z odpowied-niego pola po czym król zdąży dokładnie na czas dać mata.

W drugim wariacie mamy już inną pozycję z **wzajemnym** zugzwangiem, tematyczną złudą i manewrem trójkąta w innym miejscu szachownicy.

Jest jeszcze trzeci sympatyczny wariant, w którym przechodzimy albo do pierwszego, albo do dru-giego głównego wariantu.

Całe studium jest pełne wdzięku i elegancji!

Trzeba pochwalić postawę **fair play** współczesnych autorów (JG i BP), którzy postanowili uwzględnić jako współautora nieżyjącego już kompozytora, którego studium zawierało pewną część treści studium 2866.

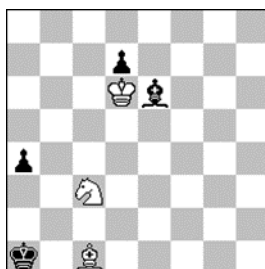
Choć moim zdaniem nie musieli tego robić, bo procent oryginalnych elementów w nowej pozycji jest wystarczająco duży, aby studium uznać za oryginalne.

**Iwan Borisenko†, Podilska Zorja, 2002.** Ke5, Gc1, Sb5 - Ka2, Gb3, Pa4, d7; Wygrana. Rozwią-zanie autorskie: 1.Sc3+ Ka1 2.Kd6 Ge6 3.Ga3 Gh3 4.Kd5 Ge6+ 5.Ke5 Gf7 6.Kd6 Ge6 7.Gc1 Gh3 8.Kc5 Ge6 9.Kb4 d5 10.Ka3 d4 Gb2#. Jak widać w nowej pozycji dodano nie tylko dwa nowe całkowicie oryginalne warianty, ale zauważono też możliwości, których nie zauważył autor studium z 2002 roku.

1.Sf4 z dwoma głównymi wariantami.

A) 1...Gg4 2, Sd5 Ge6 3.Sc3+ K:a1 4.Ke5! 4.Ga3? d5! 5.Kd3 Gf5+ =. 4...Gf7 5.Kd6 Ge6.

Mamy jedną z kluczowych pozycji studium.



Głównym planem białych jest wędrówka królem na a3 i mat gońcem na b2. Próba 6.Kc5? nie prze-chodzi z powodu 6...d5 7.Kb4 d4 i białym brakuje jednego tempa aby zamatować.

Gdyby w tej pozycji był ruch czarnych, to wygrana (jak się przekonamy w 10 ruchu) byłaby już ła-twiejsza. Trzeba więc stracić tempo. Może to zrobić tylko król manewrem trójkąta. Ale na razie to jest niemożliwe, bo wszystkie białe pola w pobliżu białego króla są pod kontrolą czarnych bierek. Dlatego białe wstępnym manewrem zmuszają czarne do zdjęcia kontroli z pola d5.

**6.Ga3! Gf5** (trzeba bronić pionka d7) i teraz przechodzi manewr trójkąta.**7.Kd5 Ge6+ 8.Ke5 Gf7 9.Kd6 Ge6 10.Gc1.**

Pierwsze zadanie wykonane w pozycji na diagramie ruch mają czarne. Muszą oddać pionka a.**10...a3 11.G:a3 Gf5.** 12.Gc1 jest jeszcze przedwcześnie, bo po 12...Ge6 powstaje pozycja na diagramie już wprowadzone bez pionka a3, ale w dalszym ciągu, aby przeprowadzić główny plan potrzeba, żeby w tej pozycji był ruch czarnych.

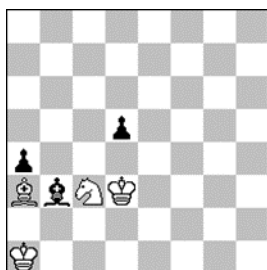
Dlatego drugi manewr trójkąta.**12.Kd5! Ge6+ 13.Ke5! Gf7 14.Kd6 Ge6 15.Gc1.** Ruch mają już czarne.

**15...Gf5 16, Kc5 Ge6** (16...d5 17.K:d5) **17.Kb4 d5 18.Ka3 d4 19.Gb2#.**

**B) 1...Gd1 2.Sd5 K:a1 (lub C) 3.Sc3 Gb3 4.Ga3!**

Tematyczna złuda **4.Kd3? d6! 5.Ga3 d5!** i powstała druga kluczowa pozycja tym razem **wzajemnego zugzwangu** z ruchem białych: 6.Kd2 d4 =; 6.Kd4 Gc4 =; 6.Gc1 Gc4+ 7.Kc2 Gb3= i goniec blokuje pole c1 królowi.

Trzeba, aby to czarne pierwsze ruszyły pionka i w zależności od tego białe zdecydują, czy też stracić tempo czy nie!



**Wzajemny zugzwang: ruch białych – remis, ruch czarnych - wygrana białych**

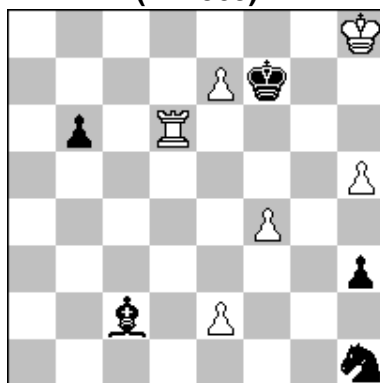
**4...d6** (4...d5 czarne nie tracą tempa, to my też nie! - 5.Kd3) strata tempa, ale białe mogą odpowiedzieć tym samym.

**5.Ke3! d5 6.Kd3!** i mamy drugą kluczową pozycję z ruchem czarnych.**6...Gc4+ 7.Kc2 Gb3+ 8.Kc1 d4 9.Gb2#.**

**C) 2...Kb1 3.Ga3 K:a1 3...Ka2 4.Gb4 K:a1 5.Sc3 Gf3 6.Ga3 d5 7.Kd3 Ge4+ 8.Kd2 d4 9.S:e4+.**

**4.Sc3 Gb3.4...Gc2 5.Kc5/Kd5 Gb3 6.Kd6** z przejściem do wariantu A).**5.Ke3!** z przejściem do wariantu B).

**III-IV nagroda  
Michael PASMAN (Izrael)  
(nr 2909)**



**Remis**

Bardzo oryginalna i nieoczekiwana pozycja wzajemnego zugzwangu wykorzystana w bardzo efektywny i nieszablonowy sposób. Co ważne, tę pozycję trzeba przewidzieć na kilka ruchów do przodu!

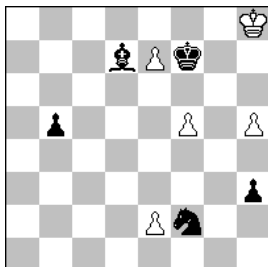
Po drodze powstaje jeszcze jedna pozycja wzajemnego zugzwangu, ale tu fakt, że zugzwang jest **wzajemny** nie jest wykorzystywany (nie musi być, nie jest to żaden zarzut, tylko stwierdzenie faktu).

W sumie bardzo dobre, trudne do skomponowania studium z ładną, ciekawą a.

Gra początkowa toczy się o zatrzymanie pionka h. **1.Wc6!** 1.We6? Ga4 2.We4 (2.We3 Sf2) 2...Gc6!; 1.Wd2? Ge4! 2.e3 Sg3 3.Wh2 Gg2 wygrana.

**1...Ga4 2.Wc4!** 2.Wc3? Sf2!; 2.e8H? K:e8 3.Wc1 Sg3. **2...Gb5 3.Wb4 Gd7.3...Ge8 4.f5 Sf2 5.Wh4 b5 6.h6 b4 7.W:b4 h2 8.Wh4 h1H 9.W:h1 S:h1 10.e4!** remis.

**4.f5 Sf2.4...G:f5 5.e8H+ K:e8 6.Kg7 =. 5.Wh4 b5.** Powstała kluczowa pozycja.

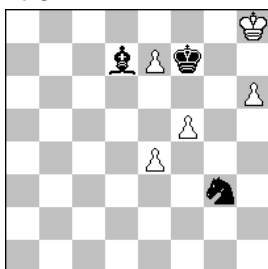


Aby zremisować trzeba przewidzieć na kilka ruchów do przodu pozycję wzajemnego zugzwangu i w związku z tym **konieczność straty tempa**. Tempo można stracić tylko pionkiem e przesuwając go na pole e4 w dwóch krokach.

Wydaje się, że lepiej najpierw się ruszyć pionkiem h - 6.h6? i mieć możliwość wyboru odpowiedniego momentu straty tempa.

Ale okazuje się, że ten moment jest **właśnie teraz!** Po 6...b4 7.W:b4 h2 8.Wh4 h1H 9.W:h1 S:h1 możliwość straty tempa została bezpowrotnie stracona, bo jeśli teraz 10 e3, to nie 10...Sg3? 11.e4!, ale 10...Sf2! 11.e4 Sg4! wygrana.

Trzeba więc grać 10.e4 i po 10...Sg3! mamy kluczową oryginalną pozycję wzajemnego zugzwangu z ruchem białych: 11.f6 Sh5 12.e5 Gf5 wygrana; 11.e5 G:f5 wygrana; 11.h7 Sh5 12.e5 G:f5.



**Pozycja wzajemnego zugzwangu: ruch białych - czarne wygrywają, ruch czarnych – remis.**

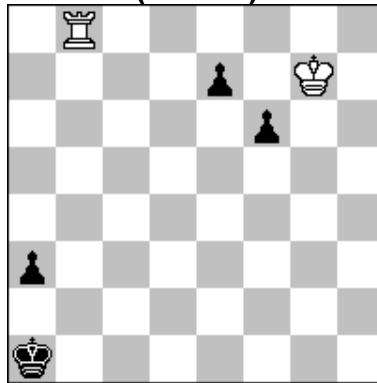
Dlatego trzeba grać już teraz **6.e3!! b4 7.W:b4 h2 8.Wh4 h1H 9.W:h1 S:h1 10.e4!**

Jak pionek już jest na e4 to czarnym nic nie daje 10...Sf2 11.e5! G:f5 12.e8H+ K:e8 13.Kg7 wymuszając pata lub awansując pionka h. Muszą więc czarne grać **10...Sg3** przygotowując na 11.e5? S:f5!, ale białe grają **11.h6!** i mamy pozycję na diagramie z ruchem czarnych.

I końcowa elegancka gra zakończona promocją w skoczka.

**11...S:e4 12.h7 Sg5 13.f6 K:f6 14.Kg8 Ge6+ 15.Kf8 S:h7+ 16.Ke8 Sg5 17.Kf8 Gc4 18.e8S+!** i remis.

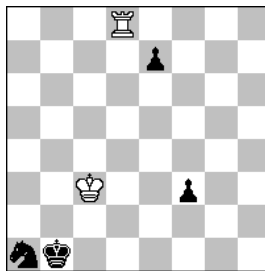
**V nagroda**  
**Andrzej BABIARZ (Polska)**  
**(nr 2825)**



**Wygrana**

Bardzo ładny logiczny motyw zgrabnie zrealizowany. Wydaje się, że studium ma też pewne wartości dla teorii końcówek. Gdyby nie było czarnych pionków f6 i e7 to byłby oczywisty remis, bo aby uniknąć promocji pionka a trzeba zapatować czarnego króla. Zatem trzeba zbliżyć się białym królem do czarnego w taki sposób, aby zostawić przynajmniej jednego czarnego pionka na linii f lub e. Okazuje się, że trzeba grać tak, aby w głównym wariantcie zostawić **dokładnie jednego!**

Z tego powodu zła jest złuda 1.Kf7? f5 2.Ke6 f4 3.Kd5 f3 4.Kc4 a2! (4...f2? 5.Wf8) 5.Kb3 Kb1 6.Wd8 a1S+! 7.Kc3 i remis bo na szachownicy są **dwa** czarne pionki. Remisuje 7...e5/f2/Kc1.

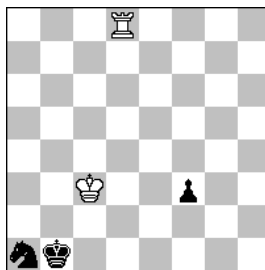


**Czarne remisują dzięki obecności pionka e7**

Dlatego **1.Kg6! e6!** Po innych ruchach nastąpi 2.Kf5 z prozaiczną wygraną na wiele sposobów. Teraz pole f5 jest niedostępne dla białego króla z powodu pionka e6, ale za to można będzie tego pionka zlikwidować.

**2.Kf7!** Po 2.K:f6 a2/e5 trzeba zabić drugiego pionka lub stracić cenne tempo i pionek e ucieka.

**2...f5.** Teraz wykonujemy ten sam manewr co w złudzie, ale po drodze zdobywamy pionka e zostawiając pionka f. **3.K:e6 f4 4.Kd5 f3 5.Kc4 a2 6.Kb3 Kb1 7.Wd8 a1S+ 8.Kc3** na szachownicy jest **tylko jeden** pionek i białe wygrywają.

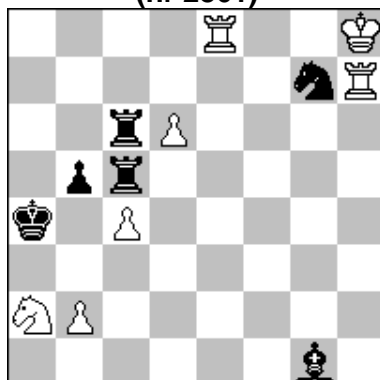


**Wygrana białych, bo nie ma pionka e7**

**8...Kc1 9.Wd2** i gdyby był pionek na e7, to remisowałoby 9...e5/e6.**9...Sb3 10.Wf2 Kd1 11.K:b3 wygrana**, ale nie 11.W:f3? Ke2 =.



**Specjalna nagroda za końcową pozycję matową**  
**Andrzej JASIK (Polska)**  
**(nr 2861)**



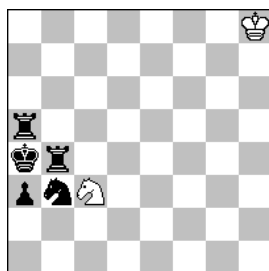
**Wygrana**

Wzorowy mat samotnym skoczkiem z czterema aktywnymi blokowaniem!. Gra początkowa średnia, ale przy takim pomysłcie chyba trudno znaleźć dużo lepszą.

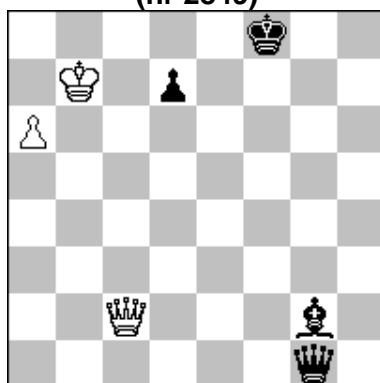
Mimo, że podobne maty już były realizowane, ale tu robi wrażenie to, że blokowania są wykonane silnymi figurami.

**1.d7.1.Sc3? Kb4 2.W:g7 Gd4 =.1... Gd4! 1...Wd6 2.d8H W:d8 3.W:d8 Sf5 4.cb5 wygrana.**

**2.d8H Se6+! 2... Sf5+ 3.Kg8 Wg6+ 4.Kf7 +-.3.H:d4 S:d4 4.Wh3 b4! 4... bc4 5.Wa3+ Kb5 6.Wb8+ Wb6 7.Sc3+ Kc6 8.Wc8+ Kd6 9.Se4+ Kd5 10.Sc5 +-.5.Wa8+ Wa5 6.Wb8 W:c4 7.Wa3+! ba3 8.b3+ S:b3 9.Wb4+ W:b4 10.Sc3#.**



**Specjalna nagroda za piękny pomysł, ale z drobnymi mankamentami**  
**Martin MINSKI (Niemcy)**  
**dedykowane Yochananowi AFEKOWI**  
**(nr 2849)**



**Remis**

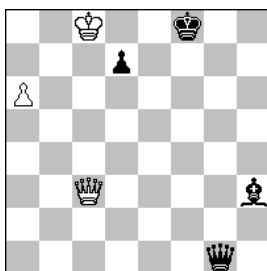
Wzajemne efektowne ofiary hetmanów w miniaturze. Drobnym dual psuje wrażenie w niewielkim stopniu, bo pojawia się w momencie, kiedy gra jest praktycznie skończona.

Drugi mankament - biały król stoi w pozycji początkowej pod szachem i ma jedyne sensowne odejście.

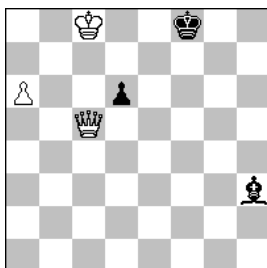
Te dwa mankamenty spowodowały, że studium nie walczyło o najwyższe nagrody.

Pierwszy mankament jest organiczny. Z drugim taki mistrz jak Martin na pewno by sobie poradził dodając jakąś grę początkową, ale uważam, że **słusznie** tego nie zrobił, dzięki czemu pomysł jest **bardziej wyrazisty**.

**1.Kc8 Gh3! (bateria) 1...d6 2.Hf5+ =.2.Hc3!**



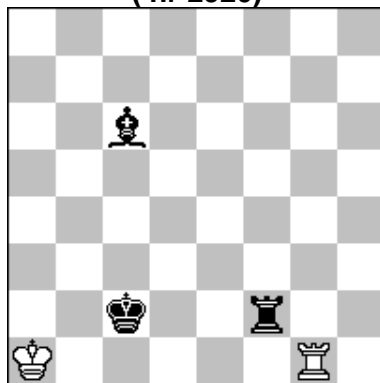
Pierwsza kluczowa pozycja. Białe atakują Gh3 i grożą wiecznym szachem. Jeśli 2...Ge6, to 3.a7! H:a7 4.Hf6+ Kg8 5.Hg6+ Kh8 6.Hh6 Kg8 7.Hg6+ Kf8 8.Hf6+ Ke8 9.H:e6+/He7+ z patem. Czarne wykonują efektowną ofiarę hetmana: **2...Hc5+!! 3.H:c5+ d6+**.



Druga kluczowa pozycja: wydaje się, że czarne bez trudu wygrywają, bo po dowolnym odejściu króla nastąpi 4...d:c5, ale następuje "kontrofiara":

**4.Hf5+!! G:f5 5.Kd8.5.Kc7? Ke7.5...Ge4 6.Kd7.6.a7? Ga8 7.Kd7 d5 wygrana. 6...d5.** Teraz widzimy cel ofiary, pionek zamiast na polu c5 znalazł się na d5 i przeszkadza swojemu gońcowi!  
**7.Kd6/Ke6 d4 8.Ke5 d3 9.K:e4 d2 10.a7 d1H 11.a8H+ =.**

**Specjalna nagroda za superminiaturę łączącą wartości teoretyczne z artystycznymi**  
**Bogusz PILICZEWSKI (Polska)**  
**( nr 2920)**



**Remis**

Teoretyczna pozycja zawierająca zaskakująco bogatą artystyczną treść: logiczna próba, cztery paty pojawiające się w różnych fazach gry, "switchback". Wprawdzie paty nie są wzorowe (ktoś mógłby powiedzieć nawet, że bardzo prościutkie i miałyby rację), ale godna uwagi jest ich liczba i ich różnorodność.

Na pewno pojedynczo te paty pojawiały się już wcześniej np. paty nr 2 i 3: S. Gawlikowski, *Końcowa gra szachowa, Zakończenia figurowo pionowe, 1954, pozycja 1064 (w ocenie pozycji i analizie są tam błędy)*. Ale zebranie wszystkich tych patów w jednym studium jest prawdopodobnie nowością.

Cała gra jest harmonijna, i co warte podkreślenia klarowna i zrozumiała.

Dlatego studium ma moim zdaniem dużą wartość teoretyczną - wyjaśnia subtelne różnice pomiędzy wygranymi i remisowymi pozycjami w tym układzie sił.

Każdy szachista skorzystałby na poznaniu i zrozumieniu niuansów kryjących się w tym studium.

*Np. myślę, że sędzia konkursu dzięki przymusowej (ale robionej nie bez przyjemności!) analizie tego utworu uzyskałby teraz dobry rezultat w takiej końcówce nawet z bardzo silnym przeciwnikiem*

(niestety bez możliwości dotrwania do niej w praktycznej partii z powodu oczywistej przegranej już w debiucie - aktualna debiutowa wiedza sędziego kończy się w okolicach drugiego ruchu).

Próba logiczna 1.We1? Wd2! i jeśli teraz spróbujemy grać analogicznie jak w grze głównej: 2.Wc1+, to 2...Kb3 3.Wb1+ Ka3 4.We1 Ge4! 5.We3+ Gd3! - oto różnica: goniec może się zasłonić na d3. Jeśli tu zamiast 2.We1 zagramy 2.We5, to wygrywa 2...Wd3 3. Wc5+ Kb3. Dlatego króla trzeba przegonić na pole a3, i trzeba to zrobić dopóki czarna wieża jest na polu f2.

**1.Wc1+! Kb3 (1...K:c1 pierwszy pat) 2.Wb1+!** Próba logiczna 2.We1? jest w dalszym ciągu przedwczesna. Czarne mają dwie drogi do zwycięstwa, obydwie wykorzystujące możliwość pójścia czarnego króla na c2:

a) 2...Wd2 3.We3+ Kc2! 4.We5 itd.

b) 2... Wf3 3.Kb1 i wygrywa np.3...Ga4 4.Ka1 Kc2 5.We2+ Kc1 -+.

Obie te drogi do wygranej będą nieskuteczne przy czarnym królu na a3.

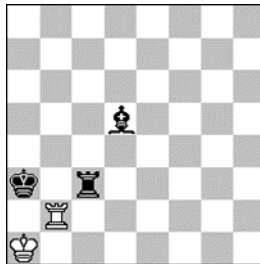
**2...Ka3 3.We1!** Dopiero teraz. Biała wieża kontroluje ważne pole e4 i po 3...Ge4 4.We3+ nie ma zasłony gońcem. Po 3.Wg1? najszybciej wygrywa 3...Wa2+ 4.Kb1 Ge4+ 5.Kc1 Wa1+ 6.Kd2 W:g1 -+, a po 3.Wd1? Wa2+ 4.Kb1 Ge4+ 5.Kc1 Wc2+ 6.Kb1 Kb3 7.We1 Wc4+ 8.Ka1 Wa4#.

3.Wb2? pozwala czarnym przestawić gońca na pole b3, a następnie na c4, a króla na c3 z wygraną: To jest metoda wygrywania znana już w XIX wieku.

**3...Wf3. 3...Gd5 4.Kb1 Gb3 5.Kc1 =. 4.Kb1 Wc3!** czarne nie dopuszczają króla do pola c2.4...Kb3 5.Kc1 Kc3 6.Kd1 =.

**5.We5!** Nie pozwala gońcowi wejść na pole b5.5.We6? Gb5 6.We1 Gd3+ 7.Ka1 Wc2 -+) (Po 5.We7? najprościej wygrywa 5...Gg2 6.Wa7+ Kb3 7.We7 Gd5 8.We8 Ka3 9.We2 Gc4 -+.

**5...Kb3** wydaje się, że białe są w zugzwangu i muszą stracić kontrolę nad polem b5 lub e4, ale okazuje się, że mają jedyną obronę: **6.We2!** grozi 7.Wb2+ Ka3 8.Wa2+ =. **6...Gd5.** Łapiąc zza króla pole a2. **7.Wb2+.**7.We7? Wd3! 8.Kc1 Gf3! 9.We1 Gg4 10.Wg1 Ge2 11.We1 Gf3 12.Wf1 Kc3 13.Kb1 Ge4 -+. **7...Ka3.**Nie można 8.Wa2+?, ale można pozornie pogorszyć pozycję króla grając do rogu **8.Ka1!** (8.We2? Gc4 wygrana).



Warto się przyjrzeć tej pozycji, żeby zrozumieć przynajmniej fragment z teoretycznej wartości studium.

Gdyby czarna wieża zamiast na c3 stała na innym polu na 3 linii, to wygrywałoby 8...Gb3 9.Wa2+ Kb4 10.Wf2 Kc3! A teraz wieża blokuje pole c3 i dlatego białe remisują.

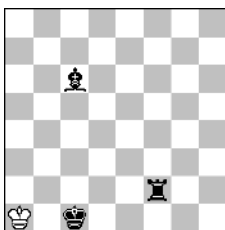
**8...Wf3.** Zwalniając pole c3, ale na szczęście dla białych jest już za późno.

**(8...Wc1+ 9.Wb1 Wc2 10.Wb2! W:b2 drugi pat - to pogorszenie okazało się korzyścią!)**

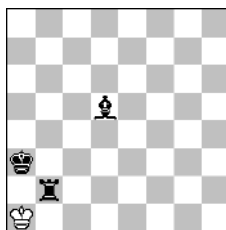
**9.Wa2+!** (9.Wb1? We3 10.Wc1 Gc6 11.Wb1 We5 12.Wb2 Ga4 -+)

**9...Kb3 (9...G:a2 trzeci pat - również wykorzystujący "złą" pozycję białego króla.)**

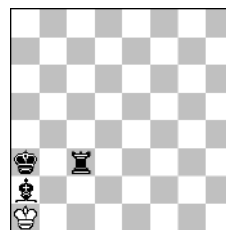
**10.Wb2+ Kc3 11.Wc2+! K:c2 czwarty pat.**



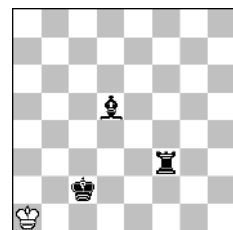
Pat nr 1



Pat nr 2

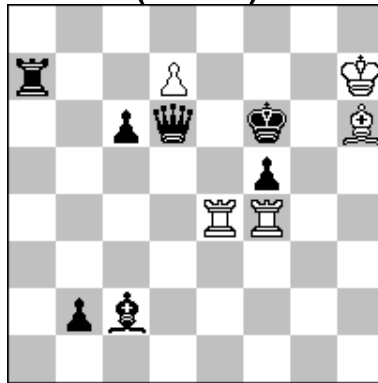


Pat nr 3



Pat nr 4

**Wyróżnienie honorowe**  
**Michal HLINKA & Lubos KEKELY (Słowacja)**  
**(nr 2819)**



**Remis**

Ostra gra zakończona wzorowym patem ze związaniem - po drodze wzorowy pat z dwoma związaniami (anonsonowany trzeci pat nie może być "uznany", bo powstaje po dualu).

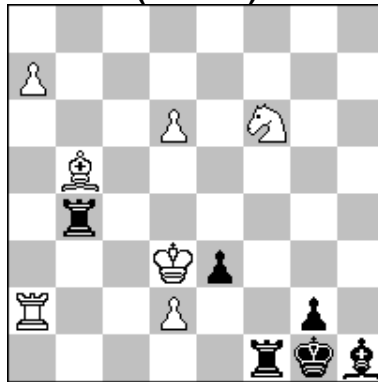
Mankamentem są obecne na szachownicy czarne pionki "statystyci" niepotrzebne w pozycjach patowych. Według mnie brak takich bierek statystów jest dla estetycznej oceny pata (lub mata) istotniejszy niż "wzorowość".

Mimo tych uwag studium bardzo mi się podoba

**1.Gg7+ Kg5 2.Wg4+! Kh5 3.Wh4+ Kg5 4.Whg4+ f:g4 5.d8H+ We7! (5...H:d8 - pat wzorowy z podwójnym związaniem; 5...He7? 6.Hd2+ =; 5...Kh5 6.H:d6 G:e4+ 7.Kg8 Gd5+ 8.Kf8 Wf7+ 9.Ke8 W:g7 10.Hh2+ Kg6 11.Hc2+! Kh6 12.Hh2+ =)**

**6.H:d6 G:e4+ 7.Kg8 Gd5+ 8.Kh8! (8.Kf8? Wf7+ 9.Ke8 W:g7 10.He5+ Kg6! 11.H:b2 g3 -+)**  
**8...We8+ 9.Gf8 b1H (9...W:f8+ 10.H:f8 b1H 11.Hf6+!/11.Hh6+! K:h6 11...K:H pat; 9...b1W 10.Hg6+/Hh6+ K:H pat. 10.Hf6+! K:f6 - pat wzorowy ze związaniem**

**Wyróżnienie honorowe**  
**Siergiej TKACZENKO (Ukraina)**  
**(nr 2963)**



**Remis, ruch czarnych**

Ostra i ciekawa gra z obu stron z kilkoma ofiarąmi i subtelnymi ruchami prowadzi do znanego, ale sympatycznego pata.

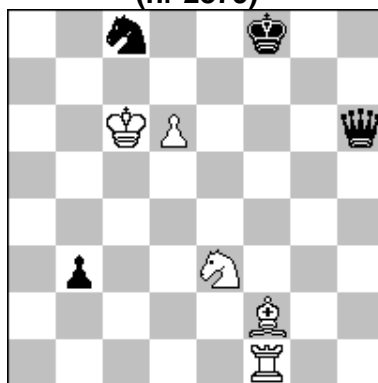
**1...e2! 1...Wb3+ 2.Kc4! Wfb1 (2...e2 3.K:b3 Wb1+ 4.Ka4 e1H 5.a8H) 3.de3 Kf1 4.W:g2 G:g2 5.d7 (1...Kh2? 2.a8H g1H 3.d:e3+/3.Hh8+) 2.K:e2 2.a8H? e1H.2...We1+!! 2...Kh2? 3.a8H We1+ (3...g1H 4.Hh8+ Kg3 5.Hg7+ Kh2 6.Hh6+ Kg3 7.Sh5+ Kg4 8.Gd7+ Wf5 9.G:f5+ K:f5 10.Wa5+ +-)**  
**i4.Kd3! Wd4+ 5.Kc3! Wc1+ 6.Wc2 W:c2+ 7.K:c2 g1H 8.Hh8+ Kg2 9.Gc6+ Kf1 10.Hh3+ Ke1 11.He6+ Kf1 12.Hf5+ Hf2 13.H:f2+ K:f2 14.G:h1)**

**3.K:e1 3.Kd3? Kf1! 4.a8H g1H.3...Kh2! 4.Sg4+! 4.d3? Wb1+ 5.Ke2 g1H; 4.a8H? g1H+ 5.Ke2 G:a8 6.W:a8 Hg2+ +- 4...W:g4.4...Kg3 5.Wa3+ K:g4 6.Ge2+ Kh4 7.Kf2**

**5.d4!** Tematyczna złuda 5.d3? Kg3! 6.W:g2+ G:g2 [poz. A] 7.Kd2 Wd4! 8.d7 Kf4 9.Kc3 Ke5 -+  
**5...Kg3!** 5...We4+ 6.Kd2! g1H 7.a8H H:d4+ (7...We2+ 8.G:e2 G:a8 9.W:a8 H:d4+ 10.Gd3! =)  
 8.Kc1+! Gg2 9.W:g2+ K:g2 10.d7

**6.W:g2+!** 6.a8H g1H+. **6...G:g2** [poz. B] **7.d5!** (7.d7 W:d4) **7...G:d5 8.d7** (8.Gc4? Ga8) **8...Wg8**  
**9.Gc4!! G:c4 10.a8H! W:a8 11.d8H! W:d8 pat.**

**Pochwała**  
**Amatzia AVNi (Izrael)**  
**(nr 2879)**



**Remis**

Ostra gra z efektowną i nieoczekiwaną ofiarą wieży i pozycyjnym remisem.

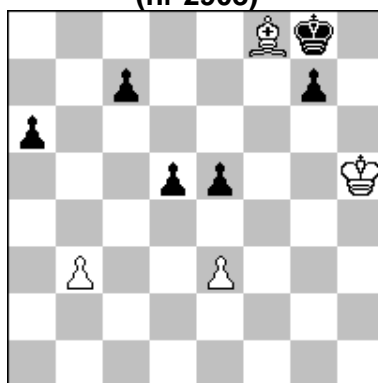
**1.Sf5** 1.Sc4? Hf6 2.Gc5 (2.Kc5 Hf5+ 3.Kb4 S:d6 4.S:d6 Hd3 5.Wg1 b2 -+ 2...H:f1 3 .d7+ Se7+ -+.  
**1...Hg6** (1...He6 2.Gc5 Kg8 3.Wf2! [3.Kc7? S:d6 4.S:d6; 4.Wg1+ Kh7 5.S:d6 Hd5 -+] 4...Hd5 -+)  
 3...He4+ (3...b2 4.Wg2+ Kf7 5.W:b2 He4+ 6.Kc7 =; 4.Kc7 Hc4 5.d7 H:c5+ 6.Kb8 =)

**2.Gc5** 2.Gg3? Sa7+ 3.Kc7 (3.Kb6 Hf7 4.Se3 b2 5.d7 b1H+ 6.W:b1 H:d7-) 3.Kc5 Ke8 4.Ge5 Kd8  
 5.Se3 He8; 5.Kb7 Hc6+ 6.K:a7 H:d7+--+; 2.Kc7? S:d6 3.Gc5 [3.S:d6 Hg2 -+; 3...b2 4.G:d6+  
 [4.S:d6+ Kg8 -+] 4...Ke8 -+) **2...Ke8** (2...Hg2+?? 3.Kc7 i białe nawet wygrywają) **3.Sg7+!** (3.We1+?  
 Kd8-+; 3.Wf2? b2 4.W:b2 H:f5-+)

**3...H:g7 4.Wf8+!! H:f8** (lub 4...K:f8 5.d7+ Se7+ 6.Kb5! = mimo przewagi hetmana i posunięcia,  
 czarne nie mogą wygrać) **5.d7+ Kd8 6.G:f8** (6.d:c8H+?? K:c8 -+) **6...b2 7.Gb4!** (pionek b nie może  
 być zatrzymany, ale groźby przeciwko cz. K ratują białe)

**7...Sa7+** (7...b1H 8.Ga5+ =) **8.Kd6 Sc8+ 9.Kc6** (9.Ke6?? b1H 10.Ga5+ Sb6-+) **9...Sa7+ 10.Kd6**  
**Sb5+ 11.Kc6** (11.Ke6?? Sc7+ -+) **11...Sd4+ 12.Kd6 =.Remis**

**Pochwała**  
**Michael PASMAn (Izrael)**  
**(nr 2903)**



**Wygrana**

Pozycje wzajemnego zugzwangu anonsowane przez autora na pierwszy rzut oka wydały mi się ciekawe i subtelne. Ale po dokładniejszej analizie widzimy, że są to są de facto realizowane wiele razy pozycje tzw. opozycji w końcówkach pionkowych (gdzie króle stoją naprzeciwko siebie i król mający ruch musi "ustąpić pola"), które można znaleźć w każdym podręczniku z gry końcowej.

Takie motywy możemy znaleźć m. n. w *Z. Szulce, Końcowa gra szachowa, Króle i piony* [140, 231A, 256, 257, 261 i wiele innych są tam nawet przykłady z gry praktycznej]. Bierki po lewej stronie szachownicy są dodatkiem, nie wnoszącym moim zdaniem nic nowego do motywu opozycji.

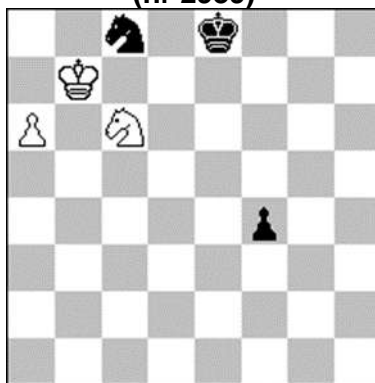
Ciekawy jest ruch 10.Kg3! zamiast złudy 10.Ke3? w celu unikania przyszłego szacha i z tego powodu jest wyróżnienie, choć końcowy manewr Ga5 jest znany, np. O. Duras, Deutsche Schachzeitung, 1908: Kh1, Ga3, pa2 - Kg8, pd7. Wygrana. **1.Gb4 Kf7 2.a4 Ke6 3.a5 Kd5 4.a6 Kc6 5.Ga5!**

Mimo tych uwag - ładne studium łączące zgrabnie kilka znanych motywów.

**1.Gc5!** Próba logiczna: 1.Gb4? Kf7 2.Kg5 Ke6 3.Kg4 (3.Gc5 a5; 3.Kg6 e4 4.Kg5 d4 5.ed4 Kd5)3...e4 4.Kf4 g6 - wzajemny zugzwang! Pozycja X2; Próba logiczna: 1.Ga3? Kf7 2.Kg5 Ke6 3.Gb4 e4 4.Kf4 g6 - wzajemny zugzwang! Pozycja X2.

**1...Kf7 2.Kg5!** Próba logiczna: 2.Kg4? Kf6 3.Gb4 Ke6 4.Kg5 e4! 5.Kf4 g6! = - wzajemny zugzwang! Pozycja X2 6.Gc5 [6.Ga5 c5 7.Gb6 Kd6=] 6...a5! 7.Ga3 **2...g6.2...Ke6 3.b4!** **3.Gb4 e4 4.Kg4!** Próba logiczna: 4.Kf4 Ke6! - wzajemny zugzwang! Pozycja X2; 4.Gc5 a5! **4...Ke6 5.Kf4** (wzajemny zugzwang! Pozycja X1) **5...g5+. (5...Kd7 6.Ke5; 5...Kf6 6.Ga5 c5 7.Gb6!+)** **6.K:g5 d4 7.ed4 Kd5 8.Gc3 a5 9.Kf4 c6 10.Kg3!** 10.Ke3? a4! 11.ba4 c5 12.a5 cd4+ (szach i białe tracą tempo) **10...a4 11.ba4 c5 12.a5 cd4** (nie ma szacha!) **13.a6 Kc6 14.Ga5 d3 15.Kf2 d2 16.Ke2** wygrana.

**Specjalna pochwała za wartości teoretyczne,  
Peter KRUG (Austria)  
(nr 2939)**



**Wygrana**

Mimo braku artystycznych elementów, studium warto wyróżnić ze względu na wartość dla teorii gry końcowej. Mam trochę żal do autora, że nie podał wszystkich potrzebnych uzasadnień, które sędzia musiał znajdować sam (wprawdzie przy pomocy komputera, ale i tak wymagało to trochę czasu)

**1.Se5! Kd8 2.Kb8 Sb6 3.a7 Sa8 4.Kb7!** 4.Sf3? Kd7= **4...Sc7 5.Kb6 Sa8+ 6.Kc6 Sc7 7.Kb7!** Trójkąt. Teraz czarne są w zugzwangu. **7...Sa8 8.Sf3** zugzwang **8...Kd7 9.Sg5!** Wzajemny zugzwang.9.Sd4? Kd6. **9...Kd6.9...Sc7 10.Se6! f3 11.S:c7 f2 12.a8H f1H 13.He8+ Kd6 14.He6+! Kc5 15.Hb6+ Kc4 16.Hb5+ +- 10.Sh3! f3 11.Sg5 f2 12.Se4+!**

**Nowe Miasto, styczeń 2024 r.**

**Sędzia konkursu:  
Jan Rusinek**

**UCZESTNICY**

**Konkurowało 40 studiów nadesłanych przez 24 autorów z 10 krajów:**

**Argentyna (1-0,5), Austria (1-11,5), Francja (1-1), Izrael (3-5), Niemcy (1-1), Polska (7-10,66), Słowacja (2-2), Turcja (1-1), Ukraina (6-6,33), Włochy (1-1).**

**LISTA**

**Avni Amatzia (Izrael) 2879, Aydinoglu Can (Turcja) 2993, Babiarez Andrzej (Polska) 2825, 2915, 2950, Biłokin Jurij (Ukraina) 2895, Borisenko Iwan† (Ukraina) &2866, Costeff Gady (Izrael) 2999, Eilazyan Eduard (Ukraina) 3019, Frąk Marian (Polska) 2860, Garcia Mario G. (Argentyna) &3005, Gigoła Jacek (Polska) &2866, Halski Marek (Polska) 3011, Hlinka Michal (Słowacja) &: 2811, 2819, Jasik Andrzej (Polska) 2897, 2861, 2867, Kekely Luboš**

(Słowacja) &: 2811, 2819, Krug Peter (Austria) 2859 , 2804, 2837, 2865, 2921, 2933, 2939, 2949, 2957, 2969, 3018, &3005, Kwiatkowski Marek (Polska) 2987, Minerva Enzo G. (Włochy) 2975, Minski Martin (Niemcy) 2849, Pallier Alain (Francja) 2951, Pasma Michael (Izrael) 2903, 2908-2909, Piliczewski Bogusz (Polska) 2920, &2866, Samiło Wołodimir (Ukraina) 2805, 2962, Tarasiuk Vladislav (Ukraina) 3020, Tkaczenko Sergiej (Ukraina) 2963.

.....

**Uwagi dotyczące werdyktu konkursu PZSzach studia 2023  
prosimy kierować do 1 IV 2024 na adres:  
[a11z@interia.pl](mailto:a11z@interia.pl)**