

Unto Heinosen muistokilpailu

Unto Heinonen Memorial Tournament



SUOMEN TEHTÄVÄNIEKAT

Kilpailun järjesti Suomen tehtäväniekat ja se julistettiin *Tehtäväniekka*-lehden numerossa 4/2022, joka ilmestyi 4.11.2022. Laadinta-aika päättyi 30.4.2023.

Aiheena oli teemaltaan vapaat sarjasiirtoiset tehtävät kahdessa ryhmässä.

A. tehtävät, joissa ei ole satuehtoja eikä -nappuloita

B. tehtävät, joissa on satuehtoja tai nappuloita.

Sallitut vaatimustyyppit olivat matti- tai pattitehtävät, apumatit ja -patit sekä itsematit ja -patit.

Tuomio julkaistiin lehdessä *Tehtäväniekka* 4/2023, joka ilmestyi 28.11.2023.

The tourney was organised by the Finnish Chess Problem Society Suomen tehtäväniekat and it was announced in Tehtäväniekka 4/2022, published on November 4th, 2022. The closing date was April 30th, 2023.

Required were series-movers – free theme, in two sections.

A: problems without fairy elements

B: problems with fairy conditions and/or fairy pieces

Allowed stipulations were direct mates or stalemates, helpmates or helpstalemates and selfmates or selfstalemates.

The award was published in Tehtäväniekka 4/2023 on November 28th, 2023.

Unto Heinosen muistokilpailu 2023

Tuomio Hans Gruber (Regensburg, GER),
Fiden kansainvälinen tehtävätuomari

Suurmestari Unto Heinosen erikoisalaa olivat hänen taitavat ja kekseliäät sarjasiirtoisensa. Hänen muistonsa kunniaksi kilpailun aiheeksi valittiin sarjasiirtoiset kahdessa ryhmässä, oikeaoppiset ja satutehtävät.

Vapaa teema houkutteli suuren määrän lähetettyjä tehtäviä (75 oikeaoppista, 88 satutehtävää), jotka turnausjohtaja Neal Turner toimitti minulle nimettöminä kuvioina. Kiitos Nealille erinomaisesta työstä ja tämän tuomion englannin kielen tarkistamisesta. (Osallistujaluettelo ja laatijoiden nimet lisättiin tuomitsemisen jälkeen.)

Näin mittava turnaus on suuri menestys – teema sopi varmasti monelle laatijalle. Tehtävien joukossa oli varsin hyviä, jotka onnistuivat vastaamaan Unto Heinosen ja kollegoiden asettamiin sarjasiirtoisaluueen nykyisiin korkeisiin standardeihin. Laatijoille oli kuitenkin aika haastavaa kilpailla edes Heinosen sarjasiirtoisten keskimääräisellä tasolla, jota käytin eräänlaisena vertailukohtana.

Saturyhmästä oli helpompi löytää uusia asioita – oikeaoppisia sarjasiirtoisia on tutkittu paljon viime vuosikymmeninä, mikä vaikeuttaa jo saavutetun tason ylittämistä. On vaikuttavaa seurata alan kehitystä ja työstämistä viimeisen puolen vuosisadan aikana – paljon on tapahtunut sen jälkeen, kun John Rice ja Anthony Dickins julkaisivat vuonna 1971 (2. painos: 1978) kirjan *The Serieshelpmate*. Tämä kirja aiheutti sarjasiirtoisten kultakuumeen 1970-luvulla, kun julkaistiin paljon viihdyttäviä kokeellisia tehtäviä, joiden tarkoituksena oli tutkia uusia efektejä (mukaan lukien satuefektit). Tähän kilpailuun osallistuneiden joukossa oli melko paljon tällaisia esimerkkejä, ja ne ovat edelleen houkuttelevia rat-

Unto Heinonen Memorial Tournament 2023

Award by Hans Gruber (Regensburg, Germany),
International Judge of the FIDE

Among the specialities of Grandmaster Unto Heinonen were his skilled and innovative series-movers. To honour his memory, series-movers were stipulated in this tournament, with two sections, orthodox and fairy series-movers.

The open theme attracted a large number of submissions (75 orthodox, 88 fairy) which were presented to me on anonymous diagrams by the Tournament Director Neal Turner. Thanks to Neal for excellent work and for checking the English language of this award. (The list of participants and the author names were included after I had completed the award.)

Such a sizable tournament is a big success – obviously the theme was suitable for many composers. Among the submissions were some quite good ones that succeeded in matching the high standards in the genre of contemporary series-movers, as set by Unto Heinonen and colleagues. It was quite challenging, however, for composers to compete at least at an average level of Heinonen series-movers which I used as a kind of benchmark.

*In the fairy section it was easier to find innovations – orthodox series-movers have been well-explored in recent decades, making it difficult to go beyond what has already been achieved. It is impressive to observe the development and elaboration of the genre in the last half century – much has happened since John Rice and Anthony Dickins published in 1971 (2nd edition: 1978) *The Serieshelpmate*. This book provoked a series-mover goldrush in the 1970s when lots of entertaining experimental works were published with the intention of exploring the novel effects (including fairy*

kaista ja nauttia, mutta monimutkaisempaa ja teknisempää kehittelyä vaaditaan sijoittumiseen.

Yli 40 vuotta sitten Kjell Widlert ("Sequences in series movers", *feenschach*, XI 1982) toivoi sarjasiirtoisten strategisen syvyyden lisäämistä käyttämällä pelissä jaksosten sekoitusta. Jakso on sarja peräkkäisiä saman nappulan siirtoja; useammat jaksot lisäävät usein kiinnostusta tehtävään, koska tämä tarkoittaa joko sitä, että useammat nappulat ovat aktiivisia, tai sitä, että jotkut nappulat siirtyvät ratkaisussa useita kertoja ja jäävät jostain syystä välillä odottamaan. Jaksojen vaihtamistekniikoista triviaalein (erityisesti pitkissä sarjasiirtoisissa) on lyö-dä sotilas, joka estää vastustajan sotilaan siirron. Koska pelin hallitsemiseksi on kehitetty kehittyneempiä tekniikoita, tällaiset lyönnit hyväksytään nykyään vain, kun sisältö on erityistä.

Omaperäiset ja kunnianhimoiset ideat ylittävät nykyisen tason, ja usein tällaiset tehtävät ylittävät myös tietokonetestauksen nykyiset rajoitukset. Valitettavasti Dirk Borst, Ulrich Ring ja minä löysimme monia sivuratkaisuja.

A14: 14 siirron sivuratkaisu: 1.Kg6 5.Kxc7 6.Kd7 7.c7 8.c8D 9.Ke8 10.Kf7 11.Dg8 12.Kg6 13.Kxf5 14.Qg4+ Qxg4#.

A16: 9 siirron sivuratkaisu: 1.d8D 2.Dxc7 3.Kc6 4.Dxe7 5.Dxg7 6.e7 7.e8T 8.Te5 9.Db7+ Dxb7#.

A39: Sivuratkaisu (jopa ilman parry-siirtoja): 1.g4 2.g5 3.gxf6 4.f7 5.f8T 6.Lg3 7.Kg1 8.Kf2 9.Ke3 10.Txb2 11.Tb1 12.Tf1 13.Tf2 d4#.

A73: 8 siirron sivuratkaisu: 1.Kb5 2.Th2 3.e8D 4.Dxa8 5.Dg2 6.Kc6 7.Kd5 8.Df3+ Dxf3#.

A75: 28 siirron sivuratkaisu: 1.Lf3 2.Lxh1 3.Lf3 4.Df1 5.Rd2 6.Rdb3 7.Ra1 8.Rd3 9.e2 10.e1T 11.Tb1 12.Tb3 13.Db1 14.Lc1 15.Tb2 16.b3 17.h2 18.h1T 19.Th2 20.Td2 21.Ld1 22.Kf3 23.Ke2 24.g4 25.g3 26.g2 27.e4 28.e3 Rxh4=.

effects). Quite a number of such examples were among the participants of this tournament, and they still are attractive to solve and enjoy, but more complexity and technical development are required win order to be awarded.

*More than 40 years ago, Kjell Widlert („Sequences in series movers“, *feenschach*, XI 1982) pleaded to increase the strategic depth of series-movers by utilizing a mix sequences in the play. A sequence is a series of consecutive moves by the same piece; more sequences often add interest to a problem, as this means either that more pieces are active in the play, or that some pieces move several times in the solution and remain waiting, for some reason, in between. Among the techniques to change sequences, the most trivial one (in particular in long series-movers) is to capture a pawn that blocks an opposite pawn. As more sophisticated techniques have been developed to control the play, such captures are today only acceptable when outstanding content is presented.*

Original and ambitious conceptions go beyond the current state-of-the-art, and often such problems are beyond the current limitations of computer-testing. Unfortunately, Dirk Borst, Ulrich Ring and I found many cooks.

A14: Cook in 14 moves: 1.Kg6 5.Kxc7 6.Kd7 7.c7 8.c8=Q 9.Ke8 10.Kf7 11.Qg8 12.Kg6 13.Kxf5 14.Qg4+ Qxg4#.

A16: Cook in 9 moves: 1.d8=Q 2.Qxc7 3.Kc6 4.Qxe7 5.Qxg7 6.e7 7.e8=R 8.Re5 9.Qb7+ Qxb7#.

A39: Cook (even without parry moves): 1.g4 2.g5 3.gxf6 4.f7 5.f8=R 6.Bg3 7.Kg1 8.Kf2 9.Ke3 10.Rxb2 11.Rb1 12.Rf1 13.Rf2 d4#.

A73: Cook in 8 moves: 1.Kb5 2.Rh2 3.e8=Q 4.Qxa8 5.Qg2 6.Kc6 7.Kd5 8.Qf3+ Qxf3#.

A75: Cook in 28 moves: 1.Bf3 2.Bxh1 3.Bf3 4.Qf1 5.Sd2 6.Sdb3 7.Sa1 8.Sd3 9.e2

A76: Sivuratkaisu: 1.cxd4 4.dxc7 5.c8R
6.axb5 7.Kd6 10.Ka6 11.e5 14.e8T 15.Te6
16.Txb6 17.Kxa5 18.Ka4 19.Ta6 20.Ta5
21.gxf6 23.f8D 24.Da3 25.b6 27.b8L 28.Le5
29.Rb6+ Rxb6#.

B4: 9 siirron sivuratkaisu: R Kd7x
De8 & f: 1.Kd6 2.a1D 3.Db2 4.Db7 5.Dg2
6.Kd5 7.Rxd2 8.Rb3/Re4 9.Rc5 & 1.Dd3+
Rxd3#.

B5: Sivuratkaisu: 1.a8T 2.Ta6 3.cxd8T
4.Tc8 5.Tc2 6.b8=LO 7.LOxb3-b2 [sb7]
8.Kg7 9.Kxf8 [Rb8] 10.Ke8 11.f8~ 12.d8L,R
13.Td6+ Rxd6 [Ta]#.

B20: 40 siirron sivuratkaisu: 1.a5 3.a3
4.b5 7.bxa2 8.c5 11.cxb2 12.h6 13.hxg5
17.g1=H 18.Hg8 19.g5 23.g1T 24.f5 26.f3
27.e5 30.exd2 31.d1D 32.Dxe2 34.Da1
35.Tb1 36.d5 39.dxc2 40.c1H Kh6=.

B37: 20+5 siirron sivuratkaisu: 1.Kb2
3.Kxb4 4.Kxa5 5.b4 8.b1L 9.Kb4 10.a5
14.a1D 15.Da2 16.Kb3 18.Ka1 19.Ld3
20.Le2+ & 1.Kc1 2.gxh7 3.h8D 4.Db8
5.Db2+ Dxb2#.

B39: Sivuratkaisu: 1.d8nT 2.nTd4
3.exd4 [nTh8] 4.nTxb2 [nsh7] 5.nTc2
6.nTxc4 [nsc7] 7.nTxd4 [nsd7] 8.nTd5
9.exd5 [nTa8] 10.d8nR 11.nRc6 12.dxc6
[nRg8] 13.hxg8nD 14.nDxa8 15.Kxb4
[nsh7] 16.b8nL=.

B48: 46 siirron sivuratkaisu: 1.a5
4.axb2 5.b1T 7.Txg2 8.b5 11.bxc2 12.c1T
13.Th1 14.c5 17.cxd2 18.d1T 19.Tdf1
23.dxe2 29.Kxf2 31.Lg1 32.h5 33.Hh4
34.He1 37.h2 40.g3 43.f3 46.e3 ~.

B62: 31 siirron sivuratkaisu: 1.b8T
2.Tg8 3.Tg3 4.dxc6 [Rg8] 5.c7 6.c8L 7.La6
8.Lxb5 [Lc8] 9.Ld3 10.b4 14.bxc8T 15.Tf8
16.e5 19.e8L 20.hxg8L 21.Kg5 22.Ldh7
23.f5 24.f6 25.Txb1 [Dd8] 26.Txe1 [Th8]
27.Te4 28.Teg4 29.Kh5 30.f7 31.Th3+
Rxb3=.

10.e1=R 11.Rb1 12.Rb3 13.Qb1 14.Bc1
15.Rb2 16.b3 17.h2 18.h1=R 19.Rh2 20.Rd2
21.Bd1 22.Kf3 23.Ke2 24.g4 25.g3 26.g2
27.e4 28.e3 Sxh4=.

*A76: Cook: 1.cxd4 4.dxc7 5.c8=S
6.axb5 7.Kd6 10.Ka6 11.e5 14.e8=R 15.Re6
16.Rxb6 17.Kxa5 18.Ka4 19.Ra6 20.Ra5
21.gxf6 23.f8=Q 24.Qa3 25.b6 27.b8=B
28.Be5 29.Sb6+ Sxb6#.*

*B4: Cook in 9 moves: R Kd7xQe8 & f:
1.Kd6 2.a1=Q 3.Qb2 4.Qb7 5.Qg2 6.Kd5
7.Sxd2 8.Sb3/Se4 9.Sc5 & 1.Qd3+ Sxd3#.*

*B5: Cook: 1.a8=R 2.Ra6 3.cxd8=R
4.Rc8 5.Rc2 6.b8=LO 7.LOxb3-b2 [Pb7]
8.Kg7 9.Kxf8 [Sb8] 10.Ke8 11.f8=~
12.d8=B,S 13.Rd6+ Sxd6 [Ra]#.*

*B20: Cook in 40 moves: 1.a5 3.a3 4.b5
7.bxa2 8.c5 11.cxb2 12.h6 13.hxg5 17.g1=G
18.Gg8 19.g5 23.g1=R 24.f5 26.f3 27.e5
30.exd2 31.d1=Q 32.Qxe2 34.Qa1 35.Rb1
36.d5 39.dxc2 40.c1=G Kh6=.*

*B37: Cook in 20+5 moves: 1.Kb2
3.Kxb4 4.Kxa5 5.b4 8.b1=B 9.Kb4 10.a5
14.a1=Q 15.Qa2 16.Kb3 18.Ka1 19.Bd3
20.Be2+ & 1.Kc1 2.gxh7 3.h8=Q 4.Qb8
5.Qb2+ Qxb2#.*

*B39: Cook: 1.d8=nR 2.nRd4 3.exd4
[nRh8] 4.nRxb2 [nPh7] 5.nRc2 6.nRxc4
[nPc7] 7.nRxd4 [nPd7] 8.nRd5 9.exd5
[nRa8] 10.d8=nS 11.nSc6 12.dxc6 [nSg8]
13.hxg8=nQ 14.nQxa8 15.Kxb4 [nPb7]
16.b8=nB=.*

*B48: Cook in 46 moves: 1.a5 4.axb2
5.b1=R 7.Rxg2 8.b5 11.bxc2 12.c1=R 13.Rh1
14.c5 17.cxd2 18.d1=R 19.Rdf1 23.dxe2
29.Kxf2 31.Bg1 32.h5 33.Gh4 34.Gel 37.h2
40.g3 43.f3 46.e3 ~.*

*B62: Cook in 31 moves: 1.b8=R 2.Rg8
3.Rg3 4.dxc6 [Sg8] 5.c7 6.c8=B 7.Ba6
8.Bxb5 [Bc8] 9.Bd3 10.b4 14.bxc8=R
15.Rf8 16.e5 19.e8=B 20.hxg8=B 21.Kg5
22.Bdh7 23.f5 24.f6 25.Rxb1 [Qd8] 26.Rxe1
[Rh8] 27.Re4 28.Reg4 29.Kh5 30.f7
31.Rh3+ Sxh3=.*

Sen lisäksi, että tietokonetestauksesta on tullut välttämätön väline tehtävien virheetömyyden varmistamiseen, sillä on yhä suurempi merkitys tehtävien laadinnassa. Tällä kehityksellä on kuitenkin omat haittapuolensa. Joskus tietokone ottaa johdon ja luo vaikuttavan pituisia tai monimutkaisia ratkaisuja – ominaisuuksia, joita on ensisijain aikoina pidetty ansioina (”Laatijan rohkeus kokeilla tätä on tunnustettava.”) Kriteerit, joita tuomarit arvostavat suuresti, ovat saattaneet muuttua, mutta mielestäni normaalisti (poikkeukset tietysti vahvistavat säännön) tehtävä tulisi sijoittaa vain, kun tuomari ymmärtää, miksi siirtoja tehdään, ja kun tuomari voi perustella omin sanoin, mikä tekee tehtävästä arvokkaan. Tietokoneet eivät auta tämän työn suorittamisessa, niiden tehtävänä on taata, että vain tarkoitettu ratkaisu toimii.

Osa A: oikeaoppiset sarjasiirtoiset

Ryhmään A jätettiin yhteensä 75 tehtävää (nrot A1-A76; nro A33 puuttuu luettelosta, koska se oli sama kuin numero A15). On olemassa erilaisia mahdollisuuksia tehdä mielenkiintoisia oikeaoppisia sarjasiirtoisia, joko monivaiheisella teemapeleillä (yleensä lyhyet tehtävät) tai pituudella (useimmat ”luonnolliset” ennätykset ovat kuitenkin jo korkealla tasolla) tai vaikuttavalla sisällöllä yhdessä vaiheessa (esimerkiksi 6 tai 7 mustaa korotusta pattitehtävässä).

Osallistujaluettelo (aakkosjärjestyksessä; tähti * tarkoittaa yhteistehtävää):

Milomar Babić (SRB): A45, A46, A47. Michael Barth (GER): A41. Anton Bidleň (SVK): A29, A30, A31, A32. Dirk Borst (NED): A76. Michel Caillaud (FRA): A75. Jean Carf (FRA): A27. Jean-François Carf (FRA): A39*. Udo Degener (GER): A49*, A50*, A51*, A52*, A53*, A54*, A55*, A56*, A57*, A58*, A59*, A60*, A61*, A62*, A63*, A64*, A65*, A66*, A67*, A68*, A69*, A70*. Mirko Degenkolbe (GER): A49*, A50*, A51*, A52*, A53*, A54*, A55*, A56*, A57*, A58*, A59*, A60*, A61*, A62*, A63*, A64*, A65*, A66*, A67*, A68*, A69*, A70*. Jevgeni Fomitšov†: A9*. Myhailo Galma (UKR): A42*,

Computer-testing not only has become an indispensable tool for safe-guarding soundness of problems, but it plays an increasing role in composing problems. This development has its own drawbacks, however. Sometimes, the computer takes over leadership and creates solutions of an impressive length or complexity – properties that have been considered merits in former times („The daringness of the composer to try this has to be acknowledged“). Criteria that judges value highly may have changed, but I believe that normally (exceptions prove the rule, of course) a problem should only be awarded when a judge understands why moves are played, and when the judge can argue in own words what makes a problem valuable. Computers don't help to complete this job, their job is to assert that only the intended solution works.

Section A: orthodox series-movers

In Section A, a total of 75 entries was submitted (nos. A1-A76; no. A33 is missing in the list, as this was a duplicate of no. A15). There are different possibilities to make interesting orthodox series-movers, either by multi-phase play (usually short problems) with thematic density, or by length (most „natural“ records, however, are already on a high level), or by impressive contents within one phase (for example 6 or 7 black promotions in a stalemate problem).

*List of participants (in alphabetical order; an asterisk * indicates a co-authored problem):*

A43*. Christer Jonsson (SWE): A2*. Gunter Jordan (GER): A39*. Jorge Kapros† (ARG): A44*. L'uboš Kekely (SVK): A17, A18, A19, A20, A21, A22, A23, A24, A25, A26. Ralf Krättschmer (GER): A1. Jorge Lois (ARG): A44*. Sébastien Luce (FRA): A4, A5, A6, A7. Terho Marlo (FIN): A36. János Mikitovics (HUN): A9*. Dieter Müller†: A34, A35. Daniel Novomeský (SVK): A10, A11, A12. Jorma Paavilainen (FIN): A74. Ladislav Packa (SVK): A37, A38. Pauli Perkonoja (FIN): A14, A16, A28. Paul Răican (ROU): A8. Valeri Semenko (UKR): A71, A72. Kenneth H. M. Solja (FIN): A15, A33. Viktor Syzonenko (UKR): A48, A73. Mykola Vasjutško (UKR): A42*, A43*. Dieter Werner (SUI): A13, A40. Rolf Wichagen (GER): A2*, A3.

1. palkinto / *Ist Price*

Paul Răican



sa=20 / Ser-H=20 6+9

1. palkinto: A8 Paul Răican (ROU)

1.f1R 2.e1T 3.Te3 4.Tc3 5.e4 8.e1D
9.Dxe6 10.Db3 11.e5 15.e1T 16.Tb1 17.c1L
18.Rd2 19.Kb2 20.a1L Lxb3=

Kuusi mustaa korotusta, mukaan lukien täyskorotus, ja täynnä kauneutta. Tyylikkäässä loppuasemassa musta kuningas ei ole jättänyt vain nurkkaa, vaan jopa laudan reunan. Mustia lyöntejä on vain yksi. PDB:stä löysin kolme sarjasiirtoista apu-pattia, joissa oli seitsemän mustaa korotusta ja yhdeksän virheetöntä (sekä kuusi sivuratkaisullista) tehtävää kuudella korotuksella. (Zdravko Maslar yritti vuosikymmenien ajan esittää kahdeksan lähettikorotusta, mutta epäonnistui – lopulta hän päätti julkaista sarjasiirtoisen itsepattiversion, jossa oli kahdeksan valkeaa lähettikorotusta.) Näiden tehtävien laatijoiden joukossa ovat alan suurimmat mestarit George P. Sphicas (seitsemän tehtävää!), Michel Cailaud, ja Zdenek Olivan ja Günter Glaßin

Ist Prize: A8 Paul Răican (ROU)

*1.f1=S 2.e1=R 3.Re3 4.Rc3 5.e4 8.e1=Q
9.Qxe6 10.Qb3 11.e5 15.e1=R 16.Rb1
17.c1=B 18.Sd2 19.Kb2 20.a1=B Bxb3=*

Six black promotions including an Al-lumwandlung, and full of beauty. In the elegant final position the black king does not only leave the corner, but even the edge of the board. There is only one black capture. In the PDB, I found three series-helpstale-mates with seven black promotions and nine sound (as well as six cooked) problems with six promotions. (Zdravko Maslar tried for decades to show eight bishop promotions, but failed – finally he decided to publish a series-selfstalemate version with eight white bishop promotions.) Among the composers of those problems are the greatest masters of the genre, George P. Sphicas (seven problems!), Michel Cailaud and, next to Zdenek Oliva and Günter Glaß, of course, Unto Heinonen (see his wonderful (1), the first of five renderings of six rook promotions). A8 obviously is a correction of an unsound problem (George P. Sphicas, 7455. Phénix, XII 2015), but a splendid one with better white economy, although a black bishop was added, and the capture of the white pawn was more elegant in the old version. I hope that this series-mover will remain sound (one of only two submissions which escaped full computer-testing and which survived over-the-board testing); I could verify that the last 16 moves are C+.

perässä tietysti Unto Heinonen (katso hänen ihana (1), ensimmäinen kuuden tornikorotuksen viidestä versiosta.). A8 on ilmeisesti virheellisen tehtävän korjaus (George P. Sphicas, 7455. *Phénix*, XII 2015), mutta loistava, ja siinä on parempi valkean taloudellisuus, vaikka musta lähetti on lisätty; valkean sotilaan lyönti oli tosin tyylikkäämpi vanhassa versiossa. Toivon, että tämä sarjasiirtoinen pysyy virheettömänä (toinen vain kahdesta lähetetystä, joita ei pystytty testaamaan täydellisesti tietokoneella ja jotka selvisivät ratkaisijoiden testauksesta); pystyin toteamaan, että viimeiset 16 siirtoa ovat C+.

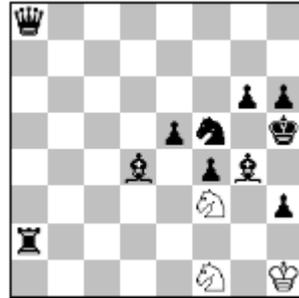
2. palkinto: A13 Dieter Werner (SUI)

Pääaie: 1.Rg3+? Rxc3#, mutta 1.-fxg3! Ratkaisu: 1.Re3! 2.Kg1 3.Kf1 4.Rc2 5.Ke2 (5.Rxe5?) 6.Kd3 7.Rxe5 8.Rc6 9.Ke4 10.Kxf4 11.Ke4 12.Kd3 13.Re5 14.Rf3 15.Ke2 16.Kf1 17.Re3 18.Kg1 19.Kh1 20.Rf1 21.Rg3+ Rxc3#

Loogisen koulun tehtävä – pääaie 1.Rg3+ epäonnistuu, koska musta voi lyödä valkean ratsun f4-sotilaalla. Niinpä valkea poistaa tämän sotilaan ja palaa sitten kuvioasemaan ja toteuttaa pääaikeen. Toimenpiteet tämän saavuttamiseksi ovat melko monimutkaisia. Sotilaan voi lyödä vain kuningas, joten myös e5-sotilas on lyötävä. Molemmat ratsut aktivoidaan kuninkaan reitin suojaamiseksi (ja e5-sotilaan lyömiseksi). On hämmästyttävää, että jakso on yksimääreinen ratsujen liikkuvuudesta huolimatta. Ratkaisu sisältää yhteensä 11 vaihetta, ja kun kaikki valkean nappulat ovat palanneet takaisin, pääaie voidaan pelata turvallisesti.

2. palkinto / 2nd Prize

Dieter Werner



si#21 / Ser-S#21

3+11

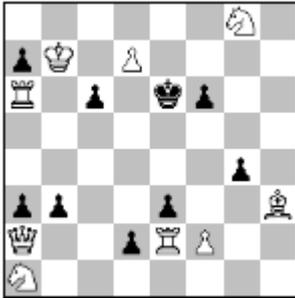
2nd Prize: A13 Dieter Werner (SUI)

Main plan: 1.Sg3+? Sxc3#, but 1.-fxg3!
Solution: 1.Se3! 2.Kg1 3.Kf1 4.Sc2 5.Ke2 (5.Sxe5?) 6.Kd3 7.Sxe5 8.Sc6 9.Ke4 10.Kxf4 11.Ke4 12.Kd3 13.Se5 14.Sf3 15.Ke2 16.Kf1 17.Se3 18.Kg1 19.Kh1 20.Sf1 21.Sg3+ Sxc3#

A contribution from the logical school – the main plan 1.Sg3+ fails because Black can take the white knight with the pawn f4. Thus White eliminates this pawn, and then returns to the diagram position and plays the main plan. The manoeuvres to achieve that are quite complex. The pawn can only be taken by the king, and thus the pawn e5 has to be taken as well. Both knights are activated in order to shield the king's path (and to capture the e5-pawn). It is astonishing that the sequence is unique despite the mobility of the knights. The solution contains a total of 11 phases, and after all white pieces performed switchbacks, the main plan can safely be played.

3. palkinto / 3rd Prize

Milomir Babić



sa=20 / Ser-H=20 9+9

3. palkinto A47 Milomir Babić (SRB)

1.d1T 2.Td5 3.b2 4.bxa1L 5.Le5 6.exf2
7.f1=R 8.Rf5 9.g3 11.g1L 12.Lc5 13.Lcd6
14.c5 18.c1T 19.Tc8 20.Te8 dxe8L=

Upea esitys kuudesta vuorottelevasta korotuksesta torniksi ja lähetiksi, mukaan lukien viimeinen valkean korotus. Ratkaisussa ei lyödä sellaista valkeaa nappulaa, joka estää mustan sotilaa etenemisen, ja loppuasemassa on kiinnitettyinä neljä mustaa korotusupseeria. Tämä tehtävä perustuu tehtävien (2) ja (3) rakenteeseen, mutta omaperäisyyttä ja eleganssia on riittävästi. Laatija väittää, että tehtävä on täysin tietokonetestattu; en pystynyt vahvistamaan tätä (toinen tällainen tapaus), mutta ainakin onnistuini testaamaan täysin viimeiset 16 siirtoa.

Kunniamaininta: A45 Milomir Babić (SRB)

1.hxg5 2.gxh6 3.h7 4.h8D 5.Dxd8
6.Dh4 7.d8L 8.Lxb6 9.Lxa7 10.Lg1 11.a7
12.axb8L 13.Lbh2 14.b8T 15.Tb5 16.Txf5
17.Txf7 18.Tb7 19.g4 Lxb7#

Neljä valkeaa sotilasta korottuu, viides katkaisee kuningattaren linjan ja varmistaa siten matin mustan siirtopakolla, kun kaikki mustat nappulat lähettiä lukuun ottamatta on lyöty. Kuningatar ja torni suorittavat kierron, ja lähetit asettuvat täydentämään tutun nurkkakuvion. Jaksojen määrä on pieni, koska jokainen valkea nappula lopettaa vuoronsa ennen seuraavan alkamista.

3rd Prize A47 Milomir Babić (SRB)

1.d1=R 2.Rd5 3.b2 4.bxa1=B 5.Be5 6.exf2
7.f1=R 8.Rf5 9.g3 11.g1=B 12.Bc5 13.Bcd6
14.c5 18.c1=R 19.Rc8 20.Re8 dxe8=B=

A wonderful presentation of six alternating promotions to rook and bishop including the final white promotion. There is not a single capture of a white piece that blocks a black pawn, and in the final position four black promotees are pinned. This problem is based on the patterns of (2) and (3), but there is sufficient originality and elegance. The author claims that this problem is fully computer-tested; I was unable to verify this (the second case of this sort) but at least I managed to fully test the last 16 moves.

Honourable Mention: A45 Milomir Babić (SRB)

1.hxg5 2.gxh6 3.h7 4.h8=Q 5.Qxd8
6.Qh4 7.d8=B 8.Bxb6 9.Bxa7 10.Bgl
11.a7 12.axb8=B 13.Bbh2 14.b8=R 15.Rb5
16.Rxf5 17.Rxf7 18.Rb7 19.g4 Bxb7#

Four white pawns promote, the fifth one shuts off the queen and thus safeguards the mate by black zugzwang after all black pieces except the bishop have been captured. Queen and rook perform Rundlauf manoeuvres while the bishops line up to complete the famous corner pattern. The number of sequences is small, because each white piece completes its turn before the next one starts.

kunniamaininta / Honourable Mention
Milomir Babić



si#19 / Ser-S#19 6+10

1. maininta / *1st Commendation*

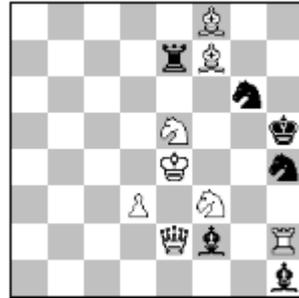
Terho Marlo



s#6 / Ser-#6 6+7

2. maininta / *2nd Commendation*

Michael Barth



si#5 / Ser-S#5 2.1.1... 8+6

- b) pois a:n matintekijä / *minus mating piece in a)*
 c) pois b:n matintekijä / *minus mating piece in b)*
 d) pois c:n matintekijä / *minus mating piece in c)*

1. maininta: A36 Terho Marlo (FIN)

- a) 1.c5 4.c8R 5.Rb6 6.Ra4#
 b) 1.c4 5.c8D 6.Dc3#
 c) 1.b4 5.b8L 6.Le5#
 d) 1.g4 5.gxh8T 6.Tb8#

Viihdyttävä kaksostusmekanismi tuottaa täyskorotuksen. Tämä on hieman mekaanista, mutta nokkelaa.

1st Commendation: A36 Terho Marlo (FIN)

- a) 1.c5 4.c8=S 5.Sb6 6.Sa4#
 b) 1.c4 5.c8=Q 6.Qc3#
 c) 1.b4 5.b8=B 6.Be5#
 d) 1.g4 5.gxh8=R 6.Rb8#

The Allumwandlung results from the entertaining twinning mechanism. This is a bit mechanical, but witty.

2. maininta: A41 Michael Barth (GER)

- 1.Df1 2.Dg2 3.Rg5 4.Rh7 (4.R~?)
 5.Df3+ Lxf3#, 1.Da2 2.De6 3.Rg4 4.Rh6 (4.R~?) 5.De5+ Txe5#

Valkea kuningatar päästää valkean ratsun, joka puolestaan itsekiinnittää kuningattaren siirtymällä ruudulle, jota on suojattava jostain muualta, ja jättää tämän ruudun siirtyessään lopulliseen määrän-päähensä, sitten kuningatar shakkaa Pelle-siirrolla. On sääli, että musta h4-ratsu ei ole tarpeen Txe5-matissa.

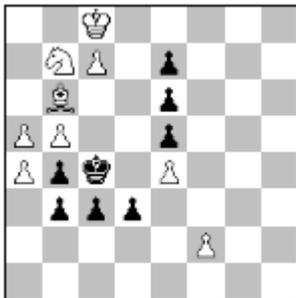
2nd Commendation: A41 Michael Barth (GER)

- 1.Qf1 2.Qg2 3.Sg5 4.Sh7 (4.S~?)
 5.Qf3+ Bxf3# — 1.Qa2 2.Qe6 3.Sg4 4.Sh6 (4.S~?) 5.Qe5+ Rxe5#

The white queen unpins a white knight, which in turn self-pins the queen, moving onto a square that needs to be guarded from somewhere else, leaving this square again (onto the right destination), then the queen checks with a Pelle move. It is a pity that the black knight h4 is not necessary in the Rxe5 mate.

3. maininta / 3rd Commendation

Jorma Paavilainen



sa#5 / Ser-H#5 9+8

b) vL/wBb7

c) vT/wRb7

3. maininta: A74 Jorma Paavilainen

(FIN)

a) 1.b2 2.b1R 3.Rd2 4.Rb3 5.Rxa5

Rxa5#, b) 1.d2 2.d1D 3.Dd5 4.Dxb5 5.Da6

Lxa6# — c) 1.c2 2.c1D 3.De3 4.Dc5

5.Dxc7+ Txc7#

Kömpelö asema, mutta hyvä kaksostus saa aikaan kolme analogista ratkaisua.

3rd Commendation: A74 Jorma

Paavilainen (FIN)

a) 1.b2 2.b1=S 3.Sd2 4.Sb3 5.Sxa5

Sxa5# — b) 1.d2 2.d1=Q 3.Qd5 4.Qxb5

5.Qa6 Bxa6# — c) 1.c2

2.c1=Q 3.Qe3 4.Qc5 5.Qxc7+ Rxc7#

A clumsy position, but the good twinning provokes three analogous lines.

(2)

Zdenek Oliva

Branko Koludrović

Josip Pernarić

W2v Problemkiste II/2004,

23. TT

2. palk. / 2nd Prize

(1)

Unto Heinonen

StrateGems 2001

1. palk. / 1st Prize



sa=31 / Ser.H=31 5+12

1.a1=R 2.Ra4 3.Ba3
4.Sdb2 5.d1=R 6.Rd6 7.e5
11.e×f1=R 12.Rb1 13.f1=R
14.Rf5 15.Rfa5 16.f5
20.f1=R 21.Rff5 22.Rfb5
23.f5 27.f1=R 28.Rf5
29.Rfc5 30.Rda6 31.b6
R×b1= – ei valkean sotilaita!

/ no white pawn!

(3)

Valeri Semenenko

G331 SuperProblem

(Website) 12/2020



sa=25 / Ser.H=25 11+10

1.c1=S 2.Sd3 3.Se5 4.e×f2
5.f1=R 6.Rf5 7.g3 9.g1=B
10.Be3 11.Bg5 12.Bf6 13.g5
16.g×h2 17.h1=B 18.Bc6
19.d5 23.d1=Q 24.Qd7
25.Qe8 f×e8=Q=



sa= 19 / ser-h=19 11+9

1. a1=L 2. Lf6 3. g5 4. g4 5.
gxf3 6. fxe2 7. e1=T 8. Te5
9. g2 10. gxh1=L 11. Ld5 12.
dxc2 13. c1=T 14. Tc5 15. b3
16. b2 17. b1=L 18. Lf5 19.
Ld7 exd8=D=

Ryhmä B: Satusarjasiirtoiset

Section B: fairy series-movers

Ryhmään B lähetettiin yhteensä 88 tehtävää (nrot B1-B88), joista monet esittivät lyhyiden monivaiheisten sarjasiirtoisten jännittävää kehitystä ja joissa oli satutehtäville ominaisten strategioiden huomattavaa syvyyttä. Voi olla saksalaisen tuomarin puolueellisuutta, että asetin kuitenkin ensimmäiseksi pitkän loogisen sarjasiirtoisen, mutta mielestäni tämä on erinomainen tehtävä.

Osallistujaluettelo (aakkosjärjestyksessä; tähti * tarkoittaa yhteistehtävää):

Michael Barth (GER): B68, B69, B70*, B71*, B72*, B73. Cosme Brull Mayol (ESP): B53, B54. Michel Caillaud (FRA): B20, B48. Udo Degener (GER): B14, B15, B16. Stephan Dietrich (GER): B44*. Georgy Evseev (RUS): B1*. Aleksandr Feoktistov (RUS): B76, B77. Eugene Fomichev†: B3*. Daniele Gatti (ITA): B60, B61. Norbert Geissler (GER): B80, B81, B82, B83*, B84*. Theodoros Giakatis (GRC): B86. Mikael Grönroos (FIN): B38, B39, B40, B41, B42. Gunter Jordan (GER): B17, B43, B44*, B58, B59. L'uboš Kekeľy (SVK): B22, B23, B24, B25, B26, B27, B28, B29, B30, B31, B32, B33, B34, B35, B36. Václav Kotešovec (CZE): B2. Ralf Krätschmer (GER): B19*. Juraj Lörinc (SVK): B50, B51, B52*. Sébastien Luce (FRA): B6, B7, B8, B9, B10, B11, B12, B21, B37. Terho Marlo (FIN): B45. János Mikitovics (HUN): B3*. Dieter Müller†: B46, B47. Frank Müller (GER): B83*, B84*. Hans Nieuwhart (NED): B74, B75. Daniel Novomeský (SVK): B13, B49*. Jorma Paavilainen (FIN): B87. Ladislav Packa (SVK): B49*, B52*. Paul Răican (ROU): B4, B5, B62. Bruno Stucker (SUI): B63, B64, B65, B66, B67. Viktor Syzonenko (UKR): B85. Henry Tanner (FIN): B78. Sven Trommler (GER): B55, B56, B57, B70*, B71*, B72*. Dmitri Turevski (RUS): B1*. Neal Turner (FIN): B88. Klaus Wenda (AUT): B79. Dieter Werner (SUI): B18, B19*.

1. palkinto: B18 Dieter Werner (SUI)

Pääaie: 1.VAd2+? PAa7#??, mutta musta sotilas b7 tekee PAa7:n mahdottomaksi, siis 1.VAd2 tekee matin! Ratkaisussa tämä matti muutetaan tavalliseksi shakiksi (Berliini-teema sarjasiirtoisessa itsematissa). Jos musta sotilas b7 puuttuisi, syntyisi toinen haitta: 1.VAd2+ (vaon siirtäminen täsmälleen ruudulle d2 korvaa kadonneen tukinnan d8, koska PAd1 suojaa nyt d8:n) PAa7+ 2.Kc7!, koska musta pao h7 menetti ruudun c7 suojauksen. Siksi VAf1:n on pyrittävä ruutuun f7; suoraa pääsyä ei kuitenkaan ole. Siksi sotilas e4 on lyötävä. Houkutus: 1.VAa6? 2.VAd2 3.Kd8 4.Ke7...,

In Section B, a total of 88 entries was submitted (nos. B1-B88), many of which showed exciting developments in short multi-phase series-movers with considerable depth of fairy specific strategies. It may be the bias of a German judge that nevertheless I placed first a long logical series-mover, but in my opinion this is an outstanding one.

*List of participants (in alphabetical order; an asterisk * indicates a co-authored problem):*

Ist Prize: B18 Dieter Werner (SUI)

Main plan: 1.VAd2+? PAa7#??, but the black pawn b7 makes PAa7 impossible, thus 1.VAd2 mates! In the solution this mate is transformed into an ordinary check (Berlin theme in Ser.S#). If the black pawn b7 would be missing, a second obstacle would emerge: 1.VAd2+ (moving the vao exactly onto the square d2 compensates the lost block d8, because PAd1 is now guarding d8) PAa7+ 2.Kc7!, because the black pao h7 lost the control of the square c7. Thus VAf1 must head for the square f7; there is no direct access, however. Thus the pawn e4 has to be captured.

1. palkinto / 1st Prize

Dieter Werner



si#20 / Ser-S#20 4+13

pao a2, d1, d7, h6, h7

vao a1, a5, e1, f1, g4

mutta sotilasta b7 ei voida enää lyödä.

Ratkaisu: a) Mustan sotilaan b7 poistaminen: 1.VAg2! 2.VAx b7.

b) VAa5:n päästö: 3.VAa6.

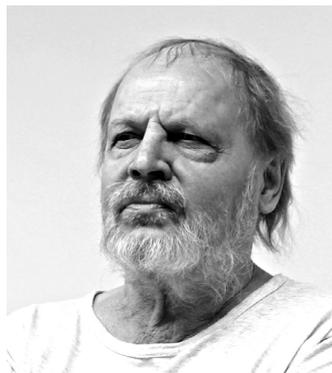
c) Kuninkaan matka e4:n lyömiseksi ja takaisin ruudulle e7, VAa5:n aktiivisesti tukemana: 4.VAd2! (5.VAd3? 6.Kd8 7.Ke7 8.VAc3+??) 5.Kd8 6.Ke7 7.VAc3! 8.Kf6 9.Ke5 10.Kxe4 11.Ke5 12.Kf6 13.Ke7. Nyt ei suoraan takaisin c8:aan, koska 14.VAd2? on liian hidas.

d) VAA6:n päästö: 14.VAA5.

e) Nyt VAA6 voi suunnata ruutuun f7 katkaisten PAd1:n linjan päästääkseen kuninkaan ohi: 15.VAd3 16.Kd8 17.Kc8 18.VAg6 19.VAf7.

f) Pääaie: 20.VAd2+ (ei enää matti, vaan tavallinen shakki) PAA7#.

Siirrolla 20.VAd2+ on kaksi tarkoitusta, se katkaisee VAe1:n linjan ja suojaa ruudun d8, mutta yksipäämääreisyys on taattu, kuten kaksi eri tarkistusta osoittavat: Ei 20.VAb4+, VAc3+? PAA7+ 21.Kd8!, koska ruutu d8 ei ole suojattu. Ei 20.VAd8+? PAA7#, vaan 20.- VAa5!, koska VAe1:n linja ei ole katkaistu. Maailmanluokan esitys loogisesta sarjasiirtoisesta, syvälinnen saturehtävä lukuisilla strategisilla ja taktisilla hienouksilla, jotka esittävät Berliini-teen työstämistä.



Try: 1.VAa6? 2.VAd2 3.Kd8 4.Ke7... , but the pawn b7 cannot be captured any longer.

Solution: a) Annihilation of the black pawn b7: 1.VAg2! 2.VAx b7.

b) Unpin of VAA5: 3.VAa6.

c) King's walk to capture e4 and back to the square e7, actively supported by VAa5: 4.VAd2! (5.VAd3? 6.Kd8 7.Ke7 8.VAc3+??) 5.Kd8 6.Ke7 7.VAc3! 8.Kf6 9.Ke5 10.Kxe4 11.Ke5 12.Kf6 13.Ke7. Now not directly back to c8, because 14.VAd2? is too slow.

d) Unpin of VAA6: 14.VAA5.

e) Now the VAA6 can head for the square f7, interfering the PAd1 in order to let the king pass: 15.VAd3 16.Kd8 17.Kc8 18.VAg6 19.VAf7.

f) Main plan: 20.VAd2+ (no longer a mate, but rather an ordinary check) PAA7#.

The move 20.VAd2+ has two purposes, it interferes VAe1 and guards the square d8, but pureness of aims is safeguarded, as two separate control plays show: Not 20.VAb4+, VAc3+? PAA7+ 21.Kd8!, because square d8 is not guarded. Not 20.VAd8+? PAA7#, but 20.- VAa5!, because VAe1 is not interfered.

A world-class presentation of a logical series-mover, full of fairy depth with numerous strategic and tactical finesses, showing an elaborated presentation of the Berlin theme.

2. palkinto / 2nd Prize

Michael Barth



si#5 / Ser-S#5 5+5+3

Take&Make

b) mD/bQg3→g5

2. palkinto: B68 Michael Barth (GER)

a) 1.Db1 2.nTh1 3.nLxc6-h6 4.Kxe7-h7
5.cxd3-d2+ nLxd2-d3# (5.- nLxd2-d4?)

b) 1.Dd1 2.nLh1 3.nTxc6-g2 4.Kxe7-e4
5.cxb3-b2+ nTxb2-b4# (5.- nTxb2-b3?)

Erittäin omaperäinen sarjasiirtoinen, jossa on täysi ortogonaalinen-diagonaalinen tasapaino molemmissa ratkaisuisissa, henkeäsalpaava satuehdon hyödyntäminen ja jännittävät yksityiskohdat, kuten mahdolliset viimeiset siirrot. Nerokas tapa patterin luomiseen ja ”passiivisen” neutraalin kuningattaren provosoiva käyttö pelkäästään impulssigeneraattorina. Olin innostunut tästä esityksestä, mutta... Ei ole välttämätöntä, että ruudulla c6 on neutraali kuningatar, musta kuningatar tekisi saman työn! Onko tämä hyväksyttävää? En vielä tiedä, mutta lopulta päätin, että yleisön on saatava tuntee tämä tehtävä.

2nd Prize: B68 Michael Barth (GER)

a) 1.Qb1 2.nRh1 3.nB×c6-h6 4.K×e7-h7
5.c×d3-d2+ nB×d2-d3# (5.- nB×d2-d4?)

b) 1.Qd1 2.nBh1 3.nR×c6-g2 4.K×e7-e4
5.c×b3-b2+ nR×b2-b4# (5.- nR×b2-b3?)

An extremely original series-mover with full orthogonal-diagonal harmony in both solutions, breath-taking use of the fairy condition, and exciting details like the

disallowed final moves. An ingenious method of battery creation and a provocative usage of the „inactive“ neutral queen as an impulse generator, nothing else. I was enthusiastic about this submission, but . . . it is not necessary to have a neutral queen on the square c6, a black queen would do the same job! Is this acceptable? I still don't know, but finally decided that the auditory must get to know this problem.

3. palkinto / 3rd Prize

Michael Barth



sa#6 / Ser-H#6 2.1.1... 8+6

antikirke / AntiCirce

3. palkinto: B69 Michael Barth (GER)

1.Ld8 2.Kb6 3.Da2 4.Da1 5.Kc5 6.Lb6+
Kxa1 [Ke1]#, 1.La8 2.Kc6 3.Td1 4.Tc1
5.Kc5 6.Lc6+ Kxc1 [Ke1]#

Molemmat ratkaisut ovat täynnä satuehtojen ominaista strategiaa, ja niiden välillä on täysi harmonia. Ensimmäinen lähetti tukki kiinnitetyn mustan upseerin korotusruudun, sitten kuningas päästää tämän upseerin siirtymällä lähetin entiselle ruudulle. Kiinnittämätön upseeri siirtyy turvallisesti (se ei voi shakata!) edellisen kiinnittäjän syntymäruudulle, jolloin kuningas voi suorittaa paluun, jolloin lähetti voi palata. Tällöin aiemmin kiinnitetty musta upseeri shakkaa nyt, mutta valkea kuningas voi lyödä sen, ja kun vK syntyy uudelleen ruutuun e1, lyöntiruudut a1 tai c1 ovat nyt miehittämättömiä, joten aiemmin kiinnittämäntyn valkoinen upseeri shakkaa ja tekee matin. Tämä fantastinen esitys on virheetön.

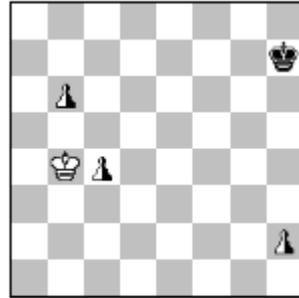
tön sekä Calvet- että Cheylan-tyyppisellä antikirkellä.

3rd Prize: B69 Michael Barth GER)

1.Bd8 2.Kb6 3.Qa2 4.Qa1 5.Kc5
6.Bb6+ K×a1 [Ke1]#, 1.Ba8 2.Kc6 3.Rd1
4.Rc1 5.Kc5 6.Bc6+ K×c1 [Ke1]#

Both solutions are full of fairy specific strategy, and there is full harmony between them. First, a bishop blocks the rebirth square of a pinned black piece, then the king unpins this piece by moving onto the bishop's former square. The unpinned piece safely (it cannot check!) moves onto the rebirth square of its former pinner, thus allowing the king to perform a switchback, thus allowing the bishop to perform a switchback. Doing so, the black piece unpinned earlier is now delivering check, but the white king can capture it, thus clearing the square by rebirth on square e1, so that the formerly pinning white piece now delivers check and mate. This phantastic setting is sound both with the Calvet and the Cheylan type of Anticirce.

4. palkinto / 4th Prize
Mikael Grönroos



si#15 / ser-s#15 1+1+3
kirke / Circe

4. palkinto: B41 Mikael Grönroos (FIN)

1.Ka4 2.c5 3.cxb6 [nsb7] 4.b8nD
5.nDg3 6.hxg3 [nDd8] 7.nDxb6 [nsb7]
8.b8nT 9.nTg8 10.nTxg3 [nsg7] 11.g8nT
12.nT8g6 13.nDb1 14.Ka5 15.nTxg3
[nTh8]++ Kxh8 [nTa1]#

Vanhanaikainen kirke-sarjasiirtainen, jossa on neutraalit sotilaat ja jonka Petkov tai Gandev olisi voinut laatia yli 40 vuotta sitten? Kyllä ja ei! Tämä tehtävä osoittaa rohkeuden tasoa, joka luultavasti ylitti sen, mitä tuolloin voitiin kuvitella (ilman tietokonetestausvälineitä). Valkean kuninkaan erinomainen aktiivisuus ja intensiivinen kamppailu ruudulla g3 ovat luomassa hämmästyttävää monimutkaisuutta.

4th Prize: B41 Mikael Grönroos FIN)

1.Ka4 2.c5 3.c×b6 [nPb7] 4.b8=nQ
5.nQg3 6.h×g3 [nQd8] 7.nQ×b6 [nPb7]
8.b8=nR 9.nRg8 10.nR×g3 [nPg7]
11.g8=nR 12.nR8g6 13.nQb1 14.Ka5
15.nR×g3 [nRh8]++ K×h8 [nRa1]#

An old-fashioned Circe series-mover with neutral pawns which could have been composed by Petkov or Gandev more than 40 years ago? Yes and no! This problem shows a level of daringness that probably was beyond what could be imagined in those days (without the facilities for computer-testing). The excellent activity by the white king, and the intensive struggle on the square g3 contribute to the amazing complexity.

1. kunniamaininta /
1st Honourable Mention
Michael Barth & Sven Trommler



sa#5 / *Ser-H#5* 3+9+2
 madonreikä / *Wormholes* d3 c5
 b) vsc2/wPc2→b4

1. kunniamaininta: B70 Michael Barth & Sven Trommler (GER)

a) 1.Th8 2.e5 3.nLc5→d3 4.nLe4
 5.nTh4 nLd3→c5#, b) 1.Lg1 2.Re4
 3.nTd3→c5 4.nTe5 5.nLg7 nTc5→d3#

Kaksostusmekanismi osoittaa pareit-
 taisten madonreikien perusominaisuuden:
 nappula, joka ”näyttää vartioivan” madon-
 reikää, ei sitä tee vaan itse asiassa se vartioi
 toista madonreikää. Tällainen ajattelu päin-
 vastaisessa järjestyksessä auttaa ymmärtä-
 mään harmonisesti vaihtuvia ratkaisuja, sa-
 tutehtäville ominaista patteripeliä ja neut-
 raalinappuloiden muuttuvia vaikutuksia.
 Näemme shakin ennakkovältön ja voimme
 nauttia neutraalien nappuloiden hauskoista
 ”hyppypaluista” – huolimatta kömpelöstä
 mustasta seinästä g- ja h-linjoilla.

2. kunniamaininta: B1 Georgi Jevsejev & Dmitri Turevski (RUS)

1.e1T 2.Td1 3.Txd4 4.Ke6 5.Td6 Te5# —
 1.e1L 2.Lb4 3.Lxc5 4.Kd5 5.Ld6 Lc6# —
 1.e1A 2.Aa3 3.Axb5 4.Kxd7 5.Ad6 Af8#

Kolmessa ratkaisussa on täysi analogia,
 kolme siirtoa kahdelle ruudulle (e1, d6),
 syklinen Zilahi ja valkoisten upseerien teh-
 tävien syklinen muutos. Pieni mukava lisä
 on korotettujen ja matin tekevien upseerien

2. kunniamaininta /
2nd Honourable Mention
Georgi Jevsejev & Dmitri Turevski



sa#5 / *Ser-H#5* 3.1.1... 6+9
 aituri / *Nightrider* d4

1st Honourable Mention: B70 Michael Barth & Sven Trommler (GER)

a) 1.Rh8 2.e5 3.nBc5→d3 4.nBe4
 5.nRh4 nBd3→c5# — b) 1.Bg1 2.Se4
 3.nRd3→c5 4.nRe5 5.nBg7 nRc5→d3#

The winning mechanism demonstrates a basic feature of pairwise wormholes: A piece that „seems to guard“ a wormhole doesn’t, but in fact it guards the other wormhole. Such thinking in reverse order helps to comprehend the harmoniously changing solutions, with fairy specific battery play and changing functions of the neutral pieces. We see anticipatory check avoidance and can enjoy the funny „jumping switchbacks“ of the neutral pieces – despite the clumsy black wall on the g- and h-files.

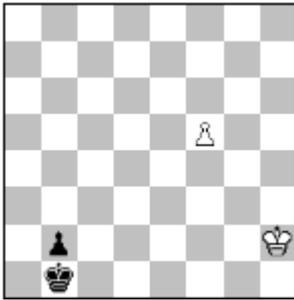
2nd Honourable Mention: B1 Georgy Evseev & Dmitri Turevski (RUS)

1.e1=R 2.Rd1 3.Rxd4 4.Ke6 5.Rd6 Re5#
 1.e1=B 2.Bb4 3.Bxc5 4.Kd5 5.Bd6 Bc6#
 1.e1=N 2.Na3 3.Nxb5 4.Kxd7 5.Nd6 Nf8#

There is full analogy in three solutions with triple play on the same squares (e1, d6), a cyclic Zilahi and a cyclic change of functions of white pieces. A small add-on is the matching of the type of promoted and

valkean upseerin uudelleensyntymisruutuuta siten, että mustan kuninkaalle annetaan pakoruutu. Ainoa turvallinen paikka on kuningattaren uudelleensyntymisruutu d1, kuten teemahoukutukset osoittavat: 5.Txf1 [Th1]+? Kg5! (lähetin uudelleensyntymisruudun tukinta), 5.Kb1? 6.Txf1 [Th1]+? Kg6! (ratsun uudelleensyntymisruudun tukinta), 5.Kb1? 6.Ka1 7.Txf1 [Th1]+? Kh6! (tornin uudelleensyntymisruudun tukinta). Erinomainen idea, mutta rakenne, jossa on näin paljon sotilaita, on kömpelö. Tehtävä on korrekti sekä Calvet- että Cheylan-tyyppisessä antikirkissä.

1. maininta / 1st Commendation
Norbert Geissler



sa#6 / Ser-H#6 2+2
 Circe Equipollents
 b) vs/wPf5→f4
 c) vs/wPf5→c7
 d) ms/bPb2→d2

1. maininta: B80 Norbert Geissler (GER)

- a) 1.Ka1 2.b1D 3.De4 4.Dxf5 [sg6] 5.Dg4 6.Dxg6 [sg8D] Da2#
 b) 1.Ka2 2.b1R 3.Rc3 4.Re2 5.Rxf4 [sg6] 6.Rxg6 [sh8D] Db2#
 c) 1.Kc1 2.b1T 3.Tb6 4.Tc6 5.Txc7 [sc8D] 6.Tc2+ Dxc2#
 d) 1.d1L 2.Lg4 3.Lxf5 [se6] 4. Lg4 5.Lxe6 [sc8D] 6.La2 Dc1#

of a white piece such that the black king is granted a flight. The only safe place is the queen's rebirth square d1, as the thematic tries show: 5.Rxf1 [Rh1]+? Kg5! (block of the bishop's rebirth square), 5.Kb1? 6.Rxf1 [Rh1]+? Kg6! (block of the knight's rebirth square), 5.Kb1? 6.Ka1 7.Rxf1 [Rh1]+? Kh6! (block of the rook's rebirth square). An excellent idea, but the construction with so many pawns is clumsy. The problem is sound both with the Calvet and the Cheylan type of Anticirce.

Löytö – musta täyskorotus ja neljä valkean kuningatarokorotusta. Ratkaisuisissa musta kuningas tulee matiksi eri ruuduilla. Kaksostusmekanismi on hyvä, koska kuningas ei ole mukana; tietenkin olisi parempi siirtää valkean sotilasta myös d-muodossa.

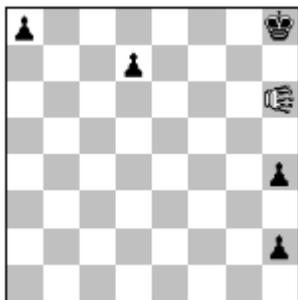
Ist Commendation: B80 Norbert Geissler (GER)

- a) 1.Ka1 2.b1=Q 3.Qe4 4.Qxf5 [Pg6] 5.Qg4 6.Qxg6 [Pg8=Q] Qa2#
 b) 1.Ka2 2.b1=S 3.Sc3 4.Se2 5.Sxf4 [Pg6] 6.Sxg6 [Ph8=Q] Qb2#
 c) 1.Kc1 2.b1=R 3.Rb6 4.Rc6 5.Rxc7 [Pc8=Q] 6.Rc2+ Qxc2#
 d) 1.d1=B 2.Bg4 3.Bxf5 [Pe6] 4.Bg4 5.Bxe6 [Pc8=Q] 6.Ba2 Qc1#

A find – black Allumwandlung and four white queen promotions. In the solutions, the black king is fairy-mated on different squares. The twinning mechanism is good, because the king is not involved; of course, it would be preferable to move the white pawn in d) as well.

2. maininta / 2nd Commendation

Sébastien Luce



#62 / Ser#62 1+5
paikanvaihtokirke / PWC
kirppu / Flea h6



2. maininta: B6 Sébastien Luce (FRA)

1.Fh7 2.Fc7 3.Fe7 4.Fe8 5.Fc6 6.Fxd7
[sc6] 7.Fb5 8.Fxc6 [sb5] 9.Fa4 10.Fa5
11.Fa6 12.Fc4 13.Fxb5 [sc4] 14.Fb6
15.Fb7 16.Fxa8 [sb7] 17.Fc6 18.Fxb7 [sc6]
19.Fd5 20.Fxc6 [sd5] 21.Fe4 22.Fxd5
[se4] 23.Ff3 24.Fxe4 [sf3] 25.Fb4 26.Fb5
27.Fd3 28.Fxc4 [sd3] 29.Fe2 30.Fxd3 [se2]
31.Fg3 32.Fg4 33.Fxe2 [sg4] 34.Fe3 35.Fg3
36.Fxh4 [sg3] 37.Ff4 38.Fxh2 [sf4] 39.Fh3
40.Ff5 41.Ff6 42.Ff7 43.Fxf3 [sf7] 44.Fh5
45.Fh6 46.Fe3 47.Fg5 48.Fxg3 [sg5] 49.Fe5
50.Fe6 51.Fg8 52.Fxg4 [sg8] 53.Fg6 54.Fxf7
[sg6] 55.Fh5 56.Fh6 57.Fxf4 [sh6] 58.Ff5
59.Fh7 60.Fxg8 [sh7] 61.Fxg5 [sg8] 62.Fxh6
[sg5]#

Ratkaisu, jossa sarkofagi rakennetaan mustan kuninkaan ympärille, on yllättävän monimutkainen ja hyödyntää runsaasti kirpun sekä heinäsiirkka- että sotilaskomponenttia, jotka molemmat ovat hienosti vuorovaikutuksessa pitkällä viistoriveillä (esimerkiksi siirroissa 15–24). Usein tällaiset pitkät jaksot ovat tylsiä, mutta tämä on poikkeuksellinen hyvin monilla siirroillaan ja hyvin monilla lyönneillään.

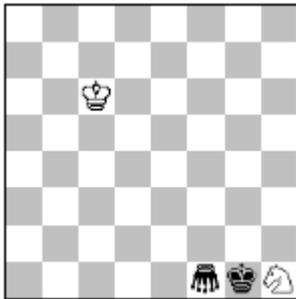
2nd Commendation: B6 Sébastien Luce (FRA)

1.Fh7 2.Fc7 3.Fe7 4.Fe8 5.Fc6 6.Fxd7
[Pc6] 7.Fb5 8.Fxc6 [Pb5] 9.Fa4 10.Fa5
11.Fa6 12.Fc4 13.Fxb5 [Pc4] 14.Fb6 15.Fb7
16.Fxa8 [Pb7] 17.Fc6 18.Fxb7 [Pc6]
19.Fd5 20.Fxc6 [Pd5] 21.Fe4 22.Fxd5
[Pe4] 23.Ff3 24.Fxe4 [Pf3] 25.Fb4 26.Fb5
27.Fd3 28.Fxc4 [Pd3] 29.Fe2 30.Fxd3
[Pe2] 31.Fg3 32.Fg4 33.Fxe2 [Pg4] 34.Fe3
35.Fg3 36.Fxh4 [Pg3] 37.Ff4 38.Fxh2 [Pf4]
39.Fh3 40.Ff5 41.Ff6 42.Ff7 43.Fxf3 [Pf7]
44.Fh5 45.Fh6 46.Fe3 47.Fg5 48.Fxg3
[Pg5] 49.Fe5 50.Fe6 51.Fg8 52.Fxg4 [Pg8]
53.Fg6 54.Fxf7 [Pg6] 55.Fh5 56.Fh6
57.Fxf4 [Ph6] 58.Ff5 59.Fh7 60.Fxg8 [Ph7]
61.Fxg5 [Pg8] 62.Fxh6 [Pg5]#

The solution in which a sarcophagus is constructed around the black king is surprisingly complex and makes plenty of use of both the grasshopper and the pawn component of the flea, both of which nicely interact on long diagonals (for example in the moves 15-24). Often such long sequences are boring but this one is extraordinary with its very many moves and very many captures.

3. maininta / 3rd Commendation

Cosme Brull Mayol



sa#16 / Ser-H#16 2+2

Circe Parrain

Take&Make

heinäsirkka / Grasshopper f1

3. maininta: B53 Cosme Brull Mayol (ESP)

1.Hxh1-g3 2.Kf2 [vRg2] 3.Kxg2-e3
4.Hd3 [vRd2] 5.Kd4 6.Hd5 7.Kd3 8.Hxd2-
b1 9.Kd4 [vRd3] 10.Kxd3-b4 11.Hb5
[vRd7] 12.Ka5 13.Ka6 14.Ka7 15.Ka8
16.Hxd7-b8 Kb6 [vRc7]#

Hyvin viihdyttävä ja rikas vähänappu-
lainen tehtävä, jossa esiintyy runsaasti satu-
efektejä, kun kolme upseeria vaeltaa oikeas-
ta alakulmasta vasempaan yläkulmaan.

Erityismaininta: B8 Sébastien Luce (FRA)

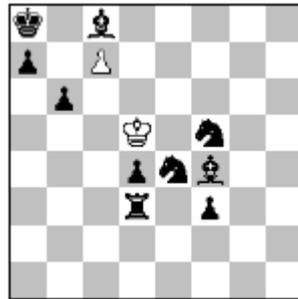
1.Kxe4-f2 2.Kxf3-f2 3.Ke2 4.Kxd3-
f3 5.Kxf4-e5 6.Kxd4-d3 7.Ke4 8.Kxf5-e7
9.Kd8 10.Kxc8-a6 11.Kxb6-b5 12.Ka6=

Kuviotehtävä, jossa on ”UH” Unto Hei-
nosen muistolle. Väkivaltaisen kuninkaan
reitti sisältää kierrot d3–d3, e4–e4 ja a6–a6
(niiden mainitsemista voidaan pitää hieman
keinotekoisena).

Kiitokset Hans Gruberille nopeasta tuo-
miosta. Huomautukset tuomioon on lähe-
tettävä kolmen kuukauden kuluessa kilpai-
lun johtajalle Neal Turnerille:
nealturnerfinland@hotmail.com

Erikoismaininta / Special Commendation

Sébastien Luce



sd=12

2+10

Take&Make

3rd Commendation: B53 Cosme Brull Mayol (ESP)

1.G×h1-g3 2.Kf2 [wSg2] 3.K×g2-e3
4.Gd3 [wSd2] 5.Kd4 6.Gd5 7.Kd3
8.G×d2-b1 9.Kd4 [wSd3] 10.K×d3-b4
11.Gb5 [wSd7] 12.Ka5 13.Ka6 14.Ka7
15.Ka8 16.G×d7-b8 Kb6 [wSc7]#

A most entertaining and rich miniman-
ner problem. Plenty of fairy effects occur
while shuffling the three pieces from the
lower right corner to the upper left corner.

Special Commendation: B8 (Sébastien Luce)

1.K×e4-f2 2.K×f3-f2 3.Ke2 4.K×d3-f3
5.K×f4-e5 6.K×d4-d3 7.Ke4 8.K×f5-e7
9.Kd8 10.K×c8-a6 11.K×b6-b5 12.Ka6=

A figurative „UH” problem to honour
the memory of Unto Heinonen. The violent
king’s tour includes Rundlaufs d3–d3, e4–e4
and a6–a6 (mentioning those may be con-
sidered a bit artificial).

Thank you, Hans, for your quick award!
Any claims against this award should be
submitted within the usual three months
to Tournament director Neal Turner:
nealturnerfinland@hotmail.com