

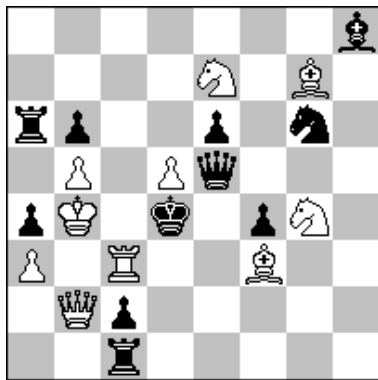
# Memoriał Eugeniusza Iwanowa 2024 - samomaty w 3-6 posunięciach

## Sędzia: Jarosław Brzozowicz

Dziękuję organizatorom za zaszczytną możliwość sędziowania przeze mnie Memoriału Eugeniusza Iwanowa. Z Eugeniuszem Iwanowem przyjaźniłem się od lat, mieszkaliśmy przecież w jednym mieście, ułożyliśmy wspólnie ponad 20 problemów nagrodzonych i wyróżnionych w różnych konkursach. Znam więc pryncypia jakimi kierował się w kompozycji, i które wziąłem pod uwagę przy ocenie problemów. Szczególnie ważna była gra obronna czarnych bierek - musiała mieć ciekawe uzasadnienie, ponadto ekonomia problemu i pomysłowa idea. Z czystym sumieniem mogłem więc nie wyróżniać prac, w których gra polegała tylko na kombinacji białych - mogą znaleźć uznanie w innych konkursach. Nagrodzone prace są na bardzo wysokim poziomie, niełatwo jest ustalić kolejność przy tak wyrównanej stawce. W sumie oceniałem 44 problemy - anonimowe, wszystkie z komentarzami w języku angielskim przygotowane przez Krzysztofa Drażkowskiego. Jedno z przesłanych zadań zostało wycofane z konkursu przez autora.

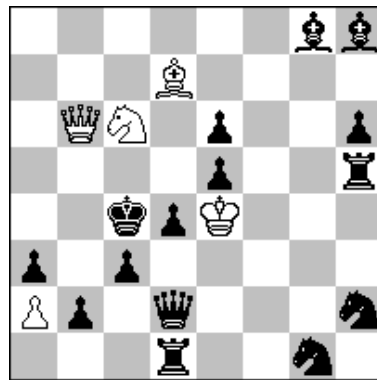
Kolejność wyróżnionych problemów jest następująca.

**1-2 nagroda**  
**Zoltán LABAI**  
(Słowacja)



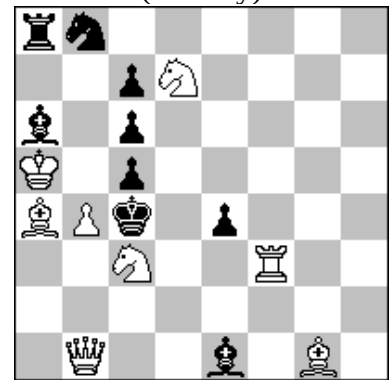
S#3 10+11

**1-2 nagroda**  
**Waldemar TURA**  
(Polska)



S#3 5+15

**3-4 nagroda**  
**Frank RICHTER**  
**Volker GÜLKE**  
(Niemcy)



S#3 8+9

### 1-2 nagroda - nr 12 - Zoltán LABAI (Słowacja)

Dobry wstęp 1.Gf8! z uwolnieniem cz. H współgrający ze złudą 1.Gh6? obalaną przez 1...He1! Obalenie to jest jednym z wariantów obrony czarnych i zarazem pierwszym związaniem białej figury - Wc3 co daje możliwość 3.Gc5+ bc5#. W wariacie 1...Wb1 wiązany jest biały H i można grać 3.Wd4+ Hd4#. Kolejne związanie - niespodziewane - wieży na polu c4 po obronie 1...He4 i można grać 3.Hc3+ Gc3#. Dodatkowo wariant po ekspozycji białego K na szacha 1...Hd6+. Trzychodówkowy pomysł w samomatowym mechanizmie. Atrakcyjny pod względem konstrukcyjnym i artystycznym problem.

1...H/G:g7 2.Wd3+ K:d3 3.Hc3+ H:c3# **1.Gh6?** ~ 2. Wd3+ K:d3 3.Hc3+ H:c3# 1...Hd6+ 2.Wc5+ Kd3 3.Hc3+ G:c3# 1...Wb1 2.Wc4+ Kd3 3.Wd4+ H:d4# 1...He4 2.Wc4+ Kd3 3.Hc3+ G:c3# 1...He1! **1.Gf8!** ~ 2. Wd3+ K:d3 3.Hc3+ H:c3# 1...Hd6+ 2.Wc5+ Kd3 3.Hc3+ G:c3# 1...He1 2.Sf5+ ef5 3.Gc5+ b:c5# 1...Wb1 2.Wc4+ Kd3 3.Wd4+ H:d4# 1...He4 2.Wc4+ Kd3 3.Hc3+ G:c3#

### 1-2 nagroda - nr 38 - Waldemar TURA (Polska)

Kompleks Adabaszeva. Pierwsza para z wymuszaniem mata na jednym polu dwiema różnymi figurami 3.Sd5+/3.Hd5+ po ruchach cz. K na oddane dwa pola - 1...Kc5/1...Kb5. Druga para obron 1...Wh3/1...Wf5 doprowadza do utraty kontroli przez czarne pola f5 dając możliwość ucieczki białemu K. W zależności od szkody tej obrony dla czarnych (dodatkowa kontrola pól f4 i e3) mata

wymusza w formie echa biały S - 3.Sc2+/3.Sd3+ wykorzystując grę baterii Siersa. Zaskakująca szczególnie druga para gier z logicznym motywowaniem posunięć. Unikatowe połączenie baterijnego i bezpośredniego matowania z grą czarnych na zwolnione pola przykrólewskie z użyciem baterii Siersa po świetnym wstępie.

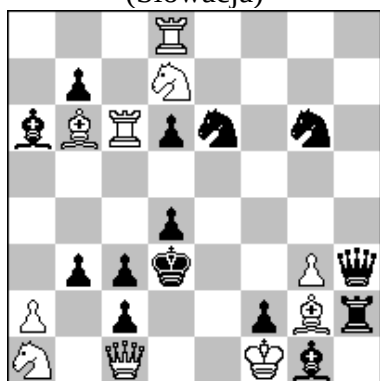
**1.Hc7!** ~ (1...Kc5) 2.Se7+ Kb4 3.Sd5+ ed5# 1...Kb5 2.Ha5+ Kc4 3.Hd5+ ed5# 1...Wh3 2.S:d4+ Kb4 3.Sc2+ H:c2# 1...Wf5 2.S:e5+ Kb4 3.Sd3+ H:d3#

### **3-4 nagroda - nr 8 - Frank RICHTER, Volker GÜLKE (Niemcy)**

Po dobrym wstępie narażającym na szacha następuje ciekawa, jednorodna gra. Czarne w dwóch pierwszych obronach odbierają białym kontrolę pól przykrólewskich d4 i c3. Białe wykorzystują możliwość odejścia cz. K na te pola, wymuszając mata 3.Hb4+/3.Hb2+. Trzecia obrona 1...e3! na przecięciu linii W i G kreuje cz. K dwa wolne pola d4 i c3 równocześnie, co również wykorzystują białe. Ciekawe, nieco paradoksalne zadanie z jasno wykonaną ideą, z różnorodnymi wymuszeniami i matami z baterii oraz bezpośrednimi.

**1.bc5!** ~ 2.Gb5+ cb5 3.H:b5+ G:b5# 1...Gf2 2.Hb3+ Kd4 3.Hb4+ Gc4# 1...ef3 2.Se5+ K:c3 3.Hb2+ K:b2# 1...e3 2.He4+ K:c3 3.Hd4+ K:d4# 1...G:c3+ 2.Hb4+ Kd5 3.Gb3+ Gc4#

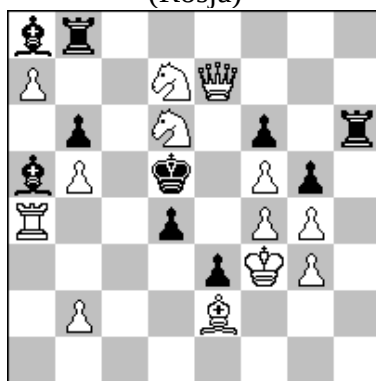
#### **3-4 nagroda** **Zoltán LABAI** (Słowacja)



S#3

10+14

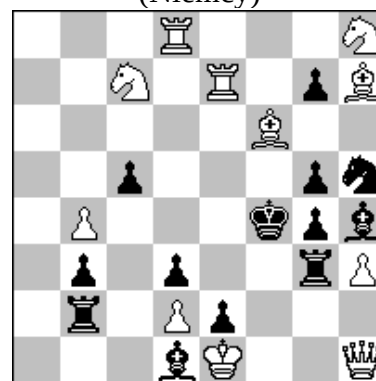
#### **5 nagroda** **Andrey SELIVANOV** (Rosja)



S#3

13+10

#### **specjalna nagroda** **Udo DEGENER** (Niemcy)



S#4

11+13

### **3-4 nagroda - nr 13 - Zoltán LABAI (Słowacja)**

Zadanie 'trzymaące w napięciu' od pierwszego do ostatniego posunięcia. Czarne skoczki w obronie przestają kontrolować pola c5 i e5 co różnicuje pola ofiary Sd7 i w efekcie daje dwukrotne związanie Pd4 - 1..Sef4 2.Sc5+(2.Se5+?)/1..Sgf4 2.Se5+(Sc5+?) Drugie antydualowe różnicowanie 3.He3+(3.Wc3+?)/3.Wc3+(3.He3+?) wynika z przesłony linii białej wieży lub z braku tej przesłony po biciu S przez Pd6. W trzecim wariantcie - uwolniony jest Gg2.

1...ba2/b2 2.H:c2+ Ke3 3.He2+ G:e2# **1.ab3!** ~ 2.H:c2+ Ke3 3.He2+ G:e2# 1...Sef4 2.Sc5+ dc5 3.He3+ K:e3# 1...Sff4 2.Se5+ de5 3.W:c3+ K:c3# 1...H:g3 2.W:c3+ dc3 3.Ge4+ K:e4#

### **5 nagroda - nr 7 - Andrey SELIVANOV (Rosja)**

Symboliczny krzyż czarnego K po ofiarach białych H i W. Po obronach czarnych białe eliminują przeszkody w wymuszaniu matów na polach c5, e5, d4, d6. Zadanie podbudowane tematyczną złudą 1.Sc8?

**1.Sc8?** ~ 2.W:d4+ K:d4+ 3.He4+ G:e4# 1...Gc3 2.Sd:b6+ W:b6 3.Hc5+ K:c5# 1...Gb4 2.Hd6+ G:d6 3.Wd4+ K:d4# 1...gf4 2.S:f6+ W:f6 3.He5+ K:e5# 1...Wb7! **1.Se8!** ~ 2.W:d4+ K:d4+ 3.He4+ G:e4# 1...Gc3 2.S:b6+ W:b6 3.Hc5+ K:c5# 1...Gb4 2.Hd6+ G:d6 3.Wd4+ K:d4# 1...gf4 2.S:f6+ W:f6 3.He5+ K:e5# 1...Wb7 2.Sc7+ W:c7 3.Hd6+ K:d6#

### specjalna nagroda - nr 1 - Udo DEGENER (Niemcy)

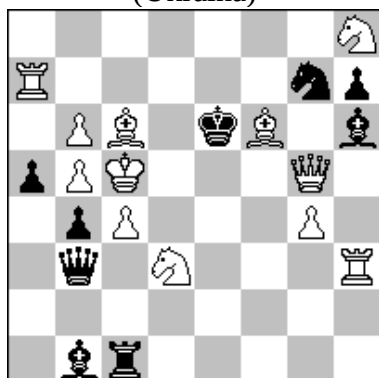
Najlepszy samomat wielochodowy w konkursie memoriałowym, de facto jedyny zasługujący na nagrodę. Gra pięciu białych baterii w pięciu fazach zadania. Po każdej obronie czarnych, w każdej fazie tworzona jest inna bateria. Autor wykorzystuje wszystkie (poza królem) białe figury. Gra jest żywa, wymuszanie matów różnorodne, podobnie jak posunięcia matujące. Dobry, nieoczywisty wstęp.

**1.Hc6!** ~ 2.Sd5+ Kf3 3.Se3+ Kf4 4.Sg2+ W:g2# 1...W:d2 2.Ge5+ Ke3 3.Gc3+ Kf4 4.G:d2+ We3# 1...gh3 2.We4+ Kf3 3.We3+ Kf4/Kg4 4.Hf3+ W:f3# 1...S:f6 2.Se6+ Ke5 3.S:c5+ Kf4 4.S:d3+ W:d3# 1...g6 2.S:g6+ Kf5 3.Se5+ Kf4 4.S:d3 W:d3#

#### 1 wyróżnienie honorowe

**Oleg SHALYGIN**

(Ukraina)



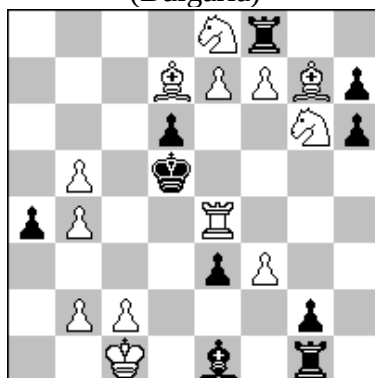
S#3

12+9

#### 2 wyróżnienie honorowe

**Velko ALEKSANDROV**

(Bułgaria)



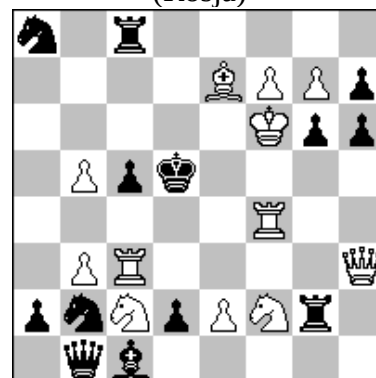
S#4

13+10

#### 3 wyróżnienie honorowe

**Aleksandr FEOKTISTOV**

(Rosja)



S#4

12+13

### 1 wyróżnienie honorowe - nr 42 - Oleg SHALYGIN (Ukraina)

Złożony kompleks z wyrazistymi dwiema parami gier. Szczególnie interesująca jest gra w pierwszej parze - dwukrotna zamiana funkcji białego H i G - 2.Hg6+/2.Wh6+ i 3.We3+/3.He3+ zakończona matem różnymi figurami (cz. G i H) na tym samym polu. W drugiej parze sytuacja się powtarza - białe naprzemiennie pozbywają się figur - w tym przypadku 'pracuje' para H/G i wymuszają mata na polu d5. Mat jest taki sam 3...Hd5#. W ostatnim wariantcie zamiana figury matującej po 3.He3+ G:e3#.

**1.Gd8!** ~ 2.Hg6+ hg6 3.We3+ G:e3# 1...G:d3 2.W:h6+ Gg6 3.He3+ H:e3# 1...Hb2/Hc3 2.He5+ H:e5+ 3.Gd5+ H:d5# 1...H:d3 2.Gd7+ H:d7 3.Hd5+ H:d5# 1...Sf5/We1 2.We3+ S:e3/W:e3 3.H:e3+ G:e3#

### 2 wyróżnienie honorowe - nr 22 - Velko ALEKSANDROV (Bułgaria)

Trudne do rozwiązania zadanie, w pozycji początkowej nie widać jak białe wykorzystają szkody obrony. W pierwszym wariantcie białe wykorzystują pole g5 po obronie 1...h5, w drugim - brak kontroli nad polem e5 po 1...hg6, w trzecim - blokowanie pola po 1...Wf7. W problemie białe wykorzystują grę baterijną, wszystkie wymuszenia są inne, trzy różne posunięcia matujące. W sumie cztery fazy z różnorodną grą w dobrej konstrukcji.

**1.Wg4!** ~ 2.Sf4+ Kc4 3.Se2+ Kd5 4.Sc3+ G:c3# 1...h5 2.Wg5+ Kc4 3.S:d6+ K:b4 4.Gc3+ G:c3# 1...hg6 2.Sf6+ Ke5 3.Se4+ Kd5 4.Sc3+ G:c3# 1...W:f7 2.Gc6+ Ke6 3.Sc7+ Kf5 4.Sh4+ G:h4#

### 3 wyróżnienie honorowe - nr 32 - Aleksandr FEOKTISTOV (Rosja)

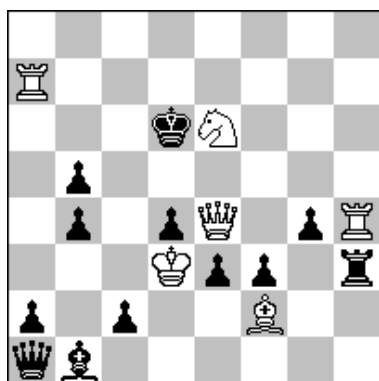
Kompleks 6 gier (3+3), w którym trzy pierwsze kończą się matem bezpośrednim, trzy następne baterijnym. Te same posunięcia przewijają się przez wszystkie warianty, lecz nie ma w nich harmonijnej cykliczności. Można jednak zwrócić uwagę na ruch obronny Sd3 występujący w różnych konfiguracjach 1...a/2...a/3...a/4...a.

1.Wfc4! ~ 2.Sb4+ cb4 3.e4+ (A) H:e4 4.He6+ H:e6# 1...Sd3 (a) 2.W:c5+ (B) W:c5 3.W:c5+ (B1) S:c5 4.Hd7+(C) S:d7# 1...Sc7 2.Wd3+ (D) S:d3 (a) 3.W:c5+ (B) S:c5 4.Hd7+ (C) S:d7# 1...W:f2+ 2.Hf5+ gf5 3.Wd3+ (D) S:d3 (a) 4.e4+ (A) fe4# 1...Ha1 2.Wd4+ cd4 3.Se3+ de3 4.Wd3+ (D) S:d3# (a) 1...S:c4 2.Hd7+ (C) Sd6 3.Hc6+ Wc6 4.e4+ (A) S:e4#

**4-5 wyróżnienie honorowe**

**Waldemar TURA**

(Polska)



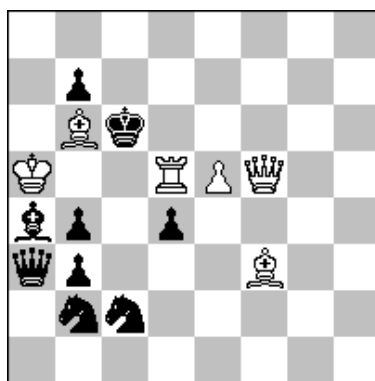
S#3

6+12

**4-5 wyróżnienie honorowe**

**Hartmut LAUE**

(Niemcy)



S#3

6+9

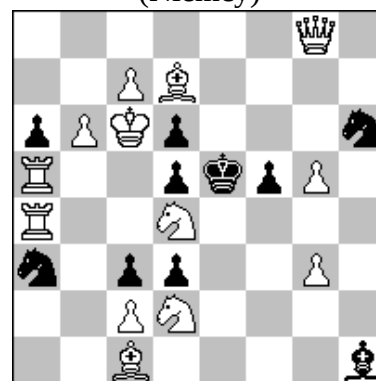
**6 wyróżnienie honorowe**

**Hartmut LAUE**

**Frank RICHTER**

**Arno TUNGLER**

(Niemcy)



S#3

13+10

**4-5 wyróżnienie honorowe - nr 4 - Waldemar TURA (Polska)**

Temat 6 WCCT - posunięcia czarnych jako jednoczesna korzyść i szkoda obrony. Tutaj korzyścią obrony jest otwieranie linii b. W i b. G uniemożliwiające 3.Hf4+?. Otwarte linie umożliwiają natomiast wymuszenie mata przez W i G - 3.W:d4+/3.G:d4+ tworząc echowa parę. W sumie trzy wymuszenia różnymi figurami na polu d4, wstęp oddający pole i zamiana Visermana 2...Kc5/Kd5 3.H:d4 - G:d4/W:d4. Ekonomiczna konstrukcja.

1.Sd8! ~ 2.Hf4+ Kd5/Kc5 3.H:d4+ H:d4# 1...e2 2.He6+ Kc5 3.G:d4+ H:d4# 1...g3 2.He7+ Kd5 3.W:d4+ H:d4#

**4-5 wyróżnienie honorowe - nr 43 - Hartmut LAUE (Niemcy)**

Dobra groźba z ofiarą białego H - 2.Hb7+. Czarne w obronie usiłują likwidować lub przesłonić białą baterię, umożliwiając odejście białej wieży - 2.Wd8+/2.Wd4+. Otwarcie lub zamknięcie linii f7-c4 różnicuje wymuszenie mata 3.Hc4+/Wc4+. Ciekawe dwu-wariantowe strategiczne zadanie.

1.Hf7! ~ 2.H:b7+ K:b7 3.Wd8+ Gc6# 1...Se1 2.Wd8+ S:f3 3.Hc4+ S:c4# 1...Se3 2.W:d4+ Sd5 3.Wc4+ S:c4# (2.Wd8+? Sd5 3.?)

**6 wyróżnienie honorowe - nr 31 - Hartmut LAUE, Frank RICHTER, Arno TUNGLER (Niemcy)**

Zadanie z cichą grą w drugich posunięciach białych - w wariantach 2.Sb5/2.Se6 mające na celu przesłonię wieży lub hetmana i wymuszenie mata 3.Hd5+/3.Wd5+ .Po jednorodnych obronach czarnych 2...Sf7/2...Sb5 białe wykorzystują wyczyszczenie 'lini b2-e5 i blokadę pola e4 wymuszając mata z baterii Pd5/Gh1 - 3.Gb2+/3.Sc4+. W obu tematowych wariantach logiczny mechanizm uzupełnia unikanie duali. Ładny problem z żywą grą do końca, dlaczego więc nienagrodzony? - zdecydował o tym dual (nie mający wpływu na grę) w nietematowym wariantcie 1...Sc4).

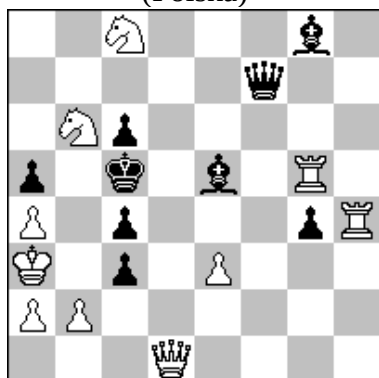
1.Sb5? ~ 2.H:d5+ G:d5# 1...S:g8! 1.Se6? ~ 2.T:d5+ G:d5# 1...Sb5! 1.Hf7! ~ 2.H:f5+ S:f5 3.W:d5+ G:d5# 1...cd2 2.Sb5 S:f7 3.Gb2+ d4# (2.Se6? Sb5 3.Gb2+ Sc3, Sd4!) 1...Ge4 2.Se6 Sb5 3.Sc4+ dc4# (2.Sb5? S:f7 3.Sc4+ S:c4!) 1...Sc4 2.He7, He8+ K:d4 3.W:d5+ G:d5#

### specjalne wyróżnienie

#### honorowe

**Jan RUSINEK**

(Polska)



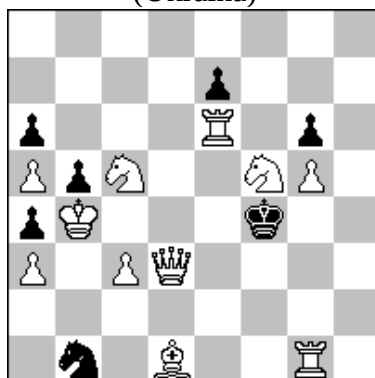
S#3

10+9

### 1-2 pochwała

**Sergij BORODAVKIN**

(Ukraina)



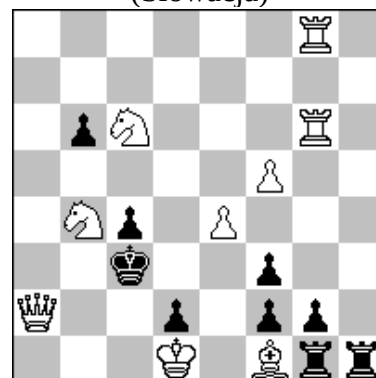
S#4

11+7

### 1-2 pochwała

**Josef HAVRAN**

(Słowacja)



S#4

9+9

### specjalne wyróżnienie honorowe - nr 21 - Jan RUSINEK (Polska)

Pouczające zadanie na temat specyfiki ruchu e.p. Najlepszym komentarzem będzie obszerny cytat z opisu autorskiego. Próba logiczna: 1.b4+? ab4# jest obalana przez 1... cb3 e.p.! Te zadanie jest oparte na specyfice bicia w przelocie - obie bierki biorące udział w tym ruchu muszą być pionkami. Dlatego celem białych jest zastąpienie białego pionka b2 lub czarnego pionka c4 inną tak, aby bicie w przelocie nie byłoby już możliwe.

**1.He2!** ~ 2.H:c4+ H:c4 3.b4+ ab4#/H:b4# - teraz zamiast czarnego pionka mamy hetmana, który nie może wykonać bicia w przelocie.

1...g3 2.W:c4+ (2.H:c4+? H:c4 3.b4+ H:b4! 4.W:b4) H:c4 3.b4+ ab4/H:b4#

1...H~ 2.H:c4+ G:c4 3.b4+ ab4# - tu zamiast czarnego pionka c4 mamy czarnego gońca, który również nie może zbić w przelocie.

1...cb2 2.H:b2 ~ 3.Hb4+ ab4# - w tym wariantcie zamiast białego pionka b2 jest biały hetman, który nie może być zbity w przelocie.

### 1-2 pochwała - nr 41 - Sergij BORODAVKIN (Ukraina)

W roli głównej czarny S - trzykrotnie matuje b. K na trzech różnych polach 4...Sd5#/Sc2#/Sd3#. Białe H i białe S budują siatkę matową zakończoną 3 matami wzorowymi, b. H, G, S wymuszają mata. Temat Charkowski - czarne obalenia 1...a/b/c! są wariantami w rozwiązaniu.

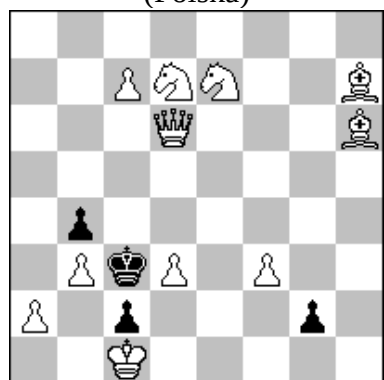
**1.Sg7?** S:c3 (a)! **1.S:e7?** S:a3 (b)! **1.Se3?** Sd2 (c)! **1.Sh4!** 1...S:c3 (a) 2.Sg2+ K:g5 3.Hd2+ Kf5 4.Hd5+ S:d5# MM 1...S:a3 (b) 2.Hd6+ ed6 3.S:g6+ Kf5 4.Gc2+ S:c2# MM 1...Sd2 (c) 2.Hd4+ Se4 3.Hf2+ S:f2 4.Sd3+ S:d3# - MM

### 1-2 pochwała - nr 44 - Josef HAVRAN (Słowacja)

Zamiana - wymuszenia mata w formie Salazara. W groźbie złudy i rozwiązania następuje mat bezpośredni. Biały Sb4 ma czas aby uciec na pole a6 i można zagrać 4.Hc2+ dc2#. Gra rzeczywista wymusza zamianę mata bezpośredniego na bateryjny po obronach 1...g1S/G. Po tych obronach następuje również zamiana gry 2.Wd8/2.We8 na 2.Wd6/2.We6. Obalenie złudy pokazuje istotę zamiany.

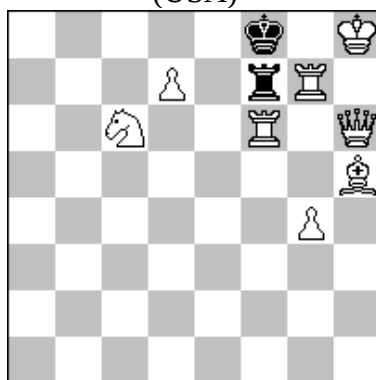
**1.Wd6?** ~ 2.Wd3+ cd3 3.Sa6 ~ 4.Hc2+ dc2# 1...gf1G 2.Wd8 ~ 3.Wd3+ cd3 4.W:d3+ G:d3# 1...gf1S 2.We8 ~ 3.Sd5+ Kd3 4.H:d2+ S:d2# 1...Wh6! 2.Wd3+ c:d3 3.Sa6 W:c6! **1.Wd8!** ~ 2.Wd3+ cd3 3.Sa6 ~ 4.Hc2+ dc2# 1...gf1G 2.Wd6 ~ 3.Wd3+ cd3 4.W:d3+ G:d3# 1...gf1S 2.We6 ~ 3.Sd5+ Kd3 4.H:d2+ S:d2#

**3 pochwała**  
**Bogusz PILICZEWSKI**  
(Polska)



S#5 11+4

**4 pochwała**  
**Steven B. DOWD**  
(USA)



S#5 8+2

**3 pochwała - nr 11 - Bogusz PILICZEWSKI (Polska)**

Wielofazowe, tempowe zadanie z tworzeniem baterii w złudach i rozwiązaniu z wykorzystaniem baterii Siersa. Powstałe baterie wykorzystywane są do wymuszania mata poprzez ofiary b. H i S. Warianty z promocjami z przemiennymi obaleniami, dodatkowo temat Andersena2.

**1.Sc5?** 1...g1G 2.He5+ Gd4 3.Se4+ K:d3 4.Sg5+ Kc3 5.He3+ G:e3# 1...g1S! **1.Sb6?** 1...g1S 2.Sbd5+ Kd4 3.Sf5+ K:d3 4.Sf4+ Kc3 5.Se2+ S:e2# 1...g1G! **1.Sf5?** 1...g1S 2.Hc6+ K:d3 3.Sg3+ Kd4 4.Hd6+ Kc3 5.Se2+ S:e2# 1...g1G! **1.Sf6!** 1...g1G 2.He5+ Gd4 3.Se4+ K:d3 4.Sg5+ Kc3 5.He3+ G:e3# 1...g1S 2.Sfd5+ Kd4 3.Sf5+ K:d3 4.Sf4+ Kc3 5.Se2+ S:e2#

**4 pochwała - nr 16 - Steven B. DOWD (USA)**

Ekonomiczne zadanie z przygotowaniem 1...Wf6. Obrony czarnych wynikają z groźby 2.Wf6+ co jest mocną stroną zadania. W tak małej formie autor zmieścił grę dwóch baterii, wiązania, różnorodne matowanie i promocję.

1...W:f6 2.Wg5+ W:h6# **1.Wd6!** 1...Wf6 2.Wg6+ Kf7 3.Wg8+ Wg6 4.Wf6+ K:f6 5.d8S W:h6# 1...W:d7/We7 2.Wh7+ Wg7 3.Gf7 K:f7 4.He6+ Kf8 5.Hg8+ W:g8#

Częstochowa, 2 grudnia 2024 r.

Sędzia konkursu  
Jarosław Brzozowicz

UCZESTNICY

Konkurowały 44 zadania nadesłane przez 32 autorów z 11 krajów: Azerbejdżanu (1-1), Bułgarii (1-1), Grecji (1-3), Hiszpanii (1-1), Niemiec (8-7), Polski (8-11), Republiki Czeskiej (1-1), Rosji (3-5), Słowacji (4-9), Ukrainy (2-2) i USA (2-5).

LISTA

Aleksandrov Velko (Bułgaria) 22, Aliovsadzade Rauf (USA) 27, 28, Babiarez Andrzej (Polska) 30, 36, Banaszek Marcin (Niemcy) 37, Borodavkin Sergij (Ukraina) 41, Degener Udo (Niemcy) 1, Degenkolbe Mirko (Niemcy) 2, Dowd Steven B. (USA) 5, 15, 16, Drażkowski Krzysztof (Polska) 17, Feoktistov Aleksandr (Rosja) 32, Fica Aleksander (Republika Czeska) 18, Frąk Marian (Polska) 6, Garzón José (Hiszpania) 29, Gülke Volker (Niemcy) 8, Havran Josef (Słowacja) 44, Holubec Jozef (Słowacja) 19, 20, Labai Zoltán (Słowacja) 3, 12, 13, 18, Laue Hartmut (Niemcy) 31, 43, Liakos Dimitris (Grecja) 24, 25, 26, Lipka Jan (Polska) 9, 10, Mihalčo Oto (Słowacja) 39, 40, Neef Wilfried (Niemcy) 14, Pankratiev Aleksandr (Rosja) 33, 34, 35, Piliczewski Bogusz (Polska) 11, Richter Frank (Niemcy) 8, 31, Rusinek Jan (Polska) 21, Selivanov Andrey (Rosja) 7, Shalygin Oleg (Ukraina) 42, Szymański Kazimierz (Polska) 23, Tungler Arno (Niemcy) 31, Tura Waldemar (Polska) 4, 38, Zamanov Vidadi (Azerbejdżan) 3.

Uwagi dotyczące werdyktu konkursu  
prosimy kierować do 15 I 2025 na adres:  
Any claims should be sent  
before January 15, 2025 to:  
[mt.iwanow@wp.pl](mailto:mt.iwanow@wp.pl)