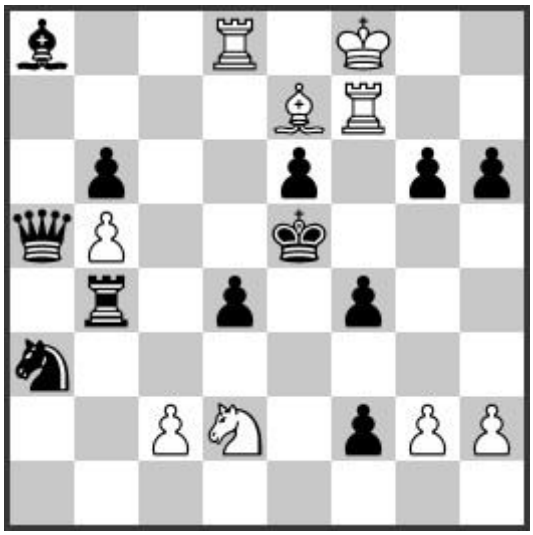
Marcin Banaszek
1. Nagroda - Złoty Medal
Puchar Świata FIDE 2025
Sekcja C Wielochodówki



#10 9+12 C+

FEN: b2R1K2/4BR2/1p2p1pp/qP2k3/1r1p1p2/n7/2PN1pPP/8

Mat w 10 posunięciach

Plan główny: ***1. Gd6+? Kd5 2. G:b4+ Ke5 3. Gd6+ Kd5 4. G:a3+ Ke5 5. Gd6+ Kd5 6. c4+ d:c3 ep 7. Gb4+ Ke5 8. G:c3+ H:c3!***

Plan wstępny: ***1. h3! groźba 2. Gf6+ Kf5 3. g4+ f:g3 ep 4. Gh4+ Ke5 5. G:g3#***
1…Ha7 2. Gd6+ *plan główny* ***Kd5 3. G:b4+ Ke5 4. Gd6+ Kd5 5. G:a3+ Ke5 6. Gd6+ Kd5 7. c4+ d:c3 ep 8. Gb4+ Hd7 9. W:d7+ Ke5 10. G:c3#***
1…Wb3 2. Gd6+ *część planu głównego* ***Kd5 3. G:a3+ Ke5 4. Gd6+ Kd5 5. c4+ d:c3 ep 6. Ge7+ Ke5 7. Gf6+*** *gra groźbowa* ***Kf5 8. g4+ f:g3 ep 9. Gh4+ Ke5 10. G:g3#***

Problem logiczny.

W złudzie Białe pokazują główny plan z dwukrotnym graniem białej baterii Wd8/Gd6, w których biały Goniec gra na dwa różne pola i wraca na d6. Ten rodzaj gry baterii przedstawia tak zwany mechanizm Rehma. Dwie figury broniące pole c4 zostały zabite, aby następującym szachem pionem wymusić jego bicie nie na polu c4, lecz biciem w przelocie na c3. Białe wymuszają w ten sposób otwarcie linii diagonalnej (e5–c3), aby dać mata. Plan główny jednak nie może być zrealizowany, ponieważ jednocześnie zostaje otwarta linia (a5-c3) dla czarnego hetmana, który broni matowe pole c3.

Po cichym wstępie na drugiej stronie szachownicy pojawia się krótka groźba z grą drugiej baterii Wf7/Gf6. Ten rodzaj baterii, której gra pokazana jest w groźbie nosi nazwę baterii Siersa. Tutaj otwiera się druga przekątna (e5–g3) poprzez wymuszenie czarnego bicia w przelocie na polu g3, które służy jako pole matowania dla białego Gońca.

W obronie Czarne mają dwie możliwości przeciwdziałania groźbie:
Po 1…Ha7 Czarne atakują pole f7, na którym znajduje się strzelec baterii Wf7/Lf6. W ten sposób czarny Hetman został odciągnięty i utracił kontrolę nad polem c3. Białe mogą teraz z powodzeniem zrealizować swój główny plan z mechanizmem Rehma i wymuszeniem bicia w przelocie.
Druga obrona 1...Wb3 chroni pole (g3), na którym w groźbie Czarne dostają mata. Teraz Białe muszą zamknąć poziomą linię białej Wieży (b3–g3). Bateria Siersa Td8/Ld6 robi to na linii d, wymuszając Czarne do bicia w przelocie na polu c3. Następnie biały Goniec wraca na pole e7 i uruchamia drugą baterię Siersa Tf7/Lf6, która kontynuuje echową grę na linii f, i tak jak w groźbie, daje mata, ale tym razem w 10-tym posunięciu.

Konkluzja: Posunięcia wahadłowe białego gońca z obiema bateriami są połączone z trzema biciami w przelocie Czarnych. Dwa z nich są identyczne (d:c3 ep), po jednym w każdym wariancie (w 5. lub 7. ruchu), ale mają różne funkcje (otwarcie linii diagonalnej albo zamknięcie linii poziomej).

Uzupełnieniem raczej fachowego i formalnego opisu treści zadania przez autora jest komentarz i ocena wartości artystycznej problemu dokonane przez sędziego turnieju:

„W planie głównym ruchy wahadłowe białej baterii Wd8/Ld6 likwidują Wb4 i Sa3, przygotowując wymuszone bicie w przelocie, które otwiera drogę do mata z pola c3. Ale ten plan otwiera również linię a5-c3 dla czarnego Hetmana. Hetman ten musi więc zostać zwabiony z tej linii w planie wstępnym. Plan ten rozpoczyna się dyskretnym ruchem pionka na przeciwległej stronie szachownicy, grożąc echowym wymuszeniem bicia w przelocie przez pionka f4. Po obronie 1...Ha7 główny plan działa zgodnie z oczekiwaniem, opóźniony o jeden ruch, ponieważ czarne zyskały nową (ale słabą) obronę H:d7. Najbardziej niezwykła rzecz dzieje się po obronie 1...Wb3. Z logicznego punktu widzenia jest to tylko wariant poboczny, przedłużający groźbę do pełnych 10 ruchów. Jednak z artystycznego punktu widzenia jest to najbardziej godna zapamiętania linia: Białe rozpoczynają na lewym skrzydle, wykorzystując bicie w przelocie z głównego planu, aby zamknąć linię poziomą b3-g3, a następnie przechodzą na prawe skrzydło, aby zamatować, wykorzystując bicie w przelocie z groźby. Fakt, że ustawienie jest w dużej mierze symetryczne, nie przeszkadza mi, gdyż gra na obu skrzydłach jest tak różnorodna. Bardzo imponujące osiągnięcie.“ (Kjell Widlert)

Problem logiczny, plan główny, plan wstępny, ruchy wahadłowe, baterie Siersa, mechanizm Rehma, powroty figury, bicia w przelocie, otwieranie linii, zamykanie linii, gra echowa.

Listopad 2025