

Preisbericht Wenigsteinerjahrespreis 2021

Preisrichter-Kollegium

Hilmar Ebert, Hans Gruber, Maryan Kerhuel, Václav Kotěšovec, Juraj Lörinc, Petko A. Petkov, Kjell Widlert.

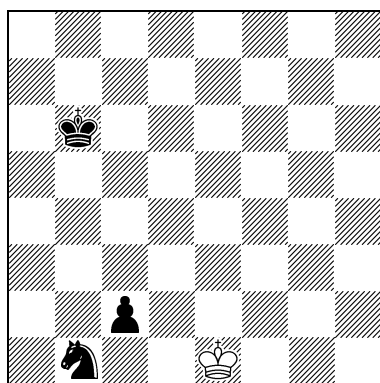
(Eigene Aufgaben werden nicht bewertet.)

Weitere Informationen zum Wenigsteinerjahrespreis: www.wenigsteiner.de

1.-2. Platz WJP 2021

Dmitrij Baibikov

Julia's Fairies 2021



-30 & #1 VRZ Proca 1+3
Anticirce

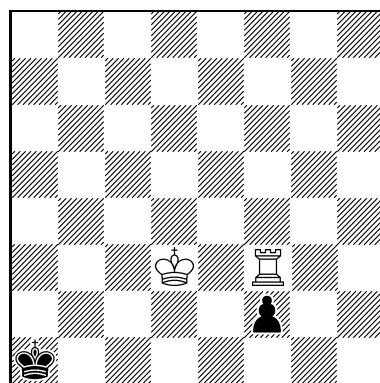
1.-2. Platz WJP 2021

Maryan Kerhuel

Jacques Rotenberg

Julia's Fairies V/2021

3. Preis

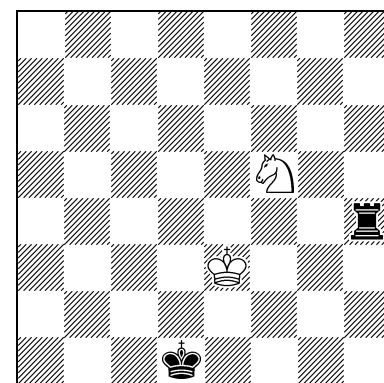


HS#4 C+ 2+2
b) ♔d3→g2 c) ♔d3→h2
d) ♔a1→c1
Antineuköko

3. Platz WJP 2021

Niels Danstrup

SuperProblem IV/2021



H#11 2.1;1.1... C+ 2+2
Beamtenschach
b) alles 3 nach oben

Anticirce: Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Parteeanfängsfeld wiedergeboren; der geschlagene Stein verschwindet. Ist das Wiedergeburtfeld besetzt, ist der Schlag illegal. Ein wiedergeborener König oder Turm gilt als neu und darf rochieren. Beim Typ Calvet sind Schläge auf das eigene Wiedergeburtfeld erlaubt, beim Typ Cheylan nicht. Ein schlagender Märchenstein wird auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf der der Schlag stattfand. Befinden sich das Feld, auf dem der geschlagene Stein vor dem Schlag stand, und das Feld, auf dem der schlagende Stein nach dem Schlag steht, auf verschiedenen Linien (dies kann etwa beim Schlag durch eine Heuschrecke der Fall sein), gibt es verschiedene Programm-Konventionen bezüglich der Wiedergeburt. Gemäß der Popeye-Konvention wird der schlagende Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf dem der geschlagene Stein vor dem Schlag stand. Gemäß der WinChloe-Konvention wird der schlagende Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf dem der schlagende Stein nach dem Schlag steht.

Antineuköko: Ein Stein, der auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht, darf nur so ziehen, dass er danach nicht auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht. Ein Stein, der nicht auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht, darf nur so ziehen, dass er danach auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht.

Beamtenschach: Alle Steine sind beamtet. Ein beamteter Stein ist nur zugänglich, wenn er unter Beobachtung eines gegnerischen Steines steht; unbeobachtet ist er zugunfähig und ohne Wirkung auf den gegnerischen König, behält aber seine Kraft zu beobachten bei. Ein Beamtenbauer wandelt sich in eine Beamtenfigur um; ein bei Circe geschlagener Beamtenstein wird als Beamtenstein (auf dem orthodoxen Wiedergeburtfeld) wiedergeboren. Eine Rochade mit einem Beamtenkönig ist nur möglich, wenn der

König beobachtet wird (aber es darf kein Schachgebot vorliegen!). Zur Beurteilung, ob ein Rochade-“Zwischenfeld“ bedroht ist, stellt man den König probeweise ohne sonstige Veränderungen auf das Zwischenfeld. Ein beamteter Bauer darf en passant schlagen, wenn er beobachtet wird.

VRZ (= Verteidigungsrückzüge): Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Zurücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtzug, mit dem er die Anschlussforderung erfüllen muss. Schwarz nimmt solche Züge zurück, dass Weiß die Anschlussforderung möglichst nicht erfüllen kann (hat Schwarz dabei verschiedene Zugmöglichkeiten, kommt es zu Varianten im Retrospiel). (1) Beim Typ Proca entscheidet die Partei, die den Retrozug macht, ob und welcher Stein entschlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Weiß, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog. (2) Beim Typ Høeg entscheidet nicht die Partei, die den Retrozug macht, sondern die Gegenpartei, ob und welcher Stein entschlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Schwarz, ob dies – falls legal möglich – ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Weiß analog. (3) Beim Typ Klan entscheidet Weiß bei jedem Schlagfall jeder Partei, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Schlagfall zurück, entscheidet allerdings Schwarz dennoch, von wo der schlagende Stein kam. (4) Beim Pacific Retractor ist kein Entschlag erlaubt. (5) Ohne Vorwärtsverteidigung (VV): Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, dass er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtzug ausführt, mit dem er selbst die Anschlussforderung erfüllt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.)

1.-2. Platz (D. Baibikov)

R 1.Kd1×Bd2 [Ke1] c3-c2+ 2.Ke1-d1 d3-d2+ 3.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-d1+ 4.Kf2×Lg2 [Ke1] Td1-d2+ 5.Kf1-f2 La8-g2++ 6.Ke1-f1 Td2-d1+ 7.Kf2×Sf1 [Ke1] Td1-d2+ 8.Ke1-f2 Td2-d1+ 9.Ke3×Lf4 [Ke1] Lb8-f4++ 10.Kf2-e3 Td1-d2+ 11.Ke1-f2 Td2-d1+ 12.Ke2×Td1 [Ke1]! d4-d3+ 13.Kf2-e2 Td3-d2+ 14.Ke1-f2 Td2-d1+ 15.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 16.Kh3×Lg4 [Ke1] Lh5-g4+ 17.Kg3-h3 Kc7-b6+ 18.Kf2-g3 Td1-d2+ 19.Ke1-f2 Td2-d1+ 20.Kg1×Bh2 [Ke1] h3-h2+ 21.Kf2-g1 Td1-d2+ 22.Ke1-f2 Td2-d1+ 23.Kg1×Dh1 [Ke1] Kd8-c7+ 24.Kf2-g1 Td1-d2+ 25.Ke1-f2 Td2-d1+ 26.Ke1×Lf2 [Ke1]! Lg1-f2+! 27.Ke1×Lf2 [Ke1] Le3-f2+ 28.Kf7×De8 [Ke1] Lg4-h5+ 29.Ke6-f7 Lh5-g4+ 30.Kd6-e6 & v: 1.Kd7#

Nicht R 1.Ke1×Bd2 [Ke1]? d3-d2+ 2.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-d1+ & v: 1.– c1=D# (Vorwärtsverteidigung!)

Nicht R 12.Ke1×Bf2 [Ke1]? f3-f2+ 13.Kh3×Lg4 [Ke1] Lh5-g4+ 14.Kg3-h3 Kc7-b6+ 15.Kf2-g3 Td1-d2+ & v: 1.– La7# (Vorwärtsverteidigung!)

Nicht R 26.Kf7×Se8 [Ke1]? Kc8-d8+!

Nicht 26.Kf7×De8 [Ke1]? Lg4-h5+ 27.Ke6-f7 Lh5-g4+ 28.Kd6-e6 & v: 1.Kd7+?! De1+!

1.-2. Platz (M. Kerhuel & J. Rotenberg)

a) 1.Ke3 f1=S+ 2.Kd2 Sg3 3.Ta3 Se2 4.Kc1 Kb2#

b) 1.Kh1 f1=L 2.Tf2 Lh3 3.Th2 Lf1 4.Th3 Lg2#

c) 1.Kg3 f1=D 2.Kh2 Dh1+ 3.Th3 Dc6 4.Kh1 Dg2#

d) 1.Ke4 f1=T 2.Kd5 Tf2 3.Tb3 Kc2 4.Tb8 Td2#

3. Platz (N. Danstrup)

a) 1.Te4+ Kf3 2.Te5 Se3+ 3.Ke1 Sg2 4.Kf1 Se3+ 5.Kg1 Sg4 6.Te4 Sf2 7.Te2 Sh3 8.Te3+ Kg3 9.Kh1 Kf2 10.Te2+ Kf1 11.Th2 Sf2#

1.Tf4 Sd4 2.Te4+ Kd3 3.Tf4 Se2 4.Tc4 Sc3+ 5.Kc1 Sa2 6.Kb1 Sc3+ 7.Ka1 Sb5 8.Td4+ Kc2 9.Td2+ Kc1 10.Tb2 Sa3 11.Ta2 Sc2#

b) 1.Te7+ Kd6 2.Te6+ Kd7 3.Te8 Se6+ 4.Ke5 Sf4 5.Tg8 Sg6+ 6.Kf6 Se7 7.Tg7 Sg8+ 8.Kf7 Sh6 9.Kg8 Ke7 10.Kh8 Kf8 11.Th7 Sf7#

1.Tf7 Sd7 2.Tf6+ Ke7 3.Td6 Sc5 4.Tb6 Se6+ 5.Kd5 Sc7 6.Kc6 Sd5 7.Tb7 Sb4+ 8.Kc7 Sa6 9.Kb8 Kd7 10.Ka8 Kc8 11.Ta7 Sc7#