

Preisbericht Wenigsteinerjahrespreis 2019

Preisrichter-Kollegium: Hilmar Ebert, Hans Gruber, Maryan Kerhuel, Václav Kotěšovec, Juraj Lörinc, Petko A. Petkow, Kjell Widlert.

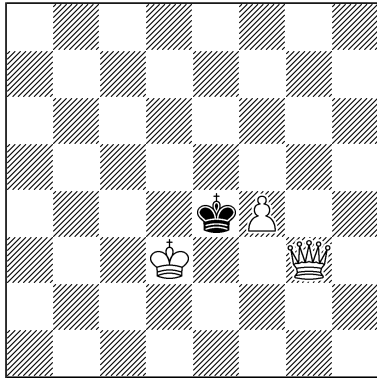
Weitere Informationen zum Wenigsteinerjahrespreis: www.wenigsteiner.de

1. Platz WJP 2019

Vlaicu Crişan

Eric Huber

The Problemist IX/2019



HS#4 b) ♔e4→f5, C+ 3+1
c) ♗g3→h5, d) ♕f4→d5
Dynamoschach

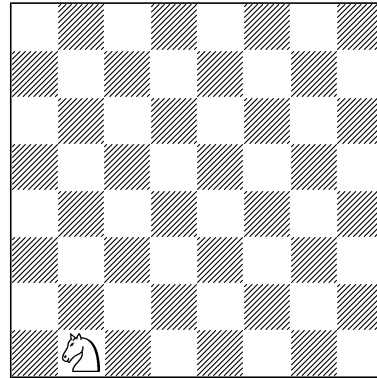
2.-3. Platz ex æquo

WJP 2019

Dmitrij Baibikov

Werner Keym

feenschach III–IV/2019



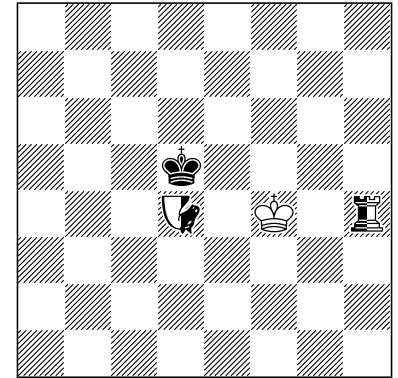
Ergänze ♔, 8♗, ♔, 1+0
8♞ zu einem Illegal Cluster
b) ♞b1→g3

2.-3. Platz ex æquo

WJP 2019

Sergej Smotrow

feenschach VII–VIII/2019



HS#6 C+ 1+1+2
Schwarz beginnt 2 Lösungen
b) ♜h4→c2, c) ♔f4→a3
Köko

1. Platz (V. Crişan & E. Huber)

- a) 1.Dh2 [wBg3] Kd3 [wKc2] 2.Dh3 Kc2 [wKb1]+ 3.Ka1 Kc1 4.Dd3 [wBc3] Kb2#
b) 1.Dh3 [wKg3]+ Kf6 [wBf5] 2.Kh4 Kf7 [wBf6] 3.[wKh8] Kf8 4.De6 Kg7#
c) 1.Ke4 [sKf5]+ Kf4 [wBf3] 2.De5+ Kg4 [wKf4] 3.Df4 [wKh2]+ Kh3 4.Kh1 Kg2#
d) 1.Kd4 Kd5 [wBc6] 2.Kd5 [sKd6] Kd7 [wKd6] 3.Dd6 [wKb8]+ Kc8 4.Ka8 Kb7#

2.-3. Platz ex æquo (D. Baibikov & W. Keym)

- a) +♔e5, ♞a1c1c3c5c7c8d1d5, ♔c2, ♞a2a4a6a8b2b4b6b8
b) +♔d5, ♞d4d6e1e6f3g4h7h8, ♔g6, ♞e8f5g2g7g8h4h5h6

2.-3. Platz ex æquo (S. Smotrow)

- a) 1.– Kc4 2.Kg3 Kd3 3.nTh3 Ke3 4.Kg2+ Kf2+ 5.Kf1 Kg1 6.nTh1+ Kf2#
1.– nNe6 2.Kg3 Ke5 3.nTh2 Kf5 4.nTf2+ Kg4+ 5.Kh4 Kh3 6.nTh2+ Kg4#
b) 1.– nTc3 2.nNf5 Ke6 3.Kg4 Kf6 4.nNe7 Kg5 5.Kh5 Kh4 6.nTh3+ Kg5#
1.– nNe6 2.Kf5 Kd6 3.Kf6 nNg5 4.Ke7 Kd7 5.Ke8 Kd8 6.nTc8+ Ke7#
c) 1.– nTe4 2.nTe6 Kc4 3.nNb3 Kc3 4.nNd2 Kb4 5.Ka4 Ka5 6.nTa6+ Kb4#
1.– Kc5 2.nTe4 nNf3 3.nTe2 nNb5 4.nNd6 Kb4 5.Ka4 Ka3 6.nTa2+ Kb4#

Dynamoschach: Es gibt keine Schlagfälle, stattdessen wird ein Stein angesaugt oder weggestoßen, wobei der saugende/stoßende Stein stehen bleibt oder gemäß seiner Gangart in die Saug- bzw. Stoßrichtung mitzieht. Langschrittige Steine saugen bzw. stoßen beliebig weit auf den ihnen zugänglichen Bahnen, kurzschriftige nur schrittweise; dabei kann immer nur ein einzelner – eigener oder gegnerischer – Stein und nicht durch eine Verstellung hindurch, wohl aber über den Brettrand hinaus gesaugt bzw. gestoßen werden und ein Stein auch selbst über den Brettrand hinaus (mit)ziehen und verschwinden („R“ = „Raus!“). Matt ist eine Partei, wenn sie nicht verhindern kann, dass ihr König im nächsten Gegenzug vom Brett gesaugt bzw. gestoßen wird. Bauern können auch, dabei umwandelnd, auf ihre Umwandlungsreihe gesaugt bzw. gestoßen werden.

Illegal Cluster: Eine illegale Stellung, die legal wird, wenn ein beliebiger Stein (außer König) entfernt wird.

Köko: Ein Zug ist nur legal, wenn nach ihm der ziehende Stein Kontakt zu einem anderen Stein hat, also wenigstens eines seiner Nachbarfelder durch einen anderen Stein besetzt ist.