

## Award Fairies 2003 / Tuomio satutehtävät 2003

*Way back in Portoroz, 2002, Jorma Paavilainen invited me to judge the 2003 Fairies. It was a difficult task to consider so many diagrams, not only of the usual fairy problems, but also the Four-Corner Project and Small is Beautiful sections to complicate matters. How was I to make a judgment when there were so many problems I was not used to? I had to think hard and properly spell out the criteria for my own benefit. In the process, I came up with the following:*

*1. The contest is not to find the most complex or best computational problem. Machine generated problems represent a computational achievement that the human mind cannot compete with, and thus easily win in the difficulty category. However, other qualities are more important, notably some conceptual and artistic content in the solution that characterises chess problems. I was therefore looking to see if there could in principle be some logical reasoning that leads to the solution, and*

*of course favoured this feature.*

*2. The content should be meaningful in the context of chess problems. The venerable art has developed over a long period of time, and although this is fairy chess, old traditions should not be forgotten. Ideally this should mean familiar features should be shown that can be compared with what can be achieved in orthodox.*

*3. A problem should at least be interesting. There were many problems that failed to meet this requirement, and thus could not be included. Too often, the fairy rules used did not help, as there were no really special effects produced. It seems better to keep the conditions as simple as possible. I also consider as uninteresting those problems which give the impression that the final position is predetermined and the play is just a sequence of moves that leads to it.*

*4. As some composers sent more than one entry showing a similar idea, I decided that, to be as fair as possible, at most one such problem representing all these could appear in the award, thus rendering other settings redundant. (One exception was made.)*

*And only now have the criteria been made clear! Only with all these considerations could I meaningfully rank the problems. It was still difficult and I changed my mind several times. The process took longer than it really should have, and I am sorry for this.*

*There were some fine problems which could perhaps have won prizes, but with some reflection I felt that, in a general fairy tourney, they should receive honourable mentions. What matters more is that the problems in the award (and even some that are not) are of the sort that are found memorable and enjoyable to play through, and which one would feel are what chess problems should be all about.*

Jorma Paavilainen kutsui minut Portorozissa 2002 vuoden 2003 satutehtävien tuomariksi. Oli vaikea arvottaa näin monta kuviota, kun normaalien satutehtävien päälle nelinurkkaprojekti ja pieni on kaunista -palsta mutkistivat asioita. Miten laatia tuomio, kun mukana oli

niin paljon tehtäviä, jollaisiin en ole tottunut? Jo itseni vuoksi minun täytyi miettiä ja muotoilla käyttämäni kriteerit tarkkaan. Lopulta päädyin seuraavaan:

1. Kyse ei ole kilpailusta löytää monimutkaisin tai paras tietokoneella tuotettu tehtävä. Koneen tuottamat tehtävät ovat laskusaavutus jonka kanssa ihmismieli ei voi kilpailla, ja siten ne helposti voittavat vaikeuskategorian. Muut ominaisuudet ovat kuitenkin tärkeämpiä, shakkitehtäviä luonnehtii erityisesti ratkaisun käsitteellinen ja taiteellinen sisältö Pyrin siksi katsomaan, onko periaatteessa joku looginen päätelmä joka johtaa ratkaisuun, ja tätä puolta luonnollisesti suosin.

2. Sisällön tulisi olla merkityksellinen shakkitehtävien kentässä. Kunnianarvoisa taiteemme on kehittynyt pitkän ajan kuluessa, ja vaikka kyse onkin satushakista, ei vanhoja perinteitä tule unohtaa. Parhaassa tapauksessa tämä tarkoittaa, että esitetään luonteenomaisissa piirteitä, joita voidaan verrata siihen, mitä ortodoksina voidaan esittää.

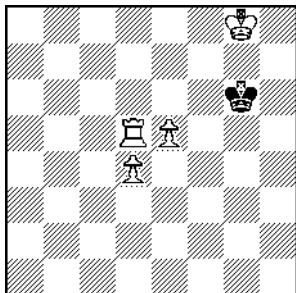
3. Vähintäänkin tehtävän tulee olla mielenkiintoinen. Kilpailussa oli monta tehtävää, jotka eivät täyttäneet tätä vaatimusta, eivätkä ne siten voi sijoittua. Liian usein satusäännöistä ei ole hyötyä, koska mitään todella erityisiä vaikutuksia ei synny. Tuntuu siltä, että satuehdot kannattaa pitää mahdollisimman yksinkertaisina. En myöskään pidä mielenkiintoisina niitä tehtäviä, joista syntyy vaikutelma, että loppuasema on ennalta määrätty ja ratkaisu on vain siihen johtava siirtosarja.

4. Ollakseni tasapuolinen päätin, että koska jotkut laatijat osallistuivat enemmän kuin yhdellä samankaltaisella tehtävällä, korkeintaan yksi niistä voi sijoittua edustaen kaikkia, jolloin muut jäävät tarpeettomiksi. (On yksi poikkeus.)

Ja vasta nyt ovat kriteerit selvillä! Vain näiden pohdintojen avulla pystyin laatimaan järkevän järjestöksen. Se oli edelleen vaikeaa ja muutin mieleni monta kertaa. Prosessi kesti pidempään kuin sen olisi pitänyt, ja olen tästä pahoillani.

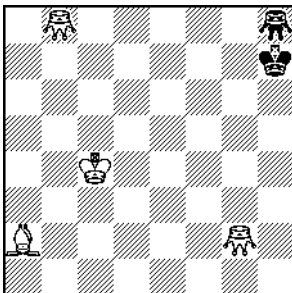
Mukana oli joitain hienoja tehtäviä jotka olisivat kenties voineet saada palkinnon, mut-

1. kunniamaininta  
**Henry Tanner**



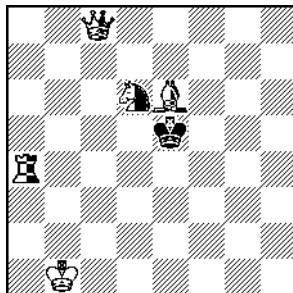
sa#35 paikanvaihtokirke 4+1

2. kunniamaininta  
Stefano Spinelli &  
**Teppo Mänttä**



i#10 pisisiirtoinen 4+2

3. kunniamaininta  
**Unto Heinonen**



a#2½ 2.1.1... 1+1+4

ta harkinnan jälkeen päädyin siihen, että yleisatukilpailussa niille kuuluu kunniamaininta. Tärkeämpää on, että sijoittuneet tehtävät (ja jopa jotkut sijoittumattomat) ovat muistiinpainuvia ja nautinnollisia katsoa sekä antavat tunteen, että tästä shakkitehtävissä pitäisi olla kyse.

**1st Honourable Mention / kunniamaininta: ST 1/2003, page / sivu 7 (dedicated to the Pirkanmaa Society / omistettu Pirkanmaan shakkitehtäväkerholle) Henry Tanner.**

*The Pirkanmaa Chess Problem Society has received a worthy dedication. 35 moves with only 5 men is quite impressive. How does one go about solving this problem? Assuming the solver knows the wanted position (Ke7, sd7, sf5) it is seen that the king must move the rook away from the pawns so that he can capture them to move them. Part one of the solution (not so easy) ends after 17 moves, when the white pawn has reached the seventh rank. Now in part two the other pawn must be moved to f5 (move 30), and the rest is easy. But as the rook always guards squares it is a difficult task to find the series of moves as it has to be shifted around so that it does not hinder the process. Now we see that the pawns are placed to shield the king from the rook so that the vital move 27. Kxd5 (Tc6) can be made. In contrast to other long problems, it is*

*enjoyable rather than tedious to play through the solution. It is slightly unfortunate that the rook redundantly guards d8 in the mating position, and so I am a little reluctant to elevate this problem to a prize.*

Pirkanmaan shakkitehtäväkerho on saanut arvokkaan omistuksen. 35 siirtoa vain viidellä nappulalla on vaikuttava saavutus. Miten tämä tehtävä ratkaistaan? Olettaen että haluttu asema on tiedossa (Ke7, sd7, sf5) huomataan, että kuninkaan täytyy siirtää torni pois sotilaiden luota voidakseen siirtää niitä lyömällä. Ratkaisun ensimmäinen osa (ei niin helppo) päättyy 17 siirron jälkeen, kun sotilas on saavuttanut seitsemännen rivin. Toisessa osassa toinen sotilas pitää nyt siirtää f5:een (siirto 30) ja loppu on helppoa. Siirtosarja on vaikea löytää, koska torni suojaa aina ruutuja ja sen paikkaa pitää muuttaa, jotta se ei häiritse tapahtumia. Lopulta sotilaat suojaavat kuningasta tornilta jotta tärkeä siirto 27.Kxd5 (Tc6) voidaan tehdä. Ratkaisun katsominen on nautinnollista eikä pitkäveiteistä, toisin kuin monissa muissa pitkissä tehtävissä. On hieman ikävää, että mattiasemassa torni suojaaa d8:n tarpeettomasti, ja siksi en mielelläni anna tehtävälle palkintoa.

2. Ke6 3. Kxd5 (Te6) 4. Kxd4 (sd5) 5. Kc5 6. Kxd5 (sc5) 7. Kxe6 (Td5) 9. Ke4 10. Kxd5 (Te4) 11. Kc6 12. Kxc5 (sc6) 14. Kc7 15. Kxc6 (sc7) 16. Kd7 17. Kxc7 (sd7) 19. Kd5 20. Kxe4 (Td5) 26.Kc6 27. Kxd5 (Tc6)

29. Kf5 30. Kxe5 (sf5) 31. Kd5 32. Kxc6 (Td5) 35. Ke7 d8D#

**2nd Honourable Mention / kunniamaininta: 2608. Stefano Spinelli & Teppo Mänttä.**

*If there is a good reason to collaborate, this problem is it. The result is more interesting than the composers' individual problems in this same tourney. Even with a predictable mating position, the solver has to get some crucial moves right. First the black grasshopper performs a Rundlauf over the diagrammed white grasshoppers which later move to self-block. So, economy is achieved by giving the white grasshoppers two jobs. Then the white bishop comes out exactly to e6 and d7 to help the black grasshopper to continue temporising, and to f5 to force the black king to g8. Why is this highly placed? It has a difficult but very reasonable solution which can be logically explained.*

Tämä tehtävä näyttää hyvän syyn tehdä yhteistyötä. Lopputulos on mielenkiintoisempi kuin laatijoiden erilliset tehtävät samassa kilpailussa. Ratkaisijan täytyy keksiä tiettyjä oleellisia siirtoja, vaikka mattiasema on arvatavissa. Musta heinäsirikka tekee ensin täyskierron valmiiksi paikoillaan olevien valkeiden heinärrkkojen yli, jotka siirtyvät myöhemmin tukkimaan. Näin taloudellisuus saavutetaan antamalla valkeille heinäsirkoille kaksi tehtävää. Sitten valkea lähetti tulee täsmälleen e6:een ja d7:ään, jotta musta heinärrkka voi jatkaa temposiirtojaan, ja f5:een mustan kuninkaan pakkottamiseksi g8:aan. Miksi tämä sijoittuu korkealle? Ratkaisu on vaikea mutta järjennukainen, ja se voidaan selittää loogisesti.

1.Kb3 Ha8 2.Hb2 Hh1 3.Ka3 Hh8 4.Le6 Ha1 5.Ld7 Ha4 6.Ka2 He8 7.Ka1 Hc6 8.Ha2 He8 9.Lf5+ Kg8 10.Lb1 Hh8#

**3rd Honourable Mention / kunniamaininta: 2541 Unto Heinonen.**

*This artistic work will surely be the best remembered problem from this award. All the neutral units are active, and a neutral queen delivers a model mate (by capturing and self-*

*pinning – the only way). With such economy and perfect correspondence between the solutions, it is a classic demonstration of neutral pieces. Appearing deceptively easy to conceive, it is surprising that such a problem has apparently not been composed before. Moreover, this is the sort of problem which people would find an excuse to twin. It might have had a prize had it competed in the Dennison Nixon memorial theme tourney for neutral pieces, but not here.*

Tämä taiteellinen työ muistetaan tuomiosta varmasti parhaiten. Kaikki neutraalit nappulat ovat aktiivisia, ja neutraali kuningatar tekee mallimatin (lyömällä ja itsekiinnittymällä – ainoa tapa). Taloudellisuuden ja ratkaisujen täydellisen vastaavuuden vuoksi tämä on klassinen esitys neutraaleista nappuloista. On yllättävää, ettei tällaista tehtävää ilmeisesti ole ennen laadittu, koska ajatus tuntuu peittävästi ilmeiseltä. Monet tyytyisivät myös helposti kaksoseen. Dennison Nixonin muistoteematurauksessa neutraaleille nappuloille tehtävä olisi saattanut saada palkinnon, mutta ei tässä.

1...nTh4 2. nLg4 nRc4+ 3. Kf4 nDxg4  
1...nLb3 2. nTc4 nRf7+ 3. Kd5 nDxc4

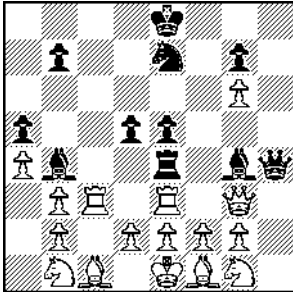
**4th Honourable Mention / kunniamaininta: 2546 Unto Heinonen**

*Chinese pieces are twice as strong at pinning. This is an interesting proof game showing a stalemate of white's entire army with double pins and blocks. Three Chinese captures take place, and the last of these (Lxc7) must be rushed before 11...e5 takes place to release Black's remaining pieces. As 2480 shows the same idea and is not as good, it does not appear in the award.*

Kiinalaisilla nappuloilla on kaksinkertaiset voimat kiinnitettäessä. Kyseessä on mielenkiintoinen johtopeli, joka esittää valkean koko armeijan patituksen kaksoskiinnityksillä ja tukinnoilla. Pelissä tapahtuu kolme kiinalaista lyöntiä, ja viimeisellä näistä (Lxc7) on kiire ennen kuin 11.-e5 vapauttaa mustan loput nappulat. 2480 esittää saman ajatuksen eikä ole yhtä hyvä, joten se ei mahdu tuomioon.

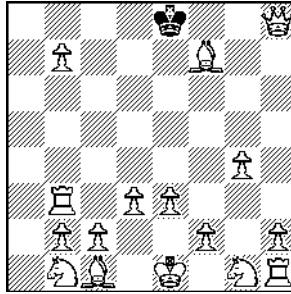
1. Pxx7 d5 2. Pxf7 Ph4 3. Pf3 Pe4+ 4.

4. kunniamaininta  
Unto Heinonen



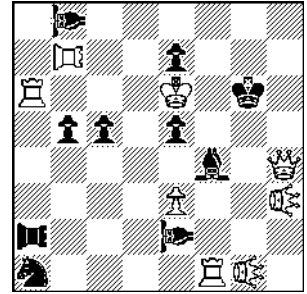
Lyhin johtopeli 14,0 16+11  
kiinalaiset nappulat

5. kunniamaininta  
Michel Caillaud



Sarjasiirtoinen johtopeli 29 16+1

6. kunniamaininta  
Jean-Marc Loustau



2# leijonat, 8+10  
tornileijonat, lähettileijonat

Pe3 Vg4 5. a4 Md7 6. Pa3 Mc5 7. Pc3 Mb3  
8. cxb3 a5 9. Lc2 Pa6 10. Lxc7 Pg6 11. Lg3 e5  
12. h4 Vb4 13. h5 Lh4 14. hxg6 Me7=

**5th Honourable Mention / kunniamaininta: 2583 Michel Caillaud**

*This is a series proof game in which black's army is annihilated. The challenge is to ensure that White's move order is unique. The rook's position on b3 and the pawn's on d3 indicate the rook completes his capturing before the pawn can move and release the black square bishop, who must do his capturing before returning home. Now the white queen, pawn, and white square bishop emerge. It cannot be helped that there are unused white pieces, but the king should not have been one of them (unlike in the cooked 2479). And having black remaining static may have made the construction simpler. Even so, it is still artistic enough, and satisfying to solve as a problem.*

Tässä sarjasiirtoisessa johtopelissä tuhoetaan musta armeija. Haasteena on saada valkean siirtojärjestys yksimääräiseksi. Tornin asema b3:ssa ja sotilaan d3:ssä ilmaisevat, että torni tekee lyöntinsä ennen kuin sotilas voi siirtyä ja vapauttaa mustaruutuisen lähetin, joka tekee lyöntinsä ja palaa kotiin. Nyt valkea kuningatar, sotilas ja valkoruutuinen lähetti pääsevät peliin. Toimettomille valkeille upseereille ei voi mitään, mutta kuningas ei saisi olla yksi niistä (toisin kuin kärynneessä

2479:ssä). Mustan pysyminen toimettomana on saattanut helpottaa konstruktioita. Tehtävä on kuitenkin riittävän taiteellinen ja miellyttävä ratkaista.

4. axb7 5. Txa7 6. Txa8 7. Txb8 8. Txc8  
9. Txc7 10. Txd7 12. Tb3 13. d3 15. Lxg7 16.  
Lxf8 17. Lxe7 18. Lxd8 20. Lc1 21. e3 22.  
Dh5 23. g4 26. Lxh7 27. Lxg8 28. Dxxh8 29.  
Lx7+

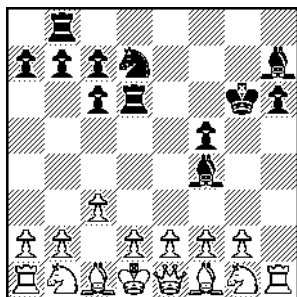
**6th Honourable Mention / kunniamaininta: 2580 Jean-Marc Loustau**

*To obtain a 4-fold Djurasevic theme from a reasonably light setting is quite an achievement. The Dombrovskis effect (involving 2.LEb6#) uses standard lion line effects while the transferred mate 2. Kxe7# needs both f5 to be guarded (here 1. e4? does a good job) and the line LLEe2-a6 to be closed (with the same exotic line effects). I feel the Djurasevic theme really needs a fairy rule, in order to avoid being stuck with the sequence anti-reverse mechanism due to black capturing a white unit that has been done too often. Overall, it feels a little too standard for a higher placing.*

Nelinkertaisen Djurasevicin saaminen kohtuullisen kevyestä asemasta on melkoinen saavutus. Dombrovskis-efekti (2.Leb6:een liittyen) perustuu leijonan normaaleihin linjavaikutuksiin, kun taas puolustuksenmuutos 2.Kxe7# edellyttää sekä f5:n olevan suojattu (tässä 1.e4? on tehokas) että linjan LLe2-a6 olevan suljettu (samoin eksoottisin linjavaiku-

7. kunniamaininta Per Olin

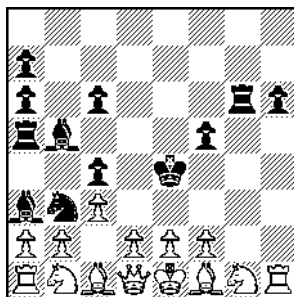
A



Johtopeli 15,0

15+12

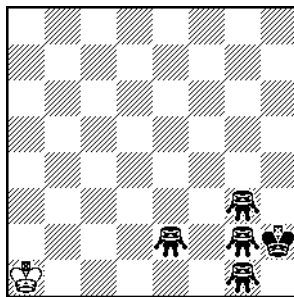
B



Johtopeli 17,0 A:sta B:hen

14+12

1.-2. kiitosmaininta  
Teppo Mänttä(2636)



#10 3 ratkaisua

1+5

pisinsirtoinen kirke

tuksin). Minusta tuntuu, että Djurasevic oikeastaan tarvitsee satuehdon, jotta vältetään mustan lyönnin laukaisema alku- ja mattisiirron antivuorottelumekanismi, joka on tehty liian usein. Kokonaisuutena tämä vaikuttaa hie-man liian tavalliselta korkeampaan sijoitukseen.

1.e4? (2.LEb6) 1...Le3/c4 2.LEd3/Kxe7 1...TLEf2!

1.LEd3! (2.e4) 1...Lxe3/c4 2.Kxe7/LEb6 1...TLEf2 2.LEg3

**7th Honourable Mention / kunniamaininta: ST 1/2003, page 7 (dedicated to the Pirkanmaa Society) Per Olin**

*"A Platzwechsel is performed by royals twice." Part A is straightforward to solve. Note that black's last move 15...Tb8 is made with part B in mind.*

"Paikanvaihdon toteuttavat siniveriset kahdesti." A-osan ratkaiseminen on suoraviivaista. Huomattakoon, että mustan viimeinen siirto 15.-Tb8 tehdään b-osa mielessä.

1. h4 g5 2. hxg5 Rf6 3. gxf6 Lh6 4. fxe7 Lf4 5. exd8R h6 6. Rc6 dxc6 7. c3 Lf5 8. Da4 Lh7 9. Kd1 f5 10. Kc2 Kf7 11. Kd3 Kg6 12. Dd1 Td8+ 13. Kc2 Td6 14. De1 Rd7 15. Kd1 Tb8

*In B, there is a clear need for a Ceriani-Frolkin promoted pawn to be captured on a6, but the game is still not easy to solve. But the solution is not memorable.*

B-osassa on selvä tarve korotetun Ceria-

ni-Frolkin-sotilaan lyömiseen a6:ssa, mutta pelin ratkaisu ei silti ole helppo. Mutta ratkaisu ei ole muistiinpainuva.

1. g4 Kf6 2. g5+ Ke5 3. g6 Ke4 4. g7 Lg6 5. g8L Le8 6. Lc4 Tg6 7. La6 bxa6 8. Kc2 Tb5 9. Dd1 Ta5 10. Kb3 Ld6 11. Kc4 La3 12. Da4 c5 13. Kb3+ c4+ 14. Kc2 Rc5 15. Kd1 Lb5 16. Ke1 c6 17.Dd1 Rb3

*On the whole, there is novelty value, but the solution is not sufficiently exciting for a proof game.*

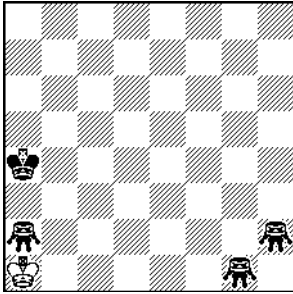
Kokonaisuudessa on uutuusarvoa, mutta ratkaisu ei ole johtopeliksi riittävän mielenkiintoinen.

**1st-2nd Commendation ex aequo / kiitosmaininta: 2636 and 2637 Teppo Mänttä**

This composer contributed a lot of Circe maximummer grasshopper problems, but there is no space in the award for most of them, and I considered only those with at least two solutions. Contrary to my own rule about only one of a kind being accepted, I have made an exception and treated these two as a "twin"; they did come from the same factory after all. The mating / stalemating positions seem to be what matter, but they are not exactly echoed. Unfortunately, I am unable to figure out the play and cannot find words to say about it.

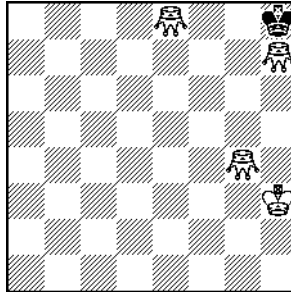
Laatija osallistui monilla kirke-pisinsirtoisheinäsirkkattehtävillä, mutta useimmat niistä eivät mahdu tuomioon, ja huomioin vain vähintään kaksiratkaisuiset. Tein poikkeuksen

1.-2. kiitosmaininta  
Teppo Mänttä (2637)



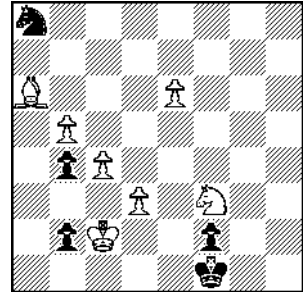
i=10 2 ratkaisua 1+4  
pisinsiirtoinen kirke

3. kiitosmaininta  
Unto Heinonen



a#7 b) Kh3→b5 4+1

4.-5. kiitosmaininta  
Christer Jonsson



sa#6 b) mLa8 c) mTa8 7+5

omaan sääntöni hyväksyä vain yksi samankaltainen tehtävä ja kohtelin näitä ”kaksosina”; loppujen lopuksi ne tulivat samasta pajasta. Matti/pattiasemat lienevät oleellinen piire, mutta ne eivät ole tarkkoja toistoja. Valittavasti en pysty löytämään ratkaisuja enkä sanoja niiden kuvaamiseen.

2636) 1. Kb2 Ha2 2. Kc3 Hb3 3. Kd4 Hc5 4. Kd5 Hc6 5. Ke5 Hf5 6. Kf6 Hg6 7. Ke6 Hf7 8. Kxf7 (Hf1) Hg8 9. Kxg8 (Hg1) Hg7+ 10. Kh8 Hf6#

1. Ka2 Hd2 2. Kb3 Ha3 3. Kb4 Ha5 4. Kb5 Ha6 5. Kc5 Hb6 6. Kd5 He5 7. Kd6 He7 8. Kc7 Hb8 9. Kb7 Ha7 10. Kxb8 (Hb1) Hb7#

1. Kb1 Ha1 2. Kb2 Ha2 3. Kb3 Ha3 4. Kc4 Hd5 5. Kxd5 (Hd1) Hc6 6. Ke4 Hf3 7. Ke5 Hf6 8. Kxf6 (Hf1) Hg3 9. Kg5 Hg4+ 10. Kh4 Hf4#

2637) 1. Kxa2 (Ha1) Hh1 2. Kb2 Ha2 3. Kc3 Ha5 4. Kd4 Hc5 5. Kxc5 (Hc1) Hb1 6. Kc6 Hc7 7. Kb7 Hb8 8. Kxb8 (Hb1) Hd8 9. Ka7 Hb6 10. Ka8 Hb7=

1. Kb2 Ha5 2. Kc3 Hd2 3. Kxd2 (Hd1) Hc2 4. Ke3 Hd4 5. Ke4 Hf5 6. Ke5 Hdd5 7. Kf6 Hg7 8. Kf7 Hg8 9. Kxg7 (Hg1) Hg6+ 10. Kh8 Hg7=

**3rd Commendation / kiitosmaininta 2609 Unto Heinonen**

*The black king moves from one corner to*

*another. This is quite a find as the only twinning is the shifting of the white king, and the echoed mates are identical in every detail.*

Musta kuningas siirtyy nurkasta toiseen. Tämä on melkoinen löytö, kun ainoa kaksostus on valkean kuningaan paikan muuttaminen ja toistomatit ovat viimeistä piirtoa myöten identtiset.

(a) 1.Kg7 Kg2 2.Kg6 Hh5 3.Kf5 He4 4.Kf4 Kf1 5.Kg3 Hf3 6.Kh2 He2 7.Kh1 Hg2#

(b) 1.Kg7 Hf7 2.Kf6 Ka6 3.Ke6 Hd5 4.Kd7 Hc8 5.Kc7 Hc6 6.Kb8 Hb5 7.Ka8 Hb7#

**4th-5th Commendation ex aequo / kiitosmaininta 2528 Christer Jonsson**

*White has a third-battery and black helps by removing two pawns (in cyclic order – an important detail) before selfblocking on g2. So the unity is very strong, and the tripling very reasonable. It is, though, too easy to solve.*

Valkealla on kolmannespatteri ja musta auttaa poistamalla kaksi sotilasta (syklisessä järjestyksessä - tärkeä yksityiskohta) ennen itsetukintaa g2:ssa. Yhtenäisyys on siis hyvin vahva ja kolmostus hyvin kohtuullinen. Tämä on kuitenkin liian helppo ratkaista.

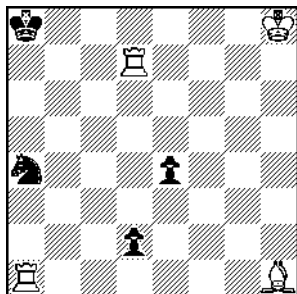
(a) 2. Rxc4 3. Re5 4. Rxd3 6. Rg2 b6

(b) 2. Lxb5 3. Lxc4 4. Lxe6 6. Lg2 d4

(c) 2. Txd3 4. Txb5 6. Tg2 c5

4.-5. kiitosmaininta

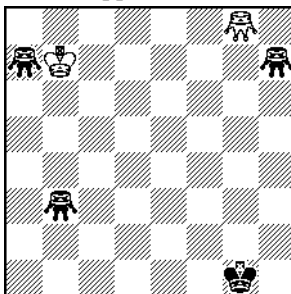
**Henry Tanner &  
Jorma Pitkänen**



sa#11 2 ratkaisua 4+4 i#9\* pinsiirtoinen kirje 2+4

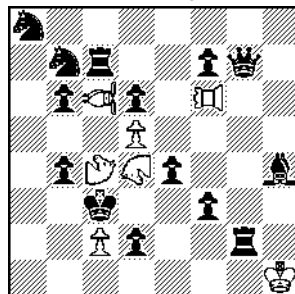
6. kiitosmaininta

**Teppo Mänttä**



7. kiitosmaininta

**Marko Ylijoki**



a#2½ 4.1.1... 7+14  
Dabbaba c4 Alfif d4 LT-metsästäjä c6 TL-metsästäjä f6

**4th-5th Commendation ex aequo / kiitosmaininta The Four Corner Project / nelinurkkaprojekti IX 8. Henry Tanner, Jorma Pitkänen**

*Two unified solutions in a series help-stalemate. This is indeed attractive, and meaningful for the chess problem art. The first solution is a little more interesting as the black knight has to manoeuvre carefully from a4 to b8.*

Kaksi yhtenäistä ratkaisua sarjasiirtoisessa apupatisissa. Tämä on todellakin viehättävä ja merkittävä shakkitehtävätaiteelle. Ensimmäinen ratkaisu on hieman mielenkiintoisempi, koska mustan ratsun on manööverattava tarkasti a4:stä b8:aan.

1. d1T 3. Tb7 6. e1L 8. La7 11. Rb8 Td8=  
1. d1R 4. Ra7 6. Rb7 9. e1L 11. Lb8 Td8=

**6th Commendation / kiitosmaininta 2576 Teppo Mänttä**

*There is set play as well as the solution. The mates are echoed and use the Circe rule, but the solution is not a process of logic.*

Espeli ja ratkaisu. Matit ovat toistoja ja hyödyntävät kirkesääntöä, mutta ratkaisu ei ole loogisesti johdettavissa.

1...Hb8 2. Kxb8 (Hb1) Hh1 3. Ha8 Hh8 4. Ha6 Ha8 5. Kb7 Hc6 6. Kc8 Ha5 7. Ha4 Ha3 8. Kd8 Ha5 9. Hd7 Hc7#

1. Kb6 Hb7 2. Kc6 Hd5 3. Kxd5 (Hd1) Hd6 4. Ke6 Hf6 5. Hd5 Hd6 6. Ke7 Hf7+ 7.

Ke8 Hc4 8. Kf8 He6 9. Hf7 He7#

**7th Commendation / kiitosmaininta 2540 Marko Ylijoki**

*The unusual pieces are employed to good effect, quite adequately demonstrating their powers. There is no interaction between each pair of white units, but at least the non-moving pair are guarding squares.*

Harvinaisia nappuloita käytetään hyvin tuloisin, niiden kyvyt tulevat varsin riittävästi esiin. Valkeiden nappulaparien välillä ei ole yhteistyötä, mutta ainakin siirtymätön pari suojaa ruutuja.

1...LTc5 2. Ra5 Dac6+ 3. Rc4 LTxc4  
1...TLc5 2. Lf2 Af6+ 3. Ld4 TLxd4  
1...LTxb7 2. Txc4 LTC8 3. Tc6 LTxc6  
1...TLxh4 2. Dxd4 TLh8 3. Df6 TLxf6

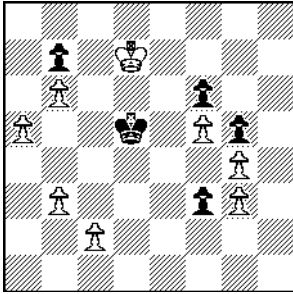
**8th Commendation / kiitosmaininta 2477 Albert Grigorjan**

*A series helpmate with four promotions is worthwhile but hardly novel. But two bishop and two rook promotions are probably not seen too often. With interesting play it can get into the award.*

Sarjasiirtoinen apumatti neljällä korotuksella on vaivan väärti muttei uutuus. Kahta lähetti- ja kahta tornikorotusta ei kuitenkaan nähtäne usein. Tie tuomioon avautuu, koska



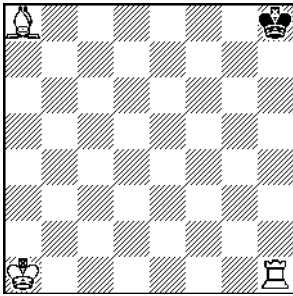
8. kiitosmaininta  
Albert Grigorjan



sa#2

8+5

9. kiitosmaininta  
Henry Tanner



a#8½

KöKo

3+1

pele on mielenkiintoista.

2. f1T 3. Txf5 4. Te5 7. fxg3 9. g1T 10. Txg4 11. gTe4 15. g1L 16. Lxb6 17. Lc5 18. b6 19. bxa5 23. a1L 24. Ld4 c4#

9th Commendation / kiitosmaininta The Four Corner Project /nelinurkkaprojekti VII 2. Henry Tanner

*Among the Köko problems, this one is the best. All white units are active.*

Köko-tehtävistä tämä on paras. Kaikki nappulat ovat aktiivisia.

1...Th7 2. Kg8 Tg7 3. Kf8 Tf7 4. Ke8 Te7 5. Kd7 Lc6+ 6. Kd6 Tb7 7. Kc5 Lb5 8. Kb4 La4+ 9. Ka3 Ka2#

*Significant unsound problems were:*

Merkittäviä epäkorrekteja tehtäviä olivat:

2479 Caillaud: *Replaced anyway by 2583.* Tämän korvaa muutenkin 2583.

2511 Heinonen: *A correction was sent to Die Schwalbe, but not to this magazine. I would have accepted a black knight on a3 as a substitute for the black pawn.* Korjaus lähetettiin Die Schwalben mutta ei tähän lehteen. Olisin hyväksynyt mustan a3-sotilaan korvaamisen ratsulla.

2615 Kekely: *Quite a pity.* Varsin sääli.

*There is limited space in the award, and some problems are unlucky as they were considered but eventually left out. In some cases, after closer examination, I felt the ideas lacked sophistication. In others, I did not feel the solutions had enough quality. Others were not selected because they felt more like sliding piece puzzles than chess problems. The near misses include (in order of publication) ST 1/2003 page 7 Paavilainen, 2475v Makaronez, Ettinger, Mänttä, 2476 Ylijoki, 2510 Feather, 2539 Feather, 2545 Laborci, 2575 Mänttä, 2582 Sokka.*

Tuomiossa on rajallisesti tilaa ja joillain tehtävillä ei ollut onnea, niitä harkittiin mutta jätettiin lopulta pois. Lähemmän tarkastelun jälkeen minusta tuntui joissain tapauksissa, että ideoissa ei ollut syvyyttä Toisinaan taas ratkaisut eivät vaikuttaneet laadukkailta. Vielä muut jätettiin pois, koska ne vaikuttivat enemmän liukukappalepulumilta kuin shakkitehtäviltä. Läheltä liippasivat (ks. yllä).

*James Quah*

*Thank you, James, for a carefully considered award, which will remain open for the usual three months after the publication date of this issue. Claims to Hannu Sokka, contact information in the originals column.*

Huomautukset tuomioon Hannu Sokalle kolmen kuukauden kuluessa lehden ilmestymispäivästä.