

Laadintakilpailuun osallistui 36 tehtävää 25 laatijalta kymmenestä maasta, mukaan luettuna yhteistehtävät.

There were 36 problems sent by 25 composers from 10 countries, including joint compositions.

Osallistujat / Participants:

Velko Aleksandrov (BUL), Dirk Borst (NED), Bas de Haas (NED), Hannu Harvola (FIN), Didier Innocenti (FRA), Timo Kallio (FIN), Bruno Kampmann (FRA), Maryan Kerhuel (FRA), Ralf Krätschmer (GER), Sébastien Luce (FRA), Juraj Lörinc (SVK), Terho Marlo (FIN), Emanuel Navon (ISR), Oleksandr Semenenko (UKR), Valery Semenenko (UKR), Misha Shapiro (ISR), Janne Syväniemi (FIN), Henry Tanner (FIN), Paavo Tikka (FIN), Dmitri Turevski (GBR), Neal Turner (FIN), Hans Uitenbroek (NED), Dieter Werner (SUI), Menachem Witztum (ISR), Marko Ylijoki (FIN)

Kilpailun vaatimuksena olivat apupattitehtävät ($a=n$) ilman lyöntejä. Ei siirtolukurajoitusta, mutta tehtävien piti olla tietokonetarkastettuja (C+). Satuehdot eivät olleet sallittuja, satunappuloista sallittuja (mutta eivät pakollisia) olivat aiturit (A), heinäsiirkat (H) ja kamelit (CA). Tehtävät, joissa on useampi ratkaisu tai muoto, olivat etusijalla.

The tourney was for helpstalemate problems ($h=n$) without captures. No restriction concerning the length of the problems, but they needed to be computer-checked (C+). Fairy conditions were not allowed, but the following fairy pieces were accepted (though not required): nightriders (A), grasshoppers (H) and camels (CA). Problems with multiple solutions or twinning were preferred to problems with only one solution.

Ensiksi pahoittelen kaikille osanottajille sitä, että tuomion julkaiseminen on viivästynyt. Palkintosijoille pääsivät sellaiset tehtävät, joissa on useampi ratkaisu tai muoto, kuten kilpailuvaatimuksessa kerrottiin. Olen arvostanut enemmän sellaisia tehtäviä, joissa on käytetty satunappuloita ja joissa on luovuutta ja mielikuvitusta. Yhteensä tehtäviä oli 36, joista valitsin tuomioon noin puolet. Palkintosijojen jälkeen en ole asettanut valitsemiani tehtäviä mihinkään varsinaiseen järjestykseen, vaan esittelen ne luokiteltuna seuraaviin kategorioihin: useampiratkaisuiset satutehtävät, useampiratkaisuiset ortodoksistehtävät ja yksiratkaisuiset tehtävät. Muissakin tehtävissä oli paljon hyvää, mutta niistä puuttui se jokin. Patitus oli jotenkin liian mekaanista, tai kaksostus näytti liian monimutkaiselta tai väkinäiseltä.

First of all, I apologize to all participants for such a late publication of the award. The prizes are awarded to problems with multiple solutions or forms, as requested. I have given preference to problems with fairy pieces that show creativity and imagination. In all, there were 36 problems, of which I selected about a half for the award. Apart from the prizes, I have not put the selected problems in any particular order. I present them here classified in following categories: fairies with multiple solutions, orthodox problems with multiple solutions and problems with only one solution. Other problems participating in the tourney were also of good quality, but they lacked that little something. The stale-mating process was somehow too mechanical, or twinning seemed too complex or artificial.

Kriteerinä on ollut myös tehtävien taloudellisuus. Mitä vähemmän nappuloita, sen parempi. Itse kukin voi miettiä, onko vai-

keampaa tehdä patti silloin, kun nappuloita on paljon, vai silloin kun niitä on vähän ja niillä on paljon liikkumatilaa. Merkitystä on tietenkin myös ratkaisujen pituudella.

Another criterion was how economic the problems were. The less pieces, the better. Each one of us can meditate if it is more difficult to reach a stalemate position when there are lots of pieces or when there are only few of them with a lot of free space around. Of course, the length of solutions was still another important criterion.

Niissä kilpailutehtävissä, joissa on käytetty satunappuloita, näkyy, miten niiden ominaisuudet aiheuttavat sen, että ne voidaan patittaa useammalla hieman tavallisista nappuloista poikkeavalla tavalla. Heinäsirkka esimerkiksi on patissa silloin, kun sillä ei ole pukkinappulaa. Silloin, kun se seisoo yksin vaikkapa keskellä lautaa. Silloin, kun kahden heinäsiirran välissä on jokin toinen nappula, eikä niillä ole muutaakaan mahdollista siirtoa. Silloin, kun heinäsiirra siirtyessään jättäisi kuninkaan shakkiin.

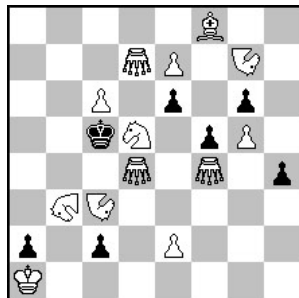
The problems with fairy pieces show us how their properties give us the possibility to reach a stalemate in ways different from orthodox pieces. For instance, a grasshopper is stalemated when there is no hurdle. When it stands all alone, even in the middle of the chessboard. Also when there is another piece immediately between two grasshoppers and there is no other possible move. And when a grasshopper cannot make a move because, if it did so, it would leave the king in check.

Olen luonnollisesti arvostanut sellaisia tehtäviä, joissa on jokin tunnettu tema tai aihe. Sykliset siirtosarjat, toistomatit, paluu samaan ruutuun, kierto, täyskorotus, excelsior... Tai sitten jotakin ihan uutta ja yllättävää.

Naturally, I have appreciated problems with a known theme. Cyclic series of moves, echo mates, switchback, Rundlauf,

AUW, Excelsior... Or if a problem presents something new and surprising.

1. palkinto / 1st Prize Hans Uitenbroek & Dirk Borst



a=3 / h=3 13+7

b) sc6→f6 / Pc6→f6

c) se2 → f6 / Pe2 → f6
kameli/Camel b3

heinäsirkka/Grasshopper d4, d7, f4
aituri/Nightrider c3, g7

1. palkinto, 1st Prize – Hans Uitenbroek & Dirk Borst (NED)

a) 1.c1CA Hh8 2.CAd4 e8A+ 3.CAe7
Hh3 =

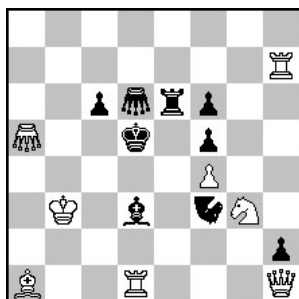
b) 1.c1A CAe4 2.Aa5 e8H+ 3.Ae7
CAh3 =

c) 1.c1H Ad1 2.He1 e8CA+ 3.He7 Ah3=

Kilpailun selvä voittaja, jossa esiintyvät kaikki tuomarin toivomat kriteerit. Kaikki kolme sallittua satunappulatyyppeä ovat käytössä. Musta korottaa ensimmäisessä siirroksaan saman sotilaan kolmeksi eri satunappulaksi. Valkean ensimmäinen siirto antaa korotetuille nappuloille reitin jatkaa matkaansa toisessa siirroksaan. Valkea puolestaan toisessa siirroksaan korottaa myös sotilaan kolmeksi eri satunappulaksi, samalla shakaten. Mustan korotetut satunappulat siirtyvät shakkilinjalle ja kiinnittävät itsensä. Viimeisellä siirrollaan valkea blokkaa mustan viimeisen liikkuvan nappulan eli h3-sotilaan kolmella eri nappulalla, kuningashan on patissa jo alkuasemassa. Musta tekee kaikissa muodoissa kaikki kolme siirtoaan samalla nappulalla. Kaikki

2. palkinto / 2nd Prize

Hans Uitenbroek



a=2½ / h=2½ 8+9

b) vLh7 / wBh7

tämä syklistässä muodossa. Lisäksi tässä on mukana kameleita, joita muissa tehtävissä ei juuri näkynyt. Loistavaa!

Clear winner in this contest. It fulfills all the criteria required. All three fairy pieces accepted are present. With his first move, Black promotes the same pawn to three different fairy pieces. White's first move opens a way for Black's promoted pieces to continue moving in the second move. White, in his second move, also promotes a pawn to three different fairy pieces, giving a check at the same time. Black's promoted fairy pieces then counter the check with a self-pinning move. White's last move blocks Black's last mobile piece (the pawn on h3) with again a different piece. (The black king is already stalemated in the starting position.) In all three forms, Black makes all his moves with the same piece. All this in a cyclic form. In addition, this was one of few problems with camels on the board. Splendid!

2. palkinto, 2nd Prize – Hans Uitenbroek (NED)

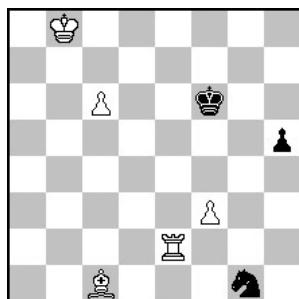
a) 1.- Re4 2.Ab5 Rc5+ 3.Te4 Td7 =

b) 1.- Ld4 2.Lb5 Le5+ 3.Hd4 Lg8 =

Tässäkin tehtävässä on käytetty satunnappuloita. Kaksi muotoa, kummassakin neljä mustan nappulan kiinnitystä. Kiin-

3. palkinto / 3rd Prize

Hannu Harkola



a=3 / h=3 5+3

b) mTg1 / bRg1

nitykset ovat molemmissa muodoissa erilaisia. Valkea kuningatar patittaa vuorotellen tornin ja aiturin. Valkea Td1 patittaa lähetin ja heinäsirkan. Valkea heinäsirikka patittaa aiturin ja lähetin. A-muodossa valkea Td8 patittaa heinäsirkan, b-muodossa valkea Lg8 patittaa tornin. Erittäin kekseliästä.

Fairy pieces in this problem as well. Two forms, each with four pins of black pieces. Pins differ from each other in the two forms. White queen stalemates, in turn, a rook and a nightrider. The white rook on d1 stalemates a bishop and a grasshopper. The white grasshopper stalemates a nightrider and a bishop. In the form A, the white rook on d8 stalemates a grasshopper. In the form B, the white bishop stalemates a rook. Very inventive.

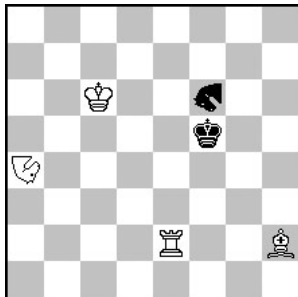
3. palkinto, 3rd Prize – Hannu Harkola (FIN)

a) 1.Rh3 Td2 2.Kg5 Th2+ 3.Kh4 Lf4 =

b) 1.Tg5 Le3 2.Ke7 Lf2+ 3.Kd8 Lh4 =

Tyyliä ja taloudellisuutta ortodoksiteitävässä. Linjanappuloiden väylä katkaistaan, jotta kuningas voi vaeltaa pattiruutuunsa. A-muodossa vT kiinnittää mustan ratsun. B-muodossa vL kiinnittää mustan tornin. Musta ratsu ja torni siirtyvät ensimmäisellä siirrollaan siihen ruutuun, missä

4. palkinto / 4th Prize
Dmitri Turevski



a=2 / h=2 4+2

b) Kc6→c4

c) Kc6→h3

aituri/Nightrider a4

kameli/Camel f6

ne kiinnitetään. Analogia toimii hienosti.

An orthodox problem with class and economic construction. Rook and bishop lines are intercepted so that the black king is able to wander to the square where he will be stalemated. In the form A, the wR pins the black knight. In the form B, the wB pins the black rook. The black knight and rook make their first moves to the square where they will be pinned. Fine analogy.

4. palkinto, 4th Prize – Dmitri Turevski (GBR)

a) 1.CAc5 Tf2+ 2.Ke6 Ld6 =

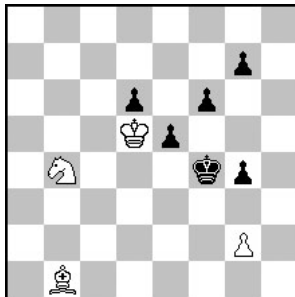
b) 1.CAe3 Ae6 2.Ke4 Ad4 =

c) 1.CAg3 Te5+ 2.Kf4 Ag1 =

Mustan ensimmäinen siirto on ennakoiva itsekiinnitys. Jokainen valkea nappula kiinnittää vuorollaan mustan kamelin. A-muodosta voi huomata, että musta kameli ei voi siirtyä pois c5-ruudusta, koska musta kuningas joutuisi shakkiin. Tässäkin hieno minimalistinen analogia.

Black's first move is an anticipating self-pin. In turn, each white piece pins the black camel. It is noticeable that, in the form A, the black camel cannot move away from c5 because the black king would then

5. palkinto / 5th Prize
Velko Aleksandrov



a=3 / h=3 4+6

b) Rb4→g3 / Sb4→g3

be in check. Fine minimalistic analogy here too.

5. palkinto, 5th Prize – Velko Aleksandrov (BUL)

a) 1.g3 Lg6 2.f5 Kc4 3.Ke4 Rd5 =

b) 1.Kg5 Lh7 2.g6 Re4+ 3.Kf5 g3 =

Lähes yhtä hyvä kuin 3. palkinnon saanut. Pattiasemat eivät kuitenkaan ole täysin identtiset. Joka tapauksessa hieno löytö. Tehtävässä ei ole mitään tarpeetonta.

Almost as good as the one that was awarded the third prize. However, the stalemating positions are not completely identical. In any case, a fine discovery. There's nothing unnecessary in this problem.

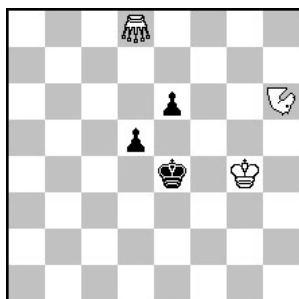
6. palkinto, 6th Prize – Sébastien Luce (France)

a) 1.g1L g6 2.Ld4 g7 3.La1 g8D 4.b2 De8 =

b) 1.g1T+ Tb2 2.Tg8 e6 3.Ta8 e7 4.Tb8 e8R =

Tekijän mukaan ensimmäinen yli kaksisiirtoinen apupattitehtävä, jossa esiintyy täyskorotus ilman lyöntejä. Hyvin loogista ja aikaansaatu vähällä materiaalilla. Puutteena on se, että A-muodon loppuasema

Neal Turner



a=3 / h=3 2.1.1... 3+3
 heinäsiirkka/Grasshopper d8
 aituri/Nightrider h6

ei ole mallipatti ja että ratkaisu on hieman liian helposti ennalta arvattava. Kun katsoo asemaa, tietää heti, mikä on jutun idea. Mustan korotusnappulat pitää haudata laudan nurkkiin, minnekäs muualle sitten.

According to the author, this is the first AUW in a longer than two-move multi-solution helpstalemate without captures. Very logical, constructed with little material. A small defect is that, in the form A, there is no model stalemate. Also, the solution is easily predictable. Looking at the position, you can immediately perceive the idea. The promoted black pieces need to be buried in the corners of the board, where else.

Sitten **kunniamaininnat** ilman varsinaista järjestystä. Ensiksi siis **useampiratkaisuiset satutehtävät**.

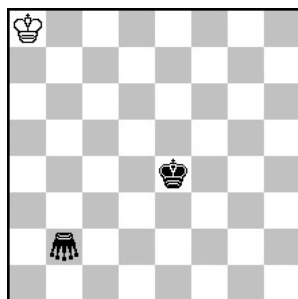
*Then the problems that deserve an Honourable Mention, without any particular order of preference. First **fairies with multiple solutions**.*

Neal Turner (FIN)

1.e5 Ab3 2.d4 Af1 3.d3 Hd2 =
 1.d4 Kg5 2.Kd5 Af2 3.Ke5 Hd3 =

Arvostan minimalismia. Tässä satunappulat patittavat mustan keskellä lautta tyylikkäällä kameleonttitoistopatilla. Aiturin

Timo Kallio



a=5 / h=5 1+2
 b) Ka8→h8
 heinäsiirkka / Grasshopper b2

pitkät siirrot ovat hyvin kauniit.

I appreciate minimalism. Here, fairy pieces stalemate Black in the middle of the chessboard with a stylish chameleon echo. The long moves of the nightrider are very beautiful.

Timo Kallio (FIN)

a) 1.Kd5 Kb7 2.Hb8 Ka6 3. Kc6 Ka5
 4.Kb7 Kb5 5.Ka8 Ka6 =
 b) 1.Kf3 Kg7 2.Kg2 Kf6 3.Hg7 Kf5
 4.Hg1 Kg4 5.Kh1 Kh3 =

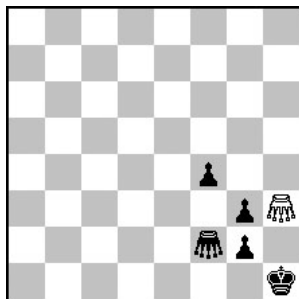
Minimalismin huippu. Eipä uskoisi, että näin vähäisellä nappulamäärällä patittaminen on mahdollista. Heinäsiirran kanssa tämä onnistuu. Toistopatit hauskasti laudan vastakkaisissa kulmissa.

Maximum minimalism. It is hard to believe that it is possible to achieve a stalemate with such few pieces. With a grasshopper one can do it. Amusing echo stalemates in the opposite corners of the chessboard.

Sébastien Luce (FRA)

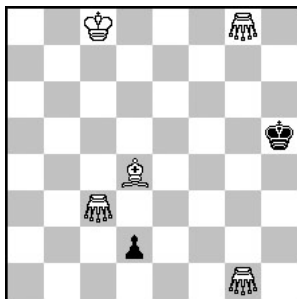
1.f3 Hf1 2.Hh2 Hf4 3.g1T Hf2 4.He2
 Hf4 5.f2 Hh2 6.f1L Hd2 7.g2 Hf2 =
 1.Hh4 Hh5 2.Hh6 Hh7 3.Kh2 Hh5
 4.Kh3 Hh2 5.He3 Hf2 6.Hg1 Hf5 7.Kh2
 Hf3 =

kunniamaininta /
Honourable Mention
Sébastien Luce



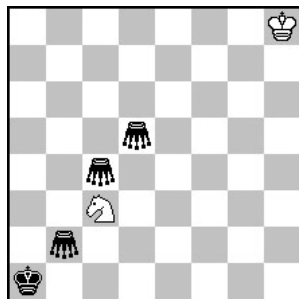
a=7 / h=7 2.1.1... 1+5
heinäsirkka / Grasshopper
h3, f2

kunniamaininta /
Honourable Mention
Maryan Kerhuel



a=3 / h=3 5+2
b) Lb4→h3 / Bd4→h3
heinäsirkka /
Grasshopper c1, g1, g8

kunniamaininta /
Honourable Mention
Dieter Werner &
Ralf Krätschmer



a=4 / h=4 2+4
b) Hb2→d4 / Gb2→d4
heinäsirkka / Grasshopper
b2, c4, d5

Hupaisaa minimalismia tässäkin. Valkean ainoa nappula on heinäsirkka, ilman kuningasta. Hyppelemällä se onnistuu patittamaan mustan nappulat kahdella eri tavalla. Mallipatit, eivät kuitenkaan analogiset.

Amusing minimalism here too. The only white piece is a grasshopper (there is no white king). The grasshopper succeeds in stalemating black pieces in two different ways. Model stalemates, which are not analogous, however.

Maryan Kerhuel (FRA)

- a) 1.d1H He5 2.Hd5 Le3 3.Hf5 Lg5 =
b) 1.Kh4 He1 2.d1R Lg4 3.Rf2 Hgg3 =

Mustan korotetut nappulat eivät voi loppuasemassa liikkua itseshakin takia. Hyvin taloudellinen toteutus. Korotus heinäsirkaksi on mukava lisämauste.

Black's promoted pieces can not move in the final position because the black king would be in check. Economic construction. Promotion to grasshopper adds some extra flavour.

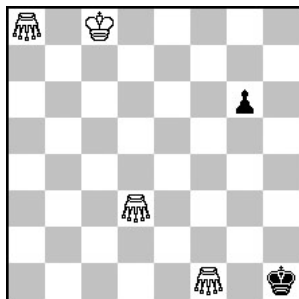
Dieter Werner (SUI) & Ralf Krätschmer (GER)

- a) 1.He6 Rb5 2.Ha5 Rc7 3.Hd8 Rd5
4.Hd4 Rc3 =
b) 1.Hb2 Re4 2.Hf4 Rg5 3.Hh5 Re4
4.Hd4 Rc3 =

Huumoria. Yksi mustan heinäsirkoista viedään yksinäiseen paikkaan, missä sillä ei ole pukkinappulaa. Kaksi muuta eivät voi siirtyä, koska valkea ratsu on ikävästi niiden välissä. Valkean ratsu tekee kaksi erilaista kiertoa ja palaa lähtöruutuunsa viemään mustan kuninkaan pakoruudut. Hauska yksityiskohta on myös se, että B-muodossa musta heinäsirkka palaa ensimmäisellä siirrollaan siihen ruutuun, missä se oli A-muodossa.

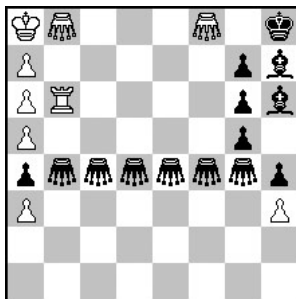
Humorous. One of the black grasshoppers is brought to an isolated place where it has no hurdle. Two more grasshoppers are immobile because the white knight annoyingly stands between them. The white knight has two different Rundlauf routes and it returns to its initial square to take black king's flights. Another amusing detail is that, in the form B, the black grasshopper returns to the square where it initially stood in the form A.

kunniamaininta /
Honourable Mention
Henry Tanner



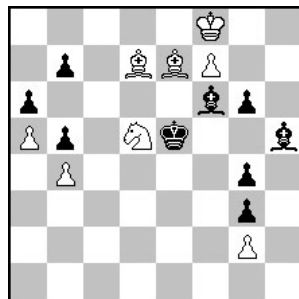
a=5 / h=5 2.1.1... 4+2
heinäsirkka / Grasshopper
a8, d3, f1

kunniamaininta /
Honourable Mention
Misha Shapiro



a=3½ / h=3½ 5.1.1.. 9+14
heinäsirkka / Grasshopper
b8, c4, d4, e4, f4, f8, g4

kunniamaininta /
Honourable Mention
**Menachem Witztum &
Emanuel Navon**



a=3 / h=3 8+9
b) mTf6 / bRf6

Henry Tanner (FIN)

1.Kg2 Kd8 2.Kf3 Hf4 3.Kg4 He8 4.Kg5
Ke7 5.Kh6 Kf6 = (4.Kh5??; 6.g5??)

1.Kg1 Hh7 2.g5 Hd8 3.g4 Hb8 4.g3
Hh2 5.g2 Hh3 =

Tässä nähdään, kuinka mielenkiintoisella tavalla heinäsirkat voivat hyppiä laudalla sinne sun tänne. Puutteena se, että pattiasemat eivät yhtään muistuta toisiaan ja vain B-muodossa on mallipatti.

Here you can see how grasshoppers can jump here and there on the board, in many interesting ways. Two small defects: the final stalemate positions do not resemble each other at all, and only the form B presents a model stalemate.

Misha Shapiro (ISR)

1.- Tb5 2.Hb6 Tb2 3.Hb1 Tb3 4.Hbb4 Tb1 =
1.- Tf6 2.Hf7 Tf2 3.Hf1 Tf3 4.Hff4 Tf1 =
1.- Te6 2.He7 Te2 3.He1 Te3 4.Hee4 Te1 =
1.- Td6 2.Hd7 Td2 3.Hd1 Td3 4.Hdd4 Td1 =
1.- Tc6 2.Hc7 Tc2 3.Hc1 Tc3 4.Hcc4 Tc1 =

Sama koneisto viidellä eri linjalla. Mäniö löytö, samantapaisia ideoita on tosin nähty aikaisemmin monissa muissa tehtävyytyypeissä, sikäli ei mitenkään omaperäinen.

The same machinery on five lines. A nice find. However, similar ideas have already been seen in many other genres, which makes this problem not so original.

Sitten useampiratkaisuiset ortodoksitettävät.

Then we move on to orthodox problems with multiple solutions.

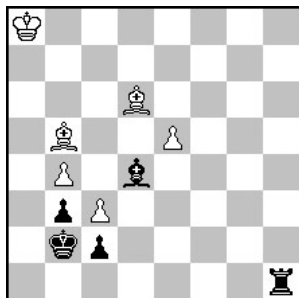
Menachem Witztum & Emanuel Navon (ISR)

a) 1.Lh4 Rb6 2.Kf4 Ld6+ 3.Kg5 Kg7 =
b) 1.Tb6 Lg5 2.Kd6 Le6 3.Kc6 Ke7 =

Teknisesti oikein laadukkaasti toteutettu. Syklinen koneisto toimii analogisesti. Puutteena se, että ratkaisut voi helposti arvata etukäteen. Mustan Lf6 ja Tf6 pitää piilottaa. Sotilas mg6 pitää blokata, ja mK pitää saada sekä blokaamaan joko lähetti tai torni kulkemalla samalla pattiruutuun.

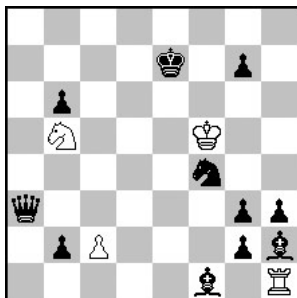
Technically speaking, this one is constructed with quality. The cyclic machinery works with analogy. A defect is that you can easily guess the solution just by looking at the initial position. The black bishop and rook on f6 need to be hidden. Also the pawn on g6 needs to be blocked, and the

kunniamaininta /
Honourable Mention
Janne Syväniemi



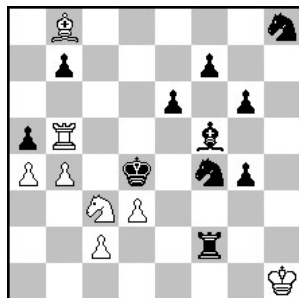
a=4 / h=4 6+5
b) Ld4→b1 / Bd4→b1

kunniamaininta /
Honourable Mention
Valeri Semenenko



a=7½ / h=7½ 4+11

kunniamaininta /
Honourable Mention
Valeri Semenenko



a=6 / h=6 8+11

bK needs to walk to a place where it blocks either the bishop or the rook and where he himself can be stalemated.

Janne Syväniemi (FIN)

- a) 1.Tb1 Le2 2.Kc1 c4 3.La1 b5 4.b2 Lb4 =
b) 1.La2 Lc4 2.Ta1 b5 3.Lb1+ La3+ 4.Ka2 Lc1 =

Tähän tehtävään pätevät paljolti samat sanat kuin edelliseenkin. Alkuasemasta on helppo päätellä, millaiseen pattiasemaan tulee pyrkiä. Ratkaisemisessa tulee vain löytää oikea yksimääreinen siirtojärjestys, ja tällaisessa tehtävässä sen löytämisen ei pitäisi olla liian vaikeaa.

Here, you can repeat the words said for the previous problem. Looking at the starting position, you can easily deduce what kind of stalemate position you should try to reach. The only thing to do is to find a unique sequence of moves. In this kind of problem, it should not be too difficult.

Yksiratkaisuiset tehtävät.

Problems with only one solution.

Valeri Semenenko (UKR)

- 1.- c4 2.Le2 Ta1! 3.b1T c5 4.Dc1 c6

5.Dh1 c7 6.Tg1 c8D 7.Lf1 Te1+ 8.Re2 Kg6 =
Yksiratkaisuisista pisin. Kaksinkertainen Turton-manööveri. Klasinc-teema. Excelsior. Tyylikästä.

Longest one of the one-solution problems presented here. Two Turton manoeuvres. Klasinc theme. Excelsior. Style.

Valeri Semenenko (UKR)

- 1.Rg2! (Rf-?) Lg3 2.Le4 Tg5 3.Tf6 b5 4.Lf5 b6 5.Rf4 Rb5+ 6.Ke5 c4 =

Klasinc-teema tässäkin. Looginen siirtosarja. Kauniisti rakennettu, hieman yllättävä loppuasema. MRh8 näyttää turhulta, mutta se tarvitaan estämään sivuratkaisuja.

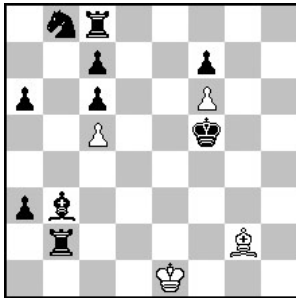
Klasinc theme here too. A logical series of moves. Beautiful construction with a slightly surprising final position. Black knight on h8 looks unnecessary but it is there to prevent cooks.

Oleksandr Semenenko (UKR)

- 1.Le6 Ld5 2.Td2 La2! 3.T2d8! Ke2 4.Ld7 Kd3 5.Le8+ Kc4 6.Ke6 Kb4+ 7.Kd7 Ka5 =

Tehtävän mukaan ensimmäinen apupattitehtävä, jossa sekä valkean että mustan linjanappulat ensin siirtyvät teemalinjoilleen ja sitten tekevät kriittisen siirron noil-

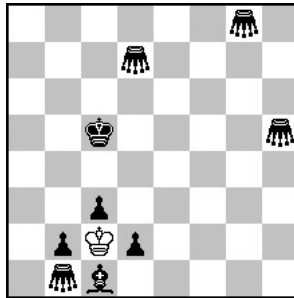
kunniamaininta /
Honourable Mention
Oleksandr Semenenko



a=7 / h=7

4+10

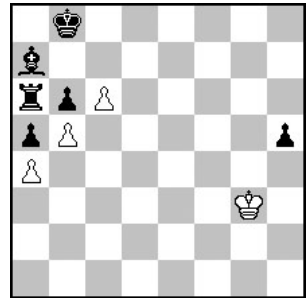
kunniamaininta /
Honourable Mention
Bruno Kampmann



a=6 / h=6

1+9

kunniamaininta /
Honourable Mention
Marko Ylijoki



a=4½ / h=4½

4+6

la linjoilla. Valkoinen ja musta intialainen. Tämä ja kaksi edellistä tehtävää olisivat ansainneet saada palkinnon, ellei kilpailussa olisi nimenomaisesti etsitty moniratkaisuisia tehtäviä.

According to the author, for the first time in a helpstalemate problem, the linear pieces of both sides first move to thematic lines and then make critical moves along these lines. White and Black Indian. This problem and the two previous ones would have merited an award if I had not specifically looked for multi-solution problems in this tourney.

Bruno Kampmann (FRA)

1.Kb4 Kd3 2.Kb3 Ke2 3.Hhd1 Ke3
4.Kc2 Kd4 5.H7d3 Kc4 6.Hgb3 Kc5 =

Kuninkaiden paikanvaihto. Yksinäinen valkea kuningas manöveroi siten, että mustan heinäsiirrat pääsevät luomaan läpipääsemättömän muurin kuninkaansa ympärille. Oikein hauska keksintö.

King Platzwechsel. The solitary white king manoeuvres in such a way that the black grasshoppers manage to create an impenetrable wall around the king. A very amusing invention.

Marko Ylijoki (FIN)

1.- c7+ 2.Ka8 c8D+ 3.Lb8+ Dc7 (paluu/

switchback!) 4.La7 (paluu/switchback!) Dc6+ (2-vaiheinen paluu/2-step switchback!) 5.Kb8 (paluu/switchback!) Kh4 =

Tässä hauskoja paluita, shakkauksia molemmin puolin. Yksinkertainen konstruktio. Toimii hyvin.

Funny switchbacks here, checks given by both sides. Simple construction. Functions well.

Kiitän kaikkia osanottajia. Olen iloisesti yllätynyt siitä, että tehtäviä lähetettiin näin paljon ja että ne olivat erittäin mielenkiintoisia ja laadukkaita. Niissä oli omaperäisiä ideoita, jotka toivottavasti inspiroivat muitakin laatijoita koettamaan onneaan apupattien melko tutkimattomalla alueella.

I want to thank all participants. I am gladly surprised to see so many interesting problems with high quality. Many problems presented original ideas, and I hope they inspire other composers to try their luck in this relatively unexplored domain of help-stalemates.

Antti Parkkinen

helmikuussa 2026 / February 2026.

Huomautukset viimeistään 15.6.2026 /
Claims latest June 15th 2026 to
nealturnerfinland@hotmail.com