

Juryverslagen / *Awards*  
Nunspeet online 2021

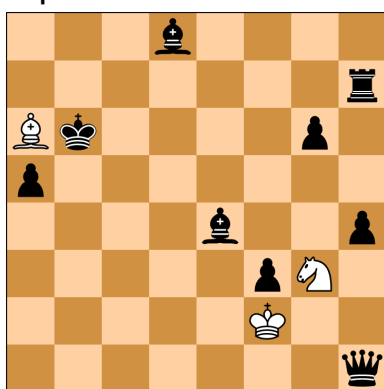
## Juryverslag Helpmats

Jury / Judge: Koen Versmissen

Gevraagd was om een helpmat in twee of meer zetten te componeren waarin in elke oplossing ten minste één van beide partijen een stuk speelt naar zijn oorsprongsveld in de partij-aanvangsstelling. Ik ontving zes inzendingen van vijf componisten. Zoals gebruikelijk in Nunspeet heb ik alle correcte inzendingen in een rangorde geplaatst. Met het bepalen van die rangorde had ik deze keer niet heel veel moeite.

*It was asked to compose a helpmate in two or more moves in which in every solution at least one side plays a piece to its original position in the initial game array. I received five entries by four composers. As is usual in Nunspeet I ranked all correct entries. Determining the ranking was not all too difficult this time.*

### 1e plaats: Dirk Borst



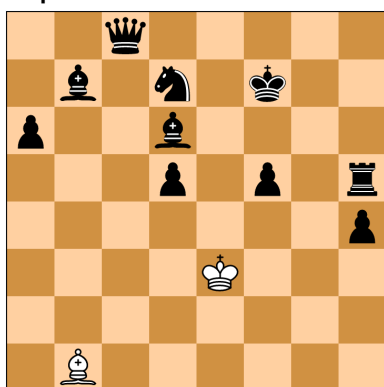
H#4

1.Ta7 Lf1 2.Lb7 Pe2 3.Ka6 Ke1  
4.Lb6 Pg1#

Componist: "Om de witte koning een vluchtveld te geven (3... Ke1) moet de witte looper naar f1. Maar dat veld wordt bestreken door de zwarte dame, daarom moet het witte paard naar g1. Tweemaal afsluiting van de zwarte dame. Wit speelt drie keer naar een thuisveld." Voor mijn gevoel moet de witte looper vooral naar f1 opdat wit zijn batterij in stelling kan brengen. Desondanks heeft dit probleem de interessantste strategie, vandaar (nipt) de eerste plaats.

*Composer: "To provide the white King with a flight square (3... Ke1) the white Bishop must play to f1. But that square is within reach of the black Queen, and therefore the white Knight must go to g1. Twice an interference of the black Queen. White plays to a home square three times." I feel the white Bishop must play to f1 primarily for white to be able to bring his battery into position. Nonetheless this problem has the most interesting strategy, hence (narrowly) the first place.*

### 2e plaats: Hans Uitenbroek



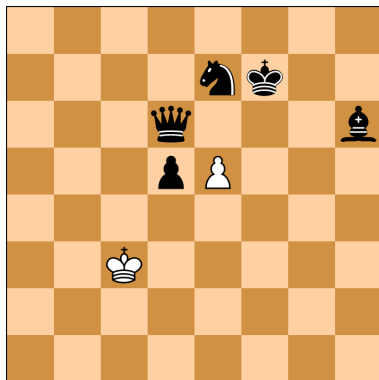
H#4 b) Lb1→h7

a) 1.Lf8 Kf4 2.Th8 Kxf5  
3.Ke8 Ke6 4.Dd8 Lg6#  
b) 1.Dd8 Kd4 2.Lc8 Kxd5  
3.Ke8 Ke6 4.Lf8 Lg6#

Componist: "Linksom of rechtsom naar hetzelfde matbeeld. Verwisseling van eerste en vierde zet van zwart." Het spel vertoont wat overeenkomsten met dat van de 3e plaats. Met nominaal zelfs dubbel zo vaak het thema, maar ja, de themazetten zijn op één na natuurlijk wel twee keer hetzelfde.

*Composer: "Along the left side or along the right side to the same mating position. Interchange of Black's first and fourth moves." The play is comparable to that of the 2nd place. Nominally even showing the theme twice as often, but yes, except for one the thematic moves of course are exactly the same in both parts.*

### 3e plaats: Andy Ooms

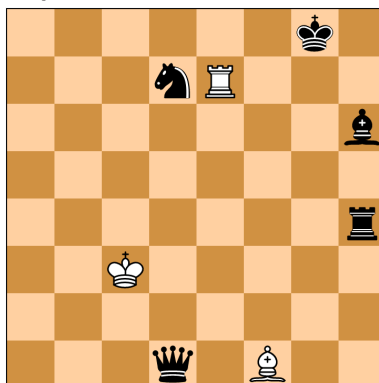


H#5

1.Pg8 Kd4 2.Pf6 exf6 3.Dd8 Ke5  
4.Ke8 Ke6 5.Lf8 f7#

Leuk: in een lichte stelling zien we in vijf zetten maar liefst vier keer het thema. Het is verrassend dat de witte pion geen mat kan geven na promotie, hoewel er daarna nog twee zetten over zijn.  
*Nice: in a light setting we see the theme four times in just five moves. It is surprising that the white Pawn is unable to mate after promoting, even though two moves still remain.*

### 4e plaats: Hans Uitenbroek

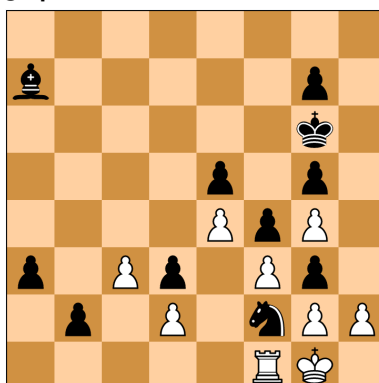


H#2 b) Kg8→c8

a) 1.Lf8 Lh3 2.Th8 Le6#  
b) 1.Pb8 Lg2 2.Dd8 Lb7#

Vier keer het thema met eenvoudige middelen. Wel jammer dat het eigenlijk twee losse problemen zijn.  
*Four times the theme, with simple means. It is a pity, however, that both halves are really separate problems.*

### 5e plaats: Michel Caillaud

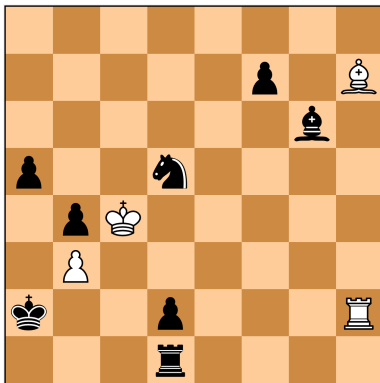


H#4

1.b1T h×g3 2.Tb6 Kxf2 3.Kh6 Ke1  
4.Tg6 Th1#

Wit 'ontrokeert', en dat levert twee keer het thema op, maar wel in een zeer zware stelling. In Michel's eigen woorden: "meer een mislukking dan een probleem". Het idee was een helpmat in vier en een halve zet, beginnend met 1... o-o, maar dat is niet gelukt. Dus wie van een uitdaging houdt...  
*White 'uncastles', which realises the theme twice, but it does so in a very loaded position. In Michel's own words: "more a failure than a problem". The idea was a helpmate in 4,5 moves, starting with 1... o-o, but that didn't work out. So if you like a challenge...*

### 6e plaats: Wouter van Rijn



H#2 nulpositie

(a) +wPe4 (b) +wLh6

(a) 1.Ta1 Pxd2 2.Lb1 Pxb1#

(b) 1.Ka3 Lxd2 2.Tc1+ Lxc1#

Elk van beide helften van de tweeling toont eenmaal het thema. De inactieve witte looper op h7 in (b) is een belangrijke reden dat dit probleem niet een plaatsje hoger eindigt.

*Each of both halves of the twin shows the theme once. The inactive white Bishop on h7 in (b) is a major reason that this problem does not finish one place higher.*

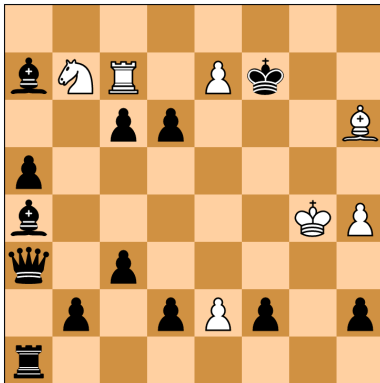
## Juryverslag Kobul-koningen

Jury / Judge: Koen Versmissen

Gevraagd waren problemen met KoBul-koningen (en eventueel ook andere fairyvoorwaarden of fairystukken). Ik ontving acht inzendingen van zes componisten. Ook deze heb ik alle acht in een rangschikking opgenomen. Dat viel me niet licht. Over de winnaar kon wat mij betreft weinig twijfel bestaan, maar met name de vier helpmats in twee waren aan elkaar gewaagd, ook vanwege zekere overeenkomsten hier en daar. Uiteindelijk heb ik ze vooral op gevoel een plek gegeven.

*It was asked to compose a problem with KoBul Kings (and possibly additional fairy conditions or fairy pieces). I received eight entries by six composers. I also ranked all eight of these. That was not easy to do. As far as I was concerned, there was little doubt about the winner, but the four helpmates in two were particularly well matched, also because of certain similarities here and there. In the end, I gave them a place mainly on a feeling.*

### 1e plaats: Dirk Borst



HZ#2,5 KoBul-koningen

b) Da3 → a2 c) Da3 → b1

d) Da3 → c1

a) 1. ...b1D 2.e8D+ Kxe8(g4=kD)

3.kDc8+ Dxb7(c8=kP)#

b) 1. ...f1T 2.e8T+ Kxe8(g4=kT)

3.kTe4+ De6#

c) 1. ...h1L 2.e8L+ Kxe8(g4=kL)

3.kLh5+ Dg6#

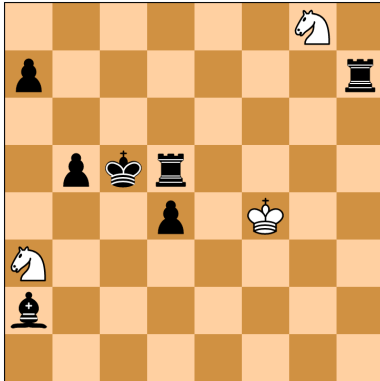
d) 1. ...d1P 2.e8S+ Kxe8(g4=kP)

3.kPf6+ Dxh6(f6=kL)#

De vier oplossingen vertonen telkens hetzelfde patroon: na de promotie-met-voorzichtige-blik van zwart promoveert wit op e8 tot hetzelfde stuk. Het promotiestuk wordt vervolgens door de zwarte koning geslagen, waardoor de witte koning gaat spelen als het geslagen stuk. Die dwingt door schaak te geven daarna het zelfmat af (telkens met gebruik van fairy-effecten). Vanwege de vier verschillende zwarte pionnen die promoveren mogen we het geen Babson noemen, maar niettemin petje af voor deze zeer fraaie compositie (met perfecte meerlingvorming)!

*The four solutions all display a similar pattern: after Black's promotion-with-foresight, White promotes on e8 to the same piece. The promoted piece is then captured by the black King, making the white King play like the captured piece and allowing it to deliver a check to force the selfmate (which in all cases uses fairy effects). Because of the four different black Pawns that promote we cannot call this a Babson, but nevertheless hats off for this really beautiful composition (with perfect twinning)!*

### 2e plaats: Hans Uitenbroek



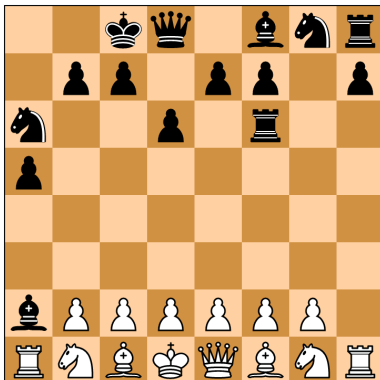
Het elegantste van de vier helpmats, met perfecte analogie tussen beide onderdelen.

*The most elegant among the four helpmates, with perfect analogy between both parts.*

H#2,5 twee oplossingen  
KoBul-koningen

- 1... Pc4 2.Te7 Pxe7(c5=kT)  
3.Lxc4(f4=kP) kPe6#  
1... Pe7 2.Lc4 Pxc4(c5=kL)  
3.Txe7(f4=kP) kPd3#

### 3e plaats: Michel Caillaud

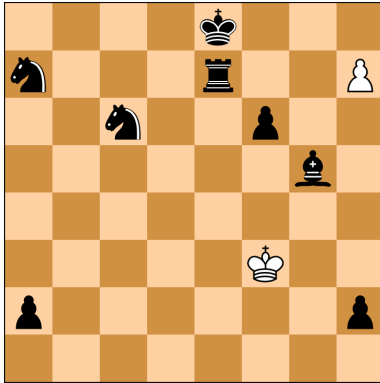


In deze bewijspartij maakt de KoBul-koningenvoorwaarde de 'onmogelijke' verwisseling van de witte koning en dame mogelijk. De zwarte zetten zijn zorgvuldig zo gekozen dat de witte koning maar op één manier in vijf paardzetten van e1 naar d1 kan komen. *In this proof game the Kobul Kings condition enables the 'impossible' interchange of the white King and Queen. The black moves have been carefully chosen in such a way that the black King has only one way of getting from e1 to d1 using five Knight's moves.*

Bewijspartij in 11,0 zetten  
KoBul-koningen

- 1.h4 a5 2.h5 Ta6 3.h6 Tf6  
4.hxg7 Ph6 5.g8=P Pxg8(e1=kP)  
6.kPd3 Pa6 7.kPe5 d6+ 8.kPc4  
Le6+ 9.kPe3 Kd7 10.De1 Kc8  
11.kPd1 Lxa2

#### 4e plaats: Pierre Tritten



H#2 b) – ♜ f6

KoBul-koningen, Take&Make

a) 1.h1T h8D+ 2.Rxh8-g7(f3=kD)

kDxc6-d8(e8=kP)#

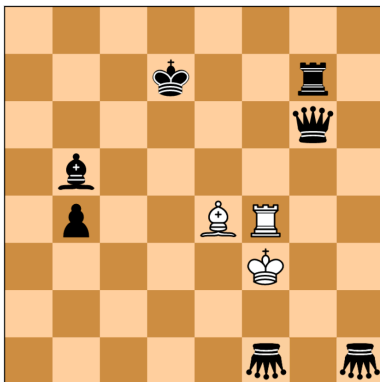
b) 1.a1L h8P 2.Lxh8-f7(f3=kP)

kPxg5-f6(e8=kL)#

Een AUW in een leuk helpmat vol fairyeffecten en met ook hier perfecte analogie tussen beide onderdelen.

*An AUW in a nice helpmate studded with fairy effects and with perfect analogy between both parts here as well.*

#### 5e plaats: Hans Uitenbroek



H#2 twee oplossingen

KoBul-koningen Leeuwen f1, h1

1. LExf4(f3=kT) kTh3 2.LEc6

Lxc6(d7=kLE)#

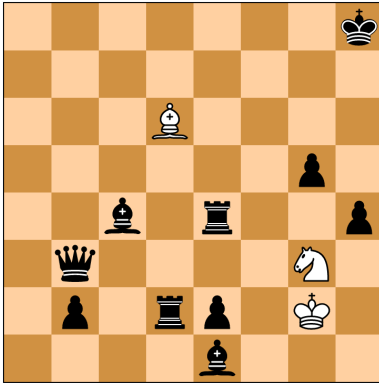
1.LExe4(f3=kL) rLd1 2.LEf7

Txf7(d7=kLE)#

In dit helpmat in twee verandert de zwarte koning op het laatst in een koninklijke leeuw, en dat bepaalt waar wit op zijn eerste zet heen moet spelen.

*In this helpmate in two on the last move the black King changes into a royal Lion, and this determines where White must play on his first move.*

### 6e plaats: Andy Ooms



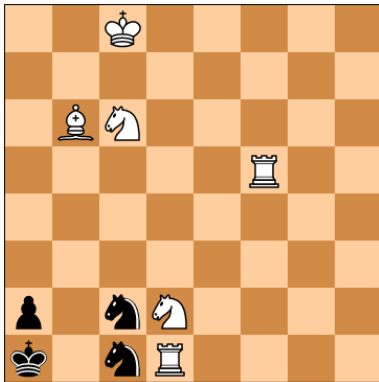
H#2 twee oplossingen  
KoBul-koningen, Circe

1. Txd6(g2=kL) kLxe4(h8=kT)
2. kTh6 Lxg5(h6=K)#
1. hxg3(g2=kP) kPxe1(h8=kL)
2. kLc3 Pxe2(c3=K)#

Hier zien we een combinatie van KoBul-koningen met Circe. Beide fairyvoorwaarden spelen in de matstelling een rol.

*Here we see a combination of KoBul kings with Circe. Both fairy conditions play a role in the mating positions.*

### 7e plaats: Pierre Tritten



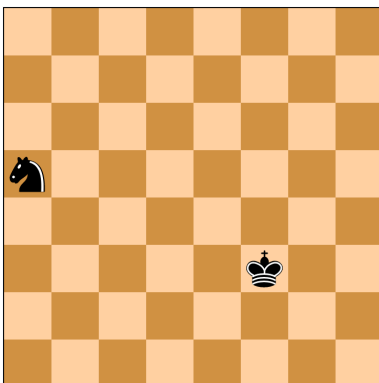
HZ#4 KoBul-koningen

1. Le3 Pd4 2. Pb4 Pxf5 (c8=kT)
3. kTxc1(a1=kP)+ Pxe3(c1=kL)
4. kLb2+ Pxd1(b2=kT)#

Leuk probleem, waarin de zwarte koning éénmaal en de witte maar liefst driemaal van soort verandert.

*Nice problem, in which the black King changes its type once, and the white King no less than three times.*

### 8e plaats: Bas de Haas



H=2 nulpositie a) +wTb7 b) +wLf1

Dit helpmat met minimaal materiaal doet de Olympische gedachte eer aan.

*This helpstalemate with minimal material lives up to the Olympic spirit.*

- a) 1. Pb3 Txb3(f3=kP) 2. kPg1 Te3=
- b) 1. Pc4 Lxc4(f3=kP) 2. kPh2 Le2=



