

FEDERAȚIA ROMANĂ DE ȘAH

Buletin Problemistic

AL COMISIEI DE PROBLEME ȘI STUDII

APARE TRIMESTRIAL

1971

NUMARUL 2

IULIE - AUGUST - SEPTEMBRIE.

Correspondența:

Ing. A. Ianovcic Str. Avram Iancu Nr. 24 SIBIU.

EXIGENȚA COMPOZITORULUI ÎN ARTA COMPOZIȚIEI

Cu o deosebită plăcere prezentăm cititorilor articolul scris special pentru Buletinul nostru de binecunoscutul compozitor sovietic Rafael Kofman, care a debutat pe tărîmul compoziției șahiste la primul concurs de compoziție din țara noastră organizat de „Revista de Șah” în anul 1925!

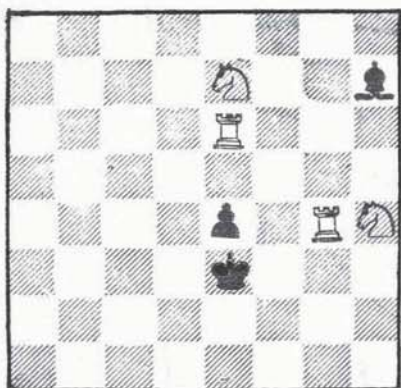
Subliniem descrierea instructivă și plină de învățăminte a fazelor prin care trece o compoziție concepută de un autor exigent față de lucrările proprii, lipsit de „graba” de a le da publicității înainte de a fi găsit, în urma eforturilor depuse, o formă desăvîrșită cu un conținut corespunzător intențiilor sale, la care cu greu s-ar mai putea adăuga ceva fără a strica armonia compoziției.

Cum se nasc ideile la compozitorii-șahiști, în ce constă secretul creației lor? Astfel de întrebări frământă adesea pe iubitorii șahului artistic. Descoperind soluția unei probleme frumoase, apare deseori la dezlegători dorința de a compune și ei „ceva”.

Trebuie să decepționez într-o măsură oarecare pe acești șahiști: personal, nu cunosc rețete pregătite pentru alcătuirea problemelor, întrucît metodele de creație nu se aseamănă între ele și depind în mare măsură de gusturile și particularitățile individuale ale fiecărui compozitor. Se pot indica numai unele principii constructive și artistice în compoziție, metodele tehnice folosite de problemști în timpul compunerii problemelor. Desigur, cel mai simplu este a demonstra cele de mai sus pe baza compozițiilor proprii. Așadar, voi împărtăși cititorilor istoria nașterii unei probleme cu mat în trei mutări.

Lucrînd o dată cu minunatul problemist L. Loșinski la compunerea unei probleme, mi-am îndreptat atenția spre un motiv curios al legării unei figuri negre pe două linii diferite. Ne-a suscitat interesul acest motiv și am încercat să-l punem la baza concepției unei probleme cu mat în trei mutări. Schema am conceput-o ca în diagrama de pe pagina următoare.

Schema



Pe tablă sînt așezate doar acele figuri care formează schema problemei și care sînt necesare pentru realizarea ideii ce ne-am propus. Cititorii trebuie să-și imagineze că toate cîmpurile din zona regelui negru / exclusiv cîmpul d4 / sînt inaccesibile acestuia într-un fel sau altul. Pe lîngă aceasta, că prima mutare este efectuată deja și se amenință matul după 2.Tg:e4+ N:e4 3.Cef5+ / nu se poate da mat cu Ch4, întrucît acesta este ocupat cu paza cîmpului f3 / . Fuga regelui la d4 lichidează amenințarea menționată, dar permite realizarea unei noi variante, care "oglindește" varianta din amenințare, într-o poziție rotită cu 90°: 1....Rd4 2.Te:d4+ N:e4 3.Chf5+ / acum calul e7 ține cîmpul d5 / .

În aceasta, constă deci esența ideii noastre! Rămîne doar s-o materializăm, să-i găsim o formă concretă. Pentru aceasta trebuie să adăugăm piesele menite să îngrădească libertatea de mișcare a regelui negru, să găsim un loc potrivit pentru colegul său alb, să stabilim cheia corespunzătoare și să verificăm dacă nu s-au strecurat cumva unele defecte de construcție. Acesta se poate efectua desigur, în diferite moduri. Unul din acestea, poate cel mai simplu, este arătat de diagrama alăturată.

Soluția problemei începe cu o cheie izbutită - 1.Cd8, care eliberează regelui negru cîmpul tematic c5. Rolul celorlalte piese albe / afară de cele necesare pentru crearea variantelor tematice / - a regelui, a nebunilor și a pionului, ca și a pionilor negri b6 și e3, constă în acea limitarea a mișcărilor regelui negru, menționată mai sus. Dar, pentru ce oare sînt necesari cei doi C negri, Nh8 și pionul c7?



Unul din cele mai importante principii în compoziție este principiul unicității soluției. Problema nu trebuie să admită decît o singură cale de dezlegare - cea concepută de autor - deoarece în caz contrar dezlegătorul ar putea să nu observe ideea de bază, să treacă pe lîngă ea. Eventualitatea soluției duble chiar de la prima mutare, distruge problema. De asemenea, nu sînt admise nici dualuri / existența continuărilor duble la mutarea a doua sau și mai tîrziu / în variantele tematice în care se exprimă concepția autorului.

Nu este greu de constatat că fiecare din piesele negre menționate mai sus este așezată tocmai pentru a elimina eventuale defecte. Astfel, fără Ca8 ar fi posibil mat în două mutări - 1.N:c7 și 2.N:b6+; Cg2 elimină soluția dublă 1.Tf4+ Re5 2.Te7+; Nh8 împiedică 1.Ne5+; în fine, fără pionul c7 ar fi posibil atît 1.Cf3+ Re4 2.Cd6+, cît și dualul în amenințare - 2.Nd6 / în loc de 2.Tf:d5+ / și 3.Cc6+.

Așadar, toate piesele de pe diagramă sînt necesare pentru realizarea ideii, nici una nu este de prisos! În aceasta constă al doilea principiu de bază al compoziției - principiul economiei : orice idee trebuie realizată prin folosirea unui număr minim, absolut necesar de piese, în special al celor albe. Cu alte cuvinte, cu minimum de mijloace maximum de conținut!

Principiul economiei se extinde nu numai la numărul de piese folosit în problemă, ci și la mutările din soluție: fiecare idee concretă trebuie să fie exprimată de-a lungul unui număr minim de

mutări. Dar nu numai atât. Există o tendință - reprezentată de școala cehă - ai cărei adepți extind principiul economiei și la pozițiile finale de mat.

Spre exemplu, în varianta - amenințare 2.Tf1d5+ N:d5 3.Cde6+, toate figurile albe [exceptând regele care nu se ia în considerare din cauza mobilității lui reduse] participă la crearea tabloului de mat; un astfel de mat este numit e c o n o m i c. Apoi, în acest tablou de mat toate cîmpurile din zona regelui negru sînt inaccesibile pentru acesta dintr-o singură cauză: fie sînt blocate de piesele negre [cîmpurile d5 și e3], fie sînt atacate cîte o singură dată de piesele albe [restul de șase cîmpuri]; un astfel de mat se numește p u r sau c u r a t. Menționăm că rolul Td7 constă nu în atacarea cîmpului d5, cum ar putea să pară la prima vedere, ci în legarea Nd5, deoarece negrul ar fi putut răspunde cu 3....N:e6!, și nu mai există mat.

Un mat pur și totodată economic poartă numele de mat regulat sau m o d e l.

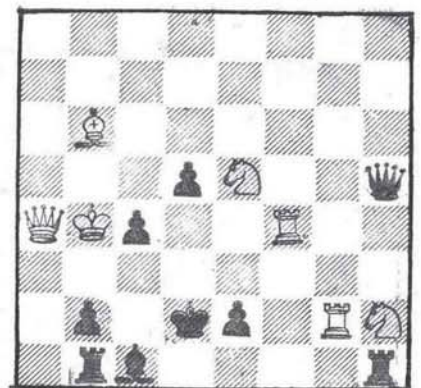
Cititorii probabil au și observat că matul din varianta a doua - după 1....Rc5 - este de asemenea pur și economic [aici pionul b2 nu contribuie la mat, dar ca și în cazul regelui, aceasta nu se ia în considerare]. Astfel, se constată că problema are două variante tematice cu mături regulate și, întrucît ele se repetă reciproc, ele se mai numesc m a t u r i - e c o u.

Afară de apărarea tematică împotriva amenințării [1....Rc5], piesele negre sînt în măsură să creeze și alte apărări, la care evident, trebuiesc pregătite răspunsurile. Astfel de variante, care nu au legătură directă cu ideea inițială, se numesc variante secundare. Acestea există și în poziția diagramei de mai sus: 1....c6 2.Nd6 și 3. Cc6*, 1....Ne5 2.N:e5+ Rc5 3.b4*, 1....Cf4 2.T:f4+ [este posibil și 2. Cf3+ Re4 3.T:f4* - dual!] Rc5 3.b4* sau 2....Re5 3.Cf3* [sau 3.Cc6* - dual!]. Dualurile în variantele secundare, netematice, nu prezintă importanță și nu împieteză asupra valorii problemei.

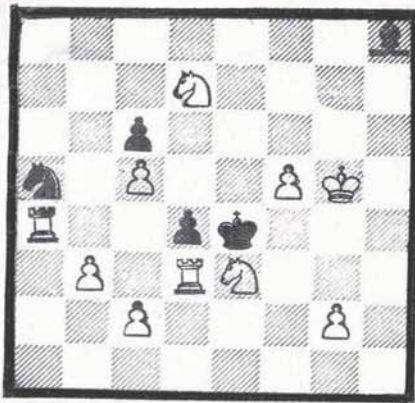
Așadar, problema este compusă și s-ar fi putut încheia aci povestirea noastră. Inșă poziția obținută nu ne-a satisfăcut: conținutul problemei era prea redus, iar din materialul folosit, fără îndoială, se putea realiza un joc mai interesant. S-au început investigațiile.

După un șir de încercări, am ajuns la versiunea din diagrama alăturată; de data aceasta e1 este cîmpul tematic!

Pe lîngă variantele principale, rămase neschimbate [1.Te4, cu am. 2.Te:e2+ D:e2 3.Chf3* și 1....Rel 2.Tg:e2+ D:e2 3.Cef3*], aici s-a adăugat un joc nou cu al treilea mat regulat: 1....d:e4 2.C:c4+ Rel 3.Nf2* [la 2....Rd3 3.Db3*-fără mat regulat; de menționat că tocmai pentru realizarea acestui mat din urmă, nebunul alb a fost înlocuit prin dama albă].



R.KOFMAN & L.LOȘINSKI
„Șahmatnaia Moskva”,
1957



3+

/10+5/

Moscova, august 1971

Soluția: 1.Cg4! /cu amenințarea 2.Td:d4+ N:d4 3.Cdf6+ Rd5 2.Ta:d4+ N:d4 3.Cgf6+ și 1....C:b3 2.Cf2+ Rd5 3.c4+! - un mat model curios în prezența pionului negru legat: dacă acesta n-ar fi legat, ar fi putut să ia pionul alb „en-passant”. Este interesant de menționat că alt mat cu pionul alb, din varianta 1....Cc4 2.Cf2+ Rd5 3.b:c4+, nu mai este regulat, fiind neeconomic, întrucât nu este exploatată legarea pionului negru, astfel că Td3 devine de prisos în această variantă.

Versiunea finală a acestei probleme a fost dedicată participanților la Festivalul Mondial al Tineretului și al Studenților, ce a avut loc la Moscova în acele zile.

Rafael M. KOFMAN

Antrenor emerit al RSFSR,
Maestru al sportului URSS,
Arbitru internațional FIDE

TENDINTE NOI IN CONSTRUIREA PROBLEMELOR CU 2*

Problema de șah, în esența ei, este o poziție creată artificial și destinată soluționării. La dezlegarea problemei, în procesul depistării soluției, se dezvăluie concepția autorului, ideea, care reprezintă elementul cel mai important al creației, constituind însăși conținutul compoziției. O combinație vie și pe cât posibil originală, în care albul întreprinde atacuri ingenioase, iar negrul se apără inventiv, găsind resurse variate - iată ce trebuie să fie pus la baza creației compozitorului.

Principiile de bază ale construirii problemelor care au fost elaborate în decursul evoluției compoziției șahiste, sînt:

1/ principiul u n i c i t ă ț i i soluției și 2/ principiul e c o n o m i e i.

Asupra mutării cu care începe soluția unei probleme de șah /cheia/ a fost elaborat de asemenea un șir de deziderate. Înainte de toate, cheia trebuie să fie, ca și soluția problemei, u n i c ă.

Urmează apoi cerințe de ordin estetic: să nu fie evidentă; să nu fie însoțită de capturarea unei piese; să nu constituie o transformare de pion în damă /nici transformarea minoră nu este dorită!/: să nu limiteze mișcările regelui negru; să nu constituie atac direct la regele advers prin declararea unui „șah”.

Aceste interdicții nu constituie astăzi un secret nici chiar pentru problemistii-debutanți.

Ș i t o t u ș i

Se poate întocmi o colecție bogată de probleme, probleme bune, la care unele cerințe menționate mai sus sînt „ignoreate”.

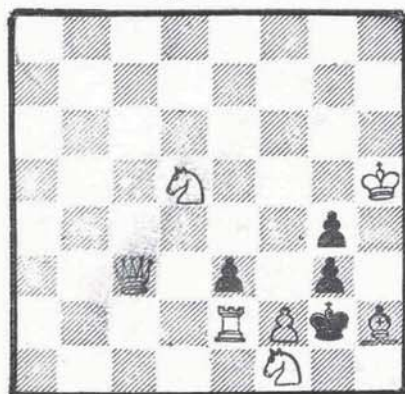
Astfel, „șahul” la prima mutare este indezirabil, în primul rînd deoarece conduce la limitarea posibilităților defensive ale negrului, îngustînd soluția problemei. Și totuși, această abatere de la regulă este folosită uneori în mod intenționat.

Propunem atenției cititorilor cîteva probleme moderne la care soluția începe prin nerespectarea interdicției tradiționale de a declara „șah” la prima mutare, ceea ce nu împieteează asupra conținutului tematic.

J. RIETVELD
M.on.5 „Probleemblad”,
1962

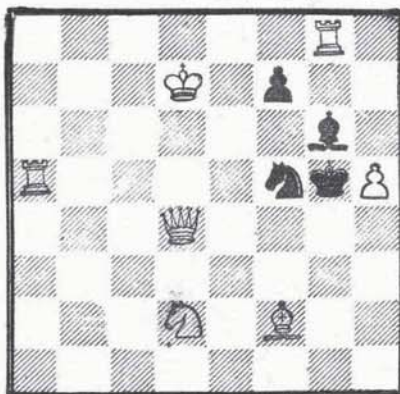
Toma GARAI
Pr.II „Ring Tourney
Israel” 1965

N.G.G.van DIJK
„The Problemist” 1967



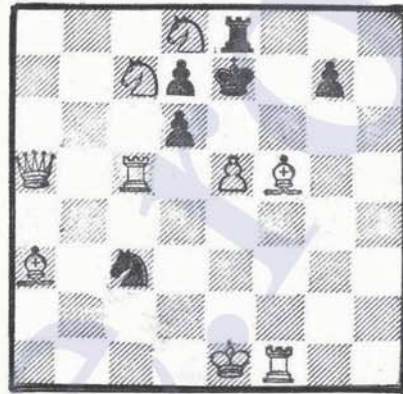
2*

[7+4]



2*

[7+4]



2*

[9+6]

„Albino” în trei vari-
ante de încercări și
în soluția 1.f3+!

1.Df6+! cu autolega-
re în patru variante.

1.e:d6+! cu șahuri
încrucișate în 4 va-
riante; tema „stea”.

Urmează o problemă curioasă [de J.Rice], la care este ignorat, pe lângă interdicția „șahului” la prima mutare, și principiul de bază al soluției unice, în vederea realizării temei cu schimbarea ciclică a apărărilor, dealungul celor trei faze - soluții.

I. 1.Cf6+! Re6 /x/ 2.Tel*/A/, 1....Re5 /y/ 2.Te8*/B/,

II. 1.Cf4+! Re5 /y/ 2.Tel*/A/, 1....Re4 /z/ 2.Te8*/B/,

III. 1.c4+! Re4 /z/ 2.Tel*/A/, 1....Re6 /x/ 2.Te8*/B/.

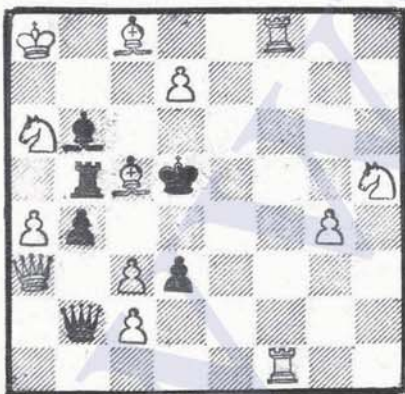
De notat că în variantele secundare [pe care nu le-am arătat!] are loc - în cele trei faze - schimbarea simplă a maturilor.

În încheiere, prezentăm două probleme cu totul neobișnuite, care au fost distinse la recentul concurs al revistei „Die Schwalbe” pe tema care cerea ca, în poziția inițială, regele alb să se afle „în șah”. Aceasta, în mod inevitabil, obligă pe alb să-și apere R cu prima mutare a soluției, avînd de ales între două sau mai multe posibilități.

John M. RICE
Pr.special „Pravda”,
1968

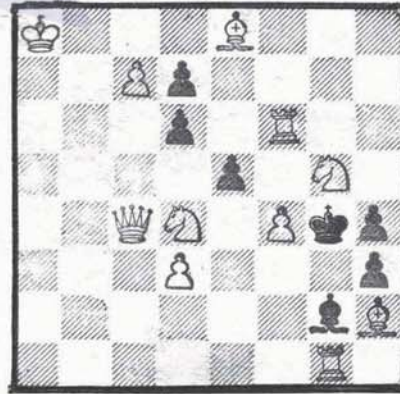
Ferenc FLECK
Pr. I „ex-aequo”, „Die Schwalbe” 1969-1970
[concurs tematic]

Pieter ten CATE



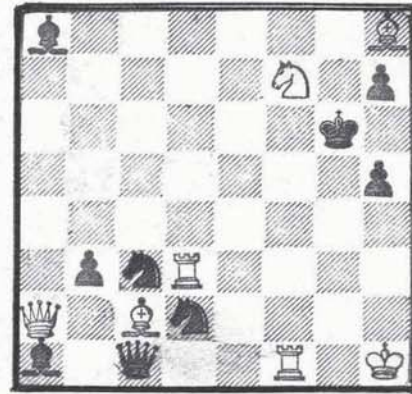
2*

[13+6]



2*

[11+7]



2*

[7+9]

Soluții: Fleck - 1.Cdf3!? [Zugzw.] e4! 2.?*; 1.Cge4!? e:d4! 2.?*; 1.Dc6? e:f4!; Dd5!. ten Cate - 1.Td5+? b:c2! 2.?*; 1.Tf3+!

JOCUL CICLIC IN PROBLEMA CU 2*

Cercetînd evoluția problemei cu mat în 2 mutări se poate observa că în secolul nostru a avut loc o accelerare a evoluției printr - o curioasă împărțire în epoci clar diferențiate pe decenii. Astfel, înainte de 1930 se manifesta un interes deosebit pentru temele clasice, "tradiționale", avînd la bază elemente strategice cunoscute ca: blocare, interferare de linii negre, legare și dezlegare a figurilor albe, semilegare etc.; în deceniul următor au fost apreciate și au devenit la modă temele "lineare" ca "Barulin", "Java", "Peris", "Isaiev", "Somov" și altele; cu puțin timp înaintea celui de al doilea război mondial a devenit populară tema "apărării prelungite"; în schimb, după sfîrșitul războiului compozitorii au început să se ocupe de temele bazate pe introducerea curselor. În ultimul timp se observă însă o tendință accentuată spre realizarea ciclicității în jocul figurilor, descoperită în anul 1950.

Ne propunem să prezentăm cîteva teme bazate pe acest nou mecanism. Dar înainte de toate, ce este această c i c l i c i t a t e ?

Ciclicitatea sau jocul ciclic al figurilor derivă din cunoscuta temă a alternanței maturilor /cunoscută la noi sub denumirea de maturi reflexe/ cînd maturile se inversează la aceleași apărări.

La problemele cu joc ciclic mutările soluției se repetă într - o ordine anumită, formînd un lanț ciclic. Pentru realizarea ciclicității jocului este necesară existența a cel puțin t r e i elemente - A/B/C - care să se așeze după schema AB/BC/CA, formînd astfel un ciclu închis. Aceste elemente pot fi reprezentate de cele trei maturi care se repetă, într-o singură fază, de-a lungul variantelor soluției, sau în două faze ca răspuns la aceleași apărări ale negrului /ca la tema "Lacny"/, sau prin schimbarea ciclică a apărărilor după care se repetă aceleași maturi.

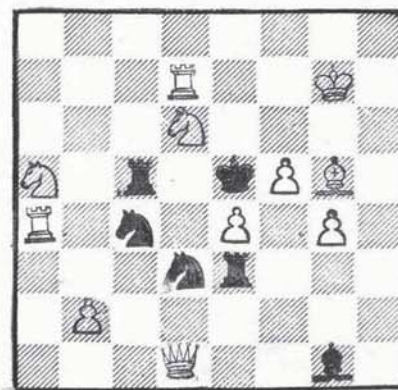
Menționăm că fazele pot rezulta în urma existenței: 1/ unui joc aparent /la care se mai adaugă eventual un joc de probă/ și a soluției; 2/ a doi sau mai mulți gemeni; 3/ a două sau mai multe soluții

I. Schimbarea ciclică a maturilor

Un exemplu de ciclicitate din cele mai simple este tema FELDMANN cu alternanța maturilor în urma apărărilor a trei figuri negre folosind mecanismul apărării prelungite.

L. LOȘINSKI
Campionatul URSS, 1952

- 1.Dd2! /am. 2.Dc3*/
1....Cc ad-libitum 2.Cf7* /A/
1....C:d6! 2.Te7* . . . /B/
1....Cd ad-lib. 2.Te7* /B/
1....Cf4! 2.Nf6* . . . /C/
1....Te ad-1.2.Nf6* /C/
1....T:e4! 2.Cf7* /A/



2*

/11+6/

La problema următoare găsim schimbarea ciclică a maturilor ca urmare a "apărărilor suplimentare", avînd caracterul de anti-dual. În apărare, cele trei figuri negre tematice dezinterferează cîte o figură albă, însă de fiecare dată, din cele două amenințări posibile de mat, rămîne doar cîte una eficientă, cealaltă fiind anulată prin efectul anti-dual pe care îl conține. A se vedea problema lui S. Brehmer de la pagina următoare.

1.Tg2! /am. Ta2*/
1....N:g2 2.Cc5* - A /2.Nb5*? - B/
1....c2 2.Nb5* - B /2.Cc3*? - C/
1....Te2 2.C:c3* - C /2.Cc5*? - A/

La cele două probleme de mai sus, jocul ciclic are loc într-o singură fază - soluție /joc real/. La problemele ce urmează găsim în schimb jocul ciclic desfășurat în două faze - joc aparent și joc real - pe ideea alegerii maturilor, în trei variante, ceea ce constituie așa-numita temă "Lačny".

L. LAČNY
Pr.I mem.Przepiórka,
1950



2* /8+12/

Apărări te-
matice

1....c3 /x/
1...clD,T/y/
1...Ch2 /z/

Joc
aparent

2.De4* /A/
2.Cg2* /B/
2.Dd4* /C/

În joc real, după cheia 1.Cd2! /am. 2.Cfl+/, la aceleași apărări /x,y,z/, urmează cele trei maturi din joc aparent, însă în ordinea schimbată ciclic conform schemei xC/yA/zB. De menționat că aici lipsește faza a treia, cu următoarea schemă - xB/yC/zA, care ar contribui la închiderea ciclului.

Problema următoare reprezintă un record care părea imposibil de realizat!

Și totuși, autorul temei a reușit o performanță extraordinară...
L.LAČNY
Magyar Sakkélet, 1955
premiul II

Apărări tema-
tice

1....Rd3 /v/
1....Cb3 /x/
1....Rd5 /Y/
1....Cb5 /z/

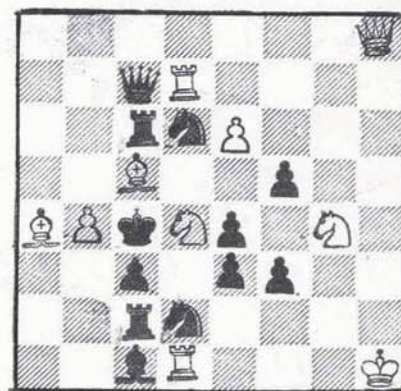
Joc
aparent

2.Ce5* /A/
2.N:b3* /B/
2.C:e3* /C/
2.N:b5* /D/

Joc real, după
1.Ce2! /am. Dd4+ /

2.Nb5* /D/
2.Ce5* /A/
2.Nb3* /B/
2.C:e3* /C/

Construirea unei probleme cu schimbarea ciclică a maturilor în patru variante este foarte dificilă. Autorul a reușit să realizeze o compoziție senzațională, cu o combinație frumoasă.



2* /10+12/

II. Schimbarea ciclică a apărărilor

În anul 1967 a apărut prima compoziție cu schimbarea ciclică a apărărilor, în timp ce maturile rămân neschimbate în toate fazele.

S. SOVIK
„Pravda”, 1967



2* /9+10/

I. 1.Cd1! /am. 2.D:c3*/
1....Re5 /x/ 2.Dc5* /A/
1....Rc4 /y/ 2.D:c3* /B/

II. /cu Ce3 la e5/: 1. Cd7! /am. 2.Dc5*/
1....Rc4 /y/ 2.Dc5* /A/
1....Re3 /z/ 2.D:c3* /B/

III. /cu Ce5 și Nh4 la f8/: 1.Rb6! /am. 2.Dc5*/
1....Re3 /z/ 2.Dc5* /A/
1....R:e5 /x/ 2.D:c3* /B/

Aici, cele trei faze sînt reprezentate sub forma de gemeni: I - diagramă, II - Ce3 la e5, III - în continuare, cu Nh4 la f8.

La problema următoare, fazele sînt constituite cu ajutorul a două curse, ca la tema „Zagoruiko”.

S. SEDEI

Buletinul „64”, 1969

I. Cursă: 1.Cc2? /Zugzwang/

1....Cd4 /x/ 2.T:d4* /A/

1....Ce3 /y/ 2.T:e3* /B/, dar 1...d4!

II. Cursă: 1.Dg7? /Zugzwang/

1....Ce3 /y/ 2.Td4* /A/

1....R:f5/z/ 2.Te3* /B/

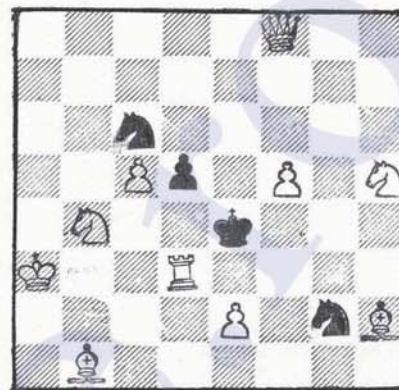
Variante secundare: 1....Cc ad-lib. 2.De5*, 1....Cg ad-lib. 2.Dg4*, 1....Cf4! 2.Cg3*, dar 1....d4! 2.?*.

III. Soluție: 1.Dh6! /Zugzwang/

1....R:f5 /z/ 2.Td4* /A/

1....Cd4 /x/ 2.Te3* /B/

Variante secundare: 1....Cc ad-lib. 2.De6*, 1....Ce5! 2.Cg3*, 1....Cg ad-lib. 2.Df4*, 1...d4 2.Te3*.



2*

/10+4/

Este evident că, pentru a-și da seama de existența ciclicității jocului dezlegătorul trebuie să aibă grijă să așeze variantele într-o anumită ordine!

De notat că la astfel de construcții frumusețea variantelor și complexitatea jocului cu folosirea combinațiilor tactice atractive sînt subordonate necesității de a scoate în evidență ciclicitatea mutărilor în fazele soluției. Cu alte cuvinte, primează tehnicita- tea și rafinamentul compozitorului în dauna elementului artistic.

III. Interferențe albe ciclice

Această temă interesantă este realizată în cîteva faze bazate pe pe existența unor curse, în care jocul figurilor albe are caracterul așa-numitelor „combinații albe”.

A. C. REEVES
„Problem”, 1969



2*

/13+9/

I. 1.The3? /am. 2.Cf4* / T:b4 /x/ 2.N:c6*,
N:d3 /y/ 2.T:d3* /A/,
dar 1....Cf5! /z/ 2.e4*?? /B/.

II. 1.e3? /am. 2.Cf4* / N:d3 /y/ 2.D:d3*,
Ch5 /z/ 2.e4* /B/,
dar 1....T:b4! /x/ 2.C:b4*?? /C/.

III. 1.Ne3? /am. 2.Cf4* / Ch5 /z/ 2.Df3*,
T:b4 /x/ 2.C:b4* /C/,
dar 1....N:d3! /y/ 2.T:d3*?? /A/.

Impotriva amenințării comune pentru toate fazele, negrul dispune de trei apărări care se succed ciclic /xyz - yzx - zxy/ în cele 3 jocuri de probă, fiind urmate de maturi schimbate. În fiecare cursă devine eficientă cîte o apărare, grație interferențelor albe ce se produc în urma primelor mutări ale albului.

IV. Soluția: 1.Dd1! /am. 2.Cf4* / T:b4 /x/ 2.C:b4* /C/
N:d3 /y/ 2.T:d3* /A/ și
Ch5 /z/ 2.e4* /B/.

Variante secundare: 1....T:d1 2.c4*, 1....Ce5 2.T:e5*.

IV. Permutarea ciclică a cîmpurilor

Permutarea ciclică a cîmpurilor pe care se așază consecutiv pie- sele albe și negre, a fost inventată de talentatul cipriot Alkis Stavrinides. Tema aceasta este demonstrată cît se poate de clar de cele două probleme de pe pagina următoare. În ambele probleme jocul

se desfășoară într-o singură fază!

1.Nf7! /am. 2.Ce6*/
1....Dc4 /C/ 2.De7* /A/, 1....De7 /A/ 2.d4* /B/,
1....d4 /B/ 2.Dc4* /C/.

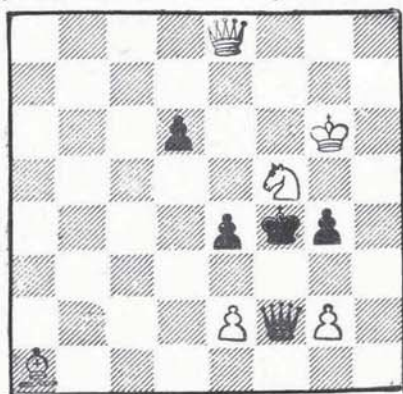
Aici avem trei cîmpuri tematice, care se ocupă, în mod ciclic, fie de o piesă neagră apărătoare, fie de o figură albă atacatoare.

După prima mutare de apărare, pe un anumit cîmp /C/ împotriva amenințării create prin cheie, urmează matul pe cîmpul /A/. A doua apărare se realizează prin așezarea pe același cîmp /A/, a unei piese negre omoloage celei ce a dat matul precedent; urmează matul pe un alt cîmp /B/.

O nouă apărare are loc în urma așezării pe cîmpul /B/ a piesei negre omoloage celei ce a dat matul pe /B/. Ciclul se încheie în mod surprinzător prin așezarea figurii albe pe cîmpul /C/ de la prima apărare a negrului.

Este remarcabilă pe lîngă permutarea ciclică a cîmpurilor de apărare și de mat, ciclicitatea figurilor o m o l o a g e pe aceste cîmpuri.

A. STAVRINIDES
„Probleemblad”, 1969



2* /6+5/

La Meredith-ul ce urmează apare al p a t r u l e a cîmp tematic.

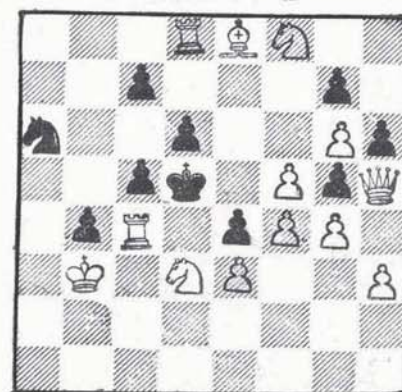
1.Dh8! /am. 2.Dh6*/
1....Dh4 /D/ 2.e3* /A/
1....e3 /A/ 2.Dd4* /B/
1....Dd4 /B/ 2.g3* /C/
1....g3 /C/ 2.Dh4* /D/.

Dificultatea principală a temei constă în a o construi atît de plauzibil, încît jocul ciclic să nu fie trecut cu vederea de către dezlegători, ceea ce se întîmplă adesea cu ușurința mare.

V. Atac ciclic prelungit

Apărări continuate în ciclu sînt cunoscute de 30 de ani. Problema de mai jos este, pe cît se pare, prima încercare la care t r e i fi-guri albe execută un atac prin mutarea indiferentă, continuat însă printr-o corecție /prelungirea atacului!/, astfel încît respingerile apar după schema AB/BC/ /CA/. Cheia soluției n-are nimic de a face cu „The Problemist”, 1968 Premiul I

A. C. REEVES
„The Problemist”, 1968
Premiul I



2* /13+10/

I. 1.Cd ad-lib.? /Zugzwang/ c6 2.Nf7*,
1....g:f4 2.f6*, dar 1....Cb8! /A/
II. 1.Ce5!? /am. dublă: 2.Nc6* și Nf7*/,
dar 1....g:f4! /B/
III. 1.Cf ad-lib.? /Zugzwang/ C ad-lib. 2.T:
:c5*, 1....e:d3 2.e3*, 1....c6 2.Nf7*,
dar 1....g:f4! /B/
IV. 1.Ce6!? /Zugzwang/ C ad-lib. 2.T:c5*,
1....e:d3 2.e4*, 1....g:f4 2.Ce:f4*,
dar 1....c6! /C/
V. 1.N ad-lib.? /Zugzwang/ c6! /C/
VI. 1.Nd7!? /Zugzwang/ Cb8! /A/
VII. Soluția: 1.h4!! /zugzwang/, după care
urmează 1....Cab8 2.T:c5*, 1....g:f4 2.f6*, 1....c6 2.Nf7*, 1....e:
:d3 2.e3*.

VI. „RUHLIS” ciclic

În ultimul timp a devenit popular jocul ciclic pe fundalul temei „Ruhlis” /în cele trei faze are loc atât cunoscuta transferare a maturilor, cât și schimbarea simplă a maturilor, elemente specifice precum se știe ale acestei teme/ în forma alegerii maturilor.

K. GOLDSCHMEDING

„Tijdschr. KNSB”, 1962

Ment. on. 2

I. 1. Tg2? /am. 2. Dg2*/ Nd5 /x/ 2. Cb3* /A/
T:e4/y/ 2. Cd3* /B/,

dar 1.... Dc6! 2.?*

II. 1. Tb2? /am. 2. Dg2*/ Dc6 /z/ 2. Cd3* /B/
Nd5 /x/ 2. Ca2* /C/,

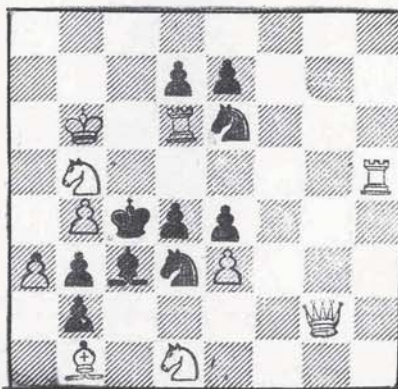
dar 1.... T:e4! 2.?*

III. Soluția: 1. Td2! /am. 2. Dg2*/
1.... T:e4 /y/ 2. Ca2* /C/
1.... Dc6 /z/ 2. Cb3* /A/.

Dacă la această problemă albul interferează în jocuri de probă figurile negre, folosind mecanismul vectorilor, în schimb, el le leagă la problema următoare.

A. DOMBROVSKIS

Pr. spec. „To mat”, 1962



2*

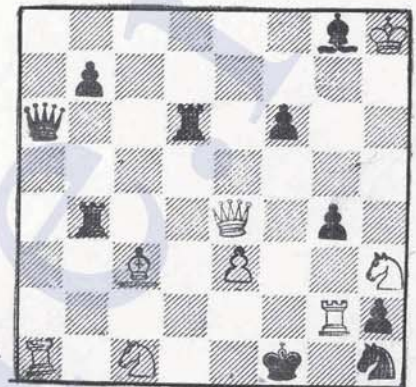
/10+10/

Și la problema lui Dombrovskis sînt trei faze formate din două curse și soluție.

I. 1. Dg8? /Zugzwang/ N ad-lib. 2. T:d4* /A/
1.... Cd ad-lib. 2. Tc5* /B/, dar 1.... Ce5!

II. 1. De2? /Zugzwang/ Ce ad-lib. 2. Tc5* /B/
1.... N ad-lib. 2. C:b2* /C/, dar 1.... Cg5!

III. 1. Dc2! /Zugzwang/ Cd ad-lib. 2. C:b2* /C/
Ce ad-lib. 2. T:d4* /A/.



2*

/8+10/

VII. „FLECK” ciclic

Conținutul problemei alăturate este destul de complicat; aici jocul ciclic are să se desfășoare pe fundalul temei „Fleck”.

A. R. GOODERSON

Pr. I „B. C. M.”, 1962

Cheia 1. C:f3 crează patru amenințări de mat: 2. Cf2*, Cg5*, D:d4* și De5*, însă ele se mențin toate patru numai ca răspuns 1 a mutarea 1.... Tgl.

În patru variante negrul reușește să pareze doar cîte una din cele patru amenințări, în timp ce celelalte trei se mențin într-o ordine ciclică:

1.... Cg4 2. Cd2*, Cg5* și D:d4*,

1.... h6 2. Cd2*, D:d4* și De5*,

1.... Cd5 2. Cd2*, Cg5* și De5* și în sfîrșit

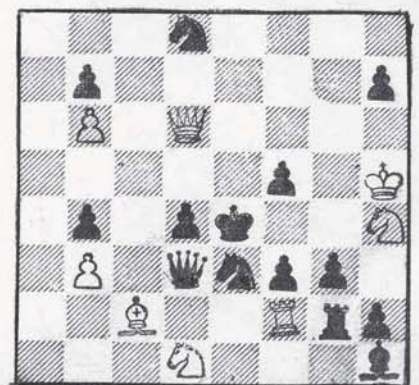
1.... Cf1 2. Cg5*, D:d4* și De5*.

Următoarele șase apărări anihilează cîte două amenințări, restul de două se mențin, alternîndu-se ciclic: 1.... Cc6 2. Cd2* și Cg5*, 1.... Cf7 2. Cd2* și D:d4*, 1.... Ce6 2. Cd2* și De5*, 1.... C:c2 2. Cg5* și De5*, 1.... Cc4 2. Cg5* și D:d4*, 1.... C:dl 2. D:d4* și De5*.

Și numai după ultimile patru apărări se menține doar cîte un singur răspuns de mat: 1.... g:f2! 2. Cd2*, 1.... T:f2! 2. Cg5*, 1.... D:c2! 2. D:d4* și 1.... f4! 2. De5*.

O problemă monstru, care a necesitat fără doar și poate depășirea unor dificultăți tehnice enorme.

/ După John M. Rice și A. Dombrovskis/



2*

(8+14)

deci, exclude posibilitatea efectuării rocadei de către cealaltă parte. În aceste condiții, problema lui Ceriani, în locul celor două soluții, ar avea numai 1.0-0 drept soluție.

G. A. T.

Din domeniul genului feeric

DESPRE UNELE FIGURI FEERICE

După felul lor de mișcare [deplasare], deosebim trei grupe de figuri de șah.

1/ Figuri c u m e r s l i m i t a t, care nu se pot deplasa decât pe câmpuri precise, ținând cont, desigur, de faptul dacă câmpurile respective sînt libere sau blocate de piese proprii. Se știe că dacă aceste câmpuri sînt ocupate de piese adverse, acestea pot fi capturate. Dintre figurile ortodoxe doar R și C aparțin acestei grupe, pe cînd dintre cele feerice putem menționa pe fers [mută pe câmpuri vecine în diagonală] și alfil [mută sărind peste un câmp, în diagonală], cunoscute din vechime, iar dintre cele inventate în secolul nostru - mao, care se mișcă și capturează ca și calul, dar numai cînd câmpurile vecine ortogonale sînt libere, neavînd dreptul să sară peste alte piese.

P. SEYFERT
„Die Schwalbe”, 1936



Mao negru de la f7 din diagrama alăturată poate muta prin câmpul liber e7 la d6 sau d8, de asemeni - prin g7 la h6 sau h8. Nu poate muta nici la e5, nici la g5, câmpul f6 fiind ocupat de mao alb.

Albul, prin cheia 1.Mg8-e7 „vînează” mao negru și pentru aceasta îi ia posibilitatea să meargă la d6, lăsîndu-i doar libertatea să se mute la h6 sau h8. Este evident că la 1....Ca5 ad-lib. va urma 2.Cb3+. Deci, 1...Mf7-h6 2.Me7-g6 Mh6-g4/8/ 3.M:M C ad-lib. 4.Cb3+; sau 1....Mf7-h8 2.Mf6-g8 Mh8-g6 3.Me7:g6 etc.

2/ Figuri c u d e p l a s a r e l i n e a r ă, care se pot muta în direcții anumite așezîndu-se pe orice câmp, cu condiția ca acesta să nu fie blocat; dacă întîlnește

în calea sa o piesă adversă, o poate captura. Astfel de figuri sînt, la ortodoxe - D, T și N, iar la feerice - călărețul nocturn. Menționăm că au mai fost inventate și alte figuri lineare în urma combinării mersului a două figuri ortodoxe, după cum D reprezintă o combinație a turnului cu nebunul; astfel, sînt cunoscute: amazoana, combinînd D+C, împărăteasa = T+C, prințesa = N+C.

3/ Figuri c u m e r s s ă r i t o r, care nu pot să mute decât atunci cînd au peste ce sări. Dintre acestea trebuie să menționăm, înainte de toate lăcusta, o figură destul de comună, care face parte dintr-o familie de figuri „săritoare”, cunoscută în literatura de specialitate sub denumirea „Grasshopper” [engl.]. Vom avea ocazie să vorbim mai pe larg despre membrii acestei familii. Pînă atunci însă putem face cunoștință cu o proprietate curioasă a unor figuri de șah.

La toate piesele de șah în acțiune, deosebim mișcarea [deplasarea] lor propriu-zisă de activitatea manifestată prin capturarea unei piese adverse, inclusiv declararea „șahului”. La piesele ortodoxe, mișcarea și activitatea lor coincide perfect. Singura excepție o constituie pionul, care se mișcă pe verticală și „acti-

vează" [capturează] în diagonală. Astfel de piese, la care mișcarea se deosebește de activitate, sînt numite **m e t a f i g u r i**.

Mai jos prezentăm cititorilor cîteva metafiguri feerice care au fost inventate înainte de 1914 de renumitul compozitor englez T. R. Dawson.

L e o [Le] se deplasează ca dama, dar capturează numai dacă poate sări peste o piesă de orice culoare, captura efectuîndu-se pe o-
rice cîmp aflat pe linia de acțiune, în spatele piesei peste care a sărit.

P a o [Pa] se deplasează ca turnul, dar poate captura numai sărind peste o piesă de orice culoare, putînd efectua captura pe orice cîmp aflat dincolo de piesa peste care a sărit.

La problema alăturată, pao de la g6 are voie să mute la g7, la g8 sau la h6 [în eventualitatea din urmă, fără să declare "șah"!] și poate captura pionul e6 [ar avea dreptul să-l captureze chiar și în cazul cînd acesta s-ar afla la a6!]. Regele negru nu poate muta la g4, întrucît acolo s-ar afla în "șah".

Soluția: 1. Pa g6-g8! [tempo, pregătind interferarea lui pao de către rege] e5 2. Rg7 Rg4 [pionul g5 este apărat de Pa g8!] 3. Rh6+ [sînt atacate de către pao de la g8 atît cîmpul g4, cît și cel de la g3!].

V a o [Va] se mișcă ca nebunul și capturează analog cu leo și pao, dar numai pe diagonale. Astfel, Va de la b1 poate muta pe a2 sau pe c2 [fără "șah"!] și ar putea să captureze o pisă albă s-ar afla la e4, f5 sau g6. Este evident că cei doi mao nu pot muta fiind primul [de la d3] legat de pao d7, iar secundul [de la f3] - de călărețul nocturn h4.

Soluția: 1. Df2 [cu amenințarea dublă 2. e3+ și e4+] Rc2 2. e3+!

Se observă că cei doi mao, cu toate că n u mai sînt legați, nu pot interveni prin capturarea damei sau prin acoperirea regelui, tocmai din cauza pionului alb de la e3!

La 1.... Pa h7:d7 urmează amenințarea-2. e3+!

Cele trei piese, descrise mai sus, formează familia "l e o", denumirea anterioară a familiei fiind "p a o - m a o".

RECENZII

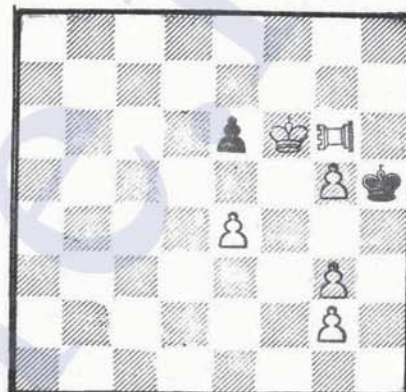
Editura FABER & FABER, 24 Russell Square, London W.C.1 a dat la iveală în ultimii ani o serie de lucrări excelente, dedicate problemisticii ortodoxe, care n-ar trebui să lipsească din biblioteca nici unui problemist. Aceste volume, editate în condițiuni impecabile, sînt semnate de renumiții compozitori englezi contemporani.

Iată le: "CHESS PROBLEMS: INTRODUCTION TO AN ART" de M. Lipton, R.C.O. Matthews și J.M. Rice; 296 pag. cu 364 diagrame, apărută în anul 1963. Prețul 42 sh.

"THE TWO-MOVE CHESS PROBLEM: TRADITION AND DEVELOPMENT" de J.M. Rice, M. Lipton și B.P. Barnes; 206 pag. cu 355 diagrame, apăr. în 1966. Prețul 42 sh.

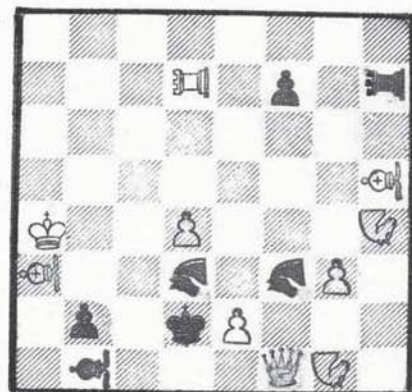
"An ABC of CHESS PROBLEMS" de J.M. Rice; 350 pag. cu 400 diagr, apărută în 1970. Prețul 70 sh.

F. DREIKE
"Die Schwalbe", 1936



3+ [6+2]

A. WIJCKER
"Fairy Chess Review"
1951



2+ [10+7]

SELECTIONĂRI

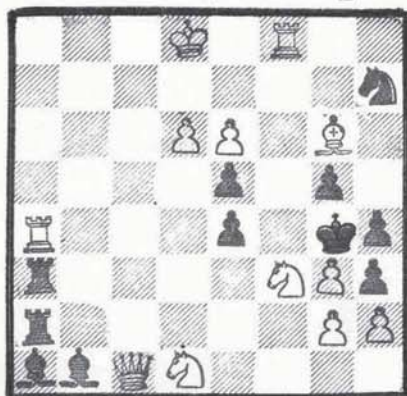
Prezentăm cititorilor problemele clasate pe primele locuri /secțiile 2* și aj.2*/ în cadrul meciului Brazilia - Israel [1968-1970], scor final 474:334 în favoarea Braziliei, meci al cărui arbitru intermediar /neutral judge/ a fost A.F.Ianovcic [Romania], care a acceptat să înlocuiască pe regretatul compozitor român Paul Leibovici.

Temele impuse avînd un caracter modern, prezintă un interes pentru cititorii noștri.

Directe cu 2*: Probleme cu una sau cîteva încercări tematice, apărînd în fiecare încercare cel puțin două amenințări tematice de mat. Fiecare amenințare va deveni mat în variantele soluției ca răspuns la anumite apărări. Încercările vor avea cîte o răsturnare unică. Sînt admise și probleme cu Zugzwang.

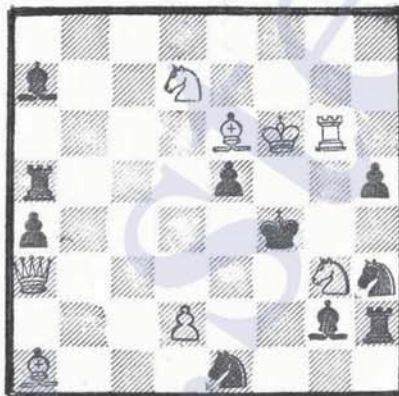
Ajutoare cu 2*: Probleme de tipul "Neumann" [3.1.1.1] cu schimbarea ciclică a maturilor /piese și tablă ortodoxe!/, după cum urmează: a/ în fiecare din cele trei soluții apar cîte două încercări tematice însoțite de efecte de antidual, b/ întotdeauna au loc aceleași încercări tematice, care evoluează ciclic de-a lungul celor 3 soluții, c/ este esențial ca cele trei maturi să fie diferite.

22. S. SEIDER
Locul I [Israel]



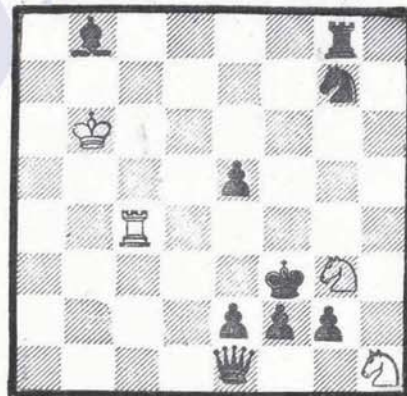
2* [12+11]

23. J.GOLDSCHMIDT
Locul II [Israel]



2* [8+10]

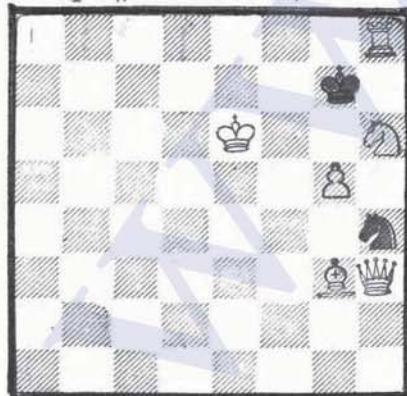
24. A. ZARUR
Locul I [Brazilia]



Ajutor 2* [3.1.1.1] [4+9]

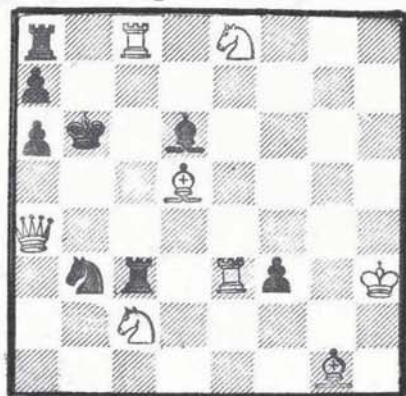
În încheiere, prezentăm două succese pe arena internațională ale compozitorilor români și un succes "indirect" al problemistului Gh. Leu [Brăila], inventatorul unei idei originale, care a fost impusă la al III-lea campionat de compoziție între echipele R.S.F.S.R.

25. M. PURICE
Pr.sp. „Wiesb.K.” 1970



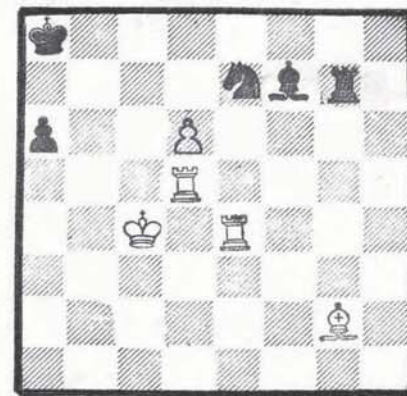
2* [6+2]

26. M. MARANDIUK
Pr.II camp.RSFSR, 1969



2* [8+8]

27. M. PETRESCU
Lauda 2 „UBP”, 1969



Aj.2* [2.1.1.1] [5+5]

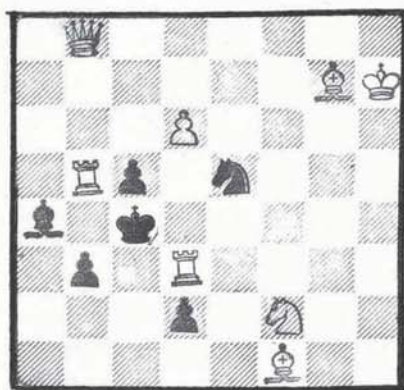
COMPOZITII INEDITE

28.
Eugen P. SOROKIN [URSS]
Dedicat G.A.Teodoru



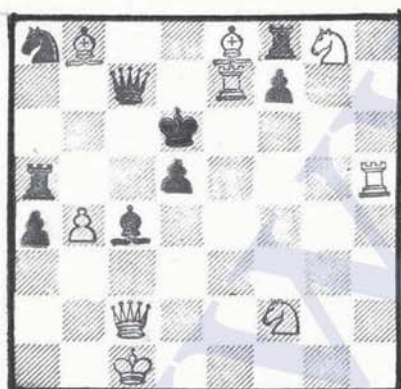
2* [7+6]

31. Gh. CĂLIMAN
Sîngeorgiu-de-Pădure



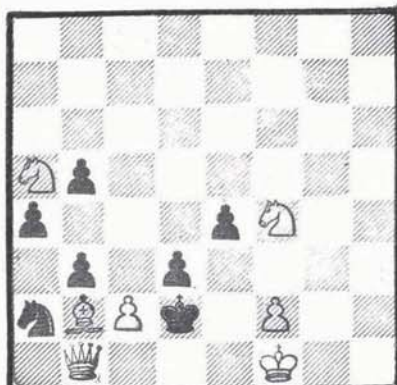
2* [8+6]

34. G.HADZI-VASKOV
Jugoslavia



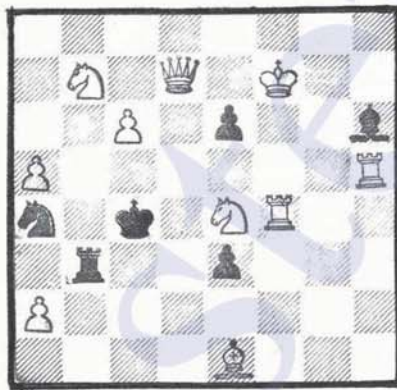
2* [9+9]

29.
Paul N. MOUTECIDIS [Grecia]
Dedicat O.Costăchel



2* [7+7]

32. Thomas GARAI
U.S.A.



2* [10+6]

35. Jac. HARING
Olanda



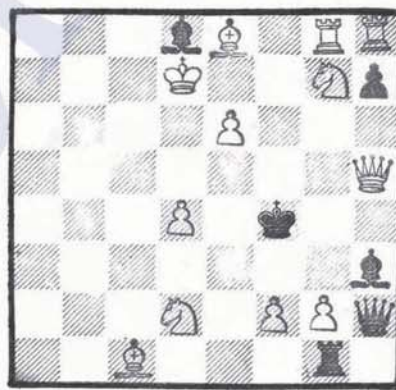
2* [10+10]

30.
A.F. Ianovcic
Dedicat A.F. Ianovcic



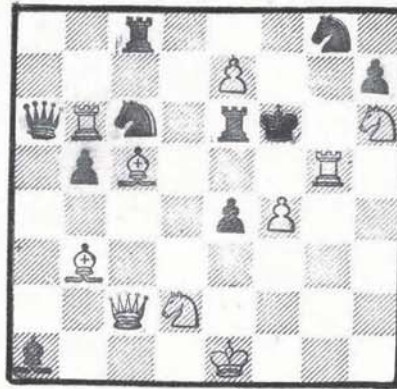
2* [7+8]

33. N.A. DRĂGAN [Dej]
Dedicat A.F. Ianovcic



2* [12+6]

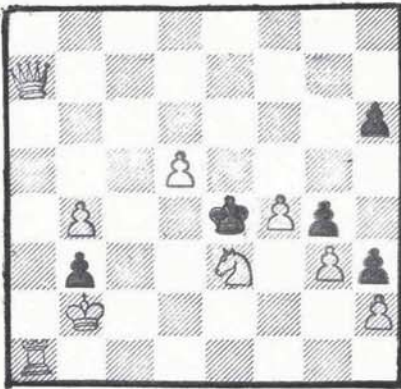
36. Gh. ARDELEANU
Cîmpina



2* [10+10]

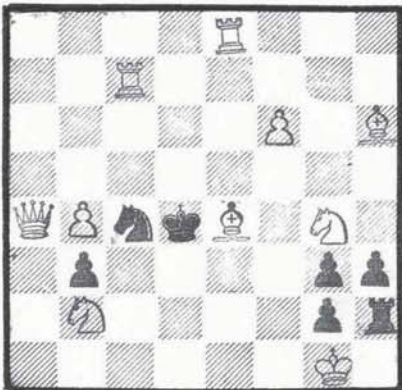
Errata. Problema 18 [H. Moser] din Nr. 1 al Buletinului [pag. 13] are enunțul: „Mat reflex în 2 mutări” [5+9] și nu „Invers 6*” [5+7], cum s-a publicat eronat. În matul „reflex”, care se înrudește mult cu matul „invers”, începe albul și caută să ofere negrului posibilități de a face mat regele alb în numărul de mutări specificat în enunț. Se atrage atenția că maturile într-o mutare sînt obligatorii de efectuat atît pentru negru, cît și pentru alb. Această obligație reciprocă permite cîteodată subtile respingeri de curse. Acest gen de probleme a fost inventat, în a doua jumătate a sec. XIX, de un mare compozitor englez B.G. Laws și s-a impus repede atenției problemiştilor.

37. R.M.KOFMAN /URSS/
In memor.I.A.Schiffman



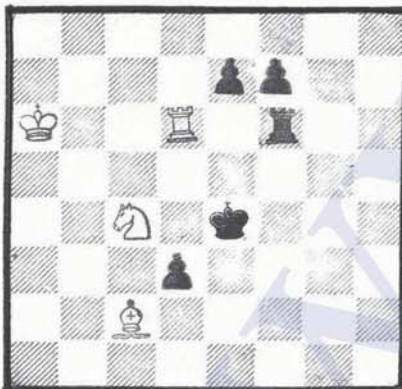
3* /9+5/

40. Baldur KOZDON
R. F. Germania



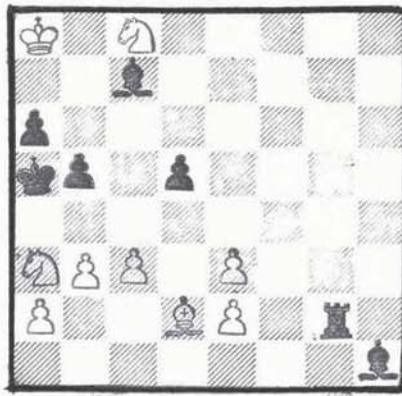
Invers 2* /10+7/

43. I.P.OLHOVSKI &
E.P.SOROKIN /URSS/



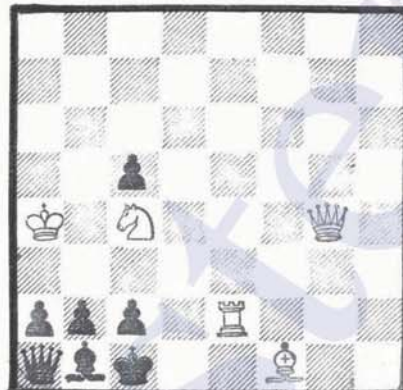
Ajutor 2* /1.2.1.1/ /4+5/

38. E.A.WIRTANEN
Finlanda



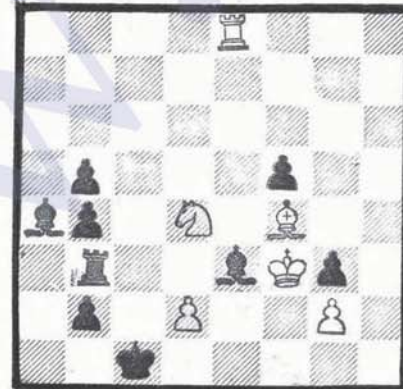
3* /9+7/

41. Hans MOSER
R. F. Germania



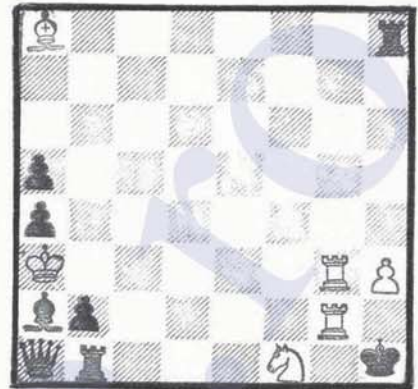
Invers 6* /5+7/

44. R.F.ZOLOKOTZKI &
N.V.CERNEAVSKI /URSS/



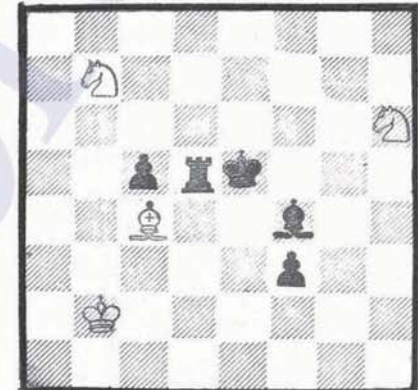
Ajutor 2* /3.1.1.1/ /6+9/

39. N.NAGNIBIDA &
E.SOROKIN /URSS/



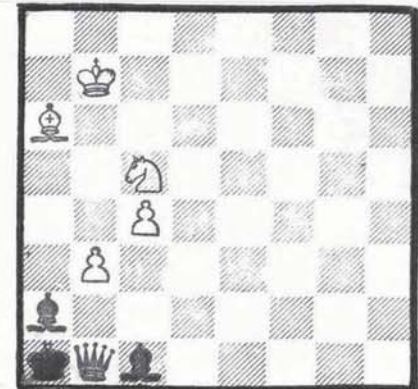
Invers 2* /6+8/

42. Gino MENTASTI
Italia



Aj.2* /2.1.1.1/ /4+5/

45. Jozsef BAJTAY
Ungaria



Ajutor 3* /5+4/
Gemen: Cc5→b5 și P
c4→a4.