



REVISTA DE ȘAH



TRAIASCA
PARTIDUL MUNCITORESC ROMAN
FORȚA CONDUCĂTOARE ÎN R.P.R.

19350



EDITURA CULTURA FIZICĂ

RT

C U P R I N S U L

	<u>Pag.</u>		<u>Pag.</u>
Sportivii întăresc neîncetat rândurile partizanilor păcii	1	Despre „Nebunii slabi” de E. Zagorevski	15
Al doilea campionat popular de şah, o frumoasă victorie a sportului de masă în R. P. R.	2	Complectare la teoria finalului cu Nebunii de culori diferite de V. Cehov	17
Criteriile de clasificare la şah	3	Al XVII-lea campionat al URSS (partidă)	17
Campionatul Capitalei pe anul 1950	5	Campionatul feminin al Capitalei	18
Campionatul Capitalei (partidă)	6	Campionatul Varşoviei 1949	18
Al doilea campionat militar de şah	7	Pagina jucătorilor tineri	19
Turneul dela Szczawno Sdroj (partidă)	8	Campionatul Ungariei 1950 (partidă)	20
Ocazii pierdute de Em. Reicher	9	Turneul candidaţilor pentru campionatul lumii (partide)	21
Campionatul R. P. R. interechipe 1950 (partide)	10	Analizele tinerilor noştri jucători	22
Consideraţiuni asupra finalurilor de A. Cotov	12	Primul turneu internaţional din R. P. R. (partidă)	23
		Probleme şi studii	24
		Matchul internaţional de compoziţie al celor patru Republici Populare.	
		Colţul debutantului.	
		Şahul în ţările de democraţie populară.	

Şahul pătrunde tot mai mult în rândurile ostaşilor noştri. Coperta reprezintă o rază din al doilea campionat militar de şah, care a evidenţiat o mulţime de talente.



REVISTA DE ȘAH

ANUL I Nr. 3 — Iulie 1950
REDACȚIA ȘI ADMINISTRAȚIA:
București
Str. V. Alecsandri, 6
Tel.: 1.34.67

SPORTIVII ÎNTARESC NEINCETAT RANDURILE PARTIZANILOR PĂCII

În întreaga lume, oamenii cinstiți au semnat Apelul dela Stockholm pentru interzicerea armei atomice, arătându-și în acest fel hotărârea lor de a lupta pentru pace. Forțele păcii cresc necontenit. În fiecare zi sute de mii de noi semnături sunt puse pe Apelul Comitetului Permanent al Congresului Mondial al Partizanilor Păcii. În Uniunea Sovietică, aproape o sută milioane de oameni au semnat și ei, întărind iscăliturile lor prin noi angajamente concrete în muncă. Oamenii sovietici sunt astfel în fruntea luptei pentru pace.

* *

În țările de democrație populară, campania de strângere de semnături a devenit o uriașă manifestație pentru pace, împotriva provocărilor la război anglo-americani. Oamenii știu că semnând pentru pace, semnează pentru viață, pentru fericirea și viitorul lor.

În țările capitaliste, uneltirile așăfătorilor la un nou război au primit un răspuns drastic în semnăturile pe care oamenii muncii și intelectualii progresiști le-au pus pe Apelul pentru Pace. Deasemeni, fruntașii vieții sportive sunt printre primii semnatori. Fausto Coppi, cel mai bun ciclist din lume, a semnat Apelul. După exemplul marelui alergător italian, cicliștii elvețieni, în frunte cu Kobler, urmați de francezi și belgieni au semnat la rândul lor. Atleți, pugiliști, înotători, rugbiști au îngroșat rândurile luptătorilor pentru pace și libertate. Aceste luări de atitudine antirăzboinică a popoarelor lumii, deoacă planurile imperialiștilor anglo-americani și-i pun în derută.

Sportivii din țara noastră au fost și ei printre primii care au semnat Apelul dela Stockholm. Angelica Rozeanu, campioană mondială de tenis de masă, solidarizându-se cu lupta pentru pace, a spus: „Apăr viața familiei mele, a copilului meu”. Campionul mondial universitar D. Tâlmăciu, recordmanul mondial de marș lt. D. Paraschivescu și toți sportivii fruntași și-au manifestat hotărârea lor de a fi vajnici apărători ai păcii. La Budapesta, turneul candidaților pentru campionatul lumii la șah a fost deschis sub semnul luptei pentru pace: la Szczawno Sdroj (R. Polonă), dr. O. Troianescu, reprezentantul R.P.R. la turneul internațional de

șah de acolo, a subliniat că acest turneu este și el o manifestație pentru pace.

* * *

Nu demult, s'a împlinit un an dela apariția Hotărârii Biroului Politic al C.C. al P.M.R. asupra problemei stimularii și dezvoltării continue a culturii fizice și a sportului. Tineretul din R.P.R. a sărbătorit acest eveniment cu multă bucurie, căci „Hotărârea” a însemnat farul luminos pe drumul pe care sportul, îndrumat de Partid, trebuie să meargă pentru a fi un factor de educație comunistă, de întărire fizică a oamenilor muncii, spre a face din ei entuziaști constructori ai socialismului și neînfricați apărători ai regimului nostru de democrație populară, luptători dârzi ai cauzei păcii. Așa cum obișnuiesc muncitorii, ca la fiecare etapă în lupta pentru Plan, să-și măsoare succesele, să analizeze greutățile și lipsurile, sportivii, — cu prilejul sărbătoririi „Hotărârii”, — s'au putut mândri și ei cu importante realizări în domeniul sporturilor și, în același timp, cu însemnate succese în lupta pentru pace. Mulți sportivi fruntași sunt în comitele pentru apărarea păcii. Astfel, fotbalistul Ion Mihăilescu, căpitanul echipei R.P.R., care face parte din colectivul Locomotiva-C.F.R. București, este delegatul muncitorilor și funcționarilor în comitet. El a citit moțiunea jucătorilor fruntași din R.P.R. și R. Cehoslovacă, trimisă Comitetului Permanent al Congresului Mondial al Partizanilor Păcii, în care se arată hotărârea neștrămutată a tineretului sportiv din cele două țări prietene de a lupta pentru pace.

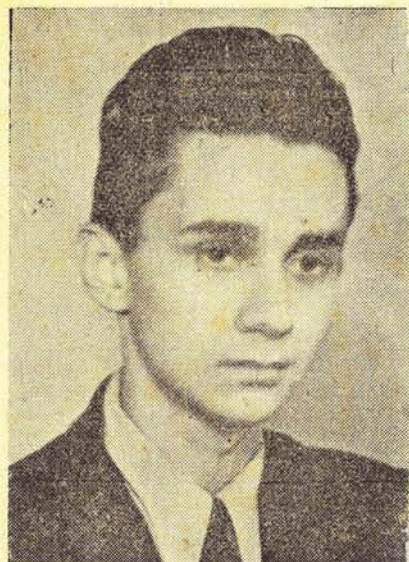
Cu prilejul întâlnirii de gimnastică dintre R.P.R. și R. Cehoslovacă, la matchul de box R.P.R. — R.P. Bulgaria sau la jocurile de volei R.P.R. — R.P. Ungară, s'au citit moțiuni asemănătoare. Astfel, nu se pierde niciun prilej de a se arăta solidaritatea sportivilor noștri cu lupta oamenilor cinstiți din întreaga lume pentru apărarea civilizației de cataclismul în care vor s'o asvârle provocatorii anglo-americani.

Forțele păcii cresc necontenit și ele devin tot mai puternice fiindcă sunt conduse de Marea Uniune Sovietică și de genialul conducător de popoare, Iosif Vissarionovici Stalin, prietenul și apărătorul libertății și independenței tuturor popoarelor.

AL DOILEA CAMPIONAT POPULAR DE ȘAH, O FRUMOASA VICTORIE A SPORTULUI DE MASSE IN R. P. R.

La 22 Mai 1950, a luat sfârșit, la Miercurea Ciucului, cel de al doilea campionat popular de șah. El a început la 1 Decembrie 1949, mobilizând 217.000 de concurenți, tineri muncitori, funcționari, elevi și militari. Au luat parte și numeroase fete. Mobilizarea aceasta de masă și ecoul stărnit de campionat în rândurile tineretului, mărturisesc încă o dată că drumul trasat de „Hotărâre” este singurul drum pe care trebuie să se avânte mișcarea noastră șahistă.

Acest al doilea campionat se desbește de anul trecut nu numai prin numărul participanților, dar, mai ales prin încă trei laturi. În primul rând,



acest al doilea campionat a avut o frumoasă — deși scurtă — fază de pregătire, în timpul căreia numeroși tineri s'au inițiat în acest joc, iar alții au primit temeinice noțiuni teoretice dela jucătorii avansați. În al doilea rând, el a prilejuit un bun antrenament pentru toți concurenții, care dela o rundă la alta, și-au îmbunătățit jocul. Astfel, acest ultim campionat a prilejuit o ridicare a nivelului tehnic al întregii mase de concurenți. În genere, nivelul lor de joc a fost superior participanților de anul trecut. Acest concurs a evidențiat numeroase talente tinere. Între cei dinți, trebuie să amintim de PETROVANU DAN (Iasi), noul campion popular de șah, Șapira Isac (Rădăuți) și Petrescu Cristian (Musceni), un tânăr foarte seric, despre care se va mai vorbi. La fete, în afară de actuala campioană ALBULEȚ MARIA (Brăila), s'au remarcat Grabovietchi Elena (Timișoara) și Mărdărescu Isabela (Ploiești). În al doilea rând, campionatul popular pe 1950, a avut un răsunet mai mare în rândurile tinerilor țărani muncitori, elevilor dela sate, etc. În unele județe, s'au constituit centre de inițiere, bunăoară în plasa Săcueni (Bihor), în multe comune din județele Bacău și Iași.

Exeperiența de până acum, va ajuta ca în viitor, deficiențele înregistrate în organizarea acestui al doilea campionat (lipsa de garnituri de șah, participarea neregulată a concurenților, întârzieri la începerea etapelor) să fie înlăturate. Dragostea cu care masa concurenților a luat parte la

prima fază — cea mai grea — elanul cu care au luptat, cei mai mulți, preocuparea lor constantă de a-și ridica nivelul tehnic și teoretic, ne îndrituiesc să sperăm în necontenite creșteri în întindere și adâncime a mișcării șahiste, a șahului ca sport de masse. Exemplul pe care tineretul nostru l-a avut în șahul sovietic, a constituit un viu îndemn ca el să tindă la o aprofundare a jocului, la o desăvârșire a cunoștințelor lor, spre o cât mai înaltă măiestrie. În numele celor care s'au evidențiat, noi întrezărim viitoarele noastre cadre șahiste, care vor aduce șahului nostru bine-meritate succese.



Mai jos dăm tabelul final la băieți, tabelul final la fete în pag. 18

PETROVANU DAN (Iași)
Campion popular la șah pe 1950

ALBULEȚ MARIA (Brăila)
Campioană populară la șah pe 1950

Nr. nr.	Numele și Prenumele	Regionala	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total puncte	Clasificat
1	Petrovanu Dan	Iași	♦	1	0	½	½	1	0	½	1	1	1	6½	I
2	Schapiro Isac	Rădăuți	0	♦	1	1	0	0	1	1	½	1	1	6½	II
3	Makai Ștefan	Oradea	1	0	♦	½	1	1	0	½	1	½	1	6½	III
4	Petrescu Cristian	Pitești	½	0	½	♦	½	½	1	0	1	1	1	6	IV
5	Butnaru Corneliu	Ploiești	½	1	0	½	♦	0	0	1	1	1	1	6	V
6	Răzașan Mircea	Timișoara	0	1	0	½	1	♦	½	½	1	1	0	5½	VI
7	Tomuleanu Vasile	Tg.-Jiu	1	0	1	0	1	½	♦	0	½	0	1	5	VII
8	Kandel Hermen	Bistrița	½	0	½	1	0	½	1	♦	½	½	0	4½	VIII
9	Păsculescu Vasile	Brașov	0	½	0	0	0	0	½	½	♦	1	1	3½	IX
10	Bura Ion	București	0	0	½	0	0	0	1	½	0	♦	1	3	X
11	Filip Mircea	Brăila	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	♦	2	XI

CRITERIILE DE CLASIFICARE LA ȘAH

„Hotărârea Biroului Politic a Comitetului Central al Partidului Muncitoresc Român pentru stimularea și dezvoltarea continuă a Culturii Fizice și a Sportului”, a trasat o serie de măsuri pentru reorganizarea sportului în Republica Populară Română, recomandând înființarea Comitetului pentru Cultură Fizică și Sport de pe lângă Consiliul de Miniștri, ca organ de Stat de conducere și control al muncii de cultură fizică și sport.

O sarcină de bază a Comitetului este și stimularea ridicării măestriei sportive. Pentru realizarea acestei sarcini, a fost conceput, pe lângă alte măsuri de ordin organizatoric și tehnic, regulamentul cu privire la clasificarea sportivă din Republica Populară Română.

Acest regulament reprezintă un sistem unic de conferire a titlurilor și categoriilor sportive, care pe lângă realizarea punctului mai sus arătat, ne ajută și la organizarea evidenței sportivilor calificați din RPR pe bazele cele mai juste.

Principiile fundamentale ale acestui regulament ne-au fost inspirate de minunatele realizări ale marii țări a socialismului URSS care a adus sportul spre culmi nebănuite. Numai învățând dela frumoasa experiență a sportului sovietic, vom așeza sportul nostru pe baze solide și vom reuși să educăm un tineret sănătos la corp și la minte, contribuind astfel în mod efectiv la marea operă de construire a socialismului la noi în țară.

Clasificarea sportivă, bazată pe înaintarea treptată a sportivului dela o categorie la alta, trebuie să stimuleze antrenamentul sistematic al sportivilor.

Totuși, modul cum s'a aplicat până acum clasificarea la șah nu corespunde în deplină măsură scopului propus. Dacă unele județene au înțeles rolul educativ al clasificării, chibzuind cu multă severitate la acordarea categoriilor, altele au supra apreciat valoarea jucătorilor lor, pretinzând să li se acorde categorii mai mari fără ca aceștia să treacă succesiv prin treptele mai joase ale clasificării.

Trebuie să se înțeleagă că acest instrument formidabil care ne-a fost dat de Partid și Guvern nu va putea să-și atingă scopul de a ridica într-adevăr nivelul tehnic al sportivilor noștri dacă nu va fi mânuit cu toată seriozitatea. Abaterile dela justa aplicare a clasificării sportive sunt comparabile cu abaterile în promovarea frunțașilor în producție. Așa cum în producție sunt criterii obiective de evidențiere, tot așa în modul de aplicare a normelor de clasificare sportivă trebuie să domine același spirit nepărtinitor. De aceea, colectivele care au atribuțiuni în

cadru clasificării, trebuie să fie pătrunse de importanța ei și să privească problema în mod just.

CLASIFICARILE

La șah sunt 7 trepte de clasificare, deci cu cel puțin două trepte mai mult decât la celelalte sporturi. Motivul principal pentru mărirea scării de clasificare este specificul sportului nostru care nu se bazează pe performanțe ci pe joc de concurs; iar șahiștii trebuie să joace o serie întreagă de concursuri oficiale pentru a putea progresa.

Categoriile III, IV și V se pot acorda de către Comitetele județene și orașenești pentru Cultură Fizică și Sport, normele necesare stabilindu-se fie după cele din Regulamentul cu privire la clasificarea sportivă din RPR, fie după tabelele mai jos anexate extrase din regulamentul de clasificare pentru șah.

Categoriile I-a și a II-a și titlurile de maestru și candidat-maestru se acordă numai de Comitetul pentru Cultură Fizică și Sport după propunerea Comitetelor orașenești și Județene și după examinarea minuțioasă a condițiilor în care s'a îndeplinit norma prescrisă.

Șahiștii necalificați pot căpăta decădată numai cel mult categoria III., cei calificați, în schimb nu pot căpăta decât categoria imediat superioară. Orice categorie obținută trebuie confirmată în cel mult 2 ani și revizuită din 3 în 3 ani. La confirmarea și revizuirea categoriei, se cer aceleași norme ca și pentru obținerea ei.

Titlul de candidat maestru se obține după repetarea de 3 ori în decurs de 2 ani a normei necesare. La îndeplinirea primei norme se notează aceasta în carnetul de clasificare, iar șahistul va fi scotit de categoria I-a cu o „notă”. La obținerea a 3 note va căpăta titlul plin de candidat maestru.

O notă se poate obține numai într-un concurs cu toți jucătorii de categoria I-a.

În calculul mediei participanților, sau a ceea ce se denumește în limbajul curent coeficientul turneului, se socotește valoarea fiecărui jucător ca un număr ce reprezintă categoria sa: cat. V. = 5, categ. IV = 4, etc., iar valoarea unui candidat maestru este socotită 0,5 și a unui maestru de 0.

Valoarea unui șahist de categoria I-a cu o notă de candidat maestru va fi de 0,667, iar a unui candidat maestru cu o notă de maestru de 0,25.

Pentru obținerea titlului de maestru se cer 2 note în două concursuri din 3, deci repetarea normei de două ori; iar concursul trebuie să aibe cel puțin coeficientul 0,5. Titlul se acordă pe

viață și în afară de norme tehnice se mai cere depunerea unei munci voluntare în asociații sportive sau în Comitetele pentru Cultură Fizică și Sport, transmiterea experienței sportive tineretului și o conduită morală exemplară.

Categoriile dela a II-a în sus se pot obține și prin matchuri sau competiții inter-echipe cu condiția ca confirmarea categoriei sau obținerea notei următoare la titluri să se capete în turneu.

CLASIFICAREA PROBLEMIȘTILOR

Pentru clasificarea compozitorilor de probleme și studii, se ține seama în special de rezultatele obținute în concursurile naționale. Rezultatele în concursurile internaționale vor fi apreciate dela caz la caz. Se cere totodată o anumită categorie la jocul practic. Toate aceste măsuri au fost luate cu scopul de a apropia compozitorii de principala sursă a inspirațiilor lor (jocul practic) și a-i feri să cadă în formalism. Un motiv în plus pentru stabilirea normelor de compozitor a fost constatarea că compozitorii noștri frunțași nu se preocupă de ridicarea culturii lor generale șahiste, se izolează de viața publică șahistă, manifestând chiar semne vădite de decadentism și tendințe cosmopolite. Contra acestor curente trebuie dusă o luptă aprigă pentru atragerea compozitorilor spre activitatea șahistă și pentru însănătoșirea complexă a acestei ramuri de creație șahistă, care este problemistica.

Apariția unor tinere talente care dau asalturi din ce în ce mai puternice spre lotul frunțașilor în jocul practic și compoziție, și care folosesc din plin experiența șahului sovietic, sunt semne îmbucurătoare că mergem pe un drum bun, pe drumul însănătoșirii complete a șahului din R.P.R.

NORME DE CLASIFICARE

MAESTRU

Titlul de maestru se obține de un candidat maestru, care jucând cel puțin 10 partide cu candidați maestri, a realizat în două turnee din trei, norma de 60% din totalul punctelor posibile. Titlul de candidat-maestru se obține de șahistul de categoria I-a, care jucând cel puțin 10 partide cu adversari de categoria sa, a realizat de trei ori în decurs de doi ani cel puțin 60% din totalul punctelor posibile.

CATEGORIA I-a.

Se obține de către un șahist de categoria a II-a, care jucând cel puțin

10 partide cu adversari din categoria sa, a realizat cel puțin 75% din totalul punctelor posibile.

egală cu 5 sau e mai mare, atunci cifra a doua se majorează cu 1. Coeficientul obținut (2,81) arată că în tur-

Totodată observăm că, participanții de categ. I-a nu-și vor putea confirma categoria, coeficientul turneului

Norme în procente (%) pentru obținerea categoriei I-a	Coeficientul mijlociu al turneului		Norme în procente (%) pentru obținerea sau confirmarea cat. II-a	Norme în procente (%) pentru obținerea categoriei II-a	Coeficientul mijlociu al turneului		Norme în procente (%) pentru obținerea sau confirmarea cat. III-a	Norme în procente (%) pentru obținerea categoriei III-a	Coeficientul mijlociu al turneului		Norme în procente (%) pentru obținerea sau confirmarea cat. IV-a	Norme în procente (%) pentru obținerea categoriei a IV-a	Coeficientul mijlociu al turneului		Norme în procente (%) pentru obținerea categoriei V-a
	dela	până la			dela	până la			dela	până la			dela	până la	
45	0,91	1,00	23	43	1,91	2,00	20	40	2,91	3,00	19	37	3,91	4,00	17
48	1,01	1,10	25	46	2,01	2,10	22	43	3,01	3,10	19	40	4,01	4,10	17
51	1,11	1,20	27	49	2,11	2,20	24	46	3,11	3,20	21	43	4,11	4,20	19
54	1,21	1,30	29	52	2,21	2,30	26	49	3,2	3,30	23	46	4,21	4,30	19
57	1,31	1,40	31	55	2,31	2,40	28	52	3,31	3,40	25	49	4,31	4,40	21
60	1,41	1,50	33	58	2,41	2,50	30	55	3,41	3,50	27	52	4,41	4,50	23
63	1,51	1,60	35	61	2,51	2,60	32	58	3,51	3,60	29	55	4,51	4,60	25
66	1,61	1,70	37	64	2,61	2,70	34	61	3,61	3,70	31	58	4,61	4,70	27
69	1,71	1,80	39	67	2,71	2,80	36	64	3,71	3,80	33	61	4,71	4,80	29
72	1,81	1,90	41	70	2,81	2,90	38	67	3,81	3,90	35	64	4,81	4,90	31
75	1,91	2,00	43	73	2,91	3,00	40	70	3,91	4,00	37	67	4,91	5,00	33

CATEGORIA II-a.

Se obține de către un şahist de categoria III-a care jucând 10 partide cu adversari de categoria sa, a realizat cel puțin 75% din totalul punctelor posibile.

CATEGORIILE III-a, IV și V.

Se pot obține de un şahist necalificat care a jucat efectiv (la tablă), în cadrul unui turneu oarecare (inițial, cu toți participanții necalificați încă), cel puțin 10 partide, realizând:

- pentru categoria a III-a, cel puțin 90% din totalul punctelor posibile;
- pentru categoria a IV-a, cel puțin 75% din totalul punctelor posibile;
- pentru categoria a V-a, cel puțin 50% din totalul punctelor posibile.

NORMELE ÎN TURNEELE MIXTE

În turneele mixte (cu participanți din diferite categorii) normele de calificare se calculează în conformitate cu tabelele de mai sus.

Pentru a determina norma necesară obținerii unei categorii superioare în turnee mixte, este nevoie să se calculeze în prealabil coeficientul mijlociu al turneului respectiv. Determinarea coeficientului unui turneu, în care spre ex., participă doi şahiști de categ. I-a, cinci de categ. II-a, trei de categ. III-a și șase de categ. IV, se face după cum urmează: numărul participanților din fiecare categorie se înmulțește cu coeficientul categoriei respective ($2 \times 1 = 2$; $5 \times 2 = 10$; $3 \times 3 = 9$; $6 \times 4 = 24$); cifrele rezultate se adună ($2 + 10 + 9 + 24 = 45$). Coeficientul turneului se obține prin împărțirea sumei rezultate cu numărul participanților, adică în cazul nostru $45 : 16 = 2,81$ (împărțirea se face până la două cifre după virgulă; dacă cifra a treia este

neul nostru se pot obține categ. II-a și a III-a sau se confirmă categoria a IV-a.

Norme pentru obținerea calificărilor respective sunt indicate în tabelele alăturate. Coeficientul nostru se află în despărțământul al doilea (rândul al doilea de jos). În coloana din stânga „Norme în %” se arată că, în turneele cu coeficienții dela 2,81 până la 2,90 pentru obținerea categoriei a II-a este necesar a se realiza 70% din totalul punctelor posibile. Respectiv în coloana din dreapta, se arată că pentru obținerea sau confirmarea categoriei a III-a este necesar a se realiza 38%.

Având în vedere că în turneul de exemplu, fiecare participant trebuie să joace 15 partide, calculăm câte puncte constituie 70% din totalul punctelor posibile. Pentru aceasta înmulțim 15 cu 70 și produsul împărțim cu 100, ceea ce ne dă 10,5. Deci pentru obținerea categoriei a II-a în turneul nostru (cu 16 participanți și cu coeficientul 2,81) este necesar a se realiza cel puțin 10½ puncte.

Norma pentru obținerea sau confirmarea categoriei a III-a se calculează la fel: $15 \times 38 : 100 = 5,7$ (0,25 și mai mult se rotunjesc până la 0,5 iar fracțiunile mai mici se neglijează), deci pentru obținerea categ. III-a în turneul nostru este necesar 5 puncte jum.

Pentru obținerea sau confirmarea categoriei inferioare (în cazul de față a categoriei a IV-a) este necesar a se realiza norma minimă din despărțământul respectiv, adică 20% (coloana din dreapta primul rând), ceea ce este egal cu $15 \times 20 : 100 = 3$ puncte. Deci participanții având categ. a IV-a și realizând cel puțin 3 puncte vor reuși să-și confirme categoria, ceilalți sub 20%, vor rămâne cu categoria a IV-a neconfirmată.

nostru fiind prea mare; numai dacă acest coeficient ar fi de 2,00 sau și mai mic, categoria I-a ar putea fi confirmată.

Normele pentru calificarea juniorilor sunt aceleași ca și pentru seniori. Fetele pot obține calificările oficiale pe baza normelor de mai sus, chiar și în turneele cu participarea numai a fetelor.

NORMELE DE CLASIFICARE A COMPOZITORILOR DE PROBLEME ȘI STUDII DE ȘAH

Titlul de „maestru al compoziției”, se atribuie unui compozitor care a acumulat într-un interval de cinci ani, 30 de puncte la concursurile internaționale sau la campionatele RPR de compoziție, realizate cel puțin pe locul III într-un clasament. Punctele necesare pentru obținerea titlului de maestru își păstrează valabilitatea timp de cinci ani, după care se anulează. Clasificarea ca jucător practic va fi cel puțin de categoria a I-a.

CATEGORIA I-a. Se atribuie unui compozitor de studii sau de probleme care ocupă locul I la vreo secție din campionatele RPR sau celui care se clasează de două ori pe locul II. Ca şahist practic va fi obligat să obțină cel puțin categoria III-a.

CATEGORIA II-a. Se atribuie pentru clasificarea cel puțin pe locul IV, în campionatele RPR, sau pe locul II într-un concurs regional. Clasificarea de joc practic va fi cel puțin de categoria a IV-a.

CATEGORIA III-a. Se acordă tuturor compozitorilor care au obținut odată o mențiune onorabilă la un concurs regional sau la campionatul național. Vor trebui să obțină la joc practic cel puțin categoria a V-a.

CAMPIONATUL CAPITALEI PE ANUL 1950

Anul acesta, campionatul Capitalei a însemnat un real succes, la care au contribuit în egală măsură următorii factori: a) organizarea bună a concursului; b) nivelul tehnic de joc, care a fost destul de ridicat; și c) marele număr de participanți, dintre care majoritatea tineri.

Această participare masivă a tinerilor la concursurile de șah, precum și rezultatele obținute de ei, — care, spre deosebire de anii trecuți, se dovedesc a fi din ce în ce mai bune, — sunt o consecință firească a noilor condițiuni de viață ce s'au asigurat șahului și în general sportului în R.P.R. în urma punerii în practică a „Hotărârii Biroului Politic al C.C. al P.M.R.”, care, trecând șahul printre sporturile de bază, subliniază între altele că este necesară „stimularea și ridicarea permanentă a noilor cadre sportive din rândurile masei de tineret”.

Cel de al II-lea campionat al Capitalei s'a disputat în mai multe etape.

Prima etapă — sferturile de finală — a avut loc în cursul lunii Martie, în sălile cluburilor P.T.T., C.F.R. și „Clubul Central”. Au participat 144 de jucători, dintre care peste 70% tineri, în cea mai mare parte atrași la practicarea acestui sport de ultimele competiții cu caracter de masă.

Acești tineri, deși în marea lor majoritate participau pentru prima oară la un astfel de concurs, dealtfel foarte greu pentru ei, au produs totuși multe surprize, învingând de multe ori jucători rutinați și cu performanțe șahiste.

Cei 144 concurenți ai sferturilor de finală au fost împărțiți în 24 serii a câte 6 jucători fiecare. Câștigătorii acestor serii s'au calificat pentru etapa următoare — semifinalele — la care au mai participat de drept 2 candidați maștri și 17 jucători de categoria I-a. Pentru completarea locurilor, au mai fost admiși a participa și alți jucători din sferturile de finală, clasați mai bine în diferitele serii.

Semifinalele s'au disputat între 13 Martie și 16 Aprilie 1950, în sala „Clubului Central”, în 4 grupe a câte 14 jucători.

Rezultatele acestor grupe au fost următoarele:

GRUPA I-a: 1. Munteanu Dumitru 8½ p., 2-4. Andrițoiu Nicolae, Drimmer Dolfi și Rapaport Jac 7 p., 5. Wassermann Ernest 5½ p., 6. Budu Adrian 5 p., 7. Sachelarie Dan 4½ p., 8. Moțet Dan 3½ p., 9. Dumitrescu Nae 3 p., 10. Măneucă Ovidiu 2½ p., 11. Cancer Radu 1½ p.; 12-14. Rosenbach Harry, Theiler Aurel și Bufu Dumitru (retrași).

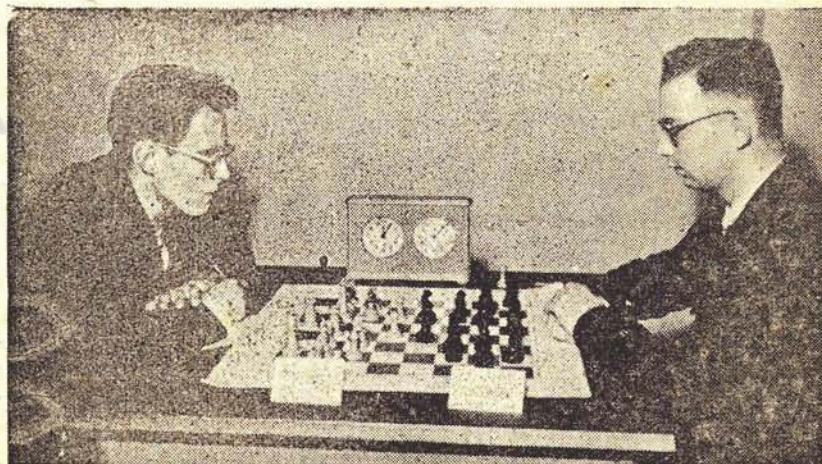
GRUPA II-a: 1. Samarian Sergiu 10½ p., 2. Zalman David 10 p., 3. Tucea Liviu 9½ p., 4-5. Storojevschi Pa-

vel și Câmpeanu Septimiu 8½ p., 6. Pușcașu Octavian 7 p., 7. Bădeicu Mihai 5½ p., 8-9. Ghițescu Teodor și Ciocan Adrian 5 p., 10. Popescu Viorel 2½ p., 11. Cazacu Const. 2 p., 12-13. Porojan Ion și Filipescu Nic. 1½ p.; 14. Marton Ștefan (retras).



REICHER EM.
campionul Capitalei 1950

GRUPA III-a: 1. Reicher Emanuel 9½ p., 2. Israelovici Solomon 8½ p.; 3. Bălănel Mihai 8 p., 4. Nacht Edy 6 p., 5-6. Albrecht Bruno și Hudiță Horia 5½ p., 7-8. Zamfirescu Paul și Botez Const. 5 p., 9-10. Friedmann Raul și Nicoleanu Gh. 4½ p., 11. Macri Mihai 3 p., 12. Istodor Valentin 1 p.; 13-14. Radian Valeriu și Cheis Dew (retrași).



Munteanu D. — Flondor Tudor, — două tinere talente în plin progres

GRUPA IV-a: 1. Braunstein Albert 8½ p., 2-4. Crețulescu Emil, Topa Anastase și Chiose Valeriu 7½ p., 5-6. Silberman Iacob și Șaiovici Sioma 6½ p., 7. Menas Borel 5 p., 8-9. Schmidt Eugen și Berbecaru Ion 4 p., 10-11. Rosenthal Israel și Țigolanu Mihai 3½ p., 12. Ionescu Alex. 2 p.; 13-14. Mardare Mihai și Roismann Wilhelm (retrași).

Și în semifinalele participarea tineretului a fost masivă, ea reprezentând un procent de 60%. Astfel din cei 66 concurenți, 36 au fost tineri. În această etapă, reprezentanții tineretului au obținut rezultate foarte bune.

Așa în grupa I-a se remarcă succesul meritat al tânărului Dumitru Munteanu, care a reușit să termine concursul fără nici-o pierdere, câștigându-se primul. Meritorie e performanța tânărului Dolfi Drimmer.

În grupa II-a se remarcă rezultatul obținut de tânărul David Zalman, câștigătorul concursului organizat în cinstea „Zilei Păcii — 2 Octombrie”, care a reușit să se clasifice pe locul al doilea, înaintea unor jucători rutinați.

În grupa III-a trebuie subliniată performanța lui Emanuel Reicher, care s'a clasificat pe primul loc, fără nicio pierdere. Deasemenea, buna comportare a lui Mihai Bălănel.

În grupa IV-a se remarcă rezultatul tânărului Emil Crețulescu, care prin jocul său serios s'a clasificat al doilea înaintea unor jucători cunoscuți.

Aspectul negativ al sferturilor și semifinalelor, a fost numărul mare de retrageri. De acest fapt s'a sesizat Comisia Locală de Șah, care a aplicat sancțiuni concurenților respectivi, dându-le un avertisment public și suspendându-i pe timp de 6 luni. În caz de recidivă, ei vor fi suspendați pe 2 ani dela orice activitate sportivă și vor fi retrogradați în categoria imediat inferioară.

Primii trei clasificați în cele 4 grupe semifinale — s'au calificat pentru etapa următoare și ultima — FINALA.

La această etapă au mai participat de drept 4 maeștri (Flondor, Popa, Seimeanu și Troianescu) și campionul Capitalei de anul trecut (I. Bălănel). În plus, a fost admis să participe și campionul Capitalei de juniori pe anul în curs (Const. Ungureanu). În total, au participat 18 concurenți, din care jumătate sunt tineri între 16-21 ani. Pe drept cuvânt, acest, al II-lea campionat al Capitalei poate fi numit al tineretului.

Finala s'a disputat în sala „Clubului Central”, între 19 Aprilie și 25 Mai 1950.

Rezultatele amănunțite se pot vedea în tabloul alăturat.

Noul campion al Capitalei, tânărul Emanuel Reicher, a realizat cea mai bună performanță din cariera sa șahistă. Câștigând acest concurs, el a obținut și titlul de candidat maestru plin, cu una notă de maestru.

În afară de Reicher, tineretul a avut doi buni reprezentanți în Ion Bălănel și Tudor Flondor, care s'au comportat pe linia ultimilor lor performanțe.

Dintre ceilalți tineri, s'a evidențiat Emil Crețulescu, care a fost la un pas de a obține o notă de candidat maestru. De remarcat că el este singurul participant care nu a făcut nici-o remiză.

Restul tinerilor s'au comportat mai slab, nereușind să facă 50% din totalul punctelor posibile și clasificându-se pe ultimile locuri.

Aceasta dovedește că tineretul mai are încă multe de învățat și că pe lângă cunoștințele teoretice este necesară și o tehnică superioară pentru obținerea bunelor performanțe. Ambele se pot dobândi numai prin studiu și perseverență, după exemplul tinerilor șahiști sovietici.

43. APĂRAREA CARO-KANN REICHER EMANUEL

Toma Popa

Runda I-a. 19.IV.1950

1. e4, c6 2. Cc3, d5 3. Cf3, d:e4 4. C:e4, Ng4 (Se recomandă aici 4... Cd7 urmat de 5... Cg6 sau direct 4... Cf6)

5. h3, Nh5 6. Cg3, Ng6 7. h4.. (cu Cail în poziție bună, Alb începe atacul bazaț pe poziția proastă a Nebunului negru plecat prea devreme din c8)

7... h6 8. Ce5, Nh7 9. Dh5, g6 10. Df3... (se putea juca și 10. Nc4, e6 11. De2, însă poziția ce rezultă din partidă după 10. Df3 este mai avantajoasă pentru Alb).

10... Cf6 (La 10... Dd5, urmează 11. D:d5!, c:d5 12. Nc5+!)

11. Db3! Dd5 12. D: b7, D:e5+ 13. Ne2, Dd6 14. D:a8 Dc7! (împiedică ieșirea Damei din a8) 15. d3, Cd5 16. Nf3, Cb6 17. N:c6+, Rd8 18. Db7, C:c6 19. D:c7+, R:c7.

(Alb a ținut să ajungă în această poziție, în care are un turn și doi pioni pentru două figuri, una din e'e fiind închisă pentru multă vreme la h7).

20. c3, e5 (După 21. d4, urmat de atacul de pioni b4, a4, a5, b5. — Negrul ar fi stat foarte rău).

21. f4, Nd6 22. Ce4, Cd5 23. C:d6, R:d6 24. 0-0, e:f4

(Și după 24... Cf4 25. N:f4, e:f4 26. T:f4 urmat de 27. Ta4 și 28 b4, Alb intra în avantaj)

25. c4, Cdb4 (la 25... Ce3, urma 26. T:f4, Cf5 27. g4, Ch4 28. T6+! Rd7 29. N:h6 și Calul din b4 nu mai are deloc joc)

26. N:f4+, Rd7 27. N:h6, f5 (Negrul se apără foarte bine) 28. Tf2, Rc8 (nu se poate 28... C:d3, deoarece 29. Td1, Ce5 30. Ng7!)

29. Td1, Td8 (După 29... C:a2 30. b3,

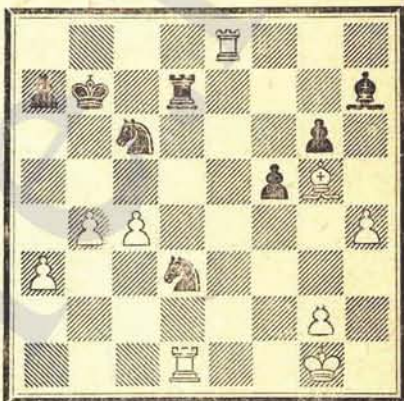
Cab4 31. d4 urmat de 32. d5 și de dublarea Turnurilor pe linia „a”, Alb câștigând o poziție câștigată)

30. Tfd2, Cd4 31. a3, Cbc6 32. Tel.. (o mutare subtilă)

32... Cb3 33. Tdd1, Cc5 (Se pare că Negrul a reușit să capete joc bun, câștigând un pion și plasându-și Cail pe câmpurile centrale. Însă...)

34. Ng5!, Td7 (Nu merge 34... T:d3 35. T:d3, C:d3 35. Te8+ și după 36. Th8, Negrul pierde o figură)

35. Te8+, Rb7 36. b4, Cd3 37. T:d3!.. (Un sacrificiu de calitate, de-parte calculat).



Poziția după a 36-a mutare a Negrului

37... T:d3 38. b5, Cb8 39. c5!, Td7 40. Nf4!.. (O mutare „liniștită”, care încheie combinația).

40... Cc6 41. b:c6+, R:c6 42. Tc8+, Rb7 43. Th8, Rc6 44. Nd6... (Negrul e pierdut datorită poziției neferice a Nebunului din h7. Partida este o bună ilustrare a desavantajului unui Nebun „slab”. Albul a jucat exploatarea acest desavantaj).

44... Rd5 45. Rf2, g5 46. h:g5, Tg7 47. Re3, Ng8 48. Rf4, Ne6 49. Nf8... Negrul cedează.

(Note de Em. Reicher)

Nr. de ordine	PARTICIPANȚII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Puncte	Clasificație
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	REICHER EMANUEL	♦	0 ½	1 ½	1 1	1 1	1 1	0 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	14	1
2	Samarian Sergiu	1 ♦	1 0 ½	1 ½	1 1	1 1	1 1	1 0	1 ½	1 ½	1 ½	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	12½	2-3
3	Troianescu Octav	½ 0	♦	1 ½	½	1 1	1 1	½ 1	1 1	0 1	1 1	0 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	12½	2-3
4	Bălănel Ion	0 1	0 ♦	1 ½	1 ½	1 ½	0 1	1 1	0 1	1 1	0 1	1 1	0 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	12	4
5	Flondor Tudor	½ ½	½ 0	♦	1 1	1 1	1 1	½ 0	½ 1	1 1	1 1	½ 1	1 1	1 1	1 ½	1 1	1 ½	1 1	1 ½	11½	5
6	Braunstein Albert	0 0	½ ½	0 ♦	½ 0	1 ½	0 1	½ 1	1 ½	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	10½	6
7	Popa Toma	0 ½	0 0	0 ½	♦	½ ½	½ ½	½ 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 ½	1 1	1 1	1 1	1 1	10	7
8	Andrițoiu Nicolae	0 0	0 ½	0 1	½ ½	♦	½ ½	½ 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	9	8-9
9	Seimeanu Petre	0 0	0 1	0 0	½ ½	½ ½	♦	½ 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	9	8-9
10	Israelovici Solomon	1 0	½ 0	½ ½	½ ½	½ ½	½ ½	♦	1 0	½ 1	0 1	½ 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	8½	10
11	Crețulescu Emil	0 1	0 0	1 0	0 0	0 0	0 0	♦	1 1	0 1	0 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	8	11
12	Topa Anastase	0 0	0 1	½ ½	0 ½	½ 1	0 ½	1 0	♦	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	7½	12-13
13	Țucă Liviu	0 ½	1 0	0 0	0 0	½ 1	½ 1	½ 1	0 ½	♦	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	½ 1	7½	12-13
14	Bălănel Mihai	0 ½	½ 0	0 0	—	0 0	0 1	1 1	½ 1	½ 1	♦	0 0	0 0	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	5	14-15
15	Ungureanu Constantin	0 ½	0 0	0 0	0 ½	0 0	0 0	0 ½	1 1	1 1	0 ½	♦	0 ½	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	5	14-15
16	Drimmer Dolfi	0 0	0 0	0 ½	0 0	0 0	0 0	½ 0	0 ½	0 1	0 1	0 1	♦	½ 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	4	16-17
17	Zalman David	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 1	0 0	0 0	0 0	0 1	½ 1	½ 1	♦	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	4	16-17
18	Munteanu Dumitru	0 0	0 0	½ 0	0 0	0 0	0 0	½ 0	1 1	1 1	0 ½	0 ½	0 0	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	2½	18

AL DOILEA CAMPIONAT MILITAR DE ȘAH

Urmând linia trasată de Hotărîrea Biroului Politic al C.C. al Partidului Muncitoresc Român asupra stimulării și dezvoltării continue a cunostiințelor și sportului, Direcția Superioară Politică a Armatei a dat atenția cuvenită și răspândirii jocului de șah în rândurile ostașilor noștri. Spre deosebire de trecut, soldatul nostru este un element ridicat al societății, căruia Partoul și Guvernul acordă cea mai deosebită grija. Azi, Armata este pentru tinerii noștri o înaltă școală morală și politică, unde ei își ridică nivelul cultural și ideologic, unde ei își însușesc bogata experiență militară a invincibilei Armate Sovietice, pentru a deveni buni și înflăcărați apărători ai regimului nostru de democrație populară și al libertății și independenței poporului nostru.

Pe această linie de ridicare a nivelului cultural al ostașilor noștri, se înscrie și acțiunea întreprinsă de Direcția Superioară a Armatei de popularizare a șahului în rândurile soldaților și ofițerilor. Rezultatele au început să se vadă foarte curând, tot mai mulți ostași au început să practice cu plăcere acest frumos sport al minții.

Pentru a stimula și mai mult activitatea șahistă în rândurile unităților, pentru adâncirea cunoștințelor teoretice ale jucătorilor de șah, cât și pentru evidențierea celor mai buni dintre ei, Direcția Superioară Politică a Armatei a organizat și în acest an campionatul militarilor. El s'a disputat concomitent cu campionatul popular de șah, urmând aceleași faze și antrenând la joc mase largi de ostași.

Din etapă în etapă, al doilea campionat militar de șah a ajuns în faza sa finală, la 26 Mai, care s'a disputat în București, la Casa Centrală a Armatei. Au luat parte următorii finaliști (în ordinea tragerii la sorți):

1. lt. Lungu Cornel 2. f.c. Radu Botez
3. lt. col. Lupescu Aurel 4. ept. Popescu Valeriu (București) 5. căp. Losonczy Ludovic (Iași) 6. căp. Olaru Petre 7. maistru Haenschel Ferdinand
8. lt. Pălăceanu Vasile 9. maior Varzari Boris 10. lt. maj. Petrescu Romeo (București) 11. sold. Ordel Coloman



CPT. BUIULESCU MARIN

- (Cluj) 12. căp. Ionescu Pamfil 13. f.c. Algazi Isaia (București) 14. căp. Buiculescu Marin (Sibiu) și 15. f.c. Butnaru Petre.

La deschiderea festivă a campionatului, a luat cuvântul tov. lt. col. Ioachim Mihai. D-sa, după ce a subliniat însemnătatea acestui concurs, s'a adresat participanților spunându-le că este de datoria lor să-și ridice neconștient măestră în acest sport, care a ajuns în marea Țară a Socialismului pe cele mai înalte culmi.

În numele concurenților, a luat cuvântul tov. lt.-col. Lupescu Aurel, care a adus mulțumiri organelor superioare ale Armatei, care au inițiat

și organizat această importantă manifestare șahistă.

Început la 26 Mai, al doilea campionat militar a luat sfârșit la 13 Iunie 1950. După o luptă destul de strânsă pentru locul I, victoria a revenit pe merit căpitanului BUIULESCU MARIN (Sibiu), clasat al doilea la primul campionat (1949). Este un jucător sobru, cu serioase cunoștințe teoretice, în vădit progres. Cealaltă concurență au dovedit deasemenea frumoase însușiri, care se cer întărite printr-o continuă pregătire teoretică. O surpriză o constituie comportarea fruntașului Olaru Petre. A jucat cu multă tenacitate toate partidele și locul ocupat în clasament (VI) îl merită pe deplin. Dacă va persevera el va putea obține rezultate și mai frumoase.

Acest concurs ne dă speranțe de viitor în ce privește posibilitățile de joc ale șahiștilor noștri din rândurile Armatei. Față de condițiile superioare ce li s'au creat, ei au datorita de a-și ridica neconștient nivelul teoretic și tehnic, urmând și pe această cale exemplul eroicilor ostași sovietici, a căror măestrie șahistă a atins cele mai înalte culmi.

PARTIDE

44. GAMBITUL DAMEI

BUIULESCU M.

Ionescu P.

31 Mai 1950

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, d5 4. Ng5, Nb4, 5. e3, Cb7 6. Nd3, 0-0 7. Cf3, h6 8. Nh4, c5 9. a3, c: d4 10. a: b4, d: c3 11. b: c3, d: c4 12. N: c4, Dc7 13. Db3, Ce5 14. C: e5, D: e5 15. Ng3, De4 16. 0-0, Nd7 17. Ne2, Dc6 18. Nf3, Db6 19. Ne5, Cd5 20. Nd4, Dc7 21. N: d5, e: d5 22. D: d5, Tf8 23. Dh5, Ne6 24. f4, f6 25. Tf3, Nf7 26. Dh4, Rf7 27. Th3, Dc6 28. Ta5, Td5 29. T: d5,

Nr. crt.	Numele și Pronumele	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total puncte	Clasificat
1	Buiculescu Marin	♦	½	1	1	0	1	1	½	+	1	1	1	½	1	1	11½	I
2	Varzari Boris	½	♦	0	1	1	1	1	1	1	1	½	½	1	0	1	10½	II
3	Lupescu Aurel	0	1	♦	0	1	½	1	1	½	1	½	1	1	1	1	10½	III
4	Ionescu Pamfil	0	0	1	♦	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	IV
5	Popescu Valeriu	1	0	0	1	♦	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	V
6	Olaru Petre	0	0	½	0	1	♦	½	½	0	1	1	1	½	1	1	8	VI
7	Butnaru Petre	0	0	0	1	½	♦	1	½	½	1	½	1	1	1	1	8	VII
8	Lungu Cornel	½	0	0	0	1	½	0	♦	1	0	1	1	1	1	1	8	VIII
9	Pălăceanu Vasile	—	0	½	1	0	1	½	0	♦	½	0	0	½	1	1	6	IX
10	Losonczy Ludovic	0	0	0	0	0	0	½	1	½	♦	1	½	1	1	½	6	X
11	Botez Radu	0	½	½	1	0	0	0	0	1	0	♦	0	½	1	1	5½	XI
12	Petrescu Romeo	0	½	0	0	0	0	½	0	1	½	1	♦	½	0	½	4½	XII
13	Haenschel Ferd.	½	0	0	0	0	½	0	0	½	0	½	½	♦	½	0	3	XIII
14	Algazi Isaia	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	½	♦	½	3	XIV
15	Ortel Coloman	0	0	0	0	0	0	0	0	0	½	0	½	1	½	♦	2½	XV

D: d5 30. De1, Ne6 31. Tg3, Nf5 32. Dd2, Ne4 33. De2, Tc8? 34.T: g7 +, R: g7 35. Dg4 +, Rf7 36. D:c8, N:g2 37. Dc7 +, Rg6? 38. f5 +, Rh5 39. Dg3, Nf3 40. Dg6 + Rh4 41. N: f5+ Rh3 42. Dg3 şah și mat.

45. APARAREA PHILIDOR

OLARIU P.

Popescu V.

3 Iunie 1950

1. e4, d6 2. d4, Cf6 3. Cc3, c5 4. Nc4, c:d4 5. D:d4, Cc6 6. Dd1, a6 7. Cf3, Ng4 8. h3, Nh5 9. Ng5, b4 10. Nd3, e6 11. De2, Cc7 12. Dd1, Ne7 13. g4, C:f3 + 14. D:f3, Ng6 15. h4, h6 16. Ne3, Cd7 17. a3, Ce5 18. De2, N:h4 19. 0-0-0, Ng5 20. f4, c:d3 + 21. D:d3, Ne7 22. f5, Nh7 23. Tg1, Ng5 24. Rb1, N:e3 25. D:e3, Ng8 26. g5, h5 27. Df3, g6 28. Ce2, d5 29. f:g6, f:g6 30. Cf4, Nf7 31. e:d5, 0-0? 32. Dd3, e:d5 33. C:g6, Db6? 34. C:f8, T:f8 35. g6, Ne6 36. Tg5, Df2 37. T:h4, Tf5 38. Th8+!!, Rg7 39. Dc3+, d4 40. Dc7+, R:g6 41. Th6+, Rg5 42. Dg7+, Rf4 43. Th4+, Re3 44. D:d4+, Rf3 45. Th3+, Rg2 46. Dg4+ Negrul cedează.

46. GAMBITUL DAMEI

BUICULESCU M.

Lupescu A.

— 4 Iunie 1950 —

1. d4, d5 2. c4, c6 3. e3, Cf6 4. Cc3, e6 5. Nd3, a6 6. Cf3, d:c4 7. N:c4, b5 8. Nd3, c5 9. 0-0, c:d4 10. C:d4, Nb7 11. Db3, Cb7 12. Dd1, Nc5 13. Cb3, Nb6 14. De2, 0-0 15. Dd1, De7 16. Cd2, Ce5 17. Nc2, Tfd8 18. b3, Dc7 19. Cde4, T:d1+ 20. D:d1, C:e4 21. C:e4, Td8 22. De2, Cg6 23. Nb2, Dc6 24. f3, Cf4 25. Df2, Cd3 26. N:d3, T:d3 27. Dg3, N:e3+ 28. Rf1, Nd4 29. Tc1, Dd7 30. Db8+ Negrul cedează.

47. DESCHIDEREA ITALIANA

VARZARI B.

Ionescu P.

10 Iunie 1950

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Cf6 4. Cg5, d5 5. e: d5, Ca5 6. Nb5 +, c6 7. d: c6, b: c6 8. Ne2, h6 9. Cf3, e4 10. Ce5, Nd6 11. d4, 0-0 12. Cc4, C: e4 13. N: c4, Dc7 14. h3, Nb7 15. Cc3, Td8 16. Ne3, a5 17. a3, Rh7 18. De2, Cd5 19. C: d5, c: d5 20. Nb3, f5 21. 0-0-0, f4 22. Nd2, f3 23. g: f3, e:f3 24. Db5, Ta8 25. N:d5, N:d5 26. D:d5, Tf8 27. Df5 +, Rh8 28. Tg1, Tf8 29. Dd3, Tf7 30. Tg4, Ta 7 31. c4, Td7 32. Nc3, Tb7 33. d5, Nf4+ 34. Rb1, Nd6 35. Tdgl, N:a3? 36. T:g7!, T:g7 37. N:g7 + Negrul cedează.

TURNEUL DELA SZCZAWNO SDROJ

La 18 Iunie, a început la Szczawno Sdroj (Polonia) un turneu internațional în memoria lui David Przepiorka. În numărul viitor, vom publica o analiză a concursului. Deocamdată, dăm aici o partidă a dr. Troianescu, reprezentantului nostru la acest turneu.

48. APĂRAREA SICILIANA

DR. O. TROIANESCU (R.P.R.)

Dr. Arlamowski (R. Polonă)

Runda I

1. e4, c5 2. Cf3, Cc6 3. d4, c:d4 4. C:d4, Cf6 5. Cc3, d6 6. Ne2

Având în vedere că Negrul a jucat la mutarea 2-a Calul la c6, se putea juca aci 6. Ng5 intrând în atacul Rauzer, o continuare pe care Keres o folosește, de câte ori are ocazie. Albul nu împiedică însă „Varianta Dragonului”, deoarece are în vedere o continuare interesantă, la mutarea 11-a. (S)

6... g6

„Varianta Dragonului”, jucată frecvent de către șahiști polonezi (T)

7. Ne3, Ng7, 8. Cb3, 0-0 9. 0-0 Ne6 10. f4, Dc8

Mutarea aceasta este considerată aci cea mai bună. Multă vreme s'a crezut că singura metodă pentru Negrul de a-și elibera jocul este 10... Ca5 11. f5, Nc4, dar s'a constatat că Albul, continuând cu 12. Ca5, N:e2 13. D:e2, Da5 14. g4! obține un atac foarte periculos (Millner Barry—Capablanca, Margate 1939). Deasemeni favorabile Albului sunt și continuările 12. g4 (Millner Barry-Foltys, Buenos Aires 1939) și 12. Nd3 (mutarea lui H. Johner). De aceea, mutarea 10... Dc8 jucată pentru prima oară de Tartakower încă în 1924, a revenit în practica turneeleor. (S)

11. Del!

După 11... Cg4 12. Ng4, Ng4 13. f5, g:f5 14. h3, f4 15. N:f4 Albul are șanse frumoase de atac (T)

În majoritatea partidelor jucate până acum cu varianta 10... Dc8, Albul a împiedicat pătrunderea unei piese negre pe câmpul g4, prin mutarea 11. h3. După cum arată Dr. Troianescu în varianța dată mai sus, ideea mutării 11. Del! constă în ignorarea amenințării 11... Cg4, după care Albul rămâne fără perechea de Nebuni, pentru a obține în schimb un atac foarte puternic la Rege. (S)

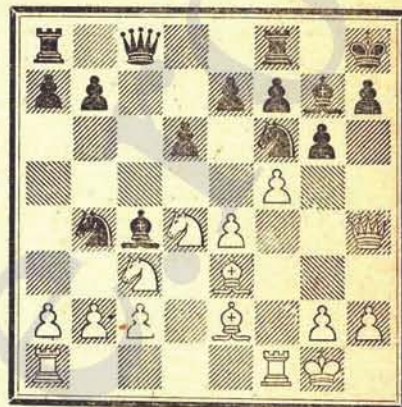
11... Rh8?!

Mai bine era 11... a5 12. a4, Cb4 13. Cd4, Nc4 14. f5, Cd7 ca în partida Pachman-Gadajinski, Spindleruv Mlyn 1948 (T)

Fără îndoială, mutarea Regelui negru este greșită. După cum s'a verificat de nenumărate ori în practică, în Apărarea Siciliană Negrul nu poate adopta o tactică pasivă, fără să se expună unui atac puternic din partea adversarului. În afara planului încercat de către Gadajinski în partida cu

Pachman, Negrul mai poate juca la împingerea clasică în astfel de poziții, anume d6—d5, — direct, sau cu pregătirea 11... Td8.

12. Dh4!, Cb4 13. Cd4, Nc4 14. f5!



Un sacrificiu pozițional de pion, necesar în vederea accelerării atacului (T).

14... C:c2 15. C:c2, N:e2 16. Tf2! Nebul negru nu are câmpuri prea bune de retragere (T)

16... Nd3 17. Cd4 17... Rg8 Pentru a preveni un eventual sacrificiu Cc6 (T).

18. Tc1!

O cursă. Dacă 18... Dd7?, atunci 19. Td1, Nc4 20. e5!, d:e5 21. Ce6. (T)

18... De8 19. Td1, Nc4 20. g4, b5! Însfăși, Negrul se decide să intre prindă ceva pe aripa Damei. Prea târziu, însă, căci atacul Albului pe flancul Regelui merge mai repede. (S)

21. g5, b4 22. Cce2

Aci se putea juca și 22. f:g6, f:g6 (22... b:c3 23. g:f6 23. g:f6, N:f6 (altfel se pierde o figură) 24. T:f6, T:f6 25. Cd5 și Albul ar fi obținut două figuri pentru Turn și doi pioni, păstrând și un atac destul de puternic asupra Regelui advers. (S)

22... N:e2 23. C:e2, Ch5 Altfel Albul continuă cu Tf3 și Th3.

24. Cg3, Ne5

După 24... C:g3 25. h:g3, coloana „h” decide (T)

25. Ch5, g:h5 26. D:h5, Rh8 27. Rh1, Tg8 28. Tg1, Tg7 29. Tf2, Dc6 30. Df3, a5 31. Tc1!

Un alt plan. Figurile grele albe fiind mai dinamizate, se ocupă cu tempo coloana „c” (T)

31... Db7 32. T2c2, Tag8

Ceva mai bine era 32... b3 33. Tc7, Db5 34. f6, e:f6 25. g:f6, Tgg8 36. Tf7 cu amenințarea T:h7 mat. (T)

33. Tc7, Db5 34. f6, e:f6 35. g:f6, Tg6

La 35... Tg4? 36. D:g4!! (T)

36. Tf7

Amenință mat prin Th7: +!

36... Tg4 37. Dh3 și Negrul cedează.

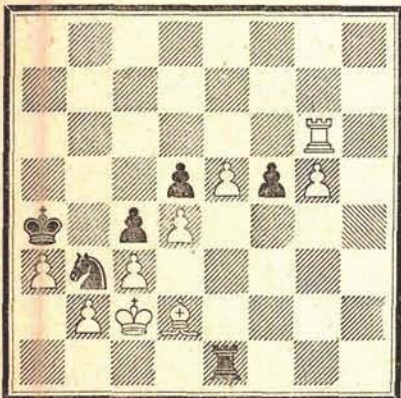
(Comentarii de Dr. Troianescu (T))

OCAZII PIERDUTE

În campionatul R.P.R. pe anul 1949 s'au petrecut câteva cazuri de „orbire” şahistă, care merită să fie analizate.

Învățămintele pe care le tragem se adresează nu numai celor care au greșit ci tuturor jucătorilor pentru a se feri pe viitor de asemenea „orbiri”.

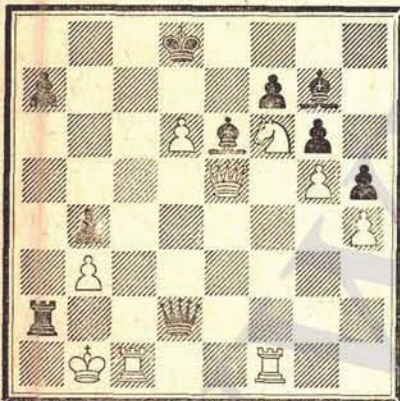
În partida Seimeanu Petre — Soos Bela din runda VII-a Negrul nu a văzut un mat într-o mutare.



În această poziție în loc de 69... Cal mat, Soos a jucat 69... Te2?? și după variante foarte complicate, n'a obținut decât remiză.

Un alt mat de data aceasta în trei mutări, nu a fost observat în partida Reicher Emanuel — S'orojevschi Pavel, din runda XII-a.

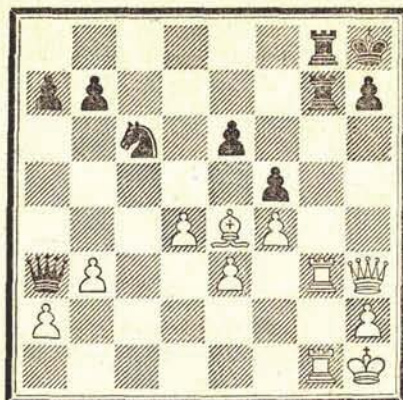
În poziția diagramelor:



Negrul avea un mat frumos cu: 1...Dc3+ 2.R:a2 D:b3+ 3.Ra1, Da2 mat.

Negrul a jucat însă 1... Ta3 și după 2.Te8! R:e8 3.Dc5+ Albul a dat șah etern.

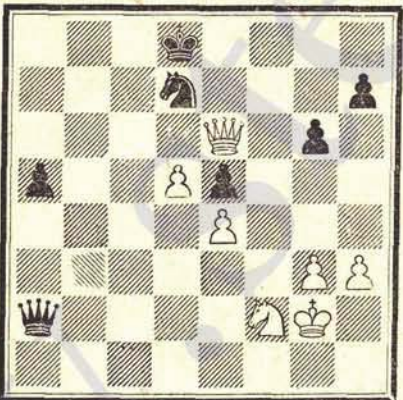
La semifinala din Oradea, maestrul Szabo Șt. în partida sa cu Karacsonyi L. nu a observat un mat în două mutări și partida s'a terminat remiză.



Matul în două mutări se putea obține astfel:

1.D:h7+, T:h7 2.T:g8 mat. Și dacă 1.R:h7, atunci 2.Th3 mat.

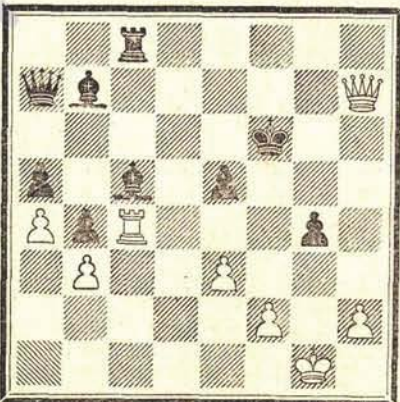
În ultima rundă, Paul Voiculescu ajunge cu Alb la Bălănel Ion în următoarea poziție



În loc de a câștiga simplu prin:

1.Dg8+ și dacă 1... Re7 sau Rc7 2.d6+ cu câștigul damei, sau 1... Cf8 2.D:f8+ cu câștig simplu, Albul acceptă remiza propusă de adversar.

În partida Bălănel Ion — Erdelyi Șt. din runda XVI-a, s'a ajuns după 35 de mutări la următoarea poziție:

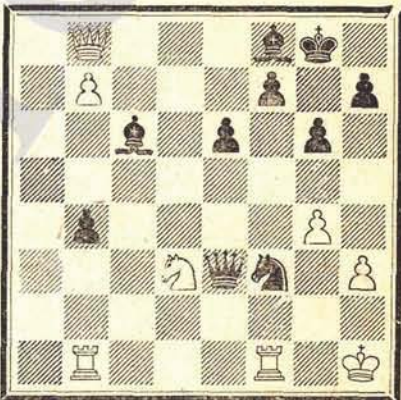


Maestrul Erdelyi, în criză de timp, a jucat aici 35... Ne7? și Albul a obținut remiză prin: 36.Dh6+, Rf7 37.Dh5+, Re6 38.D:g4+, Rd6 39.Dg6+ Rd7 40.Df5+, Rd6 41.Dg6+, etc... cu șah etern.

Campionul R. P. R. ar fi putut câștiga ușor cu: 35... Ne3! Dacă 36.T:c8, urmează 36... N:f2+ 37.Rf1, Na6+ cu câștigul Damei La 36. f:e3, D:e3+ 37. Rf1, T:c4 și câștigă simplu.

Nici 36. Dh4+ nu merge din cauza 36... Ng5 și Negrul rămâne cu două piese în plus.

Chiose V. în partida cu Ciobanu V. (semifinală grupa I) avea un mat în trei mutări. Nu l-a observat și apoi a pierdut partida.

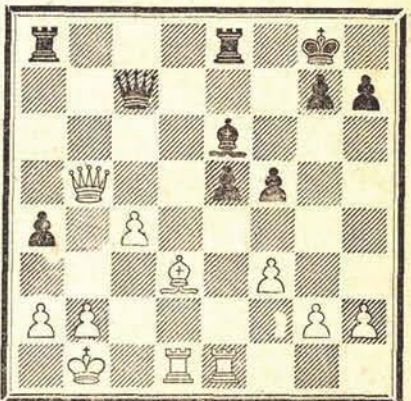


Cu 38... Cg5+ se putea obține mat în trei mutări: 39. Rh2, D:h3+ 40. Rg1, Dg2 mat.

Negrul a jucat însă 38... Cd2+ (?) și a pierdut la mutarea a 50-a.

Tot la semifinala, în grupa II-a, Dr. Bohosievici avea în partida cu Em. Reicher un câștig ușor pe baza unei combinații de două mutări:

În poziția:



Negrul ar fi câștigat cu 1... e4 o figură și partida.

Amenințarea este, în caz că Nd3 pleacă 2... Teb8, cu prinderea Da-

Continuare în pag. 23

CAMPIONATUL R. P. R. INTER-ECHIPE 1950

Partide din finala dela Braşov

49. APĂRAREA CARO-KANN

AL. TYROLER

T. Popa

1. e4, c6 2. Cc3, d5 3. Cf3, d:e4
4. C:e4, Ng4

Greşit ar fi aici 4. ...Nf5, după care ar urma 5. Cg3, Ng6 6. h4!, h6 7. Ce5, Nh7 8. Dh5. g6 9. Nc4, e6 10. De2 cu joc superior pentru Alb.

5. d4!

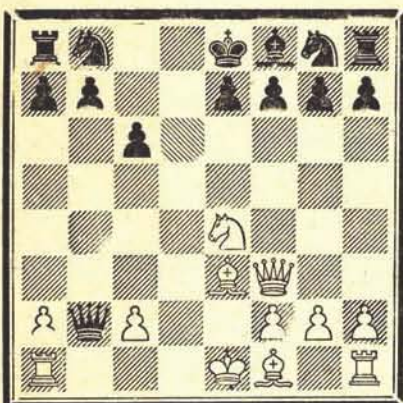
Un interesant sacrificiu de pion în schimbul unei dezvoltări rapide.

5. ...N:f3 6. D:f3, D:d4 7. Ne3!

Albul oferă încă un pion pentru o dezvoltare şi mai tute a pieselor sale.

7. ...D:b2

După acceptarea acestui al doilea pion, partida Negrului este pierdută.



8. Nc4!!

Un sacrificiu al ambelor Turnuri, care ne aminteşte de „partida nemuritoare” a lui Andersen. După 8. ...D:a1+ 9. Rd2, D:h1 atacul Albului devine hotărâtor: 10. D:f7+, Rd7 (10. ...Rd8 11. D:f8+, Rc7 12. Nf4+, Rb6 13. Dd8 mat) 11. Ne6+, Rc7 12. Df4+, Rd8 13. D:f8+, Rc7 14. Dc8 mat.

Dacă Negrul nu ia însă al doilea Turn, ci după 8. ...D:a1+ 9. Rd2 retrage Dama la e5, atunci urmează 10. D:f7+, Rd7 11. Ne6+! cu câştigul Damei fie prin Ce5+, fie prin Nf4, după răspunsul Negrului.

8. ...Db4+

8. ...Cf6 ar fi ceva mai slab.

9. Cd2, e6 10. Tb1, De7 11. Ce4!

Împiedică dezvoltarea normală a pieselor negre, prin 11. ...Cf6, la care ar urma acum 12. Ng5 cu amenin-

ţarea imparabilă: fie N:f6 şi apoi Cf6+, dacă Turnul negru mută la g8, — fie Cf6+ şi apoi N:f6, dacă Turnul din h8 nu mută.

11. ...Ch6 12. 0—0!

Mai tare decât N:h6 şi Cf6+. Albul găseşte mereu cele mai bune continuări.

12. ...Cf5 13. Tfd1!, C:e3 14. D:e3, Dc7

Pentru a împiedeca 15. Cd6+.

15. Cg5!

Ameninţă 16. C:e6, f:e6 17. D:e6+ De7 (17. ...Ne7 18. Df7 mat) 18. Dc8+, Dd8 19. D:d8 mat.

15. ...De7



16. N:e6!!

Deşi Negrul s'a întors cu Dama la e7 pentru a împiedica un eventual sacrificiu la e6, totuşi Albul sacrifică o figură la e6. De data aceasta, sacrificiul nu mai poate fi refuzat.

16. ...f:e6 17. C:e6, g6

Nu se vede o apărare mai bună pentru Negru.

18. T:b7!

Acest Turn se jertfeşte pentru a doua oară, de data aceasta decizând partida.

18. ...D:b7 19. Cc7+, Rf7 20. De6+, Rg7 21. Ce8+, Rh5 22. De3+, g5 23. De6+, Rh5 24. Cf6+, Rg6 25. Cg4+, Rg7

Dacă 25. ...Rh5 atunci 26. Df7+ urmat de mat.

26. Df6+, Rg8 27. Ch6+, N:h6 28. Td8+, Nf8 29. T:f8 mat.

O partidă foarte frumoasă jucată de Al. Tyroler cu multă ingeniozitate.

(Note de H. Kapuscinski)

50. GAMBITUL DAMEI

E RUSENSCU
(Progresul-Buc.)

Dr. E. Schuber
(Spartac-Tim.)

1. d4, d5 2. Cf3, Cf6 3. c4, c6 4. Cc3, e6 5. Ng5, Cbd7 6. c:d5.

(Varianta de schimb din „Apărarea Ortodoxă”).

6... e:d5 7. e3, Ne7 8. Dc2, 0-0 9. Nd3, h6.

Această mutare constituie o slăbire a aripei Regelui, în legătură cu faptul că albul are posibilitatea de a face rocada mare. Mai precaut este 9... Te8, pregătind Ce4.

10. N:f6, Cf6 11. h3.

Împiedică Ng4 şi pregăteşte g4.

11... Ce8 12. g4, Cd6 13. 0-0-0, Ne6 14. Ce5, Tc8!

Negrul cu ultimele mutări a pregătit foarte abil contraatacul.

15. Rb1, c5 16. h4, c:d4.

La 16... N:h4 urma 17. g5! şi Albul deschide coloanele „g” şi „h” pentru Turnuri.

17. e:d4, b5 18. Nh7+, Rh8 19. Dd3, b4 20. Ce2, Ce4!

Din nou foarte bine jucat! Nu merge 21. N:e4, d:e4 22. D:e4, Nd5! sau 22. De3, b3! cu atac puternic.

21. Cf4?!

Mai bine era mai întâi 21 Th2!

21... R:h7?

Cu mai mult sânge rece, Negrul ar fi luat la f2. După 21... Cf2! putea urma 22. C5g6+, f:g6 23. C:g6+, Rh7 24. Cf8+, Rg8 25. Ce6, Cd3 26. Cd8, Cf2! 27. Ce6, Cd1 28. T:d1, Nh4 29. Cf4, Td8 şi Negrul are un pion în plus!

22. f3, N:h4.

După 22 ... Rg8 23. f:e4, d:e4 24. D:e4 manevra 25. d5! nu poate fi împiedicată decât prin sacrificiul 24... N:a2+ 25R:a2, Da5+ 26. Rb3! care nu dă absolut nimic.

23. f:e4, d:e4 24. D:e4+, f5.

Forţat! 24... Rg8 25. Ce6, f:e6 26. Cg6!++

25. Dd3!

Nu dădea nimic 25. Ce6, f:e4 26. Cd8, N:d8!

25... N:a2+.

Un sacrificiu silit şi totuşi plin de şanse!

26. R:a2, Da5+ 27. Rb1...
De considerat era și 27. Rb3.
27... Tc3!

Pe acest nou sacrificiu s'a bazat Negrul. După b:c3, poziția descoperită a Regelui alb ar da Negrului noi șanse. Dacă 28. Dd2, Ng5 29. Th1, f:g4!; sacrificiul Damei cu 28. T:h4 nu este corect. De aceea a urmat: 28. Cc4!

Intenționând la 28... Db5? 29. b:c3 (acum merge) b:c3+ 30. Ra2!! și câștigă.

28... T:d3 29. C:a5, T:d1+ 30. T:d1, f:g4.

După trecerea furtunei, Negrul are pentru figura în minus trei pionii extrem de periculoși pe aripa Regelui.

31. Cd3...

Nu merge 31. Ce6, Tf2 32. d5, g3 și Negrul câștigă.

31... g3 32. Tg1, Tf5 33. Cc4...

Ambii adversari sunt în mare criză de timp, și finalul este plin de pericol pentru amândoi.

33... b3?

Bine era 33... Td5! după care cade pionul d4 și Albul trebuie să lupte pentru remiză.

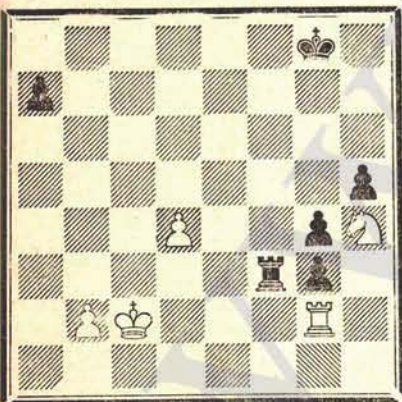
34. Cd2, g5 35. C:b3, Tf3 36. Rc2, g4 37. Cd2, h5 38. Ce1...

38. Cf3 ar fi dat șanse bune Negrului.

38... Tf8 39. Ce4, Tf2+ 40. Rc3, Te2 41. Cg2, T:e4 42. C:h4, Te3+ 43. Rd2, Tb3 44. Rc2, Te3 45. Tg2, Rg8.

Criza de timp s'a terminat. Șansele Albului stau în pionul liber d4, întrucât pionii Negrului au fost opriți.

46. Cf5, Tf3 47. Ch4...



După 47. C:g3, h4 48. Cf5 (48. Ce4, g3!), T:f5 49. T:g4+, Rf7 50. T:h7, Re6 nu se vede clar vreun câștig pentru Alb.

47... Te3 48. Rd2, Tb3 49. Re1, Rf7 50. Td2, a5 51. d5, Re8 52. Rf1, a4 53. Rg2, a3 54. b:a3, T:a3 55. Cf5...

După aceasta, cade pionul g3, dar câștigul nu este deloc o problemă ușoară.

55... Rd7 56. C:g3, h4 57. Ce4...

Sau 57. Cf5, h3+ 58. Rh2, Tb3 și nu merge 59. Ch6, Tb4 60. Rg3, Rd6 61. C:g4, h2!! 62. Ch2, Tb5 remiză.

57... Te3 58. Ce5+, Rd6 59. Cb7+, Rd7 60. d6!, Tg3+ 61. Rf2, Tf3+ 62. Re2, Tf5.

Forțat, deoarece se amenința 63. Ce5+ cu câștig imediat 63. Tc2, Te5+ 64. Rf2?...

O greșală. Trebuia 64. Rf1 pentru a evita posibilitatea dela mutarea 67 a Negrului.

64... Td5.

Din nou forțat, deoarece se amenința 65. Tc7+, R (indiferent unde) 66. d7.

65. Tc7+, Re8.

Greșit 65... Re6 66. d7!!; T:d7 67. Ce5+ și câștigă Turnul.

66. Te7+, Rf8 67. Th7...

Amenințând pionul h4 și 68. d7 cu câștig. Negrul are totuși o resursă cu care putea salva partida, dar din cauza oboselii și nervozității nu o sezițează complet.

67... g3+! 68. Re3...

La 68. Re1, Td1+!!; la 68. Rg2, Td2+ 69. Rf3, Td3+ etc.

68... g2?

După 68... Td1! partida era remiză din cauza amenințării 69... g2. La 68... Td1 69. Rf3, Td3+ (nu 69... Tf1+ care pierde) 70. Re2, Td1 (sau 70... g2 71. Rf2, h3! =) și remiză. După mutarea din text, Negrul este pierdut! A mai urmat:

69. Rf2, Td2+ 70. Rg1, Re8 71. T:h4, Rd7 72. Th6, Td5 73. Th7+, Rc8 74. R:g2, Td2+ 75. Rf3, Td3+ 76. Re4, Td1 77. Re5, Td2 78. Re6, Te2+ 79. Rd5, Td2+ 80. Rc6, Tc2+ 81. Ce5 și Negrul cedează!

O partidă interesantă dela început până la sfârșit, care scoate în relief ardoarea cu care s'a jucat la Brașov.

51. APĂRAREA SICILIANĂ

T. Flondor

V. URSEANU

1. e4, e5 2. Cf3, Ce6 3. d4, c:d4 4. C:d4, d5.

Inovația lui Nimzovici, jucată pentru prima dată la Karlovy Vary 1923, contra lui Rubinstein. Mutarea aceasta, despre care însuși Nimzovici spunea că duce la un joc complicat, este socotită de teorie ca nemulțumitoare, deoarece Albul, după schimbul la d5, poate câștiga timp cu atacuri asupra damei negre. Maestrul Flondor alege însă o continuare la care Negrul egalează ușor.

5. Nb5

Dr. Lasker recomandă aici 5. C:c6, b:c6 6. e:d5. D:d5 7. Cc3, D:d1+ 8. C:d1 și Albul are un joc mai bun pentru final. În suscitată partidă contra lui Nimzovici, Rubinstein a continuat cu 5. e:d5, D:d5 6. Ne3, e6 7. Cc3, Nb4 8. Cdb5, De5 9. a3, N:c3+ 10. b:c3, etc.

5.... d:e4! 6. C:c6

Nici 6. N:c6+, b:c6 7. C:c6, D:d1+ 8. R:d1, Ng4+ nu e mai bine.

6.... D:d1+ 7. R:d1, a6!

Poanta apărării negre. La 7. C:e7 urmează 7.... R:e7, iar la 7. Na4, Nd7, în amândouă cazurile cu joc satisfăcător pentru Negru.

8. Cd4, a:b5 9. C:b5, Ng4+ 10. Re1, 0-0-0

Având în vedere că atacul Albului pe flancul Damei nu poate deveni periculos din cauza poziției dominante a pieselor negre în centru și pe flancul Regelui.

În partida sa contra lui Holzhausen, Dresda 1926, Nimzovici a jucat ...Te8, obținând o victorie ușoară.

11. Clc3, e5 12. Ne3, f5 13. h3, Nh5 14. g4

Singura posibilitate de a sparge lanțul pionilor negri în centru.

14. ...f:g4 15. C:e4, Ne7

Evită varianta 15. ... C:f6 16. h:g4, N:g4 17. Cg5 și Negrul are dificultăți cu apărarea punctului f7.

16. a4, Cf6 17. Cg3, Ng6 18. a5, Td5!

O mutare bună, care anihilează orice tentativă de atac din partea Albului. La 19. c4 urmează 19. ...Nb4+ 20. Rf1, Nd3+ 21. Rg2, N:e4 22. Thc1, Tb5 cu câștig de pion sau dacă 22. Ca7+, Rb8 23. Ta4 atunci urmează 23. ... Nc5! Iar dacă Albul, în loc de 21. Rg2, joacă 21. Rg1, atunci Negrul răspunde cu 21. ... Td1+.

19. Ce3, Nb4 20. a6, b:a6 21. T:a6, Ta5 22. Tc6+

Albul evită schimbul Turnurilor, deoarece, după 22. T:a5, N:a5, dublarea pionilor pe coloana „c” prin ... N:c3+ sau pierderea pionului c2, este inevitabilă. Acuma, Turnul alb va fi prost plasat și până la urmă se pierde o calitate, — și cu asta și partida.

22. ... Rd7 23. Te4, Tb8 24. h:g4, Nf7 25. T:b4, T:b4 26. g5, Ce8 27. T:h7, T:b2 28. Cce4.

La 28. Rd6 urma 28. ...T:c2+ 29. R:c2, Ng6+.

28. ...T:c2 29. Rf1, Nd5 30. Rg1, Re6 31. Th8, Nc6 32. Rh2, Te4 33. Cd2, Tb4 34. Ch5, Rf7 35. Rg3, Cd6!

Negrul decide acum partida printr-un atac de mat.

36. Td8, Cf5+ 37. Rh2, Th4+ 38. Rg1, Th1 mat.

O partidă interesantă și din punct de vedere teoretic.

(Note de H. Kapuscinski).

Sahul in U.R.S.S.

DIN TEORIA MODERNĂ

CONSIDERAȚIUNI ASUPRA FINALURILOR — TURNEUL DELA PERNAU —

de marele maestru
A. COTOV

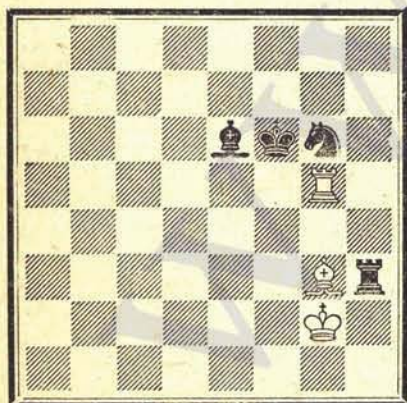
Când se întâlnesc atâția maeștri tari, ca la turneul din Perna, e foarte natural ca lupta să nu se decidă totdeauna în jocul de mijloc, ci, din contră, majoritatea partidelor să se decidă printr'un joc de final.

De aceea, în acest turneu s'au jucat multe tipuri de poziții de final. Mai ales că o parte din participanți, cum sunt de exemplu Keres sau Flohr, preferă să intre într'un final bun în loc să caute decizia într'un joc de mijloc dubios și cu șanse de ambele părți.

Câteva finaluri au avut un caracter aparte. Din păcate, lupta interesantă a două Dame contra Damă, Nebun, Cal și pion, din partida Boleslavski-Casparian, a fost stricată de o gafă grosolană care a dus la pierderea unei figuri.

O valoare teoretică prezintă finalul partidei Simaghin-Cotov. Aici a avut loc o luptă rar întâlnită între Turn, Nebun și Cal, pe de o parte, și Turn și Nebun pe de altă parte. Un astfel de final, până acum nu s'a întâlnit nicăieri în teorie. Metoda de câștig adoptată de Negru, e tipică pentru astfel de poziții.

COTOV



Simaghin

47. Tg5—a 5, Th3—h7

Turnul pleacă pe horizontala a patra, pentru a izola Regele alb.

48. Rg2—f3, Th7—b7 49. Ta5—a3
Altfel, după 49. ... Tb3+, Albul e nevoit să se retragă pe ultimele două horizontale.

49. ... Tb7—b4 50. Rf3—e3, Cg6—e7
Calul negru e trecut pe câmpul d5, de unde atacă multe câmpuri negre.

Ulterior, Negrul aranjează favorabil poziția figurilor sale, care constă în următoarele: Calul negru se plasează pe un câmp alb, de unde el controlează câmpurile negre și este completat de Nebun care controlează câmpurile albe, iar Turnul izolează Regele pe horizontală. Trebuie remarcat faptul că misiunea Negrului e ușurată de prezența Nebunilor de culori diferite — în cazul Nebunilor de aceeași culoare câștigul ar fi mult mai greu.

51. Re3—d2, Ce7—d5 52. Ng3—d6
Tb4—h4 53. Ta3—a8, Ne6—f5 54. Ta8—a6, Rf6—g5 55. Rd2—c1, Th4—h1+ 56. Rc1—d2

După 56. Rb2, Tb1+, Regele alb e izolat prin coloana „b”.

56. ... Th1—g1
Negrul putea câștiga și prin 56. ... Th6, dar el joacă după planul stabilit.

57. Rd2—e2, Nf5—e4 58. Nd6—c5, Tg1—g2+ 59. Re2—f1

Nu se putea juca 59. Nf2, din cauza 59. ... Nd3+.

59. ... Tg2—c2 60. Ta6—a5, Rg5—g4 61. Nc5—d4, Cd5—f4

Regele alb e încolțit, rețeaua de mat e pregătită; urmează sfârșitul luptei.

62. Ta5—a3, Ne4—d3+ 63. Rf1—e1
La 63. Rg1, urmează 63. ... Ch3+ cu mat în câteva mutări.

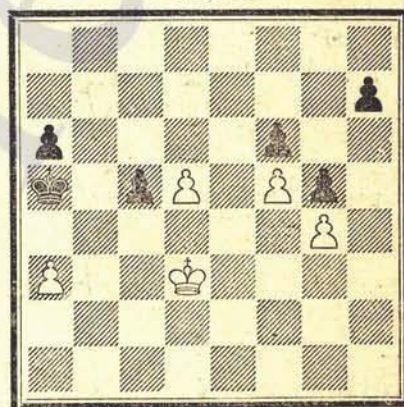
63. ... Tc2—e2+ 64. Re1—d1, Nd3—c2+ 65. Rd1—c1, Cf4—d3+ 66. Ta3—d3, Nc2:d3 și Albul a cedat.

Keres a condus foarte precis și fin finalul partidei cu Randviir.

(Diagrama în coloana III-a)

După cum se va vedea mai departe, Negrul poate câștiga numai datorită faptului că pionul din h7 are un tempo disponibil. Acest lucru e greu de prevăzut în poziția din diagramă și arată

KERES



Randviir

cât de adânc a pătruns Keres în taina acestui final.

A urmat 45. ... Ra5—b5!

Nu merge 45. ... Rb6, deoarece după 46. Rc4! se ajunge la o poziție de remisă. După 46. ... a5, Albul prin 47. a4 forțează mutarea 47. ... h6, după care retragerea Regelui negru nu dă decât remisă.

46. a3—a4+

Dă șansele cele mai mari, căci altfel partida se decide prin 46. ... c4 și 47. ... Rc5.

46. ... Rb5—b6 47. Rd3—c4, a6—a5 48. d5—d6

Regele alb nu se poate retrage la c3, deoarece Negrul are la dispoziție pentru momentul oportun, tempo-ul important h7—h6.

48. ... Rb6—c6 49. d6—d7, Rc6:d7 50. Rc4:c5, Rd7—e7 51. Rc5—d5

Nu se poate juca Rb5, căci urmează 51. ... h5 și Regele alb nu mai poate ajunge la timp.

51. ... Re7—f7 52. Rd5—e4, Rf7—f8!

O excelentă mutare de așteptare. Albul trebuie să se mențină în jurul punctului g4 pentru a preîntâmpina manevra h7—h5, urmată de Rf8—g7—h6.

53. Re4—e3, Rf8—e7 54. Re3—e4, Re7—d6 55. Re4—d4, h7—h6!

Mutarea de câștig, căci asigură Regelui negru posibilitatea de a străpunge poziția Albului. Tot finalul are

caracterul unui interesant studiu de pionii.

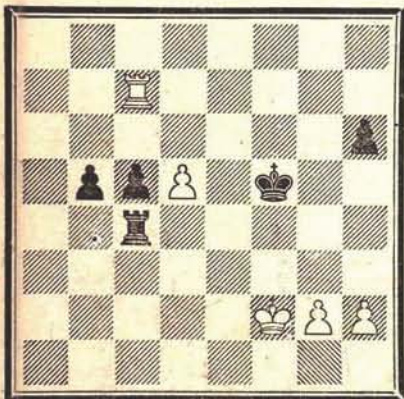
56. Rd4—e4, Rd6—c5 57. Re4—e3, Rc5—d5

Evitând complicațiile ce s'ar putea ivi după 57. ... Rb4 58. Rd4.

58. Re3—d3, Rd5—e5 59. Rd3—e3, h6—h5 60. g4:h5, Re5:f5 61. Re3—f3, Rf5—e6 62. Rf3—g4, Re6—f7 63. Rg4—f5, Rf7—g7 și Albul a cedat.

Dintre finalurile cu Turnuri, interesul cel mai mare îl prezintă partida Renter — Bronștein.

BRONȘTEIN



Renter

Forțele materiale sunt egale. Totuși, prezența a doi pionii liberi legați dă Negrului șanse de câștig, care necesită însă un joc precis și inventiv.

A urmat:

45. d5—d6, Rf5—e6 46. d6—d7, Re6—e7 47. Rf2—e3

Nu se poate juca imediat 47. g4, căci după 47. ... b4 48. h4, b3 49. Tb7, Tb4 pionul din b3 nu mai poate fi oprit.

47. ... h6—h5!

Această mutare fină a fost dată de Bronștein în p.l.c. Negru câștigă timpul pe care Albul trebuie să-l piardă pentru crearea unui pion liber pe aripa Regelui.

48. g2—g3, b5—b4 49. Tc7—b7

Încercarea de a pătrunde cu Regele la pionul d7, duce la o catastrofă. Mai greu obține Negru câștigul după 49. h3, dar și atunci prin 49. ... Tc3+ 50. Re4, b3 51. Tb7, c4 52. g4, hg, 53. hg, Td3! urmat de 54. ... Td1 și c4—c3—c2 avea victoria asigurată.

49. ... Tc4—c3+ 50. Re3—e4, b4—b3 51. Re4—d5, c5—c4 52. Rd5—c5, Tc3—c2 53. Rc5—c6, Tc2—d2 54. d7—d8 D+

La 54. Tb4 urmează 54... b2, iar la 54. Re5, Td7: cu câștig ușor în ambele cazuri.

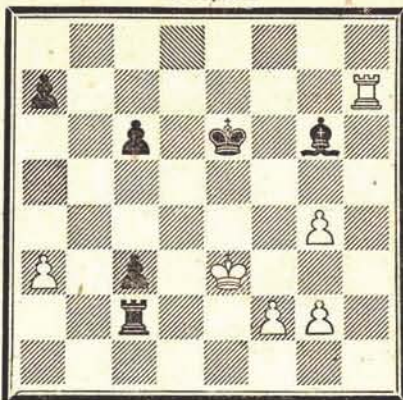
54... Re7:d8 55. Rc6—c5, Td2—c2 56. Rc5—d4, b3—b2 și Albul a cedat.

O desfășurare curioasă a avut-o finalul de Turnuri din partida Bondarevski—Bronștein.

(Diagrama din coloana II-a)

„Albul a căutat să ajungă la această poziție, considerând greșit că are șanse de câștig. Aici Bondarevski avea de gând să joace 46. Tg7, dar în ultimul moment a observat că după

Bronștein



Bondarevski

46. ... Tf2 pierde partida. Poziția Albului e destul de grea și nu-l mai ajută nicio mutare de Turn. Albul a jucat:

46. Th7—h6

Aici, Bronștein fiind convins că poziția lui e mai proastă (deoarece întradevăr cu trei mutări în urmă avea un final mai prost) a răspuns cu

46. ... Re6—d5?

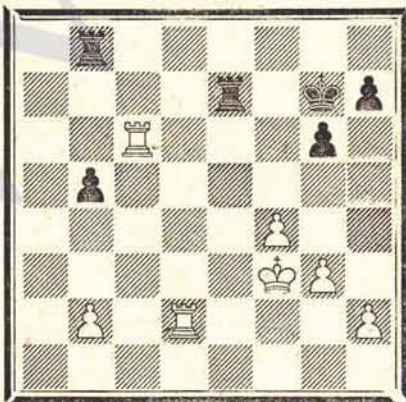
Dacă Bronștein ar fi jucat 46. ... Td2!, atunci după 47. Tg6+, Rd7 48. Tg7+, Rd6 49. Tg8, Rc5 50. Tb8, Td1 sau 47. Th1, Rd5 avea mari șanse de câștig.

Însă după 46. ... Rd5, Bondarevski a obținut ușor remisă.

47. Re3—d3, Tc2:f2 48. Rd3:c3, Tf2—f6 49. Th6—h7, Tf6—f4 50. Th7:a7, Tf4:g4 51. Ta7—d7+, Rd5—c5 52. Td7—d2, Tg4—g3+ 53. Rc3—b2, Rc5—b5 54. Td2—e2, c6—c5 55. Te2—d2 Tg3—e3 56. Td2—f2, c5—c4 57. g2—g4 și după câteva mutări, partida s'a declarat remiză.

Finalul de Turnuri din partida Cotov—Boleslavski, este caracteristic pentru realizarea pionului în plus. Deasemenea, se caracterizează prin inexactitățile comise.

Boleslavski



COTOV

Pe aripa Regelui, Albul are trei pionii contra doi, ceea ce dă finalului un caracter de remisă. Însă prezența a câte un pion pe aripa Damei, duce pe Negru la pierdere. Pentru păstrarea șanselor de salvare, Negru ar trebui

să se conducă după următoarele două reguli:

1. A nu schimba câte un Turn, ci a căuta să mențină finalul de patru Turnuri.

2. A nu împinge pionul „b”, ci a-l menține mai aproape de lagărul său.

Cu toate acestea, Negru nesocotește la început cea de a doua regulă, iar mai târziu și prima.

44. Td2—d5, b5—b4

Trebuia jucat pasiv, căutând contrașanse numai după ce Albul va împinge pionii săi de pe aripa Regelui.

45. Td5—d4, Rg7—f7 46. Tc6—c4 b4—b3?

Acuma, după schimbul Turnurilor, poziția Negrului devine categoric pierdută.

Corect era 46. ... Teb7.

47. Tc4—b4, Te7—b7 48. Tb4:b7+, Tb8:b7 49. h2—h3

Pentru a nu fi nevoit a ține Turnul pe orizontală a treia în cazul eşirii Tb7—c7—c2. Această poziție tipică a finalurilor de Turnuri, se câștigă ușor prin deplasarea Regelui alb pe aripa Damei.

49. ... Rf7—f6 50. Rf3—e3, Tb7—b6

51. Re3—d3, h7—h5 52. Td4—d5, Rf6—e6 53. Td5—e5+, Re6—f6 54. h3—h4

Pentru a nu da posibilitatea Negrului să desfacă pionii albi prin h5—h4.

54. ... Tb6—b8 55. Rd3—c4, Tb8—b6 56. Te5—e3

Desigur nu 56. Tb5?, după care finalul nu se mai câștigă.

56. ... Rf6—f5 57. Te3:b3, Tb6—c6+

Acuma, schimbul de Turnuri duce la un final ușor de câștigat de Alb.

58. Rc4—d4, Tc6—d6+ 59. Rd4—c4, Td6—c6+ 60. Rc4—d3, Rf5—g4 61. Rd3—d2, Tc6—d6+ 62. Tb3—d3, Td6—b6

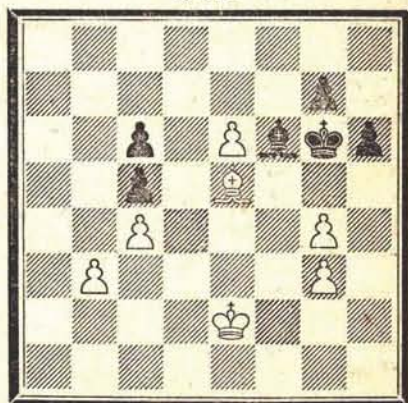
Și acuma, schimbul de Turnuri duce la pierdere, deoarece Regele alb ajunge la timp pe câmpul f3.

63. Rd2—c3, Tb6—c6+ 64. Rc3—d4, Tc6—b6 65. b2—b3, Tb6—b8, 66. Rd4—e5, Tb8—b6 67. Td3—c3, Rg4—h3 68. Re5—d5, Tb6—b8

Negru e obligat să lase Regele alb să pătrundă la pionii, căci altfel după 69. Re5 înaintează pionul b3.

Dintre finalurile cu figuri usoare, trebuie menționată poziția originală construită de Casparian în partida cu Renter.

Renter



CASPIRIAN

Albul mai are încă greutate pentru realizarea pionului liber din d6. E foarte interesantă metoda adoptată de Casparian pentru a obține câștigul.

43. Ne5—d6, Nf6—d4 44. Nd6—e7, h6—h5 45. Re2—f3, h5—g4+ 46. Rf3—g4, Nd4—g1 47. Rg4—f4, Ng1—d4 48. g3—g4, Nd4—g1

Albul a construit o poziție de nepătruns pe aripa Regelui și acum pornește cu Regele său într-o cățătoare lungă prin câmpurile b1 și a2, pe aripa Damei, spre pionul c6.

49. Rf4—e4, Ng1—f2 50. Re4—d3, Nf2—g1 51. Rd3—c2, Ng1—d4 52. Rc2—b1, Nd4—e5

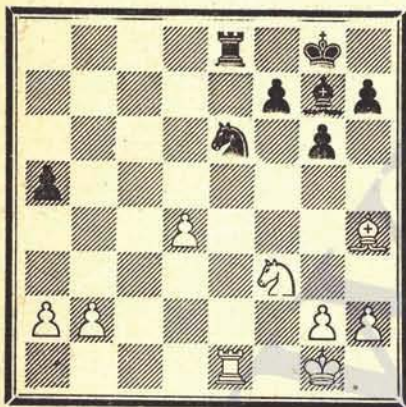
Negrul s'a decis a da și pionul din c5, deoarece nu poate împiedica urmările pătrunderii Regelui alb la c6. Cu doi pioni liberi, câștigul nu mai prezintă dificultăți.

53. Ne7—c5, Rg6—f6 54. e6—e7, Rf6—f7 55. Rb1—c2, g7—g6 56. b3—b4, Rf7—e8 57. b4—b5, c6—b5 58. c4—b5, Ne5—c7 59. Rc2—d3, Re8—d7 60. Rd3—e4, Nc7—b8 61. b5—b6, Nb8—g3 62. b6—b7 și după câteva mutări Negrul a cedat.

În turneu, s'au întâlnit și multe finaluri de tip combinat, când pe tablă se găsesc și figuri ușoare și figuri grele. Sunt pline de conținut finalurile partidelor Smislov—Tolus, Smislov—Casparian, Simagin—Keres, Keres—Smislov. Printre o apărare activă, Lilienthal a salvat partida sa cu Cotov, în care avea doi pioni în minus. E drept că adversarul său a comis câteva inexactități.

Deasemenea, Lilienthal a salvat frumoasa partidă sa cu Flohr.

Lilienthal



Flohr

În această poziție, Lilienthal a forțat reducerea forțelor prin schimbul unei figuri și a doi pioni.

26. ... g6—g5!

Nu permite 27.Nf2, la care ar urma 27. ... Td8 29. Td1, g4. Albul trebuie să meargă la schimb.

27. Nh4:g5, Te8—b8 28. b2—b3, Ce6:g5 29. Cf3:g5, Ng7:d4+ 30. Rg1—f1.

a5—a4 31. Te1—b1, a4:b3. 32. a2:b3, Tb8—a8

Furtuna a trecut. Albul are un pion în plus, dar Negrul negru e foarte activ și pe deasupra au rămas puține piese. Lilienthal reușește să obțină remisă.

33. Cg5—f3, Nd4—b6 34. Tb1—b2, Rg8—f8 35. Rf1—e2, Rf8—e7 36. Re2—d3, Re7—d6 37. Rd3—c4, Ta8—c8+ 38. Rc4—b5, Nb6—e3 39. b3—b4, Rd6—d5 40. Tb2—e2, Tc8—b8+ 41. Rb5—a4, Ne3—f4 42. Ra4—b3, Tb8—b6

Mutarea dată în plic. Analizele au arătat că șansele de câștigat ale Albului sunt minime.

43. Rb3—a4

La 43.Tc2, care e aparent tare, urmează 43... Re4, și Regele negru pătrunde la pionii de pe aripa Damei.

43... Tb6—a6+ 44. Ra4—b5, Ta6—a3 45. Te2—e7.

Albul ia doi pioni pe aripa Regelui pentru pionul din b4, dar nici aceasta nu duce la câștig.

45... Nf4—d6 46. Te7:f7, Ta3—b3. 47. Tf7—f5+, Rd5—e4 48. Tf5—h5.

Nici 48. Cd2+, Rf5 49. C:b3, N:h2 nu duce decât la remisă.

48... Tb3:b4+ 49. Rb5—c6, Nd6—f4 50. Th5:h7, Tb4—c4+ 51. Rc6—b5, Tc4—c2 52. Th7—g7, Re4—e3.

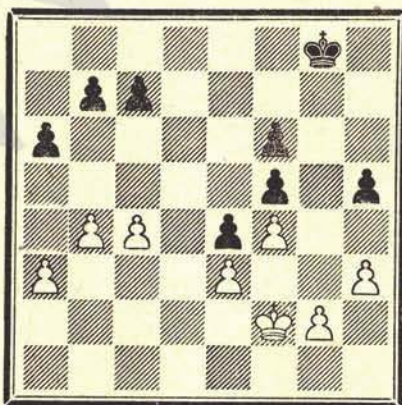
Toate figurile negre, care au mai rămas pe tablă, atacă cei doi pioni albi și până la urmă îi distrug.

53. h2—h4, Re3—f2 54. Tg7—g4, Nf4—g3 55. h4—h5, Tc2—b2+ 56. Rb5—c4, Rf2:g2 57. Cf3—g5, Tb2—b6 58. Cg5—e4, Rg2—f3 și remiză.

Ca încheiere, ne vom opri la aceste finaluri rare, când jucătorii renunță la continuarea luptei, fără a avea motive plausibile.

Să luăm poziția după mutarea 28 din partida Boleslavski—Renter.

RENTER



BOESLAVSCHI

Superioritatea Albului e evidentă, deși încă nu e dovedit că Albul trebuie neapărat să câștige. Dar finalul

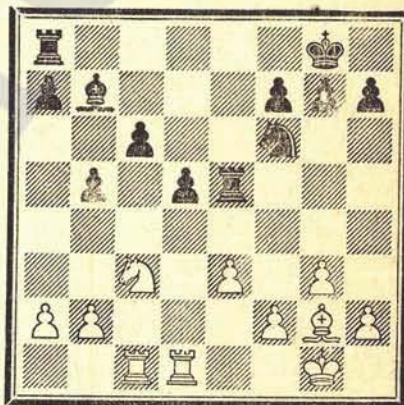
mai ascunde încă multe taine pe care Negrul trebuia să le pătrundă pentru a salva Partida.

Chiar și la un joc direct, Negrul se apără cu greutate, cum ar fi de exemplu: 29. g4, fg 30. hg, hg 31. f5, Rg7 32. Rg3. Rh6; 33. Rg4; b5! 34. cb, ab 35. Rf4, Rh5 36. Re4; Rg4 37. Rd5, Rf5: 38. e4+, Rf4 39. Rd4,c6 cu remisă.

Însă Albul nu e obligat să joace imediat 20. g4. El poate trece Regele la h4, să așeze pionii de pe aripa Damei așa cum îi convin și abia după aceea să efectueze străpungerea fie direct prin g2—g4, fie prin g2—g3—g4, cu câștigarea unui tempo. Renunțarea la luptă poate fi explicată doar prin criza de timp.

E inexplicabilă tendința de remiză a lui Smislov în partida cu Macagonov.

SMISLOV



MACAGONOV

Negrul are un pion în plus, în schimb însă Macagonov are o mai bună dispoziție a figurilor. Spre surprindere, Smislov a înapoiat pionul și după:

21. ... Nb7—c8 22. Cc3—e2, Nc8—g4 23. Td1—d2, Ng4:e2 24. Td2:e2, d5—d4 25. Tc1:c6 Ta8—e8 26. e3—e4, d4—d3 a acceptat remiza.

Hotărîrea pare prematură. Un pion în plus în final e un avantaj considerabil pentru care merită să treci prin anumite greutate. Negrul dispune de câteva posibilități de apărare. Prin 21. ... Tae8 22. Ce2, Cd7 23. Cd4, Cb8, Negrul și-a apărât pionul c6. După aceea, se apropie cu Regele de pion și eliberează fie Negrul, fie Calul.

În acest timp, Albul obține alte avantaje poziționale, însă nu trebuie uitat că Negrul are un pion în plus. E aproape sigur că jucătorii mai dărzi ca Flohr sau Boleslavski, ar fi dat mult de lucru lui Macagonov pentru dovedirea corectitudinii sacrificiului de pion. În orice caz, astfel de finaluri trebuiesc încercate de a fi câștigate, neținând seama de greutatele ce se pot ivi.

DESPRE „NEBUNII SLABI”

de E. ZAGOREANSCHI

Cu mai bine de jumătate de secol în urmă, W. Steinitz uimea pe contemporanii săi prin așezarea ciudată a figurilor în fundul poziției sale. De exemplu, jucând cu Negru Gamb’ul Damei, dispunea de preferință Nebunii pe câmpurile d8 și e8. Poziția strânsă a figurilor nu-l speria.

După Steinitz, spre sfârșitul secolului trecut, pe orizontul șahist apărură Z. Tarrasch, cunoscutul popularizator al ideilor jocului pozițional. La baza concepției sale despre șah, el avea principiul „naturaleții” și în consecință era contra a tot ce este forțat, îngrădit, strâns. „Figurile trebuiau să se miște liber, neforțat, având la dispoziție un număr cât mai mare de mutații”, — iată la ce se reduce în esență criteriul său după care judecă el o poziție dată.

Tarrasch aprecia foarte mult puterea Nebunului. El era entuziasmat de mobilitatea acestei figuri, mai ales raportată la mobilitatea Calului. Lui Tarrasch îi aparține teoria care a fost mult timp la modă și anume că: „prin schimbarea Calului pe Nebun se câștigă mica calitate”.

Cu totul alte vederi avea Mihail Ivanovici Cigorin, fondatorul școlii ruse de șah. În principiu fiind un adversar al concluziilor și regulilor dogmatice, Cigorin căuta să concretizeze fiecare poziție în parte, dându-i o interpretare dinamică și elastică.

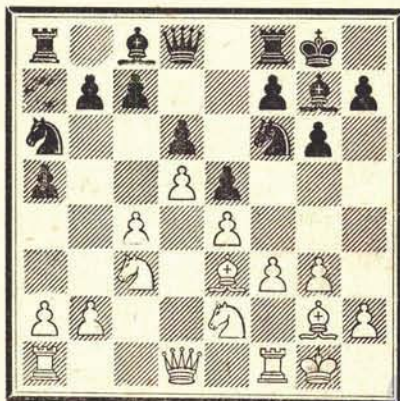
În practică, Cigorin a demonstrat de repetate ori că în multe situații. Căi sunt mai puternici decât Nebunii. Atacurile cu Căi ale lui Cigorin s’au terminat cu zdrobirea unor adversari temuți ca Lasker, Pillsbury, Teichmann și alții, și au constituit modele nepieritoare ale artei campionului rus.

La tablă și în presă, cu multă ingeniozitate, Cigorin zdrobește școala germană și creația ei după „regulile și dogmele” recomandate de Tarrasch și urmașii lui.

De atunci au trecut mulți ani. Concepțiile asupra jocului de șah s’au lărgit și s’au aprofundat totuși nu toate principiile noi strategice au fost formulate clar.

Să analizăm poziția ce rezultă dintr-o variantă bine cunoscută din „Indiana Veche” (diagrama Nr. 1).

Tarrasch, fără îndoială, ar fi criticat aspru plasarea Nebunului alb închis pe câmpul g2. Diagonala h1-a8 este închisă de trei pionii proprii și s’ar părea că Nebunul pe g2 nu are niciun rost.



Totuși, după criteriile moderne asupra pozițiilor, azi se apreciază cu totul altfel plasarea Nebunului pe g2. Nebunul apără flancul Regelui, ocupă o poziție solidă și împiedică înaintarea f7—f5, care constituie ideea fundamentală a deschiderii Negrului. Ulterior, când pionii de pe flancul Damei vor avansa, Nebunul de pe g2 va putea cu ușurință să participe la atacarea flancului Damei de pe câmpul f1 sau h3, manevră atât de frecventă în această deschidere.

Una din variantele apărării franceze (1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7) are la bază tendința din partea Albului, de a ajunge în final cu Calul pe d4, având blocați pionii negri pe câmpurile d5 și e6, iar Nebunul negru plasat pe d7.

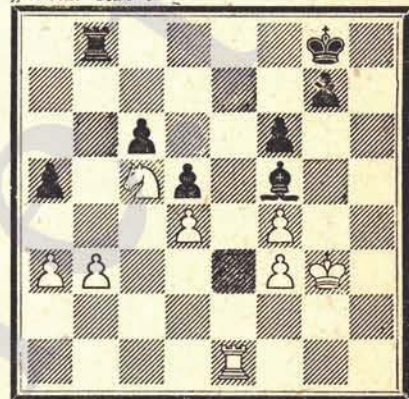
Practic Nebunul negru de obicei nu poate ieși dincolo de lanțul de pionii negri și chiar de ar reuși să iasă, situația Negrului nu s’ar ușura, căci pionii negri rămân neapărați și Negrul are de rezolvat probleme grele.

Fără îndoială, când pe tablă mai sunt și alte figuri. Nebunul nu este chiar așa de neputincios. Acționând liber, el poate să întărească în mod decisiv o presiune creind adversarului situații periculoase. Deaceia, de exemplu, Nebunii de culori diferite întăresc atacul și nu-l slăbesc așa cum se crede, căci fiecare din parteneri domină pe câmpurile pe care se află Nebunul respectivului.

Cu totul altă situație se creiază când Nebunul are obiective pentru atac și este condamnat numai la apărarea pionilor proprii. Un astfel de Nebun deseori merită denumirea de „slab”, chiar dacă el se bucură de o libertate de mișcare relativ satisfăcătoare.

Astfel în partida Botvinnic-Kottnau-

er (Gröningen 1946) s’a ajuns după mutarea 41, la poziția din diagrama Nr. 2. Cu toate că Nebunul negru are multe câmpuri unde se poate plasa, totuși el poate fi dat ca exemplu de „nebun slab”.



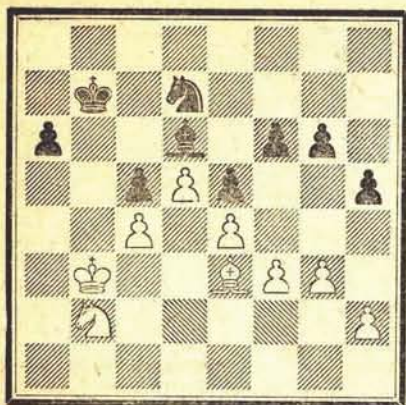
Jocul s’a continuat astfel: 42. Te1-e2! (ia Nebunului câmpul c2 — singurul câmp unde acesta ar deveni mai activ) 42... Rg8 -f7 43. Rg3 -f2 Nf5-c8. (Slăbiciunea pionului „a” forțează pe Negru să țină permanent sub control câmpul b7) 44. Rf2-e1 (Regele alb merge să creieze un pion trecut) 44... Tb8-a8 45. Re1-d2 Ta8-a7 (numai așa Turnul negru intră în joc) 46. Te2-e1 Ta7 -e7 47. Te1-b1 Te7-a7 48. a3-a4 Rf7-e7 49. Tbl-h1! (acum Turnul alb începe o acțiune violentă) 49... Re7-d6 50. Th1-h8 Nc8-f5 51. Th8-e8! (Albul treptat își întărește poziția Turnului) 51... Rd6-c7 52. Rd2-c3 Rc7-b6 53. b3-b4 a5-b4+ 54. Rc3-b4 Ta7-f7 55. Te8-a8! și Negrul s’a predat, căci nu mai poate opri înaintarea pionului „a”.

De remarcat în acest exemplu, este faptul că slăbiciunea decisivă a constituit-o pionul a5 și nu pionii dublați pe coloana „f”.

Deseori în final se răsună greșelile comise în mijlocul partidei. Dacă pionul negru ar fi stat pe a7, Albul cu toată superioritatea Calului asupra Nebunului, nu se știe dacă ar fi putut câștiga.

În unul din campionatele Moscovei, în partida dintre Zagoreanschi și Panov s’a ajuns la poziția din diagrama Nr. 3.

Albul a refuzat remiza, căci era convins că diferența dintre valoarea celor doi Nebuni trebuie să decidă. În adevăr, pionii negri în permanență au nevoie de o apărare și Nebunul negru este forțat să joace rolul unui simplu pion transformându-se astfel într’un „Nebun slab”.



Partida s'a continuat astfel: 41. g3-g4! h5:g4 (altfel Albul ar fi bătut și pionul h5 ar fi devenit o pradă ușoară a Calului alb) 42.f3:g4 g6-g5 (Negru împiedică crearea unui pion trecut pe coloana „h”) 43.Ne3-f2 Rb7-c7 (Negrul trebuie să se limiteze la un joc pasiv) 44.Cb2-d1 Cd7-f8 45. h2-h4, g5-h4 46. Nf2:h4 Cf8-d7 47. Cd1-e3 Nd6-f8 48. Ce3-f5 Rc7-b7 49. Nh4-e1 (iată diferența între puterile celor doi Nebuni! Nebunul alb este stăpânul tablei și amenință să pătrundă pe d8) 49... Rb7-c8 50. Ne1-a5 Rc8-b7 51. Rb3-a4 Rb7-c8 52. d5-d6! Rc8-b7 53.Na5-c7 Cd7-b6+ (și după 53... Re6 54.Ra5 Rb7 55.Nd8 Ra7 56. Ne7 poziția Negrului nu permite nimic bun) 54. Nc7: b6 Rb7:b6 (prin această mutare, Negrul scapă de Nebunul alb atât de activ, dar rămânând cu un „Nebun slab”, partida tot va fi pierdută) 55.d6-d7 Rb6-c7 56. Ra4-a5 Rc7:d7 57. Ra5:a6 Rd7-e6 (Fi-nalul de pion este pierdut; singura șansă a Negrului pare a fi pătrunderea cu Regele său pe g4) 58.Ra6-b6 Re6-f7 59. Rb6-c6 Rf7-g6 60. Cf5-d6 Rg6-g5 61. Rc6:c5 Rg5:g4 62. Rc5-d5 (acum este clar, Albul a calculat bine; s'ar fi pierdut, dacă se juca: 62... N:d6 63.R:d6 f5 64.c5 f4 65.c6 f3 66.c7 f2 67. c8 D+) 62... Nf8-e7 63. c4-c5 Ne7-d8 64.c5-c6 Rg4-f4 65.Rd5-e6 Nd8-c7 (Ultima speranță! Dacă 66 Rd7 Nb8 67. c7 atunci 67... Nd6! 68. R:d6 f5! 69.ef Rg5! și e remiză) 66.Cd6-e8 Nc7-a5 67. Ce8:f6 și Negrul a cedat.

În ambele exemple comentate, „Nebunul slab” a trebuit să lupte contra unui Cal. Să analizăm acum două cazuri în care „Nebunul slab” are de dus o luptă contra unui „Nebun tare”.

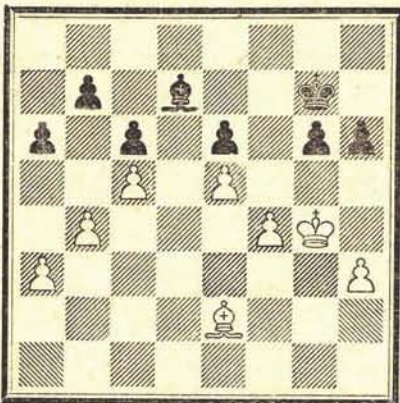
În campionatul Forțelor Navale Militare din 1947, în partida Baslavski-Condratiev s'a ajuns la poziția din diagrama Nr. 4.

Pionii albi sunt plasați pe câmpuri negre iar cei negri pe câmpuri albe. Acest fapt face ca cei doi Nebuni să aibă puteri diferite și după câteva mutări se vede clar că Albul va câștiga.

S'a jucat: 48. h3-h4 (Trebuie să se previe mutarea g6-g5 și să se elibereze Regele pentru acțiunea de pe flancul Damei) 48...Nd7-e8 49.Ne2-d3 Ne8-d7 50.Rg4-f3 h6-h5?

Această mutare grăbește pierderea

partidei. Trebuia păstrată posibilitatea mutării g6-g5 până la momentul oportun, urmată de pătrunderea Rg6. În acest caz Nebunul alb ar fi fost legat de paza diagonalei b1-h7. Acum însă Albul a scăpat de orice grije.



51.Rf3-e3 Rg7-f7 52. Re3-d4 Nd7-e8 53.Rd4-c3 Rf7-e7 54. Rc3-b3 Re7-d8 55.Rb3-a4 Rd8-c7 56.Ra4-a5 Ne8-f7 57.Nd3-c4! (Din cauza zugzwang-ului, Nebunul negru ajunge pe g8) 57... Nf7-g8 58.a3-a4 Ng8-f7 59. b4-b5 a6:b5 60. a4:b5 Nf7-g8.

După 60... cb 61.N:b5, Negru avea o situație tristă și trebuia să admită ori pătrunderea Regelui alb pe b5, ori pătrunderea Nebunului alb pe e8. La dispoziția Albului mai rămânea și mutarea de rezervă Nb5-a4.

61.b5-b6+ Re7-d8.

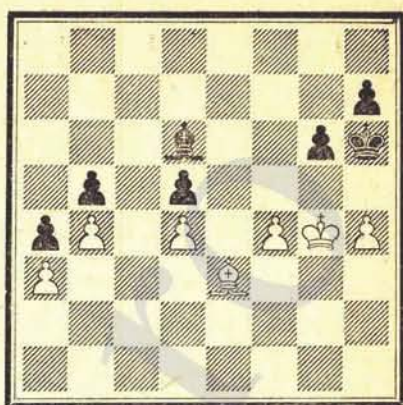
Amenințarea permanentă Na6, leagă Regele negru de flancul Damei. Profitând de acest fapt, Regele alb se îndreaptă din nou spre flancul Regelui unde va sprijini străpungerea decisivă.

62. Ra5-b4 Ng8-f7 63.Rb4-c3 Rd8-d7 64. Rc3-d4 g6-g5 (Dispare! După 65.Rc3 Albul va jertfi pionul f4 pentru a pătrunde pe câmpul g5) 65.f4:g5 Nf7-g6 66. Rd4-e3 Ng6-c2 67. g5-g6 Nc2:g6 68. Rc3-f4 Ng6-f5 69. Nc4-e2 Rd7-e7 70.Ne2-a6 Re7-d7 (cu intenția de a juca la 71. N:b7 Nd3 și a închide Nebunul alb, dar și în acest caz Albul câștigă) 71. Na6-e2 Rd7-e7 72. Rf4-g5 și Albul câștigă repede.

Drept al doilea exemplu poate servi finalul partidei dintre Cașleaev-Zagoreanschi, jucată într-o semifinală pentru campionatul Moscovei. După mutarea a 48-a, a rezultat situația din diagrama Nr. 5. Și aici configurația pionilor face ca Nebunul negru să fie superior celui alb. Negru va fi stăpân pe situație de îndată ce va ocupa câmpul f5.

S'a jucat: 48... Rh6-g7! 49. f4-f5 (singura posibilitate de a mai duce lupta pentru câmpul f5. După 49. h5 g:h+, pionul liber decide repede) 49... h7-h5+ 50. Rg4-g5 Nd6-e7+ 51. Rg5-f4 Rg7-f6 52. f5:g6 Ne7-d6+ (Nebunul negru acționează pe când cel alb este obligat să păzească diagonala c1-h6 și câmpul a3) 53. Rf4-f3 Rf6:g6 54. Ne3-f4.

După 54 Ng5 Rf5 55. Nd8, Nebunul



negru atacă pionii albi și deschide astfel drumul Regelui spre câmpurile g4 și e4.

54... Nd6-e7 55. Nf4-g3 Ne7-f6 56. Ng3-f2 Rg6-f5. Negru a reușit să ocupe câmpul f5 și are o poziție câștigătoare. Albul este în zugzwang și urmând să piardă din material, a cedat.

Din exemplele studiate putem trage următoarele concluzii:

1) Primul factor care determină valoarea unui Nebun este poziția pe care el o ocupă într-un moment dat și modul cum își îndeplinește sarcinile ce-i revin.

Al doilea factor care determină valoarea Nebunului este posibilitatea sa de a desfășura o acțiune în viitor. Această de a doua evaluare — evaluare dinamică — este mai importantă decât prima. Cele mai multe greșeli ce se comit se datoresc faptului că primul factor este supraevaluat iar cel de al doilea neglijat.

2) „Nebunul slab” se crează obișnuit în jocul de mijloc, dar specularea slăbiciunii sale, când pe tablă sunt și alte figuri, este foarte dificilă. În ansamblul celorlalte figuri „Nebunul slab” face față sarcinilor ce-i revin.

Numai în final, când valoarea fiecărei piese se reliefează puternic, „Nebunul slab” nu mai poate să facă față sarcinilor ce încep să sporească și să depășească capacitatea lui.

Deaceia, jucătorul care a permis să i se creeze un „Nebun slab”, trebuie să evite simplificările, pe când adversarul său trebuie să le caute.

3) Procesul de exploatare a „Nebunului slab” de obicei se desfășoară destul de încet. Treptat Nebunul își pierde din mobilitate până ce se fixează pe o porțiune din diagonală sau chiar pe un singur câmp transformându-se în „Nebun fixat”. Apoi, după o regroupare de forțe se pregătește o străpungere de pionii și pătrunderea Regelui în poziția adversă.

Foarte adeseori toți acești factori se combină între ei și ies pe scenă pe rând.

*

Evenimentele istorice au dovedit justetea concepțiilor lui Ciogorin și a școlii ruse create de el.

Multe principii enunțate de W. Steinitz și Z. Tarrasch au pierdut din valoarea lor. Noțiunea de „mică calitate” a dispărut de mult. Sunt bine cunoscute multe poziții în care Calul este mai puternic decât Nebunul. Principiul lui Cigorin că „fiecare poziție trebuie judecată concret și nu principial” a triumfat și a rămas

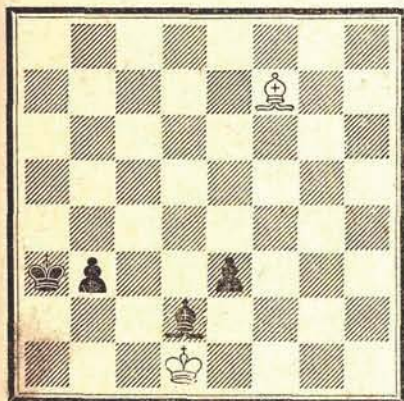
pentru totdeauna în picioare.

Articolul de față nu a epuizat complet subiectul comentat. Scopul lui este doar să completeze cunoștințele șahiștilor îmbogățind prin teorie rezultatele practicei.

În articol s'au folosit analizele campionului mondial M. Botvinnic și a maestrului I. Boleslavski.

Complectare la teoria finalului cu Nebuni de culori diferite

În partida Berger-Kotlerman (sfertul de finală al celui de al XVIII-lea campionat al URSS) s'a creat poziția din diagrama Nr. 1.



În cartea sa „Endspiel”, I. Rabinovici spune, referitor la poziții asemănătoare, că dacă cei doi pioni sunt separați de două coloane și mai mult, iar Nebunii sunt de culori diferite, atunci jucătorul care are pionii în plus câștigă. Dacă unul din pioni este marginal, atunci se poate uneori obține remiza blocând pionul marginal cu Regele, Nebunul jertfându-se pentru celălalt pion.

Ținând cont de cele de mai sus, ar fi trebuit să se considere poziția din diagrama Nr. 1 ca pierdută pentru Alb, totuși Berger a reușit să obțină remiză. În urma analizelor făcute, a reeșit că dacă unul din pioni se află pe una din coloanele Calului (coloanele b sau g) atunci se poate obține remiză în felul următor (așa cum a jucat și Berger):

1. Nf7—g6 (se amenința 1... b2 2. Ng6 Ra2) 1... Ra3—b2 (acum dacă 1... b2 s'ar răspunde 2 Nb1 și Regele negru nu poate sprijini înaintarea pionului b) 2. Ng6—f7! (parează pătrunderea Regelui pe a1) 2... Rb2—a2 3. Nf7—e6, Ra2—a3 4. Ne6—f5 și partida s'a dat remiză.

Autorul acestor rânduri (V. Cehover) inspirat de poziția discutată mai

sus, s'a gândit dacă nu se poate obține remiza și contra a trei pioni (!) într-o poziție asemănătoare și a compus studiul din diagrama Nr. 2.

Soluția studiului este următoarea: 1. Ng6—e8! Singura mutare! Acum la: 1... Rb4 2. Nd7 Ra3 3. Nf5 se ajunge la varianta lui Berger) 1... Rb5—c6 2. Rd1—e2! (Numai așa! Dacă 2. Nf7, va urma 2... d5 și apoi Rc5, Rc4, etc. și Negru câștigă).

Acum, Nebunul alb și Regele negru se găsesc în zugzwang reciproc, căci la 2... Rc7 sau 2... Rd6 se va răspunde Nf7 și mutarea d5 nu este posibilă. Negru este forțat să mute b2. După această mutare 3... b2, se va răspunde 4. Ng6 și câștigul nu este posibil.



Așa dar se va continua: 2... Nd2—c1 3. Re2—d1 Nc1—b2 4. Rd1—e2 Nb2—d4 5. Re2—d1 (dacă s'ar muta Nebunul, desigur se va răspunde imediat 5... d7—d5) 5... Rc6—d6 (se amenință Re7 și apoi d5) 6. Ne8—f7! b3—b2 7. Nf7—g6 Rd6—c5 8. Rd1—e2 d7—d5 9. Ng6—f5 Rc5—b4 10. Nf5—g6 Rb4—a3 11. Ng6—b1, Ra3—b3 12. Re2—d1 Rb3—c3 13. Rd1—e2 și remiză. (La 13... Nc5, urmează 14. Rd1—d4 15. Re2 Rb3 16. Rd3).

Așa dar, uneori chiar contra a trei pioni, cu Nebuni de culori diferite, se poate obține remiză, ținându-se cont de variantele comentate mai sus.

V. CEHOVER

Al XVII-lea campionat al U.R.S.S.

52. PARTIDA CATALANĂ

M. TAIMANOV A. Socolschi

Runda V-a, 23. X. 1949

1.d4, Cf6 2.c4, e6 3.g3, d5 4.Ng2, Cbd7

O continuare mai modernă este aici: 4... d:c4 5. Da4+, Cbd7 sau Nd7; dar și după mutarea din text, Negrul are șanse egale.

5. Be2, c6 6.Cf3, Ne7 7. 0-0, 0-0 8. Cbd2, b6 9.b3, a5.

Mutarea maestrului Socolschi, jucată pentru prima oară în contra lui Novotelnov în turneul în memoria lui Cigorin.

10.Nb2, Na6 11.Tfe1.

În șus numita partidă, Novotelnov a jucat 11.Ce5 și după Tc8 12.e4, c5 13.e:d5, e:d5 14.Df5, c:d4 15.C:d7, D:d7 16.D:d7, C:d7 17.N:d5, Cf6 el nu obține nici un avantaj.

11... Te8 12.e4 c5 13.e:d5!

Nu erau aici nici 13.c:d5, e:d5 14.e6.

13... e:d5 14.Tad1.

Mai tare era direct 14.Df5.

14... Te8.

Desigur că nu era mai bine 14... d:c4 15. C:c4, c:d4 16. C:d4, b5, din cauza lui 17. Cc6, T:c6 18. N:c6, b:c4 19. Nf1 și Alb câștigă.

15.Df5, c:d4 16.C:d4, Nb4 17.T:e8+, D:e8 18.Df4.

Eliberând câmpul f5 pentru Cal, Albul intenționează un atac serios pe flancul Regelui. Negrul nu poate juca acum 18... Nd2 19.D:d2, d:c4 cu câștig de pion, deoarece urmează 20.Cf5, cu teribila amenințare 21.Dg5!

18... De5

Cea mai bună șansă. Negrul spera în varianta 19.c:d5, D:f4 20.g:f4 în care capătă un real contra-joc. Dar și atunci pionul în plus, ca și poziția mai activă a figurilor, dădea Albului prioritate.

19.D:e5, C:e5 20. Cf5, Te8!

Unica mutare.

21.a3, Nd2 22. T:d2, d:c4 23.f4!

O interesantă posibilitate combinativă era aici: 23.Cd6, c3! 24.N:c3, Cf3 +! 25.N:f3; Te1+ 26.Rg2, Nf1+ 27. Rg1, Nh3 mat.

23... Ceg4

Această mutare pierde forțat. Nu prea bine era 23... Cc5d7 din cauza lui 24.b:c4 și Albul stă excelent. Necesar era 23... Cd3.

24.Nc6!

Se pare că Negrul nu a prevăzut această posibilitate.

24... Te1+ 25. Rg2, h5 26. b3, c3.

Nu se putea evita pierderea unei piese. La 26... Ce3+ 27.Rf2.

27.N:c3

Greșit ar fi 27.Td8+, Rh7 28.N:c3 deoarece 28... Nf1+ 29.Rf3, Te2!

27... Nf1+ 28.Rf3, Te1 29.Nb2, Te5. Bineînțeles nu 29... T:c6? căci urmează 30.Ce7+.

30.h:g4, Nh3

După 30... h:g4+ 31.Rf2.

31.Cd4, N:g4+ 32.Rg2, Rh7 33.b4, a:b4 34.a:b4, Te4 35.b5, Te5 36.Cf3, N:f3+ 37.R:f3, Cg4 38.Td5, Ch2+ 39. Re4, Te4+ 40.Rd3 și Negrul a cedat. (Note de maestrul Taimanov).

CAMPIONATUL FEMENIN AL CAPITALEI

Ultimul campionat feminin al Capitalei, se înscrie pe linia numeroaselor competiții organizate, pe deo parte, pentru atragerea femeilor în mișcarea șahistă, iar pe de alta, pentru evidențierea celor mai bune și pentru ridicarea nivelului lor de joc. Desigur, această atenție ar trebui îndreptată și asupra provinciei, unde există o masă numeroasă de șahiste, dornice să ia parte la concursuri și să se afirme.

Campionatul Capitalei s'a desfășurat în două etape. Prima — semifinala — s'a jucat între 18 Martie—13 Aprilie 1950. Au luat parte 44 de concurente, care au fost împărțite în patru grupe.

S'au clasat pentru finală următoarele:

GRUPA I: Simu Veturia, Stauber Edith și Crivda Odette;

GRUPA II: Alexandrescu Vasilica, Saru Venera și Rosenbach Paula;

GRUPA III: Hrișcu Cecilia, Ciorici Ecaterina, Șerban Silvia;

GRUPA IV: Georgescu Andriana, Barbu Valentina, Filipescu Sanda.

Finala — care s'a disputat între 19 Aprilie—15 Mai 1950 — a întrunit pe șahistele clasificate în semifinală și pe cele de drept: Habermann Lidia, campioana RPR 1949, Popa Eugenia, Andreescu Margareta și Popescu Emilia (în locul campioanei Capitalei pe 1949, Viorica Pătrușescu).

Finala și titlul de campioană a Capitalei au fost câștigate de tânăra

MARGARETA ANDREESCU, care a realizat 11½ puncte din 14 partide. Este o jucătoare serioasă, în continuu progres.

În clasament, urmează:

2. Veturia Simu 11 p., 3. Eugenia Popa 10½ p., 4. Paula Rosenbach 8½ p., 5. Lidia Haberman 8 p., 6—8. Andriana Georgescu, Odette Crivda și Sanda Filipescu 7 p., 9. Emilia Popescu 6½ p., 10—11. Vasilica Alexandrescu și Silvia Șerban 6 p., 12. Ecaterina Ciorici 5 p., 13. Venera Saru 4 p., 14. Cecilia Hrișcu 3½ p., 15. Valentina Barbu 2½ p.

CAMPIONATUL VARȘOVIEI 1949

Campionatul Varșoviei pe 1949 a întrunit 12 jucători. Concursul s'a terminat cu victoria neașteptată dar meritată a lui LITMANOWICZ, care a obținut 8½ puncte din 11 posibile. Au urmat: Szpotanski 8, maestrul Grünfeld și Granowski, câte 7, Szuksza și Dobranski câte 6½, Gawlikowski 5½, Krulisz 5, Dziewialowski 4½, Szulce 3½, Chondzinski și Szpakowski, câte 2 puncte.

53. PARTIDA CATALANĂ

LITMANOWICZ

Chondzinski

1. d4, d5 2. Cf3, Cf6 3. c4, e6 4. Cc3, Ne7 5. g3, 0-0 6. Ng2, c6 7. 0-0, Cbd7 8. b3, Da5.

O continuare slabă. Mult mai bine era 8. ... b6 urmat de Nb7 și Tc8, cum a jucat de mai multe ori Botvinnic, sau 8. ... a6 9. Nb2, b5 cum a jucat Bogolubov contra lui Keres la Nordwyk 1938.

9. Dc2, Da6 10. Cd2, b5 11. e4!, d:c4

Maș bine era d:e4.

12. b:c4, b:c4 13. Ca4.

Albul ocupă acum câmpurile slabe din poziția Negrului.

13. ... Tb8 14. C:c4, Nb7 15. Nf4 Tbd8 16. Tfd1, Ce8 17. Nf1!, Na8 18. Tab1, Dc8 19. Cc5, g5.

Nu se putea 19. ... C:c5 din cauza 20

d:c5, T:d1 21. D:d1, N:c5 22. Tb8 etc.

20. C:d7

La 20. Ne3, Negrul ar fi eliberat jocul său cu 20. ... C:c5 21. d:c5, T:d1 22. D:d1, Cc7 etc.

20. ... D:d7 21. Ne3, f6 22. Ca5, Dc7.

Negrul intenționează eliberarea jocului său prin c6-c5, dar nu o poate realiza din cauza următoarelor mutări ale Albului.

23. Cb3, Cg7 24. Cc5, Nd6.

Se amenința 25. Nh3 și 26. Dc4 cu câștigul pionului e6.

25. Dc4, Tfe8 26. Nh3, Df7 27. e5 N:c5 28. d:c5, f:e5 29. T:d8, T:d8 30. N:g5, Te8 31. Te1, Dg6 32. T:e5, h6 33. Nc1, Rh7 34. Ng2, Cf5 35. Df4, Rg7 36. Ne4, h5 37. h3, Rf7 38. g4, h:g4 39. h:g4, Tg8 40. f3, Dg7 41. Rf2! și Negrul cedează.

(Note de H. Kapuscinski).



MARGARETA ANDREESCU
Campioana Capitalei

Campionatul popular de șah — Tabelul final la fete —

Mr. cor.	Numele și Pronumele	Regionala	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total puncte	Clasificat
1	Albuleț Maria	Brăila	♦	½	1	½	1	1	1	1	1	7	I
2	Grabovietchi Elena	Timișoara	½	♦	1	1	1	1	0	1	1	6½	II
3	Mărdărescu Isabela	Ploiești	0	0	♦	1	1	1	1	1	1	6	III
4	Weinstein Frida	Iași	½	0	0	♦	½	1	1	1	1	5	IV
5	Sandu Cornelia	Pitești	0	0	0	½	♦	0	1	1	1	3½	V
6	Fudulu Victoria	Tg.-Jiu	0	0	0	0	1	♦	½	1	1	3½	VI
7	Walter Ileana	Sibiu	0	1	0	0	0	½	♦	½	1	3	VII
8	Manoliu Cici	București	0	0	0	0	0	0	½	♦	1	1½	VIII
9	Petruțiu Valerica	Dej	0	0	0	0	0	0	0	0	♦	0	IX

CUM SE INCEPE O PARTIDĂ DE ȘAH?

3. DESPRE GAMBITE

Gambitele constituie unul dintre capitolele importante ale teoriei deschiderilor. În general, jucătorii mai puțin experimentați se feresc de ele, și, de îndată ce adversarul oferă un gambit, se grăbesc să joace cea mai simplă continuare recomandată de teorie pentru a-l evita.

Înainte de a trece însă mai departe, să definim în mod exact ce este un gambit, căci deși termenul acesta este destul de cunoscut, nu toți șahiștii — în special începătorii — știu exact ce înseamnă el.

Gambitul este o deschidere în care echilibrul material al forțelor dispare chiar dela început, datorită faptului că unul din jucători, (de obicei acela care are albul), oferă adversarului posibilitatea de a câștiga materialul (un pion sau mai mulți — eventual chiar o figură), pentru a obține în schimb un avantaj combinat de timp și spațiu (vezi articolul despre elementele fundamentale ale șahului, în Nr. 1 al revistei). De cele mai multe ori, acest avantaj servește pentru obținerea unui atac rapid asupra Regelui advers.

Trebuie spus dela început, că, atât jucătorul de gambit activ (adică acela care sacrifică materialul), cât și acela care acceptă un gambit, nu pot face acest lucru decât dacă sunt la curent cu analizele teoretice asupra gambitului respectiv. În gambite, adeseori echilibrul jocului, sau obținerea avantajului, se realizează cu mutări unice, a căror găsire la tabla de joc, având în vedere timpul limitat de gândire, este foarte greu, dacă nu imposibilă.

Aceasta explică de ce foarte mulți șahiști (și între ei, chiar jucători de prima forță) care nu cunosc teoria gambitelor, le evită principal, utilizând sisteme recomandate pentru această de teorie.

De altă parte, nici nu este recomandabilă încărcarea memoriei cu zeci de variante încurcate, cum sunt, de exemplu, acelea care rezultă în Gambitul Regelui (1. e4, e5 2. f4), după încercarea negrului de a păstra pionul (2... e: f4 3. Cf3, g5 4. h4). Posibilitățile de atac și apărare sunt atât de mari, încât cunoașterea lor reprezintă un efort de memorie remarcabil... și inutil. Epoca în care astfel de variante se jucau cu predilecție (1850—1900) a trecut de mult. Astăzi, jucătorul modern a rezolvat radical problema, pe baza unui principiu strategic solid: lupta nu se mai dă în jurul menținerii cu orice preț a materialului în plus. Din contră, jucătorul modern care acceptă un gambit, caută tot timpul momentul potri-

vit pentru a da înapoi materialul în plus, pentru a obține în schimb un avantaj pozițional.

De exemplu, în Gambitul Regelui, s'a ajuns la sistemul modern de apărare, recomandat de Euwe, anume 1. e4, e5 2. f4, e: f4 3. Cf3, Ne7 4. Nc4, Cf6!, prin care negrul obține un joc foarte bun.

Înainte de a examina mai amănunțit concepția modernă de joc în domeniul gambitelor, trebuie să precizăm că evitarea variantelor complicate prin sistemele moderne de apărare, nu duce neapărat la eliminarea jocului tactic. Jucătorii moderni știu să complice foarte bine jocul, numai că, spre deosebire de trecut, respectă în același timp și principiile strategice ale jocului pozițional și nu se lansează în combinații aventuroase, lipsite de bază. O serie întreagă de gambite ale Regelui jucate de marii măști sovietici Paul Keres și David Bronștein, în ultimii ani, sunt concludente în această privință. Ele arată că jocul de gambit, pe care unii teoreticieni dogmatici îl condamna principal, este pe deplin viabil.

Cititorilor noștri, — jucători tineri, practicarea jocului de gambit le poate fi foarte folositoare. În general, suntem de părere că studiul șahului trebuie încenut cu jocul de combinație și deabia mai târziu, când jucătorul este destul de înaintat din punct de vedere tactic, se poate trece la jocul pozițional. Aceasta din motivul că un jucător poate fi un bun tactician, fără a fi un strateg, dar nu poate fi niciodată un bun strateg fără a fi un bun tactician, căci planurile strategice au nevoie să fie realizate cu ajutorul tacticii.

Deci, pentru a ajuta pe cititorii noștri să se familiarizeze cu felul cum se joacă gambitele, dăm mai jos câteva partide jucate în ultimii ani cu Gambitul Regelui, cel mai caracteristic și mai interesant dintre toate gambitele. Notele care le însoțesc sunt numai explicative, tocmai pentru a permite celui care studiază să aprofundeze singur numeroasele variante tactice care survin la fiecare mutare.

Întai un exemplu de felul cum un jucător modern luptă împotriva vechilor sisteme de joc în Gambitul Regelui:

Alb: BRONȘTEIN

Negru: Dubinin

Finala campionatului al XV-lea al U.R.S.S.

1. e4, e5 2. f4, e: f4 3. Cf3, g5 4. h4, g4 5. Ce5! (Așa numitul gambit al lui Kieseritzki, o variantă a Gambitului Regelui care era foarte mult jucată în secolul trecut) 5... h5? (Una

dintre cele mai vechi continuări. Probabil Dubinin a vrut să-și surprindă adversarul. Mai bune sunt aci continuările 5... Cf6, sau 5... Ng7, care duc la un joc foarte complicat, cu șanse de ambele părți) 6. Nc4, Th7 (Deasemeni o mutare foarte veche. Fără îndoială mai bine este 6... Ch6 7. d4, d6) 7. d4, Nh6 (După cum se vede, negrul se încapățânează să apere pionul f4, ceea ce — cum am arătat mai sus — constituie o strategie greșită) 8. Ce3, Cc6 9. C: f7!, T: f7 10. N: f7+, R: f7 11. N: f4! (După cum se vede, pionul f4 tot a căzut. Albul a dat două figuri pentru Turn, dar stă mult mai bine, din cauza poziției deschise a Regelui negru) 11... N: f4 12. 0—0, D: h4 13. T: f4+, Rg7 14. Dd2, d6 15. Tsf1, Cd8 16. Cd5, Nd7 17. e5! d: e5 18. d: e5, Nc6 19. e6!, N: d5 20. Tj7+!, C: f7 21. T: f7+, Rh8 22. Dc3+, Cf6 23. T: f6, D: j6 24. D: j6+, Rh7 25. Dj5+, Rh6 26. D: d5, Rg6 27. Dd7. Negrul cedează.

Iată ce spune în încheiere maestrul emerit al sportului P. Romanovschi, despre această partidă: „Valoarea acestei partide constă în special în faptul că ea face să ne aducem aminte de multe idei, prea deureme uitate, cu care ar fi bine să se familiarizeze tinerii noștri șahiști”.

Și acum, câteva exemple în care negrul refuză gambitul cu 2... Nc5, sau adoptă contra-gambitul Falkbeer:

Alb: PAUL KERES

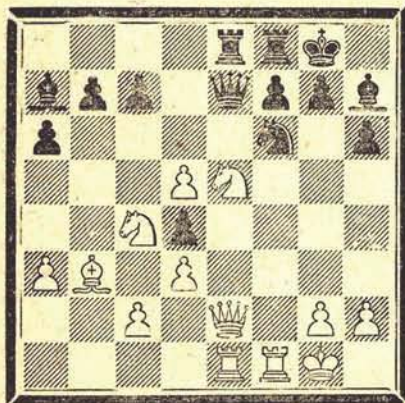
Negru: Petrov

Al XII-lea campionat al U.R.S.S. Moscova 1940.

1. e4, e5 2. f4, d5 3. e: d5, e4 4. d3, Cf6 (Varianta aceasta s'a jucat în foarte multe partide. De obicei, Albul continua cu 5. d: e4. Keres a găsit însă o mutare nouă, care restabilește șansele Albului, considerate până atunci inferioare în acest contra-gambit) 5. Cd2!, e: d3 (Propunem cititorilor noștri să analizeze cu atenție posibilitățile ambelor părți după mutarea 5... Nf5) 6. N: d3, D: d5? (Trebuia luat la d5 cu Calul) 7. Cf3, Nc5 (Mai prudent era 7... Ne7) 8. De2+, De6 9. Ce5, 0—0 10. Ce4, C: e4 11. D: e4, g6 12. b4!, Ne7 13. Nb2, Nf6 14. 0—0—0, Cc6 15. h4!, h5? (Cu speranța de a opri atacul de pioni al Albului pe flancul Regelui. Cum ar fi continuat Albul atacul după 15... C: e5).

16. g4! (Cu aceasta, Albul sacrifică în fond, trei pioni pentru atac) 16... N: e5 17. f: e5, D: g4 18. De3, C: b4, 19. e6!, Cd5 (Cum continua Albul atacul după 19... C: d3+!) 20. e: f7+, T: j7 21. Nc4!, c6 22. T: d5, D: c4 23. De8+ și Negrul a cedat.

Negru : S. Furman
Campionatul Leningradului 1947
 1. e4, e5 2. f4, Nc5 3. Cf3, d6 4. Nc4,
 Cf6 5. Cc3 Cc6 6. d3, a6 7. f5! (Teo-
 ra recomandă 7. f: e5, d: e5 8. Ng5)
 ... h6 8. De2, Nd7 9. Ne3, Cd4 10.
 ... d4, e: d4 11. Cd1, 0—0 12. 0—0,
 5 (Poate mai bine întâi 12... Te8)
 3. e: d5, N:f5 14. b4, Nb6 15. Ce5,
 h7 16. Cb2, Dd6 (Ce urmează la
 3... C: d5?) 17. Nb3!, Tae8 18. Cc4,
 b4 19. Tae1, Na7 20. a3, De7.



1. e4, e5 2. f4, e: f4 3. Cf3, Ne7 4. Nc4, Cf6! (Inainte se juca ca4 4... Nh4+, dar dupa 5. Rf1! albul obtine un joc mai bun. Acesta este asa numitul Gambit Cunningham) 5. e5, Cg4, 6. 0—0, d6 7. e: d6, D: d6. 8. d4, 0—0 9. Cc3, Ce3 10. N:e3, f:e3 11. Dd3, Cc6 12. Tael, Ng4 13. T: e3 (Ambele parți sunt deplin desvoltate. Negrul a obtinut perechea de Nebuni dar in schimb Albul domina centrul). 13... Dh6 14. Teel, Nd6 15. Ce5, C: e5 16. d: e5, Nc5+ 17. Rh1, Ne6 18. Ce4, Nb6 19. c3, Tad8 20. De2, Tfe8 21. N: e6, T: e6 22. Df3, Te7 23. Cg3, Ted7

1. f4, e5 2. e4, e: f4 3. Cf3, Ne7 4. Nc4, Cf6 5. e5, Cg4 6. 0-0, d5 7. Nb3 (albul ar fi putut juca 7. e: d6 ca în partida precedentă) 7... c5 8. h3, h5! 9. h: g4, h: g4 10. d4, g5 (Ambii jucători s'au adaptat „stilului de gambit” și joacă la combinații) 11. Cc3, Ne6 12. C: g5, N: g5 13. N: f4, N: f4 14. T: f4, Dh4 15. Ce2, c: d4 16. Na4+, Cc6 17. Rf1, Dg5 18. D: d4, Th1+ 19. Cg1, Tb8 (Cum se întâmplă adeseori în Gambitul Regelui, ambii Regi au o poziție nesigură, dar Negrul are aici șanse mai bune, căci piesele sale sunt mai bine plasate) 20. N: c6+, b: c6 21. g3, De7 22. b4, Th2 23. Tc1, Nc8 24. a3, a5 25. Re1, Th5 26. Rd2, T: e5 27. c3, c5! 28. Dd3, f5 29. Tc1+, a: b4 30. a: b4,

(Continuare în numărul viitor)

(Note de H. Kapuscinski).

TURNEUL CANDIDAȚILOR PENTRU CAMPIONATUL LUMII

— Budapesta 1950 —

55. DESCHIDEREA SPANIOLĂ

D. BRONȘTEIN

Paul Keres

T.e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4, Cf6 5. 0-0, Ne7 6. Te1, b5 7. Nb3, 0-0 8 d4.

Bronstein nu vrea să intre cu 8.c3 în variantele prea analizate ale atacului Marshall (8. c3, d5) și forțează trecerea într-o variantă obișnuită, considerată însă în general favorabilă Negrului.

8...d6 9. c3, Ng4

Prin intervenție de mutări, s'a ajuns la o poziție foarte cunoscută, care rezultă de obicei după mutările 7. Nb3, d6 8. c3, 0-0 9. d4, Ng4. Teoria recomandă pentru alb să evite legarea Calului prin Ng4, jucând 9. h3, lucru care nu se mai putea face în ordinea de mutări aleasă de Bronstein.

10. h3

În această poziție, s'au mai încercat în special mutările 10. Ne3 și 10. d5. După 10. Ne3 Negrul obține cu ușurință un joc bun prin 10... C:e4 11. Nd5, Dd7 12. d:e5 (12. N:e4, d5 13. Ne2, e4 14. h3, Nh5 15. g4, e:f3 în favoarea Negrului). 12...Cc5! 13. h3, Ne6 14. e:d6, Nd6 15. N:e5, Nd5! 16. Nd6, D:d6 cu un mic avantaj pentru Negru (Johner-Bernstein, Zürich 1934).

În matchul său cu Keres, fostul campion mondial Dr. Euwe a încercat să reabiliteze mutarea 10.d5, care fusese părăsită după partida Treybal-Vidmar, Carlsbad 1929, în care Negrul a obținut avantaj. Dar Keres a întărit și mai mult jocul Negrului: 10. d5, Ce5 11. Ne2, e5 12. d:e6, C:c6 13. Cbd2, b4. (În partida Treybal-Vidmar, citată mai sus, a urmat 13...De7 14. Cf1, Te8 15. Ng5, h6, deasemeni cu joc bun) 14. Na4, Te8 15. Ne6, b:c3 16. Nb7, c:d2 17. Nd2, Tb8 18. Na6, d5 cu joc bun pentru Negru.

Și mutarea 10.h3, jucată de Bronstein în această partidă decisivă, a mai fost încercată în trecut, tot fără prea mult succes pentru alb.

10...Nf3

Retragerea Nebunului duce la dezavantaj pentru Negru, după 11. Ne3!, Ng6 12. Cbd2, și negrul este obligat să joace 12... Dd7 sau 12... Te8, căci nu merge 12... C:e4 din cauză 13. Nd5, Cd2 14. C:d2, De8 15. Df3+.

11. D:f3?

Prima mutare neteoretică. Până acum se considera că albul trebuie să reia cu pionul, după care Negrul obține un joc bun, de ex. 11. g:f3, Ca5 12. f4, C:b3, 13. a:b3, c5 14. Ca3, c:d4 (mai bun decât 14... d5 15. d:e5, C:e4 16. c4, C:f2 17. R:f1, Nh4+ 18. Rg2!?, N:e1 19. D:e1, d:c4 20. b:c4, b4 cu un

mic avantaj pentru alb. Szabo-Vajda, 1936) 15. c:d4, d5 16. f:e5 C:e4 cu joc egal.

Reluând cu Dama, Bronstein sacrifică un pion. Interesant este faptul că în comentariile sale la partida jucată cu Gheller în al XVII-lea campionat al URSS (vezi Revista de Șah Nr. 2, pag. 13), Keres analizând o poziție similară (fără mutările Te1 la alb și 0-0 la negru), afirmă că după h3, Nebunul negru trebuie să se retragă la h5, căci nu poate lua la f3 din cauza reluării cu Dama (9. h3, N:f3 10. D:f3, e:d4 11. Td1) și „Albul ar fi obținut, în schimbul unui pion, perechea de Nebuni și desvoltarea mai bună”.

11. e:d4 12. Dd1!

În poziția aceasta, mutarea cu Dama este mai bună decât 12. Td1, (ca în varianta arătată de Keres), căci Turbul a făcut deja o mutare la el și deplasarea lui la d1 ar fi dat Negrului de fapt un tempo în plus în apărare. Alară de aceasta, Dama liberează drumul pionului „f”.

12... d:c3 13. C:c3, Ca5 14. Ne2, Te8 15. f4, b4

Negrul trebuie să întreprindă ceva pe flancul Damei, căci altfel Albul câștigă ușor atacând pe flancul Regelui.

16. Cc5, C:d5 17. D:d5, c6 18. Dd3, g6 19. Rh1.

O pregătire necesară pentru atac. Albul previne combinațiile posibile în legătură cu șahul Damei negre la b6.

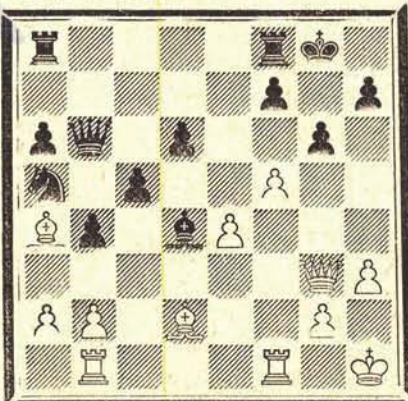
19... Nf8 20. Tf1, Ng7

Negrul a profitat de răgaz pentru a-și regrupa forțele pe flancul Regelui. Poziția în afară de joc a Calului negru la a5, continuă să rămână un dezavantaj sensibil, care permite Albului să concentreze forțe superioare pe aripa Regelui.

21. Nd2, c5 22. Na4, Tf8 23. Tab1, Db6 24. f5

Albul nu mai poate întârzia înaintarea pionilor pe flancul Regelui, căci Negrul a început să fie agresiv pe flancul Damei.

24... Nd4 25. Dg3.



O mutare fină, care ascunde multe

amenințări periculoase. Intregul atac al Albului se dă pe baza slăbiciunii câmpurilor negre de pe flancul Regelui.

25...Cc4 26. Nh6, Ng7?

După schimbul Nebunilor, Albul obține o superioritate decisivă pe câmpurile negre. Era însă foarte greu de găsit o continuare satisfăcătoare, căci la mutările Turnului urmează 27i:g6, h:g6 28. Nb3. Șanse de apărare dădea sacrificul calității cu 26...Ce5.

27. N:g7, R:g728. f3+, Rh8 29. Dg5, b3 Încercarea aceasta nu poate salva partida. În câteva mutări, Albul crează o amenințare imparaibilă de mat.

30. a:b3Db4 31. b:c4, D:a4 32. Tf4 Dc2 33. Dh6 și Negrul a cedat. La 33... D:b1+ urmează 34. Rh2, Tg8 35. Th4 și matul nu se poate para.

56. APĂRAREA NIMZOVICI

L. Szabo (R.P.U.)

PAUL KERES (U.R.S.S.)

Runda XII-a. 4 Mai 1950

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4 4. a3.

Relativ la deschidere, vezi partida Nr. 23 din Nr. 2 al revistei.

4... N:c3+ 5. b:c3, c5 6. e3, Cc6 7. Nd3, e5!?

Înaintarea aceasta a mai fost încercată, sub altă formă, în partidele Ragozin-Szabo și Lilienthal-Szabo, jucate la turneul dela Saltsjöbaden 1948, ca și în partida Szabo-Euwe din matchul R. P. Ungară-Olanda 1949. În aceste partide, s'a jucat 4. e3, 0-0 5. a3, N:c3+ 6. b:c3, d6 7. Nd3, e5. Deci în locul mutărilor c5 și Cc6, Negrul jucase d6 și 0-0. Rămâne de văzut dacă această deosebire are vreo importanță decisivă în favoarea Albului. Dacă nu, atunci mutarea u3 Keres poate reabilita această variantă a Apărării Nimzovici, a cărei valoare era serios pusă în discuție după dezastrele suferite de Negru în partidele Lilienthal-Najdorf (Saltsjöbaden 1948) și Bronstein-Najdorf (Budapesta 1950)

8. Ce2, d6 9. 0-0, De7

După cum se vede, ideia Negrului este de a menține Regele în centru, pentru a evita atacul puternic pe care-l poate începe Albul în această variantă pe flancul Regelui. În partidele în care s'a mai încercat mutarea e5 (citată mai sus), Negrul a continuat cu e5-e4, după care Albul a obținut avantaj în centru prin străpungerea f2-f3.

10. e4, Cd7 11. f4, b6 12. Cg3, g6 13. f:e5, d:e5 14. d5, Ca5 15. Ta2!

Actionând energic în centru, Albul a obținut deschiderea coloanei „f” și o clară superioritate de spațiu. Negrul trebuie să se apere foarte bine pentru a menține echilibrul.

15... Cb7 16. Taf2, Cd6 17. Nh6

Figurile Albului sunt foarte bine pstate (cu excepția Cg3) dar este greu de găsit un plan bun de realizare a acestui avantaj momentan. În afară de aceasta, poziția Albului conține două slăbiciuni de pioni (la c4 și e4), care oferă Negrului un foarte bun obiectiv de contra-joc.

17... Rd8!

Regele negru se îndreaptă spre flancul Damei, unde este mai ferit de amenințări.

18. Ne2

Cu mutarea aceasta Albul nu obține mare lucru. De considerat era un plan de readucere în joc a Calului g3, de exemplu prin 18. Te1, urmat de Cf1—e3.

18... Rc7 19. Ng4, Cb8 20. Ne2?

Retragerea Nebunului înseamnă recunoașterea faptului că aducerea lui la g4 a constituit o gresală.

20... Tg8 21. Dd2, Cd7 22. Ng5, De8 23. Nf6?

O gresală strategică gravă, după care Negrul începe să se elibereze, căpătând chiar perspective de câștig, căci Albul rămâne cu Nebunul rău și cu slăbiciunile dela c4 și e4.

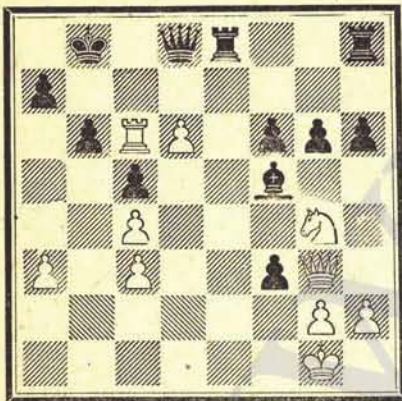
23... Cf6 24. Tf6, De7 25. Dh6, Nd7 26. Nd3

Din punct de vedere strategic, Negrul stă acum mult mai bine, căci el joacă efectiv cu o piesă în plus, Nebunul din d3 având rolul unui pion.

26... Tef8 27. Dg5?, Ce8 28. Ne2, Cf6 29. Tf6, h6! 30. Dh4, Dd8 31. Cf1, Rb7 32. Ce3, Th8 33. Df2, Nf5! 34. Tc6, Ne4 35. Cg4, f6 36. Nf3, Nf5!

Aceasta este cea mai simplă metodă de a para amenințările Albului pe diagonala f3—b7.

37. d6, e4 38. Tc7+, Rb8 39. Dg3, Te8 40. Tc6, e:f3!



Dând calitatea înapoi, Negrul lichidează atacul adversarului și obține o poziție ușor de câștigat.

41. d7+, Rb7! 42. d:e8D, T:e8 43. Td6, De7 44. D:f3+, Ra6! 45. Td1?

Pierde imediat. Altă mutare, nu făcea decât să prelungească rezistența, căci partida nu mai putea fi salvată.

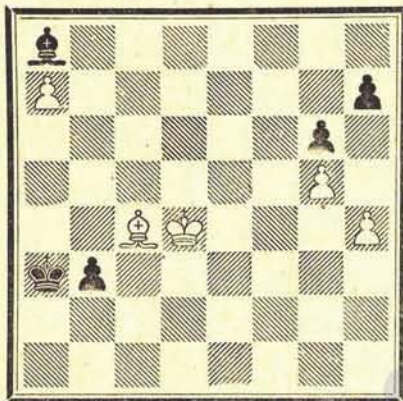
45... Ng4 46. Dg4, De3+ și Albul a cedat. La 47. Rhl urmează mat la e1, iar la 47. Rf1, Te5 urmat de mat.

ANALIZELE TINERILOR NOȘTRI JUCATORI

Acest final a survenit în runda I-a din sferturile de finală ale Campionatului R.P.R. 1950.

CALOMFIRESCU V.

(București)



DAMȘESCU A

(Brașov)

Este evident că Albul stă mai bine, având pionii pe câmpurile negre și o mare mobilitate, el putând ataca pionii negri cu Regele.

Va reuși Negru să salveze finalul? Dacă în poziția din 'diagramă Negru ar muta 1... Nb7? sau 1... Rb4? armeană:

2. N:b3, R:N 3. Re5, Rc4 4. Rf6, Rd5 5. Rg7, Re6 6. R:h7, Rf5 (6... Rf7? 7. h5!, Ne4 8. a8D!, N:D. 9. h:g+ și câștigă) 7. h5!, R:g5 8. h6/ (Nu 8. h:g?, deoarece atunci e remis 8... Ne4! 9. Rg7, Nd5! și remiză) 8... Rf6 9. Rg8, Nd5 10. Rf8 și câștigă.

1... h2
2. Nd3, Rb4!
3. Re5...

La mutarea de așteptare 3. Nb1, este greșit 3... Rb5 4. Rc3!, Rb6 5. R:b2, R:a7 6. Rc3, Rb6 7. Rd4, Rc7 8. Re5, Rd7 9. Rf6, Nd5 10. Rg7, Re7 11. R:h7 și câștigă.

Mai poate urma: 4... Re5 5. R:b2, Rd4 6. Rb3, Re3 7. Rb4, Rf4 8. Rb5, Rg4 9. Rb6, R:h4 10. Nd3!, R:g5 11. Na6 și 12. Nb7.

deci la 3. Nb1—Nb7! și la 4. Rd3—Rb3!, opoziția jucând un rol decisiv.

3... Rc5
4. Rf6, Rb6!
5. Rg7, R:a7
6. R:h7, Rb6
7. R:g6...

Dacă 7. N:g6—Rc5 8. Nb1 (8. h5, Rd4 și 9... Ne4 cu câștig). Rd4 9. g6, Ne4 10. Na2, Nd5! 11. N:N, R:N 12. g7, b1D+ 13. Rh8—Df5! 14. g8D+, Re5 remiză.

7... Rc5

8. Rf5!

8. h5?—Rd4 9. Nb1, Ne4+ 10. N:N, R:N 11. h6, b:D 12. h7, Rf4+ 13. Rg7, R:g5! 14. h8D, Db7+ 15. Rf8, Dc8+ 16. Rg7, Dd7+. 17. Rf8, Dd8+ 18. Rg7, De7+ 19. Rg8, Rg6! și Negru câștigă.

8... Rd4

În ciuda Nebunului alb, Regele a călătorit numai pe negru.

9. Nb1, Nd5!

manevra salvatoare.

10. g6, Nc4

11. g7, Nd3+

12. Rf4

după 12. N:N, R:N 13. g8D, b1D, finalul de Dame rezultat este foarte greu de jucat, R. alb fiind ținut în șah etern el neavând adăpost.

12... N:N

13. g8D—Rc3!

și spre surprindere, partida s'a dat remiză, deoarece Negru amenință 14... Nd3 și 15... b1D.

În partidă a mai urmat:

14. Dc8+, Rb3 15. Db7+, Ra3 16. Da6+, Rb3 remiză.

(Note și comentarii de Unghureanu C. și Calomfirescu V.)

57. INDIANA REGELEI

Liviu Țucă —

CONST. UNGUREANU

Campionatul Capitalei 1950

runda XVI

1. d4, Cf6, 2. c4, d6

ultima mutare evită atacul Sămisch: 1. d4, Cf6, 2. c4, g6, 3. Cc3, Ng7 4. e4, d6 5. f3.

3. Cf3

la 3. Cc3, urma: 3... e5!

3... Cbd7 4. Cc3, g6 5. e4, Ng7 6. Ne2-e5 7 h3

necesar pentru a nu permite după Ne3, ventura Calului pe g4.

7... 0-0 8. 0-0, Te8

Obisnuit se joacă aici 8... e:d, însă Negrul preferă varianta închisă.

9. d5, Cc5 10. De2, a5 11. Cel, Tf8 12. Cd3, Ce8

13. Ne3, b6 14. Cxc, b:c

nu e bine 14... d:c, din cauza: 15. a3, Cd6 16. b4, a:b 17. a:b, T:T18. T:T, c:b 19. Cb5, C:b 20. c:b și Pe7 va cădea 19... Nd7 20. C:d, c:d 21. Ta6 19... f5 20. C:d, D:d? 21. c5!

15. f3?, f5 16. e:f

altfel 16... f4

16... g:f 17. Nd3

Alb va trebui să atace pe flancul Damei, prin spargerea la b4 și să exercite presiunea pe coloana „b” și asupra Pc7.

La rândul lui, Negrul va ataca aripa Regeului alb, mult slăbită după 15. f3, dar presiunea Albului pe diagonala b1—h7 nu dă posibilitate Negrului de a se desvolta normal pentru atac.

17... Tf7! 18. Tb1, Rh8 19. a3, Nf8 20. b4, a:b 21. a:b, c:b 22. T:b4, Cg7 23. Tgbi, f4.

Negru cedează câmpul e4 pentru Calul alb, având compensație câmpul f5 pentru Calul negru.

Se amenința 24. Tb8 cu pătrunderea Turnului pe linia a opta.

24. Nf2, Nf5 25. N:N, C:N 26. Db2.

Trebuia 26. Ce4! nepermițând Dg5 26... Dg5 27. Ce4, Dg6 28. Rh2, Tg7 29. Tg1, Ne7 30. g4?! f:g 31. N:g, Cd4!

Alb se aștepta la 31... Ch4, la care răspundea 32. Db3.

32 Dg2

32... Nh4!

la 33. N:N — D:D + 34. T:D, C:f3 + 35. Rh1, Ta1+ 36. Tg1, T:T mat.

33. Tgb1, Tag8 34. Tg1, Cf5 35. N:e5, D:D+

Mai bine 35... d:N 36. D:D, T:D 37 T:T, T:T cu amenințarea Cc4 și C:f3

36. T:D, d:N 37. T:T, T:T 38. Cc5, Cd4 39. Tb8+, Tg8 40. T:T, R:T 41. Rg2, Rf7

Alb cedează

(Note de C. Ungureanu)

OCAZII PIERDUTE

(Urmare din pag. 9-a)

mei, care nu mai are câmpul de refugiu e5. Dacă 2. N:e4, f:e4 3. T:e4, Tab8 4. De5 (La 4. D:a4, Nf5! iar la 4. Dh5, Nf7 și pionul c cade) 4...D:e5 5. T:e5, N:c4 și câștigul nu este decât o simplă chestiune de tehnică.

În loc de aceasta Negrul a jucat 1. ...Ta5?? și a fost făcut mat într-o mutare cu 2. D:e8.

■

Care să fie cauza acestor greșeli? Căror împrejurări se datorează faptul că jucători foarte buni nu văd uneori mutări simple de câștig?

Cercetarea împrejurărilor obiective în care s-au petrecut aceste fapte, ne arată că în șah, noțiunile de „noroc” sau „ghinion” n-au ce căuta. Cauzele gafelor de felul celor analizate mai sus, sunt lesne de stabilit și, ca atare, cu puțință de înlăturat. Astfel, în cazurile amintite, și-au spus cuvântul; lipsa unei bune condiții fizice, necesară în șah ca și în oricare alt sport, nervozitatea nejustificată, graba, superficialitatea în analizarea poziției sau emoția jucătorului în fața câștigului, — stări care îl împiedică să vadă mutarea hotărâtoare. Uneori intervine și îngâmfarea, dorința de a poza în fața „publicului printr-o mutare tare”, dar care se dovedește, apoi, îndoielnică sau slabă.

Învățămintele pe care le tragem, se adresează nu numai acelorale căror greșeli le criticăm, ci tuturor jucătorilor amenințați să fie victimele acelorăși lipsuri.

Sperăm că aceste „ocazii pierdute” nu vor mai exista în concursurile noastre viitoare.

EM. REICHER

PRIMUL TURNEU INTERNAȚIONAL DIN R. P. R.

58. DESCHIDEREA CATALANĂ

Șt. Erdelyi G. ALEXANDRESCU
Runda II-a, 20.XI.1949

1. d4, Cf6 2. g3, d5 3. Ng2, c6 4. Cf3, Nf5 5. Cbd2, e6 6. c4, Cbd7.

Sistemul de apărare ales de Negru contra „Catalanei” se bazează pe trei idei strategice: 1. Prin c6, se anihilează acțiunea periculoasă spre b7 și a8 a Nebunului hanchetat din g2; 2. Prin formația de pioni c6, d5, e6 se obține un centru puternic, care este o garanție de securitate a partidei; 3. Prin Cf6, d5 și Nf5, Negrul tinde spre controlul câmpului e4, lucru care dacă îi va reuși, îi va asigura cel puțin remiza.

7. 0-0.

Dacă 7. Ch4, Ng4! 8. h3, Nh5 9. g4, Ng6 10. C:g6, h:g6, pionul h3 devine slab după ce se face rocada mică. Sau după 7. Ch4, Ng4! 8. f3, Nh5 9. g4, Ng6 10. C:g6, h:g6 slăbirea pionilor de pe aripa Regelui este evidentă.

7... h6 8. b3, Nd6 9. Nb2, De7 10. a3...

Spre a evita manevra de schimb 10... Na3 11. Ne3, Nb4.

10... 0-0 11. Tel.

Pregătește străpungerea e2-e4, care efectuată în condițiuni favorabile, dă avantaj Albului.

11... Nh7.

Preventiv, pentru ca la o eventuală străpungere cu e6-e5, dacă Alb joacă c:d5, Negrul să poată relua la d5 cu Calul, ne mai fiind amenințat de furculița pe e4; sau dacă Alb joacă Ch4, descoperind acțiunea Nebunului g2, să nu mai aibe și atac asupra Nebunului din f5.

12. e3.

O inconsecvență și o pierdere de timp. De altfel, Alb nu avea continuări tari, datorită bunei apărări a Negrului. Oricum, decât să aștepte, Albul putea întreprinde ceva în concordanță cu planul său; de ex. 12. Cf1 (cu intenția de a juca Cfd2 și e4). Aici, Negrul avea de ales între 12... e5 și 12... d:c4 urmat de 13... e5.

La 12... e5 urma 13. c:d5, C:d5 14. e4, Cf6 15. d:e5, C:e5 16. Cd4! (Amenință f4 și e5), Tad8! 17. De2! (Dacă 17. f4?, Nc5 18. f:e5, D:e5) cu joc cam egal.

Iar la 12... d:c4 13. b:c4, e5 urma 14. e3! și partida Albului pare preferabilă.

Altă idee ar fi fost 12. Ce5 (amenințând deasemenea e4), la care Negrul însă ar fi răspuns 12... N:e5!

13. d:e5, Cg4 14. Cf3 (dacă 14. f4?, Ce3 și Ce2), f6! 15. e:f6, Cg:f6 cu joc aproape egal.

12... Ce4.

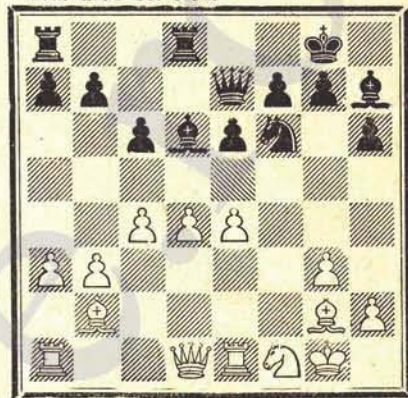
Negrul nu joacă 12... e5, spre a nu da posibilitate Albului, ca prin schimbul la d5, să aibă pioni centrali, care ar putea deveni puternici (e4-f4 sau e4-f3).

13. Cf1, Tfd8 14. Cfd2, Cdf6 15. C:e4, C:e4 16. f3, Cf6 17. e4?

Erdelyi consideră că aici e momen-

tul cel mai potrivit pentru străpungerea e4. Continuarea va arăta că s'a înșelat. Străpungerea trebuia pregătită cu 17. De2, dar atunci Negrul răspundea 17... e5! 18. c:d5, c:d5 19. d:e5, N:e5 și pionul d5 menține echilibrul partidei.

17... d:e4 18. f:e4.



18... Ne5!

Amenință 19... N:d4+ urmat de e5. 19.b4!

Singurul răspuns. Dacă 19. d:e5?, Td1 20. e:f6, Dc5+ și câștigă; iar la 19. Te2, N:d4+ 20. N:d4, e5 21. Td2, e:d4 22. T:d4, Dc5 cu câștigul Turcului.

19... Dc7!

Greșit ar fi 19... N:d4+?, căci urmează 20. N:d4, e5 21. Nc5! cu câștig. 20. Dd2.

Dacă 20. Te2, N:d4+ 21. N:d4, e5 22. Td2, e:d4 23. T:d4, N:e4! etc.

20... N:d4+ 21. N:d4, e5 22. N:e5, D:e5 23. De2, Tad7.

Pentru dublare pe coloana „d” sau triplare pe coloana „e”.

24. Ta2, Te8 25. Cd2, Dd4+ 26. Rh1, Tde7 27. Ch3, Dc3 28. Cd2, N:e4! 29. Tg1.

În contra amenințării... N:g2+ nu mergea 29. C:e4, T:e4! 30. N:e4, T:e4 31. D:e4, C:e4 32. T:e4, căci Albul nu poate rămâne cu 2 Turnuri pentru Damă din cauza mutării 32... Df3+.

29... N:g2+ 30. D:g2, Te2 31. Cb1, D:c4 32. T:e2, T:e2 33. Df3.

Dacă 33. Df1, De4+ 34. Tg2, Tel! etc.; iar la 33. Dh3, De4+ 34. Tg2, Tel++.

33... Cg4! și Albul cedează.

(Note de candidat maestru G. Alexandrescu).

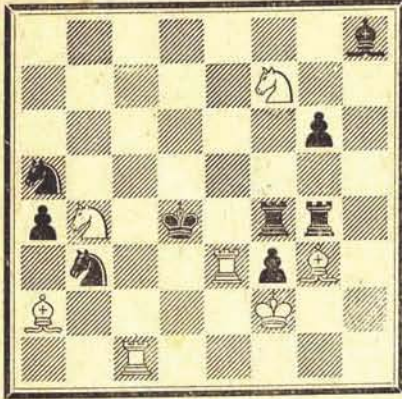
Campionatul mondial prin corespondență

Finala campionatului mondial prin corespondență a început la 1 Mai — și va dura tot anul. Mutările concurenților sunt transmise cu avionul. Obligativu pentru fiecare partidă: 10 mutări în 30 de zile!

Finaliștii campionatului mondial, sunt: dr. I. Balogh (R. P. Ungară), van Scheltinga, și van Veer (Olanda), G. Wood și Mitchell (Anglia), Malgren (Suedia) Adam (Germania) și Bards (Norvegia).

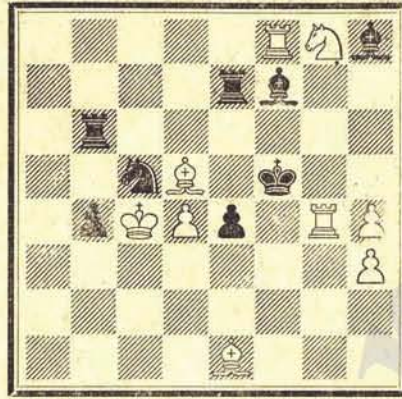
Probleme și STUDII

41 **I. CĂMĂRAȘ** Dej



Mat în 2 mutări

42 **E. RUSESCU** București



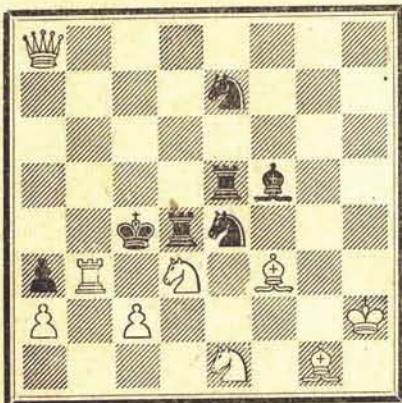
Mat în 2 mutări

43 **M. MARISKO** Praga



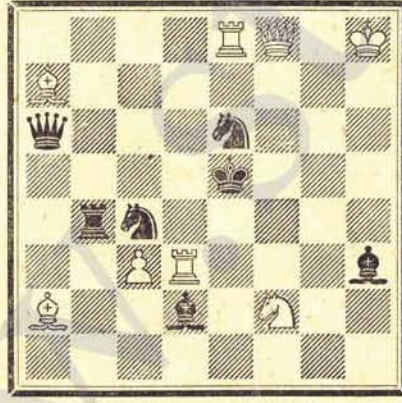
Mat în 2 mutări

44 **N. MANSUROV** Sverdlovsc
U. R. S. S.



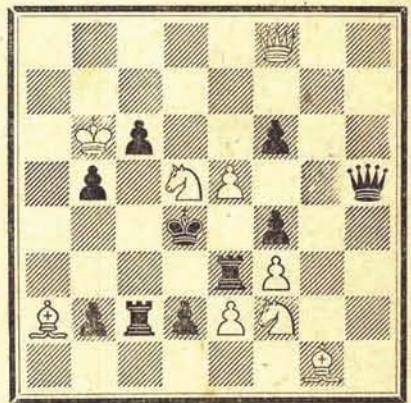
Mat în 2 mutări

45 **V. TURKIN** Pereliub
(U. R. S. S.)



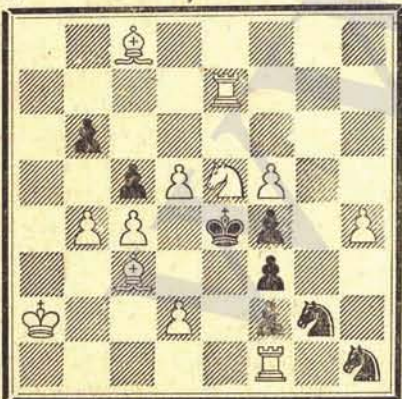
Mat în 2 mutări

46 **F. FLECK** Budapesta



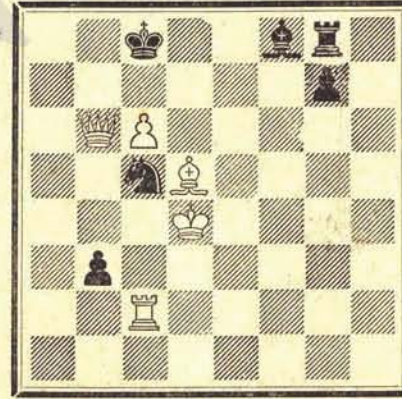
Mat în 2 mutări

47 **G. GOȘMAN** Tântar



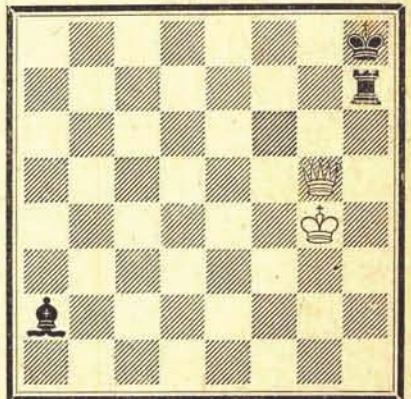
Mat în 3 mutări

48 **M. HOVEL** Praga



Mat în 3 mutări

49 **EM. DOBRESCU** București



Alb câștigă

MATCHUL INTERNAȚIONAL DE COMPOZIȚIE AL CELOR PATRU REPUBLICI POPULARE

PROBLEMIȘTI!

Comitetul pentru Cultură Fizică și Sport — Resortul Șah — adresează un călduros îndemn tuturor compozitorilor din R. P. R. de a contribui din plin la obținerea unui cât mai bun rezultat în matchul internațional de compoziție al celor patru Republici de Democrație Populară.

A participa la campionatul național organizat în vederea selecționării celor mai bune compoziții care vor concura la acest match internațional, este datorica de onoare a fiecăruia dintre problemiștii noștri.

PROBLEMIȘTI!

Termenul de trimitere a problemelor, la toate secțiile, expiră la 15 August 1950.

În Nr. 2, am publicat amănunțele în legătură cu matchul de compoziție angajat între Republicile Cehoslovacă, Polonă, Română și Ungară. Odată cu știrea, am dat și temele la trei din cele patru grupe la care pot concura toți problemiștii noștri în cadrul Campionatului R.P.R., de compoziție pe 1950, pentru alegerea a opt compoziții de fiecare secție și care vor lua parte la matchul dintre cele patru republici. Comunicăm acum și tema „Gurvici” propusă de R.P.R.

Grupa I „Studii” Tema Gurvici propusă de R. P. R.

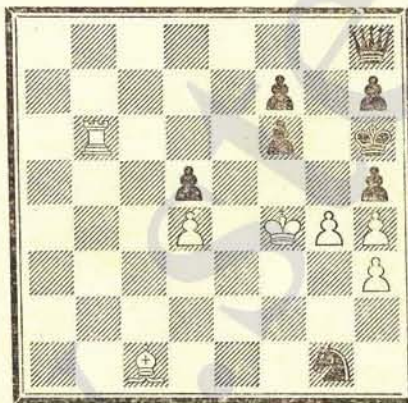
Tema propusă de Republica Populară Română pentru secția de studii a matchului internațional de compoziție între Republicile Cehoslovacă, Polonă, Ungară și Română are următorul enunț:

„Prima parte a studiului se desfășoară normal, până când se pare că enunțul lui 1) a fost realizat. În partea a doua a studiului apare o resursă ascunsă a Negru-ului care se pare că pune în dubiu soluția găsită. Această

resursă a Negru-ului are însă un caracter de aparență deoarece și Albul la rândul său dispune de o nouă resursă care face ca enunțul studiului să fie realizat”.

Această temă are un caracter de studiu în studiu, bazat pe resursa aparență a Negru-ului și pe cele evidente ale Albului.

Exemplul ce-l dăm ne va edifica pe deplin:



Soluția: 1. Rf5+, Rg7 2. Nh6+,

R:h6 3. g5 + Rg7 4. g:f6+, Rh6 5. Tb8!

Aici se pare că studiul s'a terminat deoarece la D:b8 Albul este pat. Acum începe partea a doua a studiului deoarece Negrul dispune de o resursă care se pare că aduce câștigul Negru-ului: 5... Cf3! 6. T:h8, C:h4+ 7. Re5 (f4), Cg6+ 8. Rf5, C:h8 și se pare că Negru-ului cu o figură în plus câștigă, dar Albul dispune de o nouă resursă 9.h4!! Cg6 pat.

Studiile pe tema aceasta pot fi de remiză sau de câștig.

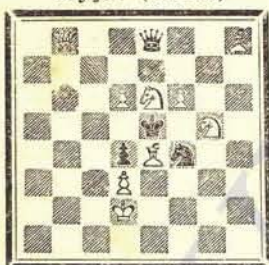
1) Alb câștigă sau remiză.

O PRECIZARE

Cu privire la grupa IV (tema propusă de R. P. Ungară) am primit următoarea precizare, care se referă la termenul mutarea pură de tempo: „O mutare este considerată ca tempo pur numai atunci, când cu toată omiterea ei (neexecutarea ei), soluția intenționată a problemei rămâne fără schimbare, adică poate fi executată mutare după mutare”.

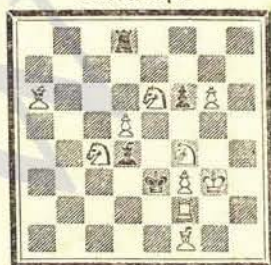
COLȚUL DEBUTANTULUI

D. SVOZILEK
Kyjov (C.S.R.)



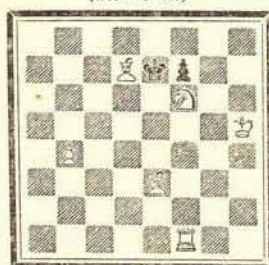
Mat în 2 mutări

I. BERBECARU
București



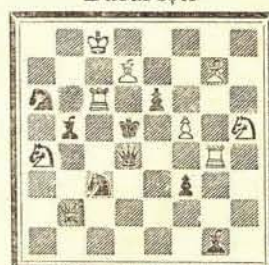
Mat în 2 muări

E. CSASZAR
(R. P. U.)



Mat în 2 mutări

I. RAHĂU
București



Mat în 2 mutări

POȘTA REDACȚIEI

AL. GHERMAN. — Problema Rf7/Rd8 pe tema Bograd, în poziția inițială nu are răspuns de mat la contra șahul Ne8+, ceea ce o face nepublicabilă.

CIOMAGA NIC. — Problemele Rh2/Re5 și Rb7/Re5 nu conțin elementele strategice (interferență, autoblocare, legare, deslegare etc.) atât de strâns legate de o problemă de șah.

CONSTANTINOVICI D. — Pro-

blema Rh1/Rc5 nu are variante și lipsește jocul strategic.

RADU ST. STAN. — Problema Ra4/Rf8 are dual (2.Ne7 și N:g7 mat) nu are decât o variantă și în niciun caz nu prezintă o temă nouă. Celelalte sunt în cercetare.

SAHUL *in țările de* DEMOCRATIE POPULARĂ

R. P. BULGARIA

● De 1 Mai, în cinstea zilei internaționale a muncii și a luptei pentru pace, la Sofia a avut loc un match, la 50 de mese, între muncitori și studenți. Au câștigat studenții cu 95:55.

R. CECOSLOVACIA

● La a douăzecea comemorare a morții lui Richard Reti, Uniunea Centrală de Șah și Asociația Problemistilor și Compozitorilor au organizat un concurs de studii. Premiul I l-a obținut HAVEL (Praga), al II-lea, Halberstadt (Paris).

● Întâlnirile între provinciile Moravia și Slovacia, au devenit tradiționale. La 1 și 2 Mai, echipele reprezentative s-au întâlnit la Brno, pentru a treia oară. În tur, a învins Slovacia cu $10\frac{1}{2}$ — $9\frac{1}{2}$, iar la retur a învins Moravia, cu 12-8, care a câștigat această întrecere cu $21\frac{1}{2}$ — $18\frac{1}{2}$. Câteva rezultate individuale: Foltys (Moravia) a făcut de două ori remiză cu dr. Ujtelky; la masa a doua, dr. Florian a câștigat și a făcut remiză a doua partidă, cu Seft.

R. D. GERMANIA

● În vederea campionatului Germaniei, a avut loc la Grethen, în luna Aprilie, un concurs de selecționare între 26 de concurenți. S'a jucat după sistemul elvețian, în 18 runde. Primii 6 clasai sunt: Nüsken (Desava) $12\frac{1}{2}$, Koch (Berlin) 12, Platz (Magdeburg) $11\frac{1}{2}$, Elstner (Berlin) Schmidt (Lipsca) și Stein (Weissenfels), câte 11 puncte.

R. POLONIA

● Cunoscutul compozitor și problemist MARIAN WROBEL, a câștigat, de cîrînd, titlul de campion mondial la compoziții, pe care l-a cucerit, prima oară, în anul 1947. Pentru acest fapt, Președintele Republicii Polone l-a decorat cu un înalt ordin.

Maestrul Wrobel și-a publicat cele dintîi studii în 1922, iar primul succes l-a avut în 1927, într'un difcil concurs organizat de revista „Sahmatny Listok”.

Din 1922 și până azi, Marian Wrobel a creat peste 800 de studii și probleme, din care 260 au fost premiate. Din acestea, peste 60 au obținut premiul I.

Pentru a face cunoscute în masele largi ale șahistilor lucrările noului campion mondial în problemistică, Editura de Stat Poloneză va publica o culegere din problemele maestrului Marian Wrobel, intitulată „MAT IN DOUA MUTARI”, carte ce va conține 350 pagini.

● Finala campionatului Poloniei va avea loc în Septembrie, la Katowice. Vor lua parte: primii trei clasai în campionatul anului trecut și primii trei clasai ai celor patru grupe semifinale. Între ei se numără: Plater, campionul Poloniei; Makarczyk, fostul campion; Tarowski, Arlamowski, Szapiek, Gawlikowski, Blaszczak (maestri), Pytlakowski, Krystowski, Ciejka, Bolcarek, Fluder, Panasevicz, Czarnota și Granowski.

● Primul campionat militar de la terminarea războiului, a avut loc la Varșovia. În turneele de selecționare, au luat parte peste 1000 de soldați. Mareșalul Rokossovski a oferit o cupă drept premiul I. Locul I a fost ocupat de cap. Pytlakowski, cu $10\frac{1}{2}$ puncte din 11 partide, urmat de Litmanowicz, 10 puncte.

R. P. UNGARIA

● Cu prilejul turneului candidaților la campionatul lumii, care a avut loc la Budapesta, membrii delegației de șah sovietice au dat mai multe simultanee, organizate de federația muncitorească ungara de șah. În acest c.n.p., muncitorii diverselor întreprinderi au putut cunoaște mai bine înalta școală șahistă sovietică.

Rezultatele simultanelor date de maestrul sovietic sunt următoarele: marele maestru Bondarevski (la uzina de vagoane Ganz): $+27=4$; maestrul Judovici (la întreprinderea „Goldberger” din Obuda): $+23=5=4$; la Csepel, au jucat maestrii Socolschi și Auerbach. Primul: $+17=2=12$; al doilea: $+20=1=8$; la fabrica de textile din Kispet, maestrul Judovici a jucat contra 35 jucători (5 teme), cu rezultatul: $+25=4=6$. Între câștigători, pionierul Babos de 12 ani; maestrul Toluş (la Banca Națională): $+23=4=3$.

Aceste rezultate în fața maestrilor sovietici, arată nivelul de joc ridicat al muncitorilor unguri.

● Campionatul pe țară al cluburilor sindicale (împărțite în 5 clase) a început mai mult de 6 luni (Octombrie 1949—Aprilie 1950). În clasa întâia, locul I a fost ocupat de clubul salariaților comerciali KAOSZ, care a realizat $126\frac{1}{2}$ puncte din 180 partide. În această echipă, au jucat: Szabo, Kluber, Macskassy și Monostori. Clubul funcționarilor particulari s'a clasat pe locul II, cu 110 puncte. Între jucătorii clubului acesta s'au numărat: Szilágyi, Sebestyen, Köberl și Nasca. Fiecare echipă a fost reprezentată de câte 12 jucători.

ȘTIRI DIN R. P. R.

Campionatul R.P.R. intercercuri pe 1950, a început în Februarie și a luat sfîrșit la 29 Mai, la Brașov, când s'a disputat faza lui finală. Din cele aproape 300 de cercuri concurente intrate în prima fază, s'au calificat pentru finală opt. Ele au fost împărțite în două grupe, ținându-se seama de forța lor de joc.

În prima grupă, au intrat: C.S.U.-București, Progresul-București, Spartac-Timișoara și Locomotiva-București. În grupa a doua: Constructorul-Craiova, C.S.U.-Cluj, Progresul-Iași și Flamura Roșie-Timișoara.

S'a jucat sistem turneu. În prima grupă, s'au clasat la egalitate de puncte și de matchuri câștigate C.S.U. și Progresul: 14 puncte, 4 matchuri, urmate de Spartac: 11 puncte, 3 matchuri; Locomotiva: 9 puncte, 1 match. În grupa a doua, locul I a fost ocupat de Constructorul: 13 jum. puncte, 6 matchuri câștigate; C.S.U.-Cluj: 14 puncte, 4 matchuri câștigate; Progresul-Iași: 10 jum. puncte, 2 matchuri; Flamura Roșie: 10 puncte, 0 matchuri.

Între echipele învingătoare ale grupei I, urmează a se disputa un match pentru desemnarea campioanei.

RESPONSABILII CERCURILOR DE ȘAH SUNT RUGAȚI A TRIMITE REVISTEI NOASTRE ORICE ȘTIRE PRIVIND ACTIVITATEA ACESTORA SAU A MEMBRILOR LOR. ÎN ACEST CHIP „REVISTA DE ȘAH” ÎȘI VA ÎNDEPLINI ÎNCĂ O SARCINĂ, ACEEA DE A FACE CUNOSCUTE CITITORILOR NOȘTRI TOATE MANIFESTĂRILE ȘAHISTE DIN R. P. R.