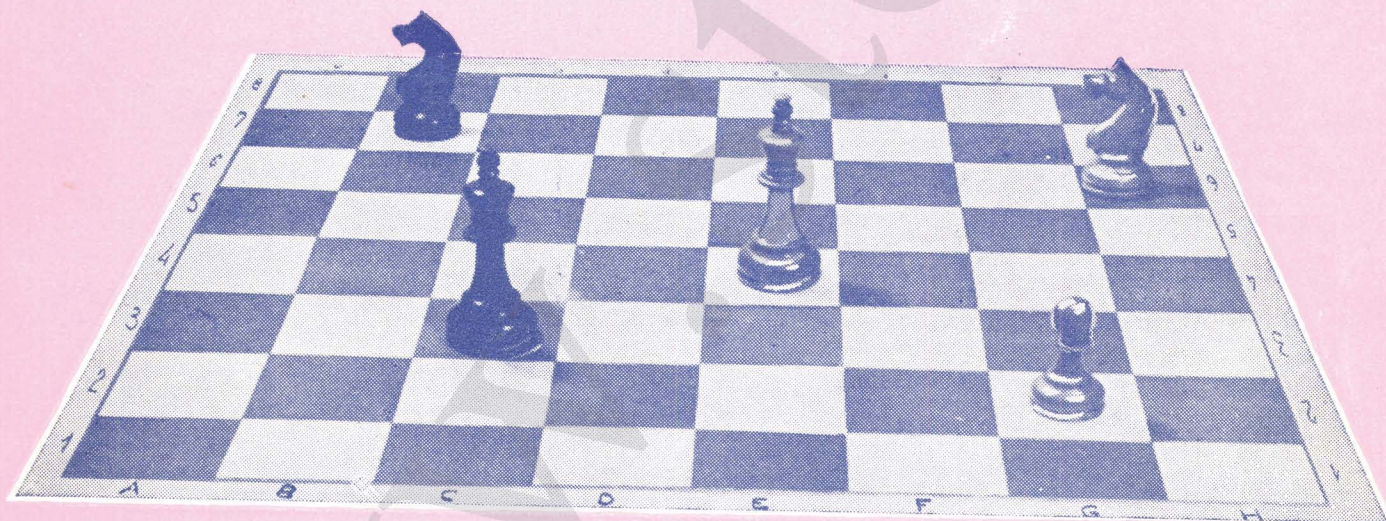


Revista
de
SAH



2

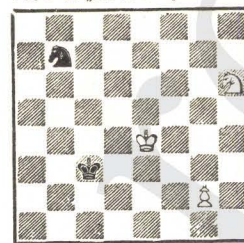
1961

DIN CUPRINS

Un eveniment de mare însemnătate politică	17
Teoria modernă	
Em. Reicher: Considerații asupra deschiderilor în campionatul masculin al R.P.R. pe anul 1960	18
C. Botez: Apărarea siciliană la Olimpiada de la Leipzig	20
Răsfoind presa străină	21
Partide și finaluri	22
Memento	25
Șahul prin corespondență	
Regulamentul unic pentru jocul de șah prin corespondență	25
Rezultate din concursurile republicane	26
Consultații	
Traian Ichim: Lanțuri de pioni blocați în centru	27
Șah magazin	28
Activitatea șahistă în țară	29
Studii și probleme	30
Din istoria compoziției șahiste	32
Combinații, partide scurte	cop. IV

COPERTA NOASTRĂ

R. Voia și V. Nestorescu
Pr. I-II „Rev. de Șah” 1951



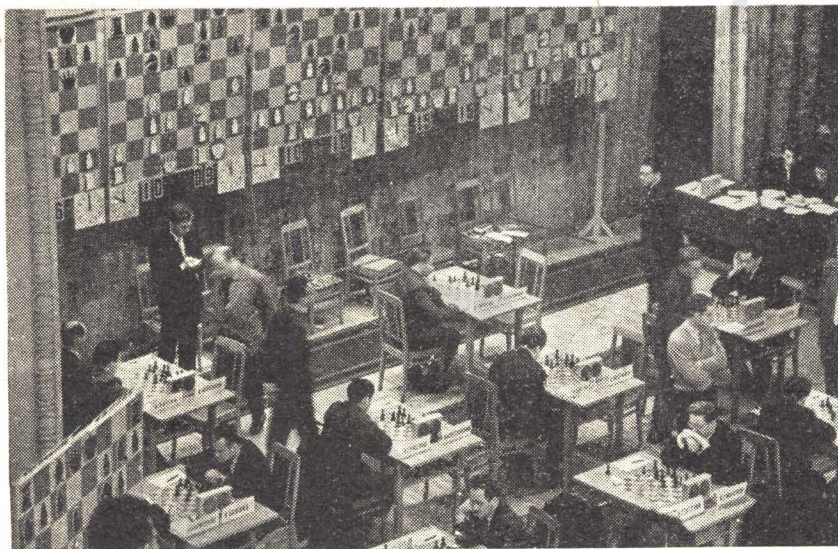
Alb câștigă

Finalurile de cai oferă de obicei material interesant pentru cercetători. Este cazul studiului de față, unde cei doi autori au reușit cu un material redus să prezinte o luptă frumoasă în jurul pionului care înaintază spre transformare. Pentru a câștiga, albul trebuie să joace 1.Rd5 (Reduce raza de acțiune a calului advers) 1...Rd3 2.g4 Re3 3.g5 Rf4 4.g6 Cd6! (Poanta de apărare a negrului) 5.R:d6! Rg5 6.g7 Rf6! (Al doilea moment interesant; albul nu trebuie să se grăbească a transforma pionul...) 7.Cf5! și acum albul va câștiga, urmând caile „normale” de joc.

Din toată lumea

T. PETROSIAN CAMPION AL UNIUNII SOVIETICE

A luat sfârșit cel de al XXVIII-lea campionat de șah al U.R.S.S. Titlul de campion a revenit marelui maestru Tigran Petrosian, care a obținut o strălucită victorie, totalizând 13½ puncte din cele 19 runde. Este pentru a doua oară că Petrosian devine campion unional. Amănunte asupra marii competiții citiți în numărul viitor al revistei noastre.



În fotografie: un aspect din sala de joc.

SUCESUL CAMPIONULUI MONDIAL

Spre sfârșitul lunii decembrie a avut loc la Stockholm un mare turneu internațional închinat celei de a 50-a aniversări a clubului de șah din Stockholm. La concurs au luat parte o serie de maeștri din

țările nordice precum și câțiva mari maeștri străini în frunte cu campionul mondial Mihail Tal. Cum era de așteptat, turneul s-a încheiat cu victoria campionului lumii, care a totalizat 9½ puncte

(din 11 posibile). La o jumătate de punct de învingător s-a clasat Uhlman (R.D.G.). Pe locul 3 a ieșit marele maestru sovietic Aleksandr Kotov cu 8 p. Pe locurile celelalte: E. Bök (Finlanda) 6½, W. Unzicker (R.F.G.) 6, S. Iohannessen (Norvegia) 5½, P. Nilsson (Suedia) 5, A. Nilsen (Danemarca) 4, M. Johansson și E. Lundin (Suedia) 3½, G. Stahlberg (Suedia) 3 și A. Burechell (Suedia) 2½.

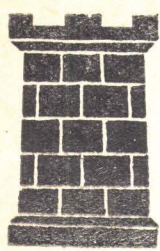
CAMPIONATE NAȚIONALE

ARGENTINA. Cea de a 37-a ediție a campionatului țării, desfășurată la Buenos Aires, s-a soldat cu victoria marelui maestru Miguel Najdorf care câștigă pentru a 5-a oară titlul. Iată clasamentul: Najdorf 15½ p. din 19; Bolbochan 13½ p., Pelikan 12 p., Eliskases, Reinhardt, Schweber, 11 p., Dominguez, Goldenberg 10½ p., Emma, Espinosa 10 p., Bazan, Bielicki 9½ p. etc.

BELGIA. În absența lui O'Kelly, Lemaire și Willeert au împărțit locul I cu 6½ p. din 9. Meciul de baraj s-a terminat la egalitate. Titlul de campion a fost atribuit lui Willeert.

ELVEȚIA. Localitatea Balgach a găzduit cel de al 61-lea campionat al Elveției, încheiat cu victoria lui Keller cu 9 puncte din 11 (neînvinși). Urmează Walther 7½ p.,

CANADA. Campionatul „open”, desfășurat după sistem elvețian (36 de jucători 10 runde) s-a soldat cu victoria americanului Saidy 8 p., înaintea lui Joyner, Weinstein 7½ p. și Fuster 7 p.



Un eveniment de mare însemnătate politică

Milioanele de oameni ai muncii de la orașe și sate din patria noastră vor alege la 5 martie 1961 deputații în Marea Adunare Națională și în sfaturile populare. Alegerile constituie un eveniment de mare însemnătate politică, în care își găsește ilustrarea marea cucerire a poporului nostru — exercitarea întregii puteri de stat de către cei ce muncesc, adevărații stăpîni ai țării.

Puternice simțăminte de bucurie pentru prezent și de nețărmurită încredere în viitor stăpînesc astăzi inimile a milioane și milioane de oameni ai muncii din întreaga țară, care se pregătesc pentru alegeri însuflețiți de marile realizări obținute sub conducerea Partidului Muncitoresc Român, de mărețele perspective de înflorire a patriei noastre deschise de cel de al III-lea Congres al P.M.R.

În țara noastră a învins socialismul. În anii ce s-au scurs de la ultimele alegeri pe harta economică a patriei au apărut noi uzine și fabrici, altele au fost modernizate; dezvoltarea în ritm rapid a industriei socialiste a făcut să realizăm azi în numai 11 săptămîni întreaga producție industrială din anul 1938. S-au obținut importante succese în întărirea și lărgirea sectorului socialist al agriculturii. S-au construit zeci de mii de locuințe pentru cei ce muncesc în toate regiunile, s-au înălțat noi școli și așezăminte de cultură și sănătate. În acest interval a fost îmbunătățită salarizarea unor categorii largi de oameni ai muncii, s-au efectuat noi reduceri de prețuri la mărfurile de larg consum, care au sporit simțitor puterea de cumpărare a populației. Traiul oamenilor muncii de la orașe și sate este tot mai îmbelșugat și mai fericit. Se dezvoltă continuu democrația socialistă, ia o tot mai mare amploare participarea activă a maselor largi populare la rezolvarea problemelor obștești.

Marea însemnătate a actualei campanii electorale constă în aceea că ea se desfășoară în atmosfera de puternic entuziasm cu care clasa muncitoare, țărănimea, intelectualitatea dau viață mărețului program de desăvîrșire a construcției socialiste trasat de partidul nostru. Perioada de pregătire a alegerilor de la 5 mar-

tie, participarea largă a unui mare număr de oameni ai muncii la acțiunile de întîmpinare a alegerilor, sprijinul și devotamentul fără de margini față de politica partidului nostru au constituit o strălucită manifestare a unității politico-morale a poporului în jurul încercărilor sale călăuze — Partidul Muncitoresc Român, a Comitetului său Central în frunte cu tovarășul Gheorghe Gheorghiu-Dej. Alegerile de deputați pentru Marea Adunare Națională, organul suprem al puterii de stat, și pentru sfaturile populare vor constitui o nouă mărturie a democratismului profund al orînduirii noastre, în cadrul căreia toate organele puterii de stat, de jos pînă sus, sînt exponenți ale maselor, sînt alese de oamenii muncii ale căror interese și năzuințe le exprimă.

Poporul nostru se prezintă în alegeri strîns unit în cadrul Frontului Democrației Populare. În F.D.P. Partidul Muncitoresc Român prezintă candidați comuni cu sindicatele, Uniunea Tineretului Muncitor, cooperația, mișcarea femeilor și alte organizații obștești, culturale și științifice. Propunerile de candidați — peste 140.000 — s-au bucurat de adeziunea unanimă a oamenilor muncii. Cu puternică însuflețire, cu dragoste și căldură au propus oamenii muncii drept candidați în alegeri pe fiii devotați ai poporului muncitor, conducătorii încercați ai partidului și statului. Candidații Frontului Democrației Populare sînt muncitori, țărani, savanți, artiști, activiști obștești, scriitori, medici, gospodine, oameni ai muncii de toate profesiunile, de toate naționalitățile, bărbați și femei, tineri și vîrstnici, proveniți din rîndurile poporului muncitor, devotați cu trup și suflet intereselor poporului muncitor.

În alegerile de la 5 martie poporul nostru se va prezenta mai unit ca oricînd în jurul partidului și guvernului și mai hotărît ca oricînd să traducă în fapte mărețele sarcini trasate de Congresul al III-lea al P.M.R. Votînd pentru candidații F.D.P., oamenii muncii vor vota pentru invincibila cauză a socialismului și păcii, pentru consolidarea continuă a orînduirii de democrație populară, pentru o viață din ce în ce mai îmbelșugată.



Teoria modernă

EM. REICHER
maestru al sportului

Considerații asupra deschiderilor în campionatul masculin al R.P.R. pe anul 1960

În mod obișnuit un articol teoretic asupra deschiderilor unui concurs constituie o trecere în revistă a celor mai importante partide din punct de vedere teoretic și menționarea noutăților jucate. În cele ce urmează, păstrând acest cadru, vom încerca să facem o confruntare a jocului în deschidere al șahiștilor noștri frunțași cu nivelul actual al teoriei șahului și — dincolo de aprecierea variantelor ca „bune” sau „rele” — să reliefăm linia de orientare a jucătorilor în studiul și aplicarea practică a teoriei.

Partida spaniolă

Albul a început în 108 partide din cele 176 jucate în concurs cu mutarea 1.e2—e4. Dintre acestea, în 18 s-a jucat partida spaniolă. Jocul negrului s-a dovedit suficient de solid, rezultatul obținut fiind satisfăcător. Albul a câștigat trei partide, negrul două, iar 13 au fost remize.

Trebuie menționat că numai în câteva partide albul a ales căi noi de joc, agresive, bazate pe ultimele noutăți în variantele respective.

Interesante sînt din punctul de vedere al teoriei deschiderilor următoarele partide:

Ciociltea—Gheorghiu

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5. 0—0 Ne7 6.Te1 b5 7. Nb3 0—0 8.c3 d6 9.h3 Ca5 10.Nc2 c5 11. d4 Dc7 12.b4 c:b 13.c:b Cc4 14.Cbd2 Nb7 15.C:c4 b:c 16.d5 a5 17.Na3 a:b 18.N:b4 Cd7 19.a4 Tf8 20.Ch2 Na6 21.Nc3 Cc5 22.Cg4 Ng5 23.g3 și după o luptă plină de conținut partida s-a terminat remiză.

În două partide, E. Nacht a jucat la negru vechea variantă cu 3... Nc5, analizată recent pe larg de șahiștii sovietici.

După 4.c3 Cf6 5.0—0 0—0 6.d4 Nb6, Georgescu cu alb a jucat 7.Ng5 h6 8.Nh4 d6 și încercînd o rezolvare simplistă a deschiderii a continuat 9.N:c6 b:c6 10.d:e5 d:e5 11.D:d8 T:d8 12.C:e5 g5 13.Ng3 C:e4 14.C:c6 și după 14...Na6 15.C:d8 T:d8 16.a4 N:f1 17.R:f1 Td1+ a intrat în poziție mai proastă și a pierdut.

I. Bălănel a jucat 7.d:e C:e4 8.Dd5 Cc5. Această poziție este larg analizată de marele maestru Constantinopolski în Sahmatnii Buletin nr. 11. 1960, care arată că „deși piesele negrului sînt îngrămădite pe aripa damei și albul stăpînește centrul, negrul are suficiente resurse” și in-

dică 9.Ng5 ca fiind mutarea care dă cele mai bune perspective pentru alb. În partidă s-a continuat cu 9.b4 Ce6 10.Nd3 Ce7 11.De4 Cg6 12.Nc2 (mutare puțin eficace) 12...d5! 13.e:d6 D:d6 14.Ca3 f5 15.De1 Cef4 cu egalitate.

Jocul neconvingător al albului este bine arătat de cele două partide jucate în varianta 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.N:c6. Este vorba de partida Radovici—Bălănel: 6...d:c6 7.Cc3 Ng4 8.h3 N:f3 9.D:f3 Cd7 10.d3 Cc5 11.Dg3 Nf6 12.f4 e:f4 13.N:f4 Ce6 14.Ne5 N:e5 15.D:e5 Dd4+ remiză și de partida Szabo—Georgescu: 6...d:c6 7.d3 Cd7 8.Cbd2 0—0 9.Cc4 Nf6 10.b3 Te8 11.Nb2 c5 12.a4 b6 13.Nc3 Nb7 14.h3 Te6 15.De1 De7 16.Ch2 Te8 17.Cg4 Ng5 18.Db2 Nf4 19.g3 h5 20.Ch2 Tg6 21.Rh1 Nh6 22.Cf3 Te6 23.Rh2 Df6. În această poziție albul a subestimat poziția activă a figurilor negrului și a intrat în complicații care l-au dus la o înfrîngere spectaculoasă, cu sacrificiu de damă. (Vezi partida în numărul de față).

În general, jocul albului în partida spaniolă nu a fost la înălțime în acest concurs.

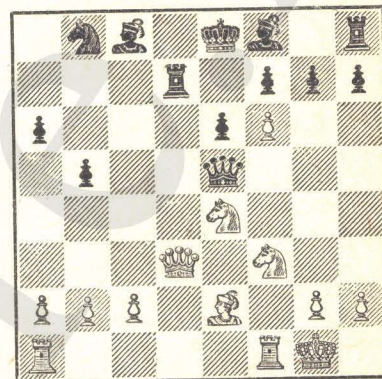
Apărarea siciliană

Se poate spune că această deschidere a dominat campionatul. Un număr de 64 de partide, mai mult de o treime din cele jucate, au început cu 1.e4 c5. Este cu totul îmbucurătoare orientarea jucătorilor noștri către această deschidere, plină de posibilități și care deseori dă ocazia unor partide energice, cu idei. Negrul a câștigat 18 partide jucînd apărarea siciliană. Albul a câștigat tot 18, restul de 28 fiind remize.

O partidă importantă pentru teoria apărării siciliene o constituie partida de mai jos:

O. Pușcașu — Fl. Gheorghiu

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ng5 e6 7.f4 b5 8.e5 d:e 9.f:e Dc7 10.e:f De5+ Albul joacă acum una dintre ultimele recomandări ale teoriei: 11.Ne2. După 11... D:g5 12.0—0 Ta7! 13.Dd3 Td7 14.Ce4 De5 continuă cu cea mai tare mutare 15.Cf3! (vezi diagrama). O partidă Unzicker—Wexler Buenos Aires 1960 în care s-a jucat mai slab 15.c3 după 15...Nb7 16.Nf3 N:e4 17.N:e4 g:f 18. Tael Nc5 19.Rh1 N:d4 20.c:d T:d4 s-a terminat cu victoria negrului.



După 15.Cf3! în partida Kuindji—Vasilciuk, campionatul de juniori al R.S.F.S.R., s-a jucat 15...Dc7 16.De3 g6 17.Rh1 Nb7 18.a4 D:c2 19.Cfg5 h6 20.Tac1 D:b2 21.Da7 Cc6 22.T:c6! și albul a câștigat. Negrul nu a obținut decît egalitate în partida Nevo-pașin—Polugaevski. Semifinala camp. al XXVII-lea al U.R.S.S. după 15... Dc7 16.De3 g6 17.c4 b4 18.Rh1 Nb7 19.Tad1 h5 20.Ceg5 Nc5 21.De5 Nd6 22.T:d6 D:d6 23.C:f7 R:f7 24.Cg5+ Rf8 25.C:e6+ Rf7 26.Cg5+ cu șah etern.

În articolul teoretic asupra turneeelor din Argentina din Sahmatnii Buletin nr. 12/1960, apărut după jucarea acestei partide, Taimanov și Estrin arată că: „aprecierea acestei mutări (15.Cf3) se va putea face doar după încercarea în practică a mutării 15...D:b2”.

Tocmai această mutare joacă Fl. Gheorghiu și după 15...D:b2 16.De3 Nb7 17.Nd3 N:e4 18.D:e4 g:f6 19.Tad1 Db4 20.c4 f5 21.De2 b:c4 22.N:c4 T:d1 23.T:d1 Ng7 24.Rh1 Db6 25.Tg1 Nf6 26.g4 f:g 27.T:g4 Re7 obține poziție superioară și câștigă partida.

Tot în această variantă a suferit singura sa înfrîngere campionul țării pe anul 1960:

Georgescu — Gheorghiu

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ng5 e6 7.f4 b5 8.Df3. Albul evită lupta teoretică, preferînd să ducă partida în complicațiile jocului de mijloc. 8...Nb7 9.0—0—0 Cbd7 10.a3 Ne7 11.g4 Db6 12.Ng2 Tc8 13.Nh4 Tc4 14.Nf2 Dc7 15.g5 și atacul albului a fost mai rapid.

De remarcat partida Th. Ghițescu—D. Drimer. După 1.e4 c5 2.Cf3 e6 3. d4 e:d 4.C:d4 Cc6 5.Cb5 d6 6.Nf4 e5 7.Ne3 Cf6 8.Cc3 a6 9.Ca3 b5 10.Cd5 C:d5 11.c:d Ce7 12.c4 Cf5 s-a ajuns la partida Kotkov — Taimanov al

XX-lea camp. R.S.F.S.R. în care s-a jucat 13.c:b C:e3 14.f:e3 Dh4+ 15.g3 De4 16.De2 D:e3+ 17.Ne2 Nd7 18.b:a Ne7 19.Dd2 și acum cu 19...De4! s-ar fi intrat în joc foarte complicat. Ghițescu a jucat mai bine: 13. Nd2 (După partida Fischer—Pachman, Buenos Aires 1960, în care după 13...Ne7 14.c:b Nf6 15.Ne2 e4 16.b6! 0—0 17.Cc4 Nd4 18.0—0 N:b6 19.C:b6 D:b6 20.Nc3 albul a obținut poziție mai bună). Drimer a încercat 13... Dh4, dar 14.Ne2 Cd4 15.0—0 Nd7 16.Nc3 C:e2+ 17.D:e2 b:c4 18.f4! a dus la o poziție preferabilă pentru alb.

În aceeași variantă, în partida Ghițescu—Troianescu s-a jucat: 7... Ne6 8.c4 f5 9.e:f 10.Nd3 Ne6 11.C1c3 a6 12.Ca3 Cf6 13.Ne2 Ce7 14.Ng5 Cf5 15.0—0 Ne7 16.Nf3 Tb8 17.N:f6 N:f6 18.Nd5 Dd7 19.Dd3 Nd8 20.Cc2 0—0 21.Ce4 Rh8 remiză.

Apărarea franceză

S-au jucat 10 partide în apărarea franceză dintre care 6 de către Z. Nagy. Rezultatul: albul câștigă 4, pierde 3 și remizează 3. De remarcat că albul nu a folosit în general variantele cele mai moderne, nu a pus probleme deosebite negrului. O excepție totuși:

C. Radovici — E. Ungureanu

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.Nd3 c5 5.e:d5 D:d5 6.Nd2 N:c3 7.N:c3 D:g2. (Corect se joacă aci 7...c:d4 8.N:d4 D:g2 9.Df3 D:f3 10.C:f3 f6. Pentru pionul sacrificat albul obține un mare avans de dezvoltare. Jocul în continuare nu este însă simplu) 8. Df3 D:f3 9.C:f3 c:d4 10.C:d4 Ce7 11. Cb5 Cd5 12.N:g7 Tg8 13.Tg1 a6 14.Cd6+ Re7 15.C:c8 T:c8 16.0—0. Poziția albului este clar superioară. S-a mai jucat 16...Cf4 17.Ne5 Cg6 18.Ng3 Cc6 19.h4 h5 20.N:g6 f:g6 21.Nf4 Rf6 22.Td7 b5 23.Ng5+ Re5 24.Te1+ Rf5 25.Tf7+ Rg4 26.Te3 și în fața matului imparabil negrul a cedat.

Apărarea Caro-Kann

Hotărât lucru, apărarea Caro-Kann nu este populară printre jucătorii noștri frunțași. În campionat a fost jucată de 7 ori această deschidere, în 6 partide la negru fiind I. Halic. Rezultat final: 3 partide câștigate de alb, 4 partide remiză. Această dificilă deschidere, care cere negrului o apărare deosebit de exactă, nu este probabil corespunzătoare tehnicii jocului defensiv al șahiștilor noștri.

Un exemplu:

O. Troianescu — I. Halic

1.e4 c6 2.Ce2 d5 3.e5 Nf5 4.Cg3 Dd7 (Inexact. Trebuia desigur 4... Ng6) 5.d4 Ng6 6.h4 h6 7.h5 Nh7 8.Nd3 N:d3 9.D:d3 e6 10.Ne3 Ca6 11.c3 c5 12.Cd2 c:d4 13.N:d4 Cc5 14.N:c5 N:c5 15.Cb3 Tc8 (15...Nb6 era mai indicat) 16.Th4! Ce7 17.Tg4 0—0 18.C:c5 T:c5 19.Ce4 negrul cedează.

Apărarea slavă

Această deschidere și-a dovedit din nou viabilitatea. Din cele 8 partide jucate, 6 s-au terminat remiză și două au fost câștigate de negru, ambele de O. Pușcașu. Albul nu a încercat în general lucruri deosebite.

Doar următoarea partidă ar fi putut contribui la lămurirea unei variante:

Pușcașu — Radovici

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 d:c 5.a4 Nf5 6.e3 e6 7.N:c4 Nb4 8. 0—0 Cbd7 9.De2 0—0 10.e4 Ng6 11. Nd3 Nh5 12.e5 Cd5 13.C:d5 c:d 14. De3. S-a ajuns în poziția din partida Gligorici—Smislov meci U.R.S.S.—Iugoslavia în care după 14...De7 15. Cg5 h6 16.Dh3! g6 17.g4 h:g 18.g:h, g:h albul a obținut atac și a câștigat. Radovici a jucat mai bine 14...h6 și după această mutare partida... s-a dat remiză! Ar fi fost interesantă continuarea partidei, de exemplu după 15.Df4 cu ideea Dg3 și Dh3, sau 15.Cd2, 15.Cel etc.

Interesant s-a jucat și în partida următoare:

Mititelu—Troianescu

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 d:c 5.a4 Cd5 6.e4 C:c3 7.b:c3 b5 8. Ce5 g6 9.Ne2 Ng7 10.f4 Dc7 11.0—0 Cd7 12.Na3 a6 13.De1 Cb6 14.a5 Cd7 15.Dh4 f6 16.C:d7 N:d7 17.Nc5 Ne6 18.Nf3 Nf7 19.e5 Nd5 20.e6 f5 21.N:d5 c:d5 22.g4 f:g 23.f5 Nf6 24. D:g4 0—0—0 25.Nb6 g:f5. Partidă s-a terminat remiză.

Apărarea ortodoxă

În apărarea ortodoxă din gambitul damei s-au jucat 6 partide. Rezultat: albul a câștigat 5, una s-a terminat remiză! Pentru jucătorii cu posibilități de joc de atac, combinativ, pozițiile rezultate din această deschidere în care negrul are puține șanse de contraatac, au fost o invitație de a juca cu albul agresiv, energetic, ceea ce a dus la rezultatul arătat mai sus.

Fl. Gheorghiu — M. Rădulescu

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.c:d5 e:d5 5.Ng5 c6 6.Dc2 h6 7.Nh4 Ne7 8.e3 Cbd7 9.Nd3 C:h5 10.N:e7 D:e7 11.Ce2 Cdf6 12.h3 g6 13.0—0—0 Cg7 14.g4 h5 15.Rb1 Nd7 16.g5 Ch7 17. h4 Ng4 18.e4! d:e 19.e4 0—0 20.f3 Nf5 21.Cg3 Ne6 22.f4 Ng4 23.f5!! și după un scurt joc combinativ, albul a câștigat (vezi partida în nr. 1/1961 al Revistei de Șah).

B. Soos — Nicolescu

5...Cbd7 6.e3 c6 7.Nd3 Ne7 8.Dc2 0—0 9.Cge2 h6 10.Nh4 Te8 11. 0—0—0 Ce4 12.Ng3 C:g3 13.h:g3 b5 14.Cf4 Cb6 15.e4! Albul a obținut poziție superioară și a câștigat în final.

Indiana veche

Din cele 64 de partide care au început cu 1.d2-d4, în 13 s-a jucat Indiana veche. S-a putut observa o

bună pregătire a albului, care a adoptat linii de joc moderne, dinamice. Rezultatul: 5 partide câștigate de alb, una de negru, 7 partide remiză.

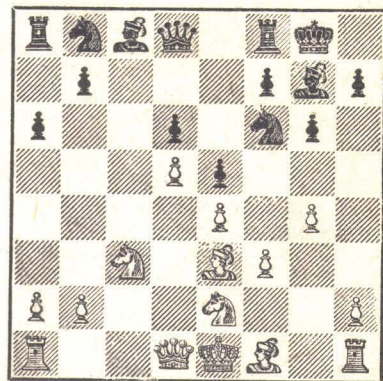
În partida cu V. Ciociltea, M. Rădulescu la alb a folosit o idee a marelui maestru Uhlman:

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.Ng5 h6 6.Nh4 0—0 7.Nd3 c5 8.d5 e6 9.d:e6 N:e6 10.Ce2 Cc6 11. 0—0. S-a ajuns într-o poziție asemănătoare cu partida Uhlman—Gligorici Buenos Aires 1960, în care însă albul a jucat f2—f4 în loc de 0—0 și în care s-a continuat: 11... g5! 12.f:g Cg4 13.Dd2 Cce5 14.0—0 Cg6? 15.g3! C4e5 16.Cd5 C:h4 17. g:h h:g 18.h:g N:d5 10.e:d, cu poziție mai bună pentru alb. Taimanov și Estrin arată însă că după 14...C:d3! (în loc de 14...Cg6?) 15.Dd3 g:h, negrul ar fi putut obține un joc excelent.

Ideea aceasta a încercat s-o realizeze și Ciociltea, însă în intervertirea de mutări din partidă a făcut o mutare inutilă în plus (Te8) și a intrat în poziție proastă. Iată cum s-a jucat partida: 11...a6 12.a4 Te8 13.f4 g5 14.f:g Cg4 15.Dd2 Cce5 16. g3 C:d3 17.g:h6. (O mutare intermediară care nu a fost posibilă în partida Uhlman — Gligorici) 17... N:h6 18.D:d3 Ng5 19.N:g5 D:g5 20. Cf4 Ce5 21.C:e6 f:e6 22. De2. Obținând poziție superioară, albul a câștigat.

Partida Ungureanu—Ciociltea pare că va aduce în joc una dintre cele mai noi idei, într-o variantă des jucată în ultima vreme.

După 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.f3 0—0 6.Ne3 e5 7.Cge2 c6 8.d5 c6 9.c:d a6 albul a jucat direct 10.g4, fără a juca Dd2.



Ideea aparține maestrului internațional Milev și s-a jucat în partida Milev—Karastoicev al XVI-lea camp. al Bulgariei, care s-a desfășurat astfel: 9...Cbd7 10.g4 h5 11.h3 Cb6 (11... Ch7 12.g:h Dh4+ 13.Nf2 D:h5 14. Cg3 Dg5 15.h4 cu avantaj pentru alb) 12.Ng5 Dd7 13.Nh4 Ce4 14.Dc1 b5 15.Cg3 a6 16.g:h Ch7 17.N:c4 b:c 18.Dd2 și după 19.Tg1 albul a obținut un puternic atac la rege.

Maestrul sovietic O. Moiseev, comentind această idee, o consideră interesantă și cu multe șanse practice.

În partida Ungureanu — Ciocîltea s-a jucat: 10...h5 (Ar fi interesant de analizat continuările după 10... N:g4 11.f:g4 C:g4. Negrul are doi pionii pentru figură și atac la rege) 11.h3 Cbd7 12.Dd2 (Albul nu a jucat 12.Ng5 ceea ce arată că probabil nu cunoștea ideea lui Milev) 12...Da5 (Cred că se putea încerca aci 12... Ch7 și dacă 13.h4 ca în partida Tal—Gligorici, Turneul pretendenților, atunci 13...h:g 14.f:g Cb6 cu un bun contrajoc pentru negru) 13.Cg3 h4 14.Cge2 Ch7 15.Cc1 Nf6 16.g5 Nd8 17.Cb3 Dc7 18.Tg1 Cb6 19.Df2 Cc4 20.N:c4 D:c4 21.D:h4 și partida s-a desfășurat în favoarea albului, care a câștigat.

Singura partidă câștigată de negru este aceea a campionului țării Fl. Gheorghiu în fața lui Z. Nagy:

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.Cf3 0-0 6.Ne2 e5 7.0-0 Cbd7 8.Tel h6 9.Nf1 c6 10.Tb1 a5 11.h3 (Mutare slabă. Era necesar 11.a3) 11...e:d4 12.C:d4 Cc5 13.b3 Te8 14.f3 Ch5 15.Cde2 Dh4. Negrul joacă energetic exploatarea slăbiciunii cimpurilor negre de pe aripa regelui. 16.Ne3 Ne5 17.Dd2 Cce6 18.Nf2 Df6 19.Cd1 Chf4 20.C:f4 C:f4 21.g3 Dg5 22.Rh1 C:h3 23.D:g5 C:f2+ 24.C:f2 h:g5, cu un pion în plus și poziție superioară, negrul a câștigat.

Foarte ușor a egalat negrul în partida O. Troianescu—M. Pavlov:

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 0-0 5.f4 d6 6.Cf3 c5 7.d5 e6 8.Ne2 e:d 9.e:d Nf5 10.0-0 Ce4 11.C:e4 N:e4 12.Cg5 Te8 13.C:e4 T:e4 14.Nd3 Te8 15.Rh1 Cd7 16.Tb1 f5. Remiză.

Gambitul Budapesta

Ca și în alte variante așa numite „de surpriză”, rezultatul obținut de negru constituie un îndemn pentru pregătirea și jucarea unui repertoriu de deschidere cât mai variat, din care să nu lipsească mutările neașteptate. Din trei partide jucate, două s-au terminat remiză și una cu victoria negrului. Iată-o pe aceasta din urmă:

Nicoleanu — Georgescu

1.d4 Cf6 2.c4 e5 3.d:e Ce4 4.a3 d6 5.Cf3 Cc6 6.e:d N:d6 7.g3 ??? C:f2! 8.Ng5 (8.R:f2 Nc5+ cu câștigul damei) 8...f6 9.N:f6 D:f6 10.Dd5 C:h1 și negrul a câștigat.

Apărarea olandeză

În această deschidere s-au jucat câteva partide interesante, de mare luptă, cu complicații încă de la primele mutări. Această tendință de a angaja lupta încă de la început, jocul vii la care dă naștere, sînt linii de dezvoltare ce trebuie menținute nu numai pentru spectaculozitatea partidelor, ci în primul rînd pentru creșterea reală a forței de joc a șahiștilor noștri.

Rezultatul a fost favorabil negrului, care a câștigat două partide, față de una câștigată de alb; patru partide au fost remize.

Ungureanu — Ghițescu

1.d4 f5 2.e4 f:e4 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Cc6 5.Nb5 g6 6.h4 Ng7 7.h5 h6 8.N:f6 e:f6 9.Dg4 d5 10.D:g6+ Rf8 11.0-0-0 Ce7 12.Dg3 c6 13.Ne2 Cf5 14.Df4 Dd6 15.Ch3 D:f4+ 16.C:f4 Rf7. Poziția negrului s-a dovedit mai bună și partida s-a terminat în avantajul său.

Ghițescu — Ciocîltea

1.d4 f5 2.g3 Cf6 3.Ng2 g6 4.h4 Ng7 5.h5 d6 6.h:g6 h:g6 7.T:h8 N:h8 8.Dd2 Cc6 9.Dh6 Rf7 10.Cf3 Dg8 11.c3 Nd7 12.Nf4 Tf8 13.Cbd2 Cg4 14.Dh1 Re8 15.d5 D:d5 16.Ce5 Dg8 17.C:c6 b:c6 18.N:c6 Nf6 19.N:d7+ R:d7 20.f3 Ce5 21.N:e5 N:e5 22.f4 Nf6 23.Cb3 Tb8 24.0-0-0 remiză.

Concluzii

În ceea ce privește stadiul actual de pregătire al șahiștilor noștri în

domeniul teoriei deschiderilor câteva constatări cred că pot fi utile pentru munca viitoare:

1. O diferență mare de pregătire între primii noștri jucători și ceilalți.

2. Discontinuitate în pregătire, evidențiată de „scăpările din vedere” ale unor îmbunătățiri sau idei noi în variantele jucate.

3. Lipsa unor analize profunde asupra jocului de mijloc în variantele jucate, mărturie fiind numeroase partide în care avantajul obținut în deschidere nu a fost transformat în câștig sau partidele în care jocul se oprește în poziția în care ar mai putea fi încercate multe căi de luptă.

4. O concluzie îmbucurătoare: o creștere continuă a preocupării multor jucători pentru îmbogățirea, perfecționarea, aprofundarea repertoriului de deschideri, pentru aplicarea în practică a celor studiate.

Apărarea siciliană la Olimpiada de la Leipzig

Apărarea siciliană continuă să fie principala armă de apărare a negrului împotriva 1.e2-e4, astfel că și la Olimpiada de la Leipzig ea a fost jucată în foarte multe partide. Desigur, în majoritatea cazurilor au fost utilizate sisteme cunoscute; în câteva partide însă s-au aplicat unele inovații interesante despre care vom vorbi mai jos.

Sistemul Najdorf — Opocensky

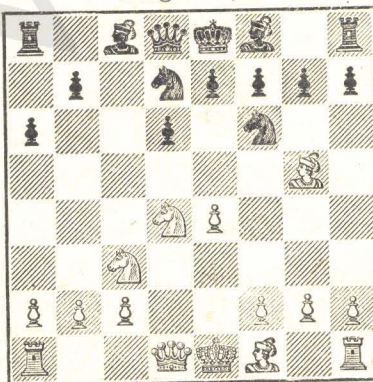
În ultima decadă varianta 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 a6 a cunoscut o foarte mare popularitate. Împotriva ei au fost încercate cele mai diverse metode, dar pînă acum nu s-a găsit încă o „răsturnare”. În ultimul timp albul a obținut unele succese cu continuarea 6.Ng5 e6 7.f4, care a pro-

piadă după 6.Ng5 mutarea mai veche 6... Cbd7 (Considerată un timp ca nesatisfăcătoare), obținind un joc bun pentru negru (Vezi diagrama 1)

În partida Drimer—Pachman, negrul a adoptat o linie de apărare care a fost încercată încă la turneul de la Belgrad 1954, anume: 7.Nc4 h6 (Intercalarea acestei mutări prezintă importanță deoarece după 7...g6 8.Dd2 Ng7 9.0-0-0 10.Nh6 albul obține avantaj) 8.Nh4 (În partida Bronstein—Milici, Belgrad 1954, s-a jucat 8.N:f6 C:f6 9.De2 e5 10.Cf3 Ne7 11.Td1 Dc7 12.0-0 0-0 13.Nb3 și acum negrul ar fi putut obține un joc bun cu 13...Ne6!) 8...g6 9.0-0 (Dacă albul încearcă să efectueze rocada mare, atunci după 9.De2 Ng7 10.0-0-0 negrul obține contrajoc suficient prin 10...Dc7 11.Rb1 0-0 12.f4 e5! 13.f:e5 d:e5 14.Cf3 b5 15.Nb3 Nb7 16.Ng3 Ch5 cu șanse egale: Kotkov—Aronin, Al XIX-lea campionat al R.S.F.S.R., 1959) 9...Ng7 10.Nb3 0-0 11.a4 Cc5 12.f3 e5 13.Cde2 g5 14.Nf2 C:b3 15.c:b3 Ne6 16.b4 d5 17.e:d5 C:d5 18.C:d5 D:d5 19.D:d5 N:d5 20.Cc3 Ne6 și negrul a obținut un final mai bun.

Tal contra lui Unzicker a ales o linie de joc mai tăioasă: 7.Nc4 Da5 8.Dd2 e6, dar Unzicker n-a jucat 9.0-0-0, ceea ce, după 9...b5 10.Nb3 Nb7, duce la un joc foarte tăios, ci a preferat continuarea mai solidă 9.0-0. A urmat 9...h6 10.Nh4 Ne7 11.Tad1 și acum în loc de 11...Ce5 12.Nb3 g5 13.Ng3 Ch5 după care prin 14.Na4+! b5 15.N:e5 d:e5 16.Cc6 Dc7 17.C:e7 R:e7! 18.Nb3 albul a păstrat un mic avantaj pozițional (Tal—Korcinoi, campionatul U.R.S.S., 1959), Tal a jucat 11...Cc5, mutare care a fost încercată, fără intercalarea h6, Nh4, într-o partidă

Diagrama 1



Poziția după 6...Cbd7

vocat mari controverse teoretice, nici pînă acum încheiate. Pentru a evita analizele prea amănunțite Pachman și Tal au jucat la olim-

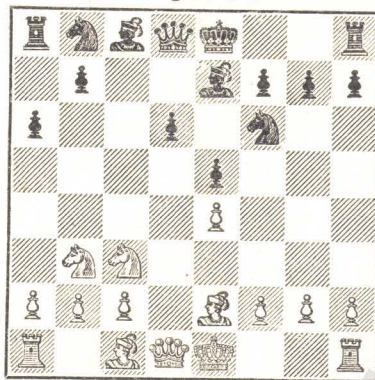
Tal — Polugaevski, campionatul U.R.S.S. 1959, în care a urmat 11. Tfel Nd7 12.a3 Dc7 13.b4 Ca4 14. C:a4 N:a4 15. N:e6! etc. Partida Unzicker—Tal a continuat: 12.Tfel Nd7 13.a3 Dc7 și acum albul a jucat 14.Cf3 deoarece la 14.b4 negrul ar fi răspuns 14...g5 și combinația din partida Tal—Polugaevski nu mai merge. După 14...Td8 15.e5 d:e5 16.C:e5 b5 17.Na2 Ne8 18.De3 0-0 19.T:d8 T:d8 20.b4 Cb7 s-a ajuns prin 21.Df3 Cd6 22.Cc6 Nb7 23.C:e7+ D:e7 24.Nd5 Te8 25.N:b7 D:b7 26.D:b7 C:b7 27.N:f6 g:f6 28. Te3 la un final în care, deși are structura de pioni slăbită, șansele negrului nu sînt de loc mai rele.

★ Faptul că sistemul Opocensky-Najdorf rezistă cu succes la mijloacele „violente” a determinat pe unii jucători să revie (urmînd exemplul lui Smislov) la metode mai poziționale. Astfel a revenit oarecum „la modă” varianta 6.Ne2 e5 7.Cb3 Ne7, cu care s-au jucat două partide niteresante (Vezi diagrama 2).

Acum, în partida cu Ghișescu, Fischer a continuat cu 8.Ng5. Mutarea aceasta a nebunului a mai fost jucată, dar după 8.0-0 0-0. Cum se va vedea, Fischer vrea să utilizeze tem-

poul rocadei pentru o altă mutare, mai folositoare. A urmat 8...0-0 (O mutare naturală, dar poate nu cea mai bună. De considerat pentru ne-

Diagrama 2



Poziția după 7...Ne7

gru este 8...Ne6, după modelul partidei Averbach—Petrosian, Tbilisi 1959, campionatul U.R.S.S., în care — cu mutările 8.0-0 0-0 în plus, a urmat: 9.Ng5 Ne6 10.N:f6 N:f6 11.Cd5 Cd7! 12.Dd3 Te8 și negrul a obținut un joc bun) 9.Cd2!? (O mutare nouă. Calul se îndreaptă spre c4 și în același timp împiedică com-

binăția 9...C:e4) 9...C:e4!? (Mutarea aceasta implică sacrificiul ulterior al calității. De considerat era 9...Cbd7 10.a4 h6 11.N:f6 C:f6 urmat de Ne6) 10.N:e7 C:c3 11.N:d8 C:d1 12.Ne7 Te8 13.Cc4! (O mutare intermediară importantă). 13...C:b2 14.Cb6 T:e7 (Negrul dă calitatea, deoarece după 14...Ta7 15.N:d6 Cd7 16.Cd5 poziția sa nu poate fi ținută) 15.C:a8 Ca4 16. 0-0-0 Cc6? (După aceasta albul obține avantaj decisiv. Trebuia jucat 16... Td7 și dacă 17...Ng4, atunci 18.N:c8 T:c8 19.T:d6 Cc6 și calul a8 se pierde) 17.T:d6 Ne6 18.Nf3 și albul și-a valorificat avantajul material.

O altă cale a ales Pidevski în partida cu Lombardy. Din poziția diagramei 2 el a continuat cu 8.Ne3 0-0 9.0-0 Ne6 și acum în loc de 10.Nf3 Cbd7 cu joc egal (cum recomandă Pachman, fără însă a da vreo continuare) sau 10.f4 e:f4 11. N:f4 Cc6 12.Rh1! (ca în partida Smislov—Panno, Amsterdam 1956), Pidevski a jucat 10.Cd5. După 10... N:d5 11.e:d5 a5! 12.c4 Ca6 13.f4 a4 14. Cd2 e:f4 15. T:f4 Cd7 16.Tf2 Cac5 negrul a obținut un joc satisfăcător.

C. BOTEZ

maestru al sportului

(Continuare în numărul viitor)

Răsfoind presa străină

• Poate fi creată o mașină electronică de șah invincibilă? Smislov răspunde: Nu! • „Chess”: „Turneul zonal de la Berg en Dal a căzut victimă războiului rece” • O idee nouă în partida spaniolă • Război remizelor de salon

Revista sovietică „Tehnica molo-dioji” a organizat o interesantă anchetă în legătură cu posibilitatea de a fi creată o mașină electronică de jucat șah, care să fie atât de perfecționată încît să fie invincibilă. Între cei care au răspuns la această anchetă se numără și fostul campion mondial Vasili Smislov.

Amintind că ideea creării unui automat de șah este foarte veche, Smislov scrie: „După părerea mea, nu există primejdia ca șahul să dispară ca joc. Ar fi profund eronat să se presupună că jocul unui maestru se deosebește de cel al unui amator doar prin calcule mai bogate... Principala sarcină într-o partidă este să se dea mat adversarului, dar căile realizării acestui țel sînt atât de multe încît nu se încadrează numai în domeniul analizei calculatorii. Importantă este stabilirea a ceea ce a-nume trebuie calculat, cu alte cuvinte capacitatea de a aprecia just situația în procesele dinamice ale jocului. Așa precum într-o gamă de sunete apare o înfinitate de imagini, tot atât de inepuizabilă este bogăția de construcții care se nasc pe cele 64 de patrate ale tablei de șah”.

Este interesant de remarcat că în cadrul acestei anchete se întîlnesc

idei foarte contradictorii. Olga Katkova, colaboratoare științifică la centrul de calcul al Academiei U.R.S.S. și campioană de șah a Moscovei, ajunge la concluzia că „posibilitățile mașinii electronice sînt extrem de mari; fără îndoială mașina va putea juca mai bine decît cei mai buni șahiști, ea nu va avea de suferit de pe urma crizei de timp și a calculelor greșite”.

★

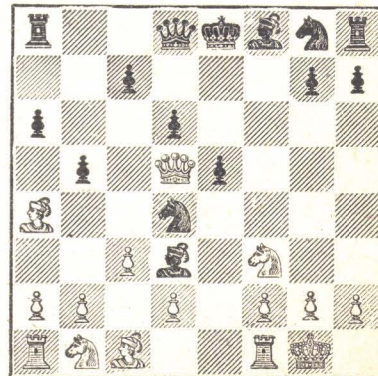
„Turneul zonal de la Berg en Dal a căzut victimă războiului rece” — așa își începe revista engleză „Chess” comentariul pe marginea măsurilor discriminatorii luate de autoritățile olandeze împotriva marelui maestru W. Uhlman din R.D. Germană. Subliniind că Olanda s-a încadrat în politica războiului rece, proprie puterilor occidentale, revista amintește că potrivit regulilor F.I.D.E., federațiile organizatoare al turneelor zonale sînt obligate să admită participarea tuturor celor în drept — obligație pe care federația olandeză nu a fost în stare s-o respecte. Revista „Chess”, ca și cronicarul șahist al ziarului francez „Combat”, remarcă spiritul de solidaritate de care au dat dovadă jucătorii din țările de democrație popu-

lară, retrăgîndu-se din concurs, solidaritate care a dus pînă la urmă la anularea turneului de la Berg en Dal.

★

Notele teoretice publicate în Nr. 5 al Revistei de Șah pe anul 1960 în legătură cu sistemul Paulsen din apărarea siciliană a stîrnit interes în cercurile șahiste din alte țări. Astfel, „Buletinul de Șah” nr. 10/1960 din U.R.S.S. consacră acestor note un articol. De asemenea, aprecieri pozitive au primit în aceeași publicație (nr. 12/1960) analizele lui I. Moisiu apărute în nr. 9/1960 al Revistei de Șah.

Tot în nr. 10/1960 din „Buletinul de șah” sovietic este inserat un articol semnat de L. Radcenko cu privire la o îmbunătățire a unei variante din apărarea spaniolă. Este



vorba de varianta 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6 5.c3 f5 6.e:f5 N:f5 7.0-0 Nd3 8.Db3 în care autorul, referindu-se la partida Krogius-Lutikov, propune 8...b5 — mutare considerată mai slabă de Krogius — pentru ca după 9.Dd5 să urmeze nu 9...N:f1, ci 9...Cd4! Autorul articolului motivează propunerea sa indicând variantele care survin după continuările posibile ale albului 10.C:d4, 10.c:d4, 10.Cg5 și 10.Nb3

★

Maestrul vest-german Tröger publică în ziarul hamburghez „Die Welt” un interesant comentariu intitulat

„Indeajuns cu prostia! Remiză...” în care se ocupă de vechea problemă a așa-numitelor „remize de salon”. Tröger observă că dintre sporturi șahul este singurul în care jucătorii ultra-comozi și prudenți pot evita lupta, consemnând remiza după câteva mutări și puține minute de gândire. La box, spre exemplu, cei doi combatanți trebuie să continue lupta în numărul de reprize hotărât, fie că vor, fie că nu vor — considerând bineînțeles că niciunul dintre ei nu dorește să fie învins. Ei se pot alege chiar cu un avertisment pentru lipsă de combativitate. La șah, o ast-

fel de prevedere — spre regret — nu există, —susține maestrul german. Tröger relatează că la recentul turneu zonal de la Budapesta el a obținut 1½ puncte din trei partide, terminate remiză după o luptă intensă, măsurată în nu mai puțin de 23 ore de joc și 237 mutări. În același timp, un alt jucător (al cărui nume nu-l face cunoscut) a obținut același număr de puncte ca și el, tot din trei partide, însă după 61 mutări efectuate în decursul a 2½ ore de joc. Ridicând această problemă, Tröger nu propune însă nici o soluție, ci numai o semnalează.

Partide și finaluri

De la Olimpiadă

15. INDIANA VECHE

T. Petrosian

M. Vukcevic

1.d4 Cf6 2.Cf3 g6 3.c4 Ng7 4.Cc3 0-0 5.e4 d6 6.Ne2 e5 (Prin intervenire de mutări s-a ajuns la Indiana veche) 7.d5 (Multă vreme teoria a fost de părere că această înaintare care închide coloana „e” trebuie făcută abia după ce negrul a jucat Te8; în acest caz negrul nu are ceva mai bun decât să se întoarcă cu turnul la f8 pentru a continua cu f5, dînd astfel albului un tempo. Practica însă nu a confirmat afirmațiile teoreticienilor) 7...Ch5 (Apărarea introdusă de marele maestru sovietic I. Boleslavski, care pare mai activă decât 7...Ce8) 8.g3 Ca6 (Greșit ar fi 8...Nh3, din cauza 9.Cg5 Ng2 10.Tg1 h6 11.T:g2 h:g5 12.N:h5 g:h5 13.D:h5) 9.0-0 f5 (Din nou nu este bine 9...Nh3, deoarece după 10.Tel h6 — altfel ar urma 11.Cg5 — 11.Rh1 și negrul nu poate juca 11...f5 12.Cg1 Ng4 13.f3 cu câștig de piesă, iar la 11...Nd7 12.Cg1 Cg6 13.Ne3 cu pierderi de timp în dezvoltare) 10.e:f5 N:f5 (Sau 10...g:f5 11.C:e5 C:g3 12.f:g3 d:e5 13.Ne3 cu avantaj pozițional pentru alb) 11.Cg5 h6 (Mai simplu era 11...Cf6) 12.Cge4 (Albul evită complicațiile ce ar fi survenit după 12.N:h5 h:g5 13.Ng4 Cc5 14.b4 e4 etc.) 12...Cf6 13.f3 C:e4 14.f:e4 Nd7 15.T:f8+ D:f8 16.Ne3 h5 (Nu permite schimbul nebulului slab din e2 pentru cel bun din d7) 17.Dd2 Nh3 18.Cd1 Cc5 19.Cf2 Nc8 (După 19...Nd7 urma 20.b4 Ca6 21.c5 Ca6 22.Tc1 cu avantaj pozițional evident pentru alb) 20.Tf1 (Era bun și planul cu 20.b4 Cd7 21.Tc1 și albul are perspectivele unui puternic atac pe flancul damei. Marele maestru Petrosian preferă însă altă linie de joc, mai puțin violentă însă mai eficientă) 20...De7 21.Ng5 De8 22.g4 a5 (Sau 22...h:g4 23.b4 Ca6 24.N:g4 sau 22...N:g4 23.N:g4 h:g4 24.b4 g3 25.h:g3 Cd7

26.Cg4 în ambele cazuri cu un joc mai bun pentru alb) 23.Ne3 Nd7 (Pierde un pion. După 23...h:g4 24.N:c5 d:c5 25.N:g4 negrul ar fi intrat într-un joc dezavantajos cu un nebul slab contra calului bun al albului) 24.N:c5 d:c5 25.g:h5 g:h5 26.Dg5! Dd8 27.D:h5 Ta6! (Jocul negrului este lipsit de inventivitate. Pentru pionul sacrificat a păstrat perechea de nebuni și obține contrajoc pe coloanele h și g. Dar el are un pion mai puțin, fapt care în fața marelui maestru Petrosian își va spune cuvîntul) 28.Cg4 Ne8 29.Dh3 Tg6 30.Rh1 Dg5 31.De3 Dh4 (Evident, finalul este avantajos albului) 32.Df3 (32.D:c5? Tg4!) 32...Tg5 33.Rg2 (Pentru a susține poziția calului din g4 cu h2-h3) 33...Ng6 34.h3 Dh7 35.Nd3 Nh5 36.Rg3 Dg6 37.Ne2 (Degajează dama de la apărarea punctului g4 și o mobilizează pentru alte acțiuni) 37...Db6 38.Db3 Dg6 39.Nf3 b6 40.Dd1 (O cursă pe care negrul nu o observă — probabil în criza de timp) 40...Nf6? (Pierde imediat. După 40...N:g4 41.h:g4 negrul ar mai fi avut oarecare șanse de apărare) 41.h4! și negrul cedează. La 41...N:g4 urmează 42.h:g5 N:f3 43.D:f3 N:g5 44.Df8+ etc.

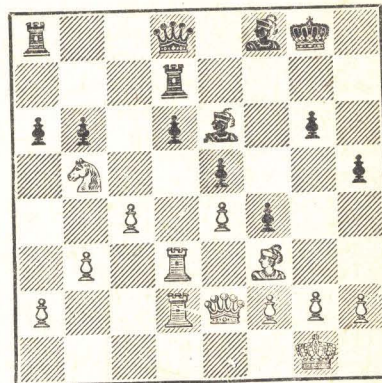
16. APĂRAREA SICILIANĂ

M. Tal

Th. Ghițescu

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4 g6 (Varianta Simaghin) 5.c4 Cf6 6.Cc3 C:d4 7.D:d4 d6 8.Ne2 Ng7 9.Ne3 0-0 (Amenință 10...Cg4 și 11...C:e3, asigurîndu-se astfel avantajul perechii de nebuni) 10.Dd2 (Cu 10.Dd1 albul putea păstra nebulul, dar el a apreciat probabil că slăbirea pionului d6 va fi o compensație suficientă) 10...Cg4 11.Nd4 e5 (Interesantă ar fi fost continuarea 11...Nh6 12.Dd1! e5 13.N:g4 e:d4 14.Cd5 Ne6 15.0-0 etc., cu o poziție complicată dar favorabilă pentru

alb) 12.Ne3 C:e3 13.D:e3 f5 14.Td1 Nf6 15.0-0 (La 15.c5 ar fi urmat 15...Ne7 16.c:d6 N:d6 17.Cb5 Nb4+ sau 17.Dd2 Ne7 etc.) 15...b6 16.Nf3 f4 (După 16...Nb7 17.e:f5 N:f3 18.D:f3 Ne7 19.Dd5+ se pierdea un pion. Cu mutarea aceasta negrul evită deschiderea liniilor nebulului alb, dar limitează și activitatea nebulului său de negru) 17.Dd3 Ne6 18.b3 (Albul nu acceptă schimbul pionului c4 contra celui din d6 și concentrează acum toate forțele sale împotriva acestuia din urmă) 18...Ne7 19.De2 (Acum se vede că era mai bine direct 17.De2, în vederea regroupării forțelor care urmează) 19...Tf7 20.Td3 (La 20.Ng4 urma 20...Dc8) 20...h5 21.Tfd1 Nf8 (Indicat ar fi fost aici 21...a6, nepermițînd pătrunderea calului. La 22.Dd2 negrul putea juca eventual 22...Tb8. Jucătorul român se bazează însă pe ideea foarte interesantă a prinderii calului alb pînă la urmă) 22.Cb5 Td7 23.T1d2 a6 (vezi diagrama)



24.C:d6! (Evident, calul nu poate fi luat: 24...N:d6 25.Dd1 sau 24...T:d6 25.T:d6 N:d6 26.Dd1 se recîștigă piesa cu pătrunderea turnurilor în tabăra adversă. Negrul și-a bazat apărarea pe altă idee) 24...

Dc7 25.Dd1 Tad8 26.Ce8! (Negrul obține acum două turnuri și pion pentru damă, ceea ce nu constituie un avantaj, jocul fiind foarte complicat și cu suficiente contrașanse pentru negru) **26...T:d3 27.C:c7 T:d2 28.Da1 Nf7 29.Cd5 N:d5** (O poziție foarte complicată în care negrul trebuie să schimbe calul din d5 bine plasat. Aici negrul a scăpat o posibilitate interesantă și anume: **29...Nc5!** **30.D:e5 T8:d5!** **31.c:d5 T:f2 32.b4 Ne3 33.h4 T:f3+** **34.Rh2 Tf1** și albul este forțat să țină remiză, avind în vedere varianta **35...Ng1+** și **36...Nd4**) **30.e:d5 Nc5 31.b4!** (După **31.D:e5 T:f2** albul este forțat să joace la remiză prin **32.De6+** **Rg7!** **33.De5+**, din cauza amenințării **32...T:f3** sau **32...Te2+** etc.) **31...Nd4** (După **31...N:b4** urma **32.D:e5 Nc5 33.h4** etc.) **32.Db1 Rg7** (Pierde **32...T:f2 33.D:g6+** **Rf8 34.Df6+** **Re8 35.N:h5+** **Rd7 36.Dc6+** **Re7 37.De6+** **Rf8 38.Df7** mat) **34.h4 T:f2?** (Trebuia jucat **33...Tb2**, aceasta constituie o deosebire esențială, după cum se va vedea cu câteva mutări mai târziu) **34.Rh2 Tb2 35.De4 T:b4 36.d6!** (Mutarea câștigătoare după care negrul nu mai poate ajunge la o colaborare a turnurilor sale și este forțat să piardă material) **37...T:d6** (După **37...T:c4 37.Db7+** **Rh8 38.De7 Tcc8 39.d7 Tb8 40.Ne4** nu mai există scăpare) **38.Db7+** **Rf8** (Forțat, deoarece la **37...Rh6** urmează **38.Db8 Td7 39.Df8+** și se pierde turnul din b4. De abia acum se vede de ce a fost greșită mutarea **33...T:f2**, deoarece acum la atacul **De7** albul avea la dispoziție șahul la b1 intermediar, cu o poziție în care negrul păstrează încă unele contrașanse bazate pe amenințarea **N:f2**, **Ng3+** și mat la h1) **38.Nd5 Re8** (Singura apărare de durată. Pierdea **38...Tf6 39.Dc8+** **Re7 40.Dc7+** **Re8 41.Nc6+** **Rf8 42.Dd8+** **Rf7!** **43.Nd5+** etc. sau **38...T:d5 39.c:d5 N:f2 40.Db8+** **Rf7 41.Dc7+** **Re8** și albul ia pionul e5 cu șah și după ce cade și cel din f4, negrul nu mai are amenințarea de mat la h1) **39.Nc6+** **T:c6** (Pierdea **39...Rd8 40.Db8+** **Re7 41.Dc7+** **Re6 42.Ne8 e4 43.Nf7+** **Re5 44.De7+** etc.) **40.D:c6+** **Re7** (**40...Rf7 41.Dd7+** **Rg8 42.De8+** și **De7** etc.) **41.D:g6 T:c4 42.D:h5 Tc3** (O ultimă încercare de a construi o poziție de mat) **43.Df5!** (O minunată înțelegere a poziției! Orice șah dat regelui negru l-ar fi apropiat pe acesta de pionul alb și ar fi creat o poziție cu reale șanse de remiză, de ex. **43.Dg5+** **Rf7 44.h5 Tg3** și intrarea regelui pe coloana f îl salvează) **43...Rd6 44.h5 Nf2 45.h6 Ng3+** **46.Rh3 Nf2+** **47.Rg4 Tg3+** **48.Rh5 T:g2 49.h7 Th2+** **50.Rg4** și negrul a cedat. O partidă de mare luptă.

(Comentarii de **H. Kapuscinski**, antrenor)

17. APĂRAREA SLAVĂ

D. Dittman
(R.D.G.)

M. Filip
(R.S.C.)

1.d4 Cf6 2.c4 c6 3.Cf3 d5 4.Cc3 g6 (Varianta Schlechter; o cale de joc este și **4...d:c4 5.a4 Nf5** etc.) **5.Nf4 Ng7 6.e3 0-0 7.Db3 Da5 8.Tc1** (Teoria recomandă ca cea mai bună continuare **8.Cd2**, pentru a relua cu calul în cazul unui schimb de pioni pe cîmpul c4) **8...Cb7 9.Ce5** (Era mai bine poate **9.c:d5**) **9...C:e5 10.N:e5 d:c4!** (Cu acest schimb negrul obține avantaj, indiferent cu ce reia albul la c4) **11.D:c4** (Sau **11.N:c4 b5 12.Na2 Ne6 13.Dc2 b4 14.Da4 Db6** etc.) **11...Ne6 12.Dc5** (Nu era mai bine **12.Dd3 b5** sau **12...Tfd8**; slab ar fi fost de asemenea **12.Da4 D:a4 13.C:a4 N:a2**) **12...D:c5 13.d:c5 Cd7 14.N:g7 R:g7 15.b4 a5**

De la concursuri interne

18. APĂRAREA NIMZOVICI

E. Ungureanu

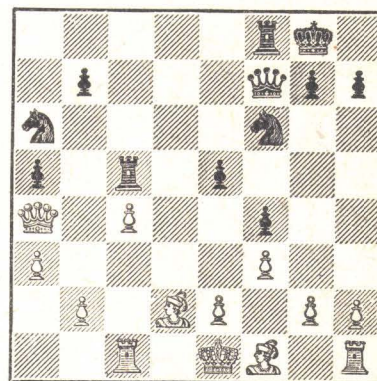
Gh. Mititelu

Finala campionatului republican, 1960

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Dc2 (Varianta aceasta a fost socotită altădată ca cea mai bună; astăzi ea se joacă mai rar. Scopul mutării albului este evitarea dublării pionilor pe coloana c precum și pregătirea ocupării centrului cu e4. Defectul ei constă în aducerea prea timpurie în joc a damei albe și părăsirea cîmpului d4) **4...c5** (Poate cea mai logică continuare, care atacă imediat pionul neapărat din d4 și obligă pe alb să ia o hotărîre în centru. Aici se mai joacă **4...d5**, **4...Cc6**, **4...d6** sau **4...0-0**) **5.d:c5** (Marele maestru sovietic Mark Taimanov, unul dintre cei mai buni cunosători ai apărării Nimzovici, este de părere că numai această mutare mai păstrează inițiativa albului) **5...N:c3+** (Și aici negrul are de ales între o serie de alte continuări, ca **5...Cc6**, **5...Ca6**, **5...Da5** etc. Cu mutarea din partidă negrul încearcă să preia inițiativa) **6.D:c3 Ce4 7.Da3** (Cu intenția de a menține pionul, câștigînd astfel timp pentru dezvoltarea pieselor. Bune sînt și continuările **7.Dc2** și **7.Dd4**; slab era **7.D:g7 Da5+** **8.Rd1 C:f2+** **9.Rc2 Tf8 10.Nh6 D:c6** etc.) **7...Cc6 8.Cf3** (Fostul campion mondial dr. Euwe recomandă aici **8.Tb1**, dînd continuarea **8...a5 9.Ne3 Cb4 10.Db3 De7 11.a3 Cc6 12.Dc2 C:c5 13.b4 a:b4 14.a:b4 Ca4 15.b5** cu joc mai bun pentru alb) **8...De7 9.Ne3 a5 10.Tc1** (Într-o partidă Florian-Barcza, Budapesta 1946 s-a continuat cu **10.g3 Cb4 11.Tc1 C:c5 12.Ng2 e5 13.0-0 0-0 14.Tfd1 d6 15.b3 Nf5** etc.) **10...f5 11.Cd2 Cf6 12.f3** (Necesar pentru a evita schimbul nebulului din e3) **12...0-0 13.Cb1** (Albul conduce deschiderea și în continuare toată partida într-un mod original) **13...Cb4** (Aici sau la mutarea următoare era de considerat înaintarea **e6-e5**, de exemplu **13...e5 14.Cc3 Cb4 15.Db3 f4**

16.a3 a:b4 17.a:b4 Ta3 18.Rd2 (Necesar, pentru a se apăra împotriva **18...Tb3** cu **19.Tb1**) **18...Ce5 19.Ne2 Nb3!** (Tine regele alb în centru) **20.e4** (Evident, ar fi fost greșit **20.Nf3 Td8+** **21.Re2 Nc4+** **22.Re1 Cd3+** etc. sau **20.Re1 Td8 21.f3 Cd3+** **22.N:d3 T:d3 23.Rf2 Ne6 24.Cd1 Tdb3** și se pierde un pion) **20...Tfd8+** **21.Re3 Ce4+** **22.Rf3** (**22.N:c4 N:c4 23.Td1 T:d1** cu câștig de piesă) **22...f5 23.e:f5 g:f5 24.Ta1 e5!** **25.N:c4?** (O greșeală după care albul pierde imediat. Trebuia jucat **25.T:a3 C:a3 26.Ta1 Cc2 27.Ta7 Td7 28.Na6 C:b4 29.T:b7 T:b7 30.N:b7 Rf6 31.Re3** cu un final aproximativ egal sau **27...Cd4+** **28.Rg3 f4+** **29.Rh4** cu bune contrașanse pentru alb) **25...N:c4!** și albul a cedat, deoarece după **26.T:a3 Td3+** **27.Re2 T:c3+** se pierde o piesă.

16.Nf2 e4 17.Cd5 De5 cu joc complicat și tăios) **14.Cc3 d6** (Cu această mutare negrul sacrifică un pion, dar obține un mare avans de dezvoltare) **15.c:d6 D:d6 16.Cb5 Dc6 17.Db3 e5 18.a3 Ca6 19.Ca7 De6 20.Db6 Df7 21.C:c8 Ta:c8 22.Db5 f4 23.Nd2** (La **23.Nf2** negrul putea continua cu **23...e4** iar la **23.Nb6** era foarte tare **23...Cd5**) **23...Tc5 24.Da4** (Vezi diagrama) **24...De6!** (O mutare foarte



bună, prin care negrul urmărește deschiderea centrului pentru atacul împotriva regelui. La mutarea **24...Tf8** albul se apăra cu **25.e4**) **25.e4 f:e3 26.N:e3 e4!** (Un sacrificiu de calitate pe care albul nu-l poate accepta, deoarece după **27.N:c5 e:f3+** regele alb este complet descoperit) **27.f4 Cg4 28.Db3** (Din nou nu era bine **28.N:c5 C:c5 29.D** oriunde **Cd3+** și negrul are poziție câștigată) **28...C:e3 29.D:e3 Df6** (Negrul recîștigă acum pionul sacrificat, rămînînd cu o poziție superioară) **30.b4 a:b4 31.a:b4 Tf5 32.c5** (La **32.g3** urma decisiv **32...g5**) **32...T:f4 33.Ne2 Db2** (Se înțelege că nu **33...C:b4?** **34.Db3+**) **34.b5 Cb4 35.Dd2 Da3 36.Dc3 Da4 37.Dc4+** (Nici **37.Tf1** nu era o apărare mai bună, deoarece după **37...Cd3+** **38.N:d3 e:d3 39.T:f4 Te8+**!! negrul câștigă) **37...Rh8 38.Tf1 T:f1+** **39.N:f1 Da3 40.Dc3 Da2!** **41.D:b4**

(Poziția albului este pierdută. La 41.Dd2 decidea 41...T:f1+; la 41.Nc4 urma 41...Df2+ 42.Rd1 Td8+, iar la 41.Ne2 Cd3+ 42.N:d3 Df2+ 43.Rd1 Td8 etc.) 41...Df2+ și albul a cedat, căci urmează 42.Rd1 Td8+ și mat.

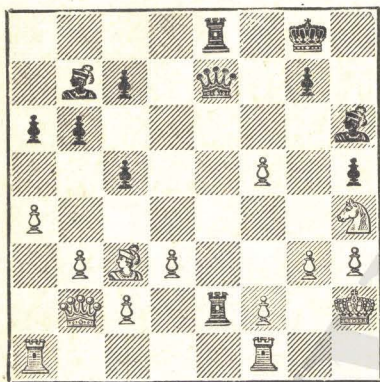
19. PARTIDA SPANIOLA

I. Szabo

V. Georgescu

Finala campionatului republican, 1960

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0 Ne7 6.N:c6 d:c6 7.d3 (Considerată cea mai bună continuare. După alte mutări, ca 7.Tel, Cc3 sau De2 negrul poate continua cu 7...Ng4 8.h3 Nh5 9.g4 Ng6 10.C:e5 N:e4 etc. O încercare de dată mai recentă este 7.Del, preconizată de maestrul sovietic Dubinin) 7...Cd7 (Acum după 7...Ng4 8.h3 negrul ar fi obligat să schimbe pe f3, pentru a nu pierde un pion, ceea ce ar duce la un joc mai bun pentru alb) 8.Cbd2 0-0 9.Cc4 Nf6 10.b3 Te8 11.Nb2 c5 (Blochează cimpul d4 și amenință la momentul oportun b7-b5 și eventual c5-c4, posibilitate pe care albul o înlătură cu mutarea următoare) 12.a4 b6 13.Nc3 (Albul concentrează toate forțele împotriva pionului e5. Cu mutarea aceasta nebulun face loc damei) 13...Nb7 14.h3 Te6 15.Dc1 De7 16.Ch2 Te8 17.Cg4 Ng5 18.Db2 Nf4 19.g3 h5! (La 19...Nh6 albul putea juca 20.Cce3 cu amenințarea pozițională de a instala un cal la f5; la 19...Ng5 putea urma 20.Cg:e5 C:e5 21.C:e5 T:e5



22.N:e5 D:e5 23.D:e5 T:e5 24.f4 cu câștig) 20.Ch2 (Este evident că 20.g:f4 h:g4 ar fi dus la un dezastru pentru alb) 20...Tg6 21.Rh1 Nh6 22.Cf3 Te6 23.Rh2 Df6 (O greșeală tactică de care albul se folosește imediat) 24.Cf:e5! C:e5 25.C:e5 De7 (După 25...Te5 26.f4 albul ajunge în avantaj, de exemplu: 26...T:e4 27.d:e4 T:e4 28.N:f6 Te2+ 29.Tf2 T:f2+ 30.Rg1 Tg2+ 31.Rf1 g:f6 32.D:f6 Ng7 33.Dd8+) 26.Cf3 (Acum albul este cel care greșește. Indicat era 26.f4! cu avantaj, de exemplu: 26...h4 27.g4 sau 26...f6 27.Cg6 și 28.f5 sau, în sfârșit, 26...g5 27.C:f7 respectiv direct 27.f:g5 etc. După mutarea efectuată negrul reușește să deschidă diagonală nebulunului din b7 și obține un puternic atac la rege) 26...f5! 27.e:f5 (Singura; după 27.Cd2

N:d2 28.N:d2 f:e4 negrul își atinge scopul) 27...Te2 28.Ch4 (La 27.Cg1 ar fi urmat 28...De3! 29.C:e2 Df3! 30.Tg1 D:f2+ sau 29.Ne1 h4! 30.C:e2 Df3 31.Tg1 T:e2 și albul este fără apărare față de amenințările 32...T:f2+ sau 32...h:g3+ 33.T:g3 Dh1 mat. Vezi diagrama) 28...De3! Inceputul unei combinații decisive. Poziția putea fi câștigată tot spectaculos prin 28...D:h4! 29.g:h4 Nf4+ 30.Rg1 T8e3! etc.) 29.Rg1 (Nu salva nici 29.Ne1 Nf4! 30.Rg1 N:g3 31.f:e3 Nh2 mat sau 30.Cg2 D:g3+ 31.f:g3 T:g2+ 32.Rh1 T:g3+ 33.Rh2 Te2+ 34.Tf2 Tg2+ 35.Rh1 Th2+ 36.Rg1 Th1 mat) 29...D:g3+!! 30.f:g3 (Sacrificiul de damă este acum decisiv) 30...Ne3+ 31.Tf2 T:f2 32.Te1 Tg2+ 33.Rf1 (33.Rh1 T:c2+ 34.Cg2 N:g2+ 35.Rh2 T:b2 36.N:b2 Nc6 etc.) 33...Tg1+ 34.Re2 Nc1+ 35.Rf2 Tg:e1 și albul a cedat.

(Comentarii de H. Kapuscinski)

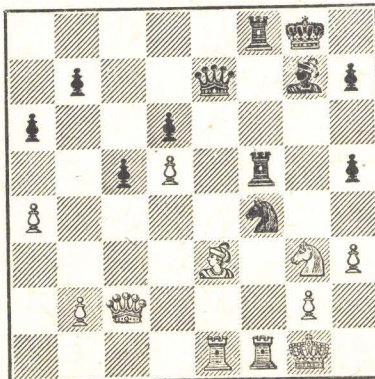
20. INDIANA HROMADKA

M. Nacu

L. Rădulescu

Campionatul Capitalei, 1960

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 e:d5 5.c:d5 d6 6.Cf3 g6 7.Nf4 Ng7 (Obșnuit se joacă 7...a6, pentru a împiedica mutarea care urmează) 8.Da4+ (Până aici jocul s-a desfășurat identic ca în partida Mititelu-Bazan, Olimpiada de la Leipzig 1960) 8...Nd7 (În partida amintită negrul a jucat 8...Rf8, după care a avut mai tirziu greutate în asigurarea unui loc bun pentru rege, trebuind să efectueze manevra Ng7-f6 și Rf8-g7) 9.Db3 Dc7 10.e4 (Dacă 10.N:d6, atunci 10...D:d6 11.D:b7 Db6 12.D:a8 D:b2 etc.) 10...0-0 11.Ne2 Ch5 (În spiritul deschiderii mai indicat era aici 11...Te8) 12.Ne3 a6 13.a4 Ng4 14.h3 N:f3 (Negrul cedează perechea de nebuni, dar prin această mutare elimină figura albului care sprijină înaintarea e4-e5) 15.N:f3 Cbd7 (Mai bine ar fi fost 15...Cf6) 16.N:h5 g:h5 17.Dd1 f5 18.e:f5 (Slab era 18.D:h5, deoarece urma 18...f4 19.Nd2 Ce5 și negrul are atac dispunând de amenințări multiple în cazul efectuării rocadei) 18...T:f5 19.0-0 Ce5 20.Dc2 Taf8 21.Ce4 De7 22.f4? Cg6 23.Tae1 C:f4! 24.Cg3 (Vezi diagrama, Albul



are un pion mai puțin, dar acum amenință după retragerea turnului pe f6 sau f7 să câștige o figură prin 25.N:f4) 24...Te5! (Negrul menține atacul și obligă pe alb să intre într-o apărare dificilă) 25.Dd2 T:e3! ? (Mai bine era totuși 25...C:d5 după care negrul își păstra poziția dominantă cu doi pioni în plus) 26.T:e3 D:e3+ (La 26...Nd4? urma 27.D:d4 c:d4 28.T:e7 și albul este cel care câștigă) 27.D:e3 Nd4 28.D:d4 c:d4 29.Td1 h4 30.Ce4 Tc8 (Mutările care urmează nu sînt cele mai exacte, fiind făcute într-o acută criză de timp de ambele părți) 31.Rf2 Tf8 32.Rg1 Ce2+ 33.Rh2 Tf4 34.C:d6 Cg3 35.Cc4 d3 36.Ce3 Td4 37.Rg1 d2 38.Rf2 Tf4+ 39.Rg1 Td4 40.Rf2 Tf4+ 41.Rg1 Te4 (Mutarea din plic) 42.Rf2 (Singura; la 42.Cc2 urma foarte tare 42...Tf4 cu amenințarea 43...Tf1+) 42...T:a4 43.Cg4 h5 44.Ce5 Rg7 45.Cf3 Rf6 46.Re3 Tb4 47.R:d2 T:b2+ 48.Rc1? T:g2 49.d6 Ce2+ 50.Rd2 Cd4+ 51.Re3 Cc6 52.Td5 Re6 53.T:h5 R:d6 54.T:h4 b5 55.Cd4 C:d4 56.R:d4 Tg6 (După dispariția cailor de pe tablă, finalul este ușor câștigat) 57.Th8 Rc6 58.h4 Tg4+ 59.Rc3 Rc5 60.Tc8+ Rb6 61.h5 Th4 62.Th8 Ra5 63.h6 Th3+ 64.Rc2 Rb4 65.h7 Th2+ 66.Rc1 a5 și albul a cedat.

(Comentarii de L. Rădulescu)

21. INDIANA NIMZOVICI

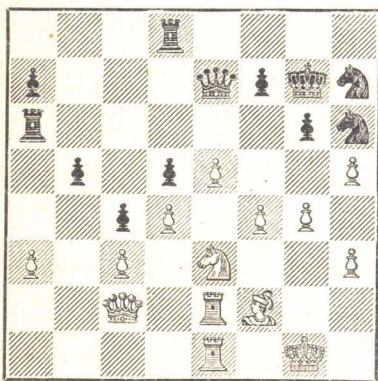
C. Partos

A. Günsberger

Jucată în cadrul Cupei Petrolului, 1960

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.a3 N:c3+ 5.b:c3 0-0 ? 6.f3 (Albul pregătește imediat înaintarea e2-e4, profitînd de intervertirea mutărilor negrului. Trebuia jucat 5...c5, după care ar fi urmat 6.f3 d5 7.c:d5 e:d5 8.d:c5 Da5 9.e4 C:c3 10.Dd2 Cc6 11.Nb2 Ca4 12.D:e5 C:e5 13.N:g7 Tg8 14.Nf6 cu un mic avantaj pentru alb, Honfi-Günsberger, campionatul european pe echipe, 1960) 6...d5 7.Ng5 h6 8.Nh4 b6 9.c:d5 e:d5 10.e3 Te8 11.Nf2 (Cel mai bine; la 11.Dd2 Cc6 și apoi manevra Ca5-c4 sau b3) 11...c5 12.Nd3 Na6 13.Ce2 N:d3 14.D:d3 Cc6 15.0-0 c4 ? (O greșeală strategică, care cedează presiunea în centru și va permite ulterior spargerea e3-e4. Ideea negrului a fost începerea unui contraatac pe flancul damei, dar acesta va întirzia foarte mult) 16.Dc2 Dd7 17.Cg3 h5 ! ? (O mutare menită să împiedice străpungerea e3-e4 prin mutarea tactică h5-h4, dar ea slăbește serios poziția regelui negru) 18.Tfe1 g6 19.h3 Rg7 20.e4! b5 (Negrul vrea să profite de majoritatea sa pe flancul damei, dar este prea tirziu) 21.Dd2 ? ! (O mutare tactică; se amenință la 21...b4 22.Cf5+ g:f5 23.Dg5+ cu recîștigarea calului într-o poziție superioară) 21...Ce7 (Retragerea calului de pe flancul damei înseamnă recunoașterea strategiei negrului) 22.Te2 C7g8 23.Tae1

T6 24.Cf1 Tae8 25. De2 De7!? (Negrul joacă la câștigul pionului a3, dar aceasta costă mult timp. Pe de altă parte albul, după realizarea străpunerii cu pionul e, pregătește înaintarea pionului f3 care va fi decisivă) **26.e5 Ch7** (26... Cd7, care aparent ar fi fost mai bună, ar fi îndepărtat o figură de la apărarea flancului regelui amenințat de iureșul pionilor albi) **27.Ce3 Td8 28.f4 Ch6 29.g4! Ta6** (Vezi diagrama. Se amenința decisiv 30.f5) **30.g5!** (Această mutare scoate în evidență poziția proastă a cailor negri, amenințând după retragerea calului h6 31.h4 și apoi 32.f5) **30...Cf5 31.D:f5!** (Nu 31.C:f5 g:f6 32.D:f5 De6 33.D:e6 f:e6 și negrul poate bloca poziția prin manevra Rg6-f5, Cf8-e7, g6 obținând chiar avantaj) **31.g:f5 32.C:f5+ Rf8 33.C:e7 R:e7 34.f5!** (Poanta combinației începută la mutarea a 30-a) **34...Tg8** (La 34...C:g5 35.Nh4 f6 36. e:f6 T:f6 37.Te6+ T:e6 38.T:e6+



R:f5 39.Te5+ Rg6 40.T:f5+ cu câștig ușor **35.h4 Ta3 36.e6 f6 37.g6 Cf8** (37...T:c3 38.Ta1! etc.) **38.Rh2 a5 39.Tc1 C:g6 40.f:g6 T:g6 41.Ng3!** (Se amenință 42.Nd6+!) **41...b4!** (O mutare interesantă, dar insuficientă,

din cauza unui tempo în plus pe care-l are albul în varianta ce urmează. Slab ar fi fost 41...Tg8, la care urma 42.Tg1 Re8 43.Nd6 T:g1 44.R:g1 T:c3 45.Tg2 cu mat imparabil) **42. Nd6+ R:d6 43.e7 Tg8 44. e8D T:e8 45.T:e8 b3** (Mai periculos ar fi fost pentru alb 45...T:c3, deși după 46.T:c3 b:c3 47.Rg2 Rc6 48.Rf2 Rb5 49.Re2 Rb4 50.Rd1 c2+ 51.Rd2 c3+ 52.Rc1 Rc4 53.R:c2 R:d4 54.Tc8 albul câștigă) **46.Tle1 b2** (La 46... Rc6 47.Tb8!, iar la 46...Ta2+ urma

47.Rg3 Tc2 48.Tle6+ Rd7 49.T8e7+ Rd8 50.Tb7 și negrul nu poate evita matul de pe ultima linie) **47.Tb1!** (Nu 47.Tb8?, din cauza 47...Tb3 48.T:b3 c:b3 49.Tb1 a4 50.T:b2 Rc6 51.Rg2 Rb5 52.Rf2 Rc4 și câștigă negrul!) **47...T:c3 48.T:b2 Tb3 49. T:b3 c:b3 50.Tb8** (Nu 50.Ta8? Rc6! 51.T:a5 b2!) **50...a4 51.Rg3** și negrul a cedat.

(Comentarii de C. Partos
maestru al sportului)

Memento

1.II.1959. A încetat din viață primul președinte al F.I.D.E. dr. A. Rueb, autor al unui celebru tratat despre studii, apărât în 10 volume.

2.II.1909. Începe marele turneu din Petersburg în memoria lui Cigorin, la care au participat 20 din cei mai puternici șahiști ai vremii și unde au învins campionul mondial Dr. Em. Lasker și A. Rubinstein, cu 14½ p.

9.II.1887. S-a născut marele maestru polonez Dr. Saviely Tartakower, mort la Paris la 5.II.1956, unul din cei mai celebri autori de cărți șahiste.

12.II.1617. A apărut opera lui Carrera „Il Giuoco degli Scacchi”.

14.II.1829. S-a născut la Berlin celebrul maestru german Dufresne, autorul primei cărți de șah de mare circulație în țara noastră. A murit la 15.IV.1893.

15.II.1935. Începe cel de-al doilea turneu internațional de la Moscova, încheiat cu victoria lui M. Botvinnik și S. Flohr cu 13 puncte din 19 posibile, urmați de dr. Em. Lasker 12,5 p. și J. R. Capablanca 12 p. Turneul s-a încheiat la 15.III.

17.II.1897. S-a născut maestrul problemist A. F. Ianovici, fondatorul Revistei Române de Șah, neobosit popularizator al șahului în țara noastră.

17.II.1934. A încetat din viață Dr. Siebert Tarrasch, celebru mare maestru și

scriitor șahist, născut la Breslau la 5.III.1862 învingător a opt mari concursuri internaționale, de două ori adversar al lui Lasker în meciul pentru campionatul mondial în 1909 (+3,—8,=5 și în 1916 (—5,=1).

19.II.1927. A început la New York turneul celor mai puternici șase șahiști ai lumii, câștigat de Capablanca cu 14 puncte din 20, urmat de Alehin.

20.II.1911. Începe turneul de la San Sebastian, primul concurs câștigat de Capablanca cu 9,5 puncte din 14 posibile, urmat de A. Rubinstein și dr. M. Vidmar cu 9 puncte.

25.II.1853. S-a născut Mauriciu Armand, înaintaș al șahului românesc. Începe în 1894 la Galați primul cerc de șah din România, iar în 1893 în „Adevărul ilustrat” prima rubrică de șah din România. A murit la 1.III.1937.

27.II.1910. S-a născut la Tbilisi maestrul internațional H. Kasparian, celebru compozitor de studii.

27.II.1953. Se încheie al III-lea Turneu internațional de la București, câștigat de A. Toluș. Un succes frumos a avut Șt. Szabo (R.P.R.) cu 11 p. pe locul 8.

28.II.1892. S-a încheiat meciul pentru campionatul mondial între Steinitz-Cigorin (+10,—8,—5).



ȘAHUL PRIN CORESPONDENȚĂ



REGULAMENT UNIC PENTRU JOCUL DE ȘAH PRIN CORESPONDENȚĂ

GENERALITAȚI.

Art. 1. — Prin șahul prin corespondență se înțelege totalitatea genurilor de competiții de șah la care mutările se transmit de ambele părți pe calea scrisului, iar timpul de gândire este măsurat în zile.

Art. 2. — Jocul de șah prin corespondență are ca scop să răspundească în masele largi studiul și practicarea jocului de șah și să strângă legăturile între șahiștii din diferite regiuni ale țării sau de peste hotare.

Art. 3. — Jocul de șah prin corespondență se desfășoară în conformitate cu regulamentul jocului de șah practic, cu excepțiile care sînt mai jos.

TIMPUL DE GÎNDIRE.

Art. 4. — Timpul de gândire este de trei zile pentru fiecare mutare, fără a socoti timpul cît scrisoarea merge prin poștă.

Jucătorii sînt obligați să indice adversarului la fiecare mutare datele de plecare și sosire a scrisorii, precizînd ziua, luna și ora indicate pe stampila poștei.

Cînd ora nu este trecută pe stampilă sau este indescifrabilă, se precizează numai restul datelor.

Art. 5. — Timpul de gândire se calculează în zile, după datele stampilelor poștei, de la data primirii pînă la data trimiterii răspunsului pentru fiecare mutare în parte și se evidențiază pe fișa de concurs.

Cînd ora de plecare a scrisorii este între 0—6 dimineața, atunci se consideră ca zi de trimitere a scrisorii ziua precedentă stampilei poștei. Exemplu: dacă scrisoarea poartă data 17 Nov.60—3— se consideră ca plecată de la adversar în ziua de 16 noiembrie seara, restul orelor stînd în poșta la cartare. De asemenea, dacă la sosire este stampilată între orele 18—24 seara, se consideră sosită cu o zi mai tîrziu decît data indicată pe stampila poștei.

Scrisorile care nu au oră pe stampilă sau aceasta este indescifrabilă se consideră plecată sau sosită în zilele indicate de stampilele respective.

Art. 6. — Dacă din diferite motive, unul din jucători nu a primit răspuns în interval de 10 zile de la data trimiterii ultimei mutări, trebuie să scrie din nou recomandată, repetînd ultima mutare. Dacă nici la cea de a doua scrisoare nu a primit răspuns în cel mult 10 zile, atunci va fi anunțat arbitrul, care va decide asupra partidei.

DEPAŞIREA TIMPULUI

Art. 7. — Timpul de gândire este depăşit: atunci când pentru 10 (sau mai puţine) mutări au fost folosite peste 30 zile, atunci când pentru 20 (sau mai puţine) mutări au fost folosite peste 60 zile sau atunci când pentru 30 (sau mai puţine) mutări, au fost folosite peste 90 zile etc.

Art. 8. — Jucătorul care vrea să ceară stabilirea depăşirii timpului de gândire de adversar, trebuie să trimită o scrisoare arbitrilor, conţinând toate amănuntele privitoare la situaţia timpului de gândire şi în acelaşi timp să anunţe despre aceasta şi pe adversar.

Cererea stabilirii unei depăşiri a timpului de gândire se poate face imediat ce s-a propus sau cel mai târziu după mutările 10, 20, 30 etc.

Art. 9. — La reclamarea primei depăşiri, partida trebuie continuată fără nici o întrerupere. După verificarea cererii, arbitrul comunică jucătorilor data de la care începe noul control al timpului, pentru jucătorul care a comis depăşirea.

Art. 10. — La reclamarea celei de a doua depăşiri, partida se întrerupe şi se aşteaptă decizia arbitrilor, care trebuie dată în maximum 10 zile de la primirea sesizării.

Stabilirea de către arbitru a celei de a doua depăşiri, fără motive de forţă majoră, atrage după sine pierderea partidei.

INTRERUPERI — RETRAGERI

Art. 11. — Fiecare jucător are dreptul în cursul unei partide la cel mult 4 întreruperi, a căror durată cumulată să nu depăşească 40 zile.

În cazuri speciale arbitrul poate aproba prelungirea duratei maxime a întreruperilor, până la cel mult 60 zile.

Art. 12. — Cel ce solicită întreruperea jocului este obligat să răspundă la toate mutările primite şi să anunţe pe arbitru şi pe toţi participanţii din grupa sa, fixând totodată şi data reînceperii jocului.

Dacă nu respectă obligaţiile de mai sus, atunci timpul său de gândire merge înainte până în ziua când execută mutarea următoare.

Partenerul are dreptul să răspundă până la terminarea timpului de întrerupere.

Art. 13. — Retragera din concurs este cerută de jucător numai în caz de forţă majoră: boală prelungită, muncă de teren în mai multe localităţi.

Art. 14. — Orice retragere din concurs nemotivată atrage după sine sancţionarea concurentului care poate merge până la suspendarea pe un timp de la participarea la concursurile de şah de orice fel.

ADJUDECAREA

Art. 15. — În cazul când un concurs are termen limită de disputare, toate partidele neterminate la data respectivă se vor adjuca de o comisie special constituită.

Art. 16. — În caz de retragere, dacă în cel puțin jumătate din partide s-au făcut cel puțin 20 de mutări, atunci toate partidele se adjuca; altfel se anulează toate partidele.

TRANSMITEREA MUTĂRILOR

Art. 17. — Partidele se joacă cu transmiterea mutărilor prin poştă, prin cărţi poştale obișnuite, speciale sau scrisori, purtând semnătura jucătorului expeditor.

Mutarea efectuată trebuie scrisă clar şi precis, indicând timpul de plecare şi de aşezare a piesei mutate, trebuind repetată şi ultima mutare a adversarului.

Art. 18. — O mutare trimisă reglementar, nu mai poate fi retrasă în nici un fel.

Art. 19. — Pentru a scurta durata partidelor, se recomandă ca în unele situaţii să se propună variante de mai multe mutări, mutările acceptate urmînd a fi repetate în întregime în scrisoarea de răspuns.

Art. 20. — Dacă se transmite o mutare imposibilă sau indescifrabilă, cel ce o primeşte este obligat să se adreseze în 24 ore trimiţătorului cerîndu-i lămuriri şi transmiterea unei mutări corecte. Pierderea de timp legată de aceasta se pune în sarcina celui care a trimis mutarea greşită şi poate duce până la pierderea partidei prin depăşirea timpului, în care caz va decide arbitrul concursului.

Art. 21. — O mutare este imposibilă atunci când ea nu poate fi efectuată după regulile jocului de şah şi nu atrage după sine obligaţia de a juca piesa indicată; la fel şi în cazul unei mutări indescifrabile.

Art. 22. — Adăugarea sau omiterea semnului „şah” sau „luare” nu are nici o importanţă, mutarea fiind valabilă.

Art. 23. — În cazul ivirii unui conflict în ceea ce priveşte interpretarea unei mutări de către jucători, până la pronunţarea arbitrilor, partida va fi continuată în toate ipotezele interpretării, urmînd ca la pronunţarea arbitrilor partida să fie continuată în soluţia stabilită de arbitru.

DISPOZIȚIUNI FINALE

Art. 24. — Dacă un jucător lasă fără răspuns întrebări ale arbitrilor, privitoare la diferite probleme în desfășurarea normală a partidelor, arbitrul va putea aplica sancțiuni până la eliminarea din concurs.

Art. 25. — Fiecare partidă va fi trimisă recomandat arbitrilor, scrisă citit, de ambii jucători, în cel mult 10 zile de la trimiterea ei, pe fişa de concurs, în vederea omologării rezultatelor.

Art. 26. — În caz de adjudecare se va trimite neapărat desfășurarea partidei până la întrerupere, indicîndu-se în mod obligatoriu variantele de remiză sau de câștig.

Art. 27. — Împotriva deciziei arbitrilor, se poate face apel la Comisia de Şah prin Corespondență din cadrul Federației Romine de Şah București, str. Vasile Conta nr. 16, în cel mult 10 zile de la data primirii deciziei arbitrilor.

REZULTATE DIN CONCURSURILE REPUBLICANE DE ŞAH
PRIN CORESPONDENȚĂ

Ediția 1960—1961 — semifinale

Grupa A: I. Iancso (Oradea) — V. Malcoci (Cluj) $\frac{1}{2}$ — $\frac{1}{2}$; V. Malcoci — L. Popazov (Craiova) $\frac{1}{2}$ — $\frac{1}{2}$; D. Tepeanag (București) — M. Grupcea (București) 1—0; P. Diaconescu (Ploiești) — I. Iancso 1—0; L. Popazov — M. Grupcea 1—0.

Grupa B: M. Șuta (Oradea) — D. Pop (Arad) 1—0; H. Günther (Sibiu) — M. Șuta 0—1; Elisabeta Szabo (Cluj) — C. Vasile (Constanța) 1—0.

Grupa C: Șt. Makai (Oradea) — L. Popovici (București) 1—0; H. Engel (Arad) — Al. Davidescu (Satu Mare) 1—0.

Grupa D: A. Buză (Cluj) — D. Roșca (Galați) 1—0.

Grupa E: E. Hang (Cluj) — Al. Dan (Buc.) 1—0; Gh. Erdeuş (Buc.) — E. Ianoși 0—1; Al. Dan — Varga Maria (Oradea) 0—1; Klein Klaus (Sibiu) — A. Haimovici (Buc.) 1—0; M. Socoteanu (Băilești) — V. Cuciuc (Constanța) 1—0; V. Cuciuc — E. Hang 0—1; Varga Maria — V. Cuciuc 1—0.

Grupa F: L. Redlinger (Buc.) — D. Firică (Buc.) 1—0; V. Weisman (Botoșani) — O. Popa (Oradea) 1—0; L. Redlinger — E. Rusenescu $\frac{1}{2}$ — $\frac{1}{2}$.

DIN PARTEA FEDERAȚIEI ROMINE
DE ŞAH

Conform deciziei Nr. 13 din 27.XII.1960 a Federației Romine de Şah, următorii arbitri au fost promovați de la categoria a II-a la categoria I: Victor Malcoci (Cluj) Gheorghe Moldoveanu, Teodor Nicoară, Constantin Popescu (București), Adalbert Herško, Nicolae Voian (Arad), Zoltan Varady (Timișoara), Ion Bucătaru (Bacău), Alexandru Kiss, Ion Șeitan (Brașov), Alexandru Ceaușanu (Sibiu), Ladislau Karacsony, Ștefan Makay (Oradea), Victor Cuciuc (Constanța), Boris Tovsticiu, Paul Leibovici (Iași), Eugen Magori (Suceava), Alexandru Farcaș (Satu Mare), Florin Diaconescu (Ploiești), Constantin Morolau (Craiova).



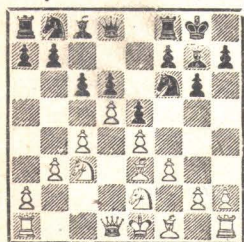
CONSULTAȚII

Lanțuri de pioni blocați în centru

Tendința celor două părți de a ocupa sau controla centrul duce chiar de la începutul partidei la stabilirea unui echilibru al pionilor în această zonă a tablei. Pionii se „neutralizează” reciproc și lucrul acesta se poate realiza sub diferite forme. Cea mai obișnuită survine atunci când pionii stind față în față devin imobili. Această imobilitate poate duce la blocarea centrului atunci când pionii imobili formează un lanț. În acest caz survin o serie de poziții tipice, a căror studiere prezintă o mare importanță deoarece în continuare trebuie aplicate o serie de manevre strategice legate de tehnica atacării lanțurilor de pioni și de faptul că centrul de greutate al jocului se deplasează pe flancuri.

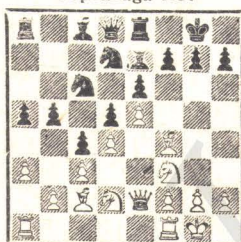
Structuri de pioni de acest tip în centru apar în multe deschideri foarte cunoscute, de exemplu în apărarea franceză, în „indiana regelui” sau în „spaniolă”. Caracteristic este faptul că blocarea lanțului de pioni se produce de obicei în urma înaintării unui pion alb la e5 sau la d5. Faptul că virful lanțului de pioni se află la e5 sau d5 influențează în mod considerabil caracterul jocului care urmează, determinând, cum vom vedea în continuare, pe care flanc urmează să-și desfășoare acțiunea albul și negrul. Desigur blocarea centrului se poate produce și în alte moduri, de exemplu prin înaintarea unui pion negru la d4, dar aceste cazuri sînt mai rare. Pentru ușurința studiului, ne vom ocupa de pozițiile caracteristice. Să examinăm, de exemplu, poziția din diagrama 1.

Diagrama 1
Smislov — Gheller
Campionatul U.R.S.S.-1955



Negrul la mutare

Diagrama 2
Enevoldsen — Nimzovici
Copenhaga 1931



Albul la mutare

După cum se vede, albul are un oarecare avantaj de spațiu obținut însă în dauna dezvoltării. Centrul este blocat, pionii e4-d5 și d6-e5 fiind imobili. Acțiunea pe care o întreprinde acum negrul este caracteristică pentru operațiile care trebuie întreprinse împotriva unui astfel de lanț de pioni. În primul rînd, avînd în vedere că de obicei în astfel de poziții albul are inițiativa pe flancul damei (datorită „virfului” de la d5), negrul schimbă o pereche de pioni prin 8...c:d5 9.c:d5 pentru a elimina posibilitatea înaintării c4-c5. După aceasta negrul a trecut energic la acțiunea pe flancul regelui prin: 9...Ce8 10.Dd2 f5. Faptul că negrul atacă primul lanț de pioni central al albului, în timp ce pionii săi sînt în siguranță, îi asigură inițiativa 11.h3 Cd7 12.g3 Cb6 13.b3 f4! (Albul a făcut cîteva mutări pasive și acum negrul reușește să deblocheze pionii centrali în favoarea sa) 14.g:f4 e:f4 15.Nd4 (Pionul f4 nu putea fi luat deoarece după 15.N:f4 ar fi urmat 15...N:c3 16.D:c3 T:f4 17.C:f4 Dh4+ și 18...D:f4 și negrul cîștigă o figură). 15...Cd7 16.h4 Ce5 și stăpînirea cîmpului central e5 a asigurat negrului un avantaj incontestabil și a dus în cele din urmă la cîștigarea partidei. Albul trebuie să ia măsuri împotriva manevrei cu f7-f5 și aceasta se realizează jucînd devreme g2-g4, de exemplu 9.c:d5 Cbd7 10.g4 și înaintarea f7-f5 nu mai poate fi efectuată atît de ușor. O partidă Milev — Karastoievc (Campionatul

R. P. Bulgaria, 1960) a continuat cu 10...h5 11.h3 Cb6 12.Ng5 Dd7 13.Nh4 Ce4 14.Dc1 b5 15.Cg3 și albul a obținut inițiativa. Un alt exemplu asupra felului cum se poate desfășura lupta într-o astfel de poziție îl constituie partida a 10-a a meciului pentru campionatul lumii între Botvinnik și Tal (vezi Revista de Șah 1960, pag. 87). Cînd virful lanțului de pioni al albului este la e5 atunci de obicei datorită avantajului de spațiu albul are perspective de atac pe flancul regelui în timp ce negrul contraatacă pe flancul damei. Scheletul tipic de pioni în aceste poziții este acela care rezultă în apărarea franceză după 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5. Așa cum a arătat Nimzovici, în lupta pentru subminarea lanțurilor de pioni totdeauna atacul trebuie început de la baza lanțului advers: în cazul de față pionul alb d4. În jurul acestui punct se și dă lupta în mutările următoare: 4.c3 Cc6 5.Cf3 Db6 etc. După cum se știe încă din timpul lui Tarrasch, albul trebuie să joace foarte atent pentru a evita distrugerea lanțului său de pioni. Un exemplu clasic dat de Pachmann este următorul: 6.Nd3? c:d4! 7.c:d4 Nd7 8.Ne2 Cge7 9.b3 Cf5 10.Nb2 Nb4+ 11.Rf1 0-0 12.g4 Ch6 13.Tg1 f6! 14.e:f6 T:f6 15.g5 T:f3! 16.N:f3 Cf5 cu avantaj clar pentru negru. Desigur, albul poate juca mai bine 6.a3 sau 6.Ne2, după care rezultă un joc cu șanse de ambele părți. Negrul trebuie să joace energic și consecvent împotriva bazei lanțului de pioni al albului deoarece dacă acțiunea sa ajunge la un „punct mort”, albul poate decide partida printr-un atac direct pe flancul regelui. Un exemplu caracteristic, care scoate în evidență șansele celor două părți, este următorul (Vezi diagrama 2).

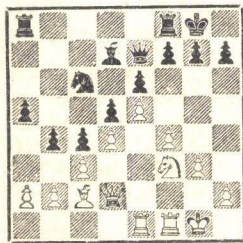
Este interesant că poziția aceasta n-a rezultat din apărarea franceză, ci din cu totul altă deschidere (1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.e3 c5 4.Nd3 Cc6 5.c3 b6 6.0-0 Ne7 7.a3 0-0 8.e4 d5 9.e5 Cd7 10.De2 Te8 11.Nf4 a5 12.Cbd2 c4 13.Nc2 b5). Cu ultimele sale mutări, Nimzovici, un mare cunoscător al tehnicii atacării lanțurilor de pioni, pregătește atacul clasic asupra punctului c3. La aceasta albul reacționează foarte corect organizînd, cu o remarcabilă inventivitate tactică, atacul pe flancul regelui.

14.Ce4! Cf8 (Desigur calul nu poate fi luat deoarece după 14...d:e4 15.D:e4 albul își recîștigă figura și rămîne cu un pion în plus). 15.Cg3 Nd7 16.h3 Ta7 17.Ch2 b4 18.a:b4 a:b4 19.T:a7 C:a7 20.Ta1 Cb5 (Se mărește presiunea asupra bazei punctul c3) 21.Nd4 Db6? (Nimzovici subestimează posibilitățile de atac ale adversarului. Nebunul alb trebuia alungat de pe diagonala b1-h7 cît mai curînd, prin 21...b:c3 22.b:c3 Ca3. Dacă albul sacrifică acum calitatea prin 23.T:a3 N:a3, atunci după 24.Cg4 Ne7 negrul se apără; albul putea păstra prin 23.Nd1 Db6 24.Nc1 Cb5 25.Df3 inițiativa, dar negrul ar fi dispus de resurse de apărare mult mai mari decît în partidă) 22.Cg4 b:c3 23.b:c3 Ca3 24.T:a3 N:a3 25.Ch5 (Sacrificiul de calitate al albului prezintă acum perspective mult mai bune decît în varianta din comentariul precedent deoarece în locul mutării utile pentru apărare Ne7, negrul are efectuată mutarea inutilă Db6) 25...Cg6 (O variantă frumoasă ar fi survenit după 25...Ne7 26.Nh6! g:h6 27.C:h6+ Rh8 28.C:f7+ Rg8 29.Dg4+ Cg6 30.N:g6 etc.) 26.Cf6+ Rh8 (Sau 26...g:f6 27.C:f6+ Rh8 28.Dh5 etc.) 27.C:g7! (După 27.C:d7 Dc7 negrul s-ar mai fi putut apăra) 27...Tg8 (27...Rg7 28.Dh5) 28.C:h7! R:g7 (La 28...Rh7 ar fi urmat mat prin 29.Dh5 R:g7 30.Dh6. O variantă mai complicată survine după 28...T:g7 29.Cf6 Th7! 30.C:h7 R:h7 31.Dh5+ Rg7 32.Dh6+ Rg8 33.N:g6 f:g6 34.D:g6+ Rf8 35.Nh6+ Re7 36.Df6+ Re8 37.Dh8+ Rf7 38.Dg7+ Re8 39.Dg8+ urmat de mat) 29.Dh5 f5 30.e:f6+ Rf7 31.Cg5+ R:f6 32.Df3+ Re7 33.Df7+ Rd8 34.D:g8+ Cf8 35.Ch7 Db2 36.C:f8 D:c2 37.C:e6+ Re7 38.Ng5+ Rd6 39.Df8+! Rc6 40.D:a3 și negrul a cedat.

În exemplul acesta albul a dat atacul pe flancul regelui numai cu ajutorul figurilor. În majoritatea cazurilor însă, în lupta strategică ce se dă în pozițiile cu lanțuri de pioni blocați joacă un mare rol libertatea de mișcare a pionilor din afara lanțului. Astfel în poziția din diagrama 3, ambele părți și-au înaintat pionii în zona în care lanțul de pioni le asigura avantajul de spațiu.

Pionii negrului pe flancul damei sînt ceva mai avansați decît ai albului pe flancul regelui, dar în schimb figurile albului sînt mai bine plasate în vederea scopului urmărit: atacul asupra regelui. În general, apreciind șansele în astfel de poziții, trebuie să ținem seama de faptul că acțiunile pe flancul regelui, chiar dacă sînt puțin mai lente decît ale adversarului pe flancul damei, beneficiază de avantajul amenințării mai puternice.

Diagrama 3
Forgacs—Tartakower
Petersburg, 1909



Albul la mutare

Un atac pe flancul damei poate duce la cîștig de material; atacul pe flancul regelui creează de cele mai multe ori amenințări de mat pe care adversarul nu le poate ignora, fiind nevoit să treacă la apărare.

În poziția din diagrama 3, cu ultima sa mutare (16...a5) negrul și-a continuat planul strategic care constă în

subminarea lanțului alb de pioni de la bază, prin a5—a4—a3. În cazul cînd albul ar fi continuat acum cu 17.g4, pentru a pregăti înaintarea strategică f4—f5, negrul ar fi răspuns cu 17...f6, obținînd după 18.e:f6 D:f6 contrașanse suficiente, deoarece slăbiciunea pionului său e6 ar fi fost compensată de slăbiciunea pionului alb f4. (Acesta explică de ce negrul n-a jucat mutarea f7—f6 în loc de a7—a5; în acest caz, pionul f4 fiind încă apărut, el ar fi rămas cu o slăbiciune gravă la e6).

În fața acestei dificultăți, în realizarea înaintării sale strategice pe flancul regelui, albul a rezolvat problema pe cale tactică, sacrificînd un pion și punînd prin aceasta în valoare superioritatea așezării pieselor sale. A urmat: 17.f5! e:f5 18.g4 f:g4 (La 18...f4 ar fi urmat 19.D:f4 și dacă 19...f6 atunci 20.e6! N:e6 21.N:f5 Cd8 22.N:e6 C:e6 23.D:f5 Tf8 24.D:d5 și albul cîștigă un pion) 19.Cg5 g6 (După 19...h6 20.Ch7 negrul pierde calitatea deoarece la 20...Tf-d8 urmează 21.Cf6+! g:f6 22.D:h6 f5 23.N:f5 N:f5 24.T:f5 f6 25.T:f6 etc.) 20.Tf6! Rg7 (Sau 20...h6 21.N:g6! f:g6 22.T:g6+ Rg8 23.T:h6+ Rg8 24. Tg6+ Rh8 25.e6 Ne8 26.Cf7+! T:f7 27.e:f7 D:f7 28.Dh6+ urmat de mat) 21.Te-f1 Ne8 (sau 21...Cd8 22.Del! h6 23.C:f7 T:f7 24.N:g6 Ne6 25.Dh4 Tf8 26.Ne8; dacă 23...C:f7, atunci 24.T:g6+ Rh8 25.e6 Tae8 26.e:f7! D:el 27.T:h6+ Rg7 28.Th7 mat) 22.Df4 Cd8 23.e6 Ta6 24.De5 Rh6 25.Tf5! f:e6 26.Cf7+! D:f7 27.Th5+ Rg7 28. T:g6 mat.

TR. ICHIM

SAH magazin

O PARTIDĂ DE SIMULTAN SAU CUM A PIERDUT MARELE MAESTRU S. RESHEVSKY ÎN 9 MUTĂRI

S. Reshevsky

Z. Margolit

Simultan, Haifa-1958

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 c5 5. Ce2 (Un sistem preferat al lui Reshevsky, cu care a obținut multe victorii) 5...d5 6.Nd2 Da5!? (O mutare care în mod normal nu poate fi bună, deoarece punctul c3 este suficient apărut; în condițiile acestei partide ascunde însă gîndul perfid de a îndemna pe maestru să creadă că are în față un șahist începător) 7.a3 Cc6! (trădează a-

simultan orice piesă luată, și mai ales de la începutul partidei, este bună luată; dar după cum se va vedea, nu totdeauna...) 8...C:b4! 9. C:b4!! 9.T:a5? Cd3 mat.

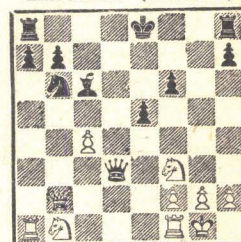
Desigur, numai tempoul rapid în care s-a jucat partida explică acest sfîrșit cu totul neașteptat. Greșeala principală a albu-

lui a fost 8.a:b4?, după care nu se vede nici o altă continuare satisfăcătoare. deoarece negrul amenința 9...Da1 10.D:a1 Cc2+. La 9.D:a4+ urma D:a4 10.T:a4 Cd3+ 11.Rd1 C:f2+ sau chiar 10... Cd3+ 11.Rd1 C:b2+ și negrul cîștigă unul din turnuri.

Fără îndoială că marele maestru a văzut aceste variante, dar a preferat soluția mai elegantă de a fi făcut mat în 9 mutări. Probabil de dragul spectacolului și, totodată, de dragul amatorilor de partide senzaționale.

Jucînd 20.D:b6!? albul credea că face o bună... provizie de piese. A pri-

Larsson (Irlanda)



Puig (Spania)

mit însă răspunsul neașteptat 2...D:f3!! după care a trebuit să cedeze.

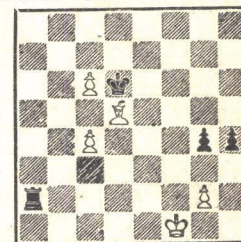
VARIETĂȚI OLIMPICE — LEIPZIG, 1960

● Cunoscutul mare maestru suedez E. Lundin a demonstrat un remarcabil talent de... problemist. Într-adevăr, la întreruperea partidei sale cu marele maestru cehoslovac Ludek Pachman, el a reușit să compună un foarte frumos „mat ajutor în 2 mutări“, prin înscrierea în plic a celei mai slabe continuări posibile... „Dacă știam care este mutarea secretă“ spunea a doua zi Pachman „n-ai mai fi pierdut toată noaptea să

analizez atîtea variante...“ „Să precizăm: Pachman era în vădit dezavantaj la întrerupere!

● Printre multiplele și interesante piese expuse în cadrul expoziției „Șahul de-a lungul veacurilor“ s-a remarcat și un foarte voluminos manuscris inedit al lui Euwe. O operă nouă? Nicidecum, era culegerea partidelor jucate de Alehin pînă în anul 1935, cu ample analize ale celui ce avea să-l învingă în meci.

Schmid (R. F. Germană)



Thibaut (Belgia)

În această poziție albul a mutat 51.c5+? ?, așteptînd probabil 51...R:c5 52.c7! Dar după 51...R:d5 a cedat imediat.

cum intenția sa, manifestată încă prin mutarea precedentă) 8.a:b4?? (La

Activitatea sahistă în țară

MIHAI BREAZU, CAMPION AL ORAȘULUI CLUJ

De curind s-a terminat campionatul de șah al orașului Cluj pe anul 1960 la care au luat parte 15 jucători de categoria I și candidați de maestri.

Pentru titlul de campion, precum

minat de candidatul de-maestru Mihai Breazu care a ocupat locul I în cel de al XV-lea campionat al orașului Cluj. De remarcă organizarea excelentă a concursului.

Această formă de agitație vizuală în scopul răspîndirii jocului de șah s-a bucurat de o caldă primire din partea oamenilor muncii din localitate, fiind subliniată ca un fapt pozitiv și în organul de presa local „DRAPELUL ROȘU”.

O inițiativă demnă de toată atenția și care poate servi ca pildă și altor comisii de șah din țară.

CAMPIONATUL DE ȘAH AL ORAȘULUI BUȘTENI PE ANUL 1960

Este al 8-lea an consecutiv de cînd orașul Bușteni menține frumoasa tradiție de a organiza finala celor mai buni șahiști din localitate.

Anul acesta, în organizarea asociației sportive „CARAIMANUL”, s-au întrecut pentru titlul de campion al orașului 12 șahiști.

Fabrica de hîrtie „1 Septembrie” a oferit cîștigătorului o cupă, iar următorilor doi premii în cărți și abonamente la Revista de Șah.

Iată clasamentul final: Ing. Gh. Neculau 10 puncte din 11 posibile, 2. V. Zbarcea 8½ p, 3. A. Vișină 7½ p, 4. C. Davidescu 7 p, 5. Gh. Comărniceanu 7 p, 6. M. Lagara 6½ p, 7. C. Bejan 6 p.

Victor Zbarcea — coresp.

ORADEA

Recent s-au încheiat optimele de finală ale campionatului republican masculin individual — faza orașenească. Iată rezultatele înregistrate în cele trei grupe, care au fost formate din cîte 12 participanți:

Grupa I — 1. L. Horvath (Rapid) 9,5 p. 2. Kovacs G. (Tipografie) 9 p. 3. Al. Gitye (Voința) 9 p. 4. Suzana Makkai (Rapid) 9 p.

Grupa a II-a — 1-2. Octavian Popa (Voința) și D. Albescu 9 p. 3. E. Kakes (Stăruința Săcueni) 8 p.

Grupa a III-a — 1. M. Köhalmi (Voința) 7 p. 2. Z. Czapp (Stăruința Săcueni), 3. Csarko T. (Rapid) și 4. Ecaterina Stolnicu-Kötting 6,5 p.

Primii doi clasati din fiecare grupă au obținut dreptul de a participa în faza de sîerturi a campionatului republican, care în cadrul regiunii Crișana se vor desfășura spre sfîrșitul lunii martie.

M. Șuta, coresp.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1 M. Breazu	●	1	1/2	1	1	1	1	1/2	1	1	1	1	1	1	1/2	12
2 A. Buză	0	●	1/2	1	1	1	1/2	1	1	1	+	1	1	1	1/2	10½
3 V. Malcoci	1/2	1/2	●	1	1	1	1/2	1	1	1	1	1	1	1	1	9½
4 I. Simon	0	0	1/2	●	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5 S. Cîmpeanu	0	0	0	1/2	●	1	1	1/2	1	1	1	0	1	1	1	9
6 A. Molnar	0	0	0	1/2	0	●	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8½
7 C. Mozeș	0	0	1/2	0	0	0	●	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8 I. Kontrol	1/2	0	0	0	1	1/2	0	1/2	●	1	1	1	1/2	1	0	7½
9 Z. Boilă	1/2	0	0	1	1	0	0	0	0	●	1	0	0	1/2	1	6
10 B. Kilin	0	0	0	0	0	0	0	1/2	0	0	●	1	1	1	1	5½
11 I. Hunyadi	0	0	0	0	1/2	0	0	0	0	1	0	●	1	1	1	5
12 E. Kerekes	0	—	0	0	1	1	0	0	1	0	0	●	1/2	0	1	4½
13 I. Czitrom	0	0	1	1/2	0	0	0	0	1/2	0	0	1/2	●	1	1	3½
14 B. Ferenczi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1/2	0	●	1	3
15 E. Biro	1/2	1/2	0	0	0	0	1/2	1	0	1/2	0	0	0	0	●	3

și pentru îndeplinirea normei de candidat maestru (9 puncte) s-a dat o luptă deosebită, concursul fiind do-

Rezultatele detaliate pot fi văzute în diagrama de mai sus.

V. Malcoci, coresp.

A V-A SPARTACHIADĂ A ASOCIAȚIEI ORBILOR DIN R.P.R.

Campionatul șahiștilor nevăzători a reunit la cea de a V-a ediție a sa 15 concurenți și 8 concurente, calificate pentru finală în concursurile desfășurate în mai multe orașe ale țării. Finala a avut loc în zilele de 10-21 noiembrie la Timișoara.

Titlul de campion pe 1960 a revenit lui Mihai Eremia (Cluj), care a acumulat 13½ p din 14 partide. Pe locul doi Viorel Crăciun (Buc) cu 12½ p. Urmează în clasament: N. Vitcă (București) 12 p, D. Ceucă (Cluj) 9 p, I. Onofreasa (Arad) 8 p, Gh. Rogojinski (Buc) și I. Achimescu (Arad) 7 p, I. Furtună (Cluj) 6 p, M. Grubcea (Buc) 5½ p, P. Do-

hotaru (Brașov) și M. Hinceanu (Cluj) 5 p, C. Siarto (Timișoara) 4½ p, P. Cîmpieru (Buc) 4 p, P. Maxim (Timișoara) 3½ p, I. Bandi (Tg. Mureș) 2½ p.

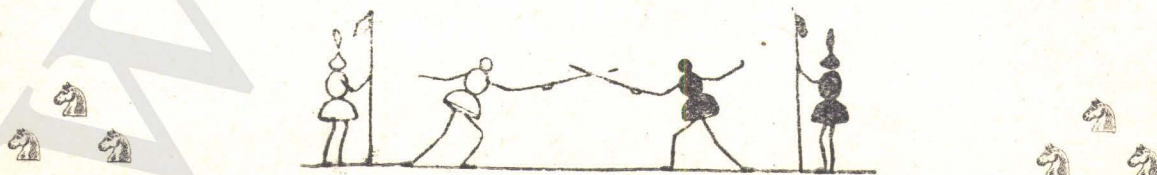
Finala feminină a prilejuit victoria Mariei Vitcă (București) cu 12½ p (din 14 partide). Ea a fost urmată în clasamentul concursului tur-retur de Elena Lăpușneanu (Buc) cu 11 p, Maria Marian (Timișoara) 8½ p, Constanța Florescu (Arad) 8 p, Ileana Pașcovici (Buc) 7½ p, Florica Stricatu (Sibiu) 5½ p, Ecaterina Jikeli (Sibiu) 2 p, Georgeta Enache (Cluj) 1 p.

Rd. V.

O INIȚIATIVĂ LAUDABILĂ

De curind ne-a parvenit știrea că la Timișoara comisia de șah orașenească a trecut la aplicarea unei noi forme de popularizare a jocului de șah deosebit de originale, inițiind un concurs de dezlegări. Este vorba de organizarea unui concurs de probleme expuse public, prin intermediul

unei mari table de demonstrație așezate într-o vitrină din piața Vasile Roaită a orașului Timișoara. Lucrările reprezentau probleme ușoare cu mat în 2 și 3 mutări și erau schimbate de pe panou din trei în trei zile, timp în care amatorii aveau posibilitatea de a le nota și a le rezolva.



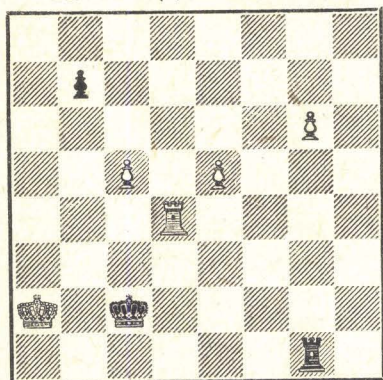
Studii și probleme

Studii

Concursul nostru internațional, 1961

Arbitru: C. Raina (Lugoj)

A. Herberg
München (R. F. Germană)



435

Alb câștigă

DEZLEGĂRI

422 — A. P. Kuznețov (Rg5, Cb1, Pd5, e2, f2/Rc4 Nb2, Cg3, Pd4, e6, f4 — alb câștigă).

1.d6 d3 2.Cd2+ Re3 3.e:d3 R:d2 4.d7 Ch5 5.d4! N:d4 6.d8D câștigă; 1...Na3 (1...Cf5 2.d7 și Cd2+) 2.C:a3 Cf5 3.d7 Cd6 4.Rf6 Cb7 5.Cc4 și 6.Ca5.

423 — A. P. Kuznețov (Rh6, Ta2, Na3, Ch3, Pg4, g7/Rf7, Td6, Cd4, e4, Pb3, g6 — alb câștigă).

1.Cg5+! C:g5 (1...Rg8 2.N:d6 b:a2 3.C:e4) 2.Tf2+ Tf6 3.g8D+! (3...T:f6+? R:f6 4.g8D Cf7+ 5.Rh7 Cg5+ 6.Rh8 Cf7+ cu șah etern) 3...R:g8 4.T:f6 Cf7+ 5.R:g6 Ce5+ 6.Rg5! (Numai remiză dă 6.Rh5? Cc4 7.Nc1 Ce2! 8.Tc6 b2 9.N:b2 C:b2 10.Tc2 Cd3! 6...Cc4 7.Nc1 b2 8.N:b2 C:b2 9.Rh6! și albul câștigă, adversarul fiind în zugzwang) 9...Cc2 10.Tf2 Ce3 11.T:b2 C:g4+ 12.Rf5 Ce5 13.Rf6 Cd7+ 14.Re7 Ce5 15.Tg2+ Rh7 16.Rf6 Cd7+ 17.Re6 etc.).

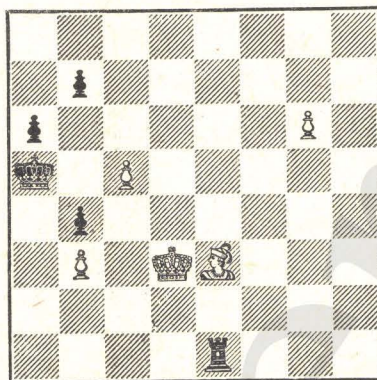
424 — O. Costăchel (Rg2, Dh4, Tf4, a2, Ce5/Rh8, Tf8, h5, Nb8, Ce6, Pg6, g7, h2, h7 — remiză).

1.T:f8+ C:f8 2.D:h5 g:h5 3.Ta8 Nd6 4.T:f8+ N:f8 5.Cf7+ Rg8 6.Ch6+. Din păcate merge și 4.Cf7+ și 5.C:d6, dual grav.

425 — Em. Dobrescu (Rd1, Ph7/Ra1, Ta3, Na2 — alb câștigă).

1.h8D+ Rb1 2.Dh7+ Ra1 3.Dg7+ Rb1 4.Dg6+ Ra1 5.Df6+ Rb1 6.Df5+ Ra1 7.De5+ Rb1 8.De4+ Ra1 9.Rd2! Ng8 (La alte retrageri ale turnului sau nebulului, șahurile damei combinate cu apropierea regelui decid) 10.De5+ Ra2 (10...Rb1 11.Db8+) 11.Rc1 Tb3 (11...Rb3 12.Db8+) 12.De2+ Ra3 13.Da6+ Rb4 14.Dg7+ Ra3 (c3, c4) 15.Da8 (g8 c8)+ câștigă.

Virgil Nestorescu
București

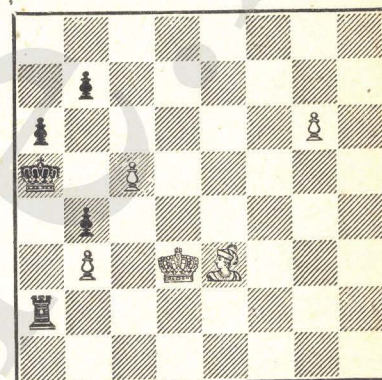


436

Alb câștigă

426 — Em. Dobrescu (Rc5, Dc1/Rh8, Th4, Nh2 — alb câștigă).

1.Dg5 Th7 2.Df6+ Rg8 3.Dg6+ Rh8 (3...Tg7 4.De8+ Rh7 5.Dh5+) 4.Rc6! Tc7+ 5.Rd5 Td7+ 6.Re4! Th7 7.Rf5 Nc7 8.De8+ Rg7 9.Dd7+ Rh6 10.Dc6+ câștigă; 5...Th7 6.Re6+ Nc7



437

Alb câștigă

7.De8+ Rg7 8.Df7+ Rh6 9.Df6+ Rh5 10.Rf5 câștigă.

427 — F. Nieszl (Re6, Cc2, Pd4, h5/Rh7, Pc6, c4, g4, h6 — remiză).

1.d5! c:d5 (1...g3 2.d6) 2.Rf7 g3 3.Cd4 g2 4.Ce6 g1D 5.Cf8+ Rh8 6.Cg6+ cu șah etern.

REZULTATUL CONCURSULUI SPECIAL DE DEZLEGĂRI „FIERĂSTRĂUL”

După o trecere destul de mare de timp, concursul de dezlegări „Fierăstrăul”, inițiat de Revista de Șah în nr. 12/1958, s-a încheiat. Extrema dificultate a soluțiilor celor trei studii gemene, axate pe ideea principală a studiului cu motto „Fierăstrăul”, datorate toate maestrului Paul Farago din Cluj, a dat mult de lucru participanților la concurs și explică parțial apariția târzie a rezultatului definitiv.

Dăm mai jos referatul arbitrilor concursului, maestrul Paul Farago, precum și soluțiile autorului.

★

Din numărul total de participanți la concurs numai doi dezlegători s-au apropiat de soluția adevărată a studiului, prezentând soluții de apropiată valoare și care primesc astfel premiile II și III.

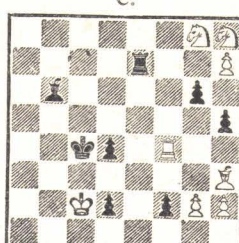
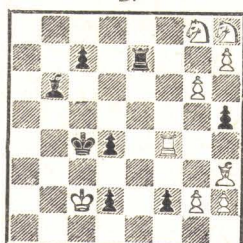
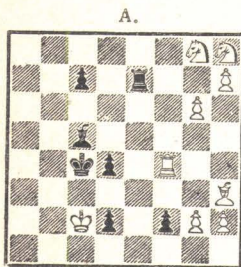
1. Pichler Adolf (Lugoj) Soluția „Fierăstrăului”, atît cît a fost dată, este bună, însă se neglijează răspunsul negrului 3...Tel 4.Ce5+, cu a doua deviere a turnului negru. Nu a fost analizată nici continuarea 1...d1D+, nici 1...f1D+. Soluțiile pozițiilor A și B sînt ireproșabile. În poziția C însă după 1...Tel 2.Ne6+ T:e6 3.Cg6 f1D 4.T:f1 d3+ 5.R:d2 Na5+ 6.Rd1 d2 7.Rc2! salvează și

nu 7.Tf4+ la care negrul câștigă. Deci soluția formației C nu este cea dată, ci 1...f1D! 2.T:f1 d3+ 3.R:d2 Ne3+ 4.R ad libitum Ta7 5.Ne6+ Rc3 etc.

2. Cimponeriu Leandru (București) Soluțiile par mai temeinic lucrate, însă conțin mai multe greșeli decît cele precedente. Absolut corect este rezolvată poziția C, deci tocmai aceea care la tov. Pichler a fost greșită. În schimb soluția poziției A pornește de la început pe un drum fals: 1...d1D+? 2.R:d1 Tel+ 3.Rc2 f1D 4.Ne6+ T:e6 5.T:f1 d3+ 6.Rd1 Na5 7.Cf7 d2 8.Rc2!! (și nu 8.h8D la care negrul câștigă) 8...Tel 9.Tf4+ Rc5 10.Tf5+ Rc6 11.Ce7+ T:e7 12.T:a5 etc. Soluția adevărată este 1...Tel! În poziția B sînt numai cîteva mici inexactități.

La soluția studiului „Fierăstrăul” concursul a văzut toate variantele 1...Tel, 1...d1D+ și 1...f1D, însă a căzut în cursa 1.Rc2 Tel 2.R:d2? Na5+ 3.Rc2 f1D! (și nu 3...Te2+) 4.Ne6+ T:e6 5.T:f1 d3+ 6.Rb1 d2 7.Cf7(g6) Tel+ 8.Ra2 Nc3 9.Tf4+ Rd5 10.Tf5+ Re6 și câștigă. Soluția este deci: 1.Rc2 Tel 2.Ne6+ T:e6 3.Cf7(g6) Tel 4.Ce5+!! T:e5 5.h8D Tel (În această ordine de mutări se realizează tocmai ideea „Fierăstrăului”) 6.R:d2 Na5+ 7.Rc2 și acum

Paul Farago



Negru joacă și alb câștigă

negru trebuie să dea șah etern, deoarece 7...f1d nu merge din cauza 8.D:d4+ etc.

Rezultă deci că o soluție completă a studiilor nu a fost trimisă de nici un concurent; ea ar fi fost posibilă numai în cazul reunirii dezlegărilor tovarășilor A. Pichler și L. Cimponeanu.

Dintre ceilalți concurenți s-a remarcat Kiss Acațiu, care a făcut o încercare interesantă cu 1...Te4! la fiecare din cele trei poziții suplimentare, însă care nu rezistă din cauza 2.g3! Mulți dezlegători au căzut în cursa 2.R:d2.

PAUL FARAGO, maestru al sportului

SOLUȚII

Intrucât poziția inițială a studiului „Fierăstrăul” nu a putut fi rezolvată cu succes de participanți, autorul a publicat apoi spre dezlegare un complex de trei poziții gemene (A.B.C.), care cumulează ideile cuprinse în studiul care a constituit obiectul concursului nostru special. Într-adevăr, soluțiile izolate ale celor trei poziții duc, în ultimă analiză, la variantele principale ale „Fierăstrăului”. Iată, pe rând, soluțiile celor trei studii suplimentare:

Studiul A

1...d1d Mutarea 1...Tel? este cursă aici și devine soluție în poziția B. Într-adevăr albul joacă 2.Ne6+!! (Pierde 2.R:d2 Nb4+ 3.Rc2 f1d 4.Ne6+ T:e6 5.T:f1 d3+ 6.Rd1 Ta6 7.Tf4+ Rc3 8.Rel d2+ sau 6.Rcl Tel+ sau 6.Rb2 Nc3+ etc.) 2...T:e6 (2...Rb5 3.R:d2=) 3.Cf7! și acum urmează trei sub-variante:

a) 3...d1d 4.R:d1 Tel+ 5. Rc2! f1d 6. Ce5+ T:e5 7.T:f1 d3+ 8.Rd1 remiză.

b) 3...f1d 4.T:f1 d3+ 5.Rd1! (5.R:d2 Ne3+; 5. Rb2 Nd4+ etc.) 5...Nd4 (5...Nb4 6.Tf4+ etc.) 6.h8D remiză.

c) 3...Tel 4.Ce5+ T:e5 5.h8D f1d 6.T:f1 Tel 7.R:d2 Nb4+ 8.Rc2 d3+ 9.Rb2 T:f1 10.De5 și negru trebuie să dea șah etern.

De asemenea cursă este și continuarea 1...f1d?, care este soluția poziției C. Albul obține remiză prin 2.T:f1 Tel 3.Ne6+ T:e6 4.Cf7 Tel 5.Ce5+ T:e5 6.h8D Tel 7.R:d2! Nb4+ 8.Rc2 d3+ 9.Rb2 T:f1 10.De5 și din

nou negru trebuie să țină partida cu șah etern.

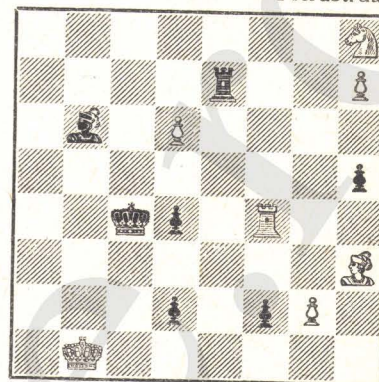
Continuarea corectă a jocului este următoarea: 2.R:d1 Tel 3.Rc2! (La 3. Rd2 urmează 3...Nb4+ 4.Rc2 f1d 5.T:f1 d3+ 6.Rb2 Nc3+ 7.Ra3 d2 sau 5.Ne6+ T:e6 6.T:f1 d3+ 7.Rd1 Ta6 8.Tf4+ Rc3 9.Rel d2+ și negru câștigă) 3...f1d 4.Ne6+ (4.T:f1 d3+ 5.Rb2 Nd4+ 6.Ra3 T:f1 7.Ne6+ Rc3 8.Cf7 Tal+ 9.Na2 d2 10. h8D N:h8 și câștigă) 4...T:e6 5.T:f1 d3+ 6.Rd1 (6.Rb1 sau b2 pierde după 6...Tb6+, iar la 6.Rel sau d2 urmează 6...Ne3+ și apoi Ta6) 6...Tb6 (Nu era bine 6...Ne3 7.Tf6! Te5 8.Cf7 Tb5 9. Tc6+ Rd5 10. Ce7+ și alb câștigă și nici 6...Nd4? 7.Tf4 Rc3 8.T:d4 etc.; de asemenea nu sînt bune încercările 6...Rc3? 7.Cf7 Nd4 8.Cf6 N:f6 9.T:f6 T:f6 10.h8D sau 6...Ta6? 7.Cf7 Nd4 8.Cf6 Tal+ 9.Rd2 Nc3+ 10.Rc3 T:f1 11.h8D etc.) 7.Rd2 (7.Cf7 Ne3 8.Ce5+ Rc3 9.C:d3 R:d3 sau 8.Tf4+ N:f4 9.Rel Ne3 10.Ce5+ Rc3 și negru câștigă) 7...Tb2+ 8.Rcl Na3! 9.Cf7 (9.Tf3 Rc3 10.T:d3+ R:d3 11.Cf7 Tb3+ etc.) 9...Tf2+ 10.Rb1 (10.Rd1 T:f1+ 11.Rd2 Ncl mat) 10...T:f1+ 11.Ra2 Tal+ 12.R:al d2 13.h8D d1d+ 14.Ra2 De2+ 15.Ral Rb3 și negru câștigă.

Studiul B

Soluția începe cu 1...Tel. Acum nu merge soluția anterioară 1...d1d+ 2.R:d1 Tel+ 3.Rc2 f1d 4.Ne6+ T:e6 5.T:f1 d3+ 6.Rd1 Na5 (Acum mutarea aceasta care câștigă în poziția A este insuficientă) 7.Cf7 d2 (La 7...Tb6 8.Tf4+Rc5 9.Tf5+ etc.) 8.Rc2 Tel

Motto:

Fierăstrăul



Remiză

9.Tf4+ Rc5 10.Tf5+ Rc6 (orice altceva urmează 10...Td5) 11.Ce7+ T:e7 12.T:a5 etc. La încercarea 1...f1d se repetă aproape neschimbat jocul din poziția A. Soluția continuă astfel: 2.Ne6+ (2.R:d2 Na5 3.Rc2 f1d 4.Ne6+ T:e6 5.T:f1 d3+ 6.Rd1 Nc3 7.Cf7 Rb3! 8.h8D Te6 9.D:c3+ R:c3 10.Rel Tal+ 11. Rf2 T:f1+ 12. R:f1 d2 și câștigă) 2...T:e6 3.Cf7 f1d! 4.T:f1 d3+ 5.R:d2 (Scopul combinației negrului a fost atins: albul este obligat să ia acest pion) 5...Ne3+! 6.Rel! Tb6!! (Nu 6...Nd4 7.Rd1 Rc3 8.Tf6 etc.) 7.Tf4 N:f4 8.h8D d2+ 9.Rf2 (9.Rc2 Tbl 10.Ce5+ Rb3 11.Rf3 Tf1+ 12. Re4 d1d etc.) 9...d1d 10.Ce5+ N:e5 11.D:e5 Dd2+ 12.De2+ D:e2 13.R:e2 Tg6 și câștigă.

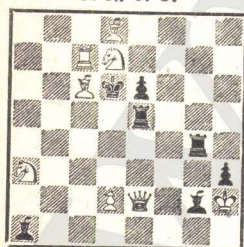
Studiul C

Această poziție constituie de fapt cheia care duce spre rezolvarea studiului principal. Din analiza celorlalte poziții, reiese că soluția începe aici cu 1...f1d!. N-ar aduce nimic negrului 1...Tel? mutarea câștigătoare a poziției B, din cauza 2. Ne6+T:e6 3.Cg6 f1d 4.T:f1 d3+ 5.R:d2 Ne3+ 6.Rd1 Tb6 7.Tf4+ N:f4 8.C:f4 cu șanse pentru alb. De asemenea n-ar fi bună continuarea de câștig a studiului A 1...d1d+?, din cauza 2.R:d1 Tel+ 3.Rc2 f1d 4.Ne6+ T:e6 5.T:f1 d3+ 6.Rd1 Na5 (6...Ne3 7.Cg6 Tb6 8.Tf4+ cu șanse pentru alb) 7.C:g6 d2 8.Rc2 Tel 9.Tf4+ remiză.

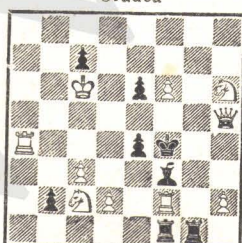
Soluția continuă cu 2.T:f1 d3+ 3.Rd1 (3.R:d2 Ne3+ 4.Rd1 Ta7! 5.Ne6+ Rc3 sau 3.Rb1 Tel+ sau 3.Rb2 Nd4+ și câștigă) 3...Te2! 4.Cf7 (4.Tf4+ Rc3 5.Tf1 Nf2+ sau 4.Ne6+ T:e6 5.Cf7 Na5 6.Cd6+ Rb3 sau 4.Nf5 g:f5 5.T:f5 Rc3 6.Tf1 Nf2+ și câștigă) 4...Na5 5.Cd6+ (5.Ce5+ T:e5 sau 5.Ne6+ T:e6 cu câștig) 5...Rb3 6.Ne6+ T:e6 și negru câștigă.

Probleme

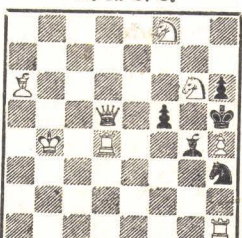
Concursul nostru internațional, 1961

T. Amirov
U. R. S. S.

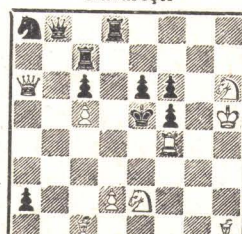
1415

T. Garai
Oradea

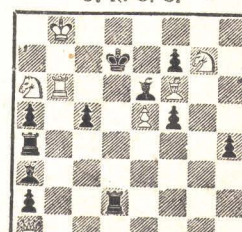
1416

K. Jukovin
U. R. S. S.

1417

M. Aschenazi
București

1418

A. Toger
U. R. S. S.

1419

DEZLEGARI

1386 — A. P. Kuznețov 1.Ce6—g5! (2. C13) Cursă: 1.Cd8? Da4! 2.?

1387 — A. P. Kuznețov 1.Ce6—d8! (2. Cc6) Cursă: 1.Cg5? Dd1! 2.?

1388 — P. Leibovici 1.Ce8—c7! (2.C17)

1389 — D. Răducănescu Joc aparent: 1...Rd4 (:f4) + 2.Cc6(Cd5) Soluția: 1.Da4—b3! (2.De3) 1...Rd4 (:f4) + 2.f3 (Nf3) mat Contrașahuri cu mături schimbate.

1390 — N. Dimitrov 1.Da5—d2! (zugzwang) h:g6 2.Re3! R:g5 3.Re4; 1...N:g6 2.Re4+ Rh5 3.Dg5; 1...R:g6 2.Dc3! R:g5 3.Df6.

1391 — V. Rudenko 1.Cc6—b4! (2.T:c3+ R:f4 3.C:d3) 1...Cd4 ad lib. 2.T:e5+; 1...Cc6 2.C:e6! și acum 2...Cc6 ad lib. 3.T:e5 sau 2...Cd4 3.T:e3; 1...Cf5 2.Ch5!; 1...e:f4 2.Nc4!; 1...R:f4 2.Cd3+ O problemă bogată, în care autorul prezintă de două ori apărarea prelungită de gradul II în gradul II.

1392 — V. Troianovski 1.Tg5—h5! (2. d4+ R:e4 3.Db1) 1...D:f5 2.Cd7+ Re6 3. C:f8; 1...T3:f5 2.Nf4+ R:e6 3.Dc4; 1...T8:f5 2.Ng7+ Re6 3.Cg5 Trei variante de autolegare a figurilor negre. Variante suplimentare: 1...T:e3 2.Dc5+; 1...c5 2.D:c5+ etc.

1393 — P. Vățărescu și T. Garai Intenția autorilor: 1.Nd6! Cg3 ad lib. 2.Nc7!; 1...C:e4 2.Nc4 Ce4 ad lib. 3.Dd5 sau 2... Cf6 3.C:f5 Insolubilă însă după 1.Nd6 C:e4 2.Nc4 Dg3!

1394 — V. Bartolovici Curse: 1.Tf4? Cf8!; 1.Te4? Na6!; 1.Td5? Ne2! Soluția: 1.Te6—d6! (2.Tf5 oriunde mat) 1...Dd4, Ce7, Na6, Nd3 2.Tf4, Cf4, Ng2 mat.

1395 — G. Goșman 1.Cb4:d3! (2.Nf3) 1...e2 2.Cf2; 1...Te6 (Ne6) 2.Dd5 (Cd6)

Prima variantă reprezintă o combinație a temelor Isaev și anti-Lexman.

1396 — A. Idelovici 1.Dd7—a4! (2.D:a2) 1...Ta6, Tb6 2.Dc2, b5; 1...Cb6, Cc3 2.C:e3, Dc6 patru mături bazate pe legarea alternativă a calului și turnului negru. O problemă reușită!

1397 — D. Răducănescu Joc aparent: 1...Tb2+ 2.N:b2 Soluția: 1.Dh4—h8! (2. T:g4) 1...Rf6, Rd4, Tb2+ 2.Tc7, Tg3, Tb7 mat Contrașahul din poziția inițială se schimbă în soluție și se mai adaugă două contrașahuri. Construcție frumoasă.

1398 — V. Rudenko Încercări: 1.Td7? Tf1!; 1.Ch6? Tg1! Soluția: 1.Cg8—f6! (2. Cg4) 1...Nd4, Te4, Nf4 2.D:c7, D:e4, Dc5 mat.

1399 — W. Tura Joc aparent: 1...Cg5 ad lib. Ce6, Ne5 3.Df7, Da8, D:e5 Soluția: 1.Cf5—g7! (2.Df7, Da8, De5) 1...N:g7, b5, c4 2.Df7, Da8, De5 mat Tema Fleck și Ruhl în 3 variante.

1400 — S. Seider Intenția autorului: 1.Df7! R:e3 2.Tc3+ sau 1...R:c5 2.Dc7+ cu mături schimbate față de cele existente în jocul aparent. Se rezolvă însă simplu, așa cum au arătat mulți dezlegători, după 1.T:g3 e3 2.Tc3 e4 3.Df6 (g7) mat sau 1... R:c5 2.Tc3+ Rd4 3.e3 mat.

1401 — T. Garai 1.g4—g5! (2.C:d2+) 1. Tb1 2. Dg4+ Nf4 3. Cdc3; 1...c5 2. Cdc3++ Rd4 3.Tb4; 1...Ne3 2.Tb4+ Nd4 3.Dg4 Mutări ciclice ale albului la diferite apărări negre; o temă frecventă la 2 mutări. Interesant și dificil.

1402 — V. Bartolovici Curse: 1.Tc3? Cd5!; 1.Te5? Ce4; 1.Te2? Nh6! Soluția: 1.Th2—h3! (2. Ne3) 1...Cd5, Ce4, Nh6, Td3 2.T:d5, T:e4, T:h4, T:d3 mat.

1403 — G. Goșman Intenția: 1.Nc8! dar se rezolvă simplu prin 1.Dg5.

1404 — H. Knuppert Curse: 1.Cf6? d4. N:f5 2.Dc5, Dd6 dar 1...R:f5! 1.Cd6? d4. N:f5 2.Cc4, D:f5, dar respinge 1...Ce4! Soluția: 1.Ce4—c5! (2.Cd7) 1... d4, N:f5 2.Nb8 D:h8 mat Tema Zagoruiko cu o cheie frumoasă.

1405 — V. Nestorescu Joc aparent: 1... Tb5, Ce4 2.Dg4, D:a4 Cursă: 1.D:c7? Tb5, Ce4 2.Df4, T:a4 se respinge prin 1...Nc6! Soluția: 1.Dd7—e7 (2.Dc5) Tb5, Ce4 2. Dh4, Db4 mat Din nou tema Zagoruiko.

1406 — D. Răducănescu 1.R:g5! (2.Nh3) 1...Dd8, Dg8, Da3, D:c6+ 2.d:8C, g:8D, c8D, f8C mat Promovarea dublă a pionilor albi.

1407 — V. Nestorescu 1.b6—b7! (2.b8D Te6 3.D:d5) 1...Tf5 2.Cc5! Nd3 3.C:b3 (Nu merge 2.Cb4? Te6!); 1...T5e4! 2.Cb4! (2. b8D? C:d3!) 2...Te6 3.D:d5 (Nu merge 2. Cc5? Cd3? 3.Ce6, ci 2...C:g6!); 1...Tle4! 2.Cc1! Cd3 3.Ce2 (Nu merge 2.Cc5? Cd3! 3.Ce6? și nici 2.Cb4? Te6! 3.D:d5?).

Tripla dezlegare a calului alb cu efecte antidual.

1408 — D. Răducănescu 1.Cg2—h4! (zugzwang) 1...Cf ad lib. 2.Cg5+; 1... Ce5 2.Cg5+; 1...Cb3 ad lib. 2.Cd2+; 1...Cd4 2. Cd2+ Apărarea prelungită de gradul II în două variante.

1409 — S. Seider 1. Nc1—g5! (am. 2.C:e4 d:e4 3.Dc5) 1...N:c6 2.Dd6+! R:d6 3.Nf4; 1...Ce3 2.Nf4+! R:f4 3.Dd6; 1...Ch2 2.C:d3+ e:d3 3.Tel; 1...Cd2 2.Tel și 3. C:d3 De două ori tema Bata (alternarea mutărilor 2—3 albe). O problemă interesantă în conținut, dar mai slab realizată din punctul de vedere al construcției.

A. F. IANOVIC

maestru al sportului

Din istoria compoziției șahiste (XX)

Se cunosc probleme cu câteva curse tematice, dintre care, însă, nici una nu scoate în evidență jocul aparent. În acest caz dezlegătorul va putea, eventual, să-și dea seama despre existența jocului aparent abia după ce va găsi soluția, și atunci va ieși la iveală faptul că însăși existența jocului aparent este lipsită de logică, având mai repede caracterul matului ajutor, când negrul nu este nevoit să caute apărări contra matului, ci dimpotrivă, creează benevol posibilitățile de a fi făcut mat.

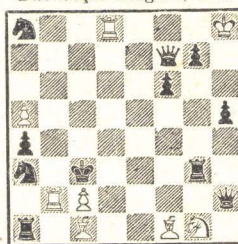
Iată un exemplu interesant, constituind totodată și un record în realizarea temei Zagoruiko (vezi diagrama XCIX). Vom vedea îndată că, jocul tematic la această realizare remarcabilă a compozitorului român este compus din trei variante tematice, care se repetă în cele patru faze. Intr-adevăr, jocul aparent este constituit de următoarele variante: 1...Dh4 2.Ce2±, 1...Tg4 2.Td3± și 1...C:c2 2.Dc4±. Spre regret însă, acest joc va putea rămâne neobservat de dezlegător, deoarece nici o cursă nu-l justifică decât cu privire la mutările de apărare ale negrului, pe când maturile din jocul aparent rămân complet sterile în cele trei faze ce urmează, iar, pe de altă parte, atenția dezlegătorului este atrasă în special de necesitatea găsirii unei riposte satisfăcătoare la apărarea „tare” a negrului (1...T:c1!), la care nu există răspuns cu mat în poziția inițială. Cele două curse tematice aduc o schimbare a jocului, deși apărările tematice rămân mereu aceleași. Prima cursă se începe cu mutarea 1.Db7!?, amenințând cu 2.Db4± (ceea ce constituie totodată și replica la apărarea „tare”, despre care am vorbit mai sus), cu următoarele variante: 1...Dh4 2.Nd2±, 1...Tg4 2.Df3± și 1...C:c2 2.Dc6± dar 1...Cb6! 2.±. A doua cursă: 1.Dd7! (am. 2.Dd4±), Dh4 2.Dd2±, 1...Tg4 2.Dd3± și 1...C:c2 2.Dc6±, dar 1...Df2! 2.±. Soluția 1.De7! (am. 2.Db4±) Dh4 2.Dd1±, 1...Tg4 2.Dc3± și 1...C:c2 2.Dc5± (la 1...T:c1 apare acum un mic dual: 2.Db4± și 2.D:a3±). În cele patru faze au loc 13 mături diferite, socotind și maturile din amenințări și eliminând

maturile care se repetă, ceea ce constituie un record greu de atins.

Următoarea problemă (vezi diagrama CX), deși are, ca și precedenta, trei variante tematice, totuși este mai puțin bogată deoarece schimbarea jocului se repetă, doar în trei faze (joc aparent, cursă, soluție). Și aci cursa tematică nu scoate în evidență

XCIX. Em. Dobrescu

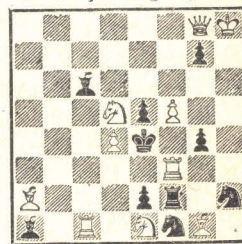
Locul I
la meciul internațional
București-Belgrad, 1951



2 ±

XCX. V. Nestorescu

Locul II
la meciul internațional
București-Belgrad, 1957



2 ±

jocul aparent, ci îl schimbă. Însă de data aceasta jocul aparent nu necesită nici o justificare, fiind constituit de apărări tari care nu pot scăpa atenției dezlegătorului. Intr-adevăr, existența cîmpului de refugiu la „d4” obligă pe dezlegător să fie mereu atent la posibilitatea evadării regelui negru. Autoblocarea cîmpului de refugiu prin capturarea pionului alb din d4 de către Na1 sau de pionul negru (ceea ce constituie efectul negativ al apărării) completează în mod armonios jocul tematic al negrului. Jocul aparent este reprezentat de următoarele variante: 1...R:d4

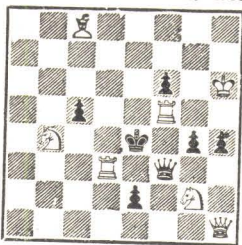
Colegiul de redacție: T. ICHIM (președinte), V. NESTORESCU (secretar), A. BRAUNSTEIN, V. CHIOSE, E. DOBRESCU, F. HARTMAN, V. URSEANU (membri).

2.Tc4 ♖, 1...N:d4 2.Nb1 ♗ și 1...e:d4 2.De6 ♗. Cursa 1.Db8! ♗, creștând amenințarea 2.D:e5 ♗, duce la schimbarea jocului din prima fază: 1...R:d4 2.Db4 ♗, 1...N:d4 2.Db1 ♗ și 1...e:d4 2.Df4 ♗, dar eșuează după 1...C:f3! 2.?? ♗. Cheia soluției 1.D:g7! creează aceeași amenințare (2.D:e5 ♗), dar schimbă încă o dată jocul tematic: 1...R:d4 2.Tf4 ♗, 1...N:d4 2.Cf6 ♗ și 1...e:d4 2.De7 ♗. Dacă vom face numărătoarea, ne vom convinge că aici în cele trei faze au loc zece mături diferite (inclusiv matura de la amenințare, singurul care se repetă!).

Menționăm că ultimele două probleme ne înfățișează tema Zagoruko cu schimbarea jocului de tipul I, pe cînd la problema XCVII, după cum am văzut, schimbarea a fost de tipul II, iar la XCVIII am putea să spunem că reprezintă tipul mixt.

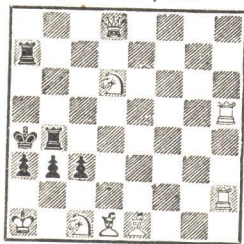
Pentru o mai completă prezentare a temei Zagoruko, propunem atenției cititorilor încă un exemplu frumos, care întrebuițează un element strategic mai puțin obișnuit pentru probleme cu schimbarea jocului de tipul V, și anume contrașahuri (vezi diagrama XCXI).

XCXI. A. Trzesowski
Premiul II
„American Chess Bull.” 1953



2 ♖

XCXII. V. Bartolovici
Premiul I
„Problem”, 1957



2 ♗

În poziția inițială există două contrașahuri date de dama neagră, permițând tot altele răspunsuri cu mat prin descoperire (bateria albă C—D), însoțite de luarea damei negre de către calul alb: 1...De3+ 2.C:e3 ♗ și 1...Df4+ 2.C:f4 ♗. Aceste două variante tematice constituie, după cum putem să ne dăm seama, jocul aparent. Este evident că acesta nu necesită nici o cursă tematică, pentru a fi justificat, fiind reprezentat de mutarea „tari” (ce apărare poate fi mai tare decât un atac direct asupra regelui alb?). Negrul nefiind însă obligat să recurgă la acest fel de apărare și dispunând de alte mutări mai eficace (spre ex., 1...D:d3 sau 1...D:f5), la care nu există în poziția diagrama nici un răspuns cu mat, albul trebuie să caute crearea unei amenințări cu mat. Astfel, dezlegătorul va găsi, fără prea mare greutate, mutarea 1.Dc1, cu amenințarea 2.Dc4 ♗, supravegînd totodată frontal cîmpurile-chee „e3” și „f4”. Acum la cele două contrașahuri se schimbă răspunsurile cu mat: 1...De3+ 2.D:e3 ♗ și 1...Df4+ 2.D:f4 ♗, iar la capturarea turnurilor albe apar mături similare: 1...D:d3 (f5) 2.Df4 (e3) ♗. Se constată însă, la o analiză mai atentă, că după 1...Df2! nu există nici un răspuns cu mat, ceea ce ne demonstrează că mutarea 1.Dc1! nu este decât o cursă.

Cheia soluției este 1.Da1!, amenințînd 2.Da8 ♗. Acum la aceiași contrașahuri răspunsurile cu mat se mai schimbă o dată: 1...De3+ 2.T:e3 ♗ și 1...Df4+ 2.T:f4 ♗. Se schimbă de asemenea și maturile după capturarea turnurilor albe: 1...D:d3 (f5) 2.Tf4 (Te3) ♗. La această problemă valoroasă, avînd și ea schimbarea jocului de tipul I, se remarcă în special creșterea progresivă a dificultății la găsirea maturilor tematice în cele trei faze (joc aparent, cursă, soluție).

La începutul acestui capitol am căutat să subliniez în mod expres faptul că ideea schimbării jocului implică prezența jocului aparent în poziția inițială a problemei, deoarece numai în acest caz putem să admitem că va avea loc schimbarea eficientă a jocului (aparent) în urma înlocuirii lui prin joc real, care apare abia după efectuarea cheii.

În ultimii ani au fost compuse, publicate și chiar premiate multe probleme cu mecanisme ingenioase, avînd, pe lîngă soluție, și cîte una sau mai multe curse. Am citit adesea la comentarea acestor probleme că ele ar reprezenta „tipul II al temei Zagoruko — fără joc aparent”. Iată, spre exemplu, problema XCXII, care a fost caracterizată ca „un task modern cu cel mai mare număr de mături schimbate în trei faze (două curse și soluție), avînd 21 de mături diferite, în așa numitul tipul II al temei Zagoruko”. Ce găsim la această problemă? Două curse, din care una începe cu mutarea 1.Th2—h4! ♗ (am. 2.N:b3 ♗), Tc (d.e.f.g) 4 2.T:T ♗; 1...Th4 2.D:h4 ♗; 1...c2 2.T:b4 ♗, dar 1...a2! 2.?! ♗. A doua cursă este analogă cu prima: 1.Th5—h4! ♗ (cu aceeași amenințare, legarea turnului negru fiind efectuată de către celălalt turn alb), dar aceasta eșuează după 1...Tc7! 2.?? ♗. Și în sfîrșit soluția, care începe cu mutarea 1.Dh4!, menținînd atît amenințarea, cît și toate variantele din curse, avînd de data aceasta dama albă ca figură activă.

Este important însă să subliniem că în poziția inițială nu există nici un joc tematic. Acesta apare abia după efectuarea uneia din cele trei mutări-cheie, pe care le-am menționat mai

sus, și albul alege pe aceea care duce la soluționarea problemei. De aceea trebuie să afirmăm cu toată convingerea că în această problemă nu există nici o schimbare a jocului și, ca atare, ea nu înfățișează nici un fel de Zagoruko, iar afirmația de mai sus că această problemă conține cel mai mare număr de mături schimbate (?) este cu totul gratuită.

DESPRE CURSE ȘI PRINCIPIUL ECONOMIEI

Toate problemele compuse pe tema schimbării jocului și, prin urmare, avînd jocul aparent se pot împărți în două grupe mari: cu încercări (sau curse) tematice și fără acestea. Despre obligativitatea prezenței curselor în problemele compuse pe ideea schimbării jocului se duc multe discuții în controversă și nici pînă în prezent nu s-a stabilit încă o părere unică. După unii, cursa tematică în probleme pe ideea schimbării jocului nu întotdeauna este obligatorie, deși este foarte dorită, iar după alții, problemele cu joc aparent, dar fără cursă tematică — care trebuie, în mod normal, să justifice existența jocului aparent — nu au dreptul la existență.

Pentru aceasta trebuie să ne fixăm, de la început, asupra unor considerente de bază, admise de toată lumea.

1) Cursa tematică trebuie să fie de așa natură, încît descoperirea ei de către dezlegător să fie mai ușoară decât găsirea soluției. Totodată răsturnarea cursei va fi în mod obligatoriu unică și suficient de mascată.

Într-adevăr, dacă soluția problemei va fi simplă și evidentă, dezlegătorul nici nu va observa existența cursei, care astfel nu va avea nici o justificare.

2) Dacă cursa și cheia soluției se descoperă cu aceeași dificultate, răsturnarea cursei va trebui să fie fină și bine mascată.

3) Cursa tematică „tare”, adică aceea care poate ușor fi luată drept soluție, își are rostul ei în a masca soluția intenționată de autor, îngreunînd astfel găsirea cheii și descoperirea ideii puse la baza compoziției; de aceea ea contribuie la îmbogățirea conținutului problemei, ridicîndu-i valoarea.

4) Adesea cursa tematică însoțește jocul aparent, avînd menirea să-l sublinieze, să-l justifice existența, în special în cazurile cînd acest joc nu este suficient de reliefat; altfel el va rămîne nedescoperit de marea masă a dezlegătorilor.

Se găsesc, totuși, publicate numeroase probleme compuse pe ideea schimbării jocului, adică cu joc aparent, fără ca acest joc să fie scos în evidență printr-o cursă, ceea ce face adesea ca jocul aparent să nu fie observat de dezlegător. Cercetînd, spre exemplu, problema XCXIII se constată de la început că, în poziția inițială există un cîmp de refugiu la „d3”.

XCXIII. M. Manolescu
„Revista de Șah” 1958.



2 ♗

De asemenea, se observă și un defect de construcție: albul nu are pregătit nici un răspuns cu mat la retragerea regelui negru pe acest cîmp (1...R:d3 2.?? ♗), ceea ce înlesnește găsirea cheii și care nu poate fi alta decât deplasarea calului alb din e2, pentru a-l lua regelui negru cîmpul de refugiu prin evacuarea liniei de acțiune a nebunului de la f1. Alegerea cîmpului pentru retragerea calului de la e2 nu este greu de făcut, deoarece amenințarea cu mat, după 1.Cc1 sau 1.Cg1, prin 2.T:e5 ♗ se parează ușor de negru în mai multe feluri (spre ex., prin 1...C:c5 sau 1...Db8 etc.), fără a crea slăbiciuni în poziția sa. De asemenea, nu dă nimic retragerea calului la c3 sau la g3, unde el va fi capturat de pionii negri. Nu rămîn, deci, decât două cîmpuri — d4 și f4 — creîndu-se cîte un cîmp de refugiu nou, în schimbul celui din poziția inițială. Să ne oprim înții asupra mutării 1.C:f4 (am. 2.Cg2 ♗), cu variantele: 1...R:f4 2.Nd2 ♗, 1...N:f4 2.Cc4 ♗ și 1...C:f4 2.T:e5 ♗, ultimele două reprezentînd o autoblocare a cîmpului de refugiu creat prin cheie. Observăm totodată că negrul poate totuși să se apere contra amenințării și prin 1...Tb2!, după care nu mai există nici un răspuns cu mat, ceea ce ne arată că mutarea aleasă de noi nu constituie decât o cursă. În consecință, nu rămîne decât să ne convingem că soluția începe cu cheia 1.C:d4! cu am. 2.C:f5 ♗ producîndu-se variante similare cu cele din cursa analizată mai sus, bazate pe autoblocarea cîmpului de refugiu „d4”.

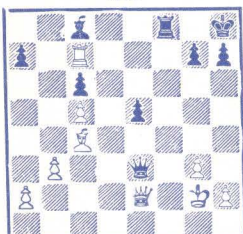
Din soluția problemei, cititorii au putut afla, printre altele, că, pe lîngă cursa tematică amintită, mai există și un joc aparent ce se produce în urma autoblocării cîmpului inițial de refugiu: 1...C:d3 2.Cc4 ♗ și 1...T:d3 2.T:e5 ♗. Însă nimeni n-ar putea să demonstreze motivul pentru care negrul ar fi silit să joace, în poziția inițială, mutările 1...C:d3 și 1...T:d3. Ce amenințare ar trebui să pareze negrul prin aceste autoblocări, care dau posibilitate albului să facă mat regele advers și constituie astfel jocul aparent? O astfel de amenințare nu există în această problemă!

(Va urma)

Combinatii partide scurte

Aaron—Mumu

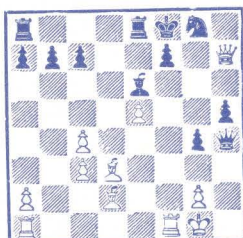
Olimpiada de la Leipzig, 1960



6. Negrul a jucat 1...Dc5? Cum câștigă albul?

Chaudé de Silans — Lazarevici

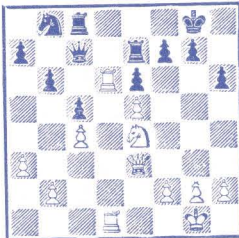
Vranksa Banja, 1960



7. Albul își termină atacul printr-o combinație

Schmidt—Witkowski

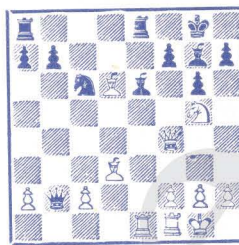
Campionatul R. P. Polone, 1960



8. Cum exploatează albul slăbiciunea poziției regelui negru?

Olafsson—Lopez

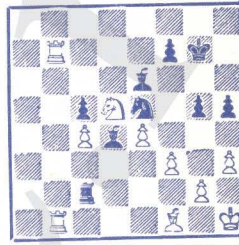
Olimpiada de la Leipzig, 1960



9. Continuăți atacul albului!

Gligorici—Tal

Olimpiada de la Leipzig, 1960



10. Cum salvează negrul partida?

22. INDIANA REGELUI

L. Szabo G. Stahlberg
Olimpiada de la Leipzig, 1960

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.Ng5 h6 6.Nh4 c6 7.f4 Db6 8.Dd2 Ca6 9.Ne2 Cc7 10.e5 d:e5 11.f:e5 Cd7 12.Cf3 c5 13. Nf2 0—0? (Mai bine era 13...c:d4 14.N:d4 De6 etc.) 14.d:c5 Da5 (Acum nu era bine 14...C:c5 din cauza 15.Ca4 etc.) 15. 0—0 Ce6 (Din nou nu era bine 15...C:c5, deoarece urma 16.Cd5!) 16.Tab1 C:e5 17.C:e5 N:e5 18.D:h6 Cf4 19.Nf3 Dc7 20.Tbe1 Ng7 21.Dh4 Nf6 22.Dg3 N:c3 23.b:c3 e5 24.Nd5 Td8 (Acum vine sfârșitul. Era mai bine 24... Nf5. Vezi diagrama) 24.



Nd4! C:d5 (Evident, la 25...e:d4 urma 26.T:f4 cu amenințările decisive 27.Te8+, D:g6+ sau T:f7) 26.T:e5! (Poanta combinației albului) 26...C:c3 27.N:c3 și negrul a cedat, deoarece nu pot fi evitate amenințările albului 28.Th5 sau 28.Te8+ cu grele pierderi de material.

23. GAMBITUL DAMEI

V. Korcnoi N. Minev
Olimpiada de la Leipzig, 1960

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4. Ng5 Ne7 5.c:d5 e:d5 6.e3 Ce4 7.N:e7 D:e7 8.Cc3 c6 9.Dc2 Cd7 10.Nd3 f5 11.0—0 0—0 12.Tae1 Cdf6 13. Ce5 Ne6 (Jucat mecanic; negrul trebuia să joace aici 13... Cd7 și apoi Ce5) 14.Ca4 Tae8 15.f3 Cd6 16.Cc5 Nc8 17.b4 Dc7 18.Te2 g6 19.a4 a6 20.Tc1 b5? 21.C:a6! N:a6 22.D:c6 De7 23.

D:a6 Ta8 24.Db6 T:a4 (Sau 24... Tf8 25.Cc6 T:b6 26.C:e7+ Rf8 27.a5 etc. Ceva mai bine ar fi fost 24... b:a4) 25.N:b5 C:b5 26.Cc6 Dg7 27.D:b5 Ta3 28.Dc5 Te8 29.b5! T:a3 30.T:e3 T:e3 31.Ce5 Tb3 32.Dc8 (Negrul nu mai poate scăpa acum de plasa de mat care urmează) 32...Df8 33.De6+ Rg7 34.Te7+ Rh6 35.Cf7* Rg7 36.Cd6+ Rh6 37.Tf7 Tb1+ 38.Rf2 Tb2+ 39.Re1 și negrul a cedat; la 39... Da8 albul continuă cu 40.C:f5+! g:f5 41.Df6+ sau 41...Rh5 41.g4+ și matul este inevitabil.

24. DESCHIDEREA ITALIANĂ

Fellner Bancroft
Jucată prin corespondență, S.U.A. — 1960

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 Cf6 5.d4 e:d4 6.c:d4 Nb4+ 7.Cc3 0—0 (Obişnuit se joacă aici 7...C:e4 sau 7...d5) 8.e5 Ce4 9.0—0! C:c3 (Era mai bine 9... N:c3 10.b:c3 d5!) 10.b:c3 N:c3 (Vezi diagrama) 11.Cg5! (O mu-



ture de atac foarte bună, posibilă acum pentru că a dispărut calul negru din e4) 11...Na1 (Nici alte continuări nu erau mai bune pentru negru, de exemplu: 11...d5 12.e:d6 D:d6 13.C:f7 T:f7 14.N:f7+ R:f7 15. Db3+ și apoi 16.D:c3 sau 12... Na1 13.Dh5; 11... h6 12.C:f7 T:f7 13. N:f7+ R:f7 14.Db3+ etc. După mutarea din partidă negrul pierde mai repede) 12.Dh5 h6 13.C:f7 T:f7 14.D:f7+ Rh8 (14...Rh7 15.Nd3+ Rh8 16.Dg6) 15.Ng5! și negrul a cedat.

25. APARAREA BENONI

G. Lopez R. Teschner
Olimpiada de la Leipzig, 1960

1.d4 c5 2.d5 d6 3.e4 g6 4.Nd3 Ng7 5.Ce2 Cf6 6.c4 Ca6 7.Cc3 0—0 8.0—0 Cc7 9.a4 Nd7 10.f4 Tb8 11.De1 b6 12.Dh4 a6 13.e5! Cfe8 14.f5! (O străpungere decisivă) 14...d:e5 15.f:g6 h:g6 16.Ng5! Nf6 (La 16... Cf6 urma 17.d6!) 17.Ce4 Nf5 18.T:f5! g:f5 19.C:f6+ Cf6 20.N:f6 e:f6 21. N:f5 Te8 22.Dh6! și negrul a cedat.

SOLUȚIILE COMBINAȚIILOR

Nr. 6 — Negrul a vrut să evite schimbul damelor, după care ar fi intrat într-un final greu. Dar mutarea sa îl duce la pierdere imediată; a urmat 2. Db2! Tf6 3.T:c8+ Tf8 4.De5! Db4 5. D:f5! Dd2+ 6.Rh3 Td8 7. Df8+! și negrul a cedat.

Nr. 7 — Albul decide partida printr-o combinație frumoasă: 1.T:f7+! N:f7 2.Tf1! Te7 3.e6! Cf6 4.Dh8 Cg8 5.Nh6+! și negrul a cedat, deoarece urmează 6... N:g8 7.Tf8 mat

Nr. 8 — Poziția este „coaptă” pentru un sacrificiu, regele negru fiind izolat de piesele sale apărătoare. A urmat: 1.Cf6+! Rf8 Slab era 1...g:f6 2.e:f6 cu ame-

nințările 3.Dg3+ și 3.f:e7, iar la 1...Rh8 urma decisiv 2.Td3 Cc6 3.De4 g6 4.Th3 Rg7 5.T:h6! R:h6 6.Dh4+ etc.) 2.Dd3! g6 3.Td8+ Rg7 4.T:c8 D:c8 5.Dd8 și negrul a cedat matul neputând fi evitat.

Nr. 9 — Din nou slăbiciunea cîmpului f7 se ivește prilej de combinație. Albul a câștigat astfel: 1.T:e6! f:e6 2.N:g6! (Poanta. Acum la 2...h:g6 urmează 2... Df7+ Rh8 21.D:g6 cu mat) 2... Df6 (Sau 2...h6 3.N:e8) 3.N:h7+ Rh8 4.Dg4 Nh6 5.h4 e5 6.Dh5 Rg7 7.Nd3 Th8 8.Ce4 De6 9.Tb1 b6 10.Nc4! D:c4 (Dacă 10...De8, atunci 28.Dg4+ iar la 10...Dg6 urma 11.N:e5+) 11.Dg4 și negrul a cedat.

Nr. 10 — Albul are calitatea și un pion în plus, dar prin ultima sa mutare dă posibilitate negrului să forțeze remiza într-un mod strălucit. Iată cum s-a salvat campionul mondial în această poziție: 1...N:h3!! (Sparge lanțul de pioni ai albului) 2. g:h3 C:f3! 3.Ng2 Ch4 4.Tf1 (Albul refuză repetarea de mutări 4. Nf1 Cf3 5.Ng2 Ch4 și joacă la câștig) 4...T:g2 5.Tb:f7+ Rh6 6.Tb1 g4 7.Cf4 Ta2 8.Tb6+ Rg5 9.Ce6+ Rg6 10.Cd8+Rg5 11.Cg5+ Rg6 remiză.

La orice altă mutare, a albului, negrul juca Cf3 cu amenințare de mat avînd acum refugiu pentru regele său pe cîmpul h4.

ABONAMENTELE LA REVISTA DE ȘAH

PE ANUL 1961
CONTINUĂ

COSTUL ABONAMENTULUI

3 luni 5,25 lei
6 luni 10,50 lei

Adresați-vă oficiilor poștale, factoriilor poștale și tuturor organelor de difuzare a presei.