

FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

BULETIN PROBLEMISTIC

AL COMISIEI CENTRALE
DE STUDII ȘI PROBLEME



1978

31

BULETIN PROBLEMISTIC

AL COMISIEI CENTRALE DE STUDII SI PROBLEME
A PARE TRIMESTRIALCOLABORARILE pentru "B.P." rugăm a le trimite la următoarele adrese:
PROBLEME INEDITE: Anton MOLDOVAN, bulevardul "12 Aprilie" Nr.8, et.1 ap. 3
TIMIȘOARA-II, codul 1900.STUDII INEDITE: Ing. Constantin PETRESCU, Aleea Budacu Nr.5, bloc M.3, sc.3
etaj II, ap.54, BUCUREȘTI - 57, sector 3, cod poștal 74424.ARTICOLE din țară: Ing. Valeriu PETROVICI, str. Baba Novac Nr.18, bloc 24-B
ap.48, BUCUREȘTI - 57, cod poștal 74522.CORESPONDENTA GENERALA și articole din străinătate: Ing. Anatole F. IANOVIC
str. Avram Iancu Nr.24, S I B I U, cod. 2400.

Nr. 31 (Nr.3/1978) IULIE - SEPTEMBRIE 1978 Anul VIII

PRINCIPIUL ECONOMIEI NU TREBUIE NEGLIJAT !

Cind se compunea mai bine - mai'nainte sau acum? E o controversă prefă-
rată de suporterii sportivi pentru toate genurile de sport. Se vor găsi de
stui susținători a ambelor puncte de vedere.Dar care sînt criteriile de comparație? La atleți, spre ex., sînt cri-
terii concrete: metri, secunde. Dar la studii? Să luăm m a t e r i a l
ul drept criteriu, deși capacitatea de a exprima o idee întrebînd
cît mai puțin material nu demonstrează bogăția conținutului ci doar tehni-
citatea autorului; totuși nu este un rău criteriu de comparație.Pe baza acestui criteriu, să încercăm așadar a prezenta studiile clasi-
ce ale renumiților compozitori ai trecutului într-o formă mai economică.

Prima încercare (vezi diagramele I și II):

I.T.R.DAWSON
(1923)Mihail A.Zinar
(inedită)I. Pînă la pionul avansat și liber e
departe - patru mutări! 1.Rb2! Rb4! 2.
fel 2.Ra3 și 3.b4 2.c3+ R:5 3.Rc2! f6!
(dacă 3...g2 4.Rd3! g1d 5.b4 4.Rd3!
:e5 (acum toate amenințările de mat sînt
anihilate, dar după 5.Re2 fugarul este
prins, ceea ce îi asigură albul victo-
ria.După mici permutări avem poziția din
diagrama II. Desigur, s-ar putea așeza R
alb și la al, rezultînd o poziție ceva
mai frumoasă, în schimb însă, cu R la c1
dinamica soluției este mai interesantă.

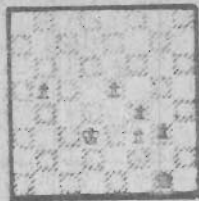
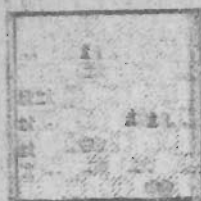
Alb câștigă(8+7) Alb câștigă(6+5)

În pătratul pionului g4 - 1.Rd2!, dar după 1...R:b5 2.Re3 f5 3.e:f6 4. Rf4
f5 este remiză! Corect este 1.c4! g3 Dar cum se mai poate prinde pionul?
2.Rb2!! A se îndepărta pentru a se apropia! Pînă acum nu s-a întîmplat să
fel de manevră într-un final de pion. 2...Rb4! 3.c3+ Rc5 4.Rc2! f6! 6.Rd3
f:e5, dar R alb este deja aproape și câștigă. Spre ex., 6.b4+ Rd6 7.Re3 e4
8.Re2 e6 9.Re3 e5 10.Re2 e3 11.R:a3 e4 12.Re2 Rc7 (12...Re5 13.c5 b:c5 14.
b:c5! Rf4 /14...Rd3 15.c6! etc./ 15.b6 e3 16.b7 g2 17.b8d+ 13.c5 Rb7 14c:
:b6 15.c4 Rb7 16.c3 Rc7 17.b6+! Rc6 18.b5+ Rb7 19.Re3 Rb8 20.c6 Rc8 21.b7+
Rc7 22.b6+Rb8 23.Re2 g2 24.Rf2 e3+ 25.R:g2 e2 26.c7+ R:b7 27.Rf2. și eco-
nomia nu e mică - patru pionii!

A doua încercare (vezi diagramele III și IV):

În studiul de pe diagrama III găsim o îmbinare interesantă a două promo-

Alb rezolvă în această variantă paralele. 1.b6 g3 2.f3 g2 3.b7, după care apar două variante: 3...Rf2 4.b8+ și 3...Rh2 4.b8+! g1d 5.th8+. În ambele cazuri, transformarea pionului în damă duce la remiză prin pat pe câmpul f3. Poziția este, ce-i drept, cam încurcată, în timp ce ideea poate fi realizată chiar în forma de miniatură (diagr.IV.).



Alb câștigă (6677) Alb câștigă (4+3)

Atunci cine a câștigat în aceste două încercări? Înainte de toate, am câștigat studiul de pion. Și aceasta este lucrul cel mai principal pentru toți șahistii, indiferent de punctul lor de vedere în disputa: când ne ocupăm mai bine.

Mihail Af. ZINAR

(U.R.S.S.)

CONCURS SINTETIC TEMATIC

Seria născându-se din acest concurs a cuprins următoarele probleme:

IV. C.KIPPING & GOTHUME
West.Korn, Bonn, 1922



2# 1.Dc4!

XVI. K.S.HOWARD
Die Schwalbe, 1929



2# 1.Tb8#

foarte bune, pentru care le adresăm sincere felicitări! Salutăm totodată cu bucurie pe noii veniți la acest concurs - Stan Alexandru, Moga Ion, Oprea Ioan, Ehrenwerth Imre, cărora le dorim mult succes în continuare.

Numele și prenumele	Probleme		Tot. pcte		Pre- ced.		Pre- miu		numai
	XV	XVI							
1 L.Redlinger-București	25	30	55	255	310	I			La problema XV - numai Stan, Al., Popa P., Ionescu V. și Raia Gh. au trimis reconstrucția exactă, obținând în plus câte 5 puncte; restul participanților au ois plasarea pionului h5 ceea ce dă naștere la un dual: 1...Cd7/Cg4 2.C:d5/Cg4, pentru care nu am mai aplicat penalizări. La pr.XVI deasemenea trimis reconstrucția exactă Stan Al. Popa P., Ionescu V., Redlinger L., Petrovici V., Cioranice A.,
2 Gh. Raia--Oravița	30	25	55	245	300	I			
3 Drăgoescu-București	-	-	-	275	275				
4 Gh.Nica-București	-	-	-	275	275				
5 Cr.Nicula-Rădolești	-	-	-	265	265				
6 P.Racoltae-G. Seini	-	-	-	260	260				
7 C.D.Ciohanu-Brașov	25	25	50	155	205				
8 A.Cioranice-Tîrgoviște	25	30	55	95	150				
9 V.Ionescu-P. Neamț	30	30	60	55	115	I			
10 P.Popescu-București	30	30	60	50	110	I			
11 M.Tancu-București	25	30	55	20	75				
12 V.Petrovici-București	25	30	55	10	65	I			
13 Al.Stan-București	30	30	60	-	60				
14 I.Opres-Lipova	25	25	50	-	50				
15 I.Moga-București	25	25	50	-	50				
16 H.Ehrenwerth-Cluj	25	25	50	-	50				
17 S.Abroru-București	25	25	50	45	45	I			

care primesc câte 5 puncte în plus față de ceilalți concurenți care nu introduc o cheie slabă (cu luarea cingului de refugiu) prin plasarea turnului alb pe orizontala a 8-a.

Informăm pe noii participanți la acest concurs și reamintim celor vechi, că pentru prezentarea reconstituirii insolubile se aplică o penalizare de 10 puncte, iar pentru dublă soluție o penalizare de 5 puncte. În schimb, pe reconstituiri corecte, care diferă de original, prin utilizarea economiei de material sau introducerea unor variante în plus, cu respectarea însă a cheii și variantelor cerute la reconstituire se vor acorda până la 15 puncte în plus, adică 40 puncte.

Realizând 300 de puncte, L.Redlinger și Gh.Raia, câștigă câte un premiu în literatură şahistă. Am adăugat lui Cioranic A. la totalul precedent 25 puncte pentru problema VIII pe care am omis a le trece în tabel.

N. GHERAN

Propunem o altă temă și anume BARULIN I, care se regăsește în aceste două probleme:

XXI. 1.Dg1! (am. 2.Dg6# exploatarea legarea Ce5) d5 2.Cd4d6#, 1...Nd5 2.C7d6#; se desleagă Ce5 și se leagă odată C4 și apoi C7, dar se interceptează Td3! 1...Td5 2.Ce3#, 1...Tg7 2.C: f6#, 1...Cg4 2.D: g4#.

XXII. 1.De8! (am. 2.D: f8#) C: f5 2.C3e4#, 1...Ce5 2.C5e4; 1...N: e2 2.C: d7#, 1...Nf8 2.D: e7#.

Reconstituirile problemelor având soluțiile de mai sus se vor trimite până la data de 1 decembrie 1973 (data poștei) pe adresa: Nicky Gheran, 75548 - str. D-tru Petrescu 79, Bloc S.1, București.

MATUL CU DOI CAI E POSIBIL?

Se știe că, în cazul finalurilor de partidă elementare, negrul rămânând doar cu regele singur, fiecare figură albă - cu sprijinul regelui propriu - este în măsură (izolată fiind vorba de figuri grele, sau împerechiată în cazul figurilor ușoare - N+N sau N+C) să dea mat regelui negru, exceptând cazul când albul nu dispune decât de doi cai.

Afirmația „albul cu doi cai nu poate da mat regelui negru singur” este formularea mai comodă a unui adevăr care, normal s-ar cere exprimat în mai multe cuvinte, deoarece există totuși poziții de mat rezultate din raportul de forțe R+C-C - R! Deci, mai corect ar trebui adăugat că matul nu e posibil atunci când negrul se opune intențiilor albe, pentru că dacă „vrea” să „găsească” sau „să colaboreze” apar numeroase poziții de mat.

Această posibilitate a putut fi artistic exprimată în problemistica, de-sigur în genul cu mat ajutor, după cum se poate constata în diagramele următoare:

I. Hans SCHAFFER II. G.N. ZAHOD AKIN III. Zulsika EIVAZOVA IV. Arpad TELEKY
Rev. Rom. de Șah, 1940 „Problem”, 1960 (i n e d i t e)



A1.3# (3+1)



A1.5# (3+1)



A1.2# (3+3)



A1.4# (3+2)

DEZLEGARI: I. Rb2 (tempo) Cg2 2.Rc2 Cb3 3.Rd1 Ce3#. II. 1.Rg8: R# 2.Rc7 R#7 3.R16 Cd3+ 4.Rg5 Cf3+ 5.Rh5 Cf6#. Un cadru interesant al celor 2 regi. III. I/ 1.Rc1 Ce3 2.Cfd2 Cd3#; II/ 1.Rc1 Cc3 2.Cbd2 Cd3#. Două soluții cu maturi ecou: R alb fiind în afara jocului, cai negri ajută la formarea ploșei de mat. IV. 1.Ca2 Cd4+ 2.Rd1 Rb5 3.Rc1 Rb2 4.Cf1 Cd#. Și aici este necesară colaborarea calului negru.

Și acum dacă reflectăm la totalitatea situațiilor din finalurile teoretice

ce formulate „matul contra regelui singur” ne putem întreba care este cauza logică a imposibilității fortării matului, de către cei doi cai? Răspunsul consacrat este: deoarece calul nu poate câștiga tempo! Așa e și nu e locul de a intra în amănuntele raporturilor de opoziție între rege și C, pentru a justifica afirmația de mai sus.

Însă problemistii s-au întrebat în continuare: de ce nu poate câștiga tempo? Răspunsul, desigur poate fi dat ușor fiind evident că motivul îl constituie faptul că această figură este caracterizată printr-o mutare scutită ce nu poate interzice regelui advers suficiente cimpuri de pe tabla de șah. Acest lucru îl poate face însă figura feerică derivată din cal - anume c a l a r e ț u l n o c t u r n (Cn, Nachtreiter l. germ.), care datorită proprietăților sale de mișcare (poate face până la trei sărituri de cal dar într-o linie dreaptă) și influență, poate îngrădi regele advers.

În zone cu mișcare limitată. Astfel doi călăreți nocturni postați în a1 și h8, interzic unui rege aflat pe c6, cimpurile b5, c5, d6 și d7. Putem spera acum, ca folosind doi Cn să forțăm matul și acest lucru este frumos demonstrat în diagramele V și VI.

Dezlegări: V. Cnf5-d4 (la sub control cimpul f8 prin e6) Rg8 2.Cne5-c6+ (prin e7) Rh8 3.Cnd4-b5+ (prin d6-f7). VI. 1.Cnc5-e4 (continuând a controla cimpul a6) Ra7 2.Cng7-d1+ (prin c3-b5) Ra8 3.Cne4-d2+.

V. Wolfgang PAULY VI. Camil SENECA
"The Chess Amateur", 1928 "Le Monde des Echecs", 1946



3a (3+1)



3a (3+1)

Nu putem spera însă că în șahul uzual, să beneficiem de posibilitatea obținerii unui Cn în urma promoției unui pion (se admit promoții și în figuri feerice numai în cazul existenței în poziția inițială figurii respective feerice!), dar să presupunem că este nevoie (pentru a evita patul sau pentru a înlătura matul ce ne amenință) să transformăm un P în al treilea cal! Avem șansa de a impune matul?

Teoretic, da, practic urmează să ne străduim și particularitățile luptei sînt prinse în studiile și problemele ce urmează (vezi diagr. VII - X).

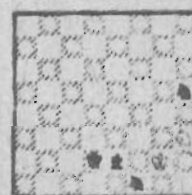
VII. H.BOLTON VIII. G.M.LISITYN IX. A.HERBSTMAN & L. X. R.BRIEGER
Chess Players, 1841 Finaluri part.1960 KUBBEL, Mem.Troițki Schach Echo, 1961



14a (4+1)



Alb câștigă (4+1)



Remiza (2+4)



4a (4+2)

DEZLEGĂRI: VII. 1.Ce4 Rf5 2.Re3 Re5 3.Cg5 Rf5 4.Cgf3 Rg4 5.Cfd4 Rh4 6. Cf5+ Rg4 7.Cg7 Rh4 8.Rf2 Rg4 9.Cg6 Rh3 10.Cf6 Rh2 11.Cf4 Rh1 12.Cf5 Rh2 13. Cg4+ Rh1 14.Cg3+. VIII. 1.Cf4+ Rc5 (1...Rd6 2.Rd4 Rc6 3.Ce4 etc.) 2.Ce4+ R b4 (2...Rc3 3.Cd4 ca mai jos) 3.Cd4 Ra3 4.Rc3 Ba4 5.Cd5 Ra5 6.Cd6 Ra4 (6...R a6 7.Rb4 Ra7 8.Rb5 Rb8 9.Rb6 Ra8 10.Cc7+ și 11.Cc6+) 7.Cb7! Ra3 8.Cc5 Ra2 9.Rc2 Ra3 10.Cb5+ Ra2 11.Cb4+ Ra1 12.Cb3+. IX. 1.Cg2! (1.Cg5? Re3 2.Cf3 Cf4 + și negrul câștigă) Ce3+ (1...e1d, f 2.Cf3+; 1...Cf4+ 2.Rh1 e1c 3.Cf3+; Cf3 pat, 2...Cg3+ 3.Rh2) 2.Rh3! (2.Rh2? e1c) Cf4+ 3.Rh2 Ce4+ (3...Cf1+ 4.Rh1 e1c 5.Cf3+) 4.Rh1 Cf2+ 5.Rh2 e1c 6.Cf3+ Cf3 7.Rg3 Re3 pat. X. 1.Cf6 Cd7+ 2.Rf7 Cf6 (2...Ce5+3.Re6 și 4.Cf7!) 3.Ch4 și 4.Cg6+.

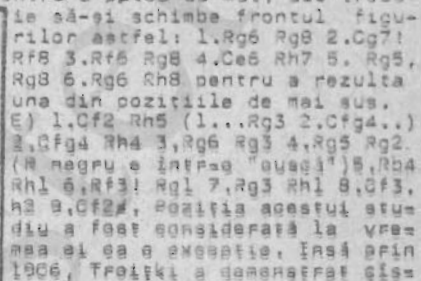
După cum am văzut, acest capitol puțin greoi și numai munca unită a teoreticienilor și problemistilor a reușit să-l clarifice și constituie într-un bun câștigat ca folosește atât partidei cit și problemei și studiului. Această cooperare s-a dovedit fertilă și în alte direcții, contribuind la

mai buna cunoastere si stabilirea a Tainelor Iosice si amintirea, mai...

În închidere, o constatare paradoxală, cunoscută din teoria jocului: dacă partea mai slabă dispune, pe lângă R , de un pion(că-i drept blocat de un cal advers), câștigul devine realizabil, după cum rezultă din cele ce urmează.

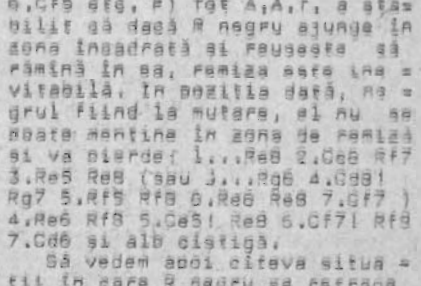
În conformitate cu rezultatele cercetărilor efectuate de compozitorul de studii A.A. Troițki care pe la începutul secolului nostru a elaborat teoria unui astfel de final, regele și calul liber (călăleștii cal fiind ocupat cu blocarea pionului negru), trebuie pentru început să forțeze plasarea la marginea tablei a regelui negru, iar apoi să-l dirijeze spre colțul tablei unde îl dă mat. Înăa partea ce se află în dezavantaj, are totuși suficiente posibilități de a alege un colț nepericulos. Pentru a sili R negru să se îndrepte înspre colțul potrivit pentru mat, este necesară o bună coordonare a tuturor forțelor albe, ceea ce nu întotdeauna este posibil.

Incepem cu cîteva poziții simple, ajutătoare, figurate în dgr de mai jos. Albul dă mat astfel: A) 1.Cg4 h2 2.Cf6+ Rh8 3.Cg5 h1=0. 4. Cf7+; B) 1.Rf7 Rh7 2.Cg4! h2 3.Cf8+ Rh8 4.Cf6 h1D 5.Cg6+; C) 1.Cg4, h2 2.Cf5 Rh8 3.Ce7 h1? 4.Cg6+; D) Pentru a putea da mat, alb trebuie



'MUEFAE ee afia neefy! I., Rh5,
2, Gg3! Rh4 (3., Rh6 3, Rf6 Rh7

Vieind matul la n1) 5, Rf6 Rn7



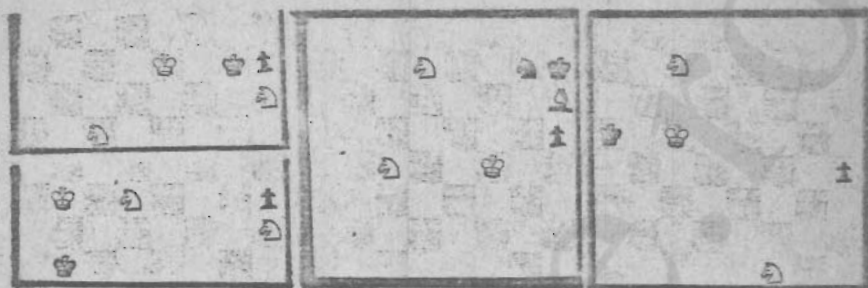
la HB; agr. 0) Alb mută, femină.
Negru mută, alb pistigă! 1...

Rh5 5.Cg7! Rh7 6.Cf5; 1...Rg8 2.Ce6 Rh7 3.Rf6 Rh6 4.Cg7! ajungându-se pe o cale deja cunoscută (dgr. H) și la mută, remiză; după Rf6, alb câștigă; 1...Rg8 2.Rf6 Rf8 3.Cd6 Rg8 4.Gf6, sau 2...Rh7 3. Gg6 Rh6 4.Cf5 Rh5 5.Cg3 și 6.Cg4; 1...Rg6 2.Rg6 Rg7 3.Gd6 Rg6 4. Cf7!! Rg7 5.Ca5 Rg8 (5...Rf8 6.Rh7 Rg7 7.Rg7) 6.Rf6 Rf8 7.Gf7 Rg8 (7...Rg8 8.Rg6 Rf8 9.Cd6 Rg7 10.Rf5) 9.Cd6 Rf8 9.Rg6 Rg8 10.Rf5 Rg7 11. Rg5; Rf8 12.Rf6 Rg8 13.Cf5! Rf9 14.Rg7 și 15.Ce6 și câștigă rapid.

A. A. Troitki

1906

1935



I)

J)

Alb mută și câștigă. Negru mută, alb câștigă.

Următoarele două poziții sînt importante pentru înțelegerea procesului luptei în acest tip de final. Dgr. I) Calul liber poate să fie plasat la c3, d2, d4, sau g5. În cazul cînd negrul este la mutare, are la dispoziție trei continuări: a/ 1...Rh2 2.Rf2 Rh1 3. Ce2 Rh2 4.Cc3 Rh1 5. Ce4 Rh2 6.Cd2 Rh1 7.Cf1 h2 8.Cg3#; b/ 1...Rg2 2. Ce2 R:h2 3.Rf3! Rh1 4.Rf2 rezultînd jocul din prima variantă și, c/ 1...Rh4 2.Rf4 Rh5 3.Rf5 Rh6 (3...Rh4 4.Ce2 Rh5 5.Cg3 și s-a obținut poziția lui Bolton) 4.Rf6 Rh7 (4...Rh5 5.Ce2) 5.Cd3 Rg8 6.Re7 Rh7 (6...Rg7 7.Cf4 și vezi dgr. G) 7.Rf7 Rh6 8.Rf6 Rh7 9.Ce5 Rg8 (9...Rh6 10.Ceg4) 10.Cc4! Rh7 (10...Rf8 11.Cd6 și 12.Cf5) 11.Cd6 Rg8 12. Cf5; în cazul postării Ccl la c3, se va juca 4.Rf6 Rh7 5.Rf7 Rh6 6. Ce4 Rh5 (6...Rh7 7.Cg3) 7.Rf6 Rh6 8.Cg3 Rh7 9.Cf5; dacă avem Ccl la g5, atunci 4.Rf6 Rh5 5.Ce4 etc. Cînd albul este la mutare, victoria se obține astfel: 1.Ce2! Rg2 2.Re4! Rf2 (2...Rh1 3.Rf4!) 3.Rd3 Rel 4.Cc3 Rf2 5.Rd2 Rg2 6.Re2 Rg3 7.Re3 și a rezultat poziția inițială, dar cu negrul la mutare și se știe cum câștigă albul; în cazul Ccl la g5, vom juca 1.Rf3 Rg2 2.Cd2 Rg3 3.Cdf1 și dacă 3...Rg2 4.Re2! Rh1 5.Ce3! și mat după cîteva mutări. În dgr. J) matul nu poate fi dat la al și de aceea albul se reorganizează pentru a scoate regele negru din colțul favorabil. 1...Ral 2.Rc2 Ra2 3.Cb2 Ra3 4.Rc3 Ra2. 5.Cc4 Rb1 6.Rd2 Ra2 7.Rc2 Ra1 8.Rb3 Rb1 9.Cd2+ Rcl (9...Ral?! duce la mat în trei mutări) 10.Rc3 Rd1 11.Cb3 Re2 (11...Rel 12.Rd4! Re2 13.Re4 Rf2 14.Ccl Rel 15.Rd3) 12.Rd4! - se constată importanța calului h2 care controlează importantul cîmp f3 - Rel 13.Re3 Rd1. 14. Rd3 Rel 15.Cd4 Rd1 16.Ce2 Rel 17.Cc3 Rf2 18.Rd2 sau 12...Rb2 13.Ccl Rel 14.Rd3 Rd1 15.Ce2 Rel 16.Cc3 Rf2 17.Rd2 Rg2 18.Re2 Rg3 19.Re3, și s-a ajuns la poziția anterioară din dgr. I).

Abia acum sîntem pregătiți să analizăm studiul din diagrama dela mijloc. Varianta principală este 1.Cf8-R:h6 2.Ce3 h4 3.Rg4 h3 4.Rh4 și negrul nu mai are apărare împotriva matului. Însă negrul are posibilitatea să mute 2...Ce6! sacrificînd calul pentru a rupe plasa de mat, căci după 3.C:e6 h4 4.Rf5 h3 5.Cg4 Rh5 6.Ch2 Rh4 rezultă un final dificil de doi cai împotriva pionului. Se pune întrebarea cum poate câștiga albul dacă R negru va reuși să ajungă prin h4, în jumătatea inferioară a tablei? Răspunsul este dat de analiza autorului acestui articol și începe de la poziția la care s-a ajuns după primele 6 mutări de mai sus: Rf5, Ce6, ph2 / Rh4, ph3; 1.Cg5 Rg3. (1...Rh5 2.Ce4!) 2.Cg3 Rf2 3.Rf4 Re2 4.Re4 Rd1 (cît mai departe de colțul h1!) 5.Rd3 Rcl 6.Rc3 după care există trei continuări: a/6... Rd1 7.Cd4! Rel 8.Rd3 Rd1 9.Ce2 Rel 10.Cc3 Rf2 11.Rd2 trecînd la poziția diagramei J) mutarea a9-a; b/ 6...Rbl 7.Cd4! Rcl 8.Ce2 și negrul trebuie să aleagă 8...Rd1 9.Rd3 Rel 10.Cc3 cu o deplasare în continuare spre g2, sau 8...Rcl 9.Rb3 Ral 10.Ccl Rbl 11.Cd3 și a se vedea dgr. J); c/6...Rbl 7.Cd4! Ra2 (7...Ral 8.Rb3 și 9.Ce2) 8.Cc2!

Rb1 9.Cb4 Rcl 10.Ca2! și din nou negrul trebuie să-și aleasă col-
țul: 10...Rd1 11.Rd3 Re1 12.Cc3 sau 10...Rb1 11.Rb3 Re1 12.Ccl și
13.Cd3 cu câștig.

Completa însușirea a modului de a juca un asemenea final necesi-
tă și analiza finalului de studiu din ultima diagramă. Aici ataca-
rea calcului fără înaintarea pionului, nu reușește: 1...Ra4 2.Ch2!
Rb3 3.Cd5 Rc2 4.Rd4 Rdl (4...Rb3 5.Cf3! Ra4 6.Rc5 Ra5 7.Cb4 h3. 8.
Ch2) 5.Cc3 Re1 (5...Rc2 6.Cf3!) 6.Re3 și de aceea trebuie ca negru
să joace 1...h3 2.Ch2 Ra4 3.Cd5 după care dispune de câteva acoră-
bune. Să le luăm pe rând: a/ deplasarea R pe coloana "a"- 3...Ra5,
4.Cb4 Ra4 5.Cc6 Rb3 6.Rd4 Ra4 7.Rc4 Ra3 8.Cd4 Ra4 9.Cb3 Ra3 10.Cc5
Rb2 11.Rd3 Ra3 12.Rc3 Ra2 13.Cd3 Ra3 14.Cb2 și 15.Cc4. Devierile
de la această linie sînt: al/ 11.Rd3 Rcl 12.Ca4 Rdl 13.Cb2 Re1 14.
Cc4 (Re3? pat!) Rdl 15.Cd2 Rcl 16.Rc3 Rdl 17.Cb3 și continuarea e
cunoscută: a2/ 8.Cd4 Rb2 9.Rb4 Ra2! (evitînd pozițiile studiate)
10.Rc3 Ra3 11.Cb3 Ra4 (...Ra2 12.Cc5 etc.) 12.Rc4 Ra3 13.Cc5 reve-
nind la varianta anterioară: a3/ 6.Rd4 Rc2 7.Cb4 trecînd în varian-
ta c; b/ 3...Rb3 4.Rb5 Rc2 5.Rc4 Rdl 6.Rd3 Rcl 7.Rc3 Rdl 8.Cf4 și
...Re1 9.Rd3 Rf2 10.Ce2; c/ deplasarea pe orizontala a 2-a: 3...Rb3
4.Rb5 Rc2 5.Rc4 Rd2 6.Rd4 și de aici - cl/ 6...Re2 7.Ce3 Rd2 (7...
Rf2 8.Ce1 Re2 9.Rc3 Re1 10.Rb2 Rdl 11.Rb1 Re1 12.Rcl Re2 13. Rc2
Re1 14.Rd3 Rdl 15.Cd2 Re1 16.Cb3) 8.Cc4! Rc2 (dacă 8...Re2 atunci
9.Re4 Re1 10.Re3 Rdl 11.Rd3 Rcl 12.Rc3 Rdl 13.Ce3 Re1 14.Cc2 și 15
Cd4, iar mai departe ca în studiul precedent) 9.Ca5 Rb2 10.Rc4 Rc2
11.Cb3 Rb2 12.Cd4 sau 9...Rd2 10.Cb3 Re2 11.Re4 Rf2 12.Ccl; c2/-
6...Rc2 7.Cb4 Rb3 8.Cc6 Rb2 9.Ce5 Rc2 10.Cc6 sau 7...Rd2 8.Cd3 Rc2
8...Re2 9.Ce5 Rf2 10.Cef3) 9.Ce5 Rb2 10.Rd3 după care ne aflăm în
domeniul pozițiilor studiate mai înainte.

Prima parte a acestui articol
a fost scrisă de Ing. V. PETROVICI
în colaborare cu A.F.I.

A doua parte a articolului am
reprodus-o din SAHMATNY BULETIN/
ianie 1978, autor G.M. FILIPPOV

----- REZULTATUL CONCURSULUI NOSTRU ANUAL - 1977 -----

Secția de studii

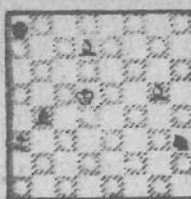
La concurs au participat 12 compozitori din care 3 din R.S.R. cu 5 lu-
crări și 9 din U.R.S.S. cu 16 lucrări. În total, în „B.R.” Nr.Nr.25-28 în
cursul anului 1977, sa-au publicat 21 de studii. După verificarea corecti-
tudinei soluțiilor date de autori, au fost eliminate din concurs următoar-
ele: 114(Kovalenko) care este insolubil după: 1.Tg6 Tb6+ 2.Rd7 Tg6 3.Rc8
Tc6+ 4.Rb7 Tg6 5.Ra8 Tf6 6.T:g7 Tf3(sau Tf1) și albul nu mai poate câști-
ga. 115(Kicighin) are un dual grav: 1.a7 a2 2.Cd2 (în loc de 2.Tg1) Ta3 3.
b6 Rc8 4.Th3 Rb7 5.Th8 Nc3 6.Cc4! Ta4 7.Te8 d5 8.Ta7 Ra8 9.Te8 Rb7 10.T:
:c8 R:c8 11.Cd6+ Rb7 12.b7 și câștigă. 124(Kaseko) este anticipat de
studiul lui D.Gurghenidze (Revista Cehoslovacă de șah, 1973, premiul II),
deși superior acestuia (Rg8, wa3, Ce6, Pg6-Rh6, Nf1, Ph3; =, avînd soluția: 1.
Rf7 h2 2.g7 h1d 3.g8c+ Rh5 4.Cf6+ Rh4 5.nel+ Rh3 6.Cf4+ Rh2 7.Cg4+ Rg1 8.
Nf2). Așa dar, au rămas în concurs 18 studii, care pe baza criteriilor
obținute, au fost clasificate astfel:

PREMIUL I -117(E.Pogociantz). O lucrare în care aproape toate mutările
atît ale albului, cît și ale negrului, pot fi marcate cu semnul exclamă-
rii! Se remarcă, în special, poanta subtilă de apărare 3...Rb3!!, care e-
ste însă neutralizată de un răspuns la fel de elegant 4.Nh6!!! Este o mi-
niatură destul de agreabilă.

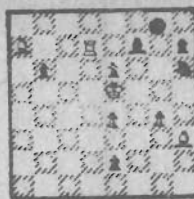
PREMIUL II și III „ex-aequo” 130(Em.Dobrescu) și 126(V.Nestorescu).
Două studii foarte bune. Primul este o remiză pozițională originală, în
care turnul, în urmărirea damei negre, străbate un efort din tablă (pă-
tratul al-a-d4-d1) în ambele sensuri, cîmp cu cîmp, în funcție de muta-
rile damei. Construcția pare cam greoaie, dar este clar că autorul a găsit

PREMIUL I:

117. E. POGOSIANTZ (URSS) 130. Em. DOBRESCU (România) 126. V. NESTORESCU (R.S.R.)



Alb câștigă (4+3)



Remiză (6+8)



Alb câștigă (5+5)

singura schemă posibilă de a domina materialul pentru realizarea acestei idei. Al doilea studiu, fără a avea multe dificultăți în rezolvare, este totuși foarte frumos. Este interesant modul în care albul strică, cu mutarea 8.Re4, mecanismul negrului de prindere a damei.

Mențiunea de onoare 1 - 112 (V. Kovalenko). Studiul reprezintă un final de pion de certă valoare teoretică. Se remarcă cursa regelui alb de la a1 la h8.

Menț. onor. 2 - 110 (Em. Dobrescu). Se remarcă jocul perseverent al albului de a împinge regele negru în colțul de culoare nebului precum și sacrificiul unei piese (calul) făcut de negru, pentru a încerca, este drept fără reușită, de a pune în valoare pionul său liber.

Menț. onor. 3 - 122 (E. Pogosiantz). În acest studiu poanta, a se vedea poziția de Zugzwang din jocul introductiv, se îmbină armonios cu ceea ce urmează: un final de cal și pion care prezintă și o importanță teoretică.

Menț. onor. 4 - 121 (N. Sviridenko). Remiza prin pat se obține după o luptă foarte dîră, ceea ce dă o impresie plăcută.

Menț. onor. 5 - 129 (V. Nestorescu). Studiul reprezintă o luptă interesantă de figuri ușoare, nu lipsită de mutări fine.

Recomandat 1 - 111 (E. Pogosiantz). Un studiu mic, dar destul de plăcut, cu mutări interesante.

Recomandat 2 - 127 (N. Mironenko). Soluția nu este greu de găsit, totuși studiul place.

Celelalte studii prezentate la concurs le putem considera recomandate fără ordine: 113, 116, 123 (N. Sviridenko), 118, 128 (F. Bondarenko), 119 (A. Motor), 120 (I. Kovalenko) și 125 (I. Mircioiu).

ARBITRI:

Ing. Constantin PETRESCU (București)

Ervin IANOSI (Arad)

STUDII INEDITE

ARBITRUL: Constantin RAINA (România)

140.

Filp S. BONDARENKO
(U.R.S.S.)

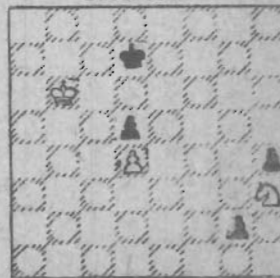
Alb câștigă (5+6)

141.

Nikolai I. MIRONENKO
(U.R.S.S.)

Alb câștigă (8+3)

142.

Nicky GHERAN
București

Remiza (3+4)

PROBLEME INEDITE

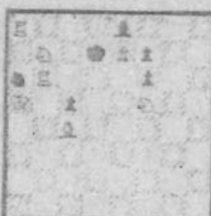
ARBITRII: la 24 - Mihail N. NARANDIUK (URSS), la 34 și mai multe
 țări - Michael KELLER (Rep.Fed.Germania), la heterodoxe și fecrice - Alex
 P. GRIN (U.S.S.S.).

968.
 Ioan OPREA
 Lipova



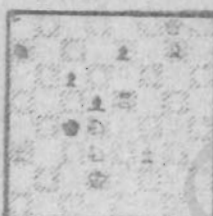
24 (5+5)

969.
 Fuad JADA
 Beirut (Lebanon)



24 (7+6)

970.
 Gh. CALIMAN & A. T. I.
 Sîngeorgiu-Sibiu



24 (8+5)

971.
 Nicolae LUNEA
 Iași



24 (3+7)

972.
 Nikolai KULIGHIN



24 (7+9)

973.
 Valentin F. UDARTEV
 (U. R.)



24 (7+10)

974.
 Eugen A. PETROV
 S. S.)



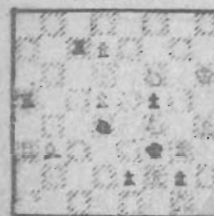
24 (9+5)

975.
 Vladimir MELNIR



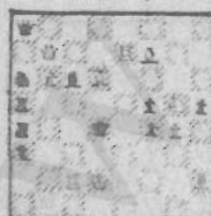
24 (10+)

976.
 Radu DRAGOESCU
 București



24 (11+7)

977.
 Nicky GHERAN
 București



24 (9+11)

978.
 Milan VELIMIROVIC
 Belgrad



24 (10+10)

979.
 I. NOS NISS
 uapasta



24 (10+11)

980.
 Mihail MATRENIN & Sergiu MAENO (URSS)



24 (11+10)

981.
 Michael KELLER
 Rep.Fed.Germania



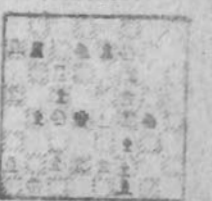
24 (9+13)

982.
 Lajos RIGZU
 (Ungaria)



24 (11+11)

983.
 Nikolai DOLCHINOV
 (U.S.S.S.)



24 (13+11)

984.

Alexandru STEPANIAN
(U.R.S.S.)



3=

(4+2)

985.

Petre RACOLTA
c.Seini(Maramures)



3=

(7+4)

986.

Valentin F. RUBENKO
(U.R.S.S.)



3=

(10+5)

987.

Alexandru P. GRIN

988.

N.V.GRIGORIEV

989.

Iurii M.GORDIAN

(U. R. S. S.)



3=

(9+4)



3=

(11+5)



3=

(8+13)

990.

Mircea M. MANOLESCU
București

991.

Nikolai I. NAGNIBIDA
(U.R.S.S.)

992.

Leonid NOSANOVSKI
(U.R.S.S.)



3=

(11+12)



4=

(9+10)

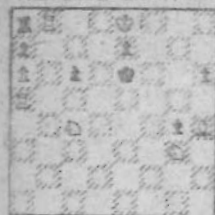


6=

(2+8)

DEZLEGĂRILE din prezentul număr se vor primi până la data 25 februarie 1979. Cu acest prilej repetăm rugămintea stăruitoare către toți dezlegătorii - participanți la concursul permanent anual de dezlegări a semna de șifra bil toate filele cu dezlegări !

993.
Kedjnan VAHIDOV &
R. ALIOVSADZADE (URSS)



Invers 24 (7+7)

994.
I. T. FOKIN
Leningrad



Invers 24 (10+8)

995.
György BAKCSI
Budapest



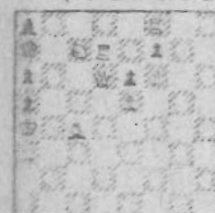
Invers 24 (8+12)
b/ c6 → e5

996.
Mircea M. MANGOLITZ
Bucuresti



Invers 34 (10+3)

997. Miloš MARYŠKO
(C E C H O S L O V A C I A)



Inv. 64 (9+6)
1001.

Rosario NOTARO
(Italia)

998. Ilja MIKAN



Inv. 64 (10+6)
1002.

Gheorghe RAIA
Oravița

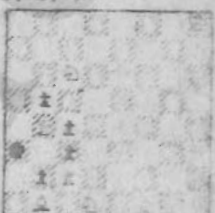
999. A. SIDORENKO
(U. R. S. S.)



Inv. 74 (9+2)
1003.

Gheorghe SZOKDI
Lugoj

1000. Janine ADELAŞ



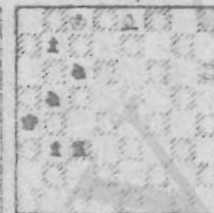
Inv. 84 (6+5)
1004.

Nicolae IONESCU
Nedins



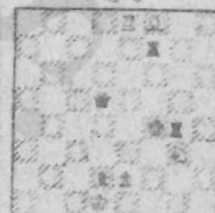
AJ. 24 (3+4)
Vara Pc7, cu Dc8
1005.

Ator KICIGHIN &
MIRONENKO (URSS)



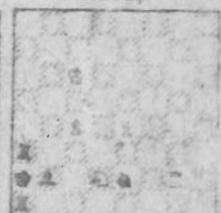
AJ. 24 (3+6)
(2.1.1.1)
1006.

Claude GUMONDY
Paris



W. 24 (5+5)
(2.1.1.1)
1007.

Fikrat GADJIEV
(U. R. S. S.)



AJ. 24 (5+5)
(2.1.1.1)
1008.

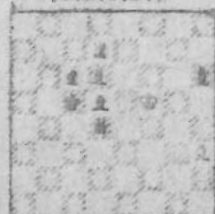
Petko A. PETKOV
Sofia



AJ. 24 (3+9)
(2.1.1.1)



AJ. 34 (8+5)
b/ Ng7 → c7;
c/ Wh7 → b7.



AJ. 44 (2+7)



24 (10+5)
Lacoste

DELEGARI DE PROBLEME din Nr. 29

882 (Szoghy). Joc ap.: 1...d4/De6/Dd6 2.De4/Dc7/D:d6#. Sol.: 1.Db2!(= 2.T. b6#) 2.4/De6/Dd6 2.Dg2/Dd5/D:d6#. Trei mat-uri schimbate!(1-2 pte).

883 (Lindner). A. 1.T:d3 T:c2 2.D:b6 Th2#; B. 1.D:f5!(Nf1) Nf1-h3 2.T:c6(T h1) Nh3:f5#(D neagră nu poate să renască, cîmpul d3 fiind ocupat); C. 1.D: e3!(DO=dama dispăre odată cu pionul capturat) Tc4 2.N:d4(NO) Th4#(2+2-2).

884 (Ianosil). Joc ap.: 1...f2:g2 2.Rc4 T:a2 3.Rb3 Nd5#; sol. {intenție}: 1.Dd5+ T:h5+ 2.Rc4 N:bl 3.Ta2 N:e2#, dar mai merge și 1.Dd5+ f2 T:h5 2.Cc5+ Rd6 3.De3 T:b4#(2+3 p.). 885 (Drăgoescu). a/ 1.Rd7 Cc8! 2.Rc6 Ce7+ 3.Rb5 Cc6! 4.Ra4 Cc3#; b/ 1.Rg4 Cc6; 2.Rf3 Ce5+ 3.Re2 Cf3! 4.Rd1 Cc3#. Mecanism la care fiecare mutare merită cite un semn de exclamație!(LR)(4+4 p.). 886 (Bakcsi). a/ 1.f1N N:b6 2.e1T Na5 3.Te4 Nd2 4.Nd3 c3#; b/ 1.f1N N:e7 2.e1D h4 3.De8 Ne1 4.Dc6 c4#. Patru promoții diferite în cei doi generați, combinate cu elemente perfecte de ecou și cu participarea armonioasă a tuturor pieselor!(LR). Dificilă!(GhR)(4+4 p.). 887 (Moutecidis). Joc ap.: 1...e2 2.Cg5+ Re3 3.Dg3+ N:g5#; intenție: 1.g3 e2 2.Cg5+ Re3 3.De6+ Ne5 4.Tcl R:d4 5.Dd5+ Re3 6.Tc3+ N:c3+ 7.Dd2+ Nd2#, dar se rezolvă și în 5 mutări: 1.Cgl e2 2.T d2 Re3 3.Cd5/sau 3.De6+ Ne5 4.Ch3 Re4 5.Dg4+ Nf4 6.Cg5+ etc./ Re4 4.Cc3(f6) + Re3 5.Dg5+ N:g3#(2+5 pte).

888 (Gunnar). a/ 1.e8D+ Rc7 2.d8D#; b/ 1.d3 D:d8 2.e:d8#. Promoții majore reciproce ale celor doi pioni. Fără dificultăți!(GhR)(2+2 p.). 889 (Limbach). 1.Nf4!(= 2.Ne3#) Rd4 2.Db4 mat model!(2 p).

890 (Racolta). 1.Db4! R:d5 2.Db5#, 1...e:d5(R:f5) 2.Df5#, 1...e:f5 2.Dd4#. 1.Dh4? Răd5! 2.7 Cheia formează o amenințare (2.De4#) care însă nu se realizează în soluție, dar înlocuind pionul b5 printr-un pion negru la g6, amenințarea ar fi fost justificată(2+1 p.). 291 (Racz). Incercări: 1.Th7?/Th6?/Td2? Ng7!/Nf6!/Nd4! 2.7#. Cursă: 1.Tc2!?(= 2.b5#) b5/Cc3 2.Ta6/Ce5#, dar 1...Nc3! Sol.: 1.Th5! (= 2.b5#) Cc3/Ne5/ e5/b5 2.Ce5/C:e5/Th6/Tab6 -mecanismul axial mobil: atît Ta5 cît și Th5 dau cite un mat!(2+2 p.). 892 (Antonov). Cursă tematică: 1.Ta5?(= 2.T:e6#), dar 1...Re5(a) și 1.Th5?(= 2.T:c6#) dar 1...Rc5(b). În soluție, după cheia 1.Dd3!(Zugzwang), maturile răspund de anumite mutări ale negrului din cele două curse tematice, au loc tocmai în urma celor două mutări ale negrului: 1...Re5(a) 2.Te6# și 1...Rc5(b) 2.T:c6# - avem deci tema DOMEROVSKIS combinată cu o cursă cu schimbarea simplă a maturilor: 1.Dd2?(Zugzw) Rc5/Re5 2.Db4/Df4#, dar 1...d3!(2+2+2 puncte).

893 (Lider). Cursă: 1.g5?(tempo) T pe verticală 2.N:c2#, 1...T pe orizontală 2.Dh4#, dar 1...Th2! Sol.: 1.Td3!(Zugzw) T pe vert. (c3+) 2.D:g2(T:c3)# Schimbarea bateriilor mascate.(2+2 p.). 894 (Erohin). Cursă: 1.Cb8?(Zugzw) Rd5/R f4 2.T:f5/D:e4#, 1...Nm/Nc6 2.Cd7/C:c6#, dar 1...N:f3! Sol.intenționată: 1.T g5(Zugzw) Rd5/Rf4 2.D:e4/T6:f6#, 1...Nm 2.Tg:f5#, 1...Rf6 2.g8D#, dar merge, spre regret, și 1.T:f5+ R/N:f5 2.D:e4/g7#.(2+2 p.). 895 (Bron). Nc3!(= 2.N:b7#) Ce5/Tb3 2.Cf4/Cc7#, 1...T:e6+/Cd6+ 2.N:e6/T:d6#, 1...c3 2.Db3#(2 p.) 896 (Udartev). 1.Nf2!(= 2.Td3#) Nd6+(Td6) 2.Te5#, 1...Ne5 2.Te6#, 1...f:g4 2.Ce4#, 1...Rd5/Rd6 2.Cb3/Dc6#. Un joc ingenios al celor două baterii albe. Dificilă, cu tema NOVOTNY, dar în cursă(1.Te6? Ca5!)(VI,GhR)(2+2 p.). 897. (Melnichenko & Suşkov & Gordian). Incercări bazate pe dezlegarea indirectă a calului e4 care amenință să dea mat: 1.f5?(2.Cg5#), dar 1...N:e7! și 1.Cf5 (am.2.Cd2#) dar 1...Ng5! Cheia soluției are cu totul altă motivare - dezlegarea Nd3 prinl.De5! și amenință cu 2.D:h3#. Apărările cu nebulun dezlegat readuc maturile amenințate în cele două încercări: 1...Nc4/N:f1 2.Cg5/Cd2#. "Nom multa, sed multum!"(1+1+2 pte).

898 (Mayer). joc ap.: 1...R:f4/Rd4/e4 2.Dg3/Cc6/D:e3#; sol.: 1.De7!(= 2.Df6#) R:f4/Rd4/T:f4 2.Dg5/Df6/Cc6#. O problemă foarte dificilă, cu poziția relativ liberă a R negru. Incercări: 1.T f6?(= 2.Cc6#), dar 1...c3! și 1.T:g4?(= 2.T:e4#) dar 1...Cc3!(1+2+1 p.). 899 (Drăgoescu). Cursă: 1.Teg5?(= 2.Da1#) T:h8 2.Tgl#, dar 1...N:c4!; sol.: 1.Td5# (= 2.Da1#) Ce5 2.Td1# - tema HOWARD (figura A legată, dezleagă figura neagră B, aceasta în apărare dezleagă fig. albă A, care dă mat), 1...Cd4 2.T:h5#(2.Td1# - antidual).(2+2 p.). 900 (Lapedatu). Intenție: 1.Col(Zugzw) R d4 2.Sm2+ Rc5/Re4 3.b4/f3#, dar mai merge și 1.Ch4 Rd4 2.Cf5+ Rc5/Re4 3.Nd6/f3#. Se corectează ușor mutînd poziția întregă cu o coloană spre dreapta. (3+3 p.). 901 (Stepanian). 1.Cd5!(Zugzw) e:d5 2.Nd6+, 1...f4 2.Tg5+, 1...d3+

1.8:d3 etc. (3 p.). 902(Kicighin). 1.Db3!(m 2.8:g6! f:g6/Cec 3.Dg8/D:e6a) 0
 2/Cf5 2.D:e6/N:f5 f:e6/m 3.Ng5/Nd7, 1...Nd3/Ne4 2.D:d3/V:e4 etc. 1.Da2?
 43! 2.2 (3 p.). 903(Makaronov). 1.Dh8!(m 2.Ce7+ Rd5 3.Dd8a) Ng8 2.T:g5+ R
 4 3.Dh4a, 1...Rc3 2.T:e3+ R:b4 3.Df8a. O "casetă magică" în care răspun-
 surile negrului dau loc la ecuri frumoase(LR)(3 p.). 904(Moldovanaki &
 Jordan). Intenție: 1.Rh7 (m 2.Td4+ Rf5 3.Ce3a) Tf4 2.g8d!, 1...Cf4 2.g8d!
 iar după 1.g4!(am.2...Cg5+) este insolubilă.(3 p.). 905(Nadulescu: cu un
 pion negru la h6, fîră de care apare o dublă - 1.Th7!). 1.Db3!(m 2.Ded+ R:
 d5 3.Ce3a) Nc6 2.Db2!(3.D:d4a) To/T:d5 3.De5/De2a, 1...c6 2.D:b6!(3! D:d
 4a) To/Td5 3.Cd6 De2+. Nu merge 1.Db2? R:d5! 2.Db5+ c5! 3.f(3-3 puncte).
 906(Juk). 1.e8d(m 2.De4a) Ne5 2.D:d6 (3.D:e4a) Td7/Td4/N:h7 3.Cb6/Dd6/De6a,
 1...Ce5(Ce7/Te7) 2.C:(:)e7+ T:e7 3.Db5a, 1...Ne3 2.De4+ Rc5 3.h:e3a(3 p.).
 907(Kornev & Agarkov). 1.Ca3!(m 2.Cc4+ Rd5 3.Te5a) Ne6 2.De3+ Rd5(6) 3.D
 c5, 1...e6 2.T:d2(3.Cc4a) d5 3.T:e2a, 1...d5 2.Cc4+ d:c4 3.Te5a, 1...Rd5
 2.T:d2+ etc.. Soluția foarte bine ascunsă(LR). Problema foarte bună(GHR).
 (3 p.). 908(Kavanski). 1.Db1!(m 2.c4+ T:c4 3.e6a) R:e4 2.Dh1+ Rf5 3.D:h7
 mat. 1...Re4 2.D:a2+ c4/Tc4 3.Da5/Da8a, 1...N:h4 2.g8a+ etc. O problemă
 splendidă în stil clasic(LR).(3 p.). 909(Popa). 1.Nh6 (m 2.Nd2 urmat a 3.
 c5+ Rb1 4.Ne4a, dar merge și 2.Nc1 c3 3.C:c3 și 4.Nb2a) c3 2.Na2 c2 3.Cc1
 4.Cb3a, merge însă și aici 2.C:c3 Ng7 3.Nc1 și 4.Nb2a, la 1...Rb1 2.Ne4
 a! Ral 3.Nd2 etc. Dualurile strică totul(4-1 pcte). 910(Kulighin). 1.Nf5!
 (m 2.e:d3a) Ne4! 2.Nh7! (2.Ne47 pat) N:h7 3.Rd1 și 4.C
 d2a, 2...Nf5(g6) 3.Nd1 (4.Cd2a) Ng4(h5) 4.N:d3a, 1...N
 b5 2.Ce1! (m 3.Cc2 și 4.Ca3a) Na4 3.N:d3+ etc. Autorul a
 prelucrat această problemă, reducînd 4 piese și introdu-
 cînd următoarele încercări tematice (vezi diagrama ală-
 turată): 1.Ne1? (m 2.N:c3a), dar 1...Nd4!, și 1.d47 (m 2.
 Rc1 și 3.Cc2a), dar 1...Nc5! Sol.: 1.Ne5! Nd4! 2.Nh8! 3.
 Rc1 etc. (4 puncte). 911(Pyra). 1.Cf45!(Zugzw) a5/d3/f4
 /g4 2.Cc7/Cc3/Cf6/Cf4, urmat de 3.Cb5/Cec4/Ce4/Cd3 și 4.
 Cd4/Cc5/Cc5/Cc5a (4 pcte). 912(Kuznetsov). 1.re4! (m 2.D
 c4a) Tg:e4 2.Nf7+ C:f7(Te6) 3.Ce7+ T:e7 3.C:e7 4.D
 c4, 1...Te:e4 2.Dd4+! 1:a4 (2...Cd4 3.Cb4+ nc4 4.d3a) 3.Ce7+ C:e7 (3...R
 4.Nb5a) 4.Nf7a, dar mai merge și 1.T:d5 (m 2...f7+ Te6 3.N:e6a) Te6 2.T:
 c:d5 3.D:c5+ R:e6 4.De5a, 1...T:b4+ 2.C:b4+ Rc4 3.Db3a.(4+4 pcte). 913
 (Agarkov). 1.g5! (m 2.Ne3+ Rd6 3.Td7+ R:c5 4.Nf4+ și 5.Nd3a) Rb6 2.Ne3+ T
 3.N:c5+ R:c5 (3...Ra5 4.T:e6a) 4.T:a6 h6 5.Tc6a, 1...Rd6 2.Td7+ R:e5 3.
 e4+ etc.(5 pcte). 914(Mironenko). 1.Tc8 Rd5 2.Tf4 (aici merge însă și 2.
 Tf5 3.Tc5 Re4 4.Tg5 Rf4 5.T:c4a și 6.Cd3a, dacă 2...Ng6 3.Tg6 Re4 4.T:
 c4+ Rf5 5.Teg8 2...e:d4 3.Tc5+ Re4 4.Nd6 f3 5.N:g3 și 6.T:e5a.(5+4 p.).
 915(Libis). 1.Df4 N:b3 (1...N:b5 2.Dd6+ C:d6a) 2.Df6+ Ce:f6a. Foarte fru-
 m: o bună dovadă că simplu nu înseamnă simplism!(LR)(2 p.). 916(Band). 1.
 Re8 2.Dc8+ Rf7 3.Nc4+ Rg7 4.Dg3+ Rh6 5.Dh3+ Rg5 6.Tg4+ f:g4a. O călăto-
 rie interesantă a regelui negru.(5 p.). 917(Gheran & AFI). Joc ap.: 1...De3
 2.Cc4 Cf4a; sol.: 1.Cc4 Db6! 2.C:e5! Cf6a. Felicitări pentru matul model
 în ambele faze și pentru economia de mijloace(LR). Cea mai dificilă dintre
 călătoriile cu 2a(GAR)(1+2 p.) 918(Muller). 1.Cd7! d8D 2.Df4! D:f4a. Sunt
 frumoase motivările mutărilor negrului(LR)(2 p.). 919(Novikov). Joc ap.: 1.
 c8N! 2.Ce7 Nd6a; sol.: 1.Td8 c:d8C! 2.Db8! Ce6a.(1+2 p.). 920(Petrov). 1.
 Ce5+ Ne4+ 2.Cc4+ d6a! Spectaculos și dificil(LR) şahuri încrucișate spi-
 rituale(2 p.). 921(Szondy). a/ 1.d2 Te3 2.Cb6+ Cc4a; b/ 1.Cc3+ Cc4 2.d2 Tb6
 mat. Bateria la distanță cu cooperarea în nădăd(2+2 p.). 922(Petkov). a/ 1.
 D6 Df4+(a) 2.Rc5 Ce6a(b); b/ 1.Te3 Ce6a(b) 2.Re4 Df4+(a). O problemă fru-
 m: o soluția născută și mutările alternante ale albului(AM)(2+2 p.).
 923(Ireazabal). I.1.Cf4 Kd3 2.Cd7 Cd4a; II.1.Td7 Cd6 2.Cg4 Nd5a. Desenul po-
 zitiilor amintește de frumusețea construcțiilor maure(LR)(2+2 p.). 924(Aliov-
 izade & Vahidov). Joc ap.: 1...Ch5+ 2.Rh6 Th1 pat; sol.: 1.Tg6+! Ce6a 2.R
 Tf8 pat. Două patură cameloan-ecou analoge cu poziții regulate(LR)(1+2
 pcte). 925(Bondarenko). a/ 1.Re7 nh8! 2.Ng7! Cf3+ 3.Rf6 N:g7a; b/ 1.Re8 Na
 2.Ng7 Cf6+ 3.Rf3 N:c5a. Frumoasă realizare a ideii împachetării! Completa-
 rea compozitorului român se ridică la valoarea problemei inițiale, fidelă
 în formă și conținut; între cei doi genuri este păstrată unitatea de esen-

1a(LR)(5+3 pote). 426(Grigorian). a/ 1.Ra3 Tb2 2.g2 Ce3 3.g1N Cd5 4.ha7 Cc7a; b/ 1.Rb8 ru2 2.g2 Cf5 3.g1N Cdb 4.ha7 tc8a, valoroasă încheiere la soluția de problemă cu un ajutor, toate cu diferite merite.(LR)(4+4 pote).

DEZLEGARILE STUDIILOR din Nr.29

131(Riccihain). 1.Tel! (1.T4? Ta2! 2.g5+ 2.g5 3.f:g5+ T:g5 și negrul obține damul la b1) Ta2! (dacă 1...Td5 2.f4 e2 3.g5+ f:g5 4.h:g5+! T:g5 5.g:g5 urmat de 6.h5f4) 2.T:g2 e2 3.g5+ f:g2 (3...N:g5 4.h:g5+ f:g5 5.T:e2 b1D 6.Te6+ D:g6 7.N:g6 și câștigă) 4.T:e2 g:h4 (la 4...b1D va urma cu și la minte 5.Te6+ D:g6 6.N:g6 h:g6 7.hg5+ R:g5 8.Te4 Nd2 9.Re7 și câștigă) 5.Te5 R:g5 6.f4! (6.Te6+? N:f6! 7.T:f6+ R:g5 și pionul b2 se transformă) Ne7+ 7.T:e7 (sau 7.Rg8) și alb câștigă. La 7.h:e7? va urma b1D 8.Rf8 Df5+! 9.Rg8 Df8+! 10.N:f8 pat. 132(V.Kovalenko). 1.h3+! R:h3 (dacă 1...Rf5 2.e:f3 Rg5 3.Rf1 Rd5 4.hel Rc4 5.Rd1 Rb4 6.hcl Ra3 7.Rhl g5 8.kal cu remiză) 2.e:f2 g5 3.R:h1 g4 4.Rg1! g3 (4...g:f3 5.Rhl Rg4 6.Rh2 Rf5 7.hh3 Rg5 8.Rh2 Rg4 9.Rhl Rf5 10.Rh2 Re4? 11.hh3 Rd4 12.R:h4 Rc4 13.Rg4 Rb4 14.R:f4 Ra3 15.Re5 Ra2 16.Rd4! Rb2 17.Rd3 și alb câștigă) 5.Rhl! g:f2 pat la alb; dacă 5...g2+ 6.Rg1 pat la negru. Pat-duplex într-un studiu de pion! 133(Sviridenko). Intenție: 1.b4+ Rb5 (dacă 1...T:b4? 2.a5D+ Rb5 3.T:b7+ Rg5 4.Tc7+ cu câștig) 2.C:b6 Dcl+ 3.Rb3 Dhl+ 4.Rc3 D:b4+ 5.Rc2 R:b6 6.a8D etc. remiză. Dar deslegătorii buletinului au găsit altă modalitate de a obține remiză: 1.Tc7(im-piedicind 1...Dcl+ și amenințând totodată cu 2.Tc5+ Tb5 3.a8D!) Dg1 2.b4+ T:b4 3.a8D+ Rb5 4.D:b7+ Ra5 5.D:b4+ cu câștig; sau 1...Dd5 2.b4+ T:b4 3.a8D+ Rb5 4.D:b7+ D:b7 5.T:b7+ și 6.T:b4 cu câștig. De aceea 1...T:b3+ 2.R:b3 b5 3.a8D+ D:a8 4.Ta7+ cu remiză.

E e l t j e VISSERMAN

(24.I.1922 - 23.III.1978)

După L.I. Loșinski șahul artistic mondial deplînge pierderea unui alt mare maestru. Deși se știa de cîțva timp despre starea subredă a sănătății, moartea prematură a lui Visserman a impresionat dureros pe toți admiratorii săi; el moare la vîrsta de abia 56 de ani.

Visserman s-a născut în Blokzijl (Olanda). S-a căsătorit în 1949 și avea doi copii. A lucrat la Ministerul de Construcții.

Prima sa problemă a publicat în 1938. Acum doi ani bilanțul impresionant al creației sale a fost 780 de probleme publicate, dintre care 375 cu 24, 255 cu 34, 25 cu 44, 75 probleme heterodoxe și 50 feerice. 230 probleme au fost premiate, iar 150 au primit mențiuni de onoare. Pentru problemele publicate în Albumele F.I.D.E. Visserman a obținut 132 de puncte, în timp ce Loșinski avea 126 de puncte. În 1972 a fost proclamat Mare Maestru al Compoziției de FIDE. El a fost iubit și apreciat ca arbitru în toate categoriile de concursuri. A fost activ și ca redactor al revistei PROBLEEKBLAD, publicînd mai multe articole despre compoziție șahistă. A căutat mereu să realizeze în compozițiile sale ceva ieșit din comun, prin ideile îndrăznețe, originale și elegante.

CODEX PENTRU COMPOZIȚIA ȘAHISTĂ.

În numerele 23-28 ale Buletinului Problemistic s-au publicat și exemplificat părțile întîi și a doua din Codexul FIDE, părți ce se referă la principiile generale ale compoziției șahiste și la condițiile de legalitate a lucrărilor. În continuare urma discutarea pe larg a problemei heterodoxe.

Considerînd însă că nu s-a tratat în măsură suficientă aspectele problemei ortodoxe, redacția găsește ca necesar, să publice materialul alăturat în care se prezintă mai complet caracteristicile problemei ortodoxe și ale problemei de șah în general.

Timpul scurt în care s-a efectuat traducerea nu a permis căutarea unor expresii mai prelucrate pentru termenii și frazele reglementărilor respective, dar cu toate acestea, sperăm că materialul se va dovedi foarte util, tuturor aceluia ce activează în domeniul compoziției șahiste.

Articolul 5. Compoziția feerică.

Compoziția feerică se caracterizează prin lucrări în care sînt introduse modificări asupra unuia din punctele următoare: forma şahului, mersul pieselor, regulilor jocului cit și introducerea de al te piese, diferite de cele obșnuite.

Articolul 6. Genuri speciale de compoziție.

Genurile speciale de compoziție șahistă se împart în două:

- compozițiile de analiză retrogradă, al căror conținut se bazează pe reconstituirea mutărilor precedente pentru a demonstra posibilitatea poziției inițiale, dreptul de a lua en-passant la prima mutare a soluției, dreptul de a roca, a determina cine este la mutare a utiliza regula celor 50 de mutări pentru remiză, etc. În compozițiile de analiză retrogradă sînt admise și posibile diverse enunțuri adecvate conținutului de idei din lucrare;
- compozițiile figurative (șahografice) care, cu ajutorul pieselor reprezintă pe tabla de șah litere, cifre, desene, etc. și de asemenea compozițiile simbolice al căror curs al soluției reflectă intenționat un eveniment oarecare.

Secția 2-a. Condiții de formă.

Articolul 7. Condiții esențiale.

Condițiile de formă ce trebuie respectate de studii și probleme sînt: legalitatea poziției inițiale (art. 8), existența unei soluții (art. 9), unicitatea soluției (art. 10). Dacă oricare din aceste soluții nu este respectată compoziția pierde dreptul la existență, pînă cînd nu este publicată sub o formă corectă.

Articolul 8. Legalitatea poziției inițiale.

Poziția inițială a unui studiu sau a unei probleme trebuie să fie legală, adică trebuie să existe o partidă demonstrativă formată din mutări regulamentar posibile, cu ajutorul cărora se poate ajunge la poziția din diagramă a lucrării respective, pornind dela situația de început a unei partide de șah. Poziția publicată nu trebuie să conțină mai multe figuri decît cele existente la începerea partidei.

Remarcă. În partida demonstrativă sînt autorizate promoțiile de pioni pentru ambele culori.

Articolul 9. Existența unei soluții.

Enunțul studiilor și problemelor trebuie să fie satisfăcut în toate variantele. Chiar dacă numai într-o singură variantă enunțul nu se realizează, lucrarea este considerată "insolubilă".

La prima mutare sau în cursul soluției, rocada oricărei părți este autorizată dacă R și F se găsesc pe cîmpul lor de plecare și este imposibil de a se demonstra că aceste piese au mutat. Prin consecvență, trebuie să existe cel puțin o partidă demonstrativă prin care se poate păstra dreptul la rocadă a jucătorului respectiv.

La prima mutare a soluției, luarea unui pion "en-passant" este autorizată dacă se poate demonstra că la mutarea precedentă, acest pion a mutat peste două cîmpuri. În consecință nu trebuie să existe o partidă demonstrativă care să se termine prin altă mutare decît dublul pas al pionului în cauză.

Articolul 10. Unicitatea soluției.

Unicitatea soluției cere ca enunțul să nu poată fi satisfăcut decît pe calea imaginată de autor, fără duble soluții sau dualuri în variantele tematice: (despre dualuri vezi art. 15).

O dublă soluție într-un studiu, este posibilitatea de a îndeplini enunțul într-o variantă tematică, nu importă la care moment al ei, în o manieră diferită de cea prevăzută de autor în planul său de joc.

Exigența unicității nu se extinde și la jocul ce survine după sfîrșitul variantei principale a soluției autorului, adică la mutări care nu contribuie cu nimic în plus la idee.

- Partea 1-a. Esența și regulile compoziției șahiste.

Secția 1-a. Obiectul compoziției șahiste.

Articolul 1. Definiții.

Compoziția șahistă este o creație rezultată din practica jocului de șah. Scopul compoziției este exprimarea ideilor șahiste, sub formă artistică.

Fiecare compoziție șahistă este caracterizată printr-un enunț determinat (de obicei satisfăcut de către alb) conform căruia se desfășoară conținutul lucrării și procesul ei de creare.

Satisfacerea enunțului (rezolvarea compoziției) înseamnă a găsi cheia (prima mutare) și variantele care survin după apărările contra amenințărilor albului sau după zugzwang.

Ansamblul variantelor soluției formează jocul real.

Aceste variante se împart în variante tematice (transpunind o idee) care intră în proiectul autorului și în variante netematice, secundare.

În afara jocului real mai pot fi prezente: un joc aparent (variante pregătite în poziția inițială) și, încercări (tentative care se lovesc de o respingere). Jocul aparent și încercările pot face parte integrantă din intenția autorului.

Compoziția șahistă trebuie să satisfacă o serie de condiții formale și artistice. Condițiile de formă sînt obligatorii și dacă ele sînt nesocotite, compoziția este incorectă și își pierde dreptul de a exista. Condițiile artistice nu sînt la fel de severe, dar nerespectarea lor poate influența aprecierea calitativă a compoziției.

Articolul 2. Genurile compoziției șahiste.

Compoziția șahistă se împarte în compoziția ortodoxă (art. 3), heterodoxă (art. 4), feerică (art. 5) și genuri speciale (art. 6).

Articolul 3. Compoziția ortodoxă.

Compoziția ortodoxă este în întregime fondată pe scopul (măsură a regelui), materialul (tablă, piese) și regulile prevăzute în regulamentul jocului de șah.

Compoziția de șah sovietică se dezvoltă ca o parte integrantă a mișcării generale șahiste și domeniul esențial al dezvoltării sale este compoziția ortodoxă.

Compoziția ortodoxă se împarte în două grupe:

- studiile, al căror enunț este: "cîștig" (albul începe și cîștigă) sau "remiză" (albul începe și obține remiza). Numărul de mutări al soluției nu este limitat.

Remarcă. Uneori se admite și enunțul formulat astfel: negrul mută, cîștig/remiză; aceasta înseamnă că negrul începe, dar albul cîștigă sau face remiză.

- problemele, al căror enunț este "mat în n mutări" adică albul începe și dă mat în " n " mutări cel mult. După numărul lor de mutări, problemele se împart în: două mutări ($n=2$), trei mutări ($n=3$), patru mutări ($n=4$) și mai multe mutări.

Remarcă. Articolele "Codului" conțin principalul despre compoziția ortodoxă. Cu retușuri adecvate, pot fi utilizate și la alte genuri ale compoziției.

Articolul 4. Compoziția heterodoxă.

În compoziția heterodoxă se încadrează lucrările al căror enunț cuprinde cerințe ce fac parte din următoarele două grupe principale:

- probleme al căror enunț este "mat invers în n mutări" adică albul începe și forțează pe negru să dea mat regelui alb în cel mult n mutări;

- probleme al căror enunț este "mat ajutor în n mutări", adică negrul începe și ajută pe alb să dea mat regelui negru în maxim " n " mutări.

O dublă soluție într-o problemă este posibilitatea de a îndeplini enunțul, începând chiar cu prima mutare, într-un mod diferit de intenția autorului, sau într-un număr de mutări inferior numărului dat în enunț.

Secția 3. Condiții artistice.

Articolul 11. Principii fundamentale.

Condițiile artistice de bază ale compoziției provin din principiile unității dintre formă și conținut și, de corespondență armonioasă între idee și mijloacele utilizate pentru a o realiza. Cele mai importante condiții sînt: calitatea expresiei ideii (art. 12), economia formei (art. 13) și frumusețea ideii (art. 14). Condițiile artistice pot să sufere schimbări pe parcursul dezvoltării istorice a compoziției șahiste ca artă.

Articolul 12. Calitatea de expresie a ideii.

Expresivitatea ideii se realizează prin:

- a face ca variantele tematice ce conțin ideea autorului, să se deosebească net de celelalte; variantele secundare și jocul accesoriu, nu trebuie să estompeze jocul principal;
- repetarea ideilor în mai multe variante sau punerea în relief a unei idei prin crearea de încercări tematice, a unui joc aparent, etc.
- folosirea efectelor care creează concentrare de idei într-o mutare, parecare a soluției sau a combinațiilor de sacrificiu sau a contra-jocului ingenios posibil la adversar, etc.

Articolul 13. Economia formei.

Economicitatea constă în realizarea compoziției numai cu mijloacele minim necesare. Principiile generale de economie a formei se concretizează în principiile parțiale de economie a poziției inițiale, a jocului și a poziției finale.

Economia poziției inițiale constă în aceea că toate piesele prezente pe tablă trebuie să ia parte la soluție. Grupa de bază, formată din piese indispensabile realizării scopului proiectat, constituie "scheme" lucrării. Prezența celorlalte piese se datorează necesităților de ordin tehnic, ele jucînd un rol auxiliar în eliminarea dubiozelor soluției, dualurilor, insolubilității, etc. Este de dorit de a se ajunge la utilizarea tuturor pieselor albe în variante tematice, de a se diminua numărul pieselor tehnice, de a se echilibra construcția printr-o repartitie a materialului pe toate table și, în căutarea se stabilească pentru studii, poziții inițiale cît mai asemănătoare cu situații de partidă.

Economia jocului în problemă constă în aceea că numărul de mutări a soluției trebuie să fie în raport optim cu ideea construcției. De ex. pentru a prezenta în mod deplin o idee ce nu necesită decît trei mutări, nu se justifică introducerea de activități care să prelungească artificial soluția, la care multe lucrări. Economia jocului în studii constă în aceea că toate piesele trebuie să fie întrebuințate la maximum posibilităților pe care le au; acest aspect se exprimă parțial, prin mobilitatea pieselor în dinamica jocului. Este de dorit ca manevra introductivă să folosească același material ca și cel prin care se realizează jocul principal axat pe ideea operii; economia jocului în studii, nu suferă dacă se întâmplă să existe variante care realizează ideea în mai multe mutări decît soluția reală datorită faptului că pe parcurs pot apărea ocoliri ce sfîrșesc încă prin revenirea la linia principală a soluției.

Economia poziției finale constă în aceea că în măsura posibilității toate piesele existente pe tablă trebuie să aibă un rol în situația prin care se încheie rezolvarea. O aplicare parțială a acestui principiu este matul/patul model. Se numește "model" un mat sau pat:

- la care participă toate piesele părții atacatoare (economicitatea)
- în care fiecare cîmp din jurul regelui făcut mat/pat, devine în accesibil acestuia, din cauza unui singur motiv și anume: ori este controlat de o singură piesă adversă ori este blocat de către o piesă

săproptate fără a fi controlat de o piesă adversă (puritate).

/64/

Remarcă. Principiul economiei matului/patului model, este valabil și fără participarea R și pionilor atacatori.

Principiul purității matului/patului model, este valabil chiar dacă o piesă ce blochează un cimp al R său, este și legată, dacă acest lucru este necesar pentru mat/pat.

Articolul 14. Frumusețea soluției.

Frumusețea soluției unui studiu sau a unei probleme rezultă din mutări sau manevre ascunse, dificil de descoperit, efectuate de către ambele culori.

Intr-un studiu, frumoasă este soluția obținută în urma unui joc dinamic, cu sacrificii pline de finețe și însoțită de încercări importante. Este de dorit de a se ajunge la o unitate organică între jocul introductiv și cel final.

Intr-o problemă, în particular dacă ea are un număr redus de mutări, frumoasă este soluția în care mutările albului nu duc la întărirea poziției proprii, nici la slăbirea brutală a poziției negrului, nici la restrângerea libertății de mișcare a pieselor negre. În această optică se acordă preferință mutărilor liniștite, adică fără șah sau capturare de piesă, sau limitarea libertății R negru etc. O cheie frumoasă în problemă, este o mutare care crează aparența unei slăbiri a poziției albe și a unei consolidări a poziției negre. În afara unor rațiuni speciale, nu este recomandată o cheie cu șah, cu promoția unui pion în damă, sau existența în poziția inițială a problemei, a unui șah posibil de dat de către negru și la care alb nu are răspunsul de mat, gata pregătit.

Articolul 15. Dualuri.

Un dual înseamnă posibilitatea ca pe parcursul unei variante a soluției, să existe la un moment dat mutări albe eficace, în număr mai mare de una.

În funcție de urmările lor, dualurile se numesc „majore” - și ca regulă generală ele duc la desconsiderarea compoziției ce le conține - sau „minore” - acestea putând eventual influența valoarea calificativului ce se poate acorda compoziției respective.

Un dual major la o problemă înseamnă posibilitatea de a satisface enunțul, într-o variantă tematică, în mod diferit de cel intenționat de către autor, începând de la a doua sau dela mutările următoare ale albului.

Un dual major într-un studiu, este posibilitatea de a satisface enunțul într-o variantă tematică, prin mutări albe diferite de cele prevăzute de autor, dar care păstrează același plan de joc.

Un dual minor într-un studiu sau într-o problemă, este dat de posibilitatea de a juca mutări albe diferite într-o variantă tematică sau secundară.

Remarcă. Se consideră tot ca dual minor și în problemă și în studiu, existența a cel puțin două respingeri la o încercare tematică.

Secția a 4-a. Publicare și prioritate.

Articolul 16. Publicare.

Existența oficială a unei compoziții începe din momentul primei sale publicări într-un organ de presă al cărui tiraj este mai mare de 100 de exemplare. Prima publicare se face în mod normal pe diagramă. Se recomandă de a da informațiile care o însoțesc, în ordinea următoare, de sus în jos: prenumele și numele autorului sau a autorilor; localitatea de domiciliu a acestora; recompensa obținută în competiție (când aceste rezultate sînt publicate pentru prima dată); diagrama; enunțul; eventuale completări la enunț.

Articolul 17. Prioritate.

Prioritatea unui autor asupra unei opere publicate este determinată de către data calendaristică a primei publicări. Ori de cîte ori, compoziția va fi reproducă în continuare, de către oricare pu-

blicație, trebuie să se arate numele complet al autorului, data și sursa primei publicări sau numele competiției și anul publicării rezultatelor împreună cu recompensa obținută.

Publicarea premeditată de opere ale altcuiva sub propriul nume, copiindu-le fidel sau cu neînsemnate schimbări constructive, se numește plagiat și el este sancționat conform legilor referitoare la dreptul de autor.

Articolul 18. Anticipări și versiuni.

Avem anticipare, atunci când o compoziție nou publicată, are concepția, schema și prezentarea, identice până la un anumit grad, cu concepția, schema și prezentarea unei lucrări publicate anterior. Existența anticipării este stabilită prin confruntarea datelor reale de apariție a organelor de presă în care cele două lucrări au beneficiat de prima publicare. Când autorul noului compozitii a avut sau nu, cunoștință de cea mai veche, nu are importanță.

O anticipare completă este atunci când există o coincidență totală de concepție, schemă și prezentare între cele 2 compozitii.

Remarcă. O lucrare nu pierde dreptul de a participa la o competiție și de a fi recompensată, dacă ea n-a fost anticipată la data de expirare a termenului de trimitere a compozitiilor.

O anticipare parțială avem atunci când lucrările coincid prin concepție și schemă, dar diferă prin prezentare. O compoziție parțial anticipată nu poate fi publicată decât cu indicarea numelor ambilor autori, cel vechi înaintea celui nou.

Dacă se face o ușoară ameliorare a unei vechi compozitii (o reducere a numărului de piese, eliminarea unui defect etc.) noua formă poate fi publicată numai sub numele vechi, după care se adaugă "versiune de" numele nou. Acest fel de ameliorări nu au dreptul de a participa la competiții.

Dacă se aduce o ameliorare substanțială a unei lucrări anterioare, noua compoziție se publică având numele nou deasupra și apoi se indică "după" numele vechi. Aceste versiuni pot participa la competiții numai cu condiția ca noul autor să trimită totodată și lucrarea ce i-a servit drept sursă.

O lucrare dovedită defectă poate fi corectată de către autor și republicată în orice material de specialitate, dar de preferință, în același periodic unde a apărut și forma defectuoasă. Lucrările proprii corectate sau mult îmbunătățite, mai pot participa, ca "originale" numai la o singură nouă competiție.

Dacă în timp de 5 ani de la publicare, autorul nu și-a corectat lucrarea dovedită incorectă, atunci orice compozitor poate să facă aceasta publicând propria sa versiune, cu respectarea regulilor din prezentul articol.

Remarcă. O compoziție corectată, îmbunătățită sau reconstituită de către un autor nou, poate fi publicată ca o operă comună sub numele A+B sau B+A, numai cu acordul vechiului autor.

O anticipare tematică este atunci când o lucrare nouă coincide parțial în concepție sau diferă prin schemă (natura pieselor tematice), față de o compoziție anterioară. Opera anticipată tematic, poate avea existență independentă numai dacă ideea sa, comparată cu cea veche, este realizată: a) cu alte piese tematice; b) în mai mare număr de variante tematice sau secundare; c) combinată cu alte idei; d) cu o sensibilitate îmbogățită sau transformare a jocului; e) cu o importantă ameliorare de construcție, etc.

Traducere de V. Petreșcu.

Notă. Partea a 2-a a codului, se referă la tipurile de sonete - titlul practicate în compozițiile școlare. Genurile acestora, se tratează pe larg și în Codex. Între timp au intrat în circulație și titluri noi de competiții. Deoarece toate prevederile respective se va elabora un material corespunzător.

CITITORII AU CUVINTUL (II)Horia VISSA - Bușteni.

Rubrica de compoziție șahistă din ziarul "Tribuna Sibiului" strage permanent pe tinerii compozitori deoarece este competent redactată și s-a permanentizat. Dat fiind că rubrica apare de mult timp noii amatori care doresc să-și formeze un bagaj de cunoștințe de specialitate, constatăm că explicarea noțiunilor fundamentale a fost făcută "mai înainte" și că au de a face cu "miezul chestiunilor"! Aflați de ci imediat în fața unui studiu sau a unei probleme în mai multe mutări întâmpină greutăți la rezolvare și... repede apăsă descuraja - rea. Cititorii mai vechi, deveniți între timp dezlegători avansați, ba chiar compozitori, își pot menține ușor avansul în clasament, ceea ce dezavantajează pe debutanți, care se pot descurca mai lesne numai la problemele cu mat în 2 mutări.

Stimulentul puternic care este "câștigarea unui concurs" poate fi făcut mai accesibil dacă s-ar proceda ca și la alte sporturi în care clasamentele se fac pe categorii sau probe. În cazul de față s-ar putea aborda independent secțiile: probleme în 2 ♙, probleme în 3 ♙, probleme în multitudine mat și studii, punctajele gestionându-se separat. În acest mod se poate reflecta mai bine progresul concurenților, iar atracția competitivă este mai mare deoarece crește și numărul premierilor semestriale.

În altă ordine de idei, consider că trebuie renunțat la comentarea erorilor făcute de dezlegători, spațiul rămas astfel disponibil, putând fi utilizat la prezentarea tematicii moderne în problema de șah sau prezentându-se informații despre aportul calculatoarelor electronice în compoziția șahistă.

Ion OPREA - Lipova.

Fără intenția de a minimaliza problemele, aş compara studiul cu o probă athletică de durată și rezistență, anume "maratonul"; aceasta, deoarece este de necontestat că un studiu este cu mult mai greu de cuprins și rezolvat decât o problemă. Pornind de la acest adevăr este evident că trecerea de la problemă la studii să "sperie" pe mulți amatori și compoziției șahiste. Însă din punctul meu de vedere ca dezlegător, apreciez că cel ce se limitează numai la dezlegarea problemelor, neglijând studiile, nu poate ajunge și nu poate fi considerat, un dezlegător bun sau complet!

De aceea consider că renunțarea la studiul, sau acordarea unor indicații ajutătoare la depistarea soluțiilor lor, sau revenirea numai la probleme, nu ar fi indicată. Aceasta și fiindcă într-un fel, este normal ca numărul dezlegătorilor de studii să fie mai mic decât cel al dezlegătorilor de probleme deoarece și în compoziție există același raport numeric între compunătorii de probleme și de studii.

În final doresc să subliniez că este foarte reușit modul de redactare adoptat la rubrica de șah din "Tribuna Sibiului". În ea se găsesc probleme de dezlegat, de reconstituit, studii etc. tot ceea ce un iubitor al șahului poate să învețe, cu condiția însă, să vrea!

===/===

INITIATIVE PROBLEMISTICE.

Începând din luna iulie s.c. la Clubul central de șah din București, str. V. Conta nr. 16, et. 8, se desfășoară din două în două săptămâni, miercuri după amiază, o sală de colocvii dedicate compoziției șahiste. Comisia centrală de studii și probleme, din F.R.S. asigură și pregătește materialul și lectorii. Ținând cont de preferințele participanților s-a început cu prezentarea unei metodologii de dezlegare a problemelor. Ciclul se va încheia cu organizarea unor concursuri dotate cu preții. Sîi invitați toți amatorii. (VP).