

FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

BULETIN

PROBLEMISTIC

AL COMISIEI CENTRALE
DE STUDII ȘI PROBLEME



1989

NR. 52

BULETIN PROBLEMISTIC

publicație bianuală

a

COMISIEI DE STUDII SI PROBLEME

a

FEDERAȚIEI ROMÂNE DE ȘAH

=====

COLECTIVUL DE REDACȚIE:

ing. Mircea M. MANOLESCU

ing. Nicolae CHIVU

ing. Valeriu PETROVICI

ing. Nicolae ONCESCU

prof. Iadislau VÍGH-TARSONYI



=====

ANUNT

=====

Colaborările pentru „B.P.” se vor trimite la următoarele adrese:

ARTICOLE

și

ing. Valeriu PETROVICI

Str. Baba Novac nr. 18

bloc 24B, ap. 48

74525 - BUCUREȘTI - 77

CORRESPONDENȚA

COMPOZIȚII

INEDITE

ing. Nicolae CHIVU

Soseaua Pantelimon 245

bloc 51, sc. B, ap. 88

73542 - BUCUREȘTI

DEZLEGĂRILE

COMPOZIȚIILOR

INEDITE

ing. Nicolae ONCESCU

Str. Enăchiță Văcărescu nr. 19

etaj 2, ap. 4

70328 - BUCUREȘTI

FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE SAH

BULETIN PROBLEMISTIC

AL COMISIEI CENTRALE DE STUDII ȘI PROBLEME

A PARE SEMESTRIAL

Nr. 52

IULIE - DECEMBRIE 1989

Anul XIX

O CHEIE MIRACULOASĂ

Intr-o problemă de șah modernă, jocul aparent care se desfășoară precis, subordonat unei teme bine determinate este schimbat de mutarea cheie care, de cele mai multe ori, modifică și tema. Cu cât schimbarea e mai radicală, cu atât cheia este mai neașteptată și mai valoroasă.

O astfel de mutare cheie surprinzătoare a efectuat eroicul tineret al României la 22 Decembrie 1989, determinând înlocuirea jocului mineiros al totalitarismului subordonat ideilor comuniste, cu jocul cinstit al dialogului bazat pe frumoasele idei ale democrației.

Mica noastră revistă a fost întodeauna dedicată numai și numai domeniului șahului artistic, în paginile sale nefiind niciodată publicate articole amintind evenimente istorice fără legătură cu această latură a șahului sau compoziții scacografice reprezentând inițiale sau cifre destinate sărbătoririi unor evenimente politice.

Acum însă, ne simțim datori să prefăcăm acest număr întirziat al Buletinului Problemistic cu afirmarea bucuriei nemărginite ce ne-a adus-o victoria Revoluției române de la 22 Decembrie 1989. Acest eveniment crucial din istoria țării noastre, care a marcat sfârșitul epocii de dictatură comunistă, deschide perspective minunate în toate domeniile și, dece nu, și în cel al șahului artistic. Libertatea cucerită cu tributul de sânge al tineretului român va permite dezvoltarea legăturilor BP cu toate publicațiile similare din lume, ceea ce va duce la o și mai mare afirmare a sa pe plan intern și internațional. Este adevărat că și până acum s-a reușit - cu mare dificultate - expedierea peste hotare a BP asigurându-i un număr substanțial de corespondenți străini și o recunoaștere a valorii sale internaționale, dar, sperăm că în viitor posibilitățile de legătură cu lumea se vor îmbunătăți, facilitând astfel această activitate.

Ne stăruie încă în memorie situația din anul 1988 când Congresul problemistilor a avut loc la Budapesta și când, nu numai că inițiativa unor compozitori bucureșteni de a se deplasa pe cont propriu a fost stopată din față, dar nici măcar prezența unui delegat oficial nu a fost admisă. Convingerea noastră este că în viitor vom avea o reprezentare mai bună a problemisticii românești la Congresele internaționale anuale, existind acum posibilitatea deplasării pe cont propriu a unor compozitori, care să însoțească delegatul sau delegații oficiali, așa cum procedează iubitorii șahului artistic din alte țări.

Viitorul șahului artistic în țara noastră se încadrează în viitorul luminos ce-i este hărăzit României ca urmare a minunatului act din decembrie 1989.

E.M.M.

SELECȚIONĂRI

1.

V. MELNICENKO

Pr. I - Odessa, 1988



(7+9) 2≠

2.

M. BASISTY

Pr. I - Bogatir Sp. Club, 1988

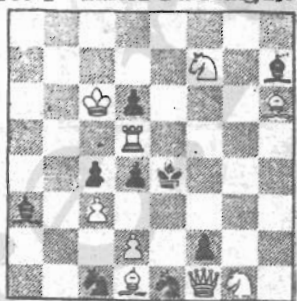


(8+8) 2≠

3.

M. MARANDIUK, V. RUDEENKO
și S. SEDEI

Pr. I - Memorial Hartong, 1988



(10+9) 2≠

1.- Albul are diferite posibilități dera amenința mat la d7 sau d5 sau pe ambele cimpuri. Să încercăm! 1.Cb6? a:b6 2.T:b6≠ dar 1...Cf6! La 1.Tb7? Ce5! iar la 1.Tb5? Te5! (apărarea 1...Cf6 eșuează din cauza 2.T:e7≠ respectiv 2.D:e7≠.) Cheia neașteptată 1.Td4! (am. 2.Dd5≠) oferă regelui negru un refugiu la c5 cu șah 1...Re5+ 2.Td6≠!! iar la 1...Te5,Cf6,Ce3 urmează 2.Dd7,D:e7,Te4≠.

Conținutul logic și armonios este conceput într-o formă impenetrabilă.

2.- După 1.Cc7,Cc3 sau Cf4 negrul se apără succesiv cu 1...Th5!, Ce6! și Ce7! la fiecare tentativă existind câte două mături: la e6 sau b5, la b5 sau e2 și la e2 sau e6, ceea ce formează un spectaculos lanț ciclic. Prin deplasarea calului la b4 albul își creează posibilitatea unui nou mat - 1...Ce6b7 2.Tc4≠ - ceea ce contribuie efectiv la rezolvarea acestei admirabile probleme.

3.- Încercări: 1.Ng4? (am. 2.Td4) f:glD,d:c3 2.Cg5,D:c4≠, respinge 1...Nc5!; 1.Ne3? (am. 2.Cg5≠) f:glD,d:c3 2.T:d4,D:c4≠ dar, 1...Ce2! deoarece matul De2 nu mai este posibil. Cheia 1.Ce2!! (am. 2.Cg3≠) oferă regelui negru două cimpuri de refugiu 1...Rd3,Rf3,C:e2 2.T:d4,Cg5,D:e2≠.

Maturile T:d4 și Cg5 apar în încercări atât ca amenințare, cât și ca urmare a aceleiași mutări de apărare 1...f:glD (tema le Grand). În so-

4.

P. TREININ

Pr. II - Memorial Hartong, 1988

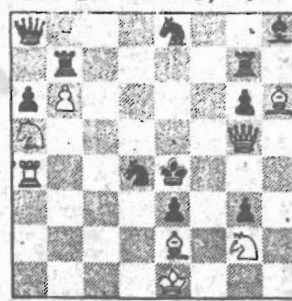


(11+9) 2≠

5.

J. RUSINEK

Pr. I - Szachi, 1986

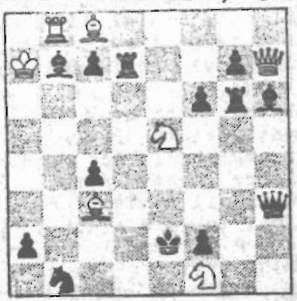


(8+11) 3≠

6.

D. WEIN KING

Pr. I - Chess Life, 1988



(7+13) 4.1.1.1 a2≠

luție, aceleași mături apar în urma altor apărări negre (Tema Ruhlis).

4.- 1.Dc6? (2.De6) Cd3, N:f5, e5 2.Cg3, Te3, Ch6, respinge 1.Dc5!; 1.Dc8? D:d5, Cd3, e5 2.Te3, Nf3, Cgf6, dar 1...Nf5! Soluția: 1.Da6! (acum regele negru are două cimpuri de refugiu) N:f5, D:d5, e5, Cd3 2.Nd3, Cg3, Ce3, D:d3. Tema Zagoruiko în trei faze, trei variante, cu apărările negrului sub formă ciclică. La acest concurs organizat în memoria marelui compozitor olandez au participat 190 de probleme!

5.- Incercările 1.Cb3? (am. 2.T:d4 și 2.Cc5) și 1.C:e3? (am. 1.C:e3? (am. 2.Dd5 și 2.Df4) sînt respinse de 1...Tgc7! respectiv 1...Tbf7! După 1.Tc4! se amenință 2.Nd3+ R:d3, Rf3 3.D:e3, Ch4 și există două continuări: 1...Tbe7 2.Cb3! D:d5 (2...Tgc7?) 3.Df4; 1...Tge7 2.C:e3! Ne5 (2...Tbf7?) 3.D:g6. Tema problemei constă în autoobstrucția reciprocă a turnurilor negre. O lucrare de mare finețe realizată în mod ireproșabil de reputatul compozitor polonez.

6.- 1.Nd5 T:bl 2.Tg5 Dc2; II/ 1.Td5 N:h3 2.Ng5 Dh5; III/ 1.Tg5 D:bl 2.Nd5 Tb2; IV/ 1.Ng5 D:h3 2.Td5 Ng4. Perechile de Grimshaw la d5 și g5 precum și cele două capturi ale albului la bl și h3 constituie sarea și piperul acestui mat ajutor cu totul ieșit din comun.

7.

U. AVNER

Pr. I - B.C.P.S., 1987



(15+9) inv. 5

8.

V. ALAIKOV

Pr. I - Problemeblad, 1987



(10+10) inv. 5

9.

A. POPANDOPULO

Pr. I - Camp. Azerbadjan, 1980



(10+13) 12

7.- 1.Dh8! (am. 2.Ce8+ Re4 3.Cd6+ Rf4 4.Tf8+ R:g4 5.Tg1+ Tg1) c:d1C 2.Ce5+ Rc5 3.Cfd7+ Rd4 4.Cd3+ Re4 5.Cf2+ Cf2; 1...C:d1N 2.Ca5+ Re4 3.Cf7f6+ Rd4 4.Cc3+ Rc5 5.Ca4+ N:a4. O problemă excelentă în care mecanismul format din două baterii cu cai, frecvent în problemele în trei mutări, este extins la mai multe mutări. Variantele sînt frumoase, rezolvarea dificilă, totul este perfect (P.Petkov, judele concursului). Noi adăugăm că problemistul israelian este unul din marii specialiști ai problemelor cu mat invers.

8.- 1.Ch7! (am. 2.Cf5+ R:e4 3.Cg5+ C:g5 4.Ch4+ Rd4 5.Cf3 Cf3) Cf4 2.Dg7+ R:e4 3.Cf6+ Rd4 4.Cg4+ Re4 5.C:f2+ T:f2 (posibil deoarece calul nu mai apără pionul f2); 1...N:d6 2.Td5+ Rc4 3.Tb5+ Rd4 4.Cf5+ Re4 5.Tb4+ Nb4. O compoziție deosebit de valoroasă, problemistul sofist fiind de-așezămenea un excelent specialist al genului.

9.- 1.Ce4+ Rd5 2.Cc3+ Rd6 3.Cc4+ b:c4 (cu primele mutări albul a reușit izolarea turnului din c2) 4.Ce4+ Rd5 5.Cf2+ Rd6 6.e4! f:e3 (acum cînd și linia de acțiune a damei este blocată, albul poate trece la operația finală) 7.Ce4+ Rd5 8.Cc5+ Rd6 9.Na3 (amenință 10.Ce4) Tg4 10.Cb7+ Rd5 11.Cd8+ Rd6 12.Cf7. Remarcabilă activitatea calului f2 care efectuează nouă mutări din cele 12 prevăzute în enunț.

București
noiembrie 1989

Eugen RUSENESCU
Maestru al sportului

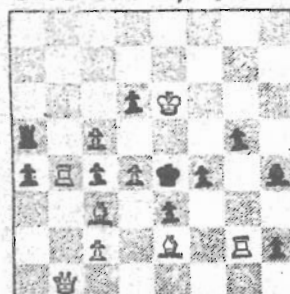
O P I N I I

Redacția consideră că articolul următor, ce înfățișează o anumită interpretare a unor noțiuni din terminologia problemisticii șahiste, reprezintă un punct de vedere particular, dar a cărui originalitate merită o dezbateră. Sperăm că cititorii Buletinului nostru vor contriui la elucidarea acestor aspecte astfel încât conținutul respectivelor materiale să conducă la formarea, precizarea și stăpânirea unor cunoștințe de specialitate cât mai corecte.

T E M Ă sau T A S K ?

În problemistica veche o anumită legătură între diferite elemente strategice definea o temă. Repetarea lor în mai multe variante alcătuiau un task. În problemistica modernă legătura tematică se realizează între mutările albe și negre din cursă și soluție după o anumită schemă (formulă). Repetarea acestei formule se cheamă tot task!

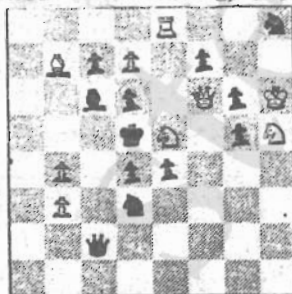
1.
C. GOLDSCHMEDING
Pr. I - Urania, 1980



(9+10)

2 ≠

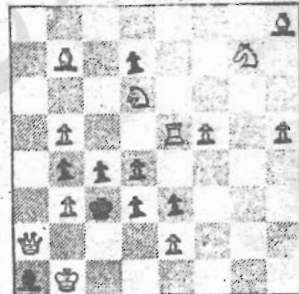
2.
J. SAVOURNIN
M.Q.II - Schachsch. Z-g, 1983



(9+12)

2 ≠

3.
G. DOUKHAN & C. WIEDENHOFF
Thèmes 64, 1982



(13+7)

2 ≠

Temă Urania înseamnă repetarea aceleiași mutări a albului, pe rând ca amenințare de mat, cheie și mat într-o variantă. Ex. dgr. 1. 1.Tg4?(A) am.2.Dh1? 1...Ne1! 1.Dh1? am.2.Tg4?(A) 1...Ng3! 1.d5?(B) am.2.Tc4?(C) 1...T:c5! 1.T:c4?(C) am.2.d5?(B) 1...d5! 1.Ne1! am.2.c3? 1...f3/c3/R:d4 2.Tg4(A)/d5(B)/T:c4(C) ≠. Se repetă de trei ori mecanismul tematic, deci este vorba de un task!

Temă Salazar înseamnă inversarea aceluiași mutări ale albului ca mat și cheie între cursă și soluție, coeziunea fiind asigurată de aceeași apărare a negrului. Ex. dgr. 2. 1.C:f7?(a) am.2.De6#. 1...C:b4(x) 2.D:g5?(B), 1...N:b7! 1.D:g5?(B) am.2.Cf6# 1...C:b4(x) 2.C:f7?(a), 1...gh5! 1.C:g6?(c) am.2.Ca7#, 1...C:b4(x) 2.Df5?(D), 1...D:b3! 1.Df5!(D) am.2.Cf6#, 1...C:b4(x) 2.C:g6?(c). Deci s-a dublat formula cerută de temă, dar nu se cheamă temă Savournin ci Salazar dublu(task).

Temă Banfi: mutarea cheie din cursă, care e respinsă de o apărare a negrului, revine în soluție ca răspuns, la aceeași mutare a negrului. Ex. dgr. 3. 1.Td5?(A) am.2.Ce4#, cb3!(x). 1.Tc5?(B) am.2.T:c4#, de2!(y). 1.T:e3?(C) zugzwang, R:d4!(z). 1.Ce8! zugzwang. 1...cb3(x) 2.Tc5?(B) 1...de2(y) 2.T:e3?(C) 1...R:d4(z) 2.Td5?(A). Temă repetată de trei ori, deci e un task!

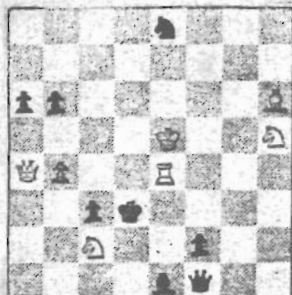
4.

A. DOMBROVSKIS
Pr. I - Probleemblad, 1958

5.

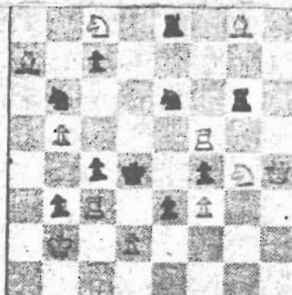
W. HOEK
Pr. IV - Med. Olanda-Israel, 1952

6.

J. MORICE
Thèmes 64, 1969

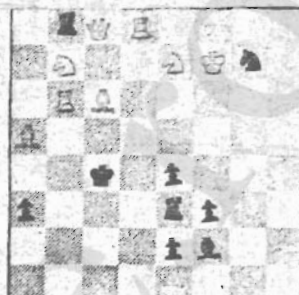
(7+8)

2≠



(11+10)

2≠



(8+9)

2≠

Formula devine paradoxală atunci când la aceeași mutare a negrului care în cursă respinge amenințarea de mat a albului, în soluție chiar o provoacă! Paradoxul s-a denumit tema Dombrovskis, pentru că acest problemist a realizat mecanismul de două ori. Ex. dgr. 4. 1.Nc1? am. 2.Cf4#(A). Nd2(x). 1.Cg3? am. 2.Td4#(B), De2!(y). 1.Ce3! am. 2.Dc2#. 1...Nd2(x) 2.Cf4#(A), 1...De2(y) 2.Td4#(B). Ex. dgr. 5. 1.Cg7? am. 2.de3#(A), Cc5!(x). 1.Ce5! am. 2.Cc6#, Cc5(x) 2.de3#(A). Se observă că paradoxul a fost realizat cu șase ani înainte, doar că într-o singură variantă. S-ar putea spune că tema Dombrovskis este de fapt doar o dublare a paradoxului descoperit de Hoek, deci doar un task! Ex. dgr. 6. 1.Tb1? am. 2.Nb5#, Tb1! 1.Nd2? am. 2.Tb4#, Tc3! 1.Td2? am. 2.Nd5#, Td3! 1.Cf5! am. 2.Td4#. 1...Tb3/Tc3 2.Nb5/Tb4#. 1...Td3 2.Nd5#. Se observă că problema realizează trei variante tematice, deci este un triplu Hoek sau 1,5 Dombrovskis? Dacă dublarea formulei inventate de Hoek se cheamă tema Dombrovskis, de ce triplarea formulei să nu se cheame tema ... (cu numele celui care a realizat-o prima dată?

Atunci s-ar desființa noțiunea de task și ar exista numai teme pentru fiecare multiplicare a unui mecanism!

Brăila
septembrie 1989

- o o o -

Dr. Gheorghe LEU

LUMEA POVEȘTILOR, ȚARA LUI CIRCE.

Articolul de I. VLADIMIROV publicat în „64” nr.12/1989

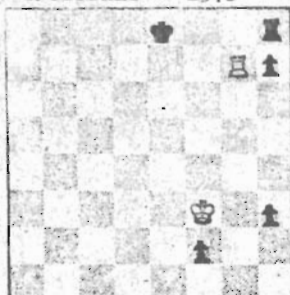
Iată, sint deja 20 de ani de când poziția de lider în șahul feerie o deține genul CIRCE. Esența schimbărilor în reguli este simplă. Figura capturată se întoarce pe cîmpul (dacă acesta este liber!) pe care l-a ocupat în poziția inițială înainte de începutul partidei. Cîmpul de renaștere al turnului și calului este determinat de culoarea cîmpului pe care s-a produs captura. Pionul capturat pe o anumită coloană renaște pe aceeași coloană, pe cîmpul de origine al pionilor (cîmpul al doilea pentru alb și al șaptelea pentru negru) indiferent de unde a ajuns el pe coloana respectivă. Un exemplu clar în diagrama 1: 1.h2 Tg1 2.h:gl(Tal)! întorcînd prin aceasta turnul alb la al, 2...R:f2(f7) 3.O-O T:gl(Th8)≠ și turnul negru renăscut pe h8 blochează ultimul cîmp liber al regelui negru.

Pe fondul acestei reguli simple a renașterii piesei capturate au apărut o sumedenie de variațiuni ale genului, câteva dintre acestea fiind prezentate în cele ce urmează.

În problemele „STRICT CIRCE” captura este posibilă numai cînd figura luată se poate întoarce în poziția inițială. Exemplul nr. 2: 1.Gd2! amenință 2.C:e4(e7)≠, calul nu poate fi luat întrucît cîmpul b1 e ocupat.

1.

D. JOFFART - 1970



(2+5) CIRCE aj.3≠

2.

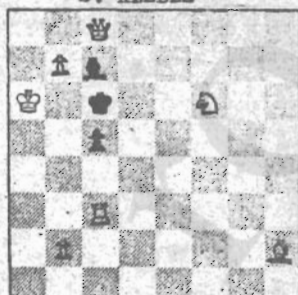
J. de HAAS - 1986



(9+11) STRICT CIRCE 2≠

3.

S. KLEBS



(7+3) ATOM CIRCE inv.7≠

Negrul se apără ocupând cîmpul e7, dar eliberînd alte cîmpuri: 1...Tde7 2.C:d5(d7)≠; 1...The7 2.C:h5(h7)≠; 1...Ne7 2.h:g5(Dd8)≠; 1...Ce7 2.T:e6(Nc8)≠.

În „ATOM CIRCE” toate figurile (și albe și negre) vecine cu cîmpul de captură se întorc în poziția inițială. Diagrama nr. 3: 1.De6+ Nd6 2.b8N! c4 3.b4 c:b3 e.p.(b2,Tal), pionul alb renaște la b2 iar turnul la a1, 4.Ta4 Rc5 5.Na7+ Rc6 6.Dc4 Nc5 7.Tb4 N:b4(Dd1,Tal,b7)≠, dama se întoarce la d1, turnul - la a1 iar pionul negru „ucigaș”, la b7!.

5.

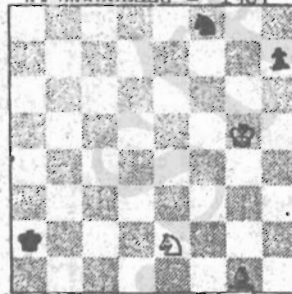
R. RUPIIN - 1988



(8+7) DIAGRAM CIRCE 2≠

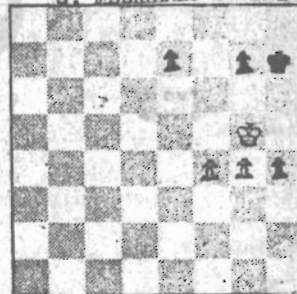
6.

R. DRĂGORESCU - 1987



(3+3) CIRCE OGLINDĂ 4≠

S. MEERGANS - 1984



(3+4) CIRCE CUC aj.6 pat

Trei alte tipuri de CIRCE se deosebesc prin cîmpul pe care renaște figura capturată.

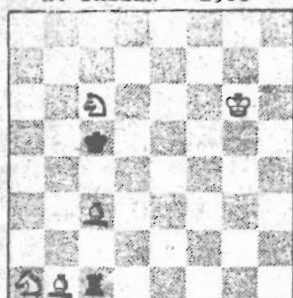
În „DIAGRAM CIRCE” figura se reîntoarce pe cîmpul de pe care a efectuat ultima mutare. Nr. 4: 1.Ng8! ~ 2.Dd5≠; 1...Cb6 2.Ne7≠ și nu 2.Nb6? (Cc8) întrucît calul reîntors la c8 parează matul; 1...Ce7 2.Nb6≠; 1...Tc4 2.Db5≠ (dama nu poate fi luată 2...R:b5(Dd3)?? deoarece regele s-ar afla în șah cu albul la mutare). Menționăm că nr. 4 are următoarea soluție după regulile CIRCE obișnuite: 1.Ne4! (2.Dd5≠); 1...Cb6,Ce7 2.Nb6(Cb8),Ne7(Cb8)≠ (maturi schimbate reciproc).

În „CIRCE OGLINDĂ” figura capturată renaște pe cîmpul de origine al figurii analoage a adversarului, diagrama 5: 1.h6+ R:h6(h2) 2.Ch7 R:h7(Cb1) 3.h:glT(Nf8) Na3 4.Tcl C:cl(Tal)≠ și nu merge 5.R:a3(Nf8)?? întrucît nebunul alb care renaște la f8 atacă regele!

În „CIRCE CUC” figura luată renaște pe cîmpul de origine al figurii adverse care a efectuat captura. Nr. 6: 1.h3 Rh4 2.g6 R:h3(e1N) transferînd pionul la e1 unde el se transformă în nebun! 3.Nd2 f5 4.Nh6 f6 5.e:f6(f7) g5 6.f:g5(g7) Rg4 și este pat întrucît nici regele, nici nebunul nu pot lua pionul g7 întrucît după transferarea sa la e8 sau f8 el devine cal,

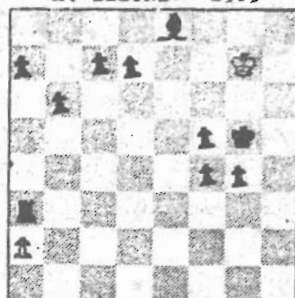
7.

R. PASSEN - 1988

(5+2) aj. serie 6 ≠
ANTI-CIRCE

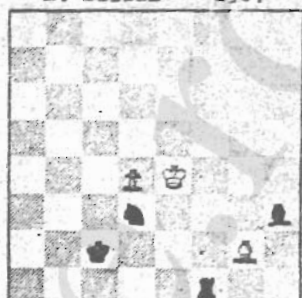
8.

R. BEDONI - 1989

(2+10) aj. 8 ≠
CIRCE-PĂRĂ-CAPTURA

9.

M. SEIDEL - 1987

(3+4) aj. 3 ≠
CIRCE MĂRTIAN

atacînd regele negru.

Poate fi reagezată și figura care efectuează captura!

În „ANTI-CIRCE” figura care capturează renaște pe cîmpul de origine iar cea capturată dispăre de pe tablă. Nr. 7: 1.Rc4 2.Rb3! Calul nu poate captura la b3 întrucît atunci el ar trebui să renască la b1 iar acest cîmp este ocupat. 3.Rb2! 4.R b1(Re8) 5.T:al(Th8) 6.O-O Ce7≠, un final cunoscut.

În „CIRCE-PĂRĂ-CAPTURA”(antiprizes) figura „capturată” rămîne pe loc iar cea care „a capturat” se întoarce pe cîmpul său de origine.

Nr. 8: 1.Tb3 a:b3(b2) 2.Tc3 b:c3(c2) 3.Td3 c:d3(d2)... 7.Th3 g:h3(h2) 8.Th5 h4≠ (N.t. Problema prezintă o veritabilă temă EXCELSIOR, dar pe o-rizontală!).

Cea mai complicată regulă o are versiunea „extraterestră” a genului - CIRCE MĂRTIAN. Aici figurile merg no. al, neobișnuite fiind doar mută-rile cu captură. Figura care bate (inclusiv regele) se întoarce mai întîi pe cîmpul său de origine (deplasare care nu se consideră mutare) și de aici efectuează captura. Figura adversă dispăre de pe tablă. De exemplu, regele alb, în cazul în care cîmpul e1 este liber, principial poate să ia numai la d1,d2,e2,f1,f2. Astfel în nr. 9: 1.Cb4 (Re1)R:f1 2.Rd3 Ne4 - nu este șah întrucît nebunul alb nu poate „captura” regele de pe cîmpul e4 - 3.Cc2 Rg2≠. Regele alb s-a plasat la g2 pentru a împiedica mutarea 4.Nf1 care parează matul. Regele negru nu poate captura figurile albe de la d4 și e4 (conform definiției), cîmpurile e3 și c3 sînt controlate potențial de pionul d4 iar d2 de rege. Celelalte cîmpuri sînt atacate de nebunul din f1.

Si, în sfîrșit, un record interesant. În 1988 la Budapesta, în tim-pul ședinței Comisiei Permanente F.I.D.E., a avut loc un concurs neobiș-nuit. Trebuia reconstituită o partidă, în care toate figurile să se cap-tureze conform regulilor CIRCE într-un număr minim de mutări. A. Donovan a găsit următoarea cale întortocheată: 1.e4 d5 2.De2 d:e 3.Cf3 e:f 4.De6 f:g 5.D:c8 g:h! 6.D:c7 T:h2 7.D:b7 T:f2 8.D:a7 T:d2 9.D:b8 Rd7 l0.D:d8 R:c6 11.D:e7 T:c2 12.D:f7 T:b2 13.D:g7 Tb:a2! 14.D:h7 T:a1 15.D:h8 Tbl 16.D:g8 T:c4 17Re2 Tf1 18.D:f8 Td1! 19.R:d1 Rb7 20.T:a8 R:a8 și pe tablă au ră-mas doar regii!

Traducerea ing. Viorel DIACONU



POPAS FEERIC

Această rubrică inițiată de problemistul tulcean P. Răican, cedează în acest număr condeiului unui alt compozitor bine cunoscut în tainele șahului feeric, care ne prezintă un gen de șah subtil și interesant.

ȘAHUL DYNAMO

Prin anii '69 - '70, compozitorii germani H. Kluver și P. Kahl pun bazele așa-numitului „Dynamoschach” (șah Dynamo) care constituie de fapt, o extrapolare a formei „Push Chess”-ului englez, inventat în anul 1967 de Fred Galvin.

Șahul Dynamo a fost utilizat ca o condiție în partidele de șah. Prima problemă care a folosit condițiile șahului Dynamo - un matajutor serial în 6 mutări - a fost publicată de compozitorul Jorg Kuhlmann în revista „Feenschach”, în 1980.

Șahul Dynamo diferă de șahul obișnuit (ortodox) prin înlocuirea regulii capturii cu cea a aspiro-respingerii. Mai clar: posibilitatea unei piese de a captura o piesă adversă este înlocuită cu posibilitatea sa de a împinge sau de a aspira orice piesă - amică sau inamică - plasată pe linia sa de acțiune și numită, convențional, piesă-obiect. Această substituție de funcții are implicații spectaculare asupra jocului, care sînt rezumate în următoarele reguli:

1.- Orice piesă poate efectua, la alegere, fie o mutare ortodoxă, fie o mutare Dynamo, așa cum a fost explicată mai sus.

2.- Orice piesă poate deplasa - prin împingere sau aspirare - la fiecare mutare numai o singură piesă-obiect

3.- O piesă nu poate dispărea de pe tabla de șah decît dacă, aflată în postură de piesă-obiect este eliminată printr-o mutare Dynamo (împinsă sau aspirată) sau dacă ea însăși dorește, cu un anumit scop, să se autoelimine.

4.- Un nege se găsește în șah dacă o piesă adversă amenință, la următoarea mutare, să îl expedieze în afara tablei de șah. Dacă amenințarea nu poate fi parată, regele este făcut mat.

5.- O piesă cu acțiune lungă (damă, turn, nebun) poate împinge sau aspira o piesă-obiect, plasată pe linia sa de acțiune, însoțind-o în aceeași direcție sau rămînînd pe loc. Nu există nici o restricție privind numărul de cîmpuri peste care poate fi deplasată piesa respectivă.

6.- O piesă cu acțiune limitată (rege, cal, pion) poate împinge sau aspira o piesă-obiect plasată pe un cîmp pe care-l controlează, în conformitate cu modul său de deplasare. Astfel regele poate deplasa o piesă-obiect cu un cîmp, calul cu un „pas” de cal iar pionul cu două cîmpuri dacă se află pe cîmpul său de origine și cu un cîmp în toate celelalte cazuri. (Asupra modului de acțiune a pionului, care prezintă unele particularități, vom reveni). În cazul în care o piesă-obiect este aspirată de o piesă cu acțiune limitată, ea este obligată să ocupe cîmpul părăsit de piesa care, tocmai a aspirat-o! În cazul împingerii, piesa care împinge poate însoți piesa-obiect sau poate rămîne pe loc, la alegere.

7.- Rocaada nu poate fi efectuată printr-o mutare de tip Dynamo.

8.- Notarea mutărilor este cea obișnuită pentru cele ortodoxe și în paranteză pentru piesele-obiect. Pentru a preciza piesa care este eliminată în afara tablei de șah se notează cîmpul pe care se afla piesa înaintea mu-

tării și se adaugă litera „R” (de la „Raus” = afară!).

În poziția din diagrama 1 există toate piesele astfel încât se pot demonstra toate regulile enunțate mai înainte (1-8).

1. J. TSCHOPE
Feenschach, 1982



(6+8) ȘAH DYNAMO 2=

Negrul se apără deplasând regele pe cîmpul a8, parînd amenințarea prin faptul că pionul b7 nu mai poate fi împins de dama albă (a se vedea regula 2). Albul obține totuși matul, împingîndu-și regele pe cîmpul b8 și însoțindu-l deplasarea cu turnul la c8! Regele negru este mat deoarece amenințarea de a fi eliminat de pe tabla de șah nu poate fi parată. Dacă albul ar fi jucat, de exemplu, 2.Rb8(Td8)? regele negru nu ar mai fi fost mat deoarece ar fi avut posibilitatea să joace 2...Rb8(Rc8)!!

Analizînd toate încercările albe ne vom familiariza cu modul de deplasare al pieselor care se conformează condiției Dynamo.

1.Rb7(a8)? Această primă încercare aduce cei doi regi pe cîmpurile a8, mutare Dynamo posibilă deoarece regele alb nu se află în șah pe cîmpul b7 din cauza nebulului alb c7 (regula 2). În schimb, regele negru e în șah deoarece este amenințat ca la următoarea mutare să fie eliminat de pe tabla de șah. Să observăm că oriunde s-ar deplasa, regele negru nu poate evita matul: pe b8 din cauza Nc7 și Rb7 (dar nu este șah de la Tb8 din cauza pionului negru a8!), pe a6 din cauza Tb6. Încercarea este respinsă de 1...b7(Rc6)! sau 1...Rc6!], adică pionul a8 împinge cu un cîmp regele alb, însoțindu-l sau nu în deplasarea sa.

O altă încercare este 1.Na4.R.(Ra4)? (am. 2.Db7(b7.R.)). În această mutare albul își expediază propriul nebun în afara tablei de șah, acesta aspirîndu-și regele. Respingerea este 1...Nd4.R.(ald)!, ceea ce înseamnă că nebunul d4 se autoelimină, își aspiră pionul g7(!) și-l promovează în damă. Albul nu mai poate juca 2.Db7(b7.R.) deoarece regele său se află în șah, dama din al putîndu-l aspira în afara tablei cu mutarea 2...Da1.R.(Ra4.R.)!!]. Este un caz special în șahul Dynamo, cînd atît piesa care execută mutarea dynamo cît și piesa - obiect părăsește tabla de șah.

Aceeași manevră este utilizată și în cazul încercării 1.(Re6)? (regele este îmîns de Tb6 fără a fi însoțit), cînd negrul respinge amenințarea cu 1...Ng3.R.(ald)!! și albul nu mai poate muta dama pentru că regele alb rămîne în șah, adică poate fi aspirat în afara tablei de Del.

Următoarea încercare, 1.Rd7? (am. 2.Db7(b7.R.)) este respinsă de 1...Ce5! care amenință ca la mutarea următoare să expulzeze regele alb dincolo de limitele tablei de șah, albul fiind obligat să pareze această amenințare care se notează 2...Cd7(Rd7.R.)).

Manevra de aspirare este utilizată și în respingerea încercării 1.Nb5(Re8)?, cu aceeași amenințare ca în soluție, negrul utilizînd mutarea 1...Nd4.R.(ald)! pentru că după 2.Db7(b7.R.) să răspundă cu 2...Ra2)!!], adică dama neagră își aspiră propriul rege, scoțîndu-l din rețeaua de mat întinsă de dama albă!

În sfîrșit, încercarea 1.Rb5? este respinsă de 1...Nb8(Nc7.R.)!! Paradoxală respingere, dar puteți constata fără dificultate că după 2.Db7(b7.R.)

negrul răspunde cu 2...Rb6(Tc5)!!, manevră care parează matul, prezența regelui alb la b5 împiedicând expedierea regelui negru de către damă în afara tablei. Dacă negrul ar fi jucat 1...(Nc7.R.), adică fără să însoțească eliminarea nebulului c7 cu blocarea cîmpului b8, manevra 2...Rb6(Tc5)? ar fi fost inutilă deoarece dama albă are posibilitatea să se auto-expedieze în afara tablei de șah împreună cu regele negru!

Fină acum am discutat pe larg despre modul în care se deplasează figurile de șah dar n-am făcut precizări asupra pionului. Schema din diagrama 2 ne va facilita înțelegerea modului de acțiune în șahul Dynamo, a pionului.

1. Un pion nu se poate deplasa în spate și prin urmare nu poate aspira o piesă - obiect. Pionul c2 nu poate aspira turnul negru b3.

2. Pionul plasat pe cîmpul său de origine poate împinge pe diagonală orice piesă-obiect adversă cu unul sau două cîmpuri. Referindu-ne la diagrama 2, pionul c2 poate împinge turnul negru b3 pe cîmpul a4 sau în afara tablei de șah, notațiile fiind: 1.(Ta4), respectiv 1.(Tb3.R.). Desigur, pionul poate însoți turnul plasându-se pe cîmpul b3 sau a4, caz în care se notează: 1.b3(Ta4), 1.b3(Tb3.R.) sau 1.a4(Tb3.R.).

3. Pionul plasat pe oricare alt cîmp poate împinge, pe diagonală, orice piesă-obiect, cu un singur cîmp. Rezultă că pionul alb c3 poate juca: 1.(Ce5) sau 1.d4(Ce5).

4. Un pion plasat pe cîmpul de origine poate împinge o piesă din aceeași tabără numai pe coloană, cu unul sau două cîmpuri. Pionul c2 poate juca 1.(c5), adică împinge pionul c3 peste două cîmpuri fără ca să-l însoțească; alte mutări posibile ale pionului c2 sînt: 1.(c4) sau 1.c3(c4) sau 1.c3(c5) sau 1.c4(c5). Pionul alb din e6 nu se poate deplasa, adică nu poate împinge o piesă-obiect de altă culoare.

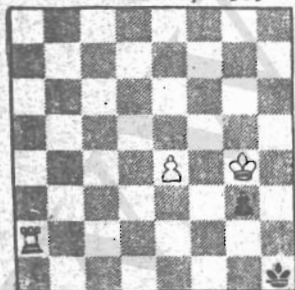
5. O "captură" en-passant nu este posibilă decît pe coloanele "a" și "h", astfel încît piesa-obiect să fie eliminată în afara tablei de șah. De exemplu, dacă albul ar juca 1.h4, negrul este autorizat să joace 1...h3(h4.R.) dar la o eventuală mutare albă 1.f4, negrul nu mai are dreptul să joace "en-passant". Explicația acestui fapt constă în dezavantajul care s-ar crea pe coloanele b - g cînd pionul ar trebui să rămînă pe tabla de șah.

6. Un pion alb ajuns pe prima orizontală nu se poate deplasa decît cu un singur cîmp dar, ajuns astfel pe a doua orizontală, își recapătă dreptul la deplasarea cu două cîmpuri. Lucrurile se petrec asemănător și cu un pion negru ajuns pe orizontala 8.

7. Un pion ajuns pe orizontala sa de promoție prin mutări ortodoxe sau împins (aspirat) de piesele de aceeași culoare, promovează într-o piesă aleasă de tabără sa.

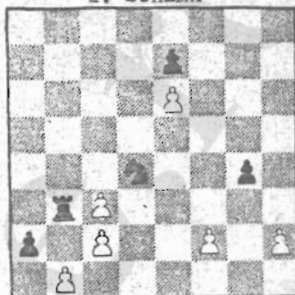
8. Un pion ajuns pe

3. J. TSCHOPE
Problemkiste, 1985



(3+2) ȘAH DYNAMO 3 ≠

2. SCHEMĂ



orizontala sa de promoție printr-o deplasare de tip dynamo efectuată de tabără adversă, se transformă în orice piesă la alegerea taberei care a produs mișcarea Dynamo.

În diagrama 3 este prezentată o problemă cu mat în trei mutări care demonstrează unele reguli referitoare la pioni. La un joc incorect al albului, negrul are posibilitatea să pareze matul în trei mutări. De exemplu, după 1.Rf3? urmează 1...g2 2.(h2) Rg1! 3.? și nu mai există mutare de mat, la 3.Rg2 urmează 3...(Rg3)!

Soluția este: 1.Rh3! g2 2.Rg2(f1c)! (Rf3) 3.Rg2(f3)! Împingerea pionului g2 pe cîmpul f1 și promovarea unică în cal (la alegerea taberei albe! - vezi regula 7) conduce la mat. Promovarea în damă sau nebul nu era posibilă din cauza autoșahului iar promovarea în turn ar fi permis negrului să respingă, de exemplu cu 2...Tb1(Rc1)!

Următoarele două probleme prezentate în diagramele 4 și 5 ne vor familiariza cu utilizarea condiției Dynamo în genul maturilor ajutoare.

Soluția problemei din diagrama 4 reprezintă o mică și insolită curiozitate: numai piesele albe se deplasează realizând tema Indiană. 1.(Te7) Ng8 2.(Tf7) Nf7(Ta2).

Poziția de mat, deși se aseamănă cu una ortodoxă, e specifică șahului Dynamo: regele negru se află în șah deoarece turnul alb din a2 se poate auto-expedia în afara tablei împreună cu el; regele negru nu poate muta nici pe b4 unde se află în șah de la Na5 care îl poate împinge în afara tablei, nici pe b3 unde se află în șah de la Nf7 care îl poate aspira în afara tablei - autoexpediindu-se la rîndul-i - chiar dacă este legat, situația fiind similară cu cea din șahul ortodox, în care regele nu se poate plasa în bătaia unei piese adverse legate.

Soluție spectaculară în problema din diagrama 5: 1.Tel.R.(e1f) 2.Tel.R.(e1f) 3.Tel.R.(e1f) 4.Tel.R.(e1f) 5.Tel.R.(e1f) 6.Tel.R.(e1f) 7.Tel.R.(e8.R.) b8d pat.

Singura piesă fericească prezentată pînă acum în problemele de șah Dynamo este LĂCUSTA, care a fost utilizată pentru prima dată în anul 1985 de compozitorii M. Rittirsch și J. Kuhlmann. Se cunoaște faptul că o lăcustă se poate deplasa numai dacă pe linia sa de acțiune se află o altă piesă (în limba franceză "sautoir" - cuvînt care nu are echivalent concis în limba română și pentru care autorul acestui articol propune cuvîntul "pivot") indiferent de culoare, peste care trebuie să sară. În șahul Dynamo o lăcustă poate deplasa o piesă-obiect plasată imediat pe cîmpul care urmează "pivotului", pe direcția sa de acțiune.

Lăcusta albă f5 din schema prezentată în diagrama 6 poate efectua, țînfînd seama de gemenii indicați sub diagramă, următoarele deplasări:

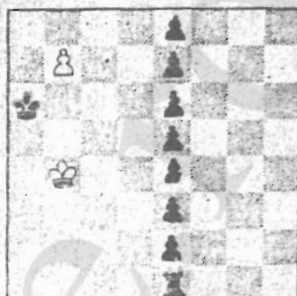
- 1.- Acțiunea lăcustei pe coloana "f",
 - a) 1.Lf1(Tf6) - lăcusta se deplasează pe cîmpul f1 cu aspirarea Tf8.
 - 1.(Tf6) - lăcusta aspiră T alb din f8, fără să se deplaseze.
 - b) 1.Lf1(Tf6) - singura mutare posibilă
 - c) 1.Lf5.R(Tf6) - lăcusta părăsește tabla de șah cu aspirarea Tf8.
 - 1.(Tf6) - lăcusta aspiră T alb din f8, fără să se deplaseze.
 - d) 1.(Tf6) - singura mutare posibilă.
- 2.- Acțiunea lăcustei pe orizontala 5,
 - a) 1.Ld5(a5) - lăcusta împinge pionul d5 pe a5, deplasîndu-se.
 - 1.(a5) - lăcusta împinge pionul d5 pe a5, fără să se deplaseze.
 - e) 1.Ld5(d5.R.) - împinge pionul d5 în afara tablei, deplasîndu-se.
 - 1.(d5.R.) - împinge pionul d5 în afară, fără să se deplaseze.

4. M. RITTIRSCH
Die Schwalbe, 1983

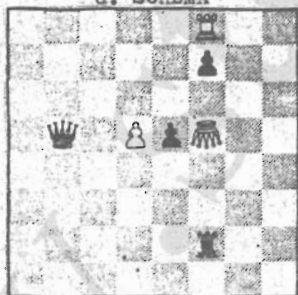


(4+6) ȘAH DYNAMO s.a.j.2= (2+9) ȘAH DYNAMO s.a.j.7=

5. M. RITTIRSCH
Feenschach, 1984

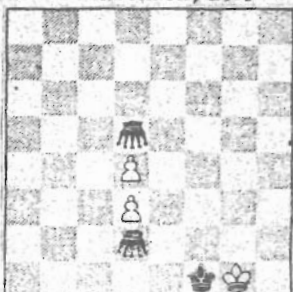


6. SCHEMĂ



b) Lf5→f6; c) Tf2→f1
d) fără Tf2; e) Db5→a5
f) fără Db5.

7. M. RITTIRSCH
Feenschach, 1985



(3+3) ȘAH DYNAMO s.a.j.6=

f) - în acest caz lăcusta nu poate efectua nici o deplasare pe orizontală a cincea.

O ilustrare a celor de mai sus este prezentată în matul serial ajutat din diagrama 7: 1.Ld4(d6) 2.Ld7(d5) 3.Ld6(d8d) 4.Ld4(Dd6) 5. Ld5(d3) 6. Ld2(Dd4) Df2. O promovare originală dictată de tabăra adversă și un mat specific șahului Dynamo.

NOTA: În aceeași idee prezentată în șahul Dynamo (dar cu unele diferențe) se practică Push Chess-ul (în cele două variante cunoscute: Calvin și Jelliss) și Chess-Reactions despre care, poate, vom discuta într-un viitor articol.

BIBLIOGRAFIE: „Phenix” (respectiv „Rex Multiplex”) nr.1/1988.

Câmpina
august 1989

ing. Nicolae PRIFOAR

SUCCESSE ALE COMPOZITORILOR NOȘTRI PESTE HOTARE

A.
Ion MURĂRAȘU
RECOMANDATĂ
Chess Life, 1988



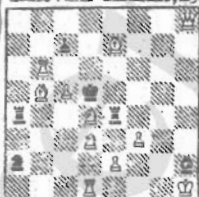
(10+7) 2≠

B.
Radu DRĂGOESCU
RECOMANDATĂ
Boletim da UPB, 1988



(9+10) 2≠

C.
Virgil NESTORESCU
RECOMANDATĂ
Šahovski Glasnik, 1989



(11+6) 2≠

D.
Virgil NESTORESCU
PREMIUL III
Šahmatna Misal, 1987



(9+8) 2≠

A. Cursă: 1.Tb4? (am. 2.De3≠) T:d5, D:d5 2.T:c4, Dd3≠. Soluția: 1. Te7! (am. 2.De3≠) T:d5, D:d5 2.Dd4, Tf4≠.

B. j.a. 1...Te~ 2.Df3≠; Soluția: 1.Ce5! (am. 2.Df6≠) Tel(e2), Ta3, Te5, Re5, D:e5, Dd6, Ne6(g6) 2.Cd3, Tg4, Df3, Te3, Del, D:e4, Cg6≠. Corecție neagră dubiata.

C. j.a. 1...Te:d4 2.Dg8≠; Soluția: 1.Ce5! (am. 2.Nc6≠) Te:d4, Ne5, Td4, Te5, Cb4 2.e4, Dg8, Nc4, Dd8, Nc4≠. NOVOTNY combinat cu autolegări și autoblocări.

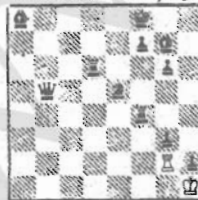
D. Curse: 1.Cb5(c6)? Te5!; 1.Cc2? Te5 2.Cgf4≠; 1...Cba2!. 1.Ce2? Te5 2.Cef4≠, dar 1...Cca2!. 1.Cf5? Te5 2.Cf4≠, dar 1...Ne5!. 1.Te2? C:b3! Soluția: 1.Ce6! (2.Dc3≠) Te5, Ne5, Cba2, Cca2 2.Cef4, Dh7, Nc2, Ne2≠.

E.
Virgil NESTORESCU
M.O. IV
Šahm. Misal, 1987



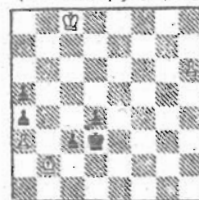
(3+7) 2 aj.2≠
2 soluții

F.
Ion MURĂRAȘU
M.O. II
1836 Münchener
Schachclub, 1988



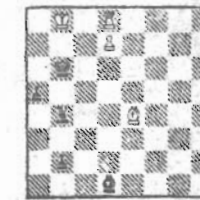
(2+11) 2 aj.3≠
b) Rf8→h6

G.
Virgil NESTORESCU
PREMIUL X
Conc. „Ceavceavdze-150”
(Gruzia), 1987-1989



(4+5) Alb gfgtigă

H.
Virgil NESTORESCU
RECOMANDATĂ I
Suomen Shakkid, 1987-1988



(4+5) Alb efgtigă

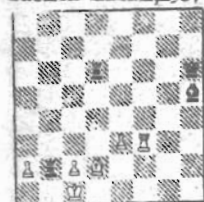
E. I/ 1.Tb2 Td3 2.Cb3 Te4; II/ 1.Tc2 Td4 2.c4 Te3≠.

F. a) 1.Cc5Td2 2.Ce7+ Td5 3.Te6 Td8≠; b) 1.Cf3 Te2 2.Cg5+ Te4 3.Tf3 Th4≠.

G. 1.Na1! (1.Nc1? Rc2 2.Ng5 d3 3.h7 d2=) 1...Rc2! (1...c2 2.Nb2 Re2 3.h7 d3

4.d8d d2 5.De5+ 2.h7 Rb1 3.h8D e2 4.D:d4! (4.Dh7? d3! 5.D:d3 Rxa1 5.Dc2 pat)
 4...c1d+ 5.Nc3 cu două variante ecou: a) 5...D:a3 6.Dd3+ Rcl 7.Nd2+! Rb2 8.Ncl+
 b) 5...Ra2 6.Dc4 R:a3 7.Nb4+! Rb2 8.Na3+
 H. 1.Tf8! (1.Th8? Ra6+ 2.Ra8 b1d 3.Th6+ Rb5 4.N:b1 Td4 5.Nf5 Nf3+ 6.Rb8 Nc6
 7.Rc7 N:d7 =; 1.Te8? Ra6+ 2.Ra8 T:e4 3.d8D Te8! 4.D:e8 Nf3+ etc.) 1...Ra6+
 2.Ra8 Td4 3.d8D T:d8+ 4.T:d8 Nf3! (4...Ne2 5.Td6+ Rb5 6.Td2 ±) 5.N:f3 b1d 6.
 Ne2+ Db5 7.Td6 ≠.

I.
 Emilian DOBRESCU
 M. O. I
 Suomen Shakki, 1987-88



(6+4) Remiză

J.
 Emilian DOBRESCU
 PREMIUL SPECIAL III (superminiaturi)
 Concurs „Ceavceavdze-150”, 1987-1989



(3+2) Alb câștigă

K.
 Emilian DOBRESCU &
 Virgil NESTORESCU
 M.O.II-The Probl., 1986-87



(4+3) Alb câștigă

I. 1.e4+ Rh7 (1...T:d2 2.Tc3!) 2.Th1! Tb5 3.a4! Tc5 4.Ne3! (4.Nb4? Td1+ 5.Rb2
 Tg5 6.Ne7 Te5 7.Nf6 Te6 8.T:h5+ Rg6 9.Td5 T:d5 10.e:d5 T:f6 ±) 4...Te5 5.Nf4
 Td1+ 6.Rb2 Ta5 (6...T:e4 7.T:h5+ Rg6 8.Th6+ =) 7.Nc7 Tc5 8.Nb6 Te5 9.Ng7 Te5
 10.Nf4 Tc5 11.Ne3 Te5 12.Nf4 Ta5 13.Nc7 Tc5 14.Nbb Te5 15.Ne3 Te5 16.Nf4
 remiză pozițională.

J. 1.Da1+ Rf7 2.Da7+ Rg8 (2...Rg6 3.Dg1+ Rf7 4.Dh1! Td6+ 5.Rc7 ±) 3.Da2+ Rg7
 4.Db2+ Rf8 5.Db4+! Rg8 6.Db3+ Rh8 7.Dd5! Tg6 (7...Tc2 8.Dg5! 9.Df4! ±) 8.De5+
 Rg8 9.Re5 Th6 10.Dd5 Rh8 11.Re7! Tg6 (11...Ng6 12.Rf8) 12.Dd4(e5)+ Rg8 13.Dd5+
 Rg7 14.Df8 ≠.

K. 1.Cd8+! (1.Ca5+? Rb5 2.Dd5+ Ra6 3.R:b2 Df2+! și 4...Dc5! 5.Dc5 pat; 1.Dc8+?
 Rb6 2.R:b2 De5+ 3.Ra2 De2+ 4.Ra3 Da6+ =, sau 3.Rb1 De4+) 1...Rd7 2.Dd5+ Rb8
 3.R:b2 Df6+ 4.Ra2 (4.Ra3? Dd6+! 5.D:d6 pat; 4.Rb1? D:d8! =) 4...Da5+ (4...D:d8
 5.D:d8 R:d8 6.Ra3 Rc7 7.Ra4! ±) 5.Rb1 Dg6+ 6.Rcl Dh6+ 7.Rc2! (7.Rd1? Dd6!)
 7...Dg6+ 8.Rc3 și albul câștigă.

.. o o o ..

REZULTATUL CONCURSULUI NOSTRU BIENAL PE ANII 1986-1987

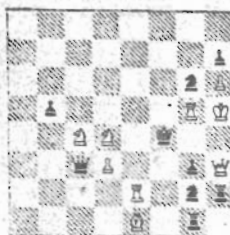
- secția problemelor cu mat invers -

Avînd în vedere că maestrul american Edgar HOLLADAY, care în urmă cu doi ani și-a exprimat dorința de a arbitra secția de inverse a concursurilor de compoziție ale revistei noastre, nu a mai răspuns sub nici o formă apelurilor ce i le-am adresat de a ne trimite referatul său, am fost nevoiți să solicităm din nou pe maestrul Eugen RUSENESCU, arbitru FIDE, pentru al cărui răspuns prompt și competent îi mulțumim.

Au participat la această secție a concursului Buletinului Problemistic, 17 autori din U.R.S.S., R.D.G., Ungaria, Grecia, Polonia, Cehoslovacia și România cu 23 de probleme din care am clasificat 8 după cum urmează:

PREMIUL I - nr.1538 de Mircea MANOLESCU (România). Conținut bogat și modern, mutările doi și trei ale albului din cele patru variante principale formînd un ciclu greu de realizat. De remarcat și construcția lejeră cu numai 18 piese. De departe cea mai bună problemă din concurs.

1.Te6! (am. 2.Dh4+ C:h4 3.Tf6(Tf5)+ Cf5 ≠) Cc7,D:d3,Ce3,D:d4 2.Tf5+ ,

Premiul I
Mircea MANOLESCU

(9+9)

inv.3 ≠

Premiul II
Mariusz LIMBACH

(10+9)

inv.6 ≠

Mențiune de onoare I
Pavlos MOUTEGIDIS

(14+4)

inv.10 ≠

Mențiune de onoare II
Rauf ALIOVSADZADE

(12+5)

inv.15 ≠

N: g3+, Tg4+, Tf6+ (ABCD) C: f5, D: f2, C: g4, D: f6. 3. N: g3+, Tg4+, Tf6+, Tf5+ (BGDA).

PREMIUL II - nr. 1672 de Mariusz LIMBACH (Polonia). După cheia 1. Te3! albul dispune de o dublă amenințare dar mutările 1... Ng7 și 1... Nh7 aparent inofensive, determină eliminarea alternativă a unei variante evitând dualul: 1... Ng7 2. Nc2+ Rcl 3. Nb3+ (nu 3. Na4+ Rbl 4. d4 Nf8 5. d3 N: c5+) 3... Rb7 4. Te4 Nf8 5. Tb4 ~ 6. N: a2+ D: a2 ≠; 1... Nh7 2. Nc2+ Rcl 3. Na4+ (nu 3. Nb3+? Rbl 4. Te4 N: f5 5. Tb4 N: d3+) 3... Rbl 4. d4 N: f5 5. d3 ~ 6. T: b2+ D: b2 ≠.

MENȚIUNEA DE ONOARE I - nr. 1598 de P. MOUTEGIDIS (Grecia). Există jocul aparent 1... N: d5 2. T: f3+ Dd3 ≠ dar albul nu dispune de o mutare de tempo și trebuie să manevreze îndelung pentru a reveni în poziția inițială dar cu negrul la mutare. Deci tema FATA MORGANA, creație a marelui Pauly. Compozitorul grec este un autentic expert în crearea acestui gen de probleme iar în această lucrare există o serie de mutări intermediare de tempo foarte ascunse, un adevărat calvar pentru dezlegători. 1. D: f3+ Nf5 2. Gg6 Re6 3. Te2+ Rf7 (3... Ne4 4. Ch8 Re5 5. De3 Re6 6. Td6+ Re5 7. Gg6+ Rf5 8. Df3+) 4. Tg2 Re6 5. Td6+ Rf7 6. Tg3 Re8 7. Td8+ Rf7 8. Dd5+ Ne6 9. Cf8 N: d5 10. Tf3+ N: f3 ≠.

MENȚIUNEA DE ONOARE II - nr. 1673 de R. ALIOVSADZADE (U.R.S.S.). Problema trebuie apreciată pentru manevrele surprinzătoare și poziția finală de mat cu totul neașteptată și spirituală: 1. f4! Rd6 2. Df8+ (albul nu trebuie să permită fuga nebului din b8) Rc7 3. Rc2 (regele alb se îndreaptă spre locul execuției) Rd8 4. Df6+ Rc7 5. Rb3 Rd6 6. Df8+ Rc7 7. Ra4 Rd8 8. Df6+ Rc7 9. N: c5 b: c5 10. Ra5 Rd6 11. Df8+ Rc7 12. Tal Rd8 13. Df6+ Rc7 14. Ta4 Rd6 15. e7+ Rc7 16. Db6+ a: b6 ≠, și iată că umilul pion negru din d7 trebuie să dea lovitură de grație!

Mențiunea I
Iurii M. GORDIAN

(9+11)

inv.3 ≠

Mențiunea II
György BAKCSI

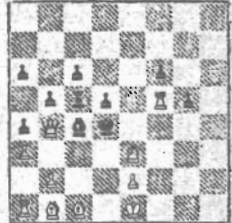
(11+6)

inv.3 ≠

Laudă
A. N. PANKRATIEV

(10+15)

inv.2 ≠

Laudă
A. N. PANKRATIEV

(10+10)

inv.5 ≠

MENȚIUNEA I - nr. 1669 de I. M. GORDIAN (U.R.S.S.). Numai aparent poate negrul să închidă diagonala fatală a3-e7. 1. De7! (am. 2. T3f2+ Re3 3. Cf3+ Ne7 ≠) 1... Te5, c5 2. Cd3+, Cc6+ Ne7 3. Cel+, Cd4 T: cl, c: d4 ≠.

MENȚIUNEA II - nr. 1668 de G. BAKCSI (Ungaria). La autoblocările pe g7 și f4 albul răspunde cu sacrificiul succesiv al damei și turnului: 1. Dc8! (zugzw.) Cite o laudă se cuvine și problemelor nr. 1596 și nr. 1671 ambele de A. N. PANKRATIEV (U.R.S.S.).

București
octombrie 1989

Eugen RUSENESCU
Arbitru internațional F.I.D.E.

Studii și Probleme

CONCURSUL NOSTRU INTERNAȚIONAL BIENAL 1988-1989

ARBITRI:

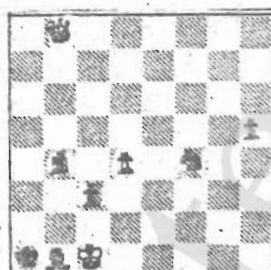
2♙ - Nicolae CHIVU Studii - Gheorghe TELBIS
3♙ - Eugen RUSENESCU Ajutoare - Toma GARAI
n♙ - Virgil NESTORESCU Inverse - Iosif GROSU
Feerice, analiză retrogradă, ș.a. - Valeriu PETROVICI

266.
Viktor KICIGHIN
(U.R.S.S.)



(4+2) Remiză

267.
Paul RĂICAN
Tulcea



(3+6) Remiză

268.
D. GODES
(U.R.S.S.)



(5+6) Remiză

1863.
V.V. KRIJANOVSKI
(U.R.S.S.)



(7+3) 2♙

1864.
Gh. CALIMAN
Sîngeorziu de Pădure



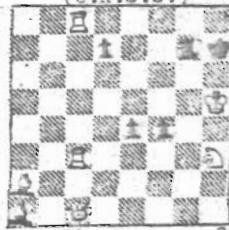
(7+4) 2♙

1865.
Nicolae POPA
Arsura - Vaslui



(5+4) 2♙

1866.
V. KICIGHIN
(U.R.S.S.)



(4+5) 2♙

1867.
S. BOLOTBEKOV
(U.R.S.S.)



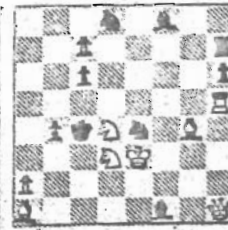
(10+5) 2♙

1868.
Mircea MANOLESCU
București



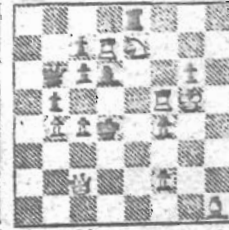
(11+5) 2♙

1869.
Mihai OLARIU
București



(9+9) 2♙

1870.
Gh. CALIMAN
Sîng. de Pădure



(10+8) 2♙

1871.

Ionel RAZU
Bucuresti

(12+7)

2≠

1872.

Gabriel NEDEIANU
Slatina

(13+8)

2≠

1873.

A.N. PANKRATIEV
(U.R.S.S.)

(12+13)

2≠

1874.

R. TAVARIANI
(U.R.S.S.)

(5+2)

3≠

1875.

V.V. KRIJANOVSKI
(U.R.S.S.)

(5+3)

3≠

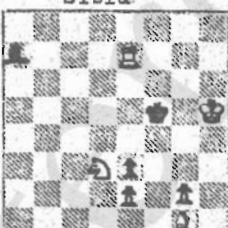
1876.

V. KOZIURA
(U.B.S.S.)

(4+5)

3≠

1877.

Filaret IUNCU
Sibiu

(6+3)

3≠

1878.

A. I. JUK
(U.R.S.S.)

(8+3)

3≠

1879.

Ion PETRUȚ
Bucuresti

(8+7)

3≠

1880.

Ionel RAZU
Bucuresti

(8+12)

3≠

1881.

Nikolai JARKOV
(U.R.S.S.)

(10+11)

3≠

1882.

A.N. PANKRATIEV
(U.R.S.S.)

(9+13)

3≠

1883.

Vladimir I. PIPA
(U.R.S.S.)

(12+11)

3≠

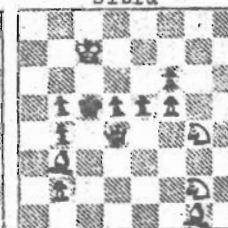
1884.

Milenko ĐUKIĆ
(Iugoslavia)

(5+2)

4≠

1885.

Filaret IUNCU
Sibiu

(7+7)

4≠

1886.

A. VASILENKO & A. FOLKIN
(U.R.S.S.)

(11+9)

4≠

1887.

Radu DRĂGOESCU
București

(7+2) 5

1888.

S. BOLOTBEKOV
(U.R.S.S.)

(8+8) 7

1889.

Ion MURĂRAȘU
Botoșani

(7+9) 9

1890.

S. BOLOTBEKOV
(U.R.S.S.)

(7+7) 12

1891.

Eugen RUSENESCU
București

(3+3) b) Rd3→e3 aj.2

1892.

Marin ISTRĂȚILĂ
Constanța

(3+3) b) Dd5→d3 aj.2

1893.

Nicolae CHIVU
București

(5+4) zero poz. aj.2 a) Ca4→d8; b) Re3→b1

1894.

György BAKCSI
(Ungaria)

(6+3) b) h2→g2 aj.2

1895.

Nicolae ONCESCU
București

(5+5) 4 soluții aj.2

1896.

Gabriel NEDEIANU
Slatina

(5+5) 2 soluții aj.2

1897.

Bruno STUCKER
(Elvetia)

(6+4) 2 soluții aj.2

1898.

N. DOLGINOVICI
(U.R.S.S.)

(3+5) 2 soluții aj.2

1899.

V.A. KRIVENKO
(U.R.S.S.)

(4+7) b) Nd8→e6 aj.2

1900.

Nicolae ONCESCU
București

(5+6) 2 soluții aj.2

1901.

Gh. HOTĂRAN
București

(7+4) b) Df7→d7 aj.2

1902.

N. DOLGINOVICI
(U.R.S.S.)

(3+9) 2 soluții aj.2

1903.
Florea VSCU
Giurgiu



(5+7) aj.2≠
4 soluții

1904.
Tibor BALÓ
Cluj



(10+3) aj.2≠
2 soluții

1905.
Venelin ALAIKOV
(Bulgaria)



(6+8) aj.2≠
2 soluții

1906.
Gh. TOHANEAN
Alexandria



(7+8) aj.2≠
3 soluții

1907.
Vladimir I. PIPA
(U.R.S.S.)



(11+5) aj.2≠
5 soluții

1908.
S. SUHITASVILI
(U.R.S.S.)



(7+10) aj.2≠
2 soluții

1909.
Mircea MANOLESCU
București



(7+11) aj.2≠
b) e2→f2; c) e2→g2

1910.
V.A. KRIVENKO
(U.R.S.S.)



(3+3) aj.3≠
2 soluții

1911.
Nikolai ZUEV
(U.R.S.S.)



(2+5) aj.3≠
2 soluții

1912.
Viktor KIGICHIN
(U.R.S.S.)



(3+4) aj.3≠
2 soluții

1913.
Cornel PACURAR
Oradea



(4+3) aj.3≠

1914.
Stelian LAMBA
Constanța



(5+2) aj.3≠

1915.
MOLARIU & NISTĂNCULEANU
București



(6+8) aj.3≠
b) b4→c4; c) f5→e3

1916.
Tiberiu I. TAKACS
Arsura - Vaslui



(2+7) aj.5≠
b) Rh1→d2

1917.
Ion MURĂRAȘU
Botosani



(3+9) aj.5≠

1918.
Nicolae CHIVU
București



(9+5) inv.3≠

1919.
Ion MURĂRAȘU
Botoșani

(9+8) inv.3

1920.
R.TAVARIANI
(U.R.S.S.)

(11+6) inv.3

1921.
S. SUHITASVILI
(U.R.S.S.)

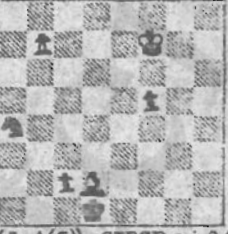
(14+5) inv.3

1922.
Stelian LAMBĂ
Constanța

(12+7) inv.11

1923.
A. MOCIALKIN
(U.R.S.S.)(7+7) 2
CELĂREȚI nocturni, a4, g41924.
Gheorghe LEU
Brăila

(10+7) CIRCE 3

1925.
Bruno STUCKER
(Elveția)(3+4(5)) CIRCE aj.2
b) e7-g7; c) b+Pfl neagră
d) c și Ca4-g41926.
A.N. PANKRATIEV
(U.R.S.S.)(3+13) CIRCE aj.2
b) c3-c21927.
Gheorghe LEU
Brăila(6+13) aj.2
1.1.2.11928.
Venelin ALAIKOV
(Bulgaria)(5+8) inv.4
MAXIMAL1929.
Nicolae PRIPOAE
Cimpina

(4+6) Ser.inv.17

1930.
Anton MOLDOVAN
Timișoara(4+3) (-1) aj.1
2 soluții

DEZLEGĂRILE PROBLEMELOR ȘI STUDIILOR DIN ACEST NUMAR SE VOR TRIMITE PÎNĂ
LA DATA DE 1 MAI 1990 PE ADRESA:

Ing. Nicolae ONCESCU - str. E. Văcărescu nr.19, et.2, ap.4,

sector 4 - 70528 - BUCUREȘTI.

SOLUȚIILE STUDIILOR ȘI PROBLEMELOR DIN NR. 51

Studii

263 (Gurghenidze) 1.Re7 (1.Ce8? Rd8?) b2 2.Ce8 Rb7 3.Cc5+ Rc8 4.Ca6 Rb7 5.Cc5+ Ra7 6.Cf6 b1d 7.Cfd7 (și remiză. (7 puncte)

264 (Răiceanu) 1.f7+ R:e7 (1...Rd7 2.f8D e1d 3.Nc6+ Re6 4.Df5+ Rd6 5.Dd5+ Rc7 6.Dd7+ Rb6 7.Cd5+ ±) 2.f8D+ Rd7 3.Df7+ Rd8 4.Ne6 Dd2 (4...Dd3 3.Nc4±) 5.Df6+ Rc7 6.De5+ Rb6 7.Db5+ Ra7 8.Dc5+ Rb8 9.De5+ Ra7 10.Nd5! Rb6 11.a5+! D:a5 12.Dd6+ Ra7 13.Dd7+ Rb6 14.Dc6+ Ra7 15.Db7+; 12...Rb5 13.Dc6+ Rb4 14.Dc4+ Ra3 15.Db3+ (7 puncte)

265 (Velihanov) 1.Ce6+ R:d7 2.g6 Na2 3.h7! (3...g7? N:e6 4.h7 f4! 5.g8D Ne7+ 6.Dg5 N:g5+ 7.R:g5 Ta8!) 3...Nb2 4.g7 N:g7 5.C:g7 Ta8 6.Ce8! T:e8 7.Na4+ R~ 8.N:e8 și câștigă. (7 puncte).

Probleme ortodoxe

1795 (Aliovsadzade) 1.Dc7? Ra4!; 1.Dd6+? Ra2!; 1.Dd2? c3!; 1.Db8! (2 p.)

1796 (Dikusarov) 1.N:e8? Tb7! 1.Td1! (2.N:e8?) (2 p.)

1797 (Iuncu) 1.Db5? e4!; 1.Cf5? e4!; 1.Ce4! (zugzwang). (2 p.)

1798 (Bolotbekov) j.a. 1...f1c 2.Ccl+; 1.Dcl! (zz) f1d, f1c 2.De3, Cgf4+ (2p.)

1799 (Popa) 1.Na3? Td8+! 1.Ced2? N:d6!; 1.R:d4! (2.Cc3+) (2 p.)

1800 (Olariu) 1.D:h3? d3!; 1.T:b5? T:b5!; 1.Nf5! (2.Ne6+) (2 p.)

1801 (Pavlov) a) 1.Nc5! (zz) e:f2, R:f2 2.Ng4(A), D:d2(B)+; b) 1.Nb4! (zugz.) 1...e:f2, R:f2 2.D:d2(B), Ng4(A)+. Maturî schimbate reciproc (2+2 p.). Problema are însă soluții marginale în b: 1.Rd7, Re7 sau Rf7! (zz) și 1.Db2! (zz) (2 p.). Corectura autorului - se adaugă un pion alb la e5

1802 (Mocialkin) 1.Cc5?, Cf2? Ne4!; 1.Cf6? Ce4!; 1.Cd6! (2.D:e3+) (2 p.) dar dubla soluție - 1.Cd2! (2.D:e3+) Ce4, Ne4 2.T:f3, Tg4+ (2 p.)

1803 (Jarkov) 1...Rf5, Th5 2.Cc5, Dc8+; 1.Tf7! (2.Nb3+) - (2 p.)

1804 (Păcurar) 1.Te5! (2.De7+) D,N,C,R:e5 (2 p.)

1805 (Murărașu) 1.Ch6? d5!; 1.Ce3! (2.Nd6, Tf5, Tf6, Cd3+) d5, Dc6, Cc5, Df8 (2p.)

1806 (Bakcsi) 1.Cb2? Nf2!; 1.Da8! (2.D:a5+) (2 p.)

1807 (Pavlov) 1...Cd6, Cf6 2.Cc6, Cg6+; 1.Nc5? (am. 2.Cc6(A)+) C:a7!; 1.Rg7? (am. 2.Cg6(B)+) T:a7!; 1.Cf2! (am. 2.C:d3+) Rd4, Rf4 2.Cc6, Cg6+ (2 p.). Tema pseudo Le Grand în încercări și Ruhlis în jocul aparent și soluție.

1808 (Kaseko) 1.Td6? Ra6!; 1.Td7! (zz) Ra4, Rc4, Ra6(Rc6) 2.Td5 b5 3. Ta7, Te5, Td6+ (3 puncte)

1809 (Kieghin) 1.Tg1 (zz) f1d, f:gd 2.T:f1, Ne5+ d1~, Dg7 3.Ne5, N:g7+ (3 p.)

1810 (Nestorescu) 1.Dc6! (zz) Nf1, Nh3, Nh1 2.Td4+, Tel+, Dg6! (3 p.)

1811 (Bukić) 1.Nd4! (zz) Rh4, e:d4, e4, g4 2.Nf2+, g3, Nf2, h:g4+ (3 p.)

1812 (Müller) 1.De7 N:e7!; 1.Df5? C:f5!; 1.Dd7! (2.c4+ Cc3 3.Nc3+) H:b6, Cf3 2.De7+, Df5+ Rd5, Rd6 3.c4, Na3+ (3 p.)

1813 (Stiopocikin) 1.Df3! (2.Dd5+ c:d5 3.N:d5+) T, Te5, T:d4 2.Dc6+, Df6+, Df5+ (3p.)

1814 (Pankratiev) 1.Tg4! (2.c4+ Nc4 3.bxc4+) Cb6, Nf4, Cf4 2.Cf4+, Cf6+, T:c5+ (3 p.)

1815 (Rusenescu) Intenția autorului: 1.Cd8! (2.Ce6+) (3 p.), dar dubla soluție: 1.C3! (2.Nd4+) 1.Dd1! (2.Dd4+) și 1.T:e4! (2.Nd4+) (3 p.)

1816 (Bolotbekov) 1.Rf7! (2.Re7 și 3.De4+) Rd6 2.D:g3+ Rd7 3.Nb7 Rb8 4.Dd6+ (4 p.), dar dual: 1...Rd6 2.Re8! g2, Re5, Re7 3.Df4+, Re7, Dd7+ Re6, g2, Rb6(Rb8) 4.Df6+, De4+, Db7+ (2 p.). Corectura autorului: pionul b4 se mută la c4 și se adaugă un pion negru la e5.

1817 (Pankratiev) Intenția autorului: 1.Nc6! (zz) Ta:c6, Tc:c6 2.Nc5, Nd6 (4 p.) Dar dubla soluție: 1.Cd6+ T:d6 2.N:d6 e:d6 3.Cf6+; 1.Nd6! (2.Tf4+) (4 p.).

1818 (Onescu) 1.Nh2 (zz) Rh1 2.Rf1 h:h2 3.Rf2 Rh1 4.Cf1 h2 5.Gg3+ (4 p.) După cum ne comunică însă V.G.Smirnov această problemă este anticipată de Andreev - 1959. Poziția: alb, Rc1, Cc5, Nh8 - negru, Ra2, a3. Soluția: 1.Naf R: a1 2.Rc2 Ra2 3.Cd3 Ral 4.Ccl a2 5.Cb3+.

1819 (Manolescu) Din eroare, la a8 a fost imprimat cal în loc de turn negru. Această poziție greșită admite pe lângă dubla soluție 1.N:b6! Dc5 2.T:f2+ Re5, D:f2 3.Tf4, N:f2 Cf6+, ~ 4.Rh8(Rh7), Nd4 ~, Ce5 5.d4, N:e5+ și dualuri în soluția intenționată. (4+2 p.). Soluția (cu T negru la a8) este 1.h4! (2.g5+ h:g5 3.h:g5+); 1...Dc5 2.N:e7+ Rc5 3.Nd6+ Rf6 4.T:f2+ D:f2 5.Ne7+; 1...Nc5

2.T:f2+ Re5 3.Te2+ Rf6 4.N:e7+ N:e7 5.Tf2#. (4 p.)

1820 (Smirnov) Și această problemă a fost imprimată greșit. La b2 se află un pion alb. 1.b4! (zz) Rb2 2.b5 Ral 3.b6 Rb2 4.b7 Ral 5.b8N Rb2 6.Ne5#; 1...a:b3 2.Rc3 b2 (2...a4 3.Cd2 etc.) 3.Rc2 a4 4.Cb5 a3 5.Cd4 a2 6.Cb3#; 1...a:b4 2.Rc1 b3 (2...b:a3 3.Cd2 a2 4.Cb3#) 3.Cc2+ b:c2 4.Cd2 a3 5.Rc2 a2 6.Cb3# (4 p.)

1821 (Drăgoescu) D.Rf1! Rc4(Rc6) 2.Rel Rb5 3.Rd1 Rc4(Rc6) 4.Rc2 Rb5 5.Rc3 Rc6 6.Cd4+ R:c5 7.Rb3 R:d4 8.Nb6#. (4 purcte).

1822 (Rusenescu) Intenție: 1.Dh1. (2.D:d5#) Te5 2.Dh4 Te4 3.Dh5 Te5 4.Dg4 Te4 5.Df5 Te5 6.Df4 Ne4 7.Df2 ~8.D:d4#. (4 p.). Dublă soluție: 1.Dd2! (2.D:d4#) 1...T:a3,d3,Te4 2.b:a3,D:e3,D:a5 etc (4 p.). Corectura autorului: se adaugă un turn negru la g8 și un cal alb la a2; se elimină pionul alb a3 și se mută pionul negru h6 la b6.

1823 (Murărasu) Intenția autorului: 1.Cd2 N:h1 2.Tf3+ Rg2 3.Ne3 f4 4.N:f4 Rg1 5.Ne3+ Rg2 6.Re4 e5 7.Rd5 e4 8.Tf5 Rg3 9.Tg5#. (4 p.). Dar chiar în soluția indicată de autor matul se poate da în 2 mutări 1.Cd2 N:h1 2.Te2#, sau dacă 1...R:h1, atunci 2.C:f3 f4 3.T:h2#. De asemenea problema se rezolvă și în 6 mutări: 1.N:f3 h1c 2.Ta2+ Cf2 3.Tf2 f:e4 4.Ta2+ e3 5.Ne3+ Rf1 6.Ta1#. (4 p.)

Probleme heterodoxe

1824 (Vecu) Și această problemă a fost imprimată greșit - pionul din c7 e negru iar cel din e7, alb. I/ 1.Rg6+ e:f8D 2.Rh7 g8D#; II/ 1.Re6+ g:f8D 2.Rd7 e8D#; III/ 1.Ld8 g:h8D+ 2.Rf7 e8D#; IV/ 1.Dd8 e:d8D 2.Rf7 g8D#. (2+2+2=8 p.).

1825 (Attila) a) 1.Ra7 b4 2.Cb7 Cc6#; b) 1.Ra4 Rb6 2.Cc6 C:c6# (2+2=4 p.). 1826 (Popa) a) 1.Nf1 D:g6 2.Nd3 Dc6#; b) 1.Ne2+ Re4 2.Db5 Dcl# (2+2=4 p.) dar din păcate, în b, încă o soluție: 1.Ne4+ Re4 2.Dc5 Dd3# (2 p.).

1827 (Gordian) 1.b1t+ Cc3 2.Tb2 Cb5#; II/ 1.b1c+ Cd4 2.Cc3 Cc2# (2+2=4 p.)

Nezlegătorul A.Cioranec ne semnalează însă că această problemă a mai fost publicată și în MAT nr. 11-12/1988. Ca urmare se elimină din concursul nostru. 1828 (Moldovan) I/LNg4 Cd5 2.Nd7 Ng6#; II/ 1.Nc4 Cf5 2.Nf7 Ne6#; III/ 1.Rd7 C:b5 2.Nc8 e8D#; IV/ 1.Rf7 CLh5 2.Rg8 e8D# (2+2+2+2=8 p.)

1829 (Krivenko) I/ 1.De6 Nf7 2.Ra2 Ta8#; II/ 1.Nf5 Ng6 2.Rb1 Th1 (2+2=4 p.)

1830 (Vasiucuko) Intenția autorului: I/ 1.Rd4 Td7 2.De3 Db4#; II/ 1.Lf5 De8 2.Ne4 Tf7# (2+2=4 p.). Problema mai admite însă, încă două soluții: 1.R:f4 Da7(b6) 2.Df5 De3# și 1.Rf5 D:d5 2.Rf6 D:e6# (2 p.)

1831 (Istrătilă) I/ 1.Dd5 Te7 2.Ce4 Cf3#; II/ 1.Dd5 Te7 2.Cc4 Cb3# (2+2=4 p.)

1832 (Stucker) a) 1.Ta2 Cd6 2.Ne5 C7b5#; b) 1.Ng1 Cb5 2.Tb4 C7d6# (2+2=4 p.)

1833 (Bakesi) a) 1.C:f8 T:d5 2.Ch7 Td8#; b) 1.C:f5 N:d5 2.Ch4 Nf3# (2+2=4 p.)

1834 (Nestorescu) I/LTg2 Tc4 2.Cg3 Tg4#; II/ 1.Tc6 Te7 2.Cd6 Te6# (2+2=4 p.)

Dar dubla soluție: 1.g:h6 T:h7 2.Tff5 T3:h6# (2 p.). Autorul corectează problema prin mutarea turnului alb din e7 la e8.

1835 (Szakacs) ! La d2 se află pion negru ! a) 1.Te5 R:f2 2.Ne4 Rf1#; b) 1.Te4 C:f6 2.Re3 Cd5# (2+2=4 p.).

1836 (Dolghinovi) I/ 1.Tb5 Tc3 2.Ta7 Dh6#; II/ 1.Nb5 Rg2 2.Ta6 Df2# (2+2=4 p.)

1837 (Lambă) I/ 1.C:f3 N:c3(A) 2.Re4 N:d3(B)#; II/ 1.Ng7 N:d3(B) 2.Rf6 C:d5(C)#; III/ 1.Re5 C:d5(C) 2.f5 N:c3(A)# (2+2+2=6 p.)

1838 (Aliovsadzade) a) 1.Nf5 h:g5 2.N:g5 e4#; II/ 1.Nf4 g6 2.N:g6 e3# (2+2=4 p.)

1839 (Păcurar) I/ 1.Ce5 Ce5 2.Cd7 Ca6 3.C:0-0-0 Cc6#; II/ 1.Ce5 Ce5 2.Cd7 Cg6 3.Tc8 Cd6# (3+3=6 p.).

1840 (Lambă) Intenția autorului: a) 1.Nf5 Nh6 2.Nc2 Ne3(A) 3.Rd3 Nf1(B)#; b) 1.Nb2 Nh6 2.Ne5 Nf1(B) 3.Rd4 Ne3(A)#. Dar duble soluții, în a: 1.LRb4(b5) Cd5 2.Ra5 Nd7 3.Na6 Nc3#, cu intervertiri 1.Na6 Nd7 3.Rb4 Cd5 3.Ra5 Nc3#, precum și în b: 1.Rb3 Cd5 2.Ra2(Re2) Cb4+ 3.Rb1 Nf5# (3+3+3=12 p.)

1841 (Tohăneanu) a) 1.Ce7 Cd3 2.Tb6 Cel 3.Tbl Cc2#; b) 1.Cd5 R:d3 2.Cc3 Re2 3.Ca2 Cb3# (3+3=6 p.).

1842 (Zuev) I/ 1.Nd5 Ce6 2.Nc4 f4 3.Rd5 Nb7#; II/ 1.Nf5 Ce2 2.Ng4 f4 3.Rf5 Nd3# (3+3=6 p.)

1843 (Jeltonojkov ș.a.) Intenție: I/ 1.Cb4 Tal 2.Ca2 Nc6+ 3.Ra6 T:a2#; II/ 1.Cel Nh1 2.Cg2 Ta5+ 3.Rc6 N:g2# (3+3=6 p.), dar încă o soluție neintenționată: 1.Rb4 Ta3 2.Na4 Nc6 3.Ra5 T:a4# (3 p.).

1844 (Bondarenko) 1.Dh8 Rd6 2.Dh5 Re5 3.Rh4 Rf4 4.Nh3 g3# (4 p.)

1845 (Baló) 1.Rh8 Rf6 2.c2 Cbl 3.c:blN Ne5 4.Nh7 Rf7# (4 p.).

1846 (Tohăneanu) 1.Cd4 e4 2.Ce6 e5 3.Cf8 e6 4.Nd4 e7 5.Nh8 e:f8C# (4 p.)

1847 (Olăriu) a) 1.Td8 T:e4 2.Cd7 T:f4 3.Re8 T:b4 4.Tf8 Tb6 5.Cf7 Te6#;

- b) 1.Rg6 Te4 2.Th5 T:f4 3.Rg5 T:d4 4.Tf5 Td7 5.Df4 Tg7. (4+4=8 p.). Problema admite însă o serie de soluții neintenționate atât în zeropozitie, 1.Td7 Tf5 2.Te2 Tf6+ 3.Re8 T:f4 4.Te7 Tg5 5.Cf7 Tg8, cât și în a, 1.Td7 Te4 2.Te7 Tf4 3.Re8 Te4 4.Cd7 Tc~ 5.Tff7 Tc8, în b, 1.Cd7 Tf5 2.Re8 Tf4 3.Te5 Tf6 4.Te7 Tc6 5.Tff7 Te8, precum și în ambii gemeni, 1.Td7 T:e4 2.Te2 Tf4 3.Re7 Tf6 4.Re8 Tg6 5.Cf6 Tg8 (4+4=12 p.).
- 1848 (Pripoe) 1.f5 e:f5 2.G6 f:g6 3.De5 d:c5 4.Nb6 c:b6 5.Cc7 b:c7 pat, dar dual: 4.Gd6 c:d6 5.Nc7 d:c7 pat. (4+4=8 p.).
- 1849 (Defener) j.a. 1...Ne4, Gc3 2.Nc5+, Cc4+; 1.Cc3! (2.Dg3+ N:g3) Ne4, Cc3 2.Cc4+, Nc5+ C:c4, T:c5# (2 p.).
- 1850 (Suhitavili) 1.Tb2! (am. 2.Tb3+ Re2 3.Dg2+ R:d1 4.Df1+ N:f1); 1...Nb7 2.Nc2+ Re2 3.Te8+ Rf1 4.Dg2+ N:g2; 1...Nc4 2.D:c4+ Re4 3.Nc2+ Rf3 4.G4 h:g4 (4 p.).
- 1851 (Pankratiev) 1.b4! (2.Cf6+ Rd4 3.Ce2+ Cc:e2 4.Ce6+ Re4 5.Cf4+ Rd4 6.C:e2+ C:e2); 1...g:h3 2.Cc5+ Rd4 3.Cf3+ Nf3 4.Ce6+ Re4 5.Cg5+ Rd4 6.Cf3+ Cf3 (4 p.).
- 1852 (Murărașu) 1.Cg2 Re2 2.Ch4 Rcl 3.Cg6 Re2 4.Ch8! Rcl 5.Cf7 Re2 6.Ch6 Rcl 7.Cg4 Rc2 8.Cf2 Rcl 9.Db2+ N:b2. Dar din păcate dual: 4.Ce7 Rcl 5.Cg8 Re2 6.Ch6 Rcl 7.Cg4 Rc2 8.Cf2 Rcl 9.Db2 N:b2 (4+4=8 p.).
- 1853 (Chivu) 1.Ch6 Re5 2.c7 Rd5 3.c8N Re5 4.Nd7 Rd5 5.Ne8 Re5 6.Nh5 Rd5+ 7.Ng4 Re5 8.Cf6+ Rd5 9.Cf4+ C:f4. Insa și dubla soluție: 1.Ch6 Re5 2.Nf7 Rd5 3.c7 Re5 4.c8D Rd5 5.Dg8 Re5 6.Nh5 Rd5 7.Ng4 Re5 8.Dh8 Rd5 9.Cf4 C:f4 (4+4=8 p.).
- 1854 (Tura) j.a. 1...Tc5, Nc5 2.T:f2, Ccl. 1.Nc5! (2.T:f2, Ccl) b2, g3, T:c5(Ncl), N:c5(Ncl) 2.T:f2(f7), Ccl, De4, Ce3. (2 p.).
- 1855 (Drăgoescu) 1.Cc2! (2.Ce3 și 3.Cc4); 1...c3 2.Td7+ R:c6(Rf1) 3.Nb5. 2...T:d7(Th1) 3.T:e6(e7); 1...e2(e:f2) 2.Ne5+ R:e5(Ncl) 3.Nf4; 1...N:f2 2.T:e6+ T:e6(Th1) 3.Td1. Tema WCCT-3. (3 p.).
- 1856 (Leu) Intenție: 1.Nf5(f7) Nh7 2.N:h7(Nc8) Nf5 3.Ng8 Nh7 4.Th7(Nc8) ~ 5.Th1, dar dubla soluție 1.Nc8 Ne6 2.Nb7(a6) Nc8 3.N:c8 f4 4.Th1. Corectura autorului: se adaugă pion alb la b7 și nebul negru la b8. (4+4=8 p.).
- 1857 (Krivenko) I/ 1.CNg7 Te4 2.CNc5 Td4+; II/ 1.Rc6 Re5 2.CNb5 Tc7 (2+2=4 p.).
- 1858 (Chivu) Intenție: I/ 1.N:c6(c2) T:c6(Nc8) 2.d5 T:d5(d7); II/ 1.Hn6 Rg4 2.Ng6 Th7, dar problema mai are încă două soluții neintenționate: 1.N:c6(c2) T:d5(d7) 2.Na4 Tc5 și 1.Rg6 Rg4 2.d5 Td6. (2+2=6 p.). Autorul își corectează problema adăugând un nebul negru la a3.
- 1859 (Holubek) Enunțul corect este: CIRCE aj.3, 2 soluții. Intenția autorului: 1/ 1.R:d4(Ncl) Nd3 2.Dc5+ Re6 3.Dc3 Ne3; II/ 1.D:f5(Nf1) Ne3 2.Re4 Rd6 3.Df3 Nd3, dar problema mai admite încă două soluții: 1.Rc6 Ne5 2.Rb7 Nc8+ 3.R:c8(Nf1) Na6 și 1.D:f5(Nf1) Ne3 2.Dd3 Rf6 3.Re4 Ng2 (3+3+3=9 p.).
- 1860 (Pripoe) 1.d:c6 Tal 2.Nc4 Th1 3.Nf1 Tf8 4.Nh3 Ta8 5.Nc8 Ta5 (4 p.).
- 1861 (Suhitavili) Intenția autorului: 1.Te4 Tb8 2.f4 Tbl 3.Da7+ Tb7 3.Rf3 Na5 5.Te2 Nel 6.Da2+ Tb3. Problema mai admite însă încă trei soluții: 1.f3 N:f3 2.R:el Na8 3.Te4 Tb8 4.Te2 Nhl 5.Tf2+ Nf3 6.Rf1 Tbl; 1.R:el Nel 2.Rf1 Na8 3.Tg3 Nhl 4.Dg2 Ta8 5.Df3+ N:f3 6.Tg8 Tal și 1.Te8 Nhl 2.Dg6 Rf8; 3.D:h5 Na8 4.Rf1 Nhl 5.Df3+ N:f3 6.Te2 Th1 (4+4=8 p.).
- 1862 (Băican) j.a. 1...Df8; 1.T:e6 Df8+ 2.Te7 Df1 3.d8C Df8 4.Cf7 Dc8 5.Ce5 Dh3 6.Td7 Da3. Dar, dubla soluție în trei mutări: 1.d8C Da6 2.Ta5 Dc8 3.c7+ D:c7 (4+4=8 p.). Corectura autorului: se elimină pionul negru de la e2 și se adaugă pioni negri la a6 și la a7.

CORECTURI

- 1625/48 (V. Pipa) 4# Autorul prezintă reconstrucția alăturată. Soluția: 1.Nf5 Dh2+, Dg8 2.N:h2, Te7+ Rg7, Df7 3.Ne5+, T:f7+ Rf7, Rg8 4.Tf8, Tg7.
- 1739/50 (I. Murărașu) 2# Pionul h6 se mută la h4
- 1747/50 (E. Fomichev) 3# Turnul negru din e3 se mută la a3 și se adaugă un nebul negru la a6.
- 1748/50 (3.Lambă) 3# Se mută turnul alb de la h6 la g6, nebulul alb de la b4 la f8 și pionul negru de la e7 la e5.
- 1778/50 (Linss & Muller) Dama neagră se află la h4.
- 1840/51 (Lambă) Se adaugă pion alb la e5.

versiune 1625



(6+2)

3#

CLASAMENTUL DEZLEGĂTORILOR

		Puncte la săptăm. nr.5 Total		
1.- Nicula D.I.	- București	355	257	612
2.- Sassu I.	- Petroșani	362	230	592
3.- Krivenko V.	- U.R.S.S.	334	214	548
4.- Breha V.	- Dorohoi	351	189	540
5.- Tohănean Gh.	- Alexandria	292	221	513
6.- Giurgean V.	- București	173	246	419
7.- Nicolaescu N.	- Piatra Olt	285	125	410
8.- Korodi I.	- Reșița	148	212	360
9.- Moldovan A.	- Gătaia (Timișoara)	204	152	356
10.- Coman I.	- Alba Iulia	235	103	338
11.- Gioranic A.	- Pitești	205	120	325
12.- Dumitru I.	- Miroși (Argeș)	210	76	286
13.- Oltean D.	- Tg. Mureș	283	--	283
14.- Hotăran Gh.	- București	276	--	276
15.- Cioflâncă M.	- Piatra Neamț	250	--	250
16.- Smirnov V.G.	- U.R.S.S.	184	54	238
17.- Istrătilă M.	- Constanța	230	--	230
18.- Sandu L.	- București	--	223	223
19.- Pintilie C.	- Galați	A	220	220
20.- Hagelstein I.	- București	199	--	199
21.- Tomi M.	- Vișeu	190	--	190
22.- Vigh-Tarsonyi L.	- Săcueni	83	90	173
23.- Stan E.	- București	--	165	165
24.- Păcurar C.	- Oradea	--	126	126

Dezlegătorilor Pollak I. și Pintilie C. li s-au anulat punctele anterioare (A), urmînd a fi premiați.

Dezlegătorii Nicula D.I. și Sassu I vor fi de asemenea premiați și li se vor anula punctele.

. - o o o - .

ALBUMUL F.I.D.E. 1986-1988

Comisia de compoziție din cadrul F.I.D.E. anunță componența corpului de arbitri pentru turneele de selecție a lucrărilor ce urmează a fi incluse în viitorul album pentru anii 1986-1988.

Din capul locului compozitorii sînt insistent rugați să trimită numai lucrări de înaltă calitate, publicate în cursul celor trei ani menționați.

Sînt reluate amănunțele deja cunoscute: lucrările să fie trimise în 5 exemplare, cu diagramele corespunzătoare și soluțiile complete, cu numele și adresa autorului, concursul la care a luat parte, distincția obținută. Fișele pe care sînt scrise trebuie să nu fie mai mici de 100x140 mm. și nu mai mari de 155x210 mm. În cazul cînd soluția nu încapă pe o singură filă, ea se continuă pe o filă separată pe care se va scrie doar numele autorului și poziția regilor.

Termenul de trimitere, la adresele directorilor menționați mai jos, este 31 iulie 1990.

Secția 2 - Director: Collin Sydenham, 113 Constantine Road, London NW 3 2LR - Anglia

Secția 3 - Juzi: Marjan Kovačević, Franz Pachl, Juraj Brabec
- Director: Piet le Grand, Spiegelstraat 87, NL 7552 WZ Bengel - Olanda

Secția 4 - Juzi: Mirecea Hanolescu, Al. Kuzovkov, G. Smits
- Director: dr. Hemmo Axt, Ferdinand Miller Platz 12a, D-8 München - R.F.Germania
Juzi: I. Vladimirov, K. Widlert, A. Johandi

- Secția inverse - Director: Paul Valois, 14 Newton Park Drive, Leeds LS7 4HH - Anglia.
Juzi: U. Avner, W. Rosolak, Venelin Alaikov.
- Secția ajutoare - Director: Anders Uddgren, Parkostvagen 8, S 18135 Lidingö - Suedia
Juzi: Živko Janevski, A. Benedek, H. Fouglaixis.
- Secția studii - Director: Jan Rusinek, Goplanska 29/15 PL - 02954 Warszawa - Polonia.
Juzi: Virgil Nestorescu, J. van Reek, Y. Hoch.
- Secția feerice - Director: Theodor Tauber, Kalisher str 14/1 Petah Tikva 49391 - Israel
Juzi: H.P. Rehm, Denis Blondel, Petko Petkov.
- Secția problemelor retro și matematice - Director: André Hazebrouck, 104 rue Alexandre Georges, F - 62000 Arras - Franța
Juzi: B. Ellinghoven, M. Gaillaud, A. Frolkin.

CONCURSURI ANUNTATE.

PHENIX - Concurs tematic nr. 3.

Se cer probleme în 3^{le} ortodoxe, în care albele joacă la mutarea a 2-a pe un câmp pe care negrul îl supraveghează în urma spărării contra amenințării. Problemele ce realizează tema Umno în formă în care albul joacă pe un câmp părăsit de către negru, sînt excluse. Arbitrajul (M.Keller) va fi sensibil la aspectul paradoxal al temei de concurs. Ex. dgr. A: joc aparent 1...N:e4/f4 2.C:f7+/C:c4+ R:d5 3.Tc5#; joc real 1.Nb8! (sm.2.Te7+ C:T 3.Cd7#), 1...N:e4 2.C:c4+ R:d5/T:c4 3.N:f7/Tc5#, 1...f4 2.C:f7+ R:d5/D:f7 3.b4/fd7#; (mutările tematice sînt subliniate; cîmpurile tematice sînt c4 și f7). Trimiterile, în număr nelimitat, la D. Blondel, 26 Allée des Bouleaux, 94510, La Queue en Brie, Franța, pînă la 30.09.1990. Material bibliografic în Thèmes-64 no.133/89 (tr.IV) pg. 664-679.

PHENIX - Concurs tematic nr. 4. Jubileu Jean Morice.

Intr-un 3^{le} ortodox, prezentarea intenționată a temei corecțiilor albe în formă:

- clasică, la 2,3 sau n apărări, prin jocul uneia sau mai multor piese albe,
- particulară, cu schimbul amenințărilor și maturilor (Feldman 1), cu mături schimbate (Feldman 2), cu ciclicitate, cu lanțuri închise și cu slăbirea amenințării.

- A -

M. Keller.

Pr. 3.

Probleemblad 1981

- B -

M. Myllyniemi.

Pr. 2.

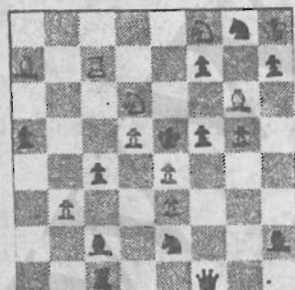
Die Schwalbe 1975.

- C -

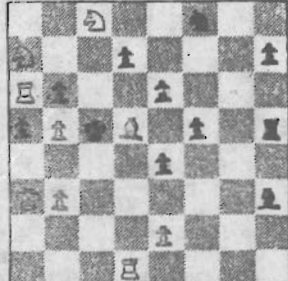
J.M. Trillon

M.O. 1.

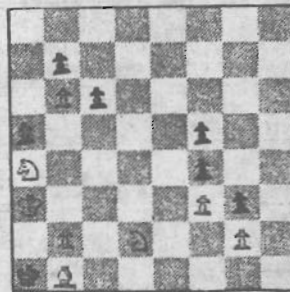
Thèmes 64 1978.

3^{le}

(11+12)

3^{le}

(9+11)

6^{le}

(8+7)

Mutările tematiche albe pot fi prime sau secunde. Este foarte important ca problema să prezinte caracteristicile unei veritabile 3⁴ și nu cele a unei pseudo 2⁴. Ex. dgr. B. Incercări tematice: 1.Na8? cu am. dublă 2.Cd6, 3.Cb7⁴ și 2.C:b6, 3.Ca4⁴, dar respinge 1...e3! căci dacă 2.Cd6? Ng2! și dacă 2.C:b6? Th4!; 1.Nc6? cu aceeași dublă amenințare, dar între altele cu 2 efecte: unul util de corecție care răpește N negru accesul la b7 după 1...e3? 2.Nd6! Ng2 permițind matul 3.Cb7⁴ și unul dăunător ce permite respingerea 1...d5! căci T alb nu mai are acces la c6 după 2.T:b6?; 1.Nc4? creind din nou aceeași dublă amenințare și conținând deasemenea 2 efecte: unul util de corecție ce ridică T negru accesul la a4 după 1...e3? 2.C:b6 Th4 permițind matul 3.Ca4⁴ și unul dăunător care permite respingerea 1...e4! căci T alb nu mai are acces la c4 după 2.T:a4? Joc real 1.N:e4! tot cu aceleași 2 amenințări; această mutare comportă, între altele, două efecte utile de corecție care interzic N negru accesul la b7 și a T negru accesul la a4 după 1...e3? 2.Cd6! sau 2.C:b6 Ng2/Th4 permițind maturile 3.Cb7/Ca4⁴ (Nowotny finlandez). Variantele sînt: 1...Th4 2.Cd6! și 3.Cb7⁴, 1...Ng2 2.C:b6! și 3.Ca4⁴, (Nowotny finlandez), 1...d5 2.T:b6 și 3.Tc6⁴, 1...a4! 2.T:a4 și 3.Tc4⁴ (apărări totale).

Jude Jean Morice. Trimiteri în număr nelimitat la D.Blondel (vezi mai sus) pînă la 31.10.1990.

PHENIX - Concurs tematic nr. 5. Jubileu Jean-Michel Trillon.

Se cer probleme cu mat reflex într-un număr oarecare de mutări, în care cel puțin odată albul joacă o mutare ce crează o amenințare de mat forțat imediat, pe care negrul este constrins de a o evita.

Aspectul tematic se poate întîlni: odată sau de mai multe ori în aceeași variantă, în variante diferite, în jocul aparent sau în jocurile de încercare (bineînțeles ca amenințarea tematică să nu constituie respingerea încercării). Gemeni și piese ferice, se admit.

Ex. dgr. C. Mutarea tematică apare odată în jocul aparent 1...c5 2.N:f5 (2...? 3.Cb3⁴) c4 3.Cf1 c3 4.Nc2 ob2 5.Nb3 blC⁴ și de două ori în variantele unice a jocului real 1.Cc5! (1...? 2.Ccb3⁴) e4 2.C:a4 c5 3.Na2 (3...? 4.Cb3⁴) e4 4.Cb1 c3 5.b4 c2 6.Nb3 cblC⁴.

Jude J.M.Trillon. Trimiteri în număr nelimitat la D. Blondel, (adresa de mai sus) pînă la 31.10.1990.

