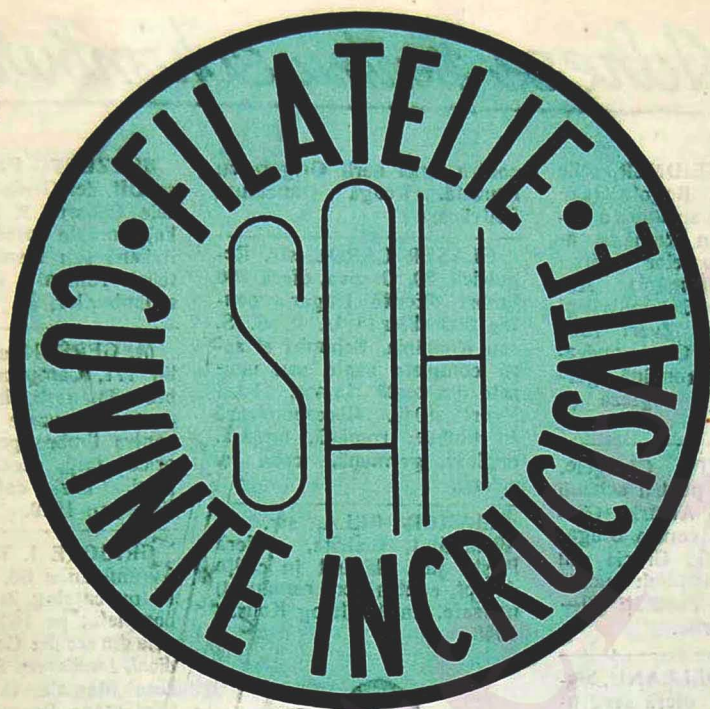


ANUL VI

15 Iunie 1949

Nr.



12

ULTIMELE NOUTĂȚI  
FILATELICE DIN ȚARĂ ȘI  
STRĂINĂȚATE

•

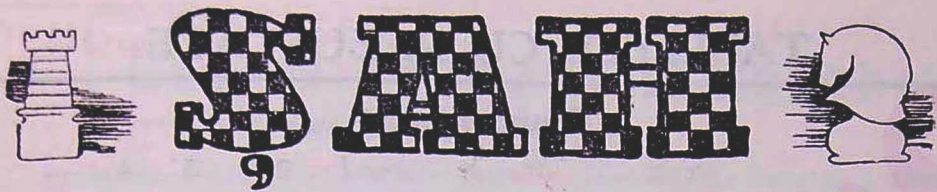
PROBLEME DE ȘAH ȘI  
PARTIDE COMENTATE  
PENTRU INCEPĂTORI  
ȘI AVANSAȚI

•

NUMEROASE TEME DE  
CUVINTE INCRUCIȘATE ȘI  
ALTE PROBLEME  
DISTRACTIVE



Marele maestru Bondarevski în timpul partidei cu Aitken din matchul prin radio U.R.S.S.-Anglia.



## CAMPIONATUL CELOR 100.000

La sfârșitul lunii Mai s'a desfășurat la Bacău finala primului campionat popular de șah. Competiția aceasta organizată în cadrul acțiunii întreprinse de O. S. P. pentru răspândirea șahului în mase, și-a atins scopul din toate punctele de vedere. Intr'adevăr, cei 16 finaliști (opt fete și opt băieți), s'au calificat în urma unei serii de concursuri eliminatorii la care au luat parte 105.000 jucători din toate unghiurile țării și care au durat trei luni. Participarea aceasta masivă constituie un record și nu a fost întrecută până astăzi decât de concursurile de același gen din U. R. S. S., care au servit de altfel ca exemplu organizatorilor noștri.

Scopul principal al campionatului — o cât mai largă participare — a fost deci atins. Rezultate frumoase au fost însă obținute și în alte direcții. Astfel, cu ocazia disputării eliminatoriilor pe județene și regionale, în aproape toate capitalele de județ s'a reușit o bună acțiune de propagandă. Sălile de joc au fost dotate cu table de demonstrație, așa cum s'a procedat și la matchul internațional R.P.R. — R.P. Bulgaria, astfel ca spectatorii să poată urmări partidele în cele mai bune condițiuni, iar presa a acordat o atenție deosebită concursului, ziarele publicând regulat rezultatele și reportaje asupra desfășurării jocurilor.

Campionatul a fost câștigat, — după o luptă aprigă — de studentul timișorean Robert Panterer, care a învins în matchul final pe Alfred Schwartzfeld din Bacău, iar la fete

Loevy Clara din Odorhei, care a beneficiat de avantajul vârstei împotriva Iolande Szatmary (Satu Mare) cu care a terminat la egalitate. (Conform regulamentului concursului, în caz de egalitate matchul este considerat câștigat de jucătorul mai tânăr).





Pentru locurile III/IV au luptat la băieți Suteu Mircea cu Nedelescu, pe care l'a învins cu  $1\frac{1}{2} : \frac{1}{2}$ , iar la fete Tarapanov Maria cu Eugenia Câmpeanu. Matchul acesta s'a terminat din nou la egalitate învingătoare fiind considerată Tarapanov ca mai tânără.

Organizarea finalei de către districtul de șah Bacău merită a fi subliniată. S'a făcut tot ce era posibil pentru a se asigura cele mai bune condițiuni de desfășurare a jocului, atât pentru participanți cât și pentru spectatori. Partidele s'au disputat în sala clubului muncitoresc „Chivu Stoica”, în fața căruia au fost instalate uriașe table de demonstrație pentru ca jocul să poată fi urmărit și de afară de către cei aproape 5000 spectatori care au asistat la ultima rundă. În felul acesta s'a realizat o excelentă propagandă, demonstrându-se că șahul poate fi un joc spectaculos, care să atragă un număr de privitori la fel de mare ca alte sporturi.





Examinând în general rezultatele obținute, se poate afirma că primul campionat popular a constituit un remarcabil succes în acțiunea de popularizare a șahului.

# TABELELE CU REZULTATE





## Grupa I băieți

	1	2	3	4	
1. Schwartzfeld A. (Bacău) . . . . .		1/2	1	1	2 1/2
2. Suteu Mircea (Târnava-Mică) . . . . .	1/2		1/2	1/2	1 1/2
3. Codreanu T. (Dolj) . . . . .	0	1/2		1	1 1/2
4. Petrovan Dan (Iași) . . . . .	0	1/2	0		1/2





## Grupa 1 fete

	1	2	3	4	
1. Szatmari I. (Satu-M.) . . . . .		1	1	1	3
2. Tarapanov M. (Covurlui) . . . . .	0		1	1	2
3. Tina Anișoara (Severin) . . . . .	0	0		1	1
4. Bodnariuc L. (Rădăuți) . . . . .	0	0	0		0

## Grupa II fete

	1	2	3	4	
1. Loevey Clara (Odorhei) . . . . .		1	1	1	3
2. Câmpeanu E. (Prahova) . . . . .	0		1	1	2
3. Iancovici Ana (Tecuci) . . . . .	0	0		1/2	1/2
4. Beculescu L. (Olt) . . . . .	0	0	1/2		1/2

## Grupa II băieți

	1	2	3	4	
1. Panterer . . . . .		1	1	1	3
2. Nedeleanu . . . . .	0		1	1	2
3. Graban . . . . .	0	0		1/2	1/2
4. Persoiu . . . . .	0	0	1/2		1/2

### Finala

Panterer — Schwartzfeld  
 1 1/2 — 1/2  
 Loevey Clara — Szatmary  
 1 — 1

### Pentru locul III

Șuteu — Nedeleanu  
 1 1/2 — 1/2  
 Tarapanov — Câmpeanu  
 1 — 1

# Despre coloanele deschise

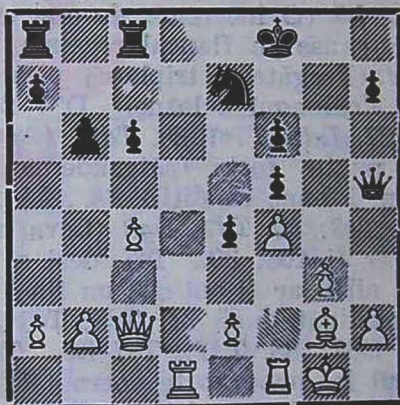
Problema coloanelor deschise constituie unul dintre capitolele cele mai interesante ale teoriei jocului de mijloc. Aceasta se datorește faptului că odată cu eliberarea unei coloane prin schimburi de pioni, intră în luptă turnurile, ceiace dă jocului un aspect cu totul nou.

O coloană (x) este considerată deschisă atunci când dealungul ei nu se află niciun pion și semi-deschisă, dacă una din părți mai păstrează un pion care împiedică pătrunderea turnurilor adverse. Aceasta este definiția acceptată în mod general.

În acest articol ne vom ocupa de primul caz, anume de felul cum se exploatează o coloană deschisă complet. Cum am spus mai sus, dealungul unei coloane deschise intră întotdeauna în acțiune turnurile și în unele cazuri Dama. Acestea sunt singurele piese pentru care existența unei coloane deschise are vreo valoare. Obiectivul lor principal este de a pătrunde pe linia 7-a sau a 8-a, ceeace are în majoritatea cazurilor un efect decisiv. Din această cauză este evident că adversarii vor căuta, prin toate mijloacele, mai întâi de a ocupa primii coloana, apoi de a se opune pătrunderii turnurilor adverse dealungul ei. Acest din urmă lucru nu poate fi obținut decât în două moduri: prin opoziția turnurilor, sau prin controlarea câmpurilor de pe linia 7 și 8 (respectiv 1 și 2) cu piese mai puțin valoroase decât turnul (cai și nebuni). Prima metodă este desigur cea mai bună, deoarece în al doilea caz sunt posibile sacrificii ale unuia din turnuri pentru piesa minoră care apără linia 7-a sau 8-a, urmate de pătrunderea decisivă a celui de-al doilea turn.

Mai înainte însă de a trece la studiarea luptei propriu zise dealungul unei coloane deschise, trebuie să lămurim procedeul tehnic prin care se exploatează avantajul de a o stăpâni în mod complet, fără ca adversarul să poată să opună turnurile sau să blocheze câmpurile de pe linia 7-a și a 8-a. Vom face acest lucru cu ajutorul unui exemplu luat dintr'o partidă jucată în cadrul unui match de calificare pentru titlul de maestru al URSS, între maestrul Cehover și candidatul de maestru Stoliar, la Leningrad în 1948.

NEGRU: E. STOLIAR



ALB: V. CEHOVER

(Alb. Rg1, Dc2, Td1, Tf1, Ng2, Pp. a2, b2, c4, e2, f4, g3, h2.

Negru. Rg8, Dh5, Ta8, Tc8, Ce7, Pp. a7, b6, c6, e4, f5, f6, h7)

Avantajul albului în poziția din diagramă este incontestabil. El constă exclusiv în stăpânirea coloanei „D”, pe care maestrul Cehover o va utiliza în mod desăvârșit pentru a obține victoria.

Prima manevră a albului este dublarea turnurilor cu tempo, pentru a împiedica o eventuală opunere a turnurilor negre pe d8.

20. *Td6!* (Negrul este nevoit acum să apere pionul f6 și nu mai are timp să joace *Td8*) 20... *Df7 21. Tfd1, Tc7* (Neavând posibilitatea de a opune turnurile dealungul coloanei, negrul recurge la a doua metodă: controlul câmpurilor de pe linia 7-a și a 8-a) 22. *e3* (Înainte de a trece la manevrele decisive, albul își aduce nebunul la e2, unde va avea o poziție mult mai activă) 22... *Te8 23. Nf1, Rg7* (Necesar deoarece se amenința c5, urmat de *Nc4*) 24. *Ne2, Cc8 25. Td4* (Întru moment turnul alb trebuie să se retragă deoarece nu mergea 25. *Td8, Df8* și dacă 26. *Dd2*, atunci 26... *Tc8: 27. Dd8:, Dd8: 28. Td8:, Ce7* și pătrunderea turnului alb pe linia 8-a este lipsită de efect din cauza poziției bune a pieselor negre).

25... *h5* (O încercare de a-și crea contra-șanse pe flancul regelui) 26. *T1d2!* (Pregătește triplarea pieselor grele dealungul coloanei „D”) 26... *Rh6 27. Dd1, T7e7 28. Td8* (Acum albul poate forța pătrunderea în cele mai bune condiții) 28... *h4 29. Te8:, Te8: 30. Td7, Dg8* (Ceva mai bine ar fi fost 30... *Te7*, deși și atunci albul ar fi obținut un final ușor câștigat după 31. *Tc8, Te8 32. Dd7, Dd7: 33. Td7:, Te7 34. Td8* Negrul își pune toate speranțele în contra-atacul pe coloana „G”) 31. *Dd4, Tf8 32. Rf2, hg:+?* (Deschiderea coloanei „H” este numai în favoarea albului și grăbește pierderea) 33. *hg, Dc6 34. Dd1!, Ce7* (Sau 34... *Rg6 35. Nh5+, Rh6 36. Dh1!* și albul câștigă. Dacă 34... *Tf7*, atunci 35 *Tf7:, Df7: 36. Dd8, Ce7 37. Dh8+, Dh7 38. Df6:+* și câștigă) 35. *Ta7:, Rg6 36. Dd7* (Albul a câștigat un pion și forțează acum schimbul Damelor) 36... *Dd7: 37. Td7:, Rf7 38. Tb7, Ta8 39. a3* (Acum albul nu mai utilizează coloana „D” ci linia 7-a. Pentru negru coloana „D” este lipsită de valoare deoarece albul, după *Re1*, controlează

tote câmpurile de pe liniile 6, 7 și 8) 39... *Ta6 40. c5, b5 41. Nd1, Ta8* (Este foarte interesant cum pierde negrul după 41... *Re6 42. Nb3+, Cd5 43. Tc7!* și se pierde calul) 42. *Nb3+, Re8 43. Ne6, Td8 44. Tc7!, Rf8* (Nu mergea 44... *Tc2+ 45. Re1, Td3* din cauza 46. *Ta8+, Td8 47. Nf7+, Rd7 48. Ta7+* și câștigă) 45. *Nd7, Tb8 46. Re2, b4* (Ultima șansă. Dacă 46... *Td8*, atunci 47. *Tc7, Cd5 48. Tb7, Ce7 49. Ta7, Tb8 50. Tc7* și câștigă) 47. *a4, b3 48. Ne6!, Tb4 49. Rd2, Cd5* (După schimbul figurilor ușoare finalul de turnuri este ușor câștigat de către alb, dar negrul nu mai avea alte posibilități) 50. *Nd5:, cd 51. c6, Tc4 52. c7, Tc2+ 53. Rd1, Re8 54. Ta8+, Rd7 55. c8D+, Tc8: 56. Tc8:, Rc8: 57. Rd2, d4 58. ed, Rc7 59. Rc3, Rd6 60. Rb3:, Rd5 61. Rc3* și negrul cedează.

Strategia albului în această partidă poate fi împărțită în următoarele faze:

1) Ocuparea coloanei deschise și împiedecarea adversarului de a opune turnurile dealungul ei.

2) Aducerea tuturor pieselor în cea mai bună poziție (*Ne2*) și maxima concentrare pe coloană (*Dd1*).

3) Pătrunderea pe linia 7-a în momentul cel mai favorabil din punct de vedere tactic, cekiace are drept urmare câștig de material.

4) Simplificare pentru a exploata avantajul material într'un final cât mai ușor.

În numărul viitor ne vom ocupa de lupta dealungul coloanei deschise, atunci când turnurile pot fi opuse.

## INDIANA VECHĂ

ALB. TRAIAN ICHIM

NEGRU SERGIU SAMARIAN

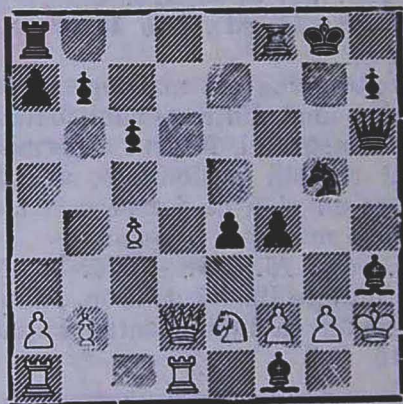
FINALIA CAMPIONATULUI  
CAPITALEI

Runda II-a. 25 Mai 1949

1. *c4, Cf6 2. Cc3, d6 3. d4, e5!*  
(Prin intervertire de mutări s'a a-

juns la forma cea mai modernă a Indianei Vechi. Ultima mutare a negrului este recomandată de teoreticienii sovietici pentru a evita cea mai bună continuare a albului în această deschidere, bazată pe mutarea f2—f3) 4. Cf3 (Varianta 4. de, de 5. Dd8:, Rd8: 6 Cf3, Cfd7! nu dă nimic albului. Deasemeni 4. e4, e4 5. Dc4:, Cc6, sau 4. d5, Ne7!. Albul trebuind să apere pionul d4, n'are altă mutare decât cea jucată în partidă, după care f2—f3 nu mai este posibil) 4... Cbd7 5. e4, g6 6. Ne2, Ng7 (S'a ajuns la varianta clasică a deschiderii. Aci se joacă de obicei 7. 0-0 0-0 8. d5, după care rezultă un joc foarte interesant, cu șanse aproximativ egale). 7. de5:? (Continuarea aceasta nu este bună. Negrul obține ușor un joc superior datorită posibilității de a juca f7—f5 fără preparativele obișnuite și mai ales datorită controlului asupra câmpului d4, în timp ce albul nu poate ocupa câmpul corespondent d5, din cauza c7—c6) 7... de 8. h3 (Necesar pentru a putea juca Ne3, fără a permite Cg4) 8... 0—0 9. Ne3, De7 10. Dc2, c6 11. 0—0, Ch5!?) (Cu intenția de a juca f7—f5, în legătură cu instalarea unui cal negru la f4. Strategia negrului se bazează pe premiza că albul nu poate schimba nebulul e3 pentru calul f4, deoarece în acest caz negrul ar obține un avantaj decisiv pe câmpurile negre. Intr'o partidă Fontein-Flohr, Amsterdam 1939 s'a jucat o altă manevră, poate chiar mai bună: 7. 0—0, 0—0 8. de, de 9. Dc2, c6, 10. Td1, De7 11. h3. Ce8 12. Te1, Cc7 13. Ne3, Ce6 14. Tad1, f5! 15. ef, gf și negrul a obținut un atac câștigător) 12. Tfd1 (Ceva mai bine ar fi fost Te1) 12... Cf4 13. Nf1 (Probabil singura cale de a obține o partidă jucabilă ar fi fost totuși schimbul la f4, după care deși negrul rămâne cu o pereche de nebuni, albul mai poate încerca ceva în legătură cu scăderea presiunii asupra

câmpului d4) 13... Cc5 14. Dd2, C5e6! (Acum caii negrului au ajuns în poziția cea mai bună. Încercarea eventuală a albului 15. Dd6 nu reușește din cauza 15... Df6, cu amenințarea Ch3:) 15. Ce2, f5! 16. ef, Ce2:+ 17. Ne2:, gf: (Poziția aceasta poate fi considerată câștigată de către negru. Pentru moment se amenință câștigul unei figuri cu f5—f4, astfel că următoarea mutare a albului este forțată) 18. Nh6 (Nu mergea 18. Ng5, Cg5: 19. Cg5:, e4 20. h4, h6 21. Ch3, f4, sau 19. Dg5:, Dg5: 20. Cg5:, e4 21. h4, Nb2:. Deasemeni după 18. Dd6, Dd6: 19. Td6:, f4 20. Nc1, e4 21. Ce1, Ne5 negrul trebuie să câștige) 18... e4 19. Ng7:, Dg7: 20. Cd4 (Ceva mai bine ar fi fost Ce1) 20... Cg5! 21. Rh1, f4 22. Nf1, Dh6 (Cu diferite amenințări de sacrificii la h3) 23. Rh2? (Pierde imediat, dar oricum poziția albului nu se putea apăra) 23... c5 24. Ce2, Nh3:!



25. Cf4: (Ultima încercare. Nu mergea 25. gh, din cauza Cf3+) 25... Ng4+ (Cel mai simplu. Negrul ar fi putut câștiga Dama cu 25... Tf4: 26. Df4:, Ng2:+ 27. Rg2:, Dh3+ 28. Rg1, Cf3+ 29. Df3:, Df3:, dar partida s'ar mai fi prelungit) 26. Rg1, Tf4: (Dacă regele alb s'ar fi dus la g3, atunci negrul ar fi luat calitatea cu Nd1:. Acum însă este posibil câștigul Damei în condițiuni mai favorabile) 27. De3 (In

criză de timp albul nu are curajul de a juca 27. Df4.; la care ar fi urmat 27... Cf3+ 28. gf, Df4: 29. fg, Tf8! (cu atac câștigător) 27... Ce6! și după câteva mutări albul a cedat.

## APARAREA SPANIOLA

Alb. V. Serebrinski

Negru. I. Pogrebiski

CAMPIONATUL UCRAINEI  
1948

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6  
4. Na4, Cf6 5. O-O, Ne7 6. Te1, b5  
7. Nb3, O-O 8. h3.

Albul nu vrea să permită continuarea complicată 8. c3, d5 9. ed.: Cd5: 10. Ce5:, Ce5: 11. Te5:, c6, sau 11... Cf6 și negrul are atac pentru pion.

8... Nb7 9. c3, d5 10. ed.: Cd5: 11. d4.

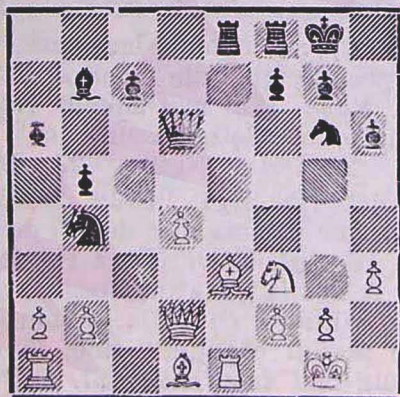
Nu merge desigur 11. Ce5:, Ce5: 12. Te5: din cauza 12... Cf4.

11...ed.: 12. ed.:, Nf6 13. Cc3, Ce7 14. Ce4.

Continuarea cea mai logică: albul elimină unul dintre nebunii bine plasați ai negrului. Negrul a permis albului această posibilitate, având în vedere un plan de joc pe care-l vom explica mai jos.

14... Cg6 15. Cf6:+, Df6: 16. Ng5.

O mutare lipsită de scop. Albul ar fi trebuit să lupte pentru inițiativa cu 16. Ce5.



16... Dd6 17. Nc2, Tae8 18. Dd2, Cb4 19. Nd1, h6 20. Ne3.

Ultimele mutări au fost forțate și acum negrul stă mai bine căci a obținut inițiativa. Dar cum poate fi exploatat acest avantaj? Centrul fiind deschis, atacul direct la rege nu poate avea succes: numai cu figuri nu se poate obține nimic, iar asaltul de pioni că fără îndoială contra-joc albului. Deaceia negrul își propune un scop mai modest: să lase pe alb cu nebunul e3, în luptă cu calul negru, având în vedere trecerea în final. În legătură cu acest plan, negrul vrea să schimbe nebunii de alb, ceiace se obține cu o mutare paradoxală, urmată de o manevră care provoacă alte slăbiri în poziția de pioni a albului.

20... Nf3: 21. Nf3:, Ch4 22. Nd1, Dg6 23. g3, Cd5 24. Rh2, Cf5 25. Nc2, Df6 26. Nf5:, Df5:

O parte din planul negrului a fost realizat. Acum prin dublarea pe coloana „E” se obține schimbul turnurilor și o nouă slăbire a poziției de pioni a albului pe flancul regelui.

27. Tac1, Te7 28. f4, Tfe8 29. Nf2, Te1: 30. Te1:, Te1: 31. Ne1: La 31 De1: ar fi neplăcut 31... Dc2.

31... De4 32. Nf2, Df3 ?

O greșală care îngreunează în mare măsură sarcina negrului. Corect ar fi fost 32... h5! păstrând avantajul pozițional.

33. De1!, h5 34. De8+, Rh7 35. Rg1, Rg6 36. De6+, f6 37. De8+ ?

Rău ar fi fost 37. Da6: din cauza 37... h4, dar după 37.h4 negrului i-ar fi fost foarte greu să-și realizeze avantajul.

37... Rh7 38. De6

Și acum ar fi fost mai tare 38. h4

38. h4! 39. Dg4, Dg4: 40. hg:, hg:

Finalul acesta este câștigat de negru fără greutate. Înainte de a câștiga pionul este adus regele în centru.

41. Ng3.; Ce3 42. g5, fg: 43. fg:; c6 44. Ne5, Rg6 45. b3, Cg4 46. Nf4, Rf5 47. Nc1, g6 48. Rf1, Re4 49. Re2, Rd4: și Albul cedează.

## Apărarea Nimzovici

ALB. UGROCKY

NEGRU. SEFC

CAMPIONATUL ORAȘULUI BRATISLAVA 1949

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4 4. g3 (Un sistem mai puțin uzitat. De obicei se joacă aci 4. e3 sau 4. Dc2) 4... 0—0 5. Ng2, d5 6. Cf3, c5 7. e3? (O greșală de deschidere tipică în asemenea poziții, pe care negrul o va exploata foarte energetic. Corect era 7. cd, Cd5: 8. Nd2, Cc6 9. a3, Cc3: 10. bc, Na5 11. 0—0, cd 12. cd, Nd2: 13. Dd2:, De7 14. Db2, Tb8 cu joc egal) 7... Ce4 8. Dc2, (Mai bine ar fi fost 8. Nd2, Cd2: 9. Dd2:) 8... Da5 9. Nd2, Ca2: 10. Cd2:, cd: 11. ed:; Cc6 (Negrul a ajuns în avantaj și fiecare mutare a sa constituie o amenințare. Albul nu mai are timp pentru rocadă) 12. Cb3, Da6 13. c5 (Singura mutare. Pionul c4 nu putea fi apărat, iar la 13. cd, cd, negrul obține coloana deschisă „E” și un atac câștigător) 13... e5! (O mutare frumoasă care scoate în evidență slăbiciunile poziției albului) 14. Nf1 (Albul gonește Dama de pe diagonala a6—f1 dar cu această pierde orice posibilitate de a mai face rocadă mică) 14... D14 15. de:; Ce5: 16. 0—0—0 (Forțat. Se amenința Cf3+, Nc5: și Te8, astfel că regele alb nu mai putea rămâne în centru) 16... Nc3: 17. Dc3:, Da2: 18. Td5+, Ne6 (După 18... Nf5 nu mergea 19. De5: din cauza 19... Db1+ 20. Rd2, Dc2+ 21. Re1, Tac8, dar se ajungea la o poziție neclară după 19. Te5:, Db1+ 20. Rd2, Td8+ 21. Cd4) 19. De5:, Db3: 20. Td3, Db4 21. Ng2, Tac8 22. Tc3, Tfd8 23. Te1, Da5! (Cu amenințarea Da1+

25. Rc2, Da4+ urmat de Nb3) 24. Ne4, b6! 25. Dg5, bc: 26. h4 (Nu mai este nimic de făcut) 26... Tb8 27. Nb1, Da1 (O mică inexactitate care ar fi putut permite albului să joace 28. Dd8:+, Td8: 29. Ta3 după care desigur negrul tot ar fi câștigat, dar partida s'ar fi prelungit) 28. Te2, Na2 și albul cedează.

(După „Ceskoslovensky Sach”)

## INDIANA VECHE

ALB. I. MENDELSON

NEGRU. S. ISRAILOVICI

FINALA CAMPIONATULUI  
CAPITALEI

Runda II-a 25 Mai 1949

1. d4, Cf6 2. c4, d6 3. Cc3, g6 (Cel mai bine este aci 3... e5, cum s'a jucat în partida Ichim-Samaritan din aceeași rundă) 4. e4, Ng7 5. f3 (Acesta este cel mai eficace sistem împotriva Indianei Vechi. Se mai poate juca aci și 5. Cf3) 5... 0—0 (Mutarea aceasta care pare foarte naturală nu este cea mai bună. Linia corectă de joc a arătat-o Capablanca într-o partidă cu Norman, jucată la Hastings în 1934: 5... Cbd7 6. Ne3, e5 7. d5, a5 8. Nd3, Cc5 9. Nc2, Ch5! 10. Dd2, f5! cu șanse egale) 6. Ne3, Ca6! (Desvoltarea laterală a calului nu este recomandabilă în această variantă. Mai bine ar fi fost 6... e5) 7. Dd2, c5 8. Cge2, Ne6? (Dă albului ocazia să joace d5 cu câștig de timp) 9. d5, Nd7 10. Nh6, Cc7 11. Ng7:, Rg7: 12. Cg3 (Aci atacul clasic se dă cu g2—g4, h2—h4 etc. Mutarea albului este deasemeni bună) 12... a6 13. Nd3, b5 14. 0—0, bc 15. Nc4:, Cb5 16. f4, Dc7 17. Tae1, Cd4 18. e5 (Cu aceasta albul începe un atac foarte puternic) 18... Cg4 19. e6!, fe 20. de, Nc6 21. f5!, Ce5 (Pionul f5 nu se putea lua, de ex. 21... Cf5: 22. Cf5:, Tf5: 23. Tf5:, gf 24. Dg5+).



22. *Te5:!* (Un sacrificiu de calitate foarte frumos, care decide partida) 22... *de* 23. *Dg5, Db7* (Nici alte mutări nu sunt mai bune) 24. *f6+, ef* 25. *Tf6:, Rh8* (Este evident că turnul nu poate fi luat din cauza 26. *Ch5+*) 26. *Tf1!, Tf7:* (forțat)

27. *ef:* (Amenință mat cu *Df6+*) 27... *Rg7* 28. *Ch5+, Rf8* 29. *Cf6, Db2:* 30. *Dh6+, Re7* 31. *Cfd5+, Rf7:* 32. *Dh7:+, Re6* 33. *Dg6:+* și Negrul cedează, căci urmează mat. O partidă interesantă.



### LENINGRAD.

● Semifinala campionatului URSS s'a terminat după 30 de zile de joc cu victoria la egalitate a marelui maestru Igor Bondarevski și a maestrului Taimanov, care au realizat câte 10½ puncte (din 18 posibile). Al treilea s'a clasat marele maestru Levenfiș, cu 10 puncte. Al patrulea și ultimul care intră în finală este maestrul Kopilov, care a obținut 9½ puncte. Urmează în ordine: campionul Kazahstanului Ufimțev, Zagorianski (Moscova), Kuzminih (Leningrad) și Tarasov, cu câte 9 puncte, Koblenz (Riga), Lisitin (Leningrad) și Ravinski (Moscova), câte 8½, Dubinin (Gorki), Krogus (Leningrad), Randviir (Tallin) și Samaev (Leningrad), câte 8 puncte; Zagorovski (Leningrad) și Zamihovski (Kiev), câte 7 puncte. Ultimul s'a clasat Estrin (Moscova) cu 5 puncte.

De remarcant distanța, relativ mică, de puncte dintre primul și ultimul clasat și procentajul redus cu care a fost câștigat concursul. Aceasta arată că forțele jucătorilor au fost sensibil egale.

### MOSCOVA.

● La semifinala campionatului URSS iau parte următorii jucători în ordinea tragerii la sorți: Havin (Kiev), Batuev (Leningrad), Alatorzev (Moscova), Toluș (Leningrad), Bonci-Osmolovski (Moscova), Lisikov (Habarovsk), Abramov și Kan (Moscova), Cerepkov (Leningrad),

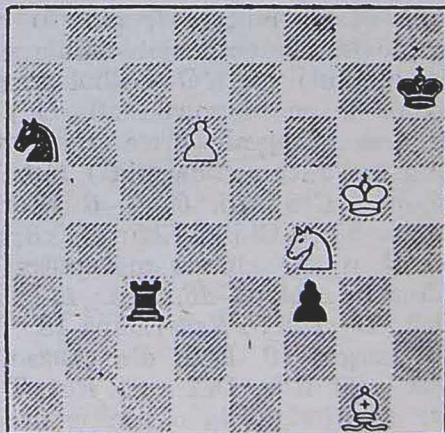
Poliak (Kiev), Fridștein (Moscova), Aronin (Moscova), Hasin, Liublinski și Moiseev (Moscova), Goldberg (Leningrad), Kamışov și Beilin (Moscova). Deși nu participă niciun mare maestru, concursul este extrem de tare.

### PRAGA.

● Campionatul orașului pe echipe a fost câștigat de către echipa asociației sportive Dinamo-Slavia cu 56½ puncte, urmată de Universitate cu 55½, cercul Dobrusky 50½, cercul Vidmar 44½ și Praha VIII cu 43½. Au luat parte 10 echipe, fiecare cu câte 10 jucători.

### UN STUDIU

#### A. TROIŢKY



Albul joacă și câștigă.  
(Alb: *Rg5, Ng1, Cf4, Pd6;*  
Negrul: *Rh7, Tc3, Ca6, Pf3*).