

ANUL VII

1 MARTIE 1950

**Nr.**



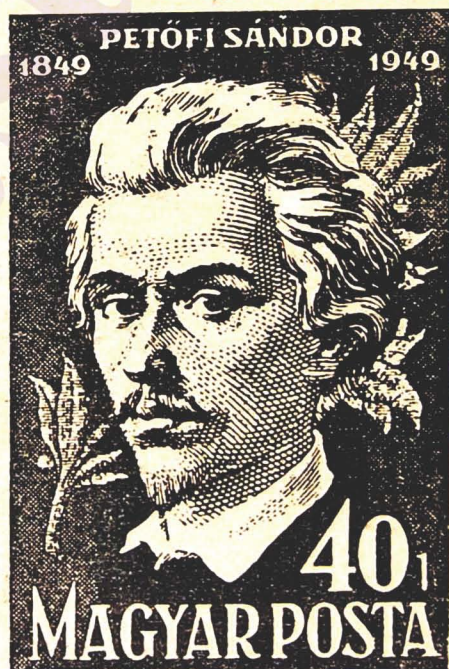
**5**

IN ACEST NUMAR :

ULTIMELE ȘTIRI FILATELICE  
DIN ȚARA ȘI STRAINATATE

PARTIDE COMENTATE DE LA  
ULTIMELE CONCURSURI  
INTERNAȚIONALE DE SAH

CUVINTE INCRUCIȘATE PE  
TEME DE ACTUALITATE



LEI 20



## DESCHIDEREA SPANIOLA ÎN AL XVII-LEA CAMPIONAT AL U. R. S. S.

de V. SMISLOV  
Mare Maestru al U.R.S.S.

și  
V. ALATORZEV  
Maestru al U. R. S. S.

Observațiile teoretice care urmează au fost publicate în cadrul unui articol din ultimul număr al *Buletinului special* care a apărut în timpul celui de-al 17-lea campionat de șah a Uniunii Sovietice. Ele reprezintă o contribuție foarte valoroasă la teoria deschiderilor și vor fi, fără îndoială, de folos jucătorilor noștri, mai ales că tocmai acum se desfășoară, la București și Timișoara, concursuri în care toate partidele se încep, în mod obligatoriu, tocmai cu Deschiderea spaniolă.

Cei doi autori menționează, la începutul articolului, că aceste observații nu reprezintă o analiză absolut completă a tuturor variantelor care au fost utilizate în concurs, ci numai o lămurire a celor mai interesante probleme de deschidere întâlnite în partidele turneului.

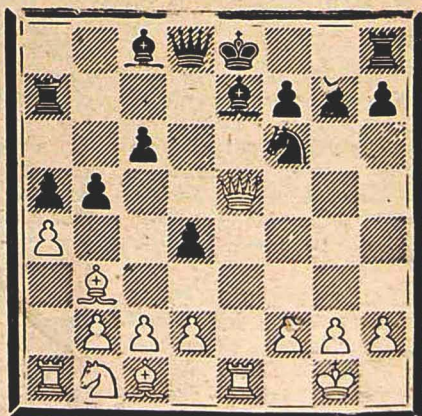
În partida Ghel'er — Holmov (runda 19-a), negrul a utilizat vechea mutare 3... Cd4. (După 1. e4. e5 2. Cf3. Cc6 3. Nb5). Răspunsul acesta nu se bucură de o reputație prea bună, dar în ultimii ani a început să fie întâlnit din ce în ce mai des în practica turneelor. Aceasta se datorește în parte, faptului că în

variantele bine analizate ale Deschiderii Spaniole, albul păstrează mult timp inițiativa. Deaceia, maeștrii moderni se întorc adeseori la continuări pe jumătate uitate, care duc la o luptă complicată.

Până la mutarea 10-a partida a continuat în felul următor:

1. e4, e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5, Cd4; ed 5.0-0. c6 6. Nc4, Cf6 7. De2, d6 8. e5, de 9. De5+; Ne7 10. Tel.

Aceiași poziție a survenit în partida Smislov - Alatorzev, din campionatul Moscovei pe 1946. Maestru Alatorzev a răspuns 10... Rf8 și după 11. c3, c5 12. cd, Nd6 13. De2, cd 14. b3, albul a schimbat nebunii de câmpuri negre



cu manevra Na3 și a obținut avantaj pozițional. De atunci varianta aceasta era considerată de teorie ca favorabilă albului, părere la care s'a raliat și maestrul A. Sokolski în cartea sa „Deschiderea modernă”.

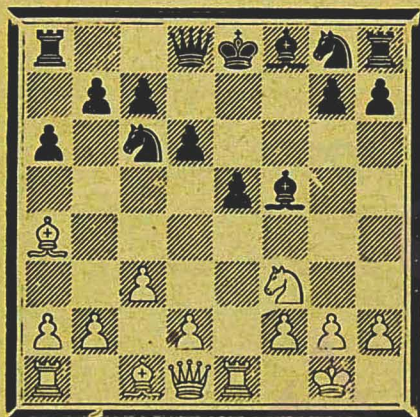
Holmov însă a adoptat un foarte interesant plan de apărare, propus de maestrul Lișitin din Leningrad, jucând 10... b5! 11. Nb3 (Afel 11... Ne6) 11... a5 12. a4, Ta7!

Negrul a pregătit rocada întrecând pe alb în desvoltare.

Merită să fie remarcate partidele Boșeslavski-Ragozin și Aronin-Kopâlov, în care s'a jucat o variantă foarte populară în ultimii ani:

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4, d6 5. c3, f5 6. ef, Nf5:

În amândouă partidele albul a aplicat metoda utilizată de către Panov împotriva lui Levenfiș în al 16-lea campionat al URSS: 7.0-0.



Această partidă a continuat în felul următor: 7... Ne7 8. d4 e4, 9. d5!, ef 10. dc, b5 11. Nb3, fg 12. Tel cu poziție de atac pentru alb.

Ragozin a încercat să întărească apărarea cu 7... Nd3 8. Tel. Ne7, dar după 9. Tel, e4 10. Cel, Nb1: 11. Tb1:, Cf6 12. d3, d5 13. Th3, sau 13. Nb3, cum a jucat Aronin contra lui Kopâlov, albul a câpătat avantaj datorită perechii de nebuni și în special datorită poziției tari a nebulului de câmpuri albe.

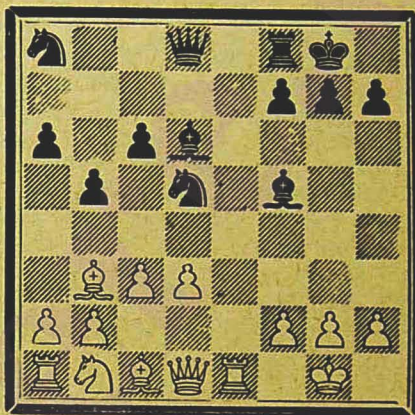
Mutarea 7.0-0! constituie astăzi u'timul cuvânt al teoriei în această variantă și partidele ce'u' de-al 17-lea campionat au confirmat posibilitățile de atac ale albului.

Periculosul atac Marshall a fost jucat în partida Smislov — Sokolski: 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4.

Na4, Cf6 5.0-0, Ne7 6. Tel, b5 7. Nb3 0-0 8. c3, d5 9. ed Cd5: 10. Ce5:, Ce5: 11. Te5:, c6 12. d3.

Albul a încercat mutarea aceasta modestă, cu intenția ca după 12... Nd6 13. Tel, Dh4 14. g3, Dh3 15. Te4 să respingă presiunea figurilor negre, căci nu merge atacul 15... g5 16. Ng5: Df5 care este posibil după 12.d4

Negrul a găsit metoda de joc justă: 12... Nd6 13. Tel, Nf5!



În această poziție nu este ușor pentru alb să-și desvolte flancul Dama La 14. Df3 poate urma 14... Te8 15. Te8:+, De8: cu inițiativă periculoasă pentru negru. Albul a găsit cea mai bună soluție pentru a eși din această situație: 14. Nd5: cd 15. Cd2!. Dând înapoi pionul, albul termină desvoltarea. După 15... Nd3: 16. Cf1, Ng6 17. Ne3 cei doi nebuni ai negrului compensează slăbiciunea pionului d5.

Trebuie să constatăm că mutarea 12 d3 este insuficientă pentru obținerea vreunui avantaj cu alb. Mai multe perspective oferă 12.d4.

Merită să fie pomenită partida Aronin-Ragozin, în care negrul în variantă deschisă (Tarrasch), după mutările: 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4 Cf6 5.0-0, Ce4: 6.d4 b5 7. Nb3, d5 8. de, Ne6 9. De2, Ne7 10. Td1, 0-0 11. c4, bc 12. Nc4: a sacrificat Dama cu mutarea îndoeinică 12... dc!? 13. Td3: Tad8:

Pentru Damă negrul a câpătat Turn, Nebun și un pion, celace reprezintă o compensație aproximativ suficientă. Astfel de poziții nu sunt ușor de jucat pentru ambele părți. Ragozin a avut ocazia să lupte de multe ori în astfel de situații și a reușit să obțină și acum,

după 14. Cc3 Cc3: 15. bc, Td5 16. Ne3, Ce5: contra - șase.

După cât se pare, mutarea 14. Cc3 nu este suficientă pentru obținerea inițiativei. De considerat este manevra 14. Nd2, Ce5 15. Ng5! cu intenția de a schimba nebunul de câmpuri negre.

Foarte interesant a evoluat jocul în partida Keres—Levenfiș (Publicată în revista noastră, Nr. 22/949), în care Keres a renunțat la atacul 9. De2, utilizând vechea continuare 9. c3.

După mutările 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4, Cf6 5.0-0. Ce4: 6. d4, b5 7.Nb3, d5 8. de, Ne6 9. c3, Ne7 10. a4 (Continuare recomandată de către Alehin) 10... b4 11. Cd4 (Albul sacrifică un pion. Această mutare a fost încercată pentru prima dată de către Alehin în una dintre partidele matchului cu Euwe din 1935) 11... Ce5: 12. f4, Ng4 (Euwe a jucat în partida menționată mai sus, 12... Cc4 13. f5, Nc8 14. Del, Nb7 cu avantaj pentru negru. Dar,

cum a arătat într-o analiză campionul Moscovei N. Riumin, albul poate continua cu 13. De2! obținând un joc mai bun. Mutarea lui Levenfiș, 12... Ng4, după cum arată partida de față, duce deasemeni la complicații favorabile albului). A urmat: 13. Dc2, c5 14. fe, cd 15. cd, Tac8 16. Dd3, 0-0 17. Cbd2, Cg5 18. Tf2 Tc6 19. Cf1, Nh5 (Mai tare 19... Ne6) 20.Cg3, Ng6 21. Cf5, Rh8 22. Ne3, Ce6 23. Dd2 cu avantaj evident pentru alb. Negrul a răspuns 23... Ng5, dar aceasta a dus la pierderea unui pion.

În varianta clasică a deschiderii spaniole, analizată de către marele maestru rus M. Cigorin, se remarcă apărarea încercată de către Furman în partida cu Boleslavski (runda 19-a).

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4 Cf6 5.0-0, Ne7 6. Tel, b5 7. Nb3, d6 8. c3, 0-0 9. h3, Ca5 10. Nc2, c5 11. d4, Dc7 12. Cbd2, g6 13. Cf1, Rg7 14. Ce3, Te8 15. de, de, etc.

De la concursurile teoretice

## Deschiderea spaniolă

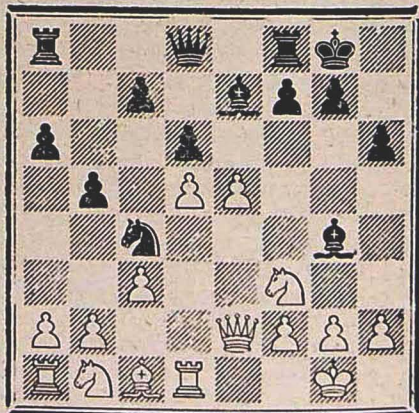
Alb: N. Andrițoiu

Negru: Ion Bălănel

Concursul teoretic cu coeficientul 1  
Runda 1-a.

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5 (Până aci mutările obligatorii) 3... a6 4. Na4, Cf6. 0-0, Ne7 6. De2 (De obicei se joacă aci mutarea 6. Tel. Continuarea aleasă de către alb în partida constituie atacul Worall și a fost adeseori jucată de către fostul campion mondial Alehin) 6. b5 7. Nb3, d6 8. c3, 0-0 9. d4, Ng4, 10. Td1 (Până aci s'au jucat cele mai bune mutări de ambele părți) 10... h6!? (Teoria recomandă aci continuările 10... ed 11. cd, d5 12. e5, Ce4 13. Cc3, Cc3: 14. bc, Ca5 15. Nc2, Dd7 cu joc egal, sau 10... Dc8 11. Ng5, Ca5 12. Nc2, c5 13. de, de 14. h3 cu un mic avantaj pentru alb, ca într-o partidă Keres-Turn. În partida de față, negrul încearcă să îmbunătățească jocul față de ultima variantă, prevenind posibilitatea albului de a-și desvolta nebunul la g5) 11. Nd5? (Cum a demonstrat marele maestru Grünfeld, mutarea, aceasta nu este bună nici în condiții mai

favorabile pentru alb decât acelea din poziția de față. Grünfeld dă o variantă în care negrul n'are jucat 0-0 și h6, iar albul are mai puțin mutările 0-0 și Td1: 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4, Cf6 5. De2, b5 6. Nb3, Ne7 7. c3, d6 8. d4, Ng4 9. Nd5, Cd5: 10. ed, Ca5 11. de, de, 12. De5: Nf3: 13. gf, Cc4! 14. Dg7:, Nf6 15. Dh6, De7+ cu avantaj decisiv pentru negru. Utilizând aceeași idee a sacrificiului de pion, Bălănel obține acum avantaj decisiv) 11... Cd5: 12. ed, Ca5 13. de, Cc4!



(Mai tare decât 13... de, căci spre deosebire de varianta dată de Grünfeld, regele alb nu se mai află în centru, iar pionul d5 este apărat și de turn) 14. e4, Nd6: 15. Cbd2, Te8 (Albul a câștigat un pion, dar în schimbul lui negrul are un atac foarte puternic) 16. Df1! (După mutarea aceasta pasivă, este îndoelnic dacă partida albului mai poate fi salvată. Cea mai bună șansă ar fi fost poate sacrificarea calității, prin 16. Dd3, Ce5 17. Ce5:, Nd1: 18. C5f3, după care câștigul pentru negru n'ar fi fost prea ușor) 16... Cd2: 17. Nd2:, Nf3: 18. gf, Dh4 19. Dg2, Te2 (Pătrunderea turnului negru pe linia 2-a este decisivă) 20. Ne3, Tae8 21. Nd4, Ne5 22. Rf1 (Se amenința 22... Nd4: după care albul ar fi fost nevoit să rela cu pionul din cauza amenințării de mat pe linia 1-a) 22... Nd4: 23. Td4:, Df6 (Pозиția este câștigată pentru negru) 24. Dg4, Tb2: 25. Te1. Te1:+ 26. Rel:, De5+ 27. Te4, Dc3+ 28. Rf1, Dd3 29. Rg2, Dd5: (Cu doi pioni în plus câștigul pentru negru nu reprezintă decât o problemă de tehnică, pe care Bălănel o rezolvă cu exactitate) 30. Dc8+, Rh7 31. Te8, Dc5! 32. Te3 (32. Th8+, Rg6 și nu merge 33. Dg4+ din cauza Dg5 cu schimbul damelor) 32... Dc2 33. Rh3, Db1 (Negrul supraveghează continuu diagonala b1-h7, pentru a împiedica șahul etern) 34. Te1, Dd3 (34... Del:?) 35. Df5+ și albul dă șah etern). 35. Rg2, Ta2 36. Te4, Dd6 37. Te8, Dc5! (vezi nota dela mutarea 32-a) 38. Te3, a5 39. Rh3?, Tf2: 40. Ra3, Dc2 și albul a cedat

## GAMBITUL REGELUI

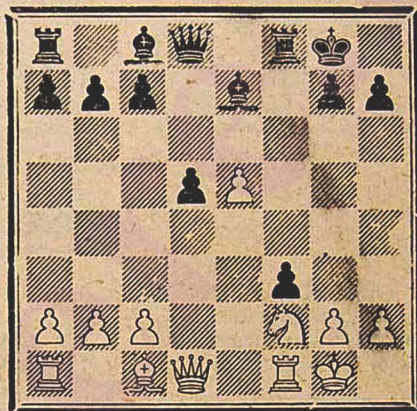
Alb: Ing. Zetlin

Negru: Al. Ungureanu

Concursul teoretic cu coeficient 2.

1. e4, e5 2. f4, ef 3. Cf3, Ne7 (Impotriva Gambitului regelui, negrul a ales apărarea Cunningham, având însă în vedere o continuare nouă, recomandată de către Dr. Euwe) 4. Nc4, Cf6! (Continuarea clasică este aci 4... Nh4+ 5. Rf1, Nf6 6. e5, Ne7 7. d4, d5 8. Ne2, g5 9. h4!, g4 10. Ch2 și albul stă mai bine. Mutarea 4... Cf6 este însă mult mai bună) 5. Cc3? (După mutarea aceasta greșită negrul obține cu ușurință un joc mai bun. Cel mai bine

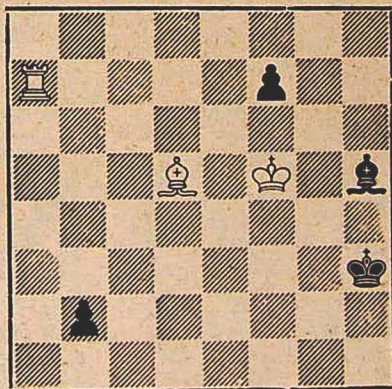
era 5. e5, la care negrul răspunde cu 5... Cg4, cu un joc foarte interesant) 5... Ce4: (O mică combinație caracteristică pentru astfel de poziții) 6. Nf7:+, Rf7: 7. Ce4:, Tf8! 8. d4, d5 9. Ce5+, Rg8 10. Cf2, Cc6! (Cu mutări simple negrul a obținut o poziție superioară, păstrând și pionul în plus) 11. 0-0, Ce5: 12. de, f3! (Vezi diagrama. Dând înapoi temporar pionul în plus, negrul deschide poziția regelui alb și obține un atac câștigător)



13. gf, Nc5 14. Rh1, c6 (Pentru a putea deplasa Dama) 15. De2, Tf5 16. Cd3, Nb6 17. Ne3, Dh4 18. Nb6:, ab 19. a3, Ne6 20. Tg1, Taf8 21. Tg3, d4! (Pentru a aduce nebunul la d5) 22. Dg2, Tf3: 23. Tg7:+, Rh8 24. Rh1, Nh3 și albul a cedat.

## UN STUDIU

L. Prokes



Albul mută și câștigă.

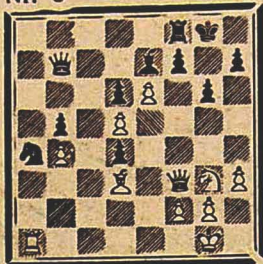
# PAGINA DESLEGATORULUI

## CARE ESTE CEA MAI BUNĂ MUTARE ?

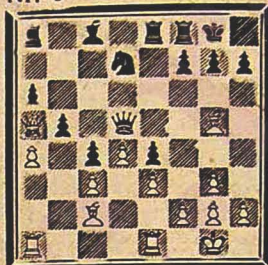
Nr. 7



Nr. 8



Nr. 9

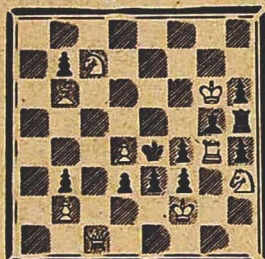


Trei poziții din partidele lui Capablanca. În toate albul mută.

## PROBLEME

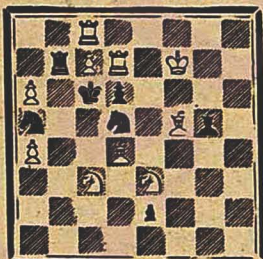
Nr. 7. Dr. Talaber  
(Somogyvár)

Premiul I la concursul revistei „Magyar Sakkvilág” 1949



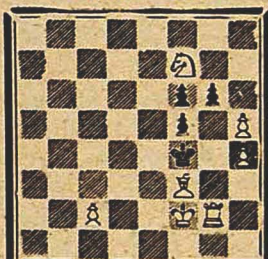
alb joacă și face mat în 2 mutări

Nr. 8. R. Ponomarev  
Publicată în „Șahul în U.R.S.S.” 1949



alb joacă și face mat în 3 mutări

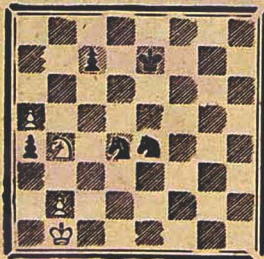
Nr. 9. P. Vasilev  
Publicată în „Șahul în U.R.S.S.” 1949



alb joacă și face mat în 5 mutări

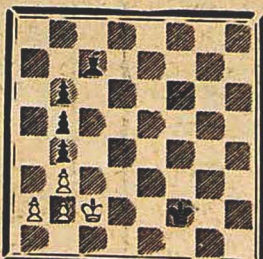
## STUDII

Nr. 7. K. Georgala  
„Șahul în URSS” 1949



alb joacă și face remiză

Nr. 8. M. Marisko  
„Československý Šach” 1948



alb joacă și face remiză

Nr. 9. L. Prokes  
„Svobodne Slovo” 1947



alb joacă și câștigă

# COMBINAȚII. PARTIDE SCURTE

## JOCUL CELOR 4 CAI

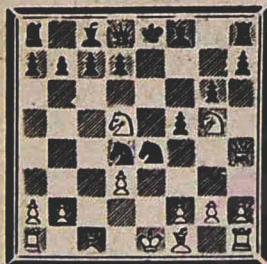
Alb: G. Nikonov  
Negru: M. Iudovici  
Campionatul asociației sportive „Bolșevic” pe 1949

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5  |
| 2. Cg1—f3  | Cb8—c6 |
| 3. Cb1—c3  | Cg8—f6 |
| 4. d2—d4   | e5:d4  |
| 5. Ce3—d5. |        |

Deși această continuare originală, introdusă în practica turneele în ultimul timp a adus albului succese, totuși suntem de părere că ea este îndoielnică. Mai simplu și mai bine este 5. Cd4 : 5...

Negrul acceptă provocarea. Desigur, posibil era și 5... Ne7, de ex. 6. Cd4:; Cd5: 7. ed, Cd4: 8. Dd4:; 0—0 cu joc aproximativ egal.

- |            |        |
|------------|--------|
| 6. Dd1—e2  | f7—f5  |
| 7. Cf3—g5  | d4—d3  |
| 8. c2—d3   | Cc6—d4 |
| 9. De2—h5+ | g7—g6  |
| 10. Dh5—h4 |        |



Poziția la care s'a ajuns a fost apreciată de alb în favoarea sa, pe baza variantei 10...Cc2+ 11. Rd1, Cal: 12. de cu atac periculos

- 10... c7—c6!

Cel mai bun răspuns. La mutarea plauzibilă a albului 11. Cc3, negrul ar fi jucat 11... Cc3: 12. Dd4:; De7+! urmat de Ng7

- |           |       |
|-----------|-------|
| 11. d3:e4 | c6:d5 |
| 12. e4:d5 |       |
- Continuarea 12. ef, Cf5:

## ATAAC DECISIV pe o coloană deschisă

Negrul: S. Cogan



Alb: Borisenko

Poziția din diagramă a survenit într-o partidă jucată în cadrul sferturilor de finală ale campionatului al 18-lea al URSS, în grupa dela Arhanghelsk. Materialul este egal, dar albul are avantaj decisiv datorită stăpânirii coloanei „h” și a posibilității de a pătrunde cu un cal la e5. Pentru moment însă, negrul a apărut toate amenințările și nu se vede cum și-ar putea mări albul avantajul, cu mutări liniștite. Borisenko găsește însă o combinație de străpungere, bazată pe atacul asupra punctului slab al poziției negrului, pionul g6.

Din poziția din diagramă, jocul a continuat în felul următor: 1. Nh5!, gh (Nebunul trebuie luat. Dacă negrul joacă 1...Cf8 urmează 2.Ce5 și pionul g6 este din nou atacat) 2. Dh5: (Cu amenințarea Tg6) 2... Cf8 3. Ce5, Nd7 4. Cf7? (Mai simplu 4. Th8+, Dh8: 5. Df7+ mat) 4... Ne8 5. Th8+, Dh8: 6. Dh8+, Rf7: 7. Df6+, Rg8 8. Dd8: și negrul a cedat.

13. Da4, Ne7 ar fi dus la avantaj pentru negru.

- 12... Nf8—g7

Păstrând în rezervă manevra Cc2+ negrul amenință acum să decidă soarta luptei cu 13... h6. Rău era 12... Cc2+ 13. Rd1, Cal: 14. Nb5! cu atac periculos.

13. Dh4—g3 6—0!

Mai slab s'a jucat în partida Hacıaturov—Kot (sferturile de finală a celui de-al 18-lea campionat al URSS, Moscova 1949): 13... Da5+ 14. Nd2, Dd5: 15. 0—0! Cu amenințări tactice periculoase. Dacă acum 15... Da2:, atunci 16. Nc3, Da1+ 17. Rd2, Da4 18. Te1+, etc.

14. Nf1—d3.

După mutarea aceasta negrul obține repede avantaj decisiv. Până era 14. Nc4 din cauza 14... b5, dar albul ar fi putut juca 14. d6, la care negrul ar fi răspuns 14... Da5+ 15. Rd1, Dd5! 16. Nd2, b5 obținând inițiativa.

- 14... Dd8—a5+  
15. Re1—f1.

Albul are o poziție grea și după 15. Nd2, Te8+ 16. Rd1, Dd5: 17. Tc1, b5.

- 15... b7—b6.

Mai tare decât imediat 15... Dd5:, deoarece exploatează poziția slabă a regelui alb.

16. Dg3—h3.

Sau 16. Ne3, f4! 17. Nf4:, Na6 și albul se apără greu.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 16...       | h7—h6  |
| 17. Cg5—f3  | Da5:d5 |
| 18. Cf3—e1  | Rg8—h7 |
| 19. Nc1—d2  | Nc8—b7 |
| 20. Th1—g1. |        |

Poziția albului nu mai poate fi salvată.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 20...     | Ta8—e8  |
| 21. g2—g4 | Cd4—f3! |

Albul cedează  
(Comentarii de M. Iudovici din „Șahul în URSS”

# PARTIDE DIN U. R. S. S.

## GAMBITUL EVANS

Alb: V. V. Ragozin

Negru: G. Levenfiș

Al XVII-lea campionat al U.R.S.S., 1949

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Nc5 4. b4, Nb4: 5. c3, Na5 6. d4, De7.

O inovație destul de îndoeinică, care a fost încercată pentru prima oară în partida Kopâlov-Dubinin (Semifinala dela Leningrad a celui de-al XVII-lea campionat al URSS). În această partidă a urmat: 7. O-O, Nb6 8. a4, a6. 9. a5, Na7 10. Ng5, Cf6 11. d5, Cd8. Negrul a respins atacul și a câștigat partida: Cu toate acestea, mutarea 6-a a negrului nu este prea logică căci albul poate îndepărta destul de ușor dama neagră dela apărarea punctului f7, care constituie punctul cel mai slab al negrului în această deschidere.

Continuarea obișnuită este 6... d6, după care albul are de ales între trei căi de atac: 7. Da4, 7. Db3 și 7. Ng5. 7. O-O, Nb6 8. Na3.

Possibilitatea cea mai bună era: 8. de, Ce5: 9. Ce5: De5: 10. Db3, De7 11. e5, sau 11. Na3, d6 12. e5.

8... Df6.

Periculos era 8... d6 din cauza 9. Nb5 cu amenințările d5 și Ce5: (sau de). Acum s'a ajuns la o poziție caracteristică sistemului de apărare a lui Steinitz (1. e4, e5 2. Cf3, Ce6 3. Nc4, Nc5 4. b4, Nb4: 5. c3, Na5 6. O-O, Df6 7. d4, Ch6, — prima partidă din matchul prin telegraf Cigorin-Steinitz, 1890-91), cu deoseblirea, favorabilă albului, că în locul mutării Ch6, negrul a mutat Nb6, iar nebunul alb a avut timp să iasă la a3.

9. d2, Ce5: 10. Ce5: De5: 11. Db3.

Mutarea aceasta este mai bună decât 11. Cd2, la care ar fi putut urma 11... d6 și dacă 12. Db3, atunci 12... Ne6.

11... Ch6 12. Cd2, Nc5.

Negrul se apără bine în această poziție grea. La 12... d6 ar fi putut urma 13. Nb5+, Nd7 (13... c6 14. Cc4) 14. Nd7:+, Rd7: 15. Cc4 și albul are un atac foarte periculos.

13. Cf3, De7 14. Nc1!, O-C.

Negrul trebuie să se grăbească. Dacă

14... d6, atunci 15. Ng5, f6 16. Nh6:; gh 17. Ch4, urmat de Cf5 și negrul, având regele în centru nu se mai poate apăra.

15. e5.

Este discutabil dacă această mutare este cea mai bună. Neclar ar fi fost și 15. Ng5, De4: 16. Tael, Dg6 după care nu se văd căi directe de atac, iar negrul amenință să termine desvoltarea cu d6 și e5, rămânând cu pionul în plus.

Se putea juca 15. Nh6:; gh 16. e5 și dacă 16... d6, atunci 17. Tael, Ng4 18. ed, Dd6: 19. Ce5, Nh5 20. g4 cu joc complicat, cu șanse de ambele părți. De ex. 20... Tae8! 21. Cf7:; Nf2: + 22. Rg2, Dc6+ 23. Nd5, Dd5: +! 24. Dd5:; Nf7: etc.

15... Tfe8.

O întârziere a dezvoltării foarte riscată. După 15... d5, negrul ar fi trecut peste principalele greutăți. De ex. 16. Nd5:; c6 17. Nc4 (Ne4, Nf5) 17... b5 18. Nh6:; bc. — sau 16. Nd5:; c6 17. Ng5!, Dc7 18. Nc4, Cf5.

16. Ng5, Df8 17. Nh6:; gh 18. Tae1 c6.

Mai prudent ar fi fost 19... d6 19. ed, Tel: 20. Tel Nd6: îndepărtând pionul e5.

19. a4, Tab8 20. Cd4, d5.

Din cauza faptului că negrul nu a eliminat puternicul pion e5, albul a căpătat o nouă posibilitate de atac, în legătură cu înaintarea f2-f4-f5, etc.

21. Nd3, Dg7 22. f4, h5 23. Rh1.

Greșit ar fi fost 23. f5, Te5: 24. f6, Dg5 25. h4, Dh4: 26. Te5:; Nd4: + etc. dar o continuare mai tare a atacului ar fi fost 23. Db2!, amenințând f4-f5 și pregătind aducerea damei pe flancul regelui.

23... Nb6 24. Dc2, Nc7.

Acum amenințarea f4-f5 este parată pentru un oarecare timp.

25. Te3, h4 26. Nf5, Rh8!

Tentantă era continuarea 26... Ne6 și dacă 27. Ne6:!, atunci 27... fe 28. f5, Ne5: 29. Ce6:; Df6 30. Tfel, Nd6 și negrul se poate apăra. Mutarea 26... Ne6 ar fi constituit însă o pierdere de timp, căci albul ar fi putut răspunde cu 27. Th3, și dacă 27... Nd8, atunci 28. g4! și din cauza amenințării g4-

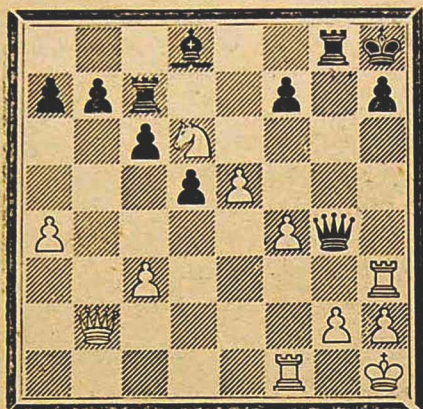
g5, poziția negrului nu mai poate fi apărată.

27. Th3, Nd8 28. Nc8.

Acum la 28: g4, negrul ar fi răspuns 28... Nf5: 29. gf, Tg8, sau 29. Df5:, Dg6. 28... Tbc8: 29. Db2!

N'ar fi fost bine 29. Cf5, din cauza 29... Dg6.

29... Tc7 30. Cf5, Dg4 31. Cd6, Tg8.



32. c4!

O surpriză neplăcută care lămurește scopul ascuns al mutării 29-a a albului.

\* 32... d4

Rău era 32... dc, din cauza 33. e6+, f6 34. Cf7+, Rg7 35. f5 și poziția nu poate fi apărată de negru. De ex. 35... b5 36. Dd2 (Foarte tare este și Df2) cu amenințările Dh6 mat, sau Cd8: Dacă acum 36... Tf7:, atunci 37. ef, Rf7: 38. Dd7+, Ne7 39. De6+, Rf8 40. Dc6:, b4 41. Te3 cu amenințarea 42. Dc8+, Rf7 43. Te7:+

33. Tb3

La 33. c5, pentru a amenința mai târziu cu d4, ar fi putut urma 33... b6!

33... c5

Poate ceva mai bine ar fi fost 33... b6, după care albul ar fi continuat probabil cu 34. h3 urmat de a4-a5!

34. h3, Dg6 35. Tb7:, Tb7: 36. Db7, Nc7 37. f5, Dg7 38. Dg5

Și mutarea aceasta este bună, dar albul ar fi putut decide mai repede partida cu 38. f6, Dg6 39. Dd5, Nd6: 40. ed și dacă, de ex. 40... Dd3, atunci 41. Tf5, Dd1+ 42. Rh2, De1 43. Tg5.

38... Nd6: 39. ed, f6 40. Tf4?

Ultima mutare înainte de controlul timpului, prin care albul scapă câștigul. Trebuia jucat 40. Te1 și dacă 40... Dg3 (negrul n'are altceva mai bun) atunci 41. Dg8:+, Rg8: 42. Te8+ Rg7

43. d7, Df4 44. d8D și negrul n'are șah etern, de ex. 44... Df1+ 45. Rh2, Df4+ 46. Rg1, Dc1+ 47. Rf2!, Dd2+ (47... Df4+ 48. Re2 și nu mai sunt alte șahuri) 48. Rf1, Dc1+ (sau 48... Dd3+ 49. Rg1) 49. Te1, Df4+ 50. Rg1 și albul a scăpat de șahuri.

40... Dg3 41. Tg4 REMIZA.

## DESCHIDERE BENONI

(Sistemul Panov)

Alb: S. Furman

Negru: F. DUZ-HOTIMIRSKI

Semifinala dela Vilnius a celui de-al 17-lea campionat al URSS

1. d4, Cf6 2. c4, c5

Așa juca vestitul maestru rus E. Schiffers. Negrul capătă o poziție înghesuită, dar solidă.

3. d5, e5 4. Cc3

Greșit ar fi fost 4. de, căci negrul ar fi căpătat un puternic centru de pioni.

4. d6 5. e4, g6 6. Cge2

Manevra începută de alb Cg1-e2-g3 nu are un scop bine definit. Fără îndoială mai bine ar fi fost 6. g3 urmat de Ng2 și Cf3.

6... Ng7 7. Cg3, h5!

Intenția albului era înaintarea h2-h4-h5. Mutarea din partidă scoate în evidență părțile negative ale poziției calului la g3.

8. h4

Trebuia continuată dezvoltarea cu Ne2. Acum pionul h4 devine foarte slab.

8... Ch7!

O mutare neașteptată și foarte tare. Negrul amenință Nf6 cu câștigul pionului h4.

9. Cge2, Ng4

Amenințată din nou 10... Nf6 și la 11. g3, Nf3!

10. f3, Nc8 11. Ne3, f5?

Jucat pripit. Negrul ar fi trebuit să termine mai întâi dezvoltarea și numai după aceea să joace f7-f5.

12. ef, gf 13. Cg3, Nf6 14. f4, De7!

Cea mai bună mutare. Nu se putea juca Nh4: din cauza Dh5:+

15. Dh5:+, Rd8 16. Cf5:, Nf5: 17. Df5:, ef 18. Df4:, Tf8

În această poziție, pentru cei doi pioni sacrificați, negrul are diferite posibilități tactice. Albul este silit să se apere foarte exact.

19. Dg3, Nc3: 20. bc, Cf6 21. 0-0-0

Era de considerat 21. Nd3. După 21... Tg8 22. Df3, Cg4 23. Th3, Cd7 24. 0-0-0, Ce3: 25. De3:; Tg2: 26. Td2 albul ar fi stat bine.

21... Ce4 22. De1?

După mutarea aceasta greșită, cu toate că albul are doi pioni liberi legați, jocul său este foarte greu. Mult mai bine ar fi fost 22. Dg6 și la 22.. De5 23. Td3.

22.. Dg7 23. Rb2, Cd7 24. Tg1, Rc7 25. g4, Tae8 26. Ne2, Cb6

Era posibilă recâștigarea unui pion prin 26... Cc3: 27. Dc3:; Dc3: + 28. Rc3:; Te3: +, etc., dar această continuare ar fi ușurat jocul albului.

27. Rb3, Ca4!

28. Tg2

Luarea calului ar fi dus repede pe alb la pierdere, de ex. 28. Ra4:; Cc3: + 29. Rb3, Te3: etc.

28.. Cec3: 29. Td3, b5! 30. cb, Te4 31. Rc2, Tc4 32. Tc3:; Tc3: + 33. Rd1, Rb7

Mai simplu ar fi fost 33.. Te3:; de ex. 34. Da5+, Rb8 35. Da4:; Da1+ 36. Rd2, Dc3+ 37. Rd1, Tf1+ 38. Nf1:; Te1+ mat. În criză de timp însă, m'am temut să nu fi greșit calculul și am ales altă continuare

34. Tg3, Te8 35. Dd2, De5 36. Nf4, De4 37. Re1, Tc2 — și în această poziție pierdută, albul a depășit timpul de gândire.

## Ș T I R I

### CAMPIONATUL SINDICAL AL URSS

La Leningrad s'a jucat de curând finala campionatului sindical pe echipe al URSS. Victoria a revenit după o luptă foarte interesantă, echipei asociației „Nauka”, cu 60 puncte din 90 posibile, la numai jumătate de punct înaintea echipei „Bolșevik”, învingătoare de anul trecut.

În acest mare concurs care a durat 14 zile, s'au jucat numeroase partide bune, iar tinerii jucători au opus o rezistență dărză, adeseori înclinată de succes, maestrilor și marilor maeștri. Dealtfel, echipa învingătoare a fost compusă mai mult de jumătate din elemente tinere, din universitățile din Moscova, Leningrad și Kiev. Rezultatul

### N. GOLOVKO A CÂȘTIGAT CAMPIONATUL DE ȘAH AL FORTELOR ARMATE ALE URSS

După cum am anunțat la timp, în Ianuarie au început la Moscova semifinalele campionatului forțelor armate ale Uniunii Sovietice. La aceste

semifinale au luat parte 17 candidați de maestru și 65 de jucători de categoria I-a, ceea ce arată nivelul ridicat al jocului printre soldații și ofițerii armatei sovietice.

La turneul final, la care au luat parte cei mai buni 20 de jucători, a fost invitat și maestrul lt. Zagorovski. Din semifinale s'au calificat 9 candidați de maestru și 10 jucători de categoria I-a.

După o lună de luptă, victoria și titlul de campion al forțelor armate ale URSS a revenit candidatului de maestru N. Golovko, medic maior din garnizoana Moscova, care a reușit să termine turneul fără înfrângere. El a primit din partea lociitorului ministrului forțelor armate, mareșalul Uniunii Sovietice V. Sokolovski, diploma de campion și premii prețioase.

Locurile II-III au fost împărțite de către candidații de maestru, maiorul Goldștein și marinarul P. Kondratiev, iar locurile IV-V de către candidații de maestru, lt. colonelul Pavlov și locotenentul Steinsapir.

Campionatul forțelor armate ale URSS a provocat un

mare interes în rândurile soldaților și ofițerilor pentru jocul de șah.

### CAMPIONATUL VARȘOVIEI

În turneul pentru campionatul capitalei Republicii Poloneze, Varșovia, a învins după trei săptămâni de joc Littmanowicz, cu 8½ puncte urmat de Szpotanski cu 8, Granowsky și maestrul Grynfeld cu 7, Dobrzansky și Szuksza cu 6½, maestrul Gawlikowsky 5½, Krulisch 5, Dziewaltowsky 4½, Szulce 3½, Chadzinski și Szpakowski 2.

### CAMPIONATUL R. P. BULGARIA

Campionatul R. P. Bulgaria, disputat la sfârșitul anului trecut la Sofia, s'a terminat cu victoria lui Dimitrov, care a realizat 13 puncte din 17 posibile, câștigând și titlul de maestru. Urmează în ordine: Pavel Ivanov 11½, ing. Piskof 11, Kolarof, Karastoicev și Popov 9½, Malcev 9, dr. Zvetkov, Padevski și Stancev 7 (18 participanți).

# Soluțiile temelor, problemelor și studiilor din Numărul 3

## CARE ESTE CELĂLAL BUNĂ MUTARE

Nr. 4. (Din partida Goglidze-Kasparian, jucată în al X-lea campionat al U.R.S.S. 1937). Albul câștigă în felul următor: 39. Cg4:11, f6 40. Dg8+, Dg7 41. f5+, Rf6 42. De8!, h5 43. De7+, Rf5: 44. Dd6:, Cd6: 45. Tg7:, Rf6 46. Th7, Cf5 47. Tc7 și negrul a cedat.

Nr. 5 (Dintr-o partidă prin corespondență Konstantinopolsky-Perfiliev, jucată în 1949) Albul câștigă printr-un sacrificiu de turn foarte exact calculat: 16. Th6:!, f5 (La 16... gh 17. Td7:!, Dd7: 18. Cf6+ urmat de mat) 17. ef6:, Cf6: 18. Cf6:+, Tf6: (18... gf 19 Dg6+, Dg7 20. Dh5 și Tg6) 19. Dh7+, Rf7 20. Tj6+:, Rf6: 21. e4, Dc5, (21... Td8 22. Dh4+) 22. Td7 și negrul a cedat.

Nr. 6. (Jucată în match-turneul Moscova-Budapesta. Alb: Fuster, — Budas Negru: Simaghin-Moscova) Negrul decide partida prin 29... Cf2:1 30. Df2: (La 30. Rf2 urmează 30... Tf6+ 31. Rg1, Dh3 32. Tc3, Te4 și amenințarea 33... Tf3 decide) 30... Tj6 31. Dg1, De2+ 32. Rh1, Tf2 și albul cedază.

## PROBLEME

Nr. 4 (E. Umnov Premiul I la concursul de compoziție al ziarului sovietic „TRUD” Clasificată ulterior prima la campionatul URSS de compoziție pe 1949. Soluția: 1. Dc6, cu amenințarea 2. Dd5 mat.

Nr. 5 (V. Melders) Clasificată prima la concursul problemistilor tineri din R.S.S. Letona Soluția: 1 Dc5

Nr. 6 (F. Valcins) Compusă pentru mat. chul de compoziție Urali — R.S.S. Letonă terminat cu scorul de 12½: 5½ în favoarea ultimilor. Soluția:

1. Td8! (O mutare greu de găsit), cu amenințarea 2. Td7: Dacă 1... Da4 2. Cc8+: 1... Dg7: 2. Ce8+: 1... Na4: 2 Dc4+.

## STUDII

Nr. 4 (V. A. Cehover) Publicat în „Șahul în URSS” Nr. 1/1949. Soluția: 1 Rg8!! h4 2. Th7, h3! (Dacă 2... Rg2 3. Tg7+, Rh2: 4. Tf7 remiză) 3. Th3:, Rg2 4. Th7 fD 5. Tg7, Rh3 6. Th7+, Rg4 7. Tg7+

Remiză. Un studiu simplu, dar foarte frumos

Nr. 5 (A. Herbstman) Premiul I la Concursul Ministerului Informațiilor din Republica Cehoslovacă. Soluția: 1. Tb5!, Cb7+ 2. Re7, Cc5! (Calul negru ocupă punctul de intersecție al liniilor de acțiune ale turnurilor negre) 3. Tbc5:!, (Singura mutare câștigătoare. La 3. Tcc5: urmează 3. e2!) 3... c1D! 4. Tc1:, e2 5 Td8 și albul câștigă. Studiul acesta ilustrează o temă veche, cunoscută în compoziție sub denumirea de tema Plachutta. Ea constă în faptul că două figuri la fel, ajungând pe un punct de intersecție (în studiu punctul c5) par să-și acopere una alteia linia de acțiune.

Albul nu poate câștiga cu 1. Tb4? din cauza 1... Cb4! (Din nou calul se instalează pe punctul de intersecție a două turnuri albe). Acum la 2. Tbc4 urmează 2... c1D 3 Tc1:, e2!.

Nr. 6 (G. Kasparian). Publicat în Șahul în URSS, 1949. Soluția: 1. Nf4, d2! 2. Na2:, Nd6 3. Ca6+, Rb5 4. Cb4, Ra4 5. Rb2! (Nu merge 5. Nc1, Nf8 6. Cc2, Ng7+! 7. Rc4, Nf8 remiză; 6. Rc4, Nb4: 7. ab Pat) 5... Nf8 6 Ra2, Nd6 7. Cd5!, (7 Cc2?, Na3 8. Ca3: Pat. Pentru executarea combinației bazate pe mutarea Cd5, nebulul alb trebuie să se afle neapărat la d2, căci are mare importanță cine se află la mutare în poziția decisivă) 7... Na3: 8 Cc3+, Rb4 (Dacă acum nebulul alb s'ar fi aflat la e1, atunci după 9. Nd2, negrul ar fi obținut remiza prin 9... (Nc1) 9. Ne1 și albul câștigă căci negrul se află în zugzwang (adică pierde datorită faptului că este la mutare și trebuie să părăsească poziția bună de apărare pe care o are)

Numai la remiză duce mutarea 1. Ne1?, din cauza 1... Nd6 2. Ca6+, Rb5 3. Cb4, Ra4 4. Rb2, Nf8 5. Ra2, Nd6 6. Nd2, Nf8 7. Cd5, Na3: 8. Cc3+, Rb4 9. Ne1, d2! 10. Nd2, Nc1-Remiză.

