

O PARTIDĂ SPECTACULOASĂ CARE A DURAT... UN MINUT!

Miko Czentovic, unul din eroii nuvelei lui Zweig „Jucătorul de șah”, meditează mult la fiecare mutare. E drept, el este un tip greoi și se pare că gîndește încet. Dar e vorba și de o bună doză de șiretenie. El, campionul, a observat că ciudatul său adversar gîndește mult mai repede și că este vizibil nerăbdător să primească cît mai repede răspunsul, pentru a face la rîndul său mutarea. Acest adversar, despre care nu a mai auzit niciodată și care joacă surprinzător de bine, e vulnerabil: prelungirea ritmului de joc îl irită. Jucător profesionist fără scrupule, Czentovic nu ezită să întîrzie intenționat mutările sale, pentru a-și enerva adversarul și a-i răncina astfel capacitatea de răpîostă...

Istoria șahului cunoaște multe asemenea întîmplări reale. Un mare campion din trecut, Paul Morphy, a izbucnit chiar în lacrimi cînd partenerul său de întrecere Paulsen a recurs la tactica meditațiilor interminabile. Abia în prima parte a secolului trecut, a apărut ideea acordării unui timp limită de gîndire pentru fiecare jucător. În Franța, Marea Britanie și Germania au început să fie folosite clepsidrele. În meciul Andersen—Kohls disputat în 1861 s-au folosit pentru prima dată două sabliere, cîte unul pentru fiecare jucător. Cînd medita la mutarea sa, jucătorul așeza clepsidra în poziție verticală, lăsînd nisipul să se scurgă. În perioada de golire a clepsidrei — două ore — trebuiau făcute 24 de mutări. Dar sistemul acesta de măsurare a timpului avea și neajunsuri. Scurgerea nisipului era determinată și de umiditatea și temperatura camerei! Uneori se întîmpla ca, distras sau intenționat, un jucător să așeze clepsidra în mod greșit și firul de nisip să se scurgă în sens invers... A fost inventat ceasul cu două cadrane, la început imperfect și incomod; pînă la ceasul electronic din zilele noastre cînd jucătorului

i se indică și secundele care i-au mai rămas disponibile.

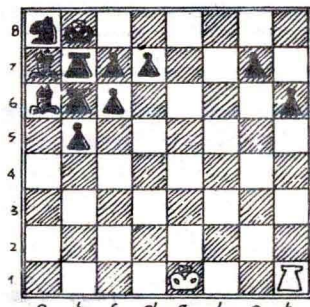
Acum, în mod obișnuit, un jucător de concurs trebuie să facă 16 mutări într-o oră, primul control făcîndu-se după trecerea a 150 de minute. Dacă în momentul în care se încheie acest interval nu au fost efectuate 40 de mutări, partida se dă pierdută. Șahiștii care au consumat mult timp de gîndire în prima parte a partidei intră adesea în criză de timp, fiind obligați să facă un număr mai mare de mutări într-o perioadă extrem de scurtă. În astfel de cazuri se înregistrează dramatice răsturnări de situații. Poziții superioare construite cu mîgală în peste două ore de gîndire sînt „stricate” în cîteva secunde cu mutări fulgerătoare. După consumarea timpului prescrist de joc partida se întrerupe și jucătorii împreună cu analizatorii lor petrec nopți albe în căutarea celor mai bune mutări. Nu de puține ori rezultatul unei întreruperi este determinat de forța de calcul a analizatorilor și nu de capacitatea analitică a jucătorilor implicați.

Marele maestru sovietic David Bronstein și G. Smolian, autorii cărții „Șahul în deceniul al optulea”, pledează cu pasiune pentru accelerarea ritmului de joc. Un ritm mai rapid de mutare a pieselor stimulează gîndirea intuitivă a jucătorilor, fantezia și îndrăzneala lor. Cantitatea prea mare de timp de gîndire acordată în prezent este în favoarea jucătorilor înclinați să calculeze mai încet și care se bazează mai mult pe elementele de pregătire anterioară. În același timp, însă, numeroasele ore de ședere pe scaun afectează negativ intuiția, spiritul combativ. Nu e posibil ca un jucător să rețină un timp prelungit în mîntea sa o masă de variante tăioase și soluții dictate de un sens artistic și concepute într-un moment de inspirație, notează Bronstein. De aceea se și înregistrează adesea atîtea partide neatractive, necom-

bative, din care lipsesc talentul, fantezia, gîndirea rapidă. De aceea apar și partide prelungite multe ore, „partide monstroase ca dinozaurii din trecut”, durînd și peste o sută de mutări. O partidă Pilnik—Czerniak, Mar del Plata 1950, a durat 23 de ore și 191 mutări cu o desfășurare neinteresantă și lipsită de istoric. Partida dintre Wolf—Duras (Carlsbad 1907) a durat 168 de mutări, iar cea dintre Duras—Janowski (San Sebastian 1911) s-a terminat abia după 161 de mutări.

Actualul sistem de organizare a competițiilor de șah nu corespunde naturii psihologice a creativității șahiște, se spune în cartea „Șahul în deceniul al optulea”. Autorii susțin necesitatea accelerării ritmului de joc, renunțarea la întreruperea partidelor. Și, pentru a convinge că o asemenea abordare nu va dauna calității șahului ci, dimpotrivă, îl va face mai spectaculos și mai accesibil publicului, se oferă exemple din șahul fulger. Partida pe care o reproducem mai jos, citată în carte, a prilejuit o luptă electrizantă care a durat în total nu mai mult de un... minut! Ea a fost jucată în cadrul unui concurs fulger organizat de federația sovietică de șah în anul 1961 și protagoniștii ei au fost Bronstein, cu albele, și Spasski:

1.d4, f5 2.e4, f:e4 3.Cc3, Cf6 4.f3, e:f3 5.C:f3, d6 6.Nf4, Ng4 7.Nc4, e6 8.0—0, Cc6 9.h3, N:f3 10.D:f3, d5 11.Nb5, Nd6 12.Tae1, Rd7 13.N:d6, c:d6 14.T:e6!, R:e6 15.C:d5, C:d4 16.De3 +, R:d5 17.Tf5 + și negrul cedează, deoarece după 17...C:f5 18.c4 mat!



Albul joacă și dă mat în două mutări. Care din soluții e corectă: 1.Tf1 sau 1.0—0?

U. VĂLUREANU

CONCURS DE COMPOZIȚIE

Comisia de compoziție șahistă din cadrul Federației Române de Șah, în colaborare cu revista „Rebus”, organizează un concurs problematic consacrat celei de-a 40-a aniversări a revoluției de eliberare socială și națională, antifascistă și antiimperialistă de la 23 August 1944 și celui de-al XIII-lea Congres al Partidului Comunist Român. Concursul constă în compunerea unor probleme cu mat în două mutări pe temă liberă, la care sînt invitați să participe toți iubitorii șahului artistic, inclusiv compozitorii consacrați. Vor fi acordate premii în cărți și reviste de șah. Termenul de trimitere — 1 octombrie 1984, pe adresa revistei „Rebus”, cu mențiunea „Pentru concursul de șah”.