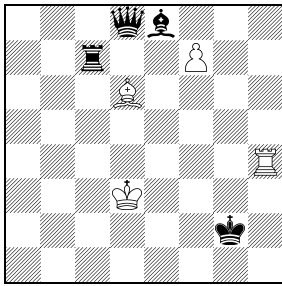


Dvojiročná súťaž – Schach

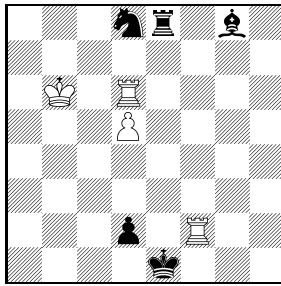
Nemecký časopis Schach v rokoch 2020–21 uverejnil 42 originálov od 24 autorov z 12 krajín. Rozhodca Michael Roxlau vyznamenal 20 z nich.

M. Minski a Amatzia Avni cena



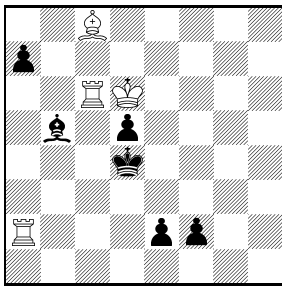
25 biely remizuje 4+4

Pavel Arestov a M. Hlinka 1. čestné uznanie



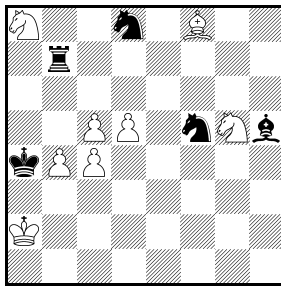
26 biely remizuje 4+5

M. Hlinka a Ľuboš Kekely 2. čestné uznanie



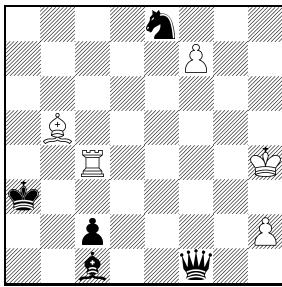
27 biely remizuje 4+6

Jan Rusinek 3. čestné uznanie



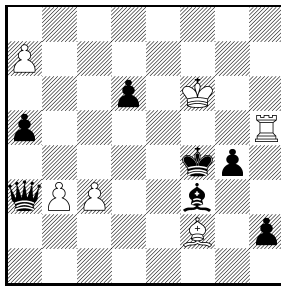
28 biely vyhrá 8+5

Peter Krug a Mario García 5. čestné uznanie



29 biely vyhrá 5+5

Steffen Nielsen a M. Minski 6. čestné uznanie



30 biely vyhrá 6+7

25 1.Vg4! 1.Vh2+? je len tematický pokus, ktorý k záchrane nestačí pre 1...Kg1 2.f8D Sb5+! 3.Kd2 Dxf8 4.Sxf8 Vd7+ 5.Sd6 Vxd6+ 6.Ke1 Kxh2 a pat nie je; rovnako nevychádza 1.f8D? Sg6+! 2.Ke3 Vc3+ 3.Kd4 (3.Ke2 Vc2+ 4.Ke3 Db6+ 5.Kf4 Vf2+) 3...Vd3+ 4.Kc4 Dxh4+. **1...Kh3 2.Vg3+!** 2.f8D? Kxg4! 3.Df4+ Kh5 4.Df5+ Kh6 5.Df4+ Kh7! -. **2...Kh4 3.f8D** Až teraz! **3...Sb5+ 4.Kd2 Dxf8 5.Sxf8 Vd7+** (5...Kxg5 6.Sd6+) Zdanlivo je to koniec, ale štúdiá pokračuje **6.Sd6!** **6.Vxd6+** **7.Ke1** Porovnaj pozíciu s pokusom 1.Vh2+? Avšak teraz po **7...Kxg3** sa na šachovnici objavil zrkadlový ideálny **pat**. Elegantná maličkosť, ktorá poteší aj riešiteľa.

26 1.Vh2! Slabé je 1.Vxd2? Kxd2 2.Kc7 Jf7 -. Nestačí tematický pokus 1.Vg2? s rovnakým úmyslom ako 1.Vh2!, pre 1...Vf8! 2.Vh6 d1D 3.Vg1+ Kd2 -. **1...d1D** Teraz čierny po 1...Vf8 nič neziska pre 2.Vg6! d1D 3.Vg1+ Vf1 4.Vxf1+ Kxf1 5.Vh1+ Ke2 6.Vxd1 Kxd1 7.Kc7 Jf7 8.d6 **2.Vh1+ Kd2 3.Vxd1+ Kxd1 4.Kc7 Jf7 5.Ve6! Va8 5...Vd8 6.d6 = 6.d6 Jg5** Po 6...Jd8 7.Ve7! Je6+ 8.Kb7 Vd8 9.d7 = **7.Vh6!** 7.Vg6? Je6+ -. **a) 7...Va7+ 8.Kb6!** Prehrá 8.Kb8? Vg7 9.d7 Vxd7 10.Vg6 Vd8+! 11.Kc7 Jf7 8...Vg7 9.d7! Vxd7 **10.Vg6 =** Alebo **b) 7...Je6+ 8.Kb7 Vd8 9.Vh8!** 9.Kc6? Jf8 -. **9...Kd2 10.Kc6 Kd3 11.d7 =**. Logický úvod dovedie k strategickému pozíciu s bojom veže s pešiakom proti veži a dvom ľahkým figúram. Napriek materiálnej prevahe čierny vyhrať nedokáže.

27 1.Vd2+ Ke4 Po 1...Ke3 vychádza 2.Vxe2+! Sxe2 3.Sh3 d4 4.Ke5 d3 5.Vc3! f1D 6.Sxf1 Sxf1 7.Va3! =. **2.Vc7!** Nestačí zvodné 2.Kc5? pre 2...f1D! 3.Ve6+ Kf4 4.Vdxe2 Sxe2 5.Vf6+ Ke5 6.Vxf1 Sxf1 7.Sb7 d4 a čierny zachráni pešiaka a vyhrá. **2...f1D** Po 2...e1D 3.Ve7+ Kf3 4.Vxf2+ Dx2 5.Vf7+ Ke3 6.Vxf2 =. **3.Ve7+ Kf4 4.Vdxe2! Sxe2 5.Vf7+ Ke4 6.Vxf1 Sxf1 7.Sb7** Tu je pešiak vo väzbe, čierny ho neudrží. **7...Sc4 8.Kc5 Kd3 9.Sxd5 Sxd5 10.Kxd5 a5 11.Kc5 Kc3 12.Kb5 =**. Rozhodujúci

moment spočíva v správnom postupe po 2.Vc7!, lebo lákavé 2.Kc5? umožní čiernemu zachrániť d-pešiaka a vyhrať.

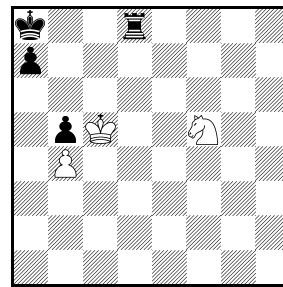
28 1.c6 Zvodné 1.Jb6+? nestačí pre 1...Vxb6! 2.cxb6 Se2. **1...Jxc6!** Napr. po 1...Vb8 2.c7 Vxa8 3.Jxe4! sa čierny kráľ ocitá v matovej sieti. **2.dxc6 Vb8 3.Jb6+! Vxb6 4.Je4!** Hozí 5.Jc3 mat, preto je vynútené 4...Vxb4 s blokovaním poľa b4, čo biely využije. **5.Jc5+ Ka5 6.c7 Je7!/Jd6! 7.Sxe7 Sg4** Zdanlivo sa čierny ubránil, avšak je to iba ilúzia, nasleduje **8.c8D!** 8.Sd8? Sc8 =. **8...Sxc8 9.Sd8+ Vb6 10.Ka3** Hrozí 11.Ja4. **10...Sa6 11.Jb3** Ideálny mat s väzbou veže a aktívnym blokovaním poľa a6 vznikol v hre po obetiach figúr na oboch stranách.

29 Je jasné, že treba získať dámu, ale správne je len **1.Vc3+!** Druhá možnosť je iba pokus, ktorý vedie do slepej uličky. 1.Va4+? Kb3 2.Sxf1 Sg5+ 3.Kg3 Jd6! 4.f8D Kxa4 5.Da8+ Kb3 6.Dd5+ Kb2 7.Dd4+ Kb3 8.Db6+ Ka2 =. **1...Kb4 2.Sxf1 Kxc3 f8D!** Po lakomom 3.fxe8D? výhra uniká - 3...Sg5+ 4.Kxg5 c1D+ 5.Kg4 Dxf1 6.De5+ Kb3! 7.Dd5+ Kb2! **3...Sg5+ 4.Kxg5 c1D+ 5.Df4 Dxf4+ 5...Dd1 6.Dc4+ Kb2 7.De2+ Dxe2 8.Sxe2 +- 6.Kxf4 Kd4**. Začína druhá fáza štúdie. **7.Sg2! Jg7 8.Sh1!!** Pekný ústup bieloého strela. Nestačí 8.Sa8? Je6+ 9.Kf5 Jg7+ 10.Kf6 Je8+! 11.Kf7 Jd6+ 12.Ke6 Je4 13.Kf5 Jd6+ 14.Kf4 Jf7 15.h4 Kc5 16.Kf5 Kd6 17.Kf6 Je5 =; alebo 8.Sb7? Je6+ 9.Kf5 Jg7+ 10.Kg6 Je6 11.Kf6 Jf4 =. **8...Je6+ 9.Kf5 Jg7+ 10.Kf6 Jh5+** Po **11.Kg5! Jg7 12.Sc6! Kc5 13.Sd7!** Dominácia. **13...Je6+ 13...Jh5 14.Kxh5 Kf6 15.Kh6 +-; 13...Kd6 14.Kg6 Jh5 15.Kxh5 Kxd7 +- 14.Sxe6 Kxe6 15.Kg6 Ke7 16.Kg7! Ke6 17.h4!** -. Pomerne zložitá štúdiá, ktorej jadrom je veľmi zaujímavý záverečný súboj strela s pešiakom proti jazdcovi. Materiál sa zredukoval, ale jazdec proti krajnému pešiakovi má krátke nohy.

30 1.Vf5+ Ke4 2.Vd5!! Typická obeť autorov, nešlo hneď 2.a8D+? Kd3 3.Vxf3+ gxf3 4.Dxf3+ Kc2 a len remíza. Zdá sa, že treba už kapitulovať, avšak aj čierny disponuje krásnym obranným ťahom **2...Dc5!** 2...Kf4 3.a8D +- **3.Sxc5 Kxd5**, ale radosť s remízy je predčasná pre ďalší silný úder! **4.Sg1!!** Musí napadnúť voľného pešiaka, lebo po 4.Sf2? Ke4! 5.a8D+ Kd3 6.Da6+ Kc2 =. **4...hxg1D** Trpká vynútená premena pešiaka, lebo je ľahko vidieť, že dáma bude vyšachovaná. 4...Ke4 5.a8D+ Kd3 6.Da6+ Kc2 7.Sxh2 +- **5.a8D+ Kc5 6.Da7+ Kc6 7.Dxg1 +-**. Krásny zážitok pre riešiteľa, pravda, ak riešenie nájde!

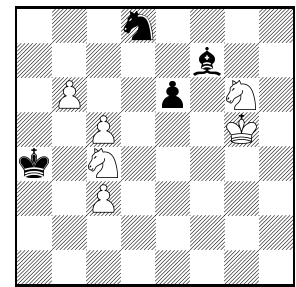
Originály

Amatzia Avni Izrael – originál



31 biely remizuje 3+4

Vladimir Samilo Ukrajina – originál



32 č. ťahá, biely vyhrá 6+4

31 1.Jd4 a6 2.Jc6 Vd1 Výmena veže za jazdca s pešiakom navyše k výhre nestačí. 2...Vc8 3.Kb6 Vxc6+ 4.Kxc6 Ka7 5.Kc5 ca napr. 5...Kb7 6.Kd4! Kc6 7.Kc3! (7.Ke3? Kb6! 8.Kd4 a5 -) 7...Kd5 8.Kd3 Ke5 9.Ke3 =. **3.Kb6 Vd6 4.Kc7 Vh6 5.Ja5** Po 5.Kb6? a5! -. **5...Vh4 5...Vf6 6.Jc6 Vh6 7.Ja5 = 6.Kb6** Zdanlivo logické 6.Jc6? prekvapujúco prehrá po 6...a5! 7.Jxa5 Vxb4 8.Kb6 Vb1! -. **6...Vh6+ 7.Kc7 Vh4 8.Kb6 Vxb4 9.Kxa6 a) 9...Vb2!** Čierny vyčkáva, ale biely pokračuje presne **10.Jc6**, ale nie 10.Kb6? Vb1! Vzájomný zugzwang a čierny vyhrá. **10...b4 11.Kb5 b3 12.Ja5 Vb1 13.Kb4 b2 14.Jc4 = b) 9...Vb1 10.Kb6!** Po 10.Jc6? biely prehrá 10...b4 11.Ka5 b3. **10...Kb8 11.Jc6+ =**. Elegantná miniatúra okrášlená recipročnou zámennou v desiatom ťahu vo variantoch a) a b).

32 1...Kb5! Po 1...Sxg6 2.b7! (2.Kxg6? Kb5! 3.Jd6+ Kxc5 4.b7 Jxb7 5.Jxb7+ Kc4 =) 2...Jc6 (2...Jxb7 3.c6 Se4 4.c7 +-) 3.Je5 Jxe5 4.b8D -. **2.Jd6+!** Pokus 2.b7? k výhre nestačí pre 2...Jxb7 3.Jd6+ Jxd6! 2...Kxc5 3.b7 Jxb7 4.Jxb7+ Kd5! 4...Kc4 5.Jd6+ Kxc3 6.Je5! Sg8 7.Kg6 Kd4 8.Jdc4 -. **5.Jf4+** Len remizuje 5.Je7+? Kc4 6.Jd6+ Kxc3 7.Jxf7 e5! =. **5...Kc4 6.Je2!** Unáhľené 6.Jd6+? výhra vypúšťa 6...Kxc3 7.Jxf7 e5! 8.Jg2 Kd3! 9.Jd6 e4 10.Jf5 e3! **6...Sg8!** 6...Kd3 7.Jd6 Kxe2 8.c4! Kd3 9.c5 e5 10.Jxf7 -. **7.Jd6+ Kd3 8.c4! Kxe2 9.c5 e5 10.c6 Sd5! 11.c7 Se6 12.Kf6!** -. Slabé je 12.Je4? Sc8! =. Syntéza. Transformácia dominácie dvoch jazdcov s pešiakom proti strelovcovi s pešiakom. Blokáda čierneho strela. V hre sú použité motívy Troického spojené s tematickou hrou čierneho e-pešiaka (z komentára autora).

JT 70 Michal Hlinka – C 25.10.2023

Slovenská organizácia kompozičného šachu a časopis Čs. Sach vypisujú súťaž na originálne štúdie, maximálne tri od jedného autora. Téma je ľubovoľná. Svoje príspevky posielajte e-mailom na adresu riaditeľa turnaja Ľuboša Kekelyho: kekely@zmail.sk. Rozhodcom je jubilant.

Podrobnejšie analýzy a súbor pgn nájde v sekcii štúdie na našom webe www.sach.cz.

Michal Hlinka, hlinkamichal55@gmail.com