

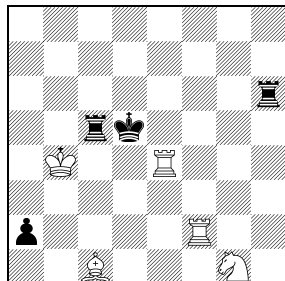
Zo štúdiových súťaží

Ak zásielka štúdií presiahne číslo 50, takéto turnaje pokladáme za veľké. V súťaži Harold van der Heijden 50-JT a A. Toluš-100-MT konkurovalo 110/54 štúdií. V takýchto prípadoch to rozhodca nemá ľahké – musí vyberať tie najlepšie skladby z najlepších a aj tak, mnohé kvalitne štúdie zostanú bez vyznamenania. Počet vyznamenaní v súťaži nie je fixne určený, vždy to záleží len na rozhodnutí rozhodcu. Pravda, až na udelenie cien, ak sú dotované finančnými odmenami. Napriek tomu, že prvá zásielka bola dvojnásobne veľká, viac vyznamenaní (27 oproti 23) udelil rozhodca druhej súťaže.

Oleg Pervakov

Heijden 50-JT 2011

1. cena

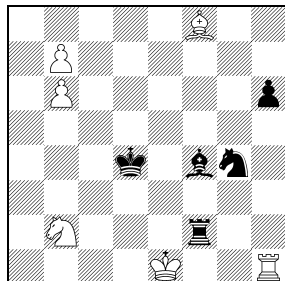


1 biely vyhrá 5+4

Luis Miguel Gonzales

Heijden 50-JT 2011

2. cena

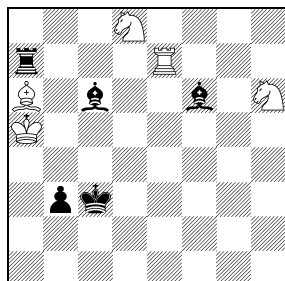


2 biely vyhrá 6+5

J. Poláček a E. Vlasák

Heijden 50-JT 2011

2. č. uzn.

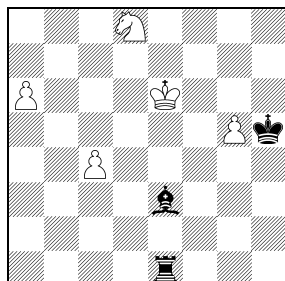


3 biely remizuje 5+5

J. Mikitovics a I. Akobian

Heijden 50-JT 2011

8. pochv. zm.

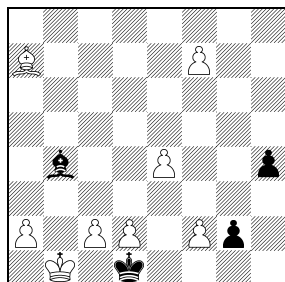


4 biely remizuje 5+3

L. Kacnelson a A. Sočnev

Toluš-100-MT 2011

1. cena

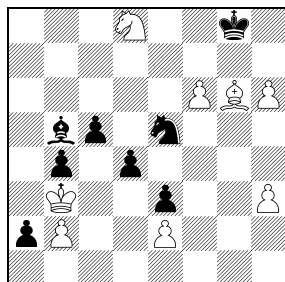


5 biely remizuje 8+4

Nikolaj Rjabinin

Toluš-100-MT 2011

2. cena

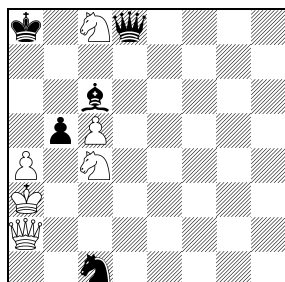


6 biely remizuje 8+8

Andrzej Jasik

Toluš-100-MT 2011

1. zvl. č. uzn.

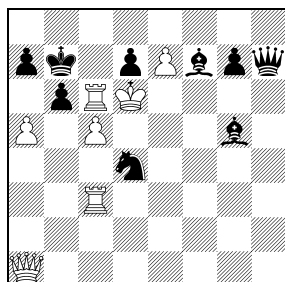


7 biely vyhrá 6+5

M. Hlinka a Ľ. Kekely

Toluš-100-MT 2011

3. zvl. č. uzn.



8 biely remizuje 7+9

napr. po 7.Ka3 Vb1 =. Avšak v riešení sa dá patu vyhnúť, lebo jazdca možno nepriamo pokryť.

2 **1.Sxh6!** 1.Vh4? Vg2 2.Sxh6 Sb8! = (2...Sd6? 3.Kf1 Vg3 4.Se3+! Vxe3 (4...Kxe3 5.Jc4+) 5.Vxg4+ Kc5 6.Vg5+ Kb4 7.Vg8 Kb5 8.b8D Sxb8 9.Vxb8 ++) 1...Sg3! 2.b8D Sxb8 3.Se3+! Kxe3 4.Jd1+ Kf3 5.Jxf2 (5.Vh3+? Kg2 6.Jxf2 Jxf2 7.Ve3 Jg4 =) 5...Jxf2 6.0-0! Sg3 7.b7 VZ! Ke2 8.Kg2 Je4 9.Vf2+! (9.Vf7? Sd6 10.Ve7 Ke3 =) 9...Kd1 (9...Ke1 10.Vf3 Sb8 11.Ve3 ++) 10.Vf7 Se5 (10...Sd6 11.Vd7; 10...Sb8 11.Vf8 Sc7 12.Vc8 ++) 11.Ve7 Jc5 12.Vxe5 Jxb7 13.Vb5 Jd6 14.Vd5+ ++. Bohatá a zaujímavá hra okorenená rošádou a vzájomným zugzwangom.

3 **1.Ve3+ Kd2 2.Jxc6!** (2.Vd3+?! Kc2 3.Jxc6 Vxa6+ 4.Kxa6 Kxd3 ++; 2.Ve2+?! Kd1 3.Jxc6 Vxa6+ 4.Kxa6 Kxe2 --) 2...Sc3+! (2...Kxe3 3.Jg4+ Kd2 4.Jxf6 Vxa6+ 5.Kxa6 =) 3.Vxc3 (3.Ka4? Vxa6+ 4.Kxb3 Vb6+! 5.Kc4 Kxe3 --) 3...Vxa6+! 4.Kb5!! (4.Kxa6! Kxc3 -- VZ) 4...Kxc3 5.Kxa6 VZ b2 6.Jg4 alebo Jf7 6...b1D 7.Jge5 =. Pomerne náročná téma s odmietnutím brania figúry (4.Kb5!!), čím vznikne vzájomný zugzwang v prospech bieleho. Čierny musí ťahať, buď pustí kráľa na stĺpec-b ku svojim jazdcom, alebo ťahá dámu na nevýhodné pole do potenciálnej vidličky: 7...Db2 8.Jd7! Kc4 9.Jb6+ Kc5 10.Ja4+, alebo 7...Db3 8.Jd7! Kc4 9.Ja5+. Avšak, keby bol na ťahu biely, po 8.Jd7 Dd3+ čierny by vyhral. Štúdia s pekným dojmom pre riešiteľa. Bola to aj téma šiestej svetovej súťaže.

4 **1.Kd6!!** (1.Kd7? Va1 2.c5 Sxc5 3.Kc6 Sg1 --) 1...Va1 2.c5 (2.Je6? Vxa6+ 3.Kd5 Va5+ 4.c5 Sf2 5.Kd6 Va7 6.Kd5 Sg3 ++) 2...Vxa6+ 3.c6! (3.Kd5? Sf4 4.Je6 Sg3 5.c6 Va5+ 6.Kc4 Va7 --) 3...Sf4+ 4.Kc5! Va7 5.Je6 Sh2 Jd4! (6.Kb6? Ve7 7.Jc5 Sc7+ 8.Kb7 Sa5+! 9.Ka6 Sd8 10.Jb7 Sc7 --) 6...Sg1! 7.Kd5 Va5+ 8.Ke6! Sh2 9.Kf6!! (9.Kf7? Kxg5 10.Ke7 Ve5+ --) 9...Se5+ 10.Ke6 Kg6! (10...Sxd4 11.c7 Va8 12.Kd7 =) 11.Jb3! Vb5 12.Jd4!! Va5 13.Jb3 =. Hrdinský a precízny boj proti presile končí tu dosť nečakane – pozičnou remízou.

5 **1.f3!** 1.f4!? Ke2 2.Sg1 (2.c4 h3 3.Sg1 Kf1 4.c5 Kxg1 5.f8D Kf2 --) 2...Kf1 3.Sh2 h3 4.a4 g1D 5.Sxg1 Kxg1 6.c3 Sc5 7.a5 h2 8.a6 h1D 9.f8D Dxe4+ ++ 1...Ke2 2.Sg1! Kf1 3.Sh2 h3 4.a4! g1D 5.Sxg1 Kxg1 6.c3! (6.a5?! h2 7.a6 h1D 8.f8D Sxf8 9.a7 Kf2+ 10.Ka2 Dc1 11.a8D Dxc2+ 12.Ka1 Sg7+ ++) 6...Sc5 7.a5! (7.d4? Se7 8.a5 h2 9.a6 h1D 10.f8D Sxf8 11.a7 Kf2+ 12.Ka2 Dc1 13.a8D Dc2+ 14.Ka1 Dxc3+ 15.Ka2 Dc2+ 16.Ka1 Sb4 --) 7...h2 8.a6 h1D 9.f8D Sxf8 10.a7 Kf2+ 11.Ka2! Dc1 12.a8D =. Už v prvom ťahu je nutné vidieť celé riešenie. Biely má na výber 1.f4, alebo 1.f3, ale skúsenejší riešiteľ vie, že krajšie je hrať kratší ťah – tak zrejme ho skúsi. Logická štúdia s excelsiorom a-pešiaka.

6 **1.f7+ Jxf7 2.h7+!** (2.Jxf7?! a1J+ 3.Ka2 Sc4+ 4.Kxa1 Sxf7 5.h7+ Kh8 6.Sxf7 d3 7.Sc4 d2 8.Sb3 c4 9.Sc2 b3 10.Kb1 Kg7 11.h4 Kh8 12.h5 Kg7 13.h6+ Kh8 VZ 14.Sd1 Kxh7 --) 2...Kg7 3.Jxf7 a1J+ 4.Ka2 Sc4+ 5.Kxa1 Sxf7 6.Sxf7 d3 7.Sc4 d2 8.Sb3 c4 9.Sc2 b3 10.Kb1 Kh8 11.h4 Kg7 12.h5 Kh8 13.h6 VZ bxc2+ 14.Kxc2 Kxh7 15.Kd1 Kg6 16.h7! (16.Kc2? Kxh6 17.Kd1 Kg5 18.b4 Kf5 --) 16...Kxh7 17.b4! cxb3 pat. Ďalšia logická štúdia, v ktorej sa prelína vzájomný zugzwang s patom.

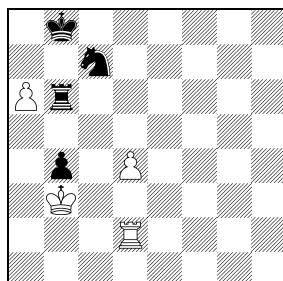
7 **1.Jb6+ Kb8** (1...Kb7 2.Df7+ Dc7 3.Jd6+ Kb8 4.Dg8+ Ka7 5.Jxb5+ Sxb5 6.Da8 mat) 2.Dh2+ Dc7 3.Jd6! b4+! 4.Kxb4 Jd3+ 5.Kc3! (5.Ka3? Dg7 6.Jf5+ De5 7.Dxe5+ Jxe5 =; 5.Kc4? Jxc5! 6.Jd5 Sxd5+ 7.Kxd5 Jb7 =; 6.Dh8+? Ka7 7.Jb5+ Sxb5+ =) 5...Jxc5 6.Dh8+ Ka7 7.Jb5+! Sxb5 8.Da8+ Kxb6 9.a5 mat. Modelový mat pešiakom s tromi aktívnymi blokovaniami polí v úspornej konštrukcii.

8 **1.a6+ Kb8 2.Vc8+! Kxc8 3.cxb6+ Jc6** (3...Kb8? 4.bxa7+ Kxa7 5.Vc7+ ++) 4.Vxc6+! (4.e8D+? Sxe8 5.Vxc6+ dxc6 6.b7+ Kb8 7.De5 Sf4 8.Dxf4 g5 ++) 4...dxc6 5.b7+ Kb8 6.De5 Sf4! 7.Dxf4 Dh6+ (7...g5 8.De5 ++) 8.Kc5+! Dxf4 9.e8D+ Sxe8 pat. Romantická štúdia s nečakajúcim patom (J. Roslov, rozhodca).

Riešiteľská súťaž – originály

János Mikitovics

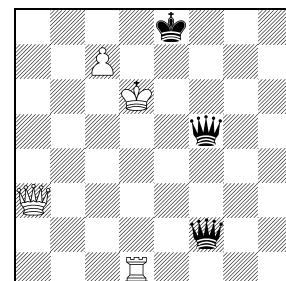
Maďarsko – originál



9 biely remizuje 4+4

Stanislav Nosek

Dačice – originál



10 biely remizuje 4+3

9 po 1.a7+! Kxa7 2.d5! Ja6 v pozícií V+J+P kontra V+P je celá hra poznamenaná bojom o čierneho pešiaka. Z pravidla takéto pozície sú poznamenané vzájomným zugzwangom, aj táto štúdia potvrdzuje „pravidlo“. Trochu iná verzia tohto námety bola publikovaná v GEO INTERNET TT – 2011, ale zo súťaže bola stiahnutá; 10 je syntézou dvoch patov. Len škoda, že sa autorovi zrejme nepodarilo premeniť čierneho dámu. Riešenie štúdií posielajte do 31.03.2012 e-mailom: hlinkamichal55@gmail.com, alebo na adresu: M. Hlinka, Heydukova 1, 040 01 Košice, Slovensko.

1 **1.Vd4+!** (1.Ve5+? Kxe5 2.Sxh6 a1D 3.Sg7+ Ke4 4.Sxa1 Vc1 5.Vf4+ Ke3! 6.Sd4+ Kxf4 7.Je2+ Ke4 =) 1...Kxd4 2.Sb2+ Ke3 3.Vf3+! (3.Ve2+! Kd3 4.Kxc5 Vh5+ 5.Kb4 a1D 6.Sxa1 Vb5+! 7.Kxb5 pat) 3...Ke4 4.Kxc5 a1D 5.Sxa1 Vc6+! 6.Kb5! (6.Kxc6? pat) 6...Vc1 7.Vf4+! Ke3 8.Va4! Vxg1 9.Sd4+ ++. Syntéza dvoch modelových patov. Prvý je vo zvodnosti (3.Ve2+!), v ktorej je pat nevyhnutný, resp. biely stráca figúru,