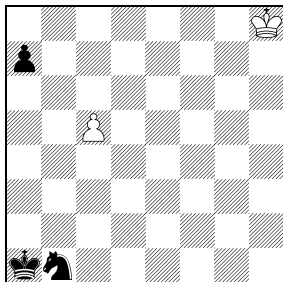


Výber z Album FIDE 2007 – 2009

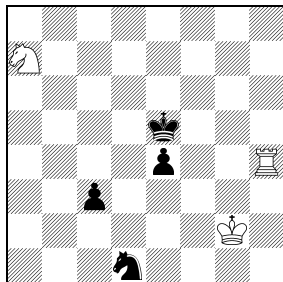
O výsledkoch z AF sme informovali v čísle 10/2012 a 9/2015. Už iba dodávame, že najvyššiu známku 11 bodov (z možných 12) dosiahli dve štúdiá **85** a **88**; 10,5 päť a 10 bodov 7 štúdií.

David Gurgenzidze
Benkő 80 JT 2008
1. -2. cena (miniatury)



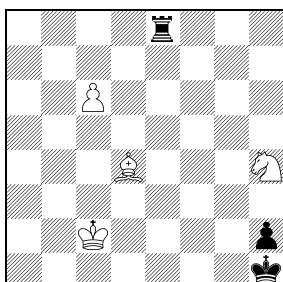
83 biely vyhrá 2+3

Martin Minski
Magyar Sakkvilág 2009
1. cena



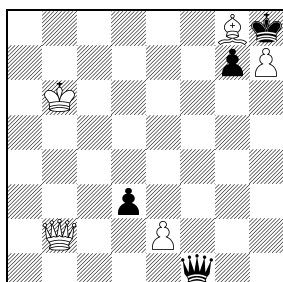
84 biely vyhrá 3+4

Ladislav Salai
Československý šach 2007-08
1. cena



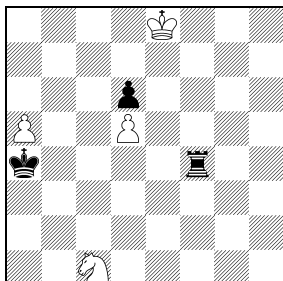
85 biely vyhrá 4+3

Richard Becker
Olimpiya dunyasi 2007
1. cena



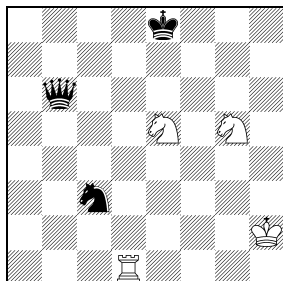
86 biely vyhrá 5+4

Harold van der Heijden
Dore-75 JT 2008
3. cena



87 č. ťahá, biely remizuje 4+3

Jurij Bazlov
Dvoreckij 60 JT 2007
2. cena



88 biely remizuje 4+3

83 1.c6 a5 2.c7 a4 3.c8D a3 4.Dc2 Nestačí 4.Dc1!? a2 5.Kg7 pat. 4...a2 5.Kg7 Ja3 6.Dc3+ Rovnako k patu vedie 6.Db3? Jc2 7.Dxc2. 6...Kb1 7.Db3+ Ka1 8.Kf6 Ak má biely vyhrať, musí priblížiť kráľa. 8...Jc2 9.Ke5 Jd4 10.Db6 (Db7) Jb3 11.Kd5 Kb2 Kráľ je už dostatočne blízko a zasahuje k rozhodujúceho útoku 12.Kc4! a1D 13.Dxb3+ Kc1 14.De3+ Kb1 15.Dd3+ Kb2 16.Dd2+ Ka3 (16...Kb1 17.Kb3 +-) 17.Db4+ Ka2 18.Db3 mat. Elegantná superminiatura. Kedysi superminiatury boli populárne. Avšak najmä vtedy, keď sa objavili šesťkameňové databázy, zdvihla sa (u niektorých skladateľov) voči nim veľká „nevôľa“. Autori začali uverejňovať šesťkameňové štúdiá, čo sa odporcom nepáčilo, lebo celý obsah štúdiá sa dá „vytiahnuť“ z databázy. Doporučovalo sa, aby k štúdiu bol pridaný materiál a štúdiová hra, čím by bol k skladbe pridaný aj umelecký vklad autora. Bolo to dobré riešenie, avšak nemohlo vyhovovať všeobecne pre každú štúdiu. V niektorých prípadoch pridať materiál a štúdiu hru nebolo možné, respektíve skladba už obsahovala dostatočne dlhú obsažnú hru a ďalším pridaním materiálu by sa neúmerne komplikovala. Teraz už zrejme táto vlna trochu opadla. Možno aj preto, že už aj „sedemkameňovky“ sa stali databázové. Je presadzovaný názor doporučený aj WFCC – Svetovou federáciou pre kompozičný šach (ktorý niektorí neprijali), že rozhodujúci je výsledok a nezáleží na tom, či idea štúdiá bola, alebo nebola vybraná z databázy.

84 1.Jb5! 1.Jc6+? Malá nepresnosť – 1...Kd5! 2.Jb4+ Kc4 3.Vxe4+ Kb3 4.Jd3 c2 5.Ve7 Kc3 6.Jc1 Kd2 7.Ja2 c1J! a čierny sa vyšmykne 8.Vd7+ Jd3 =. 1...Kd5! 2.Vh7! Len tematickou zvodnosťou je zdanlivo logickejšie 2.Vh8? Kc4 3.Vb8 Je3+ 4.Kf2 c2 5.Vc8+ Kd3! = Vzájomný zugzwang (VZ) 6.Vd8+ Kc4 7.Vc8+ Kd3 8.Vc5 Kd2 9.Jd4 c1J! 2...Kc4 3.Vb7 Je3+ (3...Kd3 4.Vd7+ Kc4 5.Jd4! +-) 4.Kf2 c2 5.Vc7+ Kd3 6.Vc8!! VZ Pekný moment, rovnaká pozícia ako vo zvodnosti 2.Vh8? – tu už je na ťahu čierny – musí ťahať, preto prehrá. 6...Jd5 7.Ke1 e3 8.Ja3! Jc3 9.Vd8+ Ke4 10.Jxc2.

85 Už od začiatku je čierny kráľ v pate, ale vhodné obetovať vežu za mu nepodari. 1.c7 Ve7! 2.Sb6! K patu vedie 2.Se5? Vxe5 3.c8D Vc5+! 4.Dxc5, alebo 2.c8D? Vc7+ 3.Dxc7. 2...Ve3! 3.Jf3 Po 3.Kd2? sa čierny zachráni večným šachom 3...Vd3+ 4.Ke1 Ve3+ 5.Kf2 Vf3+ 6.Ke2 Vc3! 7.Kd2 Vd3+ =. 3...Ve8 4.Je1 Ve3 5.Kd2 5.Sd4? Ve7! 6.c8D Vc7+ 7.Dxc7 pat. 5...Vc3! 6.Jf3! (6.Ke2? Vc1! 7.Kd3 Vd1+ 8.Kc2 Vc1+ 9.Kxc1 pat). 6...Vc6 7.Jh4 Vc3! 8.Ke2 Vc6 9.Kd3! (9.Kf3? Vxc7! 10.Sxc7 Kg1 =) 9...Vc4! 10.Ke3 Kg1 Nepomôže ani 10...Ve4+ 11.Kd2 Vd4+ 12.Ke2 Ve4+ 13.Se3 Vc4 14.Sf4!+ =. 11.Ke2+ Kh1 12.Kd3 Vc6 13.Ke4 Vc4+ 14.Kd5 Konečne sa biely kráľ svojou trpezlivosťou prepasíroval za polovicu šachovnice, čím možnosti obrany čierneho končia. Ale chybné by bolo 14.Ke5? Vxc7! 15.Sxc7 Kg1 =. Čierny má ešte poslednú obranu 14...Vc6 ale po 15.Jf3! biely posledný raz uvoľní pole g2 pre čierneho kráľa a proti hrozbe 16.Kxc6 a Jxh2 niet obrany – biely vyhrá.

86 1.e3! Ale nie 1.e4? d2! 2.Dxd2 Db1+ 3.Kc5 Dxe4 =. Čierny kráľ je relatívne dobre ukrytý. Bieli pešiáci sú labilní, preto šance čierneho na remízu vyzerajú dobre. Navyiac čierny má aj patové hrozby a aj možnosť vzniku pozície so VZ. 1...d2 2.Dxd2 Df6+ 3.Ka7 (3.Kc5? Dc3+! 4.Dxc3 pat). 3...De7+ 4.Kb8! Iba tak, po nepresnom 4.Ka8? (4.Ka6?) 4...Da3+ 5.Kb7 Db2+! 6.Dxb2 je pat. 4...De5+ 5.Ka8 Dc3 (5...De8+ 6.Kb7 De7+ 7.Kc6 Df6+ 8.Kd7 +-) 6.Dd8 Da3+ 7.Kb8 7.Kb7? Dxe3 VZ – ťahá biely, preto len remíza. 7...Db4+ 8.Ka7 Da3+ 9.Kb6 Dxe3+ 10.Kb7! VZ Teraz je už v nevhodné ťahu čierny, preto prehrá. 10...Dg3 (10...Df4 11.Sf7+ Kxh7 12.Dd3+ Kh8 13.Dh3+ Dh6 14.Dc8+ Kh7 15.Dg8#). 11.De8 Dh4 12.Sd5+! K vyhre už pešiaka nepotrebuje. (12.Kc8? Df6 13.Kd7 g6 =) 12...Kxh7 13.Se4+ g6 14.Dxg6+ Kh8 15.Kc6 (15.Ka6) VZ Dh3 (15...De7 16.Dh6+ Kg8 17.Sd5+ +-) 16.De8+ Kg7 17.De7+ Kg8 18.Sd5+ +-. Pomerne náročná idea. Pochopit logiku VZ po 10.Kb7! si vyžaduje určitý čas.

87 1...Vc4 Najsilnejšie, nestačí ani 1...Vf1 2.Jd3! Kxa5 3.Ke7! Vd1 4.Jb2 Vxd5 5.Jc4+ Kb4 6.Jxd6 =. 2.Jd3 Kb5 Lepšie je pešiaka ešte nebrať 2...Kxa5 3.Ke7! Vd4 4.Jb2 Vxd5 5.Jc4+ Kb4 6.Jxd6 =. 3.Kd7! Vd4 4.Jf2 Jazdca je nutné pripraviť k útoku na pešiaka. Slabé je 4.Je1? Kc5 5.Kc7 Vd1 6.Jc2 Vf1 7.Kb7 Vf7+ 8.Ka6 Ve7 a čierny dovedie hru k víťazstvu. 4...Vxd5 5.a6! Ešte je priskoro hrať 5.Jh1? Kxa5 6.Kc6 Vd3 7.Jf2 Vd4! 8.Jh1 Kb4 9.Jg3 d5 10.Jf5 Vd2 11.Je3 d4 12.Jd5+ Kc4 – čierny by vyhral. 5...Kxa6 6.Kc6 Vd4 7.Jh1! – Až teraz! (7.Jh3? Ka5!) 7...Vd3 8.Jf2 Vd4 9.Jh1 Ka5 10.Jg3 A čierny nezabrání strate posledného pešiaka 10...Kb4 (10...d5 11.Kc5 =) 11.Jf5 =. Napriek tomu, že v diagramovej pozícii je jazdec mimo hry, včas sa mu podarí zaujať remízové pozície.

88 Zaujímavá, nevšedná pozícia, remízového charakteru. Hlavne, keď si uvedomíme, že iba dáma proti dvom jazdcom za normálnych okolností nevyhrá – remíza by mala byť na dosah. Ale stoja biele figúry na tých správnych miestach? 1.Vf1 (1.Vd2? Dh6+ 2.Jh3 Dxd2+ +-; 1.Vd3? Df2+ 2.Kh3 Df5+ +-) 1...Db2+ Menej nebezpečné je 1...Dh6+ 2.Jh3 Dd6 3.Vf5 Dd6 4.Vh5 Je4 5.Jf4 Da2+ 6.Jg2 =. 2.Kh3 De2 3.Vf5 Dh5+ 4.Kg2 (4.Kg3? Je2+ +-) 4...Jd5 Čierny skoorinoval svoje sily a hrozí 5...Je3+ – vidlička. 5.Kg3! (5.Je4? Je3+ 6.Kg1 Dd1+ +-) 5...Je7 A je po remíze? Veď nepomáha 6.Kf4? pre Dh2+ +-. Záchrana však prekvapujúco existuje: 6.Jg4!, lebo po strate veže 6...Jxf5+ 7.Kf4 Dg6 8.Je5 Df6 9.Jg4! Ešte tu sa dá pomýliť 9.Je4? De6 10.Jg5 Dc8 +- 9...Df8 10.Je6 Df7 11.Jg5 Dg6 12.Je5 sa ukazuje sa, že čierny jazdec navyše je iba štatista, ktorého nemožno stratiť, ale ani udržať. 12...Df6 13.Jg4 pozíčná remíza v súboji D+J kontra 2J. Nakoniec sa ukázalo, že biele figúry už na začiatku stoja dobre a dokonca až tak, že remíza sa nestratila ani stratou veže.

Podrobnejšie analýzy nájdete v sekcií štúdiá na našom webe www.sach.cz. Michal Hlinka, hlinkamichal55@gmail.com