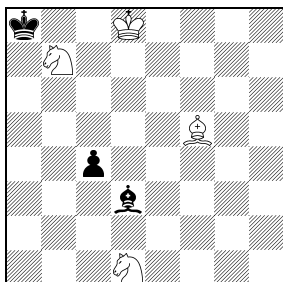


Vypísanie Albumu FIDE 2013–2015

Do súťaže AF zasielajte skladby uverejnené v období 2013–15. V anonymných súťažiach je rozhodujúci dátum uverejnenia výsledku. Ak bol oneskorený výsledok z obdobia rokov 2013–15 uverejnený do 1.6.2016 skladby sa môžu zúčastniť v tomto AF. Štúdie z WCCT 2012–2013 budú zaradené do tohto AF. Každý autor môže zaslať maximálne 30 štúdií. Spoločné skladby sa do limitu započítavajú len autorovi, ktorý ich zaslal (body sa alikvotne započítavajú aj spoluautorom). Spoločnú skladbu je možné poslať aj bez súhlasu spoluautora, ale je doporučované pokúsiť sa tento súhlas získať. Usporiadatelia žiadajú autorov, aby zasielali len skladby na veľmi dobrej úrovni, čím sa zjednoduší práca rozhodcov. Štúdie je potrebné vyhotoviť v jednom dokumente PDF (alebo PGN). Každá skladba má byť samostatne na jednej strane a má obsahovať: diagram, výzvu, plné meno autora (spoluautorov) e-mail, miesto a rok uverejnenia originálu, prípadné ocenenie, plné riešenie a je možné k nej pripojiť aj svoj komentár. Zásielky, ktoré nespĺňajú tieto kritéria, môžu byť zo súťaže vylúčené. Štúdie, ktoré získajú 8 a viac bodov vo WCCI 2013–2015, sa do AF kvalifikujú automaticky, avšak aj tieto je potrebné poslať. Skladby budú hodnotiť traja rozhodcovia: Richard Becker (USA), Martin Minski (GER) a Ladislav Salai jr. (SVK). Podrobné informácie sú na <http://www.wfcc.ch/fa2013-2015-announcement>. Štúdie posielajte e-mailom riaditeľovi oddelenia pre štúdie, ktorým je Mario Guido Garcia (ARG), mariogarcia@gmail.com, najneskôr do 1.6.2016.

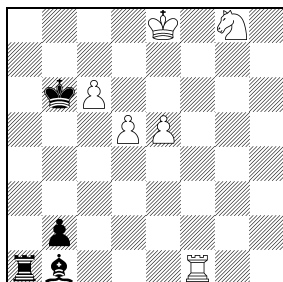
Originály

M. Minski a G. Sonntag
Nemecko – originál



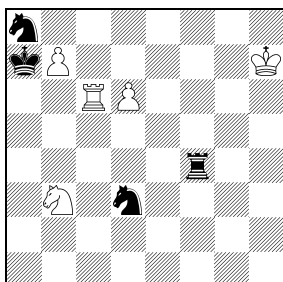
13 biely vyhrá 4+3

S. Hornecker a M. Minski
Nemecko – originál



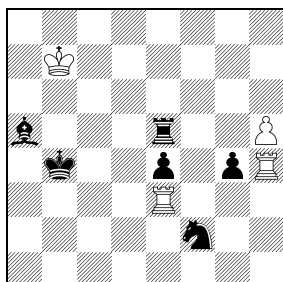
14 biely remizuje 6+4

J. Mišek a M. Hlinka
Cheb a Košice – originál



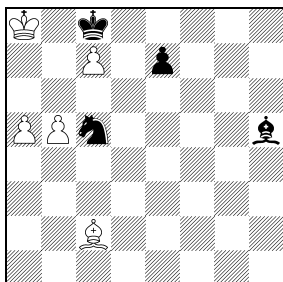
15 biely vyhrá 5+4

P. Arestov a A. Skripnik
Rusko – originál



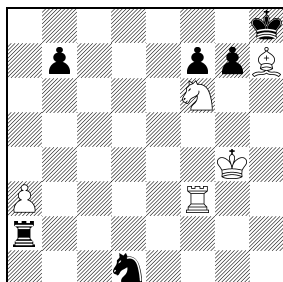
16 biely remizuje 4+6

Andrzej Jasik
Poľsko – originál



17 biely vyhrá 5+4

Andrzej Jasik
Poľsko – originál



18 biely vyhrá 5+6

13 **1.Sc8** K výhre nestačí 1.Jd6? Sxf5 2.Jxf5 pre 2...c3! =, ale nie 2...Kb7? 3.Jc3 +- podľa Troitzkeho. **1...c3!** Jediná šanca. **2.Jxc3 Sa6 3.Kc7 Ka7 4.Jc5!** Nestačí 4.Je4?/Ja4? 4...Sxb7

5.Sxb7 pat; 4.Kc6? Kb8 =. **4...Sxc8 5.Jb5+ Ka8 6.Ja4** (6.Kxc8? pat) **6...Sd7 7.Jb6** modelový mat. Maličkosť pre riešiteľa.

14 1.c7! Kxc7 (1...Sg6+ 2.Kd7 Vxf1 3.c8D =) **2.d6+ Kb7!** (2...Kb6 3.d7 Sg6+ 4.Ke7 =; 2...Kc6 3.Je7+ Kc5 4.d7 Sg6+ 5.Jxg6 Vxf1 6.d8D =) **3.Vf7+** Ešte je priskoro 3.d7? Sg6+ 4.Ke7 Vxf1 5.d8D b1D +- **3...Kb6! 4.d7 Va8+ 5.d8D+ Vxd8+ 6.Kxd8 Sd3 7.e6 b1D 8.e7 Kc5!** A zdá sa, že hra končí, premena na dámu je znemožnená 9.e8D? Db8+ 10.Ke7 (10.Kd7 Sb5+ +-) 10...Dd6#. Avšak biely ešte neskončil **9.e8J!! Db8+ 10.Ke7 Sg6 11.Jgf6!** Ďalšie prevkapanie **11...Db4!** (11...Sxf7 12.Jd7+ = EGTB; 11...Db7+ 12.Jd7+ Kc6 13.Vf6+ =) **12.Vg7! Kc6+ 13.Kd8** (13.Ke6? De1+ +-) **13...Db8+ 14.Ke7 Da7+ 15.Kf8** = (15.Kd8? Sf7! +-). Po príjemnej predohre a presnej hre na oboch stranách čierny pokračuje silným 8...Kc5!, avšak kapitulácie bieloho sa nedeochká. Po 9.e8J!! sa musí uspokojiť len s remízou.

15 1.Ja5 (1.bxa8D+? Kxa8 2.Vc7 Je5 3.Kg7 Vf1 =) **1...Vf7+** (hrozilo 2.Va6+ +-) **2.Kg8!** Výhru vypúšťa 2.Kh6? (2.Kh8?) 2...Vxb7 3.Jxb7 Kxb7 4.d7 Je5! a tu už 5.d8J+ k vyhre nestačí, napríklad 5...Kb8 6.Vc5 Jd7! 7.Vc1 Jc7 8.Jc6+ Kb7! 9.Ja5+ Kb6! =. **2...Vxb7! 3.Jxb7 Kxb7 4.d7 4.Vc3? Je5 =) 4...Je5! 5.d8J+!!** Iba tak, po 5.d8D? Jxc6 =. **5...Kb8** Rovnako nestačí 5...Ka7 6.Vc5 Jd7 7.Va5+! Kb8 8.Kf7 Jab6 9.Ke7 +- **6.Vc5! Jd3** (6...Jd7 7.Vc1 Je5 8.Kf8! Jb6 9.Ke7 +-) **7.Vd5** (7.Vc3? Jf4! =) **7...Jf4 8.Vd4!** (8.Vf5 Jd3 9.Vd5 Jf4 10.Vd4 len stráca čas). **8...Jg2** Zaujímavé je aj **8...Je2 9.Vb4+ Kc7** (9...Kc8 10.Je6 Kd7 11.Kf7 +-) **10.Je6+ Kd6** (10...Kc6 11.Vb3! Jb6 12.Ve3 Jg1 13.Jg5 +-) **11.Kf7 Jc3 12.Vb8 Jc7 13.Vb6+ Kd7 14.Jc5+ +- 9.Jc6+!** (9.Kf7? Kc7! =) **9...Kc7 10.Je7** (10.Je5? Kb6! 11.Vg4 Je3 =) **10...Je1** Po 10...Jb6 11.Kf7 Je3 12.Ke6 Jbc4! 13.Vh4! (13.Vf4? Kb6! =) 13...Kb6 14.Vh5! +- **11.Kf7** (11.Vd1? Jf3 12.Kf7 Jb6 13.Kf6 Jc4! 14.Vc1 Jfd2 15.Ke6 Kb6 =) **11...Jb6 12.Ke6 Jf3 13.Vg4!** (13.Vf4? Jg5+ 14.Kf6 Kd8! 15.Jc6+ Kd7 16.Jb4 Je6 17.Ve4 Jd8! 18.Ve7+ Kd6 =) **13...Je1 14.Vg3** +-, lebo biely získa zatúlaného jazdca.

Po 4...Je5! sa biely musí uspokojiť iba s premenou na jazdca. Nakoniec sa veža otravnému jazdcovi dostatočne pomstí. Po predohre vzniká dosť náročná databázová (šesť kameňová) pozícia, preto bez pomoci počítača a databázy ju nie je možné riešiť a ani pochopiť jej riešenie. Štúdia obsahuje zaujímavý paradox: po premene pešiaka na jazdca (5.d8J!) biely pozíciu VJxJJ vyhrá, avšak po premene na dámu v pozícii DxJJ je len remíza. Paradoxne je tu veža s jazdcom silnejšia ako dáma.

16 1.h6 Čierny má materiálnu prevahu, postup pešiaka je jediná možnosť protihry. **1...Ve7+ 2.Kc6!** (2.Kc8? Kc4 3.h7 Ve8+ 4.Kd7 Vh8 +-; 2.Ka6? Jd3 3.h7 Jc5#). **2...Kc4!** Snaží sa podporiť postup pešiakov. **3.h7 Vc7+!** (3...Vxh7 4.Vxh7 Sd2 5.Vg3 =). **4.Kd6 Vxh7 5.Vxh7 Sd2 6.Ve2!** (6.Va3? Sb4+ +-; 6.Vg3? Sf4+ +-) **6...e3** Biely má vežu v pasci. **7.Vh2!** (7.Vg7? Kd3 +-) **7...g3** (7...Kd3 8.Vexf2 exf2 9.Vxf2 =) **8.Vg2 Kd3 9.Vxe3+! Sxe3!** (9...Kxe3 10.Vxg3+ =) **10.Ke5!** Nešlo 10.Vxg3? Je4+ +- **10...Jh1** Posledná šanca (10...Je4 11.Kf5 Sf2 12.Kf4! =) **11.Kf5** avšak biely aktivizuje kráľa a udrží pozíciu. **11...Sf2 12.Kf4 Ke2 13.Ke4 Ke1 14.Kf4!** 14.Kf3? Kf1! Vzájomný zugzwang (VZ). **14...Ke2** (14...Kf1 15.Kf3 VZ =) **15.Ke4 Ke1 16.Kf4** s pozícnou remízou.

17 1.b6 Sf3+ Nepomôže ani 1...e6 2.Ka7! Se2 3.Sb3! Sa6 4.Sa2 VZ (4.Sxe6+? Jxe6 5.Kxa6 Jxc7+ =) 4...Kd7 5.Kb8 +- **2.Ka7 Sb7 3.Sf5+** Ťah e6 je potrebné vynútiť ihneď, lebo na 3.Sb1?! e6! 4.Sa2 Sa6! VZ a len remíza – na ťahu je biely. **3...e6 4.Sb1! Sa6 5.Sa2! VZ** – teraz ťahá čierny! **5...Kd7** (5...Sd3 6.Sxe6+! Jxe6 7.b7+ Kxc7 8.b8D+ +-) **6.Kb8! Sc8 7.Sc4! Ja6+ 8.Sxa6** +-. Zlomíť obranu čierneho ide iba po 3.Sf5+!, čo pripraví odovzdanie VZ čiernemu a ako jediné vedie k výhre.

18 1.Sc2! Hrozí mat a zároveň zisk jazdca, preto nestačí 1...gxf6 2.Sxd1 +-. S podobným úmyslom 1.Sb1? nevychádza pre 1...Vg2+! 2.Kf5 gxf6 =. **1...Jf2+!** Dobrá protihra, lebo po **2.Vxf2 gxf6 3.a4** čierny disponuje silnou obranou **3...b5!** (3...Kg7 4.Vg2 Kf8 5.Ve2 +-) **4.Kf5!** (4.axb5 Vb2 =) **5...Kg7!** (4...Kg8 5.Kxf6 Kf8 6.axb5 +-; 4...bxa4 5.Kxf6! +-) **4.Vg2+** Slabé je 5.Vh2? Vb2! 6.a5 Va2 7.Vg2+ Kf8 =. **5...Kf8 6.Kxf6 bxa4 7.Vh2! VZ** (7.Vd2? Ke8! =, lebo v nevhode ťahu by bol biely). **7...Ke8** (7...Kg8 8.Sh7+) **8.Vd2! VZ** Čierny kráľ je v pasci. **8...Va3 9.Sd1!** (9.Se4? Vc3 =) **9...Va1 10.Vd4!** (10.Vd3? Va2! =) **10...Va2 11.Sxa4 Kf8 12.Vd8#** Čierny má slabého kráľa, ktorý po presnej hre na VZ podľahne matovým hrozbám.

Podrobnejšie analýzy nájdete v sekcií štúdie na našom webe www.sach.cz.

Michal Hlinka, hlinkamichal55@gmail.com