

Československý šach 2019

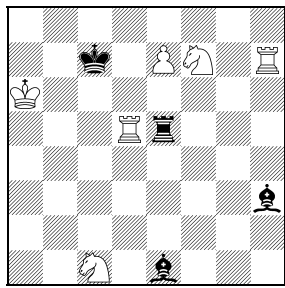
Časopis Československý šach vypisuje **medzinárodnú skladateľskú súťaž na originálne štúdie** uverejnené v časopise počas roka 2019. Svoje originály na ľubovoľnú tému (maximálne 6 od jedného autora) posielajte emailom do 31.12.2019 na adresu: hlinkamicha155@gmail.com. Rozhodcom súťaže bude **Mario Guido García** (Argentína).

Pat s väzbou figúr

Je to stará a na spracovanie pomerne náročná téma. Ak ide v závere o jednu zviazanú figúru, vtedy (až na výnimky) problém s realizovaním idey nevzniká. Avšak ak začneme do väzby pridávať ďalšie figúry, pridáme si aj problémy s realizáciou nášho úmyslu. Ak v štúdiu chceme dosiahnuť pohyb všetkých figúr, ktoré sú vo finále zviazané, a ktoré ich viažu, tak často to vyžaduje forsírovaný priebeh a viac materiálu. Tento nedostatok je potom vyvážený (alebo vyvážený len z časti) krásnym patovým obrázkom. Už samotný pat je pekná a výrazná téma, a keď sa k nemu pridajú ešte väzby, zvyšuje sa aj estetický zážitok. Ale ak realizácia myšlienky je s viacerými ústupkami, estetický zážitok sa znižuje. Pri realizácii danej témy pomerne často vzniká aj problém prvého ťahu. Určitým ústupkom je, keď skladba začína bránim pešiaka, respektíve začne čierny. Možno povedať, že to nie je téma na široký záber, ale ani na jedno použitie. V minulosti na túto tému vzniklo nemalo štúdií, avšak (žiaľ) mnohé z nich sú spracované slabo. Dnes už máme vyššiu techniku tvorby, ale aj veľkých pomocníkov (počítače a databázy), preto môžeme tvoriť ľahšie a rýchlejšie. Veríme, že rozvoj tejto témy (aj keď len sporadicky) bude pokračovať. Stále sú možnosti, kde hľadať námety na tvorbu tejto témy. Napríklad invenciu je možné hľadať aj v starej tvorbe a to: opravou, vylepšením, rozvinutím a syntézou už známych myšlienok.

M. Hlinka a Ľ. Kekely

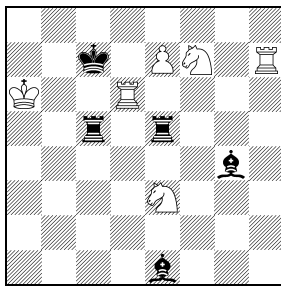
Phénix 2017, zvláštna cena



63 č. ťahá, biely remizuje 6+4

M. Hlinka a Ľ. Kekely

Phénix 2017 – verzia



64 biely remizuje 6+5

63 **1...Sf1+ 2.Je2!** Jazdca je potrebné zbaviť sa hneď. Po **2.Ka7? Sf2+ 3.Ka8 Sg2 4.e8J+ Vxe8+ 5.Jd8+ Kc8** nevychádza **6.Vc7+??**, tu prítomnosť jazdca pat neumožňuje a po **6.Jb7 Sxd5 7.Jd3 Sd4 8.Jf4 Ve1** biely neunikne matu. **2...Sxe2+ K** výhre nevedie ani **2...Vxd5** pre **3.e8J+! Kc6 4.Vh6+ =**; alebo **2...Vxe2 3.Vc5+ Kd7 4.Vf5 Vf2+ 5.Kb7 Vxf5 6.e8D+ Kxe8 7.Jd6+ = 3.Ka7 Sf2+ Po 3...Vxd5 4.e8J+! = 4.Ka8 Sf3** A konec je len zdanlivý, lebo už vychádza **5.e8J+! Vxe8+** a po **6.Jd8+ Kc8 7.Vc7+! Kxc7** s ideálnym patom. Čierny je na ťahu a zdá sa, že vďaka dvojici strelcov rýchlo vyhrá. Biely sa bráni nečakanou obeťou, ktorá je skutočnou pointou. Pri nej už treba predvídať záverečnú pozíciu. Biely kráľ je zatlačený do rohu a čierny ma silný útok. Biely sa však bráni najskôr slabou premenou na jazdca a potom batériou. Po **6...Kc8** má čierny výhru na dosah. Príde však prekvapenie – obeť bielej veže vedie k patu s dvojnásobnou väzbou. Autori sa venujú patom s väzbou už viac rokov, možno táto štúdia je jedna z ich najlepších na túto tému (P. Gyarmati, rozhodca).

Škoda len, že sa nám štúdiovým spôsobom nedarilo pohnúť bielou vežou. Preto sme sa rozhodli pre pozíciu, v ktorej sa veža v priebehu hry nedostane na pole d5 a hru v nej začne čierny. Hra v štúdiu je živá, celkom zaujímavá a na jej realizáciu sme spotrebovali iba desať kameňov! Po relatívne krátkom čase sme sa rozhodli uverejniť aj verziu námetu, **64**.

64 **1.Jd5+** Hrozilo **1...Va5** mat. **1.e8J+? Vxe8 2.Je5+ Kxd6 -+ 1...Vcxd5** Na výsledku nič nemení ani **1...Vexd5** pre **2.e8J+! Kb8 3.Vxd5 Sc8+ 4.Kb6 Vxd5 5.Jh6 = 2.Vxd5 Se2+!** Nestačí ani **2...Vxd5 3.e8J+! Kc6 4.Je5+ Vxe5 5.Vc7+ Kd5 6.Jf6+ Kd6 7.Jxg4 =; 2...Sc8+ 3.Kb5 Vxd5+ 4.Kc4 Se6 5.e8D**

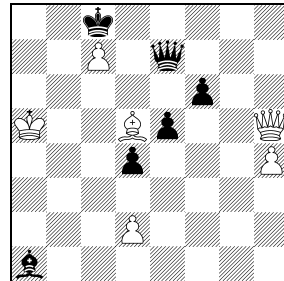
Vd6+ 6.Dxe6 =. 3.Ka7 Sf2+ 3...Vxd5 4.e8J+! Kc6 5.Vh6+ =; 3...Vxe7 4.Vc5+ Kd7 5.Je5+ Ke6+ 6.Vxe7+ =. 4.Ka8 Sf3 5.e8J+! Vxe8+ 6.Jd8+ Kc8 7.Vc7+! Kxc7 pat. V novej verzii pribudla čierna veža, čím sa umožnil presun bielej veže na d5 a v štúdiu bol dopracovaný prvý ťah. V úvode došlo k výmene dvoch figúr, čo niektorí rozhodcovia nemajú radi. Ktorá verzia sa vám viac páči? Privítali by sme názor čitateľov, ktorý môžete poslať na hlinkamicha155@gmail.com

Michal Hlinka a Ľuboš Kekely (Pokračovanie nabudúce)

Originály

Ilham Aliev

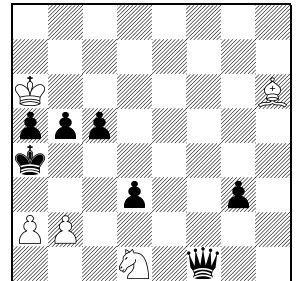
Azerbajdžán – originál



65 biely vyhrá 6+6

VI. Bulanov a J. Fomičev

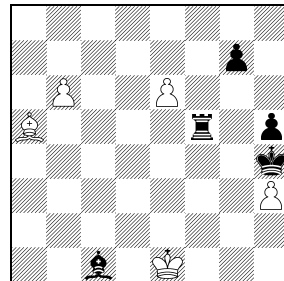
Rusko – originál



66 biely vyhrá 5+7

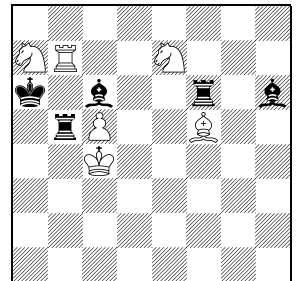
M. Hlinka a M. García

Košice a Argentína – originál



67 biely remizuje 5+5

M. Hlinka, B. Buyannemekh a M. García – originál



68 biely vyhrá 6+5

65 **1.De8+!!** Iba tak, slabé je **1.Df7? Dxf7! 2.Sxf7 Kxc7 3.h5 f5 4.h6 d3 5.Sg6 e4 =. 1...Dxe8 2.Kb6** Pre túto pozíciu biely oboval dámu. **2...Db5+!** Čierny sa snaží vrátiť danajský dar. **3.Kxb5 Kxc7 4.h5!** A pešák je nezadržateľný! **4.Se4? f5 5.Sxf5 (5.h5? fxe4 6.h6 e3 =) 5...e4 6.Sxe4 d3 =. 4...d3 5.Se4! 5.h6? e4 (5...f5? 6.Se4! fxe4 7.h7) 6.Sxe4 f5 7.Sxf5 Kd6 =. 5...f5 6.h6! fxe4 7.h7 e3 8.h8D +-.** Stará idea je tu okorená pekným úvodom.

66 **1.Jc3+ Kb4 2.Jd5+ Kc4!** Po **2...Ka4 3.Jb6+ Kb4 4.Sd2** mat. **3.Je3+** s rozvetvením **A) 3...Kd4 4.Jxf1 g2 5.Jd2! 5.Jh2? Ke4! =. 5...g1D 6.Jf3+ a 7.Jxg1+-.**

Alebo **B) 3...Kb4 4.Jxf1 g2 5.Sd2+!** (5.Je3? g1D 6.Sd2??) **5...Ka4 5...Kc4 6.Je3+ +- 6.Je3! g1D 7.Jd5 Dg6+! 7...c4 8.Jc3+ Kb4 9.Je2+ +- 8.Jb6+ Dxb6+ 9.Kxb6 b4! 10.Kxc5! b3 11.Kc4 11.a3? pat, 11.axb3+? Kxb3 12.Sc3 d2 =. 11...bxa2 12.b3+ Ka3 13.Sc1** modelový mat. Kombinácia matov s vidličkami pôsobí dobre, avšak tento námet je už dosť obohraný.

67 **1.b7! 1.e7? Ve5+ +- 1...Sf4 1...Vf8 2.e7! (2.Sc7? Sa3 3.b8D Vxb8 4.Sxb8 g5 +-) 2...Ve8 3.b8D Vxb8 4.Sd8 =.** Teraz už ide **2.e7! 2.Sc3? Vf8 +- 2...Ve5+** Nestačí ani **2...Vxa5 3.Kf1 Va1+ 4.Ke2 Sg3 5.b8D Sxb8 6.e8D =. 3.Kf1!** Kráľ smeruje k poľu g2, ale nešlo **3.Kf2?** pre **3...Sg3+! 4.Kf3 Ve6! +- 3...Ve6** Hrozilo **b8D** a nešlo **3...Vxe7 4.Sd8 Kxh3 5.Sxe7 =. 4.Kg2 Sg3 4...g5 5.Sb6 g4 6.Sd8 Ve2+ 7.Kf1 =. 5.Sb6!** Slabé je **5.Sb4? Sb8 6.Sa5 Kg5 +-**, hrozí **6.Sf2! +- 5...Sd6 6.Sd8** Už je vidieť, prečo je silné **3.Kf1!**, teraz čierny kráľ nemôže opustiť diagonálu **d8-h4** – musí hrať **6...g5** inak nasleduje **7.e8D** so šachom. **7.Sb6! g4 8.Sd8!** Chybné je **8.b8D? Sxb8 9.Sd8 Ve2+ 10.Kf1 Vxe7 11.hxg4 hxg4 12.Sxe7+ Kh3 +- 8...gxh3+ 9.Kf3! 9.Kf2? Kg4! +- 9...Vf6+ 10.Ke2 (e3) 10...Ve6+ 11.Kf3** s pozíciou remízou. Z diagramu nevidieť, že najväčšou slabinou v pozícii čierneho je jeho kráľ.

68 **1.Vc7 1.Vxb5? Sxb5+ 2.Jxb5 Sf8 =. 1...Vxc5+!** Najlepšia obrana proti niekoľkým hrozbám. **1...Vb7 2.Vc6 3.Jxc6 +- 2.Kxc5 Se3+ 2...Se8 3.Sd3+ Ka5 4.Jac6+ Ka4 5.Va7+ Kb3 6.Jd4+ Kb2 7.Vb7+ Kc3 8.Jd5+ +- 3.Kb4!** K výhre nestačí **3.Kc4? Sxa7! 4.Sc8+ Kb6 =. 3...Sxa7 3...Sb7 4.Jac8! +- (4.Jb5?! Kb6 5.Sd3 Vf8 6.Vd7 Sc5+ 7.Kc3 Sa6 8.Jd5+ Kc6 9.Vc7+ Kxd5 10.Sc4+ Ke4 11.Vxc5 Sxb5 =; 3...Sd2+ 4.Kb3 Sf3 5.Jac8 +- 4.Sc8+ 4.Jc8? Sc5+! 5.Kxc5 Vxf5+ =. 4...Kb6** po **4...Sb7 5.Sxb7+ Kb6 6.Jd5** mat. **5.Vxc6+! Vxc6 6.Jd5.** Ideálny mat s aktívnym blokovaním dvoch poľí.

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