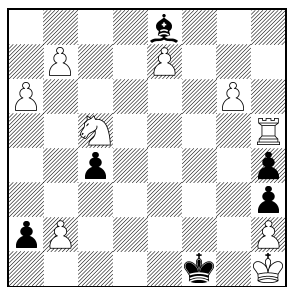


Memoriál Pietro Rossi

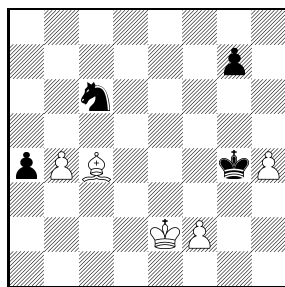
Taliánsky časopis Sinfonie Scacchistiche na rok 2022 vypísal MT P. Rossi, rozhodcom bol Mario García (Argentína). Súťaž už tradične je v dvoch oddeleniach – štúdie na výhru a remízu. V súťaži konkurovalo 38 štúdií od 20 skladateľov zo 14 krajín.

Jan Timman
1. cena



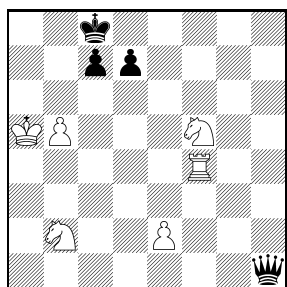
33 biely vyhrá 9+6

Pavel Arestov a M. Hlinka
1. čestné uznanie



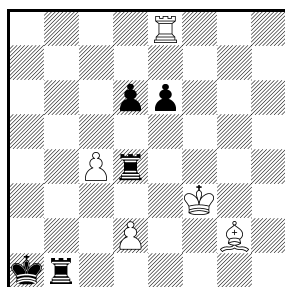
34 biely vyhrá 5+4

M. Hlinka a Ľuboš Kekely
3.–4. čestné uznanie



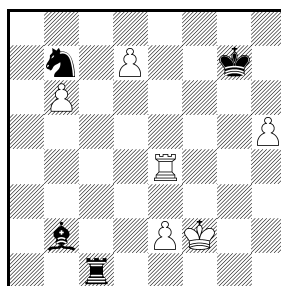
35 biely vyhrá 6+4

Amatzia Avni a VI. Tarasjuk
1. cena



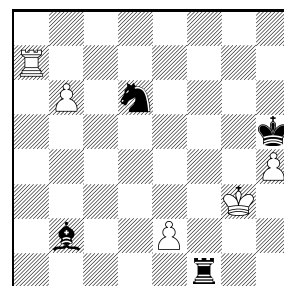
36 biely remizuje 5+5

M. Hlinka a Ľuboš Kekely
2. cena



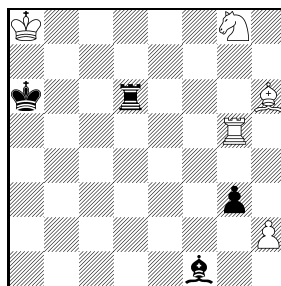
37 biely remizuje 6+4

M. Hlinka a Ľuboš Kekely
rekonštrukcia



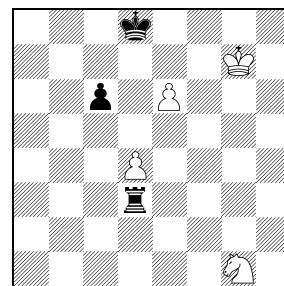
38 biely remizuje 5+4

Stanislav Nosek
čestné uznanie



39 biely remizuje 5+4

Pavel Arestov a M. Hlinka
zvl. čestné uznanie



40 biely remizuje 4+3

33 **1.Vf5+! Ke2 2.Jb3!** Po 2.Ve5+? Kf1 3.Je4 a1D =. **2... cxb3 3.Va5 Kf2 4.b8!** Hrozilo 4...Sc6+ +- 4...Sxg6 **5.e8V!** Nepozorné 5.e8D? by skončilo patom 5...Se4+ 6.Dxe4 a1D+ 7.Vxa1. **5...Sxe8 6.a7 Sg6 7.a8S!** Znovu nevychádza 7.a8D? pre pat – 7...a1D+ 8.Vxa1 Se4+ 9.Dxe4. **7...Sd3! 8.Sc6 Sf1 9.Vf5+ Ke1 10.Kg1 Sc4 11.Va5 Kd2 12.Jd7** Po 12.Va4? sa čierny nečakane zachráni po prevapujúcom ťahu 12...Sg8! 13.Jd7 Kc2 14.Jf6 Sf7 15.Kf2 Kxb2 16.Sd5 Sxd5 17.Jxd5 a1D 18.Vxa1 Kxa1 19.Ke2 b2. **12...Kc2 13.Jb6** (Je5) **13...Sf7 14.Sb5 Kxb2 15.Sc4 Sxc4 15...a1D+ 16.Vxa1 Kxa1 17.Sxf7 b2 18.Sg6 +- 16.Jxc4+ Kc3 17.Va4 b2 18.Jxb2 Kxb2 19.Kf2 a1D 20.Vxa1 Kxa1 21.Kf3 Kb2 22.Kg4 Kc3 23.Kxh3! Kd4 24.Kxh4 Ke5 25.Kg5 Ke6 26.Kg6 Ke7 27.Kg7 Ke6 28.h4 Kf5 29.h5 Kg5 30.h6+-** Premeny na ľahké figúry s úmyslom eliminovať protihru čierneho nie sú nové, avšak v tejto štúdiu pokračuje hra ešte ďalšou fázou.

34 **1.b5 Jd4+** Najsilnejšie, napr. po 1...Jd8 2.Sd5! Kxh4 3.Kd3 g5 4.Kc3 Kg4 5.Kb4 Kf4 6.Kxa4 g4 7.Kb4 g3 8.fxg3+ Kxg3 9.Kc5 Kf4 10.Kd6 +- **2.Kd2!** Zdanlivo logickejšie 2.Kd3? k výhre nestačí pre 2...Jxb5 3.Sxb5 a3 4.Kc3 Kf3 5.h5 Kxf2. **2...Jxb5!** Po 2...a3 3.b6 Jc6 4.Kc3 Jb8 5.Kb3 Kxh4 6.Kxa3 Kg4 7.Kb4 Kf3 8.Se6 Kxf2 9.Kc5 g5 10.Sc8 Ke3 11.Kd6 +-; 2...Kxh4 3.b6 Jc6 4.Kc3 Kg4 5.Sd5 Jb8 6.Kb4 Kf4 7.Kxa4 +- **3.Sxb5 a3 4.Se2+!** 4.Kc3? Kf3! =. **4...Kxh4 5.Kc3!** Ďalší jemný ťah, len remizuje 5.Kc2? Kh3! 6.Sh5 Kh4! 7. Sg6 Kg4 8.Se4 Kh3! 9.f4 Kg4. **5...a2 6.Kb2 Kh3 7.Sh5! g6 8.Sxg6 Kg4 9.Se4 +- 6.Sh5!** 6.Sf1+? Kh2 =. **6...Kh4! 7.Sg6 Kg4 8.Se4! g5 9.Sg2! Kf4 10.Kb3 g4 11.Kxa3 g3 12.f3 Ke3 13.Sh1! Kf2 14.f4 +-** Biely precíznou hrou kráľa a strelca dokáže zachrániť posledného pešaka.

35 **1.Ja4!** Nutné je aktivizovať aj druhého jazdca, ale nešlo 1.Jd3? Da1+ 2.Kb4 Db1+ 3.Kc3 Dxb5 +- 1...De1+ Po 1...Da8+ 2.Kb4 Dh1 3.Jc3; 1...Kb7 2.Vb4 Dg1 3.b6 cxb6+ 4.Vxb6+ Kc7 5.e4 vždy s výhrou bieleho. **2.Ka6 Dxe2** Čierny získal pešaka a zdanlivo sa mu črtá nádej na záchranu, avšak pripravená je záverečná kombinácia. **3.Jd6! cxd6 3...Kd8 4.Vf8+ Ke7 5.Ve8+ Kxd6 6.Vxe2 +- 4.Vf8+ Kc7 5.Jc3! Dd3 6.Jd5+ Dxd5 7.b6+ Kc6 8.Vc8** mat s aktívnym blokovaním dvoch poľí.

36 **1.Ke3!** 1.Vxe6? Vxd2 +-; 1.Ke2? Vb2 +- 1...Vxc4 1...e5 2.d3! = (2.Va8+? Kb2 3.d3 Va1 4.Vb8+ Kc3 5.Se4 Vd1 6.Vc8 Ve1+ 7.Kf2 Kd2 8.Vc6 Ve3 9.Vb6 Vxd3 10.Sxd3 Vxd3 +-) 2...Vb3 3.Se4 = **2.Vxe6 Ve1+ 3.Kd3 Vxe4 4.Sd5!** Iba tak! Po chybnom 4.Kxc4? čierny po 4...Ve2 vyhrá koncovku. **4...Vh4 4...Vc5 5.Sxe6 Kb2 6.Kd4! Kc2 7.d3 = 5.Sxe6 Kb2** Biely musí ťahať (ak by bol na ťahu čierny, rovnako

je to remíza) **6.Sf7!** Jediný ťah, ktorý pozíciu nepokazí, nešlo: 6.Sg8? Vh2 7.Ke3 Kc2; 6.Sd5? Vh2 7.Ke3 Vh3+ 8.Kd4 Kc2. **6...Vh2!** Po 6... Kc1 7.Kc3 Kd1 8.Se6 Ke2 9.Sd7 d5 10.Sb5+ =. **7.Ke3 Vh4 8.Kd3!** 8.Se6? Kc1 9.d4 Kc2 +- **8...Vh2 9.Ke3 Kc2 10.Sg6+** Slabé je 10.d4? Vh4! 11.Se6 Kc3. **10...Kb3 11.Sf7+ Kc2 12.Sg6+ Kb3 13.Sf7+ Kb4 14.d4!** Už to ide. **14...Kc3 15.Ke4 Vd2 16.Kd5! Vxd4+ 17.Kc6 Kd3 18.Sd5!** =. Po predohre vzniká poučný súboj (aj pre praktického hráča) strelca s pešakom proti veži s pešakom.

37 1.h6+! Po 1.d8D? Jxd8 2.h6+ Kf7! +- 1...Kxh6 1...Kf7 2.Ve8 =. **2.d8D Jxd8 3.b7 Jxb7 4.Vb4** Úmyslom obetí pešakov je príprava s napadnutím dvoch čiernych figúr, ale po podobnom napadnutí 4.Ve6+? by záchrana unikla pre 4...Kg5 5.Vb6 Sd4+ 4...Vb1 **5.Vb6+!** 5.Vxb7? Sd4+ +- **5...Kg5 6.Kf3!** Po 6.Kg2? Jd8!; 6.e3? Jc5 7.Ke2 Jd7 8.Vb5+ Je5 +- **6...Vf1+** Teraz už 6...Jd8 k výhre nestačí – 7.Ke4 Jf7 8.Kd3 Je5+ 9.Kc2 Ve1 10.Vxb2. **7.Kg2 7.Ke4?** Jc5+ 8.Kd5 Vf5+ +- **7...Vf2+ 8.Kh1!** Iba tak – do rohu! Po 8.Kxf2? Sd4+ +-; 8.Kg1? Sd4 9.Vxb7 Vf7+ +- **8...Vf1+ 9.Kg2 9.Kh2?** Se5+ +- **9...Vg1+ 10.Kf3 =** Nešlo: 10.Kh2? Se5+ 11.Kxg1 Sd4+ +-; 10.Kh3? Se5 11.Vxb7 Vg3+ 12.Kh2 Vb3+ +- Po presnej predohre vzniká pozícia, v ktorej biela veža s pešakom dokáže udržať remízu proti veži a dvom ľahkým figúram.

38 1.Va5+! Po 1.b7? Se5+ 2.Kg2 Vg1+ 3.Kxg1 Sd4+ +- 1...Kh6! **2.b7! Jxb7 3.Vb5** 3.Va6+? Vf6 +- 3...Vb1! **4.Vb6+!** Lákavý je pokus 4.Kf3?, ktorý k remíze nestačí pre 4...Jd6 5.Vb6 Vf1+ 6.Kg2 Vg1+ 7.Kh2 Se5+ 8.Kxg1 Sd4+ 9.Kg2 Sxb6. **4...Kh5 5.Vb5+** Stále nevychádza 5.Kf3? Vf1+ 6.Kg2 Vf2+ 7.Kg1 Sd4. **5...Kg6 6.h5+!** Predčasné je 6.Vb6+? Kf5 7.Kf3 Jd8 8.Vb5+ Ke6 9.Ke4 Jc6! 10.Kd3 Vd1+ 11.Kc2 Jd4+ +- **6... Kh6** Po 6...Kf6 7.Vb6+ Kf5 8.Kf3! Vf1+ 9.Kg2 Vg1+ 10.Kf3 Vf1+ 11.Kg2 Vf2+ 12.Kg1 Sd4 13.Vxb7 =. **7.Vb6+!** 7.Kf3? Jd6 6.Vb6 Vf1+ 9.Kg2 Vg1+ 10.Kh2 Se5 +- **7...Kxh5 8.Kf3!** Až teraz je to správny ťah! **8...Vf1+ 9.Kg2 Vg1+ 10.Kf3 Vf1+ 11.Kg2 Vf2+ 12.Kh1! Vf1+ 13.Kg2 Vg1+ 14.Kf3** pozíčná remíza. Pôvodnú štúdiu 37 sa nám podarilo vylepšiť, a keďže bola úspešná, príkladáme aj verziu novú.

39 1.Kb8 Kb6! Po 1...gxh2 biely ľahko remizuje po 2.Vh5 Vd8+ 3.Kc7 Vxg8 4.Vxh2. **2.Je7** Ďalší únik kráľa už nestačí 2.Kc8? Sa6+ 3.Kb8 Vd8 mat. **2...Vd8+** 2...Sh3 3.Jd5+ Kc6 4.hxg3 =. **3.Jc8+ Vxc8+ 4.Kxc8 Sh3+** Taktó si čierny presadí premenu pešaka na dámu. **5.Kd8!** 5.Kb8? gxh2 6.Vg6+ Kb5 7.Vg5+ Kc4 +- **5...gxh2** Zdanlivo je biely bezmocný, ale bližšie sa k hlavnej pointe štúdie. **6.Vg1! hxg1D 7.Se3+! Dxe3** modelový pat. Elegantné spracovanie známeho patu. Štúdia je atraktívna aj pre riešiteľa.

40 1.Kf8!! Druhá možnosť 1.Kf7? nestačí pre 1...Ve3 2.Jh3 Vf3+ 1... Ve3 2.Kf7 Vzajomný zugzwang (VZ) 2...Kc8 3.Kf6! Ale nie 3.Ke7? Kc7! VZ 4.Kf7 Kd6 VZ +- **3...Kc7 4.Ke7 VZ** Čierny sa pokúsi aktivizovať vežu, ale tým pustí bieleho jazdca do hry. **4...Vg3 5.Je2 Vf3 6.Jc1!** Nešlo sa vrátiť 6.Jg1? Ve3! VZ +- **6...Ve3 7.Ja2 Vd3 7...Vh3 8.Jb4 Vh7+ 9.Kf6 Kd6 10.e7 Vxe7 11.Jxc6 = 8.Jb4** Jazdec je v hre. **8...Vxd4 8... Va3 9.d5 = 9.Ja6+ Kb7 9...Kb6 10.Jb8 c5 11.Jd7+ Kc6 12.Jf6 c4 13.Kf7 = 10.Jc5+ Kb6 11.Jd7+ =** Poučná konfigurácia v miniatúre, v ktorej biely presne manévruje, aby sa vyhovel pozíciám vzájomného zugzwangu (z komentára rozhodcu).

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

Michal Hlinka, hlinkamichal55@gmail.com