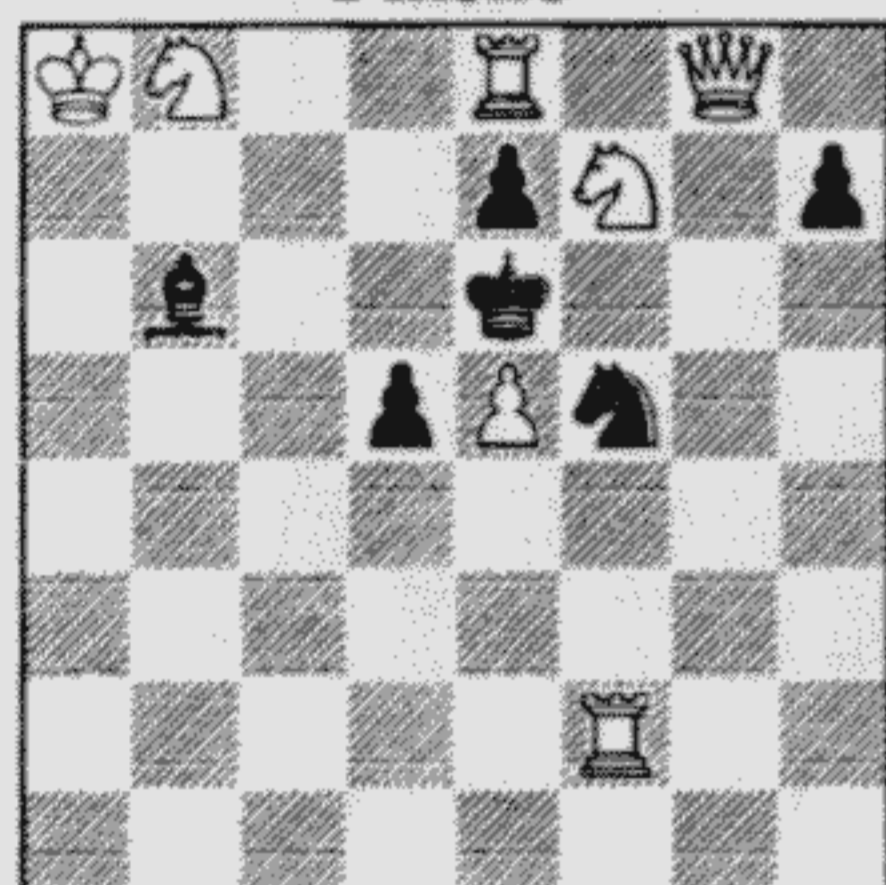


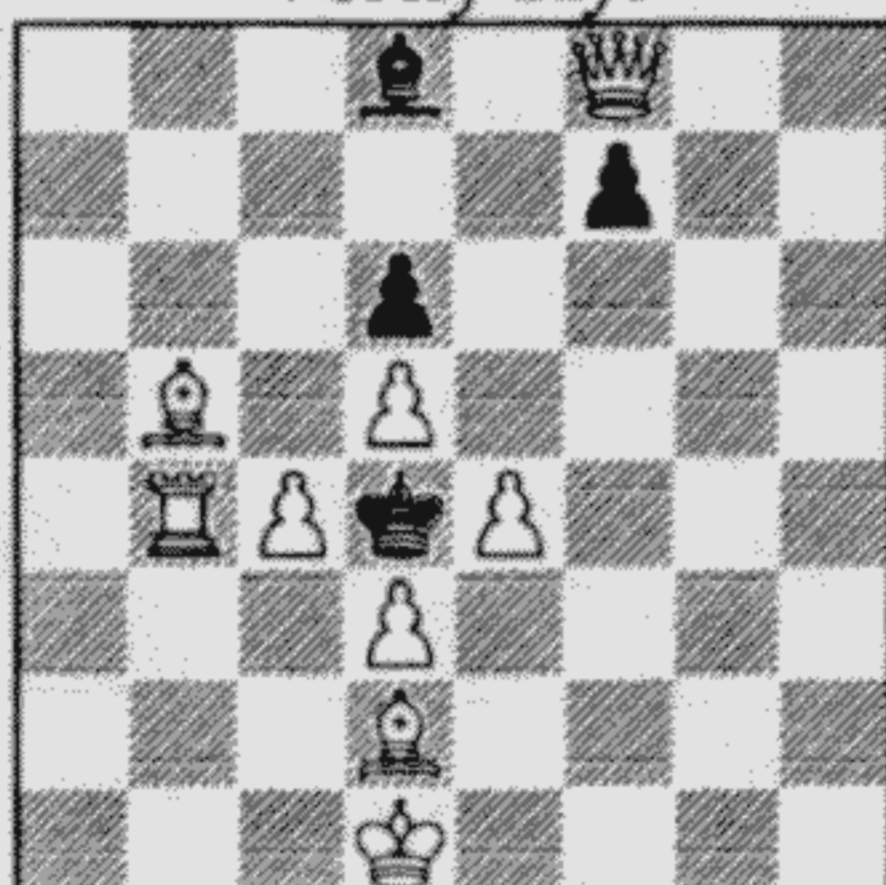
Originály Martin – Žilina 2000 – 2001

Jorma Pitkänen
Fínsko



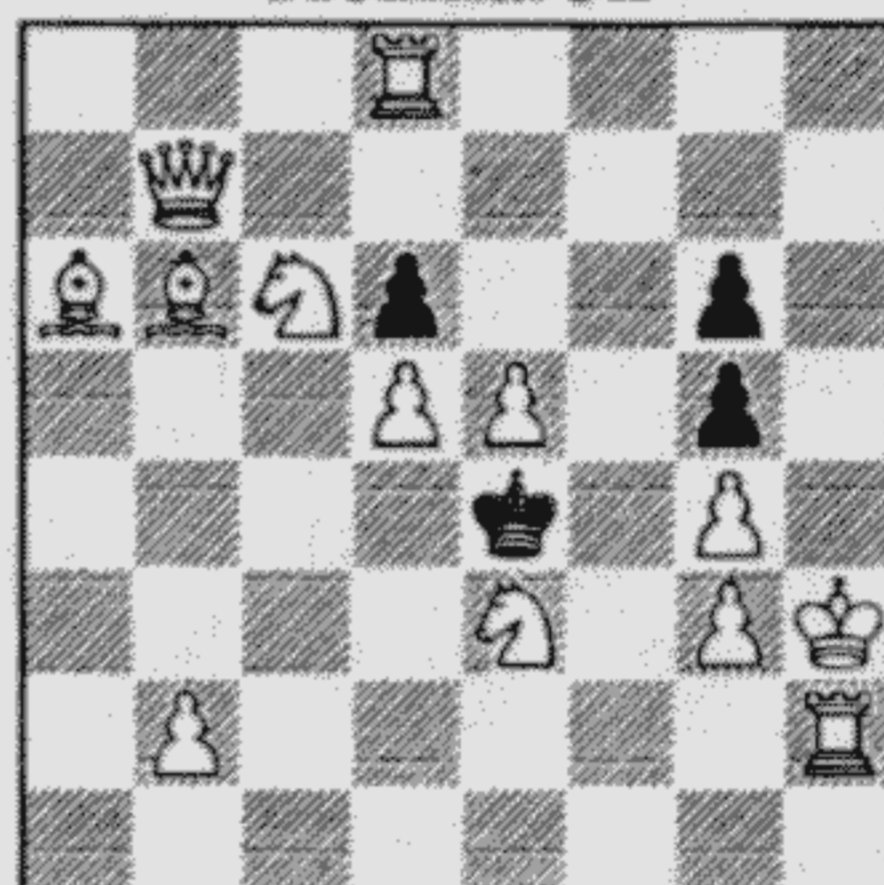
662. 2 (7+6)

Zoltán Labai
Veľký Kýr



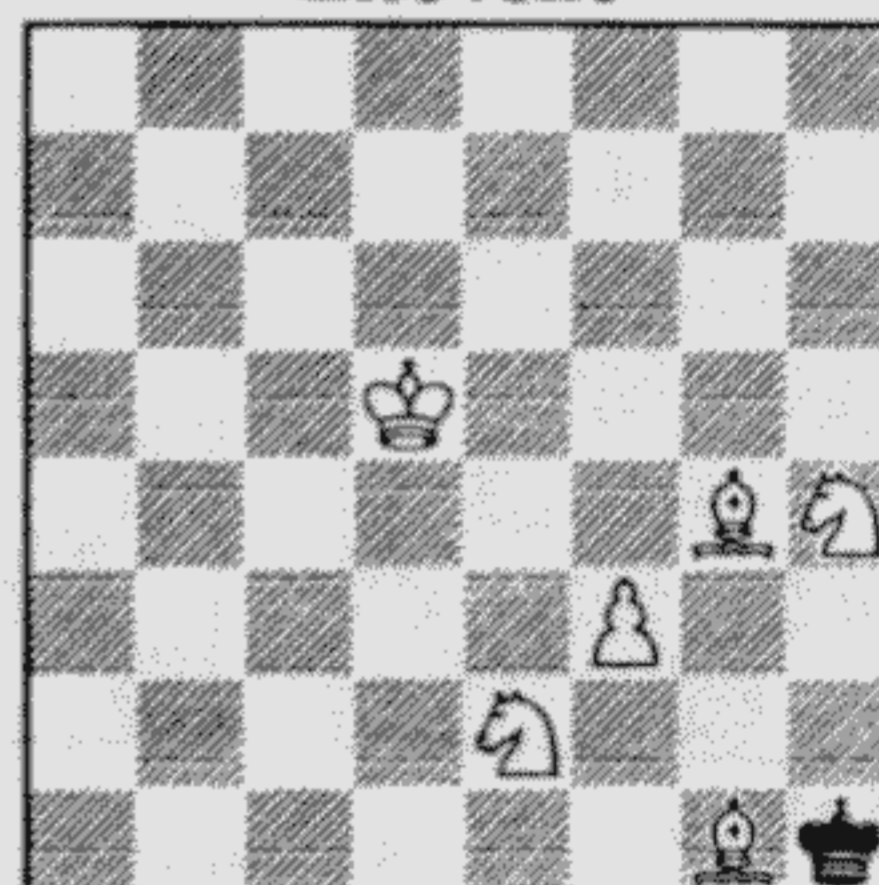
663. 2 text (9+4)

Jozef Taraba in mem.
Kežmarok



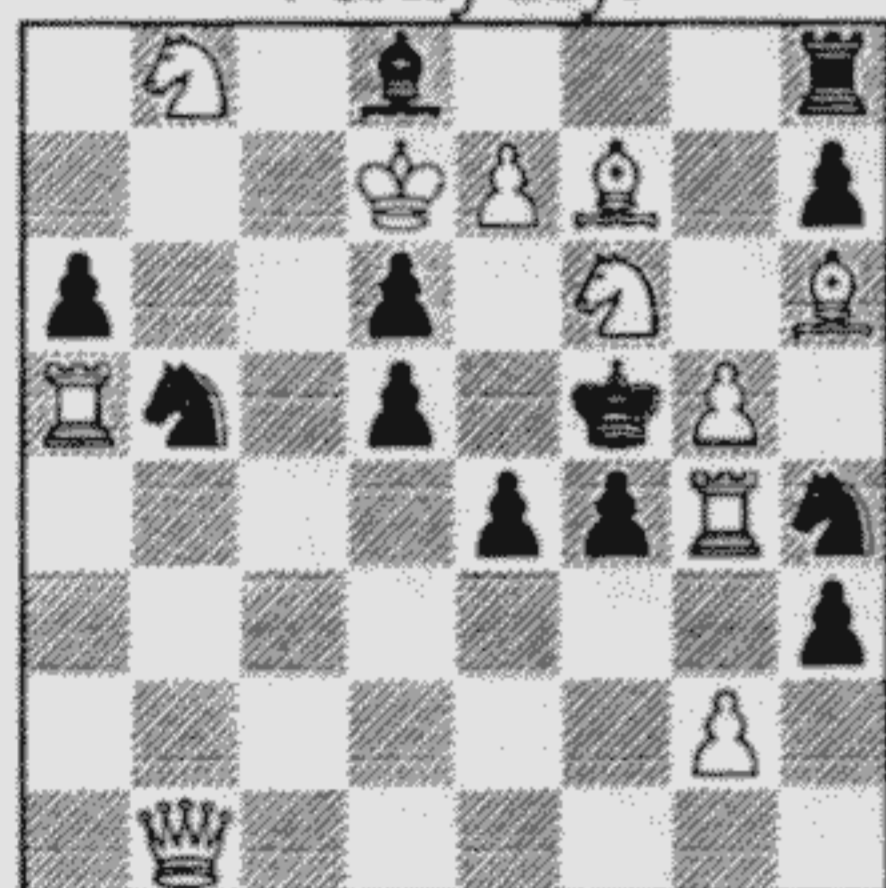
664. 2 (13+4)

Nikolaj Zujev
Litovsko



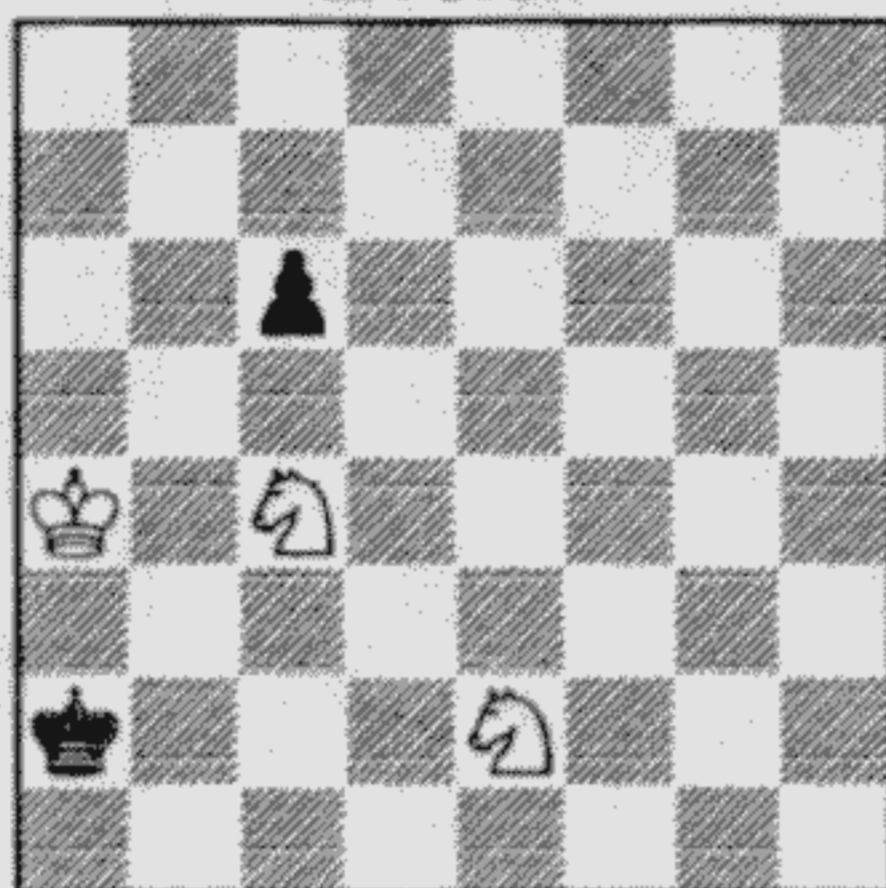
665. 3 (6+1)

Zoltán Labai
Veľký Kýr



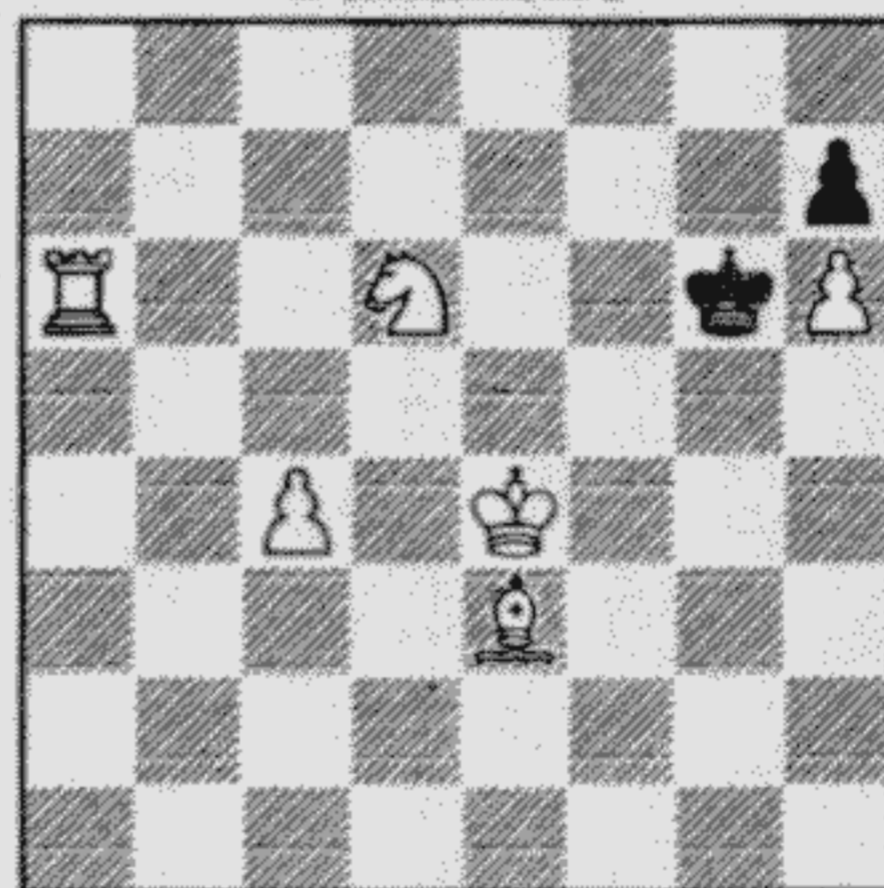
666. 3 (11+12)

Bohuslav Sivák
Zvolen



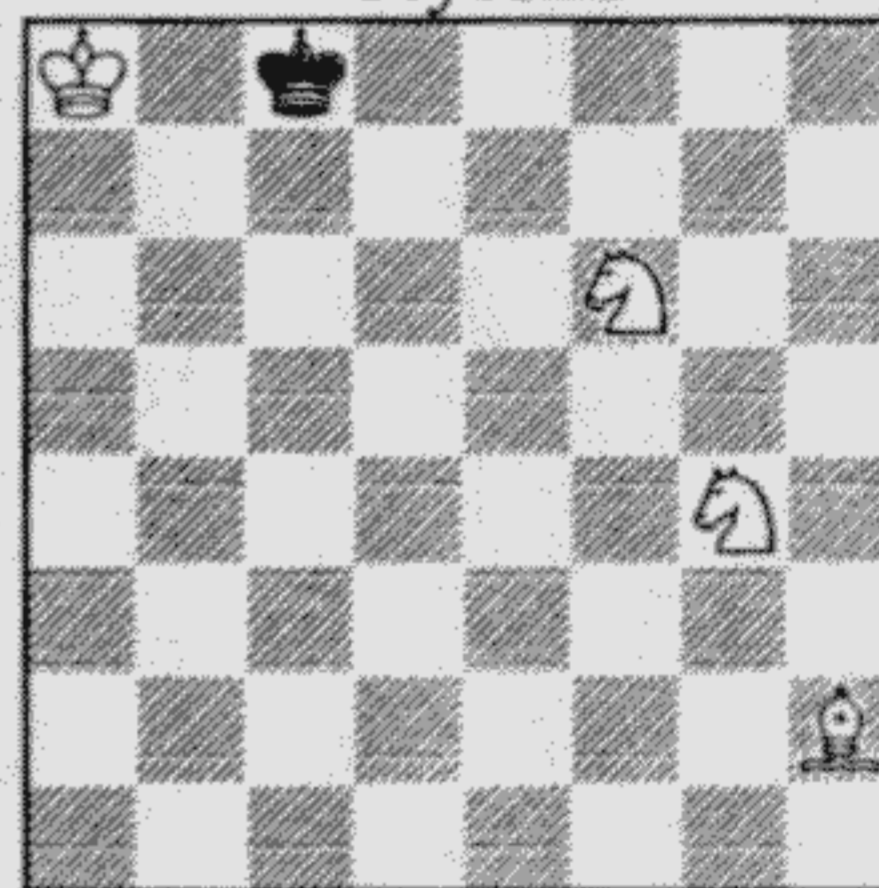
667. 4 (3+2)

Luigi Vitale
Taliansko



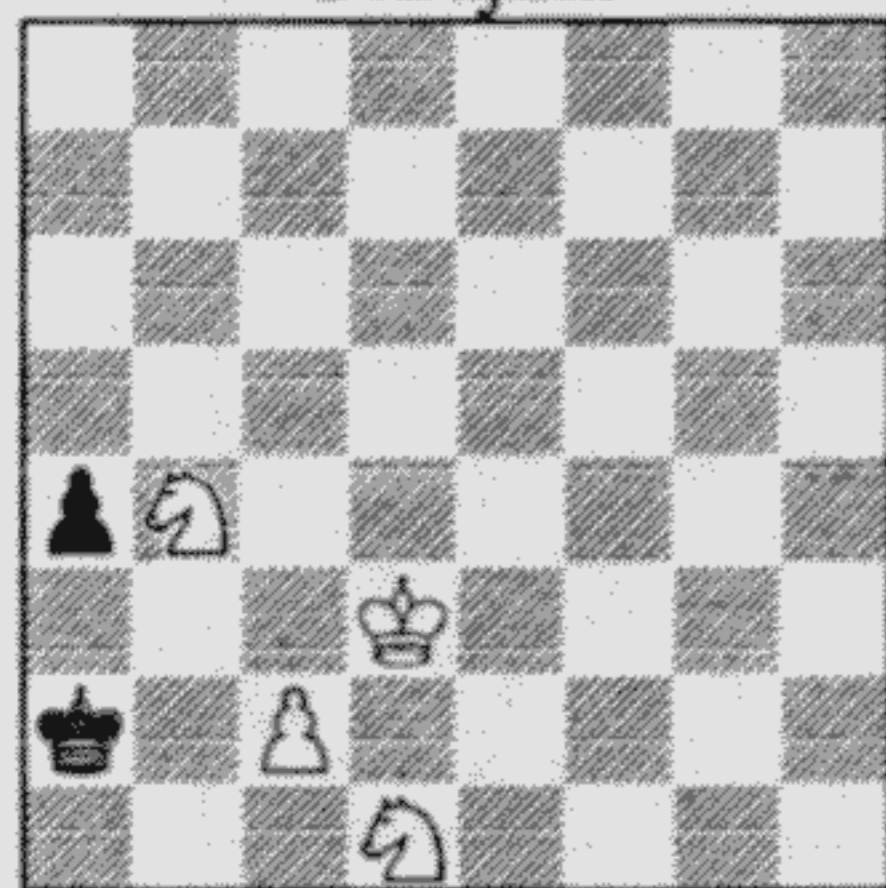
668. 4 (6+2)

Imants Dulbergs
Lotyšsko



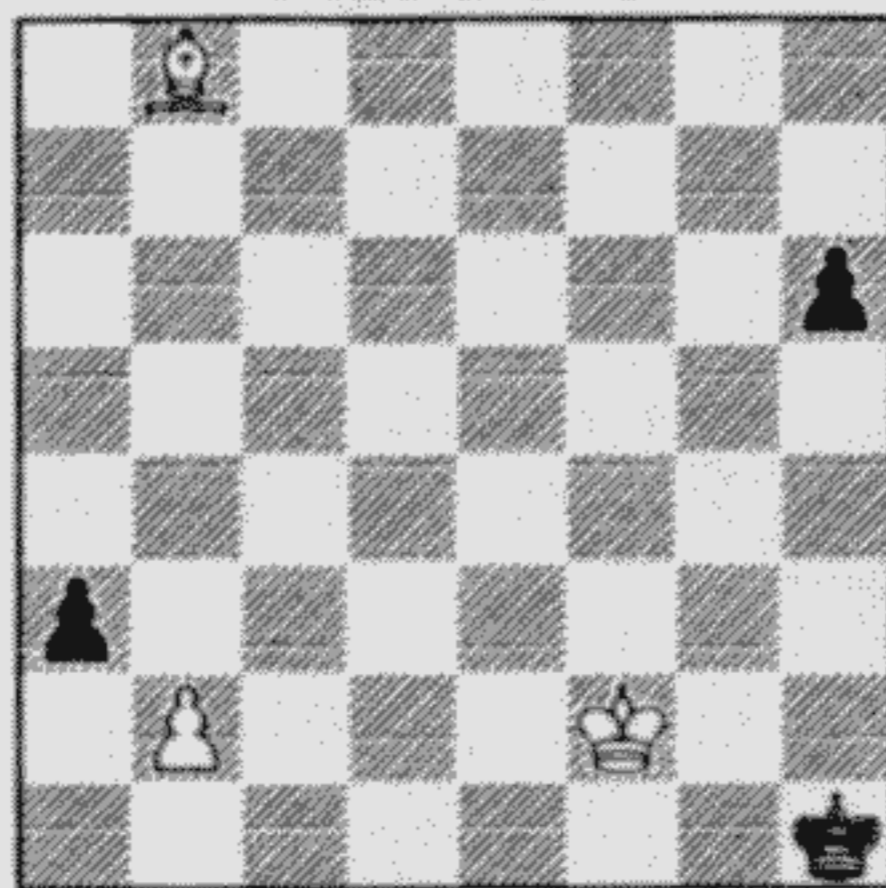
669. 5 (4+1)

Jevgenij Bogdanov
Ukrajina



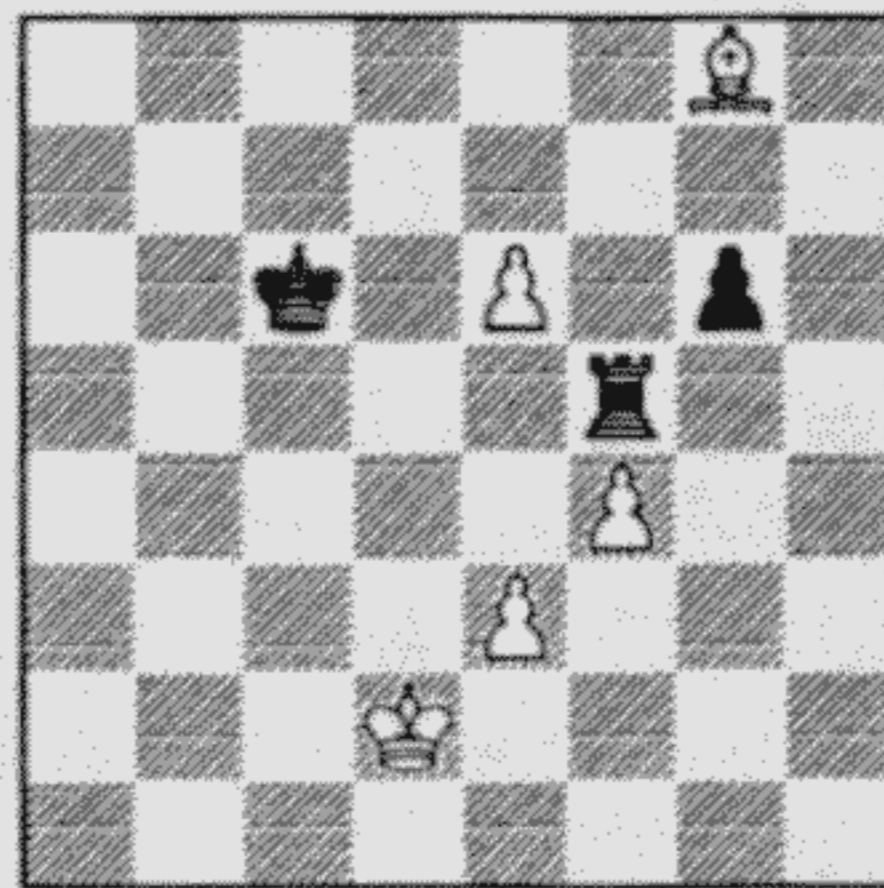
670. 6 (4+2)

József Hutya
Maďarsko



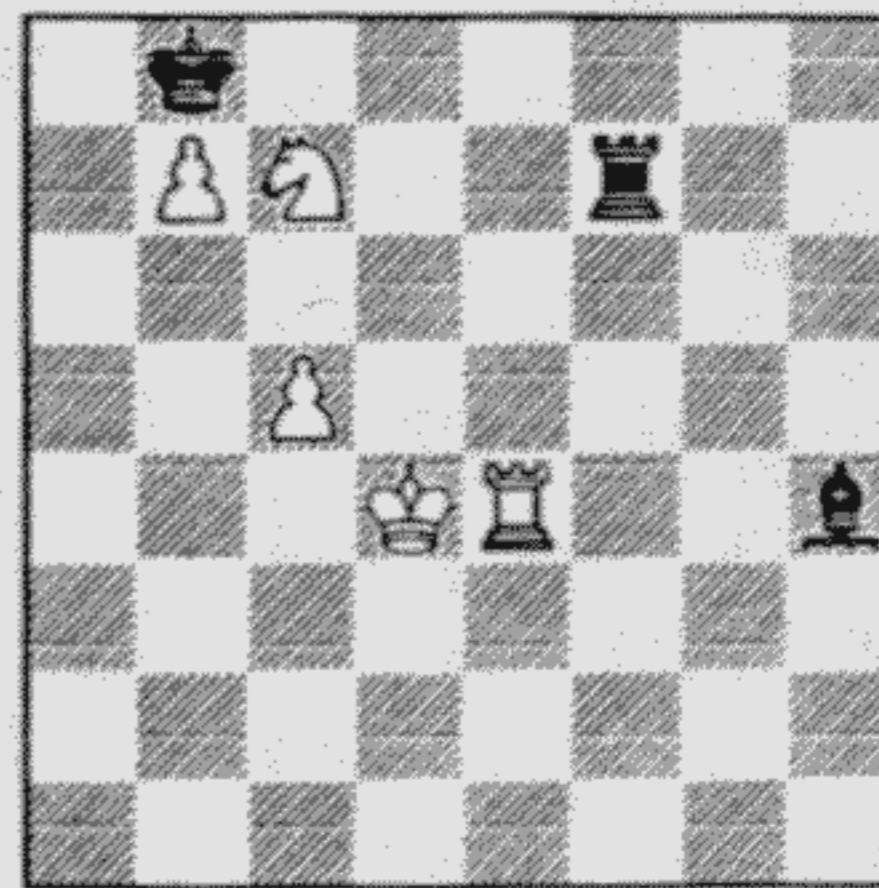
671. 9 (3+3)

Bohuslav Sivák
Zvolen



672. + (5+3)

Ľuboš Kekely
Žilina



673. + (5+3)

Originály 662 – 698

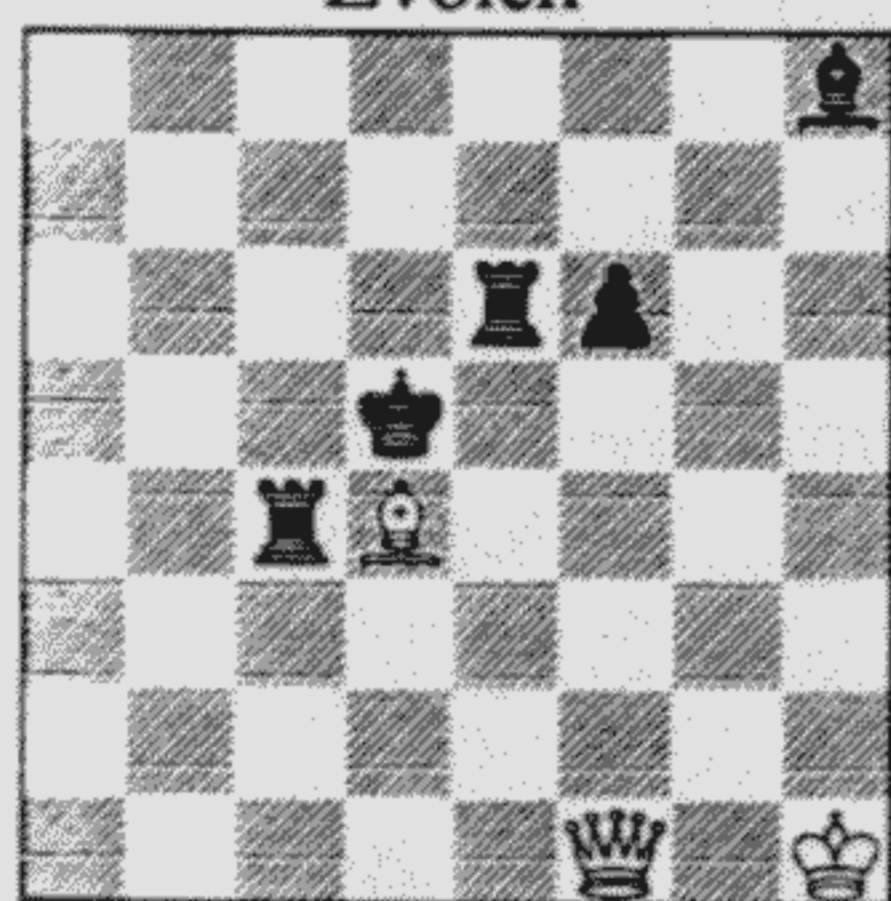
Klasiku 662 potvrdzuje úvodník. 663 je nulová pozícia: A) Sb5 → f5, B) Vb4 → f4, cyklus prvých a matujúcich ťahov bieleho po 3 obranách čierneho kráľa. 664 je z pozostalosti autora, vo zvodnosti a v riešení exceluje hra čierneho kráľa.

665 je len nenáročná rozcvička. Zoliho 666 má členitý obsah s chuťovkou batérií.

Tentokrát mnohoťažky nevystrašia menej skúsených riešiteľov. Päťkameňovka 667 je jednoduchá, rovnako 668 a 669. Bogdanov v 670 pomocou zvodnosti 1.c4? sa pokúša o zmenu funkcie ťahov. Hutya skíbil známe klasické prvky, v jeho skladbe 671 je excelsior a premena s odvrátením patu.

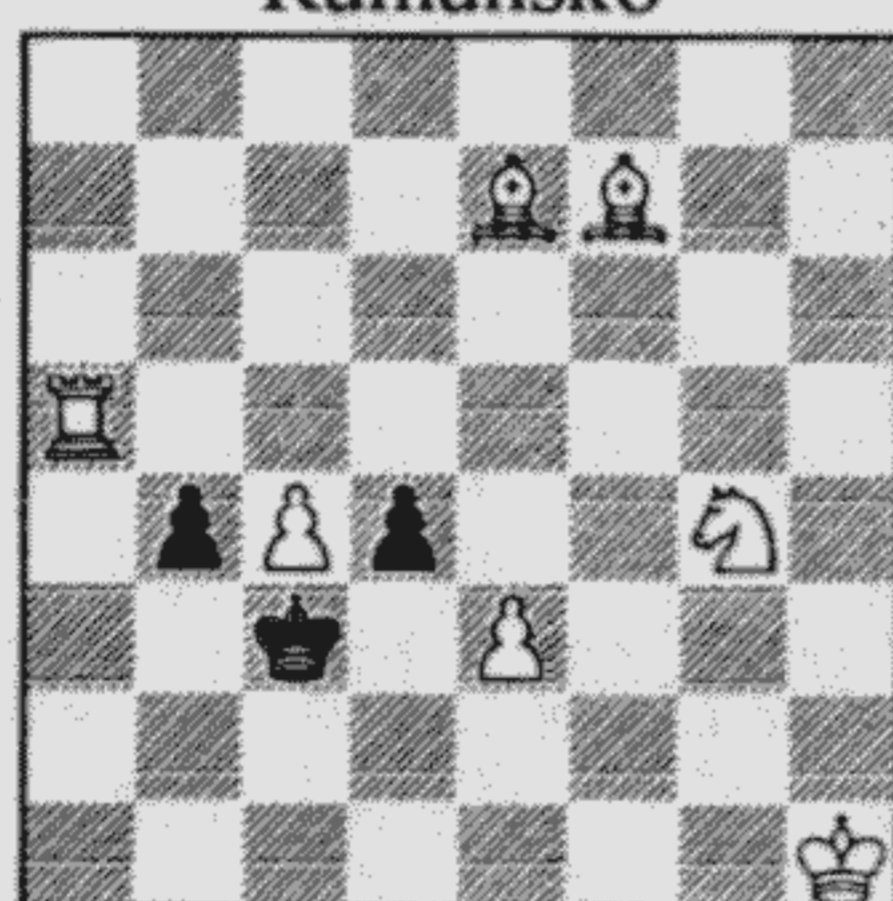
Po nenáročnej predohre 672 vzniká pešiaková koncovka s opozíciou. V ceste za výhrou 673 musí biely oželiť oboch svojich pešiakov a prekonať patovú obranu čierneho.

Bohuslav Sivák
Zvolen



674. h2 W→
3 sol. (3+5)

Valeriu Petrovici
Rumunsko



675. h2 4 sol. (7+3)

Béla Majoros
Maďarsko



676. h2
B) Kd7→f3 (5+6)

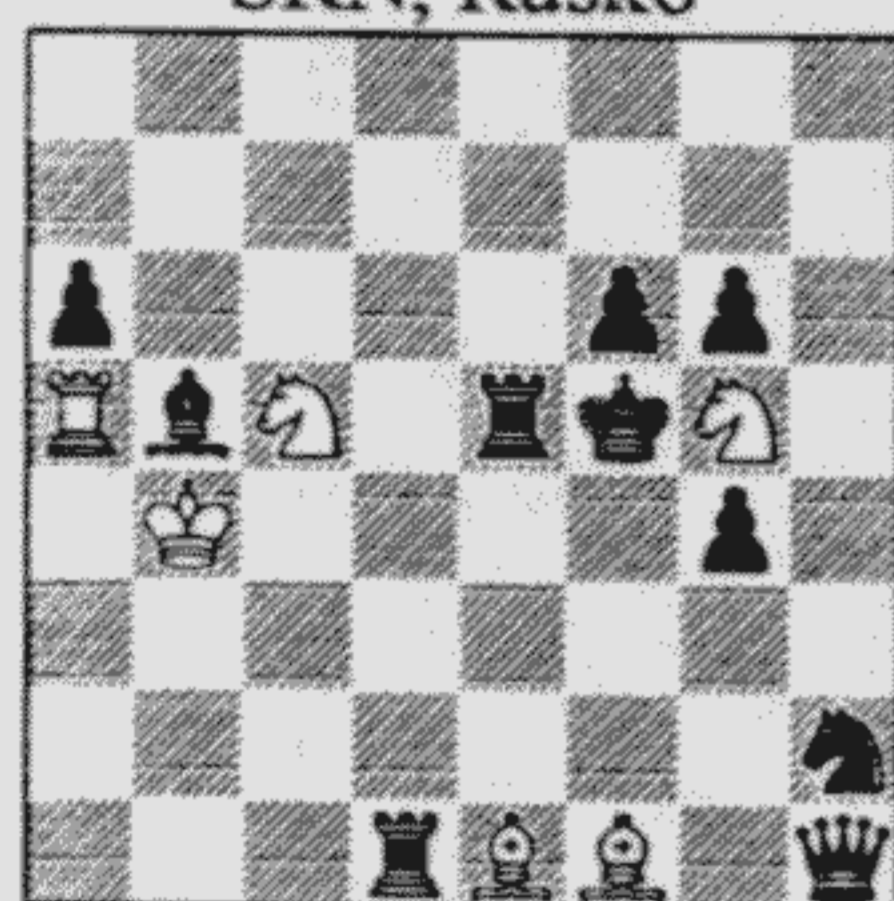
Eliahu Fasher
Izrael



677. h2 (8+3)

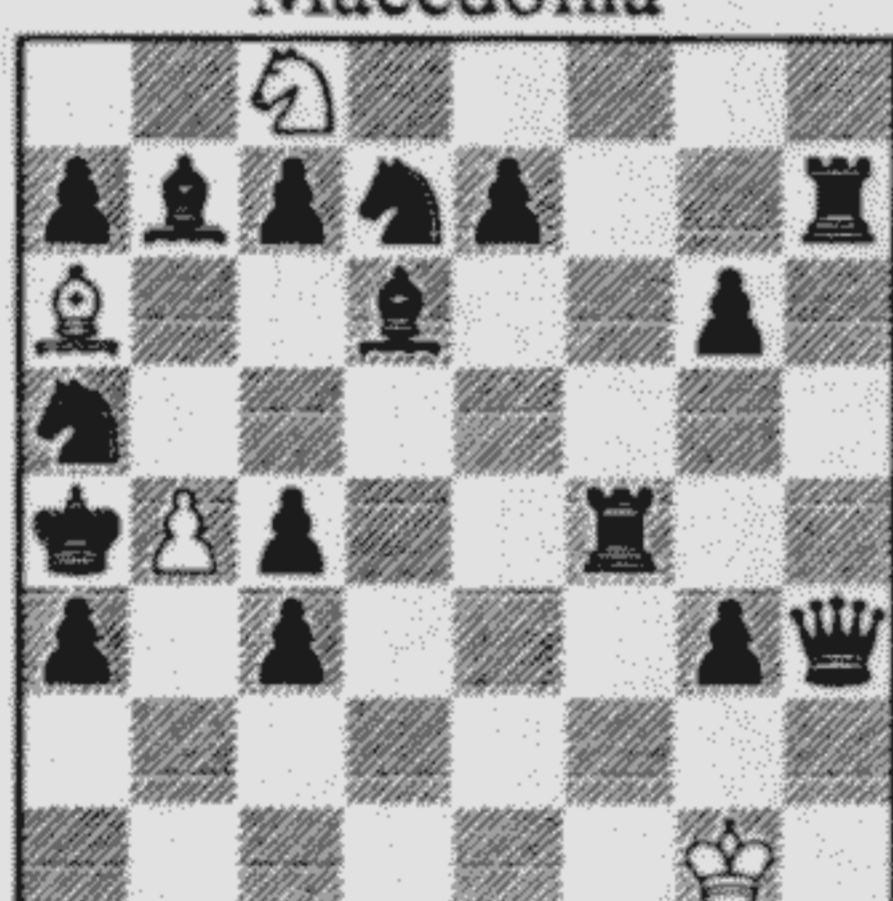
D. Müller, M. Barth,

A. Pankratjev
SRN, Rusko



678. h2 2 sol. (6+10)

Tode Ilievski
Macedónia



679. h2 text (4+16)

Miroslav Coufal
SRN



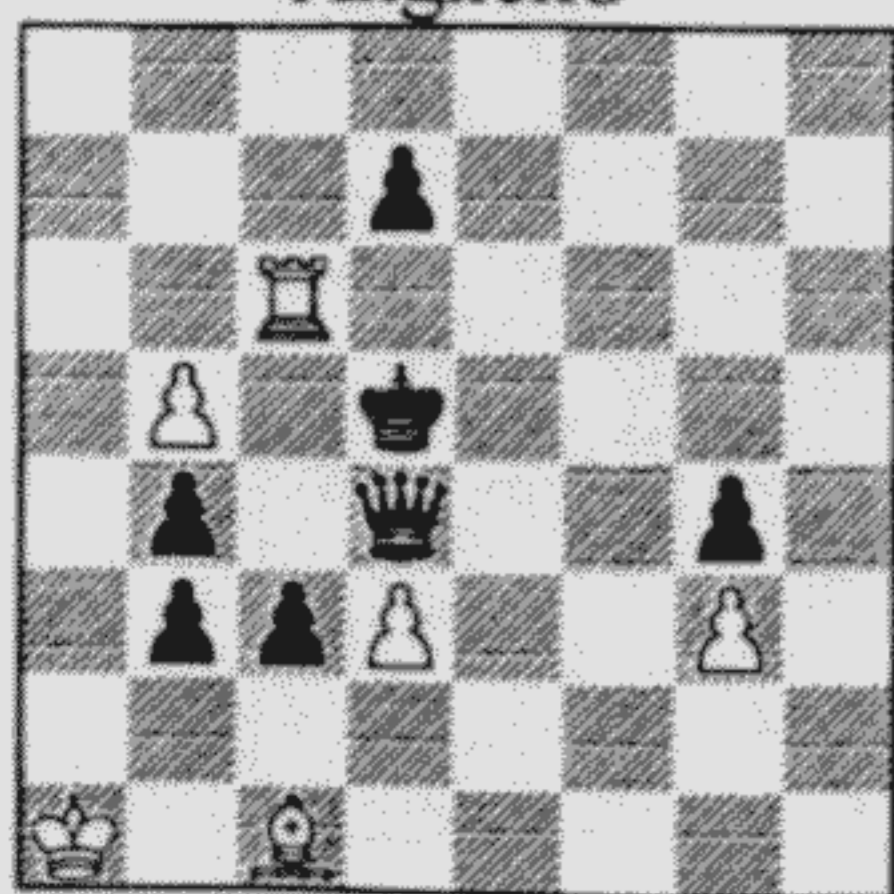
680. h3 2 sol. (5+3)

János Csák
Maďarsko



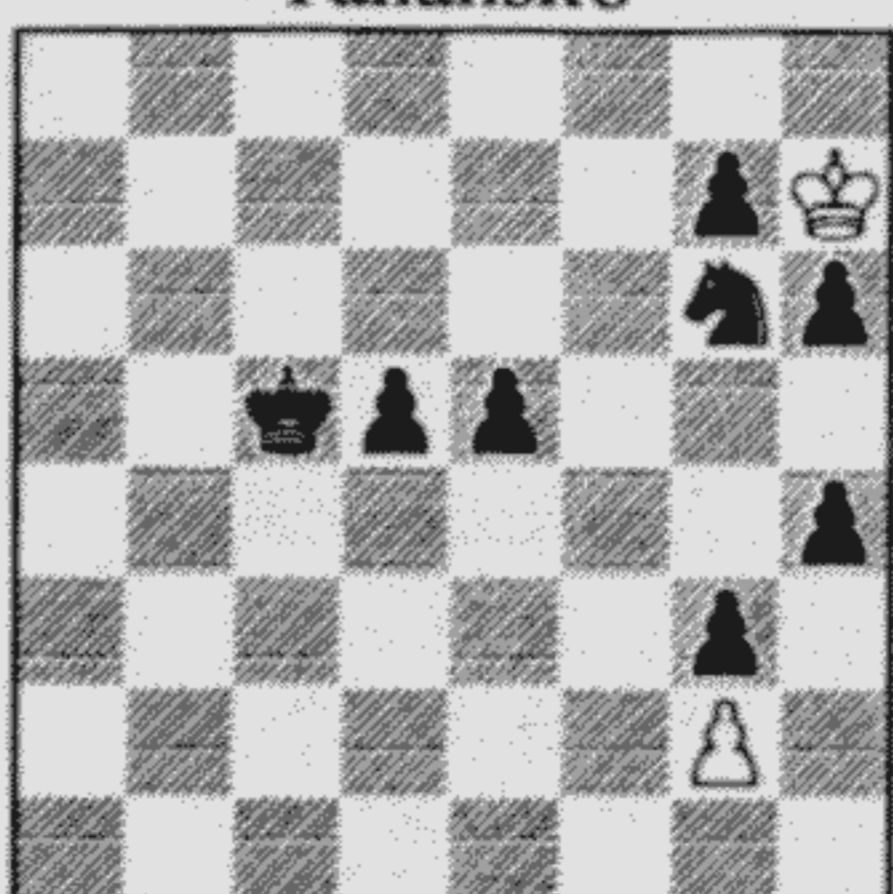
681. h3 W→
3 sol. (6+5)

Christopher Jones
Anglicko



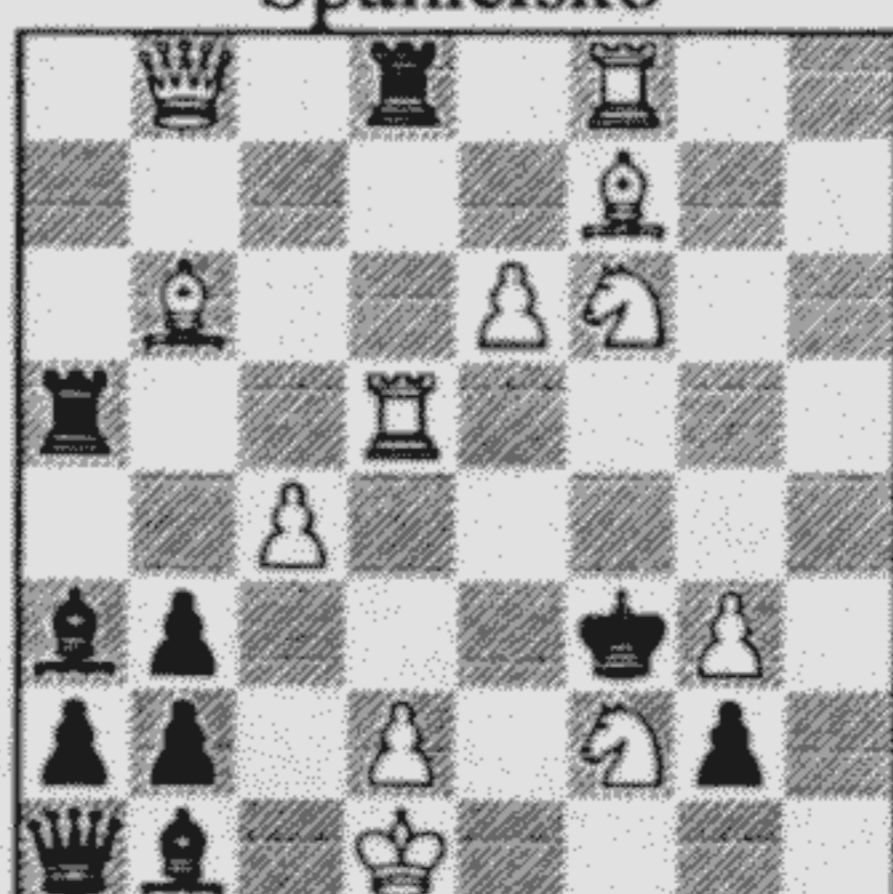
682. h3 2 sol. (6+7)

Luigi Vitale
Taliansko



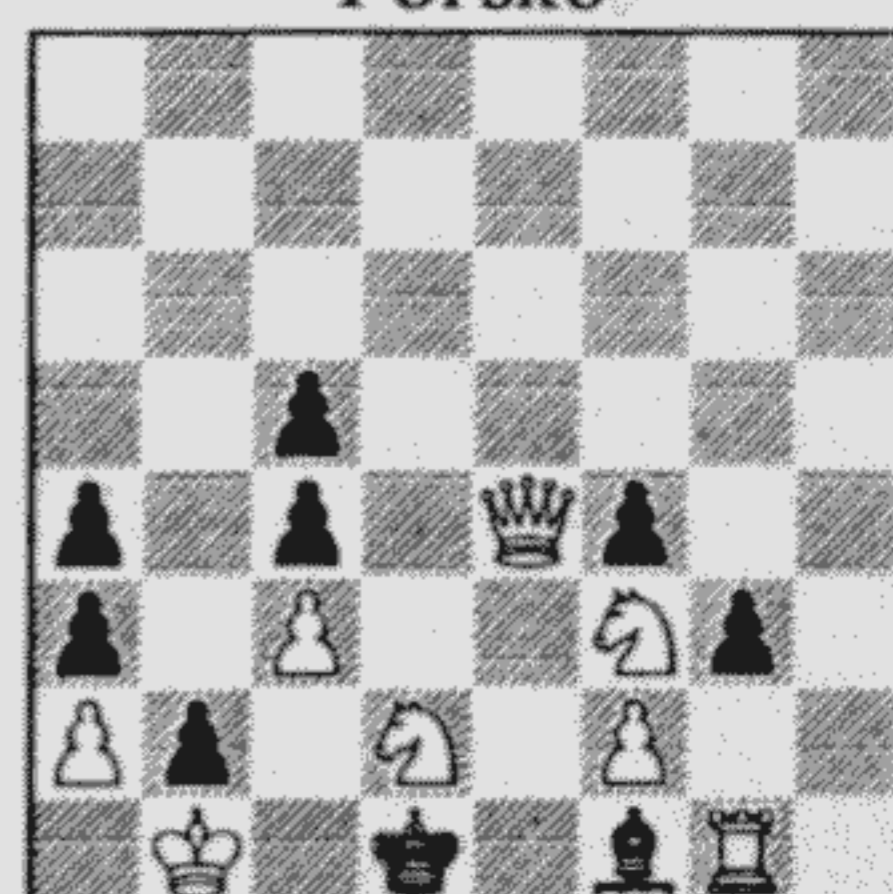
683. h8 W→ (2+8)

Efren Petite
Španielsko



684. s2 (12+10)

E. Iwanow, R. Kapica
Poľsko

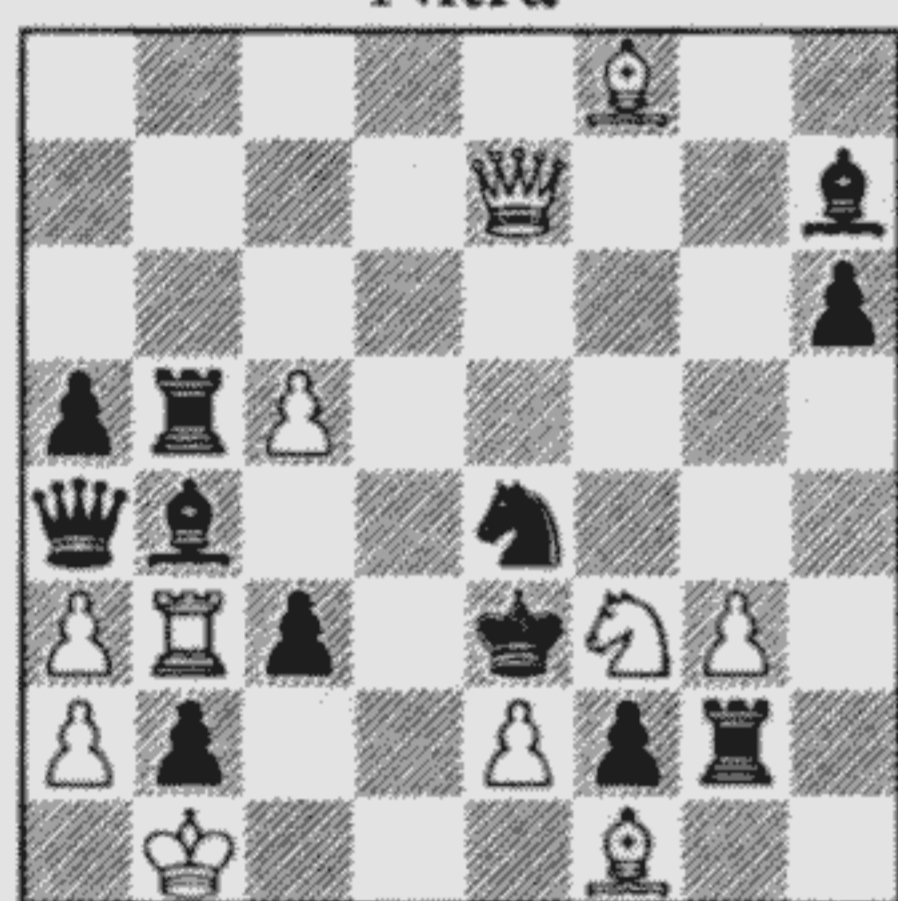


685. s3
B) Vg1→h1 (8+9)

Kvalita pomocných matov je uspokojivejšia. V pomocníku 674 Bohuš cvičí bielu dámu. Rumunský majster v 675 matuje vežou a strelcami. 676 demonštruje batérie. Na Fasherovom diagrame 677 je obsah pripravený, ale čierny ho musí zmeniť. Skrytá biela batéria sa uplatňuje na diagrame 678, doporučujeme vychutnať analogické líniové kombinácie! Pikantný dvojník 679 v postavení na diagrame vyžaduje malú retroanalýzu, postavenie B) vznikne z matového obrazca odstránením matujúcej figúry (-Sb5). Zaujímavé pohyby strelcov 680 nášho stáleho riešiteľa zo SRN. Modelové maty 681, keď hrdinom je čierny kráľ matovaný na rôznych poliach. Skladbou 682 vítame redaktora renomovaného časopisu The Problemist, ktorý sa špecializuje na pomocné maty, dômyselná zložitosť riešení vychádza z motivácie jednotlivých ťahov. V osemťahovom pomocníku 683 sa nedajte oklamať bielym pešiakom, excelsior sa nekoná. V samomate 684 je zdvojenie témy Grimshaw na poliach c5 a d6. Majstrovský samomat 685 začína pripraveným obsahom, pokračuje tematickými zvodnosťami a završuje sa modernou syntézou tém, v druhom riešení dochádza k neočakávaným zámenám. Skladba 686 obsahuje bravúrny hrozbovo-variantový cyklus druhých a tretích ťahov bieleho typu AB/BC-CD-DA!

Štefan Sovík

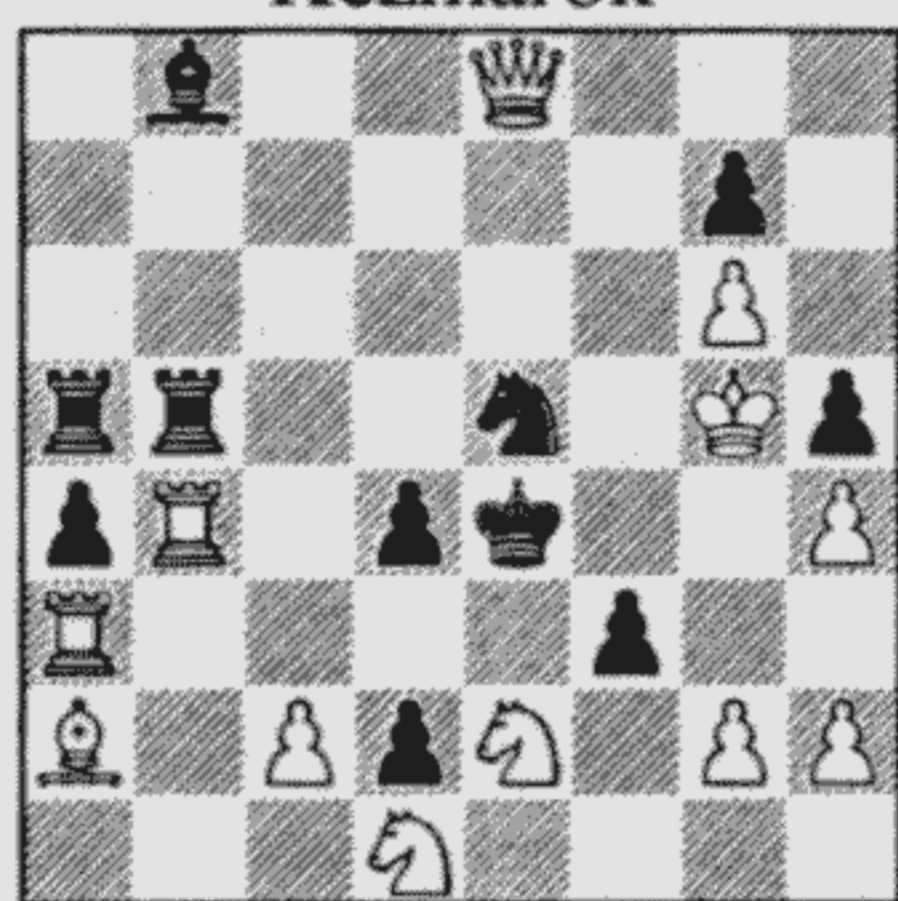
Nitra



686. s3 (11+12)

Jozef Taraba in mem.

Kežmarok



687. s3 (12+11)

Cyril Opalek

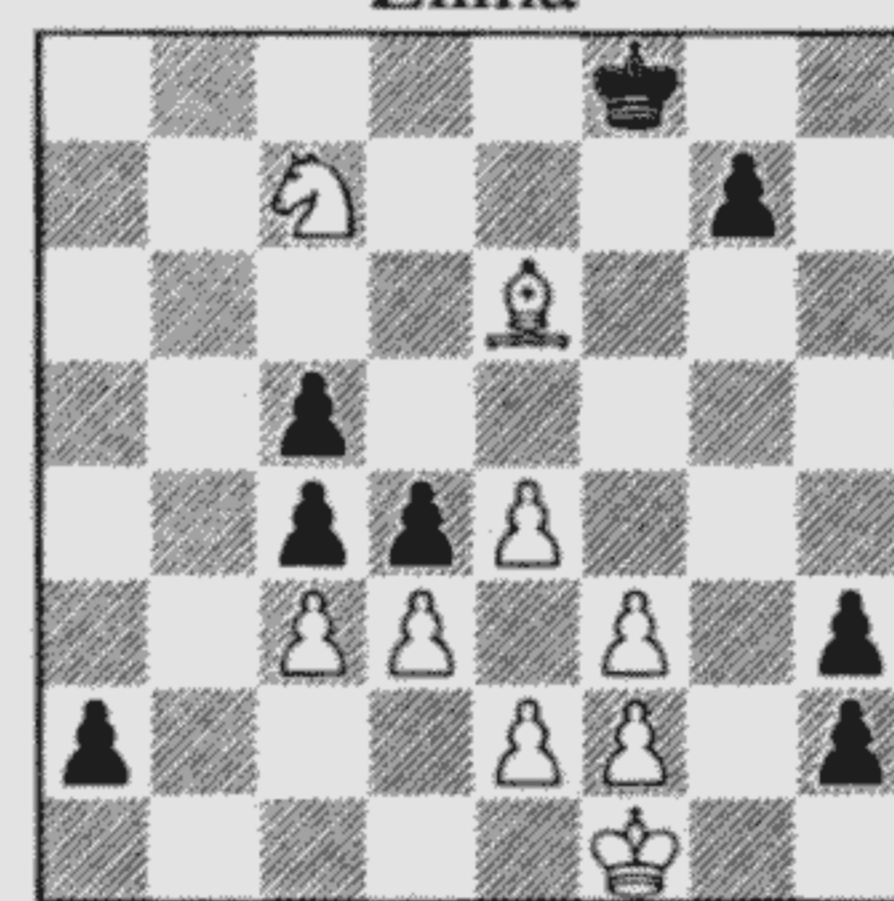
Bratislava



688. h2 text (2+6)

Milan Ondruš

Žilina



689. h3 2 sol. andernach (9+8)

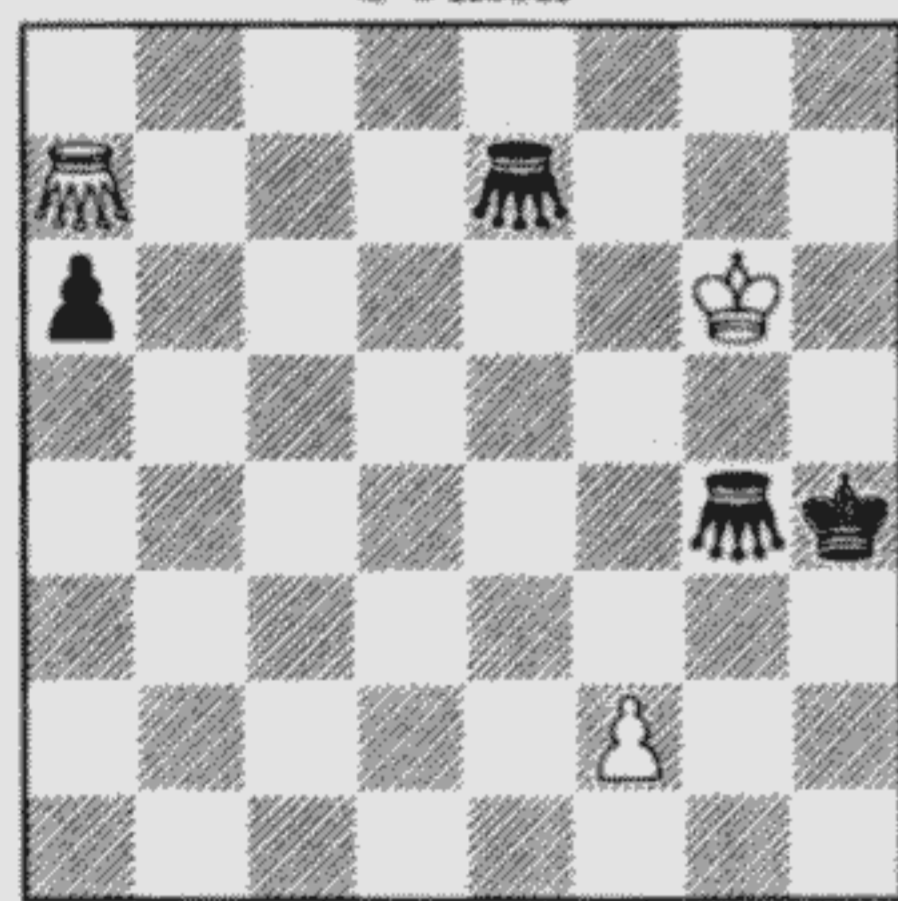
Jozef Ložek

Lukáčovce

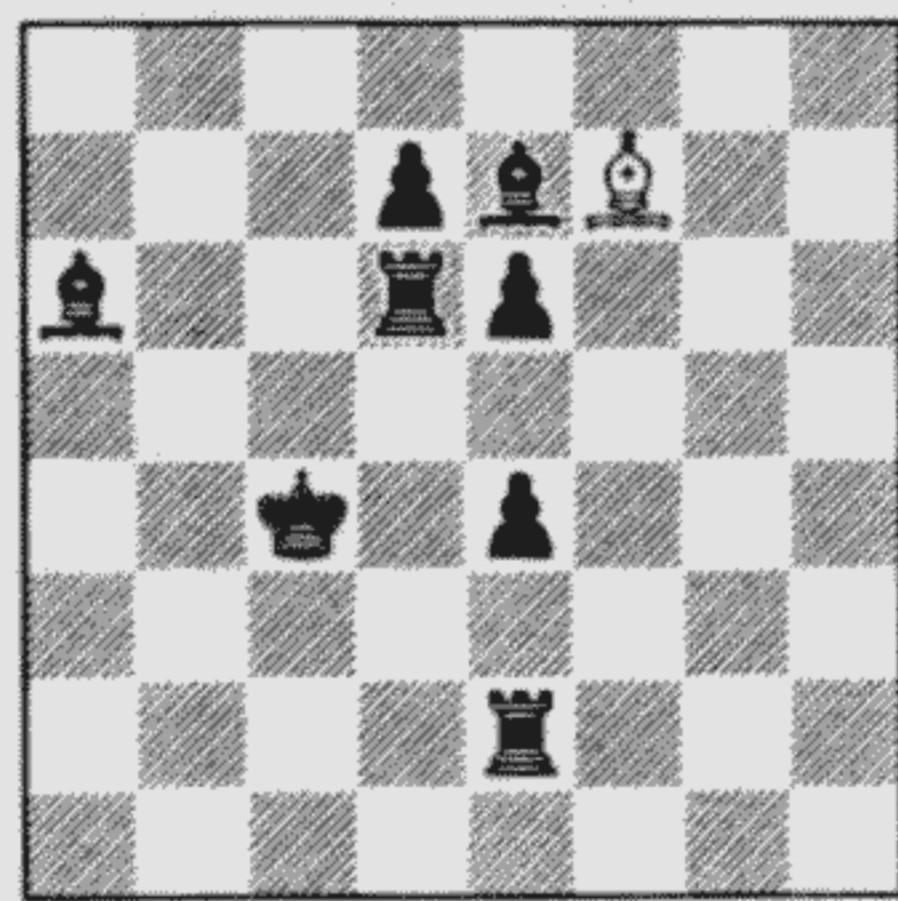
venované L. Salaiovi sr.

Václav Kotěšovec

Praha



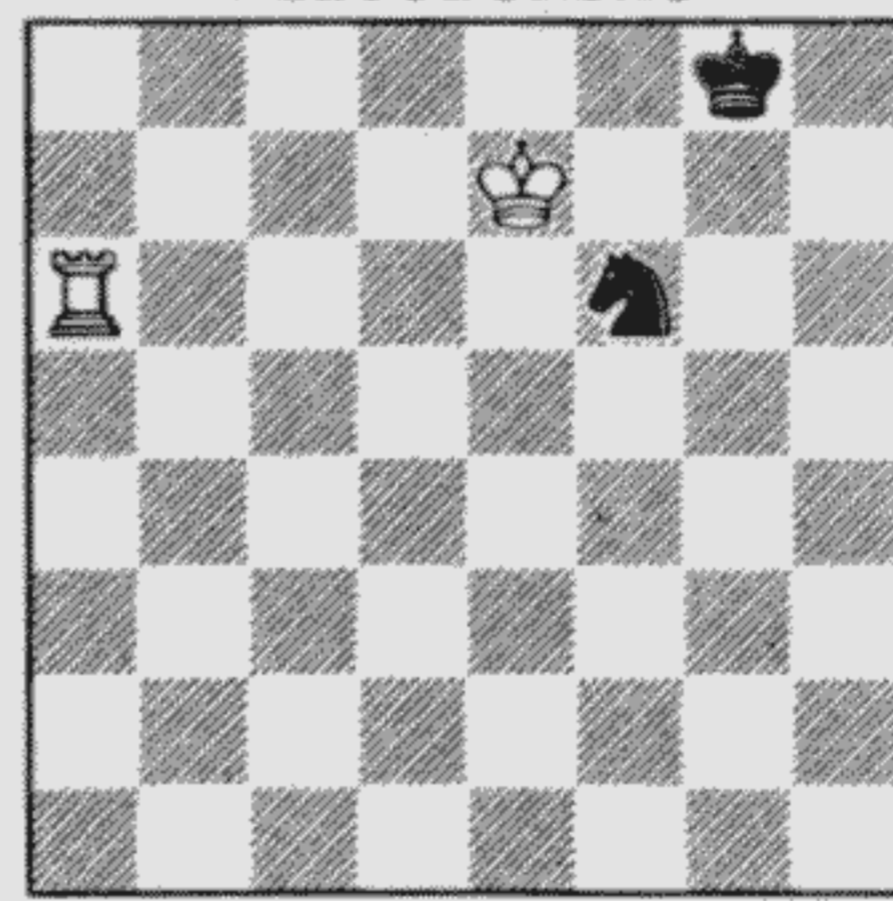
690. h4 2 sol. (3+4)



691. h6 text (1+8)

Zoran Janev

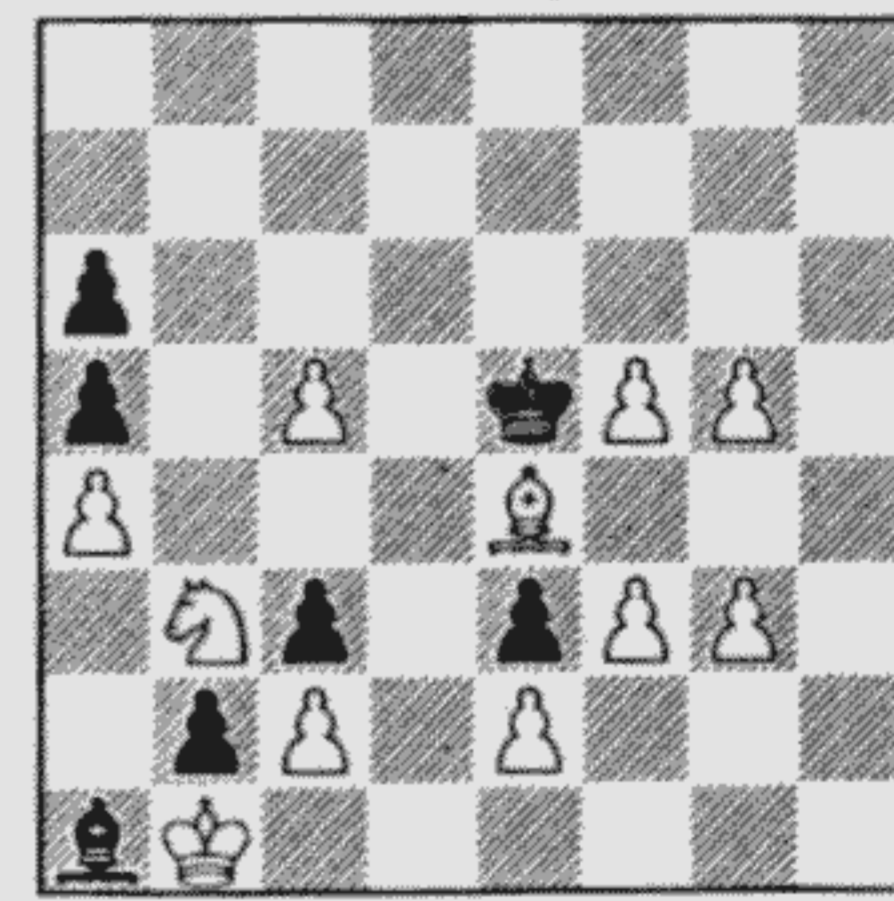
Macedónsko



692. h=2 2 sol. (2+2)

G. Bakcsi, Z. Laszló

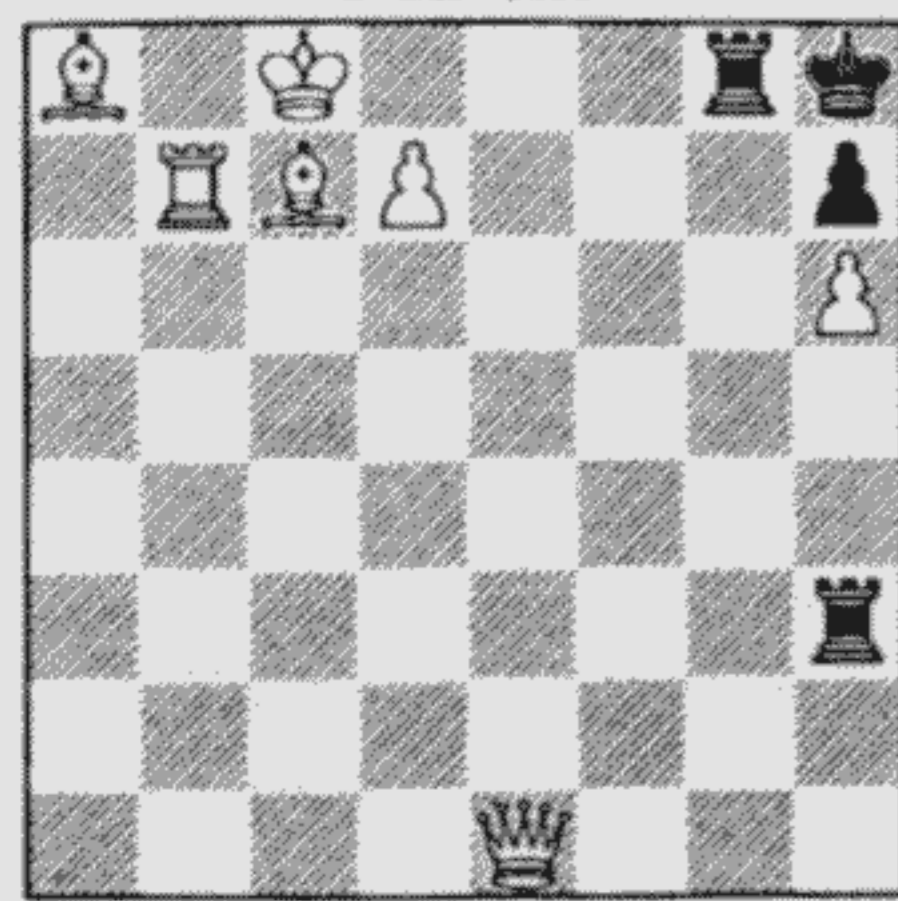
Maďarsko



693. h=3 W→ 8 sol. (11+7)

Ladislav Salai sr.

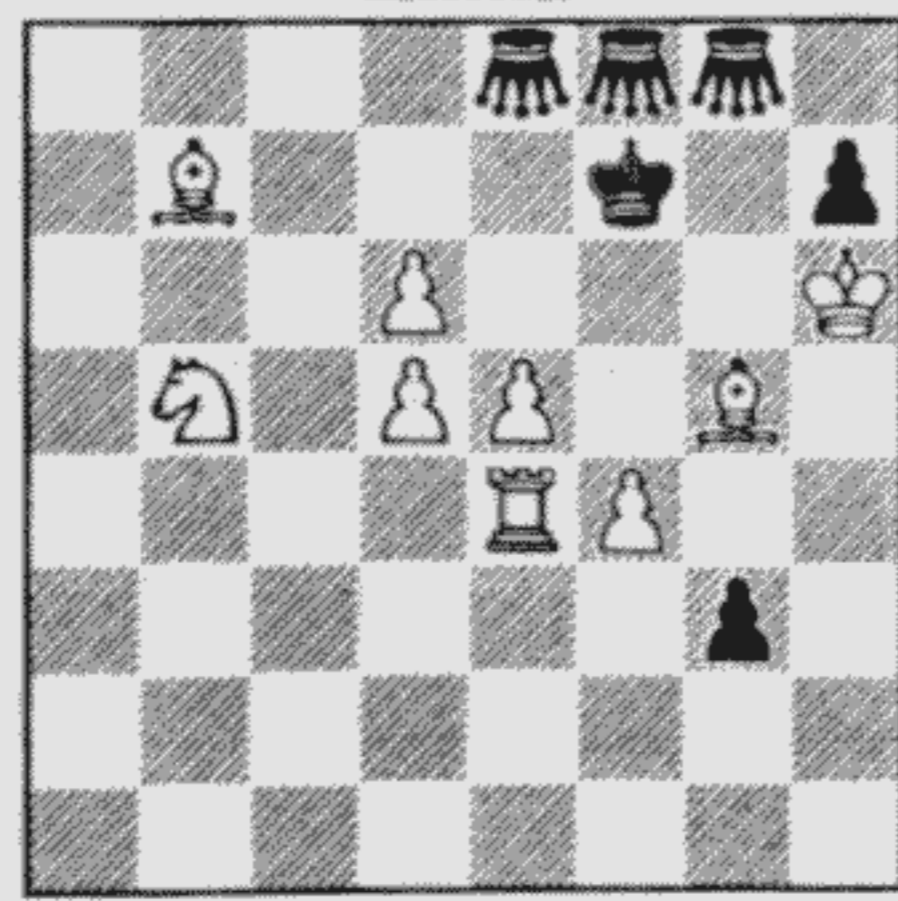
Martin



694. h=2 text (7+4)

Milan Ondruš

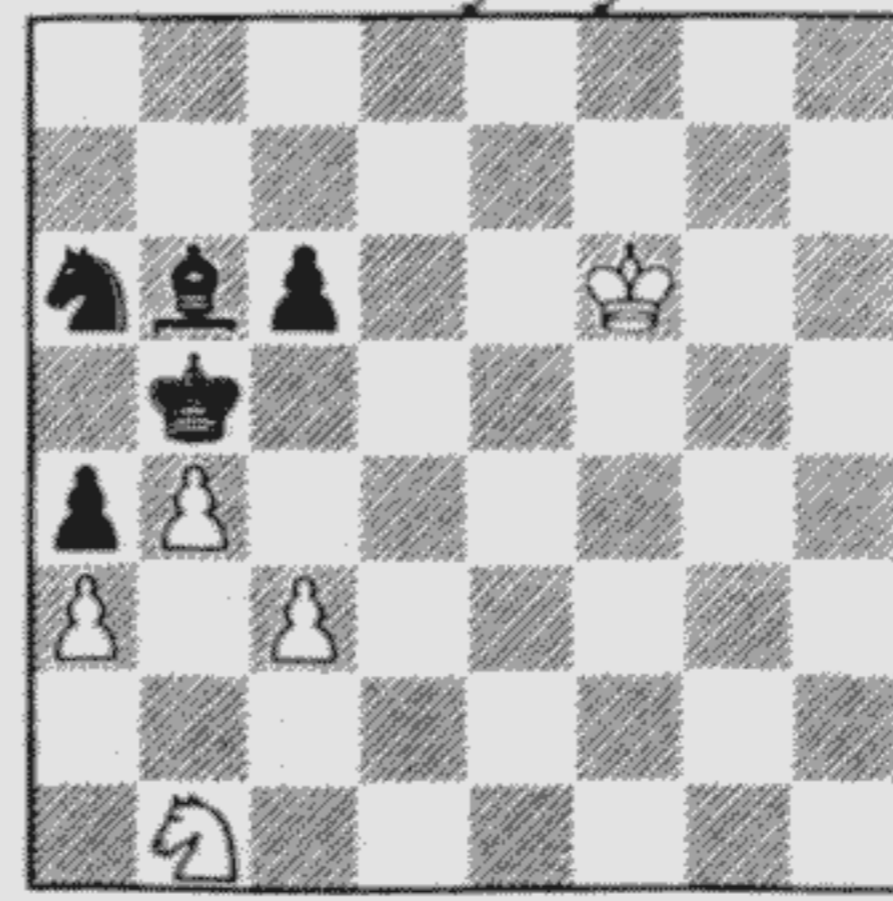
Žilina



695. sh3 3 sol. (9+6)

Zoltán Labai

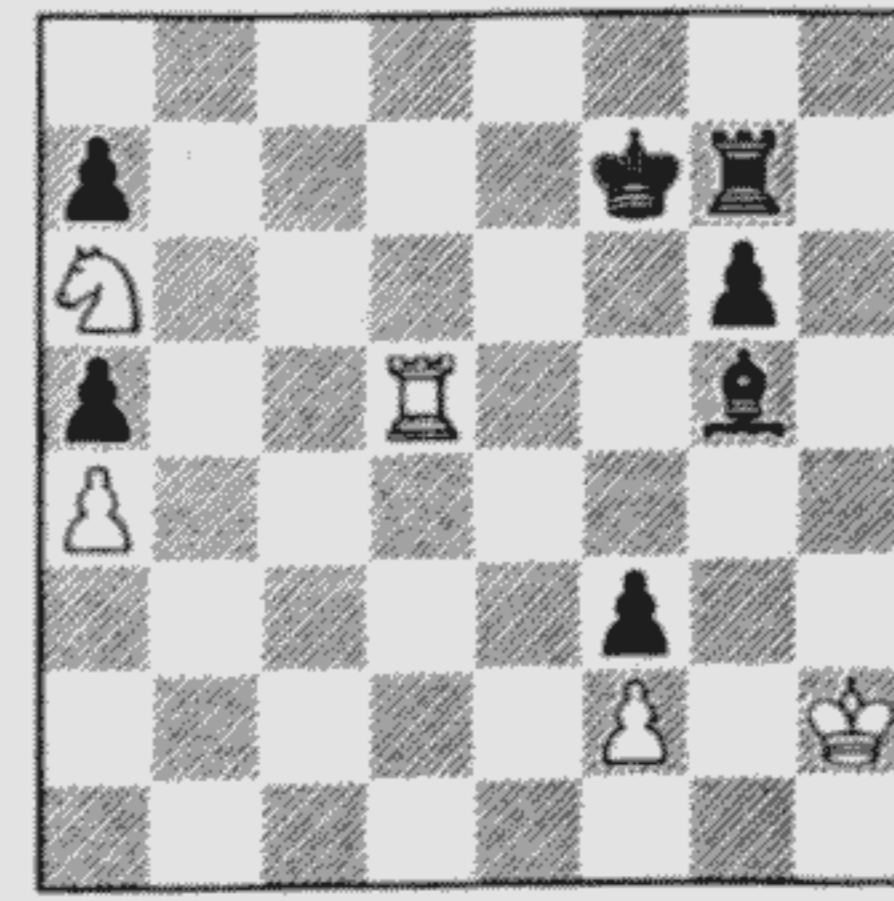
Veľký Kýr



696. sh6 B) Pa4→c4 (5+5)

Attila Benedek

Maďarsko



697. sh7 B) Ja6→a2 (5+7)

Strategická 687 zaujme obranami čierneho pešiaka f3.

Exo začína Opalkovým 688 a mutujúcimi kráľmi (transmuting kings). Kráľ napadnutý súperovým kameňom získava pôsobnosť tohto kameňa, B) Kf3→e3. Pomocný mat 689 je postavený na pravidle: keď kameň berie, preberá farbu braného kameňa, dobré využitie exo-prvkov. Kotěšovec osedlal v 690 svojich cvrčkov, výsledkom je farebné echo s posunom 7 kameňov, snímame klobúk! Pre mnohých zrejme rušivo zapôsobí diagram 691 bez bieleho kráľa (no white king), jediný strelec na splnenie výzvy stačí, ale čierny kráľ v tejto hre nemá partnera. V kvartete 692 sa podarilo zameniť poradie ťahov oboch strán! Známa maďarská dvojica patuje 693 v spolupráci s čiernym v rekorde, navyac vyniknú premeny na jazdca. Satovka 694 je circe s 3 riešeniami (3 sol.), v počiatočnej pozícii je pat okrem bielej dámy a čiernej veže. Voľné pole kráľa značí šach kráľovi (free square), jedno riešenie prezradíme: 1.Vd3 Dd2 (1.- Dd1?, De7?) 2.Vxd7+ Dxd7 ==, pat pre obe strany (doppelpatt). V každom riešení 695 jeden cvrček uvoľní pole svojmu kráľovi a umožní mat rôznou figúrou s krytím tohoto poľa, lahôdka analógie. Analogické série ťahov s témou návratu a modelové maty – 696. V 697 matuje veža resp. jazdec. V samomatovom maximálniku 698 je čierny povinný vykonávať najdlhšie ťahy.

Úlohy (okrem štúdií) boli overené na počítači.

XVII. riešiteľská súťaž Umenie 64 (Solving tourney)

Do stálej riešiteľskej súťaže patria diagramy 662 - 698. Termín zasielania riešení je do **31. 1. 2001** na adresu redakcie. Najlepších riešiteľov za obdobie 2000 - 2001 odmeníme šachovými publikáciami. Najlepší riešitelia z tohoto čísla bulletinu obdržia nové číslo UMENIE 64.

Predbežný výsledok Martin Žilina 1998 – 99 dvojťažky

Od usporiadateľa som obdržal 43 súťažných skladieb, ktoré boli uverejnené v rokoch 1998 a 1999 v časopisoch Šachprofil (vychádzajúci v Martine) a Umenie 64 (vychádzajúce v Žiline). Úroveň všetkých obdržaných úloh bola uspokojivá. Po zvážení všetkých kritérií, z ktorých som najviac uprednostňoval originalitu, som sa rozhodol pre toto poradie:

I. – II. cena ex aequo 699 Vjačeslav Kopajev, Rusko, 475 Umenie-64 13/99

Zvodnosti 1.Vc7? A hrozí 2.f3X, 1.- Vg3 b, fxe5 c 2.Vdc5 C, Vd8 D X, ale 1.- Dxd5 a, 1.Vc8? B, 1.- Dxd5! a, fxe5 c 2.Vdc5 C, Vd7 E X, ale 1.- Vg3! b, 1.Vdc5? C, 1.- Dxd5 a, Vg3 b 2.Vc8 B, Vc7 A X, ale 1.- fxe5! c, rieši 1.Vcc5, 1.- Dxd5 a, Vg3 b, fxe5, Vg2+ 2.Vd8 D, Vd7 E, Vxe5, Sxg2 X. Tri zvodnostné fázy predstavujú známy mechanizmus dvojnásobnej recipročnej zámeny funkcie úvodníka a variantového matu v kombinácii s Hanneliusovou témou vo forme vyvrátení a kombinovanou zámenou hier vo dvoch variantoch. Korunou skladby je ale riešenie, v ktorom sa zopakujú dva zo zvodnostných matov (ale po iných obranách), čím sa zrazu objaví kolotočová zámena. Originálne spojenie známych mechanizmov.

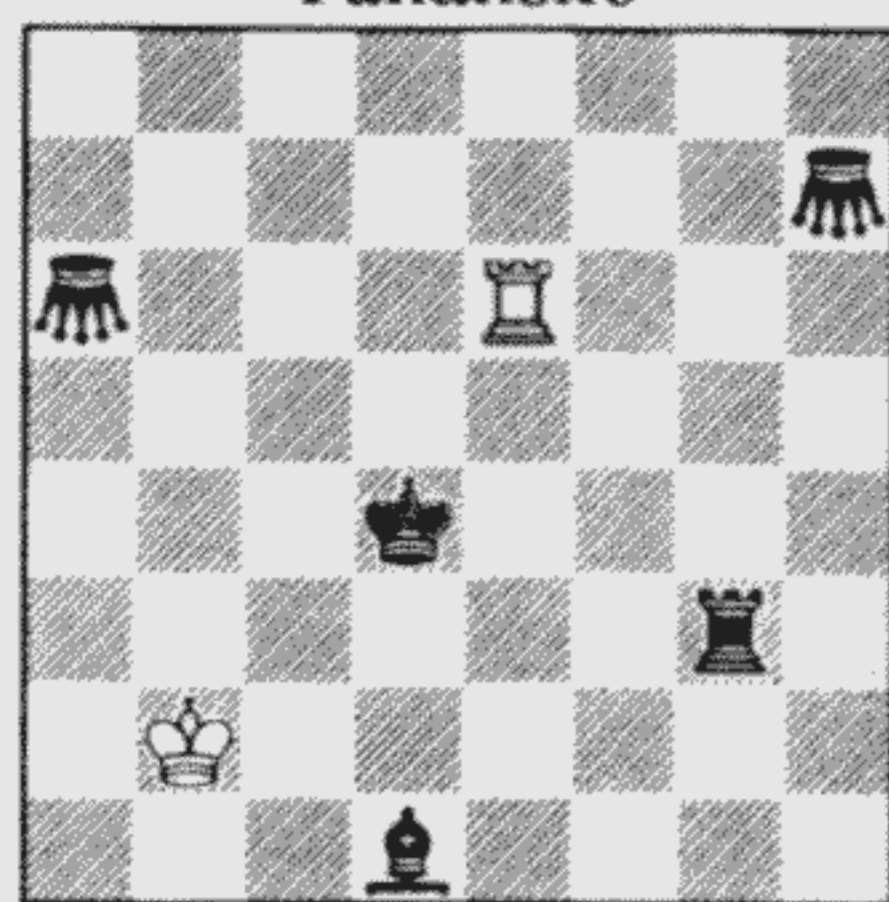
I. – II. cena ex aequo 700 Vasyľ Ďačuk, Ukrajina, 339 Umenie-64 10/99

Zvodnosť 1.De2? tempo, 1.- Sxe3, Sf4, Sxf6, Jg4, Jf3 2.Dxe3, exf4, Sxf6, Dg2, Dd3 X, ale 1.- Sľub.!, rieši 1.Vxe6 B hrozí 2.Vd4 C X, 1.- Sxe3, Sf6+, Jg4, Jf3 2.Df5 D, exf6 A, Dh1. Dg6 X, B) 1.exf6 A hrozí 2.Vxe6 B X, 1.- Sf4, Sxf6, Jg4, Jf3 2.Vd4 C, Df5 D, Dh1, Dg6 X. Veľmi náročná kombinácia cyklickej zámeny funkcie úvodníka, hrozby a dvoch variantových matov (ale po rôznych obranách) so zámenou troch matov. Dvojník s výmenou bieleho pešiaka za čierneho je plne tematický a zapadá do mechanizmu zámeny. Trochu vadí vyvrátenie zvodnostnej fázy ľubovoľným odťahom strelca. Nedá sa to odstrániť?

III. cena 701 Vasyľ Markovcij, Ukrajina, 427 Umenie-64 12/99

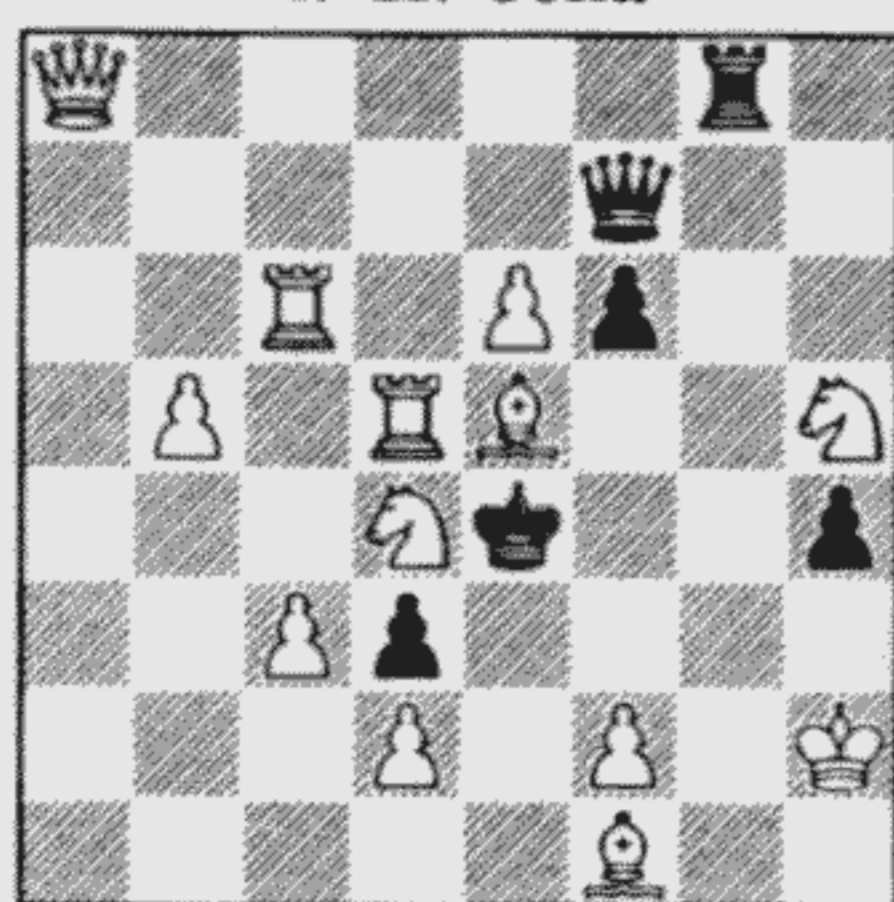
Zvodnosti 1.e3+? Kg5, Ke5 2.Sd8, h8D X, ale 1.- Kf3!, 1.Jed6? hrozí 2.Dg3 A, De3 B X, 1.- Jxd3 2.Se3 X, ale 1.- Kg5! a, 1.Jfd6? C hrozí 2.Dg3 A X, 1.- Kg5 a, Jxd3 b, Ke5 2.De3 B, Vf8 D, De4 X, ale 1.- h4!, rieši 1.Vf8 D hrozí 2.De3 B X, 1.- Kg5 a, Jxd3 b, Ke5 2.Dg3 A, Jfd6 C, Dd4 X. Recipročná zámena funkcie úvodníka a matu (Salazarova téma) ako aj hrozby a matu (le Grandova téma) zvýraznená ešte treťou fázou s dvomi tematickými hrozbami. Pekná kombinácia súčasných novostrategických tém.

Stefano Spineli
Taliansko



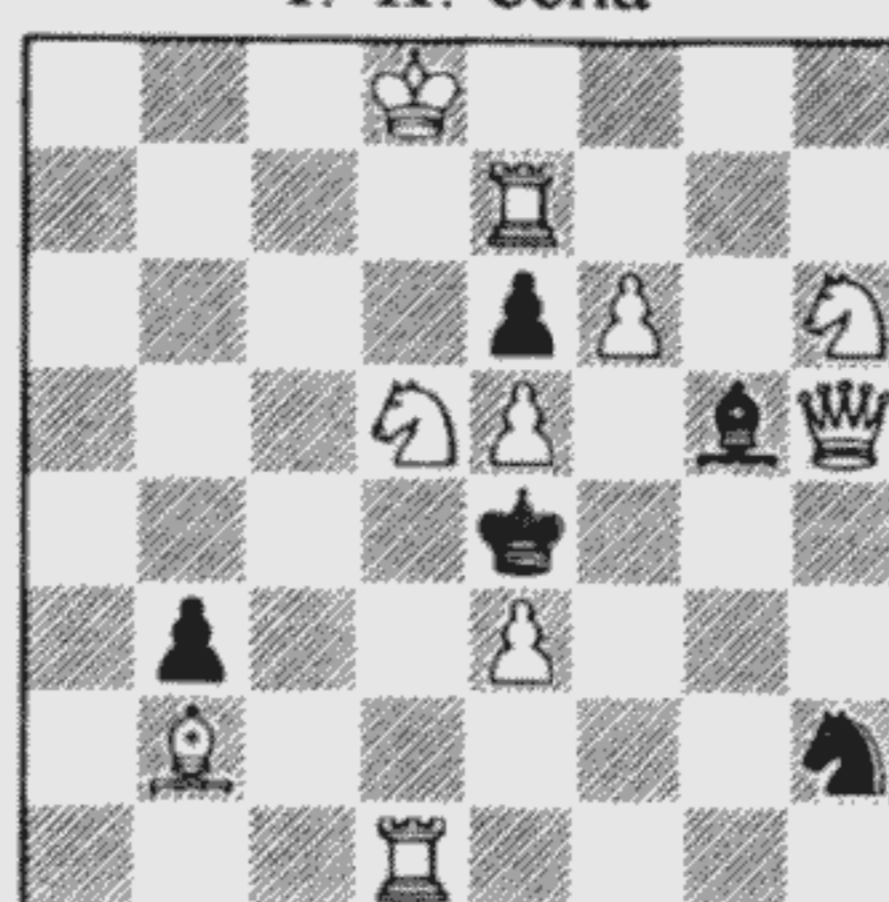
698. s5 max. (2+5)

Vjačeslav Kopajev
Martin-Žilina 1998-99
I.-II. cena



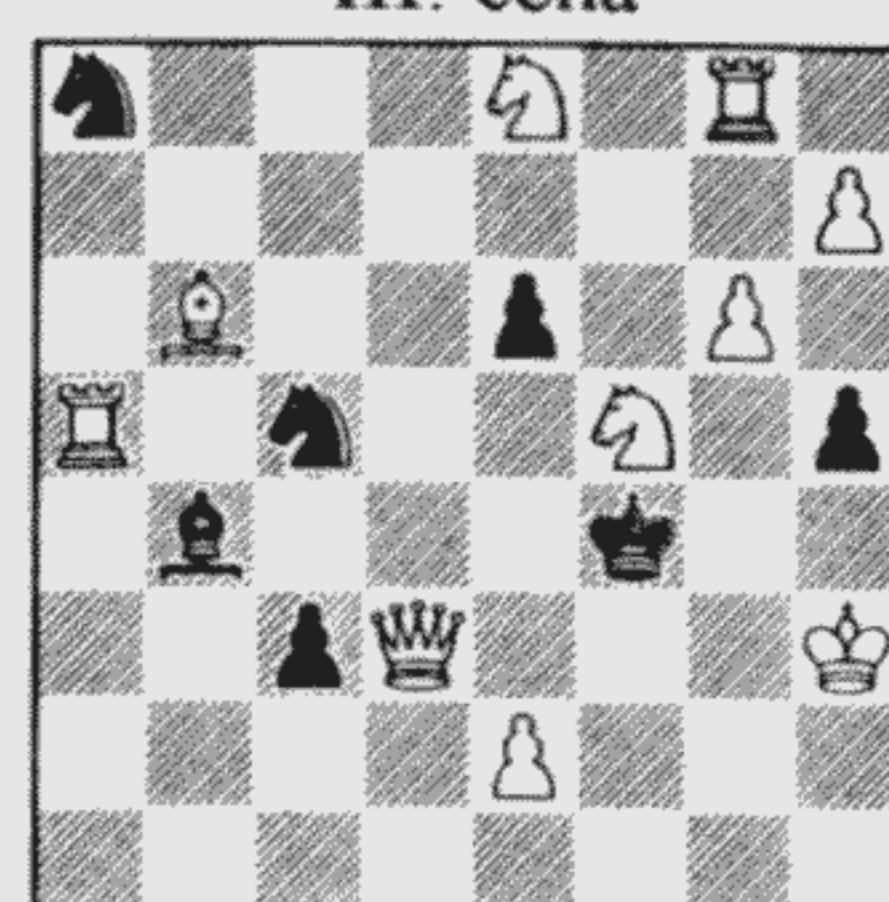
699. 2 (13+6)

Vasyľ Dačuk
Martin-Žilina 1998-99
I.-II. cena



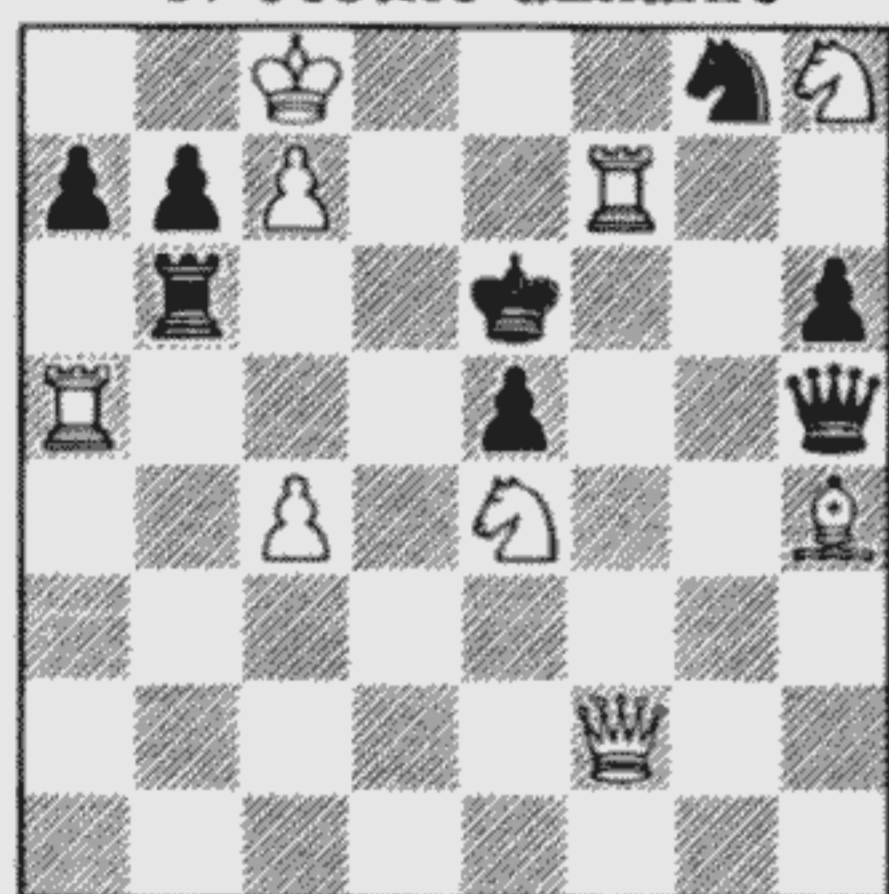
700. 2 B) black
Pf6 (10+5)

Vasyľ Markovcij
Martin-Žilina 1998-99
III. cena



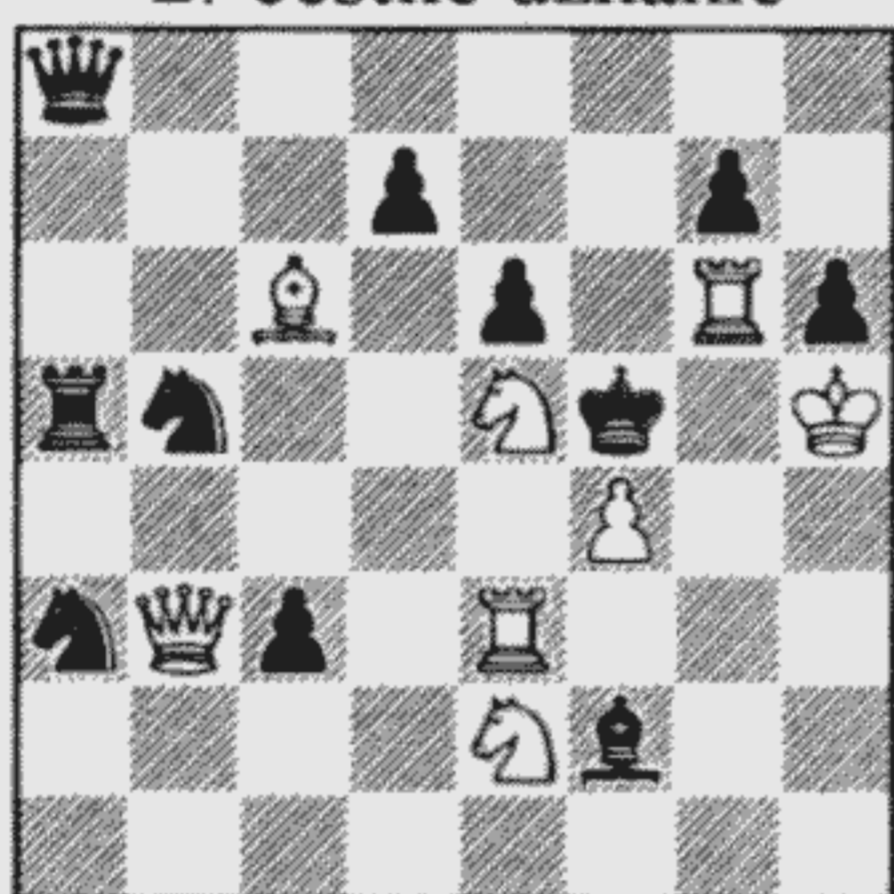
701. 2 (10+7)

Dragoljub Mirkailo
Martin-Žilina 1998-99
1. čestné uznanie



702. 2 (9+8)

Alexandr Pankratjev
Martin-Žilina 1998-99
2. čestné uznanie



703. 2 (8+11)

Z. Labai, L. Salai sr.
Martin-Žilina 1998-99
3. čestné uznanie



704. 2 text (5+2)

Ladislav Salai sr.
Martin-Žilina 1998-99
Pochvalná zmienka



705. 2
B) Jf1→Sf1 (11+2)

1. čestné uznanie 702 Dragoljub Mirkajlo, Juhoslávia, 426 Umenie 64, 12/99

Zdanlivé hry 1.- Vd6, Je7+, Jf6, Dxf7, De1 2.Jc5, Vxe7, Dxf6, Df7, Df5 X, rieši 1.Dc5 hrozí 2.Dd5X, 1.- Vd6, Je7+, Jf6, Dxf7/d1 2.Dxd6, Dxe7, Vxf6, Dxe5 X. Recipročná zámerna matov, ale v kol'kých variantoch? V štyroch určite, ale keby v riešení po obranách 1.- Dd1 a 1.- Dxf7 vychádzali rôzne maty (tak ako v zdanlivej hre), mohli by sme hovoriť o plnohodnotnej zámene piatich matov. Aj tak ale úloha vo mne zanechala dobrý dojem.

2. čestné uznanie 703 Alexandr Pankratjev, Rusko, 473 Umenie 64 13/99

Zvodnosti 1.Jf7? Jb1'ub. 2.Jd6 X, ale 1.- Sxe3!, 1.Jg4? Sxe3 2.Jxe3X, ale 1.- Jb1'ub.!, 1.Jc4? Jb1'ub., Sxe3 2.Jd6, Jxe3 X, ale 1.- d6!, 1.Jd3? Jb1'ub., Sxe3 2.Jd4, Jg3 X, ale 1.- Jc4!, rieši 1.Jf3 Jb1'ub, Sxe3, d6, Jc4, Db8 2.Jfd4, Jb4, De6, Dc2, Se4 X. Téma pokusov s výberom správneho poľa pre odskok bieleho jazdca e5. Pekná je gradácia útočných motívov pokusových ťahov. Kým po 1.Jf7? a 1.Jg4? biely eliminuje striedavo jednu z obrán 1.- Jb1'ub. a 1.- Sxe3 (druhá je vyvrátením pokusu), po 1.Jc4? a 1.Jd3? už eliminuje obidve, ale poškodí sa zaclonením línií bielej dáme.

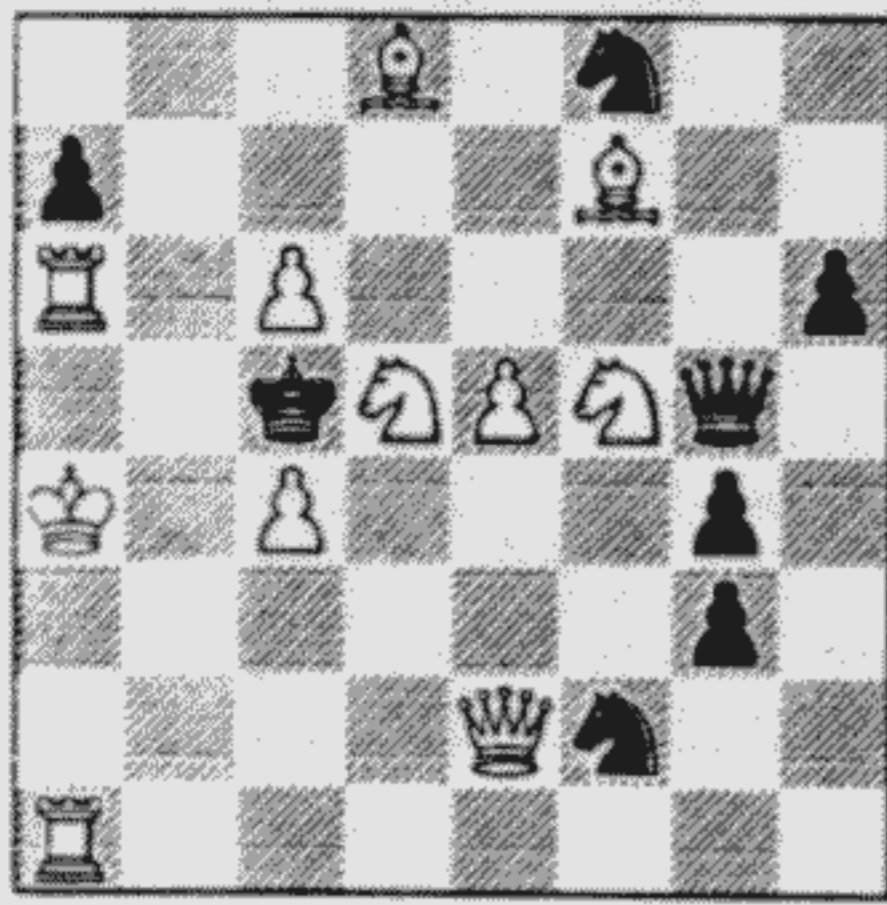
3. čestné uznanie 704 Z. Labai, L. Salai sr., Slovensko, 338 Umenie 64, 10/99

Zmeny sa vykonávajú postupne bez návratu k predchádzajúcej pozícii: B) Pd4→f6, C) Pf6→e5, D) Pc3→d4, E) Pe5→f6, F) Pd4→e5, G) Sa2→g8, H) Pe5→c3. I) Pc3→d4, J) Pf6→e5, K) Pd4→c3, L) Pe5→d4, M) Sg8→c4, N) Sc4→d5, O) Pc3→e5, P) Sd5→e6, R) Pd4→f6, S) Se6→f7, T) Pe5→c3, U) Sf7→c4, V) Pf6→e5, Z) Sc4→e6. Zvodnosť 1.d5? Sc4!, rieši 1.c4 ... L) Zvodnosť 1.c4? Sd5!, rieši 1.d5 ... Z) 1.c4, rieši vždy ťah pešiaka, ktorý je bližšie k čiernemu strelcovi. Odmena za dôkladnú analytickú prácu. V miniatúrke, ktorá pozostáva z 22 dvojníkových pozícií a obsahuje 34 fáz, sa štyri ťahy bieleho vyskytujú vo všetkých možných funkciách a kombináciách! Pritom celá motivácia čiernych ťahov sa krúti len okolo umožnenia a znemožnenia ťahu pešiakovi blokovaním a odblokovaním.

Zoltán Labai

Martin-Žilina 1998-99

Pochvalná zmienka

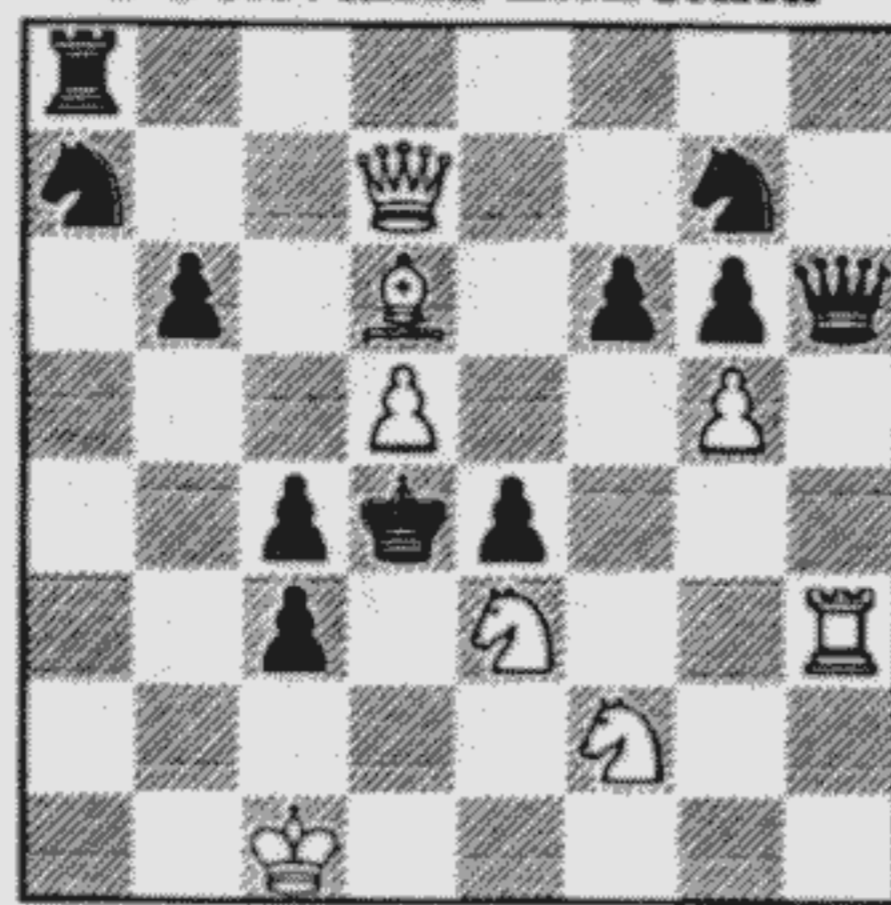


706. 2 (11+8)

Gerhard Maleika

Martin-Žilina 1998-99

Pochvalná zmienka

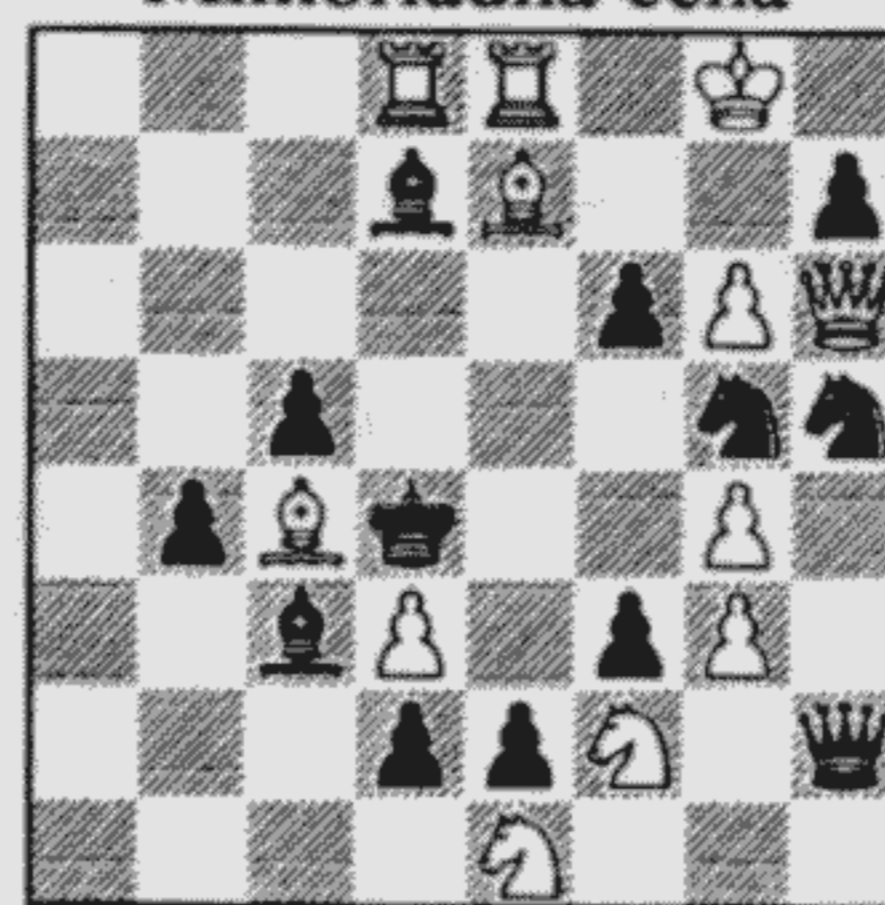


707. 2 (8+11)

Peter Gvozdják

Martin-Žilina 1998-99

Mimoriadna cena



708. 2 (12+13)

Wieland Bruch

Martin-Žilina 1998-99

Mimoriad čestné uznanie



709. 2 (9+14)

Pochvalné zmienky bez poradia:

705 Ladislav Salai sr., Slovensko, 761 Šachprofil 1/98

1.Sc8 hrozí 2.De4, Vf5, Vg4, Df3 X ABCD, 1.- Jxh2, Jd2, Jg3, Je3 2.AB, BC, CD, DA X, B)
1.Sc8 s rovnakými hrozbami, 1.- Se2, Sg2, Sxd3, Sh3 2.AB, BC, CD, DA X. Chutný dvojník s rovnakým úvodníkom a rovnakou štvornásobnou hrozbou, v ktorom po rôznych poloobranách vychádzajú rovnaké dvojice matov.

706 Zoltán Labai, Slovensko, 342 Umenie-64 10/99

Zvodnosti 1.Je7? hrozí 2.Va5X, ale 1.- Dd2!, 1.Jb4? hrozí 2.Va5X, ale 1.- Dxd8!, 1.Jf4? hrozí 2.De3X A, 1.- Jd1, Je6 2.Jd3, Jxe6 X, ale 1.- Dxd8! a, 1.Jf6? hrozí 2.Se7X B, 1.- Je4, Jg6 2.Jxe4, Jd7 X, ale 1.- Dd2! b, rieši 1.Kb3 hrozí 2.V1a5X, 1.- Dxd8 a, Dd2 b 2.De3 A, Se7 B X. Dombrovskisova téma vo forme vyvrátení s ďalšími zámenami. Zaujímavý mechanizmus, ale konštrukcia skladby a najmä úvodník by sa určite dali zlepšiť.

707 Gerhard Maleika, SRN, 428 Umenie-64 12/99

Zvodnosti 1.Df7? Dg5!, 1.De7? Ve8!, 1.Dg4? c2!, 1.Da4? Dh3!, 1.Dc7? Vc8!, rieši 1.Db7!, 1.- Jc6, Je6 2.Db6, Jc2 X. Cyklus dvojitých hrozieb v siedmich fázach môže zaujať, ale žiaľ chýba hlbšia strategická motivácia.

Mimoriadna cena 708 Peter Gvozdják, Slovensko, 386 Umenie-64, 11/99

Zvodnosť 1.Dxh5? hrozí 2.Sxf6X, 1.- Ke3, Je4/e6, Ke5 2.Sxc5, Jc2, Jxf3 X, ale 1.- Dxg3!, rieši 1.Je4 hrozí 2.Sxc5X a po rovnakých obranách 2.Jc2, Jxf3, Sxf6 X. Peter Gvozdják ma pri posudzovaní svojich úloh postaví skoro vždy pred ťažkú dilemu: ako hodnotiť jeho skladby s bohatým, náročným a originálnym obsahom, ktorý je ale dosiahnutý netradičnými prostriedkami. Pritom slovo „netradičnými“ by niektorí rozhodcovia nahradili slovami „hrubými, neestetickými“, ba niektorí dokonca slovom „nepripustnými“. Ja ale považujem použité prostriedky iba za netradičné, a preto jeho štvorprvkovú Lačného tému (cyklickú zámenu jednej hrozby a troch matov) aj netradične hodnotím (čo však v jeho skladbách je hodnotením temer tradičným) – mimoriadnou cenou.

Mimoriadne čestné uznanie 709 Wieland Bruch, 430 Umenie-64 12/99

Zvodnosti 1.Da6? A hrozí 2.Vd7X C, 1.- Jfd5 x 2.Vc6 E X, ale 1.- Vg7!, 1.Dh2? B hrozí 2.Ve6 D X, 1.- Jbd5 x 2.Vc6 E, ale 1.- f5!, 1.Vce4? hrozí 2.Vc6 E, 1.- Jbd5 x, Jfd5 y 2.Vd7 C, V7e6 D, ale 1.- Sb3!, rieši 1.Vd4 hrozí 2.Vc6 E, 1.- Jbd5 x, Jfd5 y 2.Da6 A, Dh2 B X. Spoločné spracovanie Banného a Hanneliusovej témy v novej kombinácii a s použitím troch bielych veží. Preto aj mimoriadne vyznamenanie.

Z ďalších skladieb ma ešte zaujali: J. Savournin 429 Umenie-64 12/99, L. Makaronec 788 Šachprofil 4/98 a E. Petite 193 Umenie-64 7/98.

Námietky k predbežnému výsledku dvojťažiek môžete posielat' do 31. 1. 2001, po tomto termíne sa rozhodnutie stane definitívnym.

Definitívny výsledok Martin – Žilina 1998 – 99 exo

Proti tomuto výsledku neprišli žiadne námietky a tak sa rozhodnutie stáva definitívnym.

Riešenia originálov 426 – 469 z Umenia 64 č. 12

426. Mirkailo 1.Dc5 Zámery matov (2) **427. Markovcij** 1.Df8, vedľajšie riešenie 1.Df3+ (4) **428. Maleika** 1.Db7 Uzatvorený cyklus dvojitých hrozieb v pokusoch a v riešení (2) **429. Savournin** 1.Kc8 Klasika (2) **430. Bruch** Zvodnosti 1.Da6? Vxg7!, 1.Dh2? f5!, rieši 1.Vd4 hrozí 2.Vc6X, 1.- Jbxd5, Jfxd5 Zámery funkcie ťahov bieleho v troch fázach (2) **431. Segers** 1.Va6 Výber prvého ťahu (2) **432. Kakovadze** 1.Jh4 tempo, 1.- Sľub./Kg7, Sxg5/e7/d8, Sg7 2.Jf5, Df7+, g6+ Miniaturka s modelovými matmi (3) **433. Kuligin** 1.Vd3 tempo, 1.- Kxe4, Kxe6 2.Jc5 Jg5 (3) **434. Šavyrin** 1.Ve5 hrozí 2.Vxe4, 1.- Jľub., Jc3, Jf6 2.Vd5, e3, Je3 Predĺžené obrany (3) **435. Petite** 1.Dc8 hrozí 2.Dxe6, 1.- Jc5, Jg5, Vc6, Vc5, exf5 2.Dxc7, Dh8, Jc4, Dxe6, Dxf5 Pozoruhodná hra čierneho jazdca (3) **436. Kuligin** 1.Dc6 tempo, 1.- Kd3 2.Dc4 Kd2 3.Se4 Kd1 4.Dc2X, 1.- Ke5 2.Sf7 Kf5 3.Dd6, 2.- Kd4 3.Dc4+ Česká škola (4) **437. Cuppini** 1.d6 hrozí 2.Sxd3 A Jxd3 a 3.Dxf7 B Je6 b 4.Jd2 C, 1.- J5f3 2.Dxf7 B Je6 b 3.Jd2 C Jxd2 c 4.Sxd3 A, 1.- J4f3 2.Jd2 C Jxd2 c 3.Sxd3 A Jxd3 a 4.Dxf7 B Prienik zámery funkcie ťahov do mnohoťažiek – cyklus ťahov je presvedčivý (4) **438. Libiš** 1.Jh1 hrozí 2.Kf2 ~ 3.Jg3 Kf4 4.Vd4, 1.- a3 2.Kf2 Va4 3.Jg3 Kf4 4.Jh8 Ke5 5.Jg6, 2.- g3 3.Kf3 g4 4.Ke3 Výmena polí bielych kameňov (5) **439. Kozdon** 1.Jd4 hrozí 2.Dxf4, Dxf6X, Jf3+, Se4 (5) **440. Johandl** 1.f3 hrozí 2.Jf7, 1.- Jh8 2.Vc6 (hrozí 3.Vc5) Sd4 3.Ve6+ Kd5 4.Vd6+ Ke5 5.f4+ Jxf4 6.exd4 Na diagrame chýbal bPg4, riešiteľom sme započítali plný počet bodov (5) **441. Johandl** 1.Jc6 hrozí 2.Jd8, 1.- dxc6 2.d7 (hrozí 3.d8J) Sc7 3.Sd1 (hrozí 4.Sxg4) Kf5 4.Vd4 Sf4 5.Sc2+ Ke6 6.d8JX Krátka hrozba nakoniec vychádza (5) **442. Kuriatnikov, Markov** 1.Jd4+ Kc5 2.e6 Kd6 3.Jg3 a2 4.Jf5+ Kd5 5.Je3+ Kd6 6.Jec2 Ke7 7.Kc7 h4 8.Kc6 h3 9.Kd5 h2 10.Jf5+ Klľub. 11.Jg3 +-, 2.- a2 3.e7 a1D 4.Jb3+ Kd6 5.Jxa1 Kxe7 6.Jf2 h4 7.Jh3 Kf6 8.Jc2 Kf5 9.Je3+ Ke4 10.Jg2 Kf3 11.Jgf4 a biely vyhrá (5) **443. Rossi** 1.Vg5+ Kf4 2.Vg1 f2+ 3.Kxf2 e3+ 4.Ke1 h2 5.Vh1 Kg3 6.Kd1 Kg2 7.Ke1 Kxh1 8.Kf1 pat, 2.- h2 3.Vh1 Kg3 4.exf3 exf3 5.Kf1 f2 6.Ke2 Kg2 7.Vľub. pat (5) **444. Kekely** 1.Jhf3+ Kc3 2.Jxd4 Kxd4 3.exd6 Vc6+ 4.Kxb7 Vxd6 5.Kc7 Va6 6.Kb7 Vd6 7.Kc7 Kd5 8.c4+ Kc5 (8.- Ke5 9.Jf7+ +-) 9.Je4+ remíza (5) **445. Labai, Majoros** 1.- Kb2 2.Jd5 exd5X, 1.Jb5 Se2 2.Jd6 exd6X batérie P – V (2) **446. Janev** 1.Sa7 Jg4 2.Sc5 Sf6X, 1.Vc8 Sf4 2.Vc5 Jf3X Motívy rozviazania (4) **447. Garai** 1.Jxd7 Se8 2.Jb6 Vxa5X, 1.Sxb3 Vb1 2.Sa4 Se2X Paradoxné ťahy a skryté formy väzieb (4) **448. Makkai** 1.De2 Sd1 2.Vg2 Je5X, B) 1.Jd6 Vd7 2.Sc6 Dg8X Majorosova dvojníková špecialita – zámerna farieb kameňov (4) **449. Gurgui** 1.Va1 Vc4 2.Kb1 Sg6X, B) 1.d5 Se8 2.d6 Je6X, C) 1.Vb7 Jg6 2.Vg2 Vh4 Trojník s málo využitým materiálom (6) **450. Nagnibida** 1.Jg6 Df8 2.Dg3 Dxa8X, B) 1.Jg5 Df7 2.Dg2 Dxb3X Aj šachujúce ťahy môžu mať svoj pôvab a stratégiu (4) **451. Ondruš** 1.Je1 Jxe5 2.Jf3 Jd3X, 1.Vf7 Vxg6 2.Vg7 Vf6X „Vymeňme si miesta“ – v dobrej konštrukcii (4) **452. Pituk** 1.Jc3 Jc5 2.Sb5 Jxb3X, 1.Jg3 hxg3 2.Sd3 c3X, 1.Ve4 Kg5 2.Jc4 Jf5X, 1.c5 Jc3 2.Vd7 Jb5X Čo dokáže šachový matuzalem, je ťažko veriť. Blahoželáme k blížiacej sa 96-ke! (8) **453. Hutya** 1.Ve5 b3 2.Vd5 b4 3.Je5 Jf5X, 1.Ve5 Kd1 2.Vd5 Ke2 3.Je5 Jb3, 1.Jf4 Kd1 2.Vd3 Ke1 3.Ke3 Jf5X, 1.Jb4 Kc1 2.Vd3 b3 3.Kc3 Jb5X Menej by bolo viac (12) **454. Fasher** 1.b4 Sf2 2.b5 e3 3.Kc5 e4X, B) 1.Ve6 Sa5 2.Sd6 e4 3.Ke5 Sc3X Dominácia bieleho strelca (6) **455. Chivu** 1.Dc1 Sd2 2.Dxc5 Jc1 3.Dc3 Jd3 4.Da3 Jc5X Návrat čiernej dámy (4) **456. Kamody** 1.Kf3 Je4 2.Kg2 Ke2 3.Kh1 Kf3 4.Jh3 Kg3 5.Jg1 Jf2X Vtipné kvarteto (5) **457. Vitale** 1.Dg6 Kxd5 2.Vg3 Kxd6 3.Kg5 Ke5 4.Kh4 Kf4 5.Dh5 fxc3X, 1.Vh5 Kd4 2.Dg7 Ke4 3.Kg5 Kxf3 4.Kh4 Kf4 5.Dg3 fxc3X Vďačný materiál pre dvoch bielych pešiakov (10) **458. Ložek** 1.Jg3 fxc3 2.Jh6 g4 3.Kh4 g5 4.Kh5 gxh6 5.Sg5 h7 6.Kh6 h8DX Excelsior (5) **459. Vitale** 1.Kb2 Kxh5 2.Kc3 Kg4 3.Kd4 h5 4.Ke5 h6 5.Kf6 h7 6.Kg7 Kf5 7.Kh6 h8DX Pre zberateľov štvorkameňoviek malý objav (5) **460. Smirnov** 1.Jh3 hrozí 2.Jg5 Klasika (2) **461. Selivanov** 1.Df7 hrozí 2.Jg1 Kd4 3.Jf3 exf3 4.Df4, 1.- Ja6 2.Jf4 Kd4 3.Jxe6 dxe6 4.Jxc6, 1.- Vf8 2.Jg3 Kd4 3.Jf5 exf5 4.Df6, 1.- e5 2.Jc3 Kd4 3.Jb5 cxb5 4.Dd5 Bohatý a riešiteľsky náročný samomat (4) **462. Libiš** 1. b4 tempo, 1.- a6 2. Sb8 a5 3. Jf4

axb4 4.Jxd5 b3 5.Dd2, 1.- a5 2.De4 axb4 3.Kxc2 b3 4.Kb1 b2 5.Dc2 Núdzovka s modelovým matom a väzbou (5) **463. Heiskanen** 1.Ve2 Kf3 2.Sg4 Kg3 3.Vh2 f5 4.Se2 f4 5.Vh1 f3 6.Sf1 f2 Šestťahová samomatová miniatúrka (5) **464. Durham, Majoros** 1.Sh5 Kc4 2.Sf7 Kd4 3.Vxb3 Kc4 4.Sf4 Kd4 5.Sg6 Kc4 6.Jd2 Kd4 7.Jf3 Kc4 8.Je5 Kd4 9.Jc6 Kc4 10.Ja5 Kd4 11.Db6 Impozantný pohyb piatich bielych kameňov (5) **465. Bálint, Majoros** Dobrý zámer autorov, napr. po vrátení ťahov Kd2xDc1, Dc4xJc1 1.Dc2+ Kxc2 pat, alebo Kd2xVc1, Vc3xJc1 1.Vc2+ Kxc2 pat vychádza množstvo nepresností. Biely môže vrátiť na pole c1 ľubovoľnú figúru, lebo vychádza spätné branie b2xSc1 1.Ka3 Sxb2 pat (6) **466. Stephenson, Lörinc** 1.Sf8 hrozí 2.Paoxe2 Svojrážna exobotéria a maty po línii väzby (2) **467. Sabol** 1.De1 tempo Čierna všepremena v mars-circe (2) **468. Petrovici** 1.Jb4 Se2+ 2.Ka1 Sg8 3.b3 Sxb3 4.Jd5 Vh8 5.Jc3+ Kc2 6.Jd5 Samomat – maximálnik v miniatúrke (5) **469. Salai sr.** 1.Ka4 2.Ka3 3.Ka2 4.Kb1 5.Kc1 6.Kd1 7.Ke1 8.Kf1 9.Kg1 10.Kh2 11.Kh3 12.Kh4 13.Kh5 14.Kh6 15.Kh7 16.Kxh8! 17.Kh7 ... 32.Ka5 33.Kxa6! 34.Sxb8 sat Kráľ narušil súperovu pevnosť „s témou návratu“ (5)

Stav riešiteľskej súťaže 1998 – 99 Umenie 64 č. 6 – 12

Maximálny počet bodov za správne riešenia originálov (a za upozornenie na ich nekorektnosti) uverejnených v Umení 64 č. 6 – 12 je 1270 bodov (11 – 209, 12 – 193). Umiestnenia sú však skreslené skutočnosťou, že niektorí stáli riešitelia neposlali všetky riešenia, alebo zlyhala pošta. Stav v hodnotení riešiteľov, ktorí získali najmenej 30 bodov je nasledovný: 1. V. Kos, Brno, 1203 bodov, 2. B. Moravčík, Sliac, 1085, 3. Z. Libiš, Sychotín, 1061 4. Z. Vicén, Stará Bystrica, 1058 5. A. Bálint, Veľký Kýr, 1008 6. I. Bandžuch, Spišská Nová Ves, 970 7. O. Paradzinskij, Ukrajina, 702 8. M. Coufal, SRN, 674 9. E. Makkai, Rumunsko, 597 10. M. Svrček, Vrutky, 512 11. J. Tomanička, Dubnica nad Váhom, 474 12. J. Brada, Praha, 405 13. J. Kolář, Bratislava, 211 14. V. Smirnov, 169 15. J. Barani, Harichovce, 150, 16. J. Karel, Praha, 145 17. P. Škoda, Bratislava, 121 18. E. Fasher, Izrael, 83 19. I. Brjuchanov, Ukrajina, 82 20. V. Surkov, Rusko, 50. Tešíme sa na túto formu spolupráce a za túto priazeň aj touto formou ďakujeme!

Medzinárodné šachové skladateľské súťaže Martin-Žilina 2000-2001

Súťaže sa zúčastnia ľubovoľné originálne šachové skladby uverejnené v bulletine "Umenie 64", prípadne v ďalších periodikách vydaných v Martine a v Žiline v období rokov 2000-2001. Súťaže prebiehajú v týchto oddeleniach:

DVOJŤAŽKY (#2) rozhodca E. Klemanič, TROJŤAŽKY (#3) G. Bakcsi, MNOHOŤAŽKY (#n) L. Salai jr., ŠTÚDIE (+)= M. Hlinka, POMOCNÉ MATY (#h) M. Ondruš, SAMOMATY (#s) L. Salai sr., OSTATNÉ SKLADBY (exo) J. Brabec. Ceny, čestné uznania, pochvalné zmienky. Diplomy. Každý účastník dostane publikovanú skladbu a výsledok skladateľskej súťaže. Súťažné skladby zasielajte postupne najneskoršie však do 15. 11. 2001 na adresu: Ladislav SALAI, Bellova 8, 036 01 Martin, Slovakia.

Prosíme o propagáciu našich súťaží!

Bitte nachdrucken!

Please reprint!

Podakovanie

Touto cestou ďakujeme sponzorovi, spoločnosti s ručením obmedzeným PONGRÁCZ (Bottova 16, 010 01 Žilina) za finančný príspevok na tlač a expedíciu 17. čísla nášho bulletinu UMENIE 64.

Upozornenie pre záujemcov o bulletin UMENIE 64

Záujemcov o zasielanie ďalších čísiel bulletinu UMENIE 64 žiadame o dobrovoľný príspevok vo forme poštových známok, ktoré tvoria najväčšiu položku výdavkov Klubu Pongrácz. UMENIE 64 naďalej budeme posielat' autorom originálov, spolupracovníkom a najlepším riešiteľom. Pri vydávaní bulletinu privítame každú pomoc. Prize: As you like it.

UMENIE 64 © 31. 10. 2000 Šachový bulletin považského Klubu Pongrácz. Zostavili Ladislav Salai st. a Ing. Ľuboš Kekely, technické riešenie Ing. Ľuboš Kekely. Adresa redakcie: Ladislav Salai, Bellova 8, 036 01 Martin, SLOVENSKO.