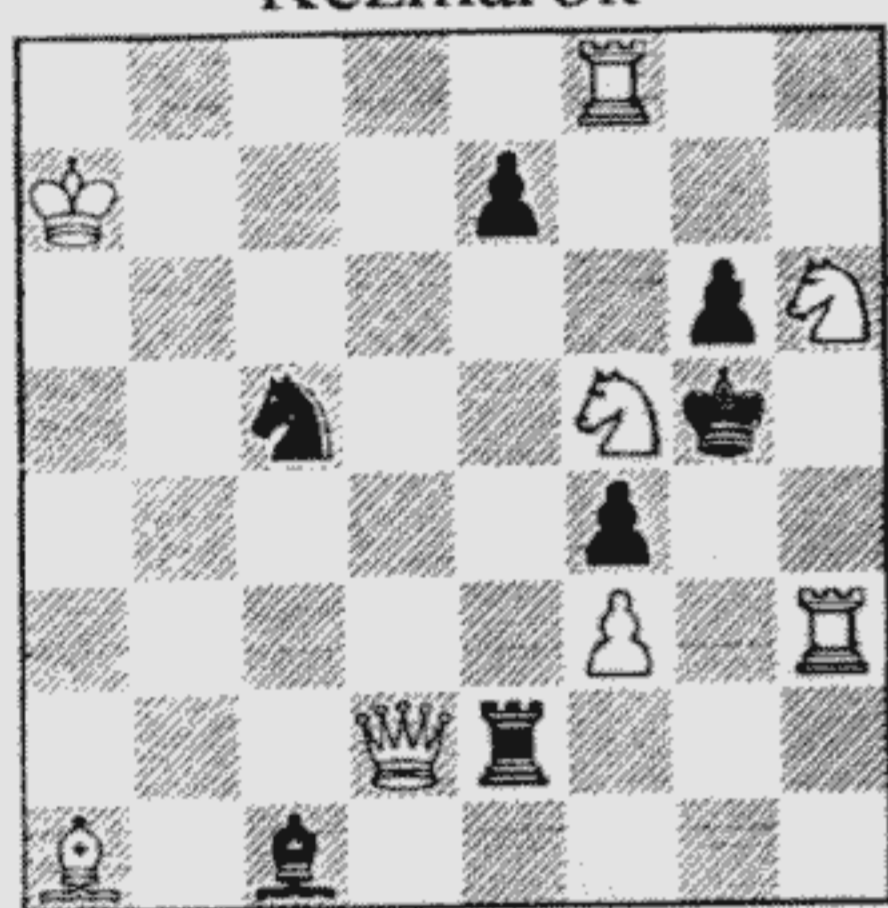


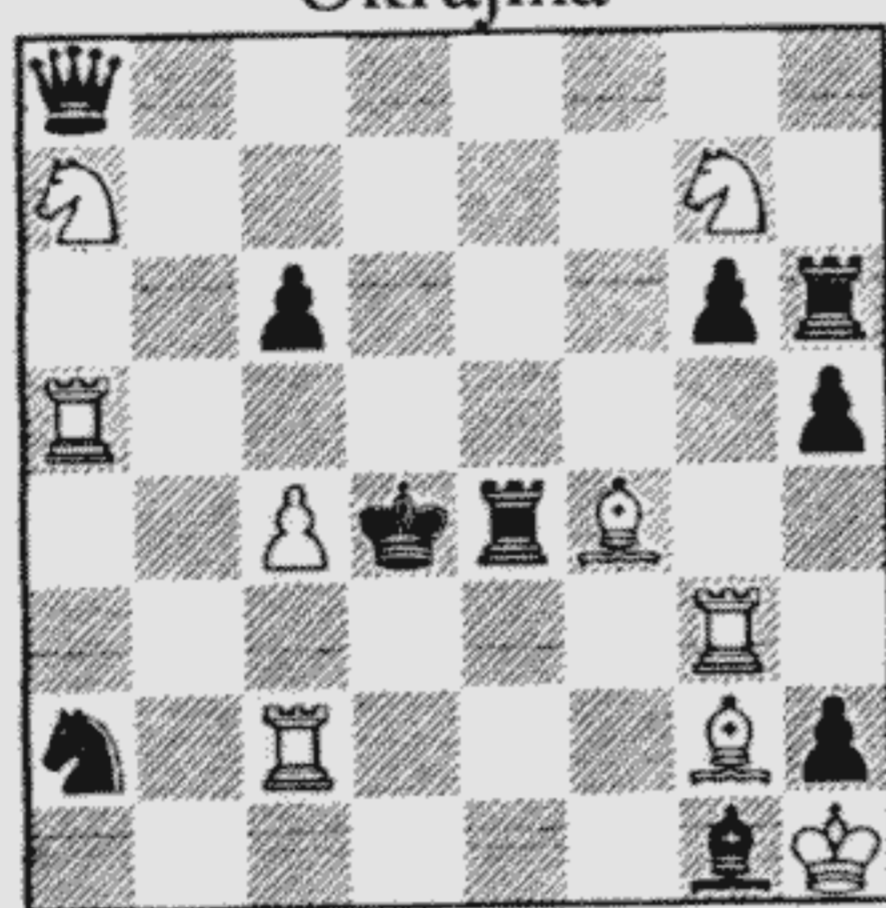
Originály Martin – Žilina 2000 – 2001

Jozef Taraba
Kežmarok



710. 2 (8+7)

Vasyl Markovcij
Ukrajina



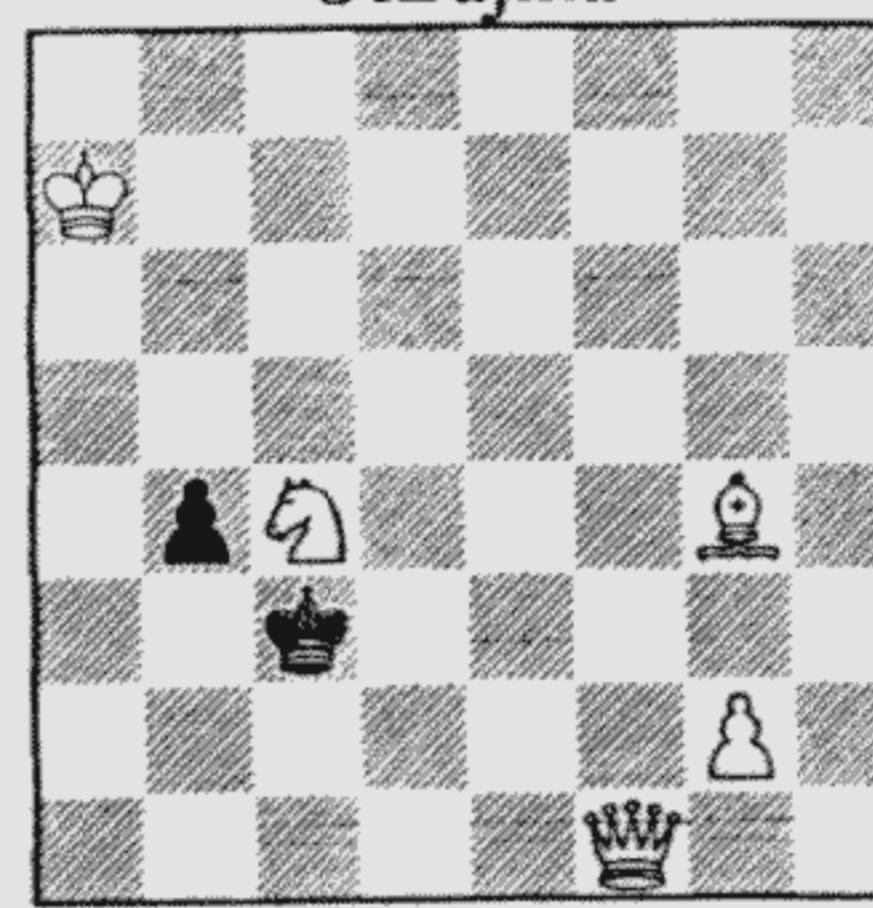
711. 2 (9+10)

Marcel Segers
Belgicko



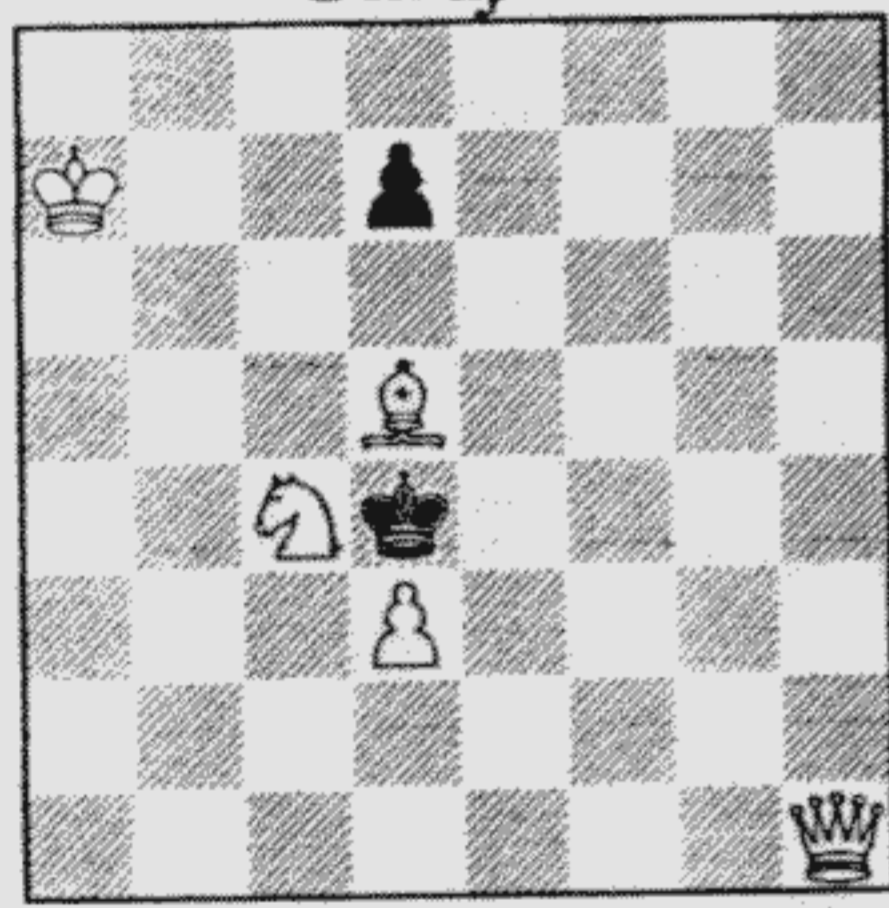
712. 2 (13+9)

Jevgenij Bogdanov
Ukrajina



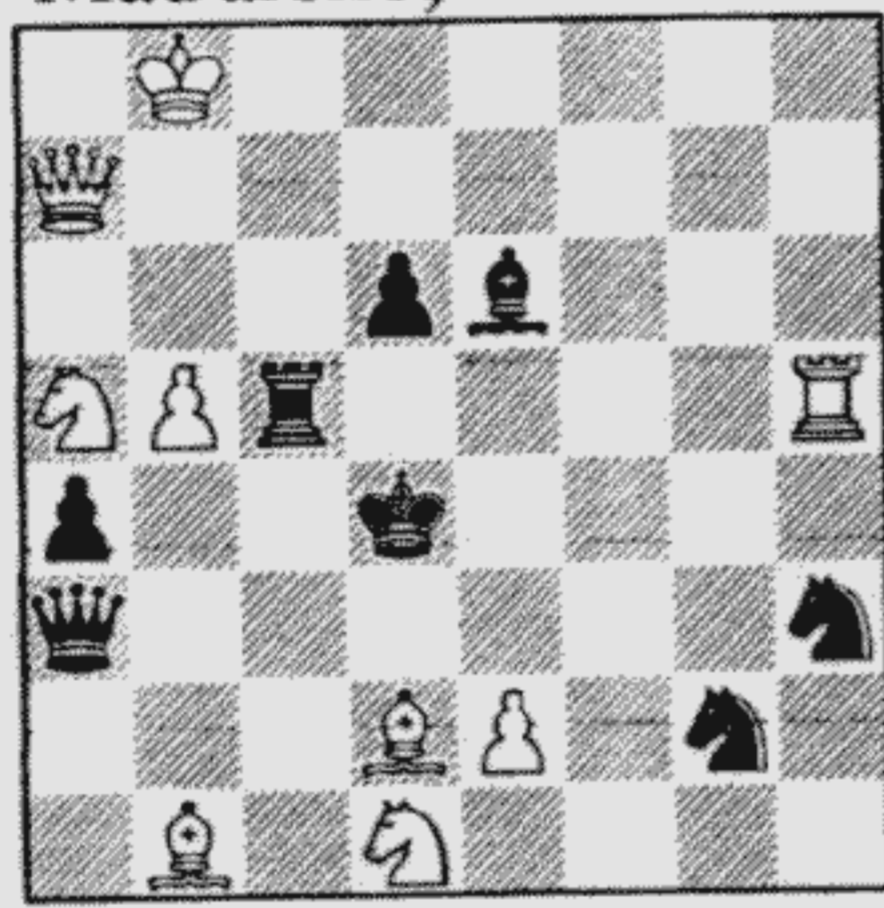
713. 3 (5+2)

Jevgenij Bogdanov
Ukrajina



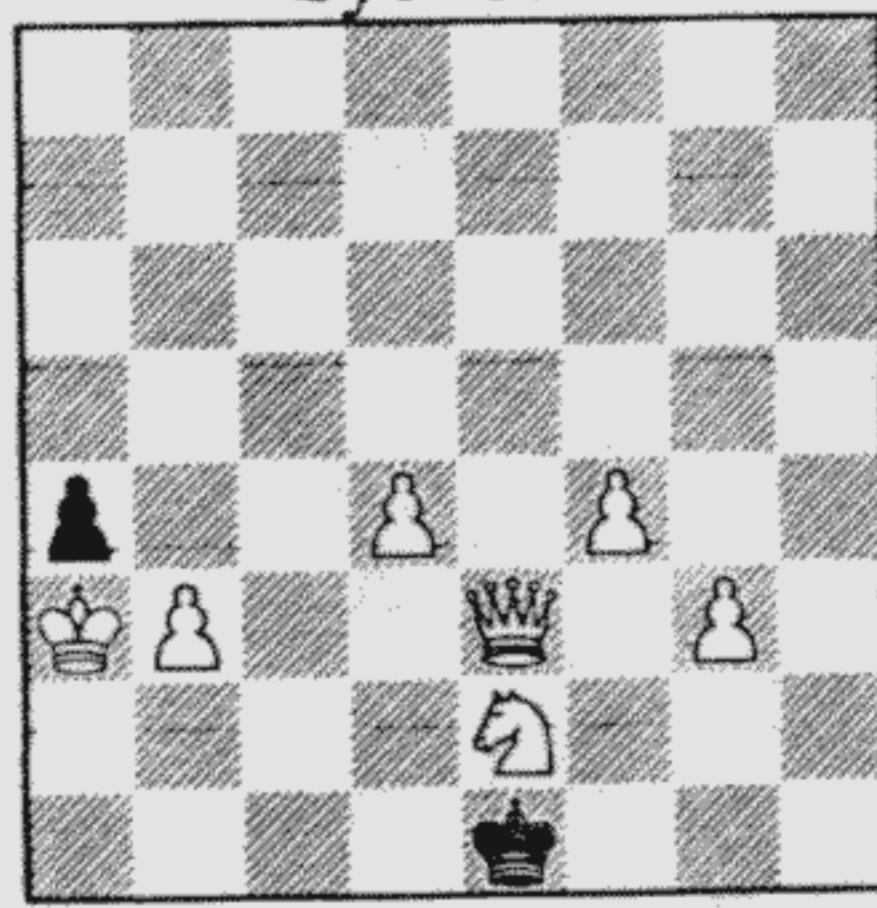
714. 3 (5+2)

B. Majoros, E. Makkai
Maďarsko, Rumunsko



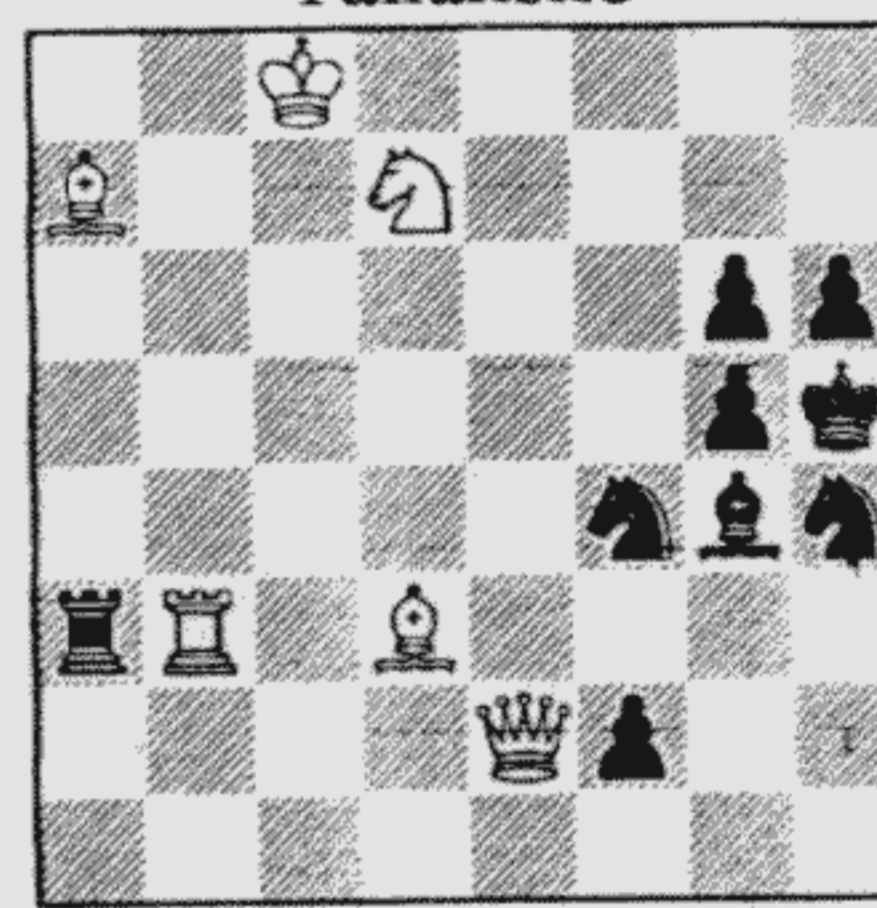
715. 3 (9+8)

Zdeněk Libiš
Sychotín



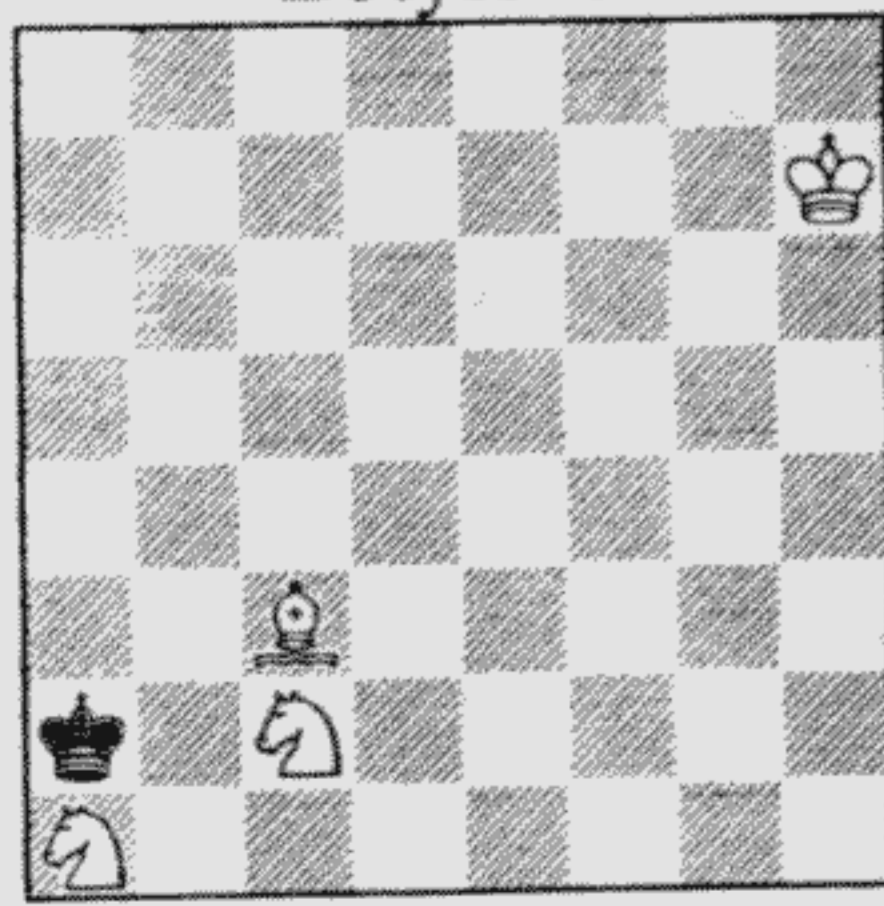
716. 4 (7+2)

Vito Rallo
Taliansko



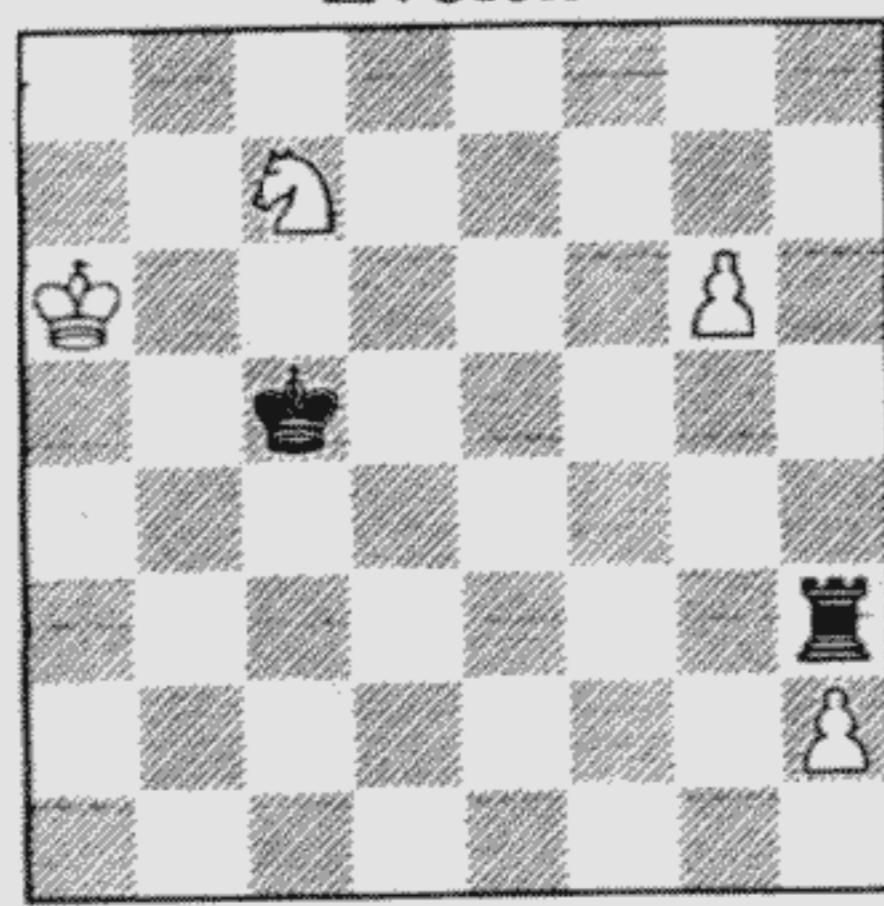
717. 4 (6+9)

Imants Dulbergs
Lotyšsko



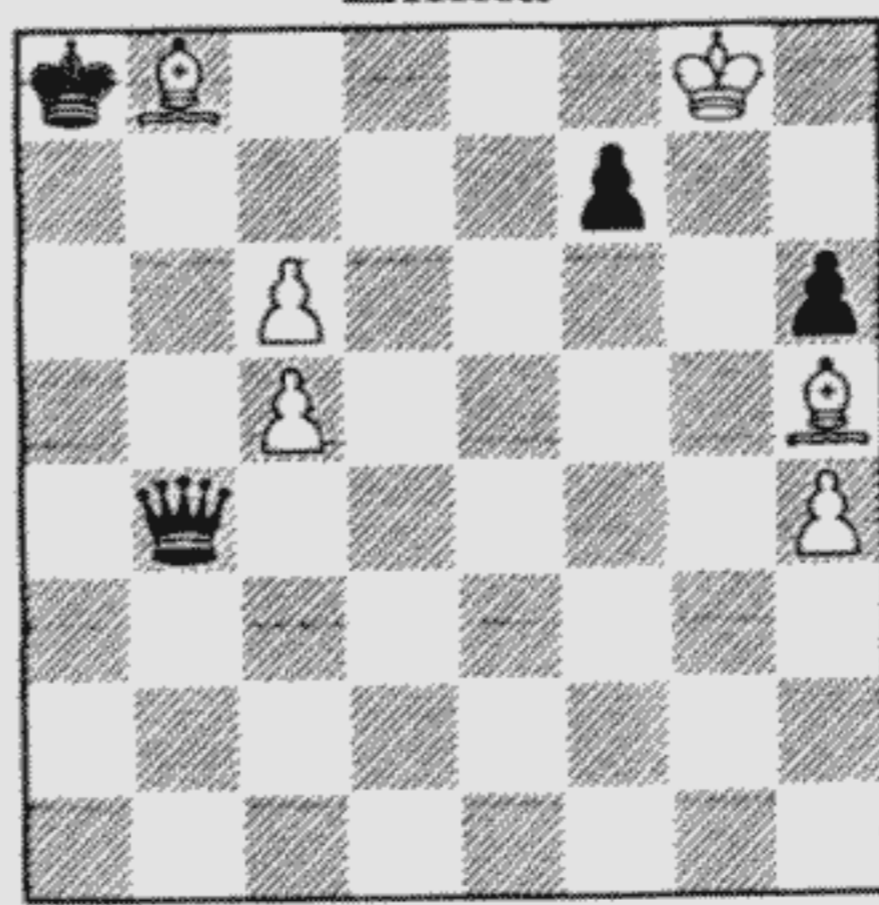
718. 8 (4+1)

Bohuslav Sivák
Zvolen



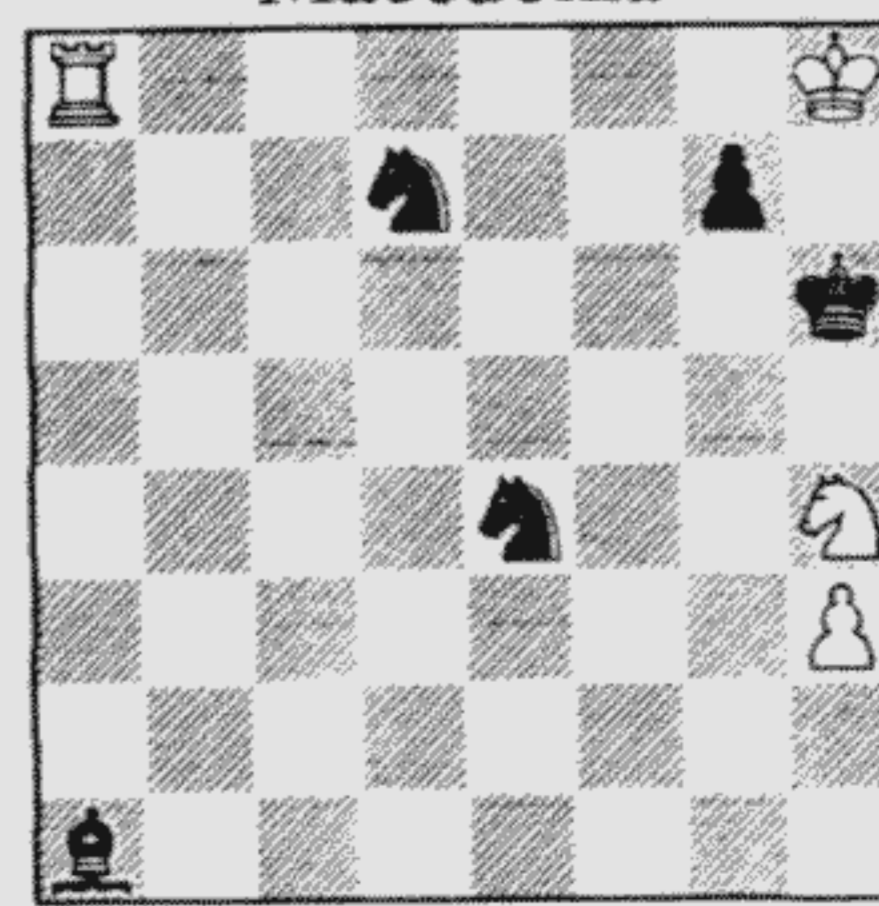
719. + (4+2)

Ľuboš Kekely
Žilina



720. + (6+4)

Zoran Janev
Macedónia



721. h2
B) Jh4→h7 (4+5)

Originály 710 – 741

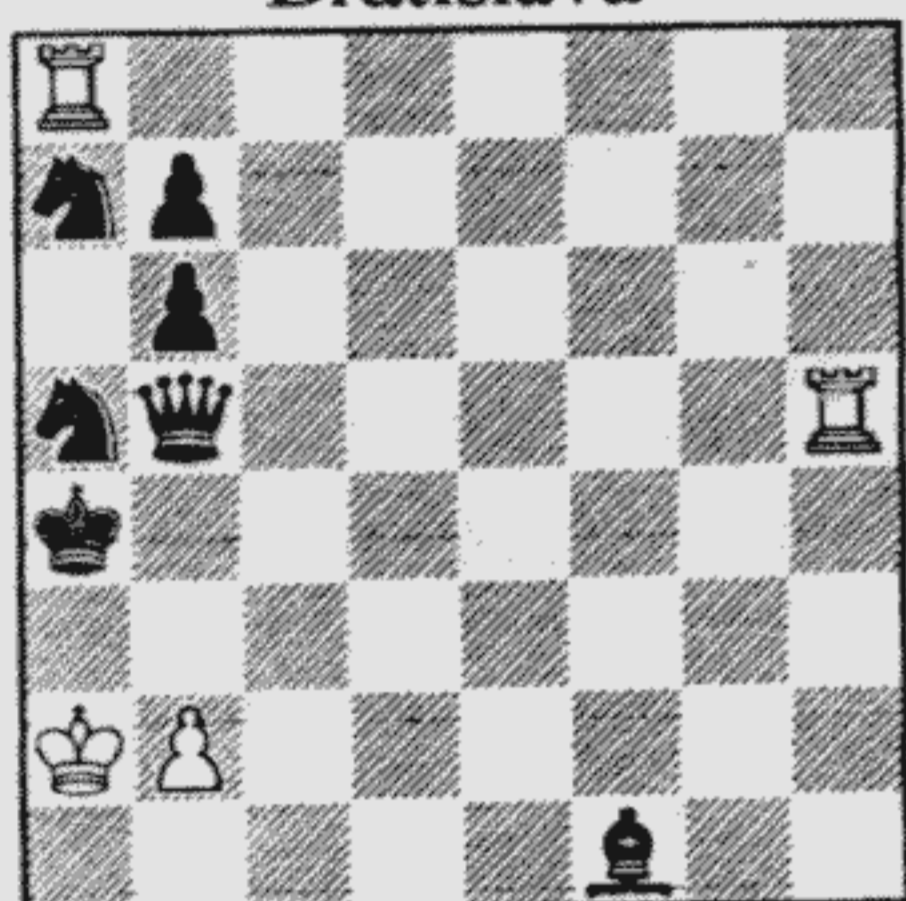
Stratégia pokusov v 710 z pozostalosti autora je efektná. Markovcij oživuje Mlynkovu tému v 711. Klasiku v 712 obohacujú pokusy à la Grimshaw.

Trojťažka 713 ilustruje tému Zagorujko. Trojfázové záměny sú v miniatúrke 714. Maďarsko-rumunská spolupráca v 715 vedie k šiestim matom.

V Libišovej 716 sú dobré pokusy a modelové maty. Rozbiť pevnosť čierneho kráľa v 717 nebude náročné. Päťkameňovka 718 je zaujímavá pokračovaniami po ťahoch čierneho kráľa.

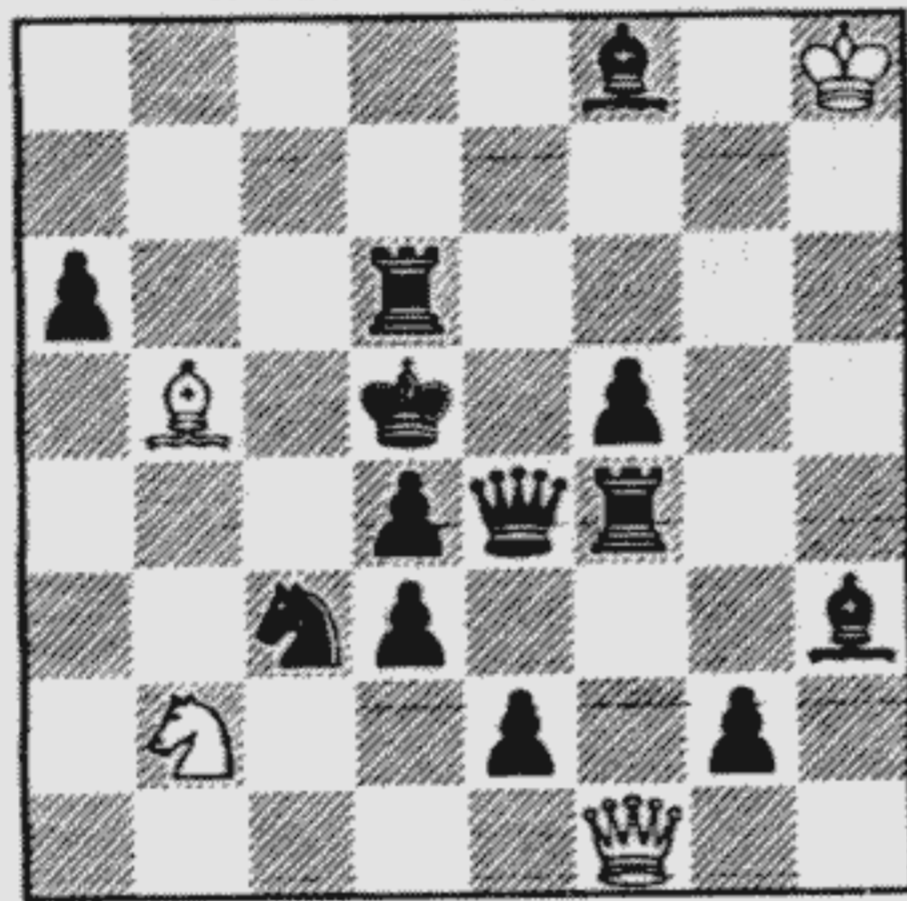
Posledné oddelenie štúdií tohto tisícročia v našom bulletine zachraňujú v ostatnom čase najusilovnejší autori. Klasické dobytie veže za premeneného pešiaka v 719 pokračuje bojom o udržanie posledného pešiaka, jazdec je hrdinom tejto miniatúrky. Kráľovské

Karol Mlynka
Bratislava



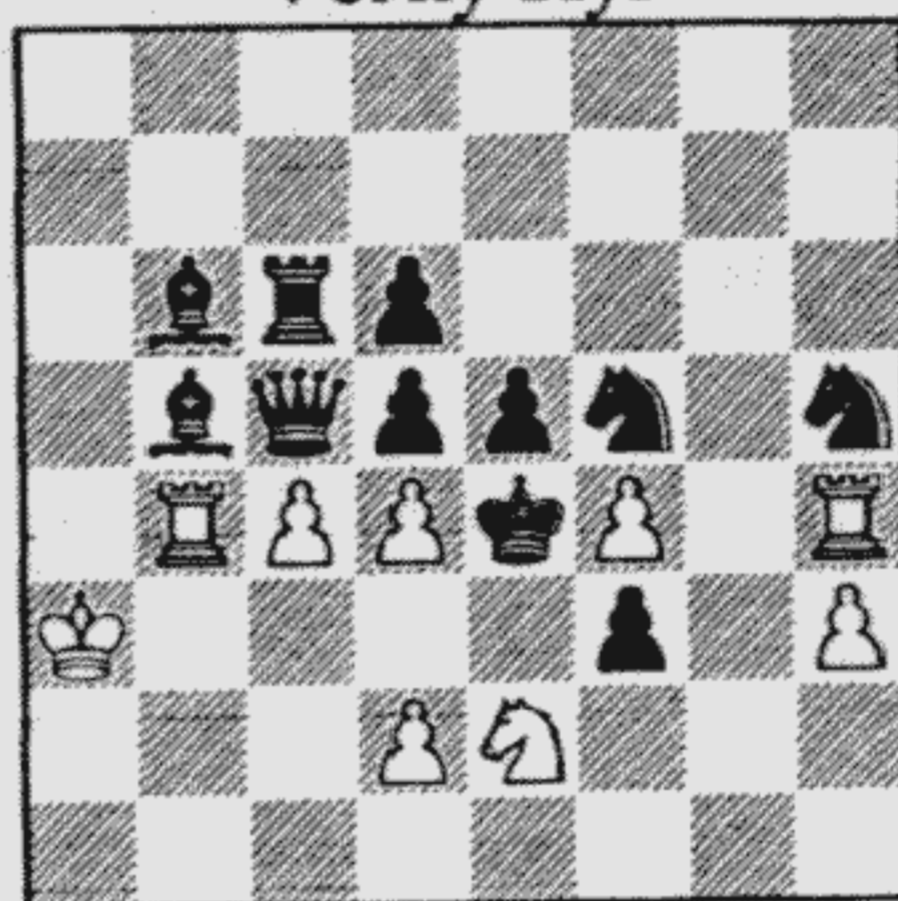
722. h2
B) Ja5→a6 (4+7)

Alexander Pituk
Banská Štiavnica



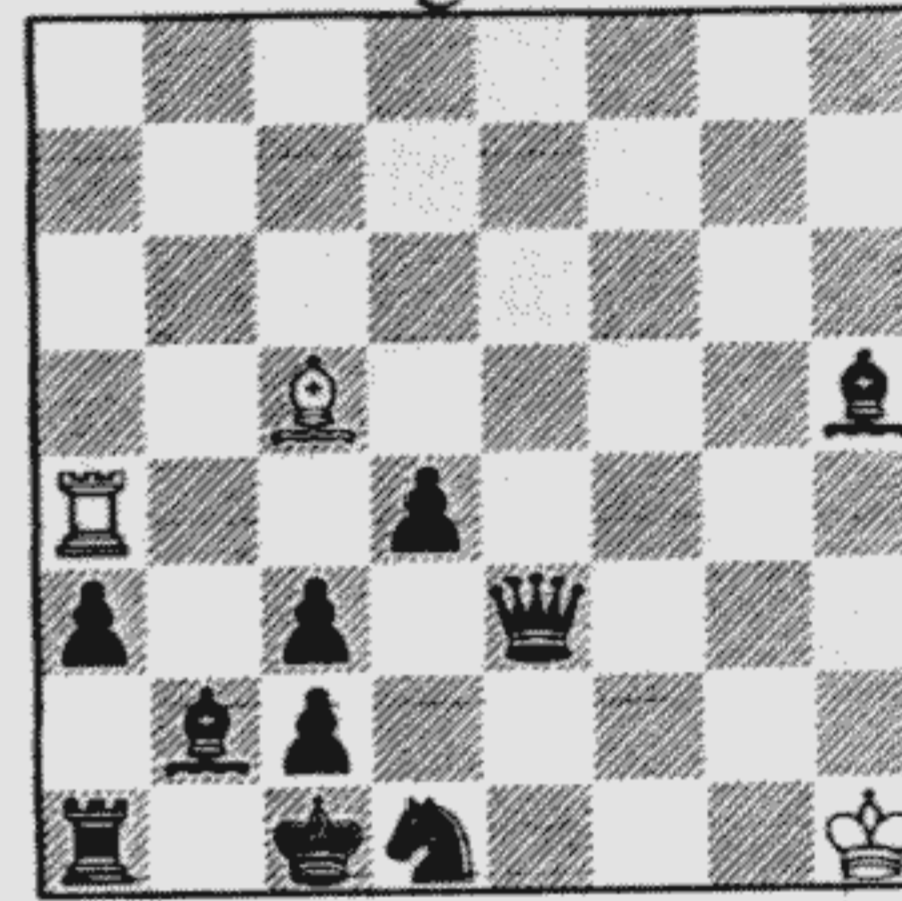
723. h2 3 sol. (4+13)

Zoltán Labai
Veľký Kýr



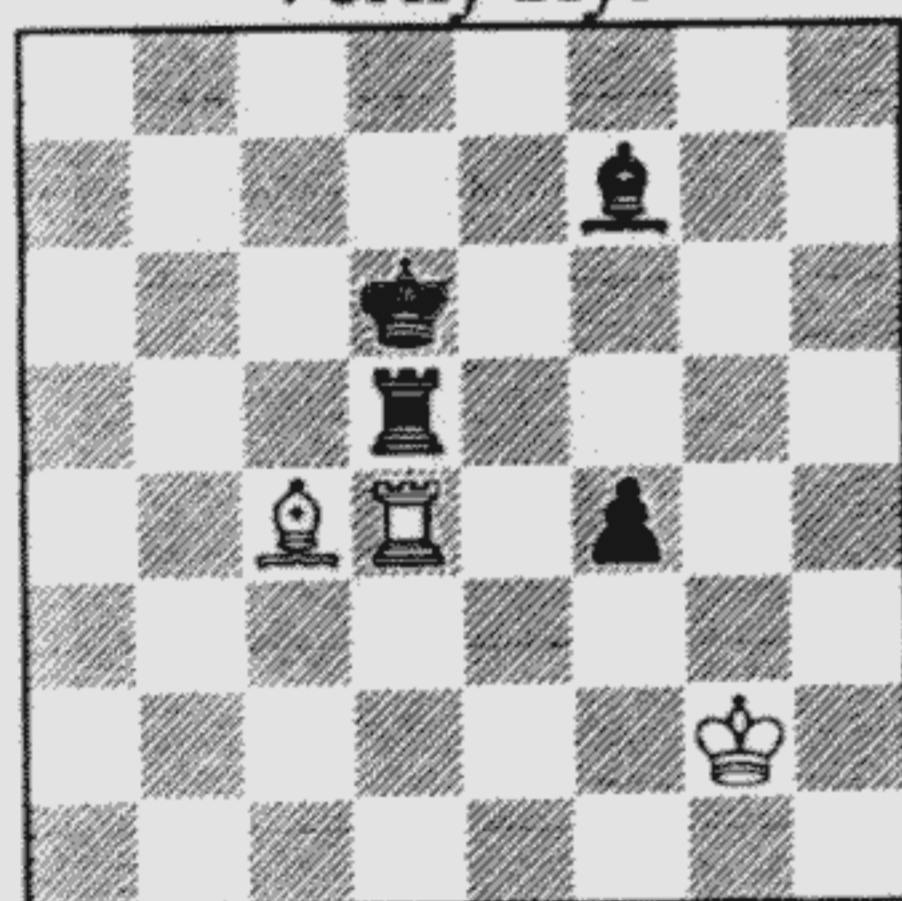
724. h2
B) Vh4→d1 (9+11)

Christopher Jones
Anglicko



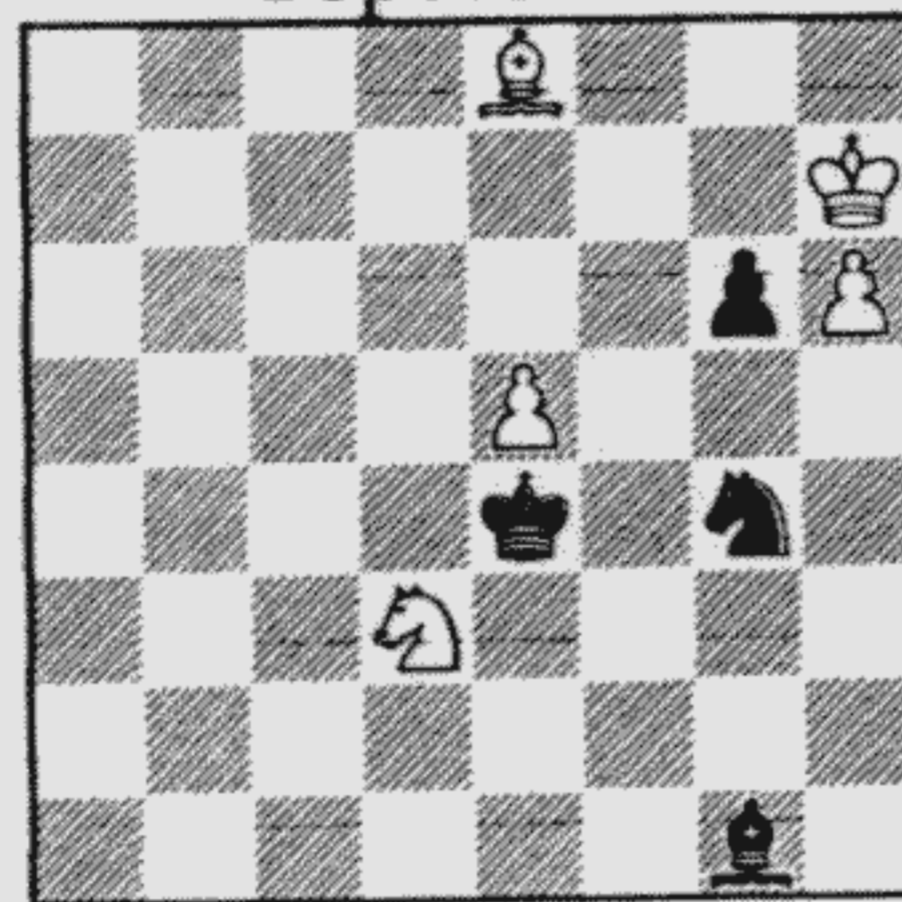
725. h3 W→
2 sol. (3+10)

Alexander Bálint
Veľký Kýr



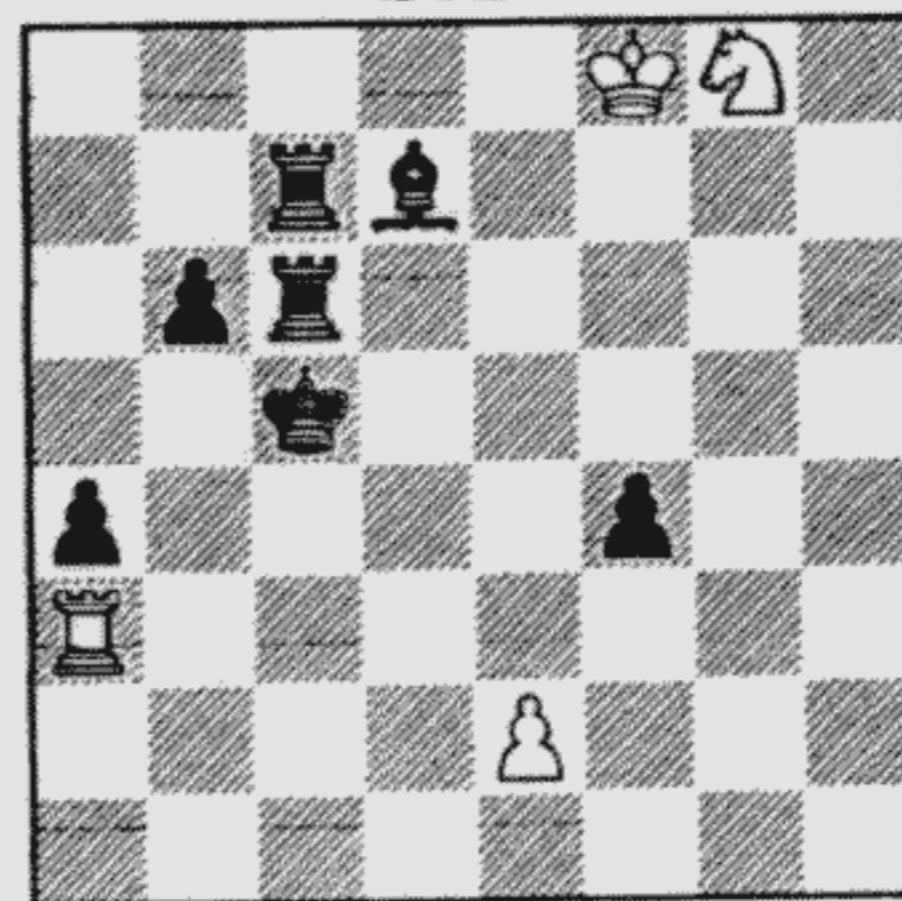
726. h3
B) Kg2→e4 (3+4)

Stanislav Hudák
Topoľovka



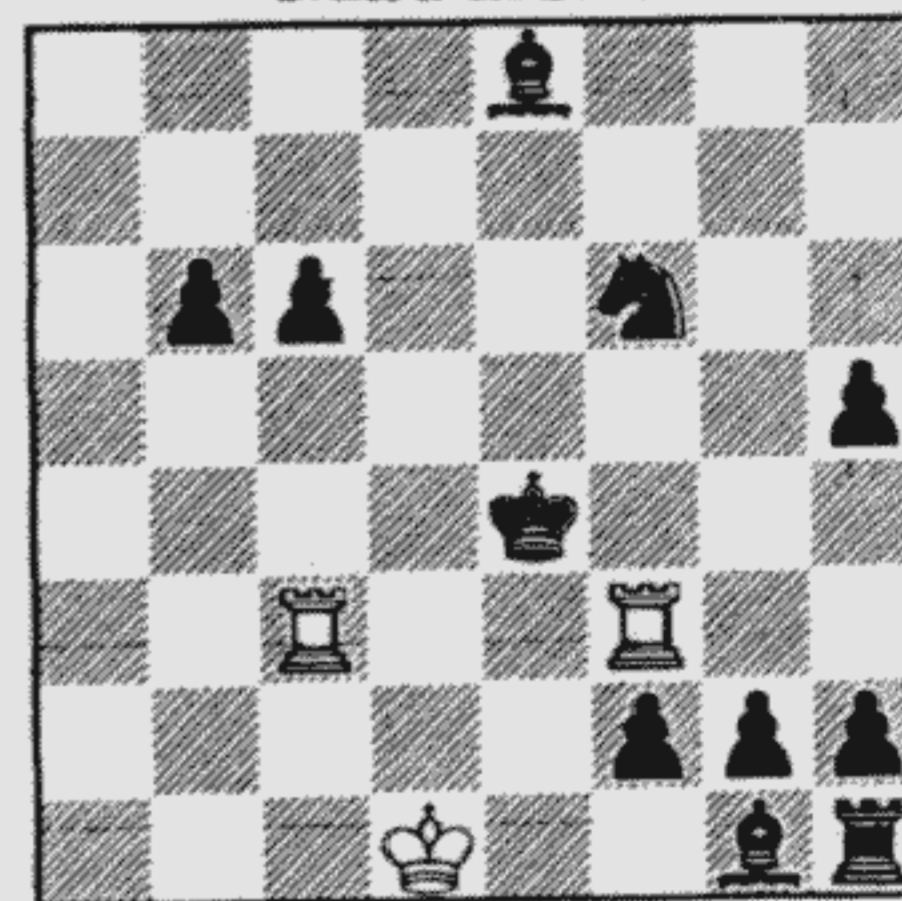
727. h3 2 sol. (5+4)

Miroslav Coufal
SRN



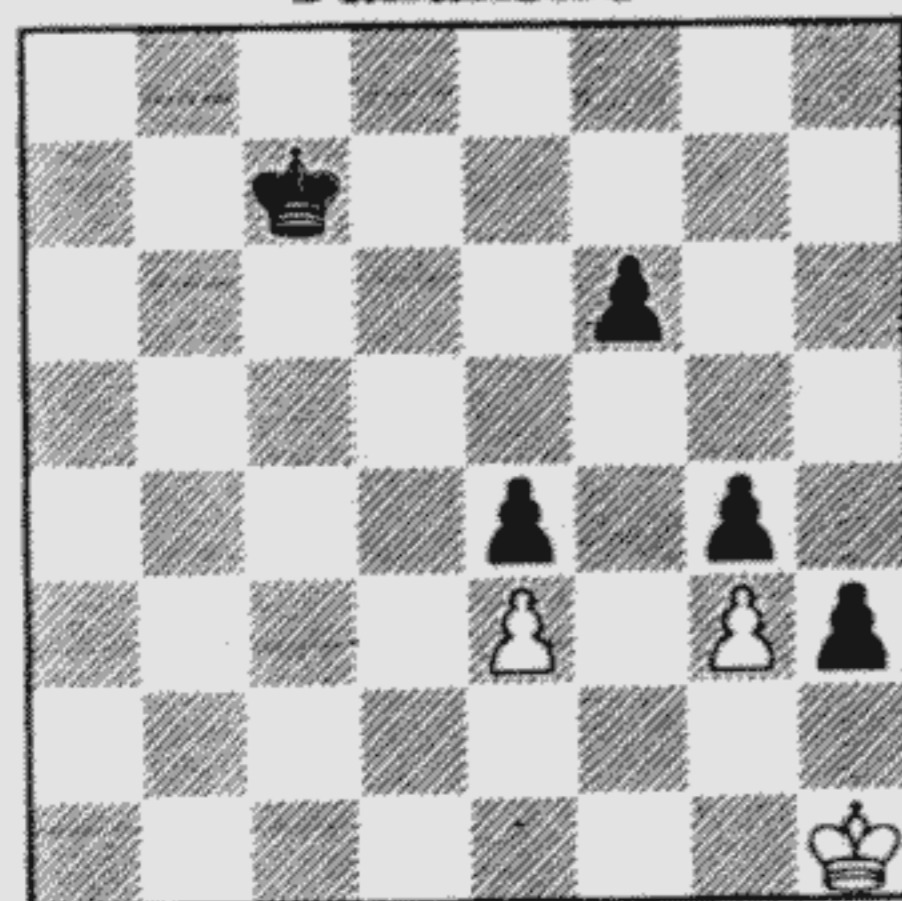
728. h3 2 sol. (4+7)

János Csák
Maďarsko



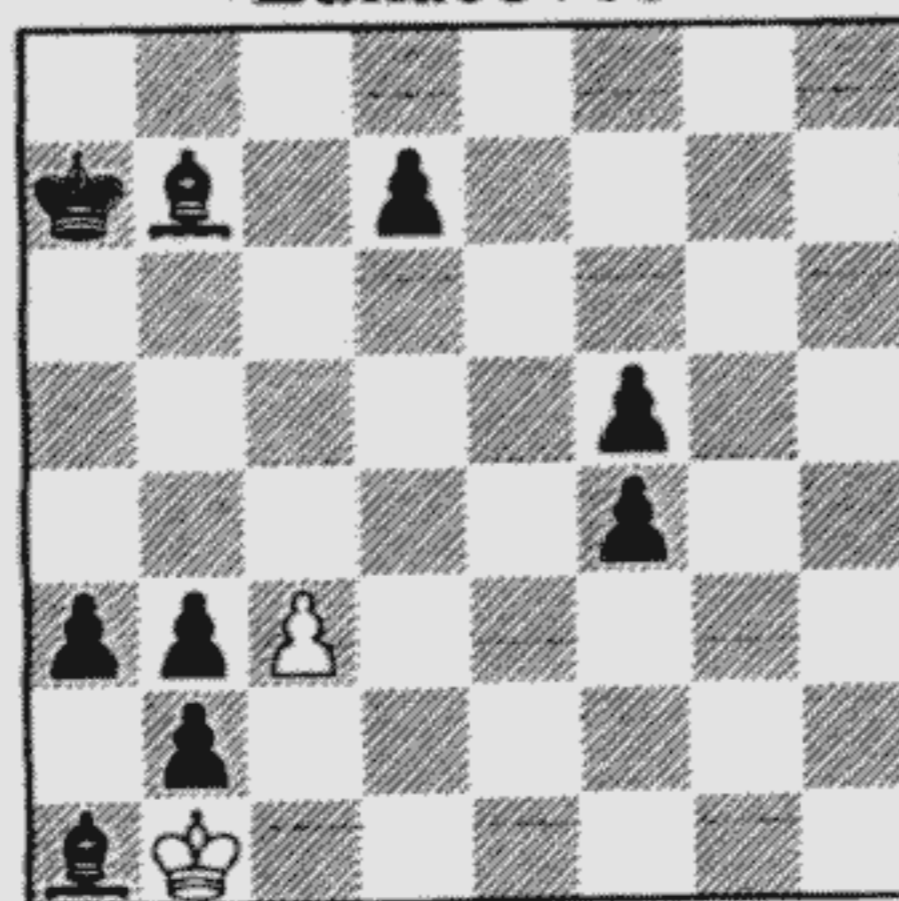
729. h3 text (3+11)

Luigi Vitale
Taliansko



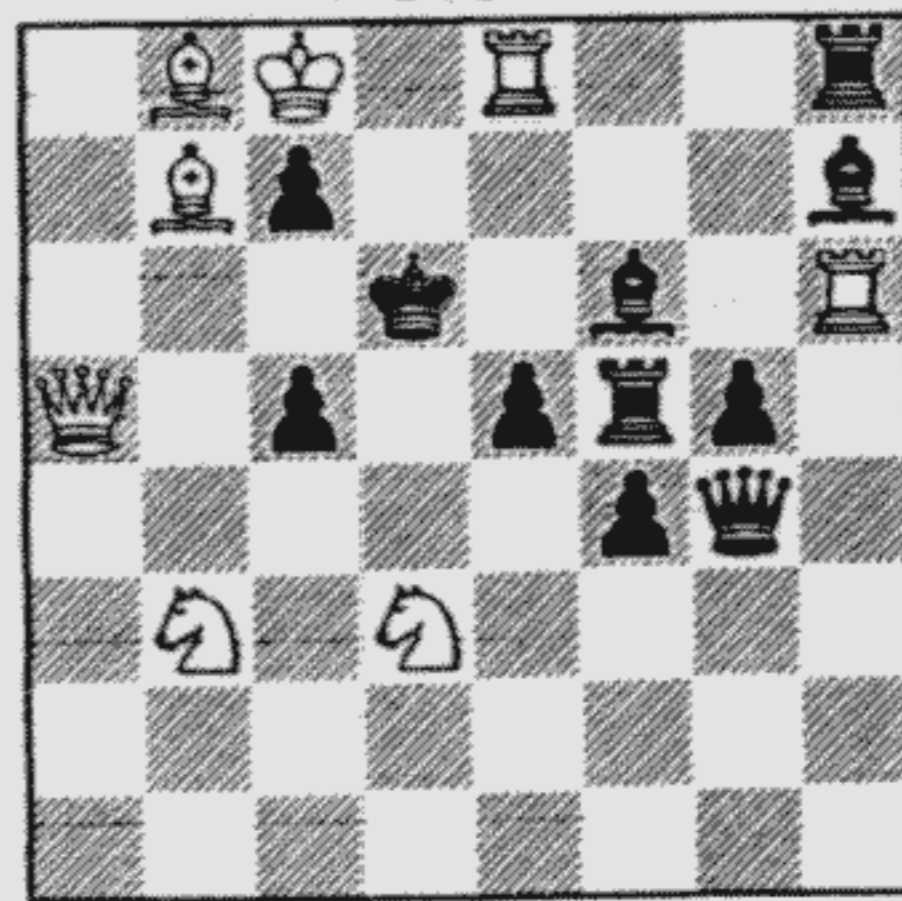
730. h7 (3+5)

Jozef Ložek
Lukáčovce



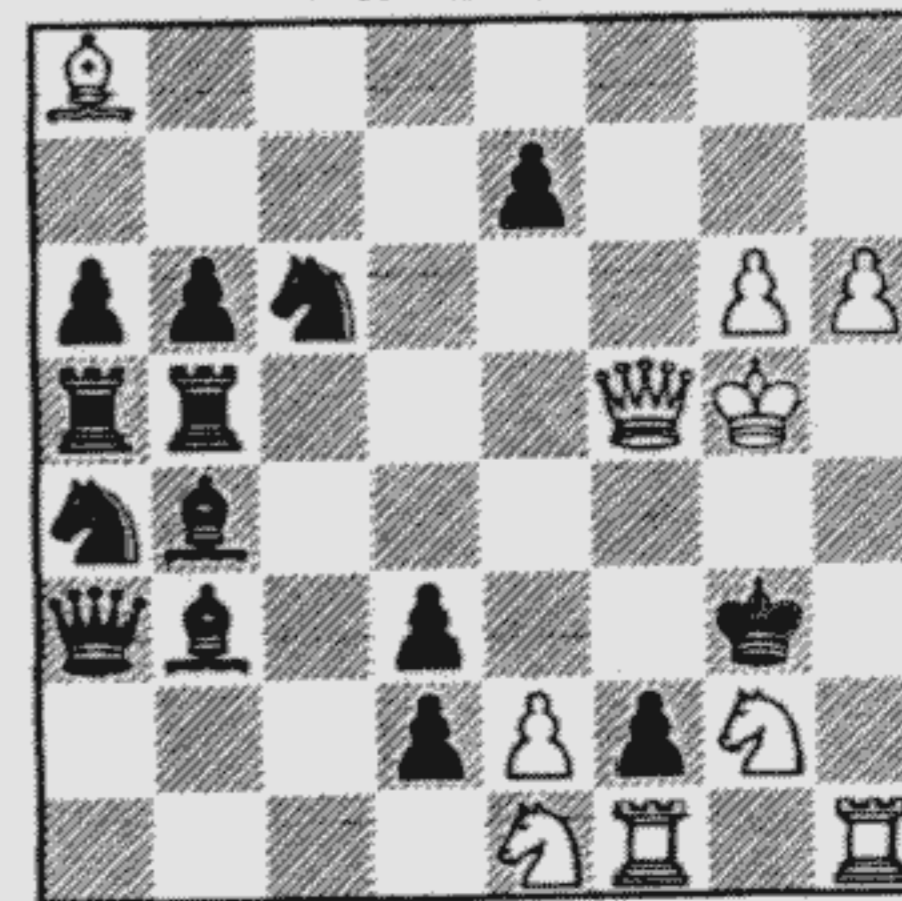
731. h7 (2+9)

Waldemar Tura
Poľsko



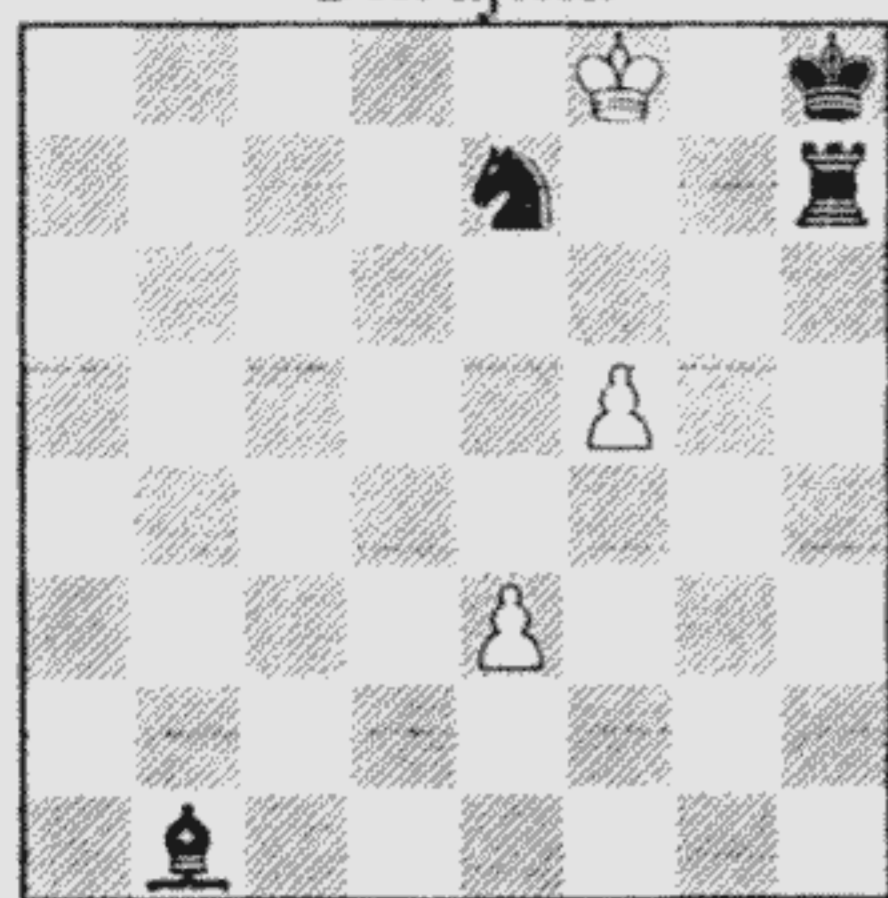
732. s2 (8+11)

Alessandro Cuppini
Taliansko



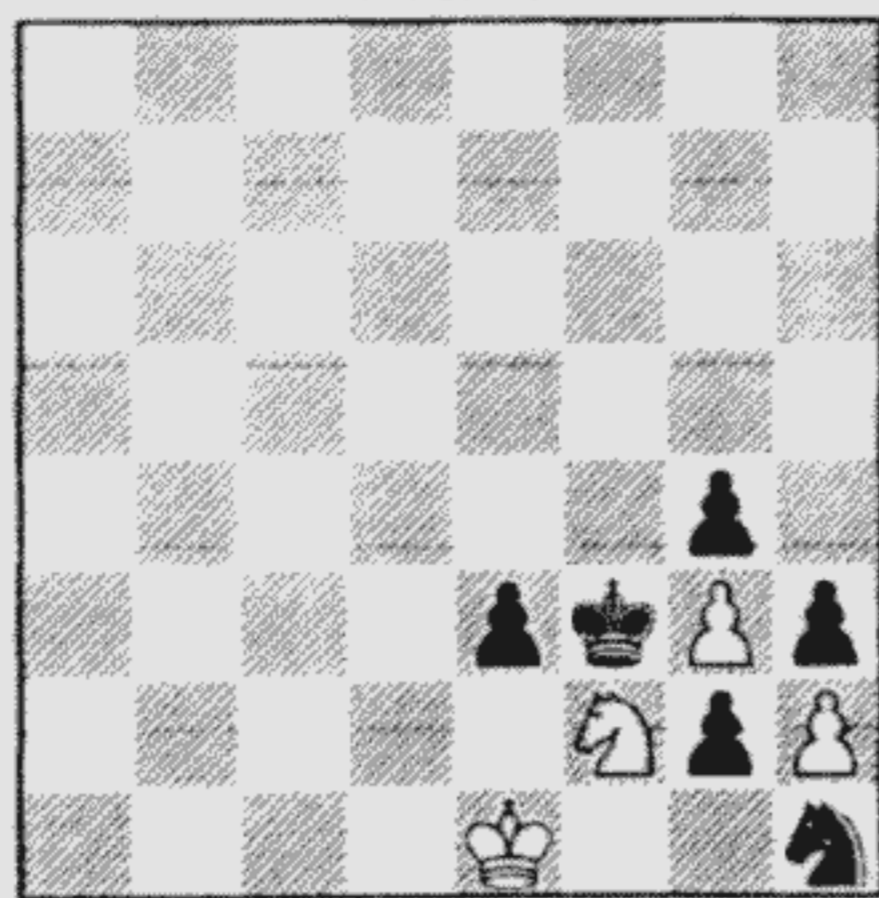
733. s2 (10+14)

Valerij Nebotov
Ukrajina



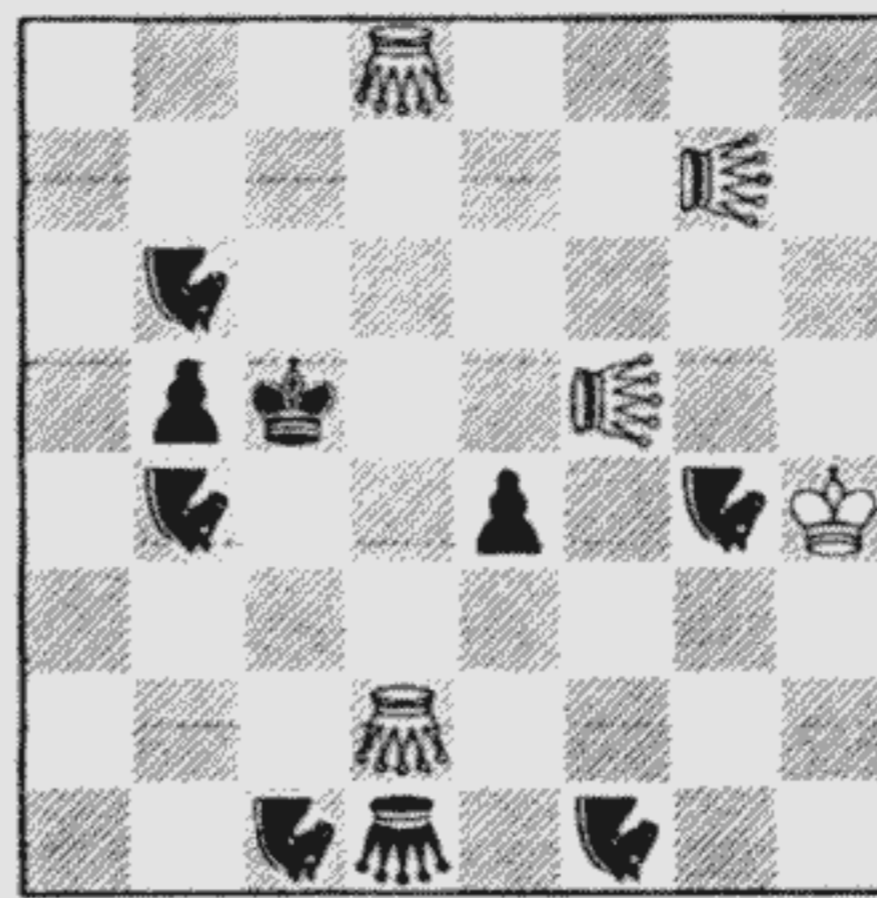
734. h2 text (3+4)

Pavel Kameník
Praha



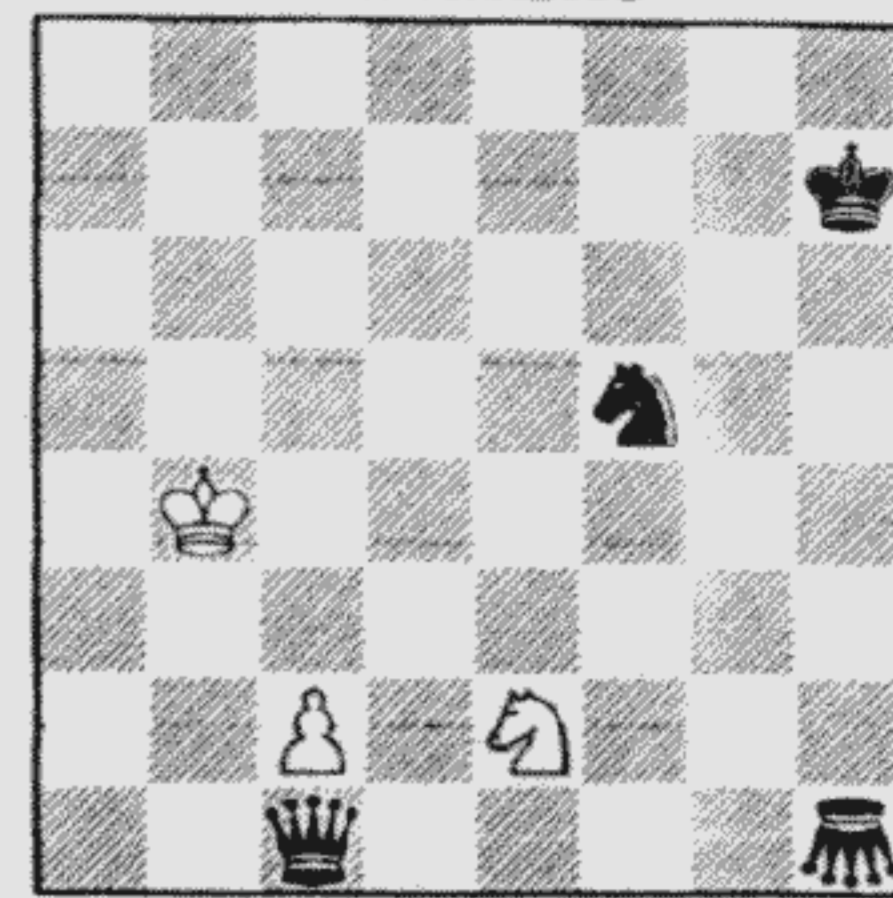
735. h2
andernach (4+6)

Ľudovít Lehen
Bratislava



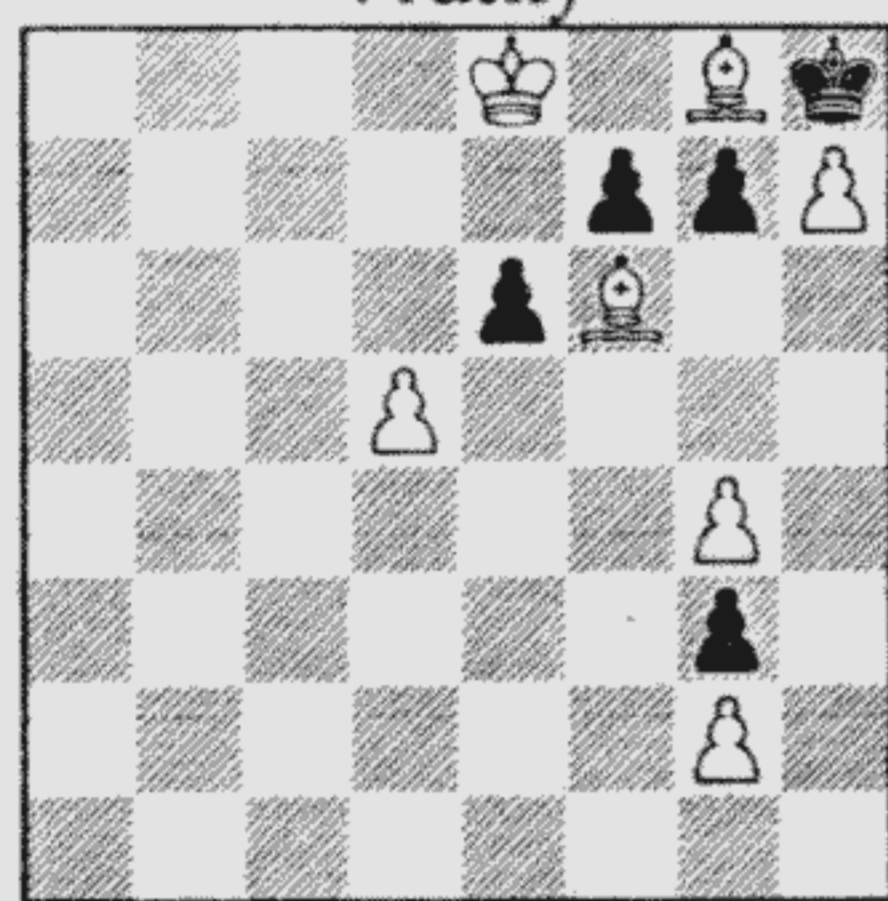
736. h2 text (5+9)

Stefano Spinelli
Taliansko



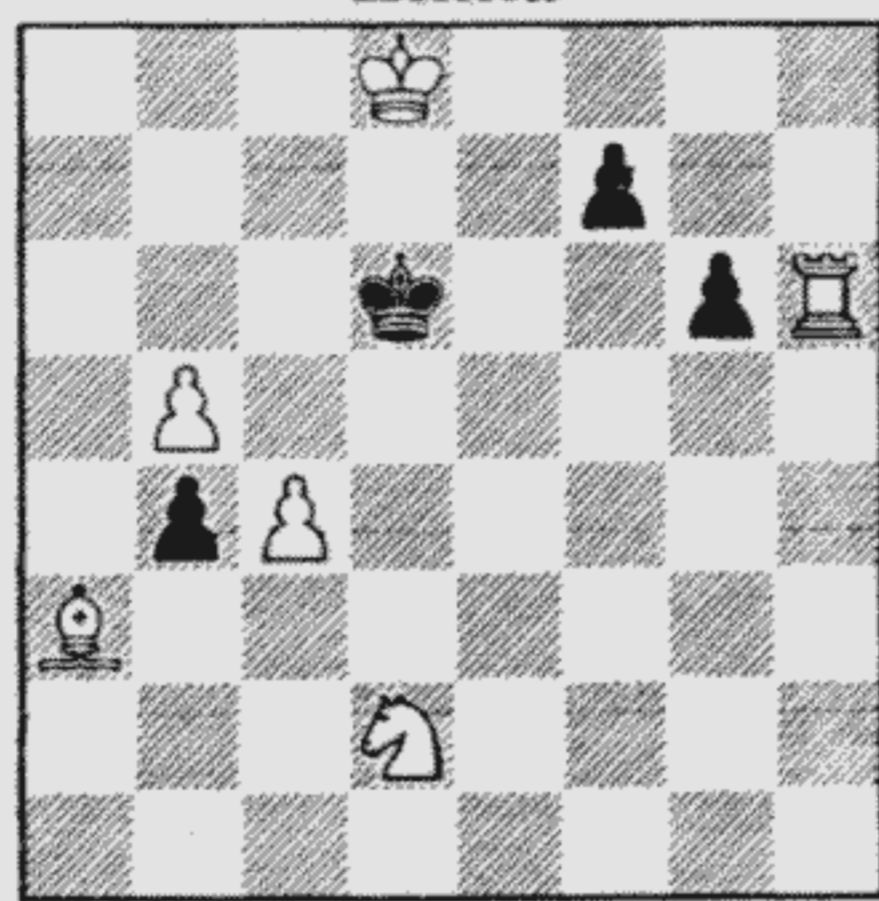
737. s5 max. (3+4)

Milan Svrček
Vrútky



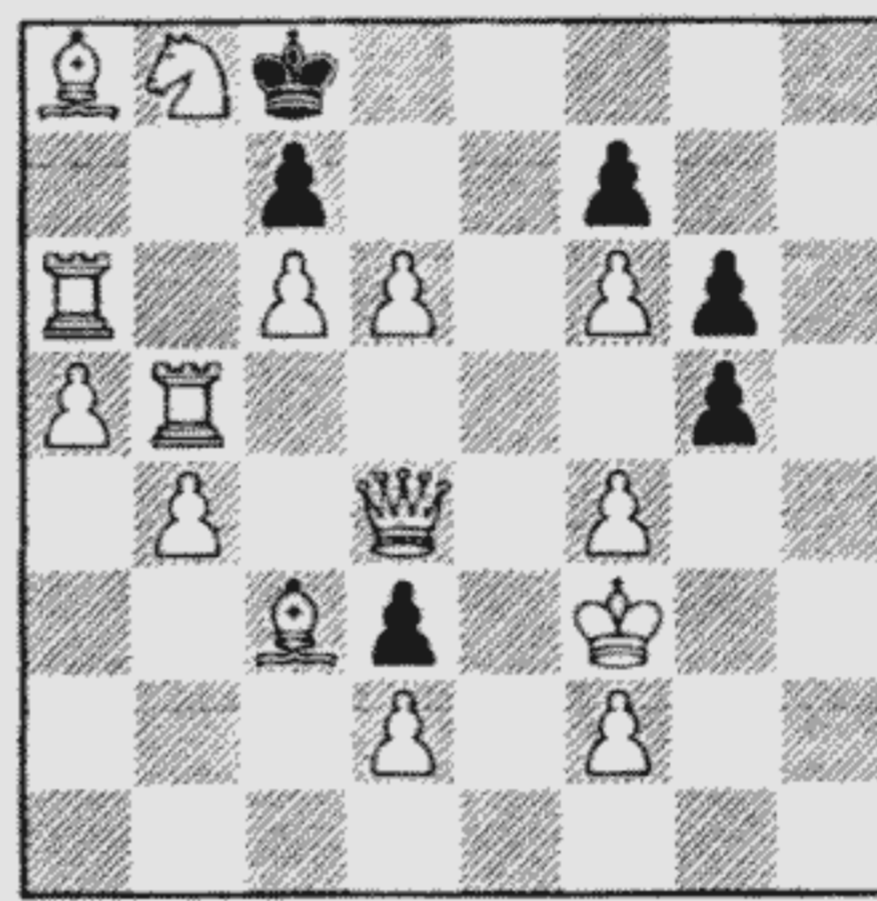
738. sh=9 2 sol. (7+5)

Milan Ondruš
Žilina



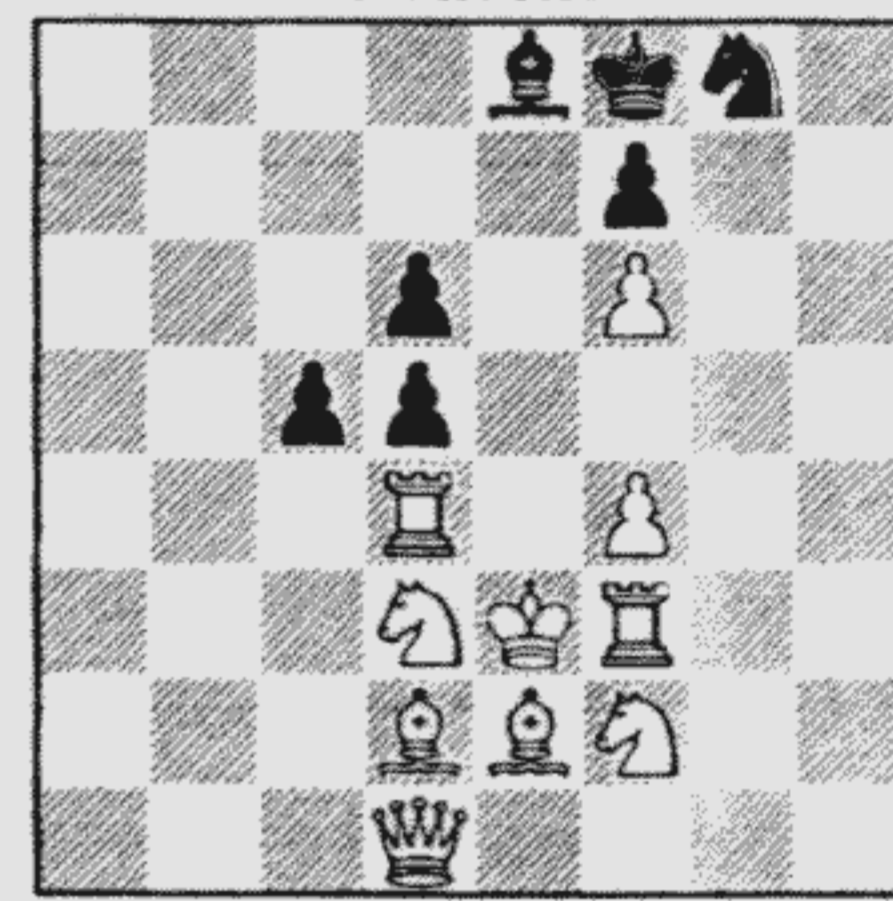
739. sh=18 (6+4)

Vladimír Janál
Zlín



740. sh=112 (15+6)

Ladislav Salai sr.
Martin



741. h=2 text (10+7)

tempovanie v 720 v boji proti presile.

Analógie v 721 – prerušenie, uvoľnenie a blokovanie. Mlynka opravuje v 722 svoju nekorektnú skladbu z Nedelského dnevniku (1972). Majstrova 723 obsahuje tri záludné riešenia. Hlavným aktérom 724 je čierna dáma. Jonesova 725 obsahuje 2 analogické riešenia. Miniaturka 726 obsahuje maty vežou. V 727 možno obdivovať pochody čierneho kráľa a záverečné akordy bieleho strelca. Náš renomovaný riešiteľ spestril svoj originál 728 motívmi blokovania. Maďarský majster vyžmýkal schému do maxima, na diagrame 729 je nulová pozícia (zero pos.), A) Pc6→d2 2 sol., B) Ph5→b2, 2 sol., C) Vh1→c8, 2 sol.; maty sa opakujú, ale cestám k cieľu nechýba prekvapenie. Dlhý pomocník 730 čaruje s pešákmi. Z diagramu 731 je zrejmé, že matuje premenená dáma, ale kde?

Objavná schéma 732 na tému Ruchlis je skvelou vizitkou majstra tohto žánru. 733 je taskom prerušenia línie čiernej veže.

Nebotov v 734 experimentuje so zmenou šachových pravidiel – A) ortodoxný šach, B) Einstein+Madras. Einstein – kameň, ktorý ťahá bez brania, stráca na svojej hodnote podľa schémy D-V-S-J-P-P. Naopak, ťah s bráním zvyšuje hodnotu kameňa podľa uvedenej schémy. Kráľa a pešiaka sa zmena netýka. V madrasí kamene rovnakej hodnoty, ktoré na seba priamo pôsobia, sú paralyzované. 735 je v andernachu – kameň, ktorý berie, preberá farbu súperovho kameňa – a má zdanlivú hru. Pod číslom 736 uverejňujeme znovu diagram č. 633 z Umenia 64 č. 16 s doplnením popisu exo-figur a ďalších 2 dvojníkových pozícií, autorovi sa ospravedlňujeme. Takže tu máme cvrčkov d2, d8 – d1, tátošov b4, b6, c1, f1 a g4 a lionov f5 a g7, B) Pe4→e6, C) Cd8→a4. Spinelli sa už dlhšie špecializuje na samomaty-maximálniky (čierny je povinný vykonávať geometricky najdlhšie ťahy), v 737 využíva cvrčka, ktorý matuje. Po čase sa pochlapil Svrček v 738 dvoma analogickými farebnými slabými premenami – slušný výkon! Veľmi vydarená je sériovka 739 na tému 3 slabých premien podľa hodnoty prítomných bielych figur s výmenou väzieb vo vzdušnom šate. Janál v 740 sa opäť usiluje

prekonať Fabela, rovnaký počet ťahov dosiahol aj Dr. Bán. 741 je taskom v sat, circe, zdanlivá hra 1.- Da1 2.cxd4 Dxd4 [Pd7] ==, B) Pc5→c4, C) Pc5→g4, D) Pc5→g2. Úlohy (okrem č. 739 a 740 a ako obvykle štúdií) boli overené na počítači.

XVIII. riešiteľská súťaž Umenie 64 (Solving tourney)

Do stálej riešiteľskej súťaže patria diagramy 710 - 741. Termín zasielania riešení je do **31. 3. 2001** na adresu redakcie. Najlepších riešiteľov za obdobie 2000 - 2001 odmeníme šachovými publikáciami. Najlepší riešitelia z tohoto čísla bulletinu obdržia nové číslo UMENIE 64.

Definitívny výsledok Martin – Žilina 1998 – 99 s# a +=

Proti týmto výsledkom neprišli do 30. 11. 2000 žiadne námietky, a tak sa rozhodnutia stávajú definitívnymi.

Štúdie roka

Na 43. kongrese Komisie komp. šachu pri FIDE v chorvátskej Pule začiatkom sept. 2000 vyhlásili najlepšie štúdie rokov 1995 – 1997. Výber bol urobený z 586 prác zaslaných do pripravovaného Albumu FIDE. Každý rozhodca – Dobrescu, Hlinka a Kralin – vybral jednu štúdiu za každý rok, takže komisia v hoteli Palma v Pule v zložení: Afek, Hildebrand, Kralin, Roycroft a Gurgenidze mala k dispozícii 3 návrhy po 3 práce (v niektorých sa mohli rozhodcovia zhodnúť). Zvlášť gratulujeme českému majstrovi tohto žánru Máriovi! Tieto diela by mali byť prístupné aj na niekoľkých stránkach Internetu.

Štúdia roku 1995 - G. Slepian (Bielorusko), Szachista, Kc4, Vf2, Sg2, Pe7 – Ka1, Vd7, Sa4, Pb3, h2 (4+5), +, 1.e8D Vc7+ 2.Sc6 Vxc6+ 3.Kb4 Vb6+ 4.Ka3 h1D 5.Dh8+ b2 6.Dxh1+ Sd1 7.Vxb2 (7.Dxd1+? b1J+ 8.Ka4 Vb4+ 9.Ka5 Vb5+ 10.Kxb5 pat) 7.- Vb3+ 8.Ka4 Vd3+ a vyhrá.

Štúdia roku 1996 – O. Pervakov (Rusko), JT Boris Gusev, 1. cena, Ke1, Ve3, Sc3, Pc2 – Kh1, Sb6, Jb2, Pa2, e2 (4+5), +, 1.Ve7 (1.Vg3?, Vd3? Sa5 =) 1.- Sa5 2.Sh8 a1Dň 3.Sxa1 Jb3+ 4.Kxe2 Jxa1 5.Va7 Sc3 6.Kf1 Kh2 7.Va2 recipročný zugzwang (autor tu vtipne poznamenal, že kto má teraz ťah, praje si, aby ho nemal) 7.- Se5 8.c3+ Kg3 9.Vxa1 Sxc3 10.Va3 +-, 7.- Kh1 8.Va3 Sa5 9.Vxa5 +-, 7.- Jxc2 8.Vxc2+ a 9.VxS a vyhrá. Štúdia roku 1997 Mário Matouš (Česko), Ke5, Vg1, Jh7, Pg6 – Kg8, Vf2, Pe2 (4+3), +, 1.Jf6+ Kg7 2.Je8+ Kh6 3.g7 Vf1 4.Vg6+ Kh5 5.Jf6+ Vxf6 6.Kxf6 e1D 7.Vg5+ Kh6 8.g8J+ Kh7 9.Kf7 a vyhrá.

Slovensko – Ukrajina

Slovenská organizácia kompozičného šachu a komisia kompozičného šachu pri Ukrajinskej šachovej federácii sa dohodli na usporiadaní medzištátneho zápasu v kompozičnom šachu. Zápas sa uskutoční v štyroch tematických oddeleniach. Do každého oddelenia má každá strana právo poslať najviac 5 skladieb. Neutrálni rozhodcovia zostavia poradie všetkých desiatich skladieb a pripoja svoj komentár. Hlavný rozhodca vyberie do výsledku v každom oddelení po 3 najlepšie skladby každého družstva. Týchto 6 skladieb bude ohodnotených bodmi 7-5-4-3-2-1. Súčet bodov zo všetkých oddelení spolu stanoví celkové skóre zápasu. V záverečnej fáze zápasu bude možné podať námietky proti pôvodnosti alebo korektnosti skladieb, autori však nebudú mať možnosť skladby opraviť. O námietkach rozhodnú rozhodcovia a definitívne hlavný rozhodca. Hlavným rozhodcom je Michal Dragoun, Česko.

Kapitánom družstva Slovenska je Juraj Brabec. Skladby treba posielat' na jeho adresu (Svetlá 1, 811 02 Bratislava, e-mail brabec@nextra.sk, tel. 07/6280 2523, mobil 0905 616 549, fax 07/5021 3484) **do 30. apríla 2001**. Výber skladieb uskutoční kapitán v spolupráci s komisiou SOKŠ a vybrané skladby pošle hlavnému rozhodcovi **do 31. mája 2001**. Styk s rozhodcami jednotlivých oddelení zabezpečí iba hlavný rozhodca.

1. **TROJŤAŽKY** Rozhodca Mircea Manolescu, Rumunsko. Tému určila Ukrajina: Núdzovka („biely na ľahu“) so zámenou modelových matov. Príklad: Emil Palkoska, Národní politika 1914 – Kg5, Vd8, Sf6, Sg6, Pd3 – Ke6, Sg8, Pd4, d5 (5+4), 3X, 1.- Sh7 2.Sxh7 Kf7 3.Sg8X, 1.- Sf7 2.Sf5X, rieši 1.Se8 tempo, 1.- Sh7 2.Vc8 a 3.Vc6X, 1.- Sf7 2.Sc6 a 3.Sxd5X.

2. **ŠTÚDIE** Rozhodca Andrej Selivanov, Rusko. Tému určilo Slovensko: Štúdia na výhru alebo remízu; v priebehu určitej časti riešenia bude „uväznená“ biela alebo čierna dáma (podľa Šachovej terminológie blokáda dámy, resp. prechodná blokáda dámy). Príklad: Ladislav Salai jr., Čsl. šach 1993, 2.-3. cena – Ka3, Vc7, Vc8, Pa2, h2 – Kh4, Da1, Sg6, Pd4 (4+5), +, 1.Vc1 Sb1 2.V8c2 d3 3.Vb2 d2 4.Vg1! Kh3 5.Vh1 Kh4 (5...Kg2 6.Vhxb1+-, 5...Kg4 6.h4 Kh5 7.Vb5+ atď.) 6.h3 Kg5 7.h4+ Kh5 8.Vb5+! Kh6 9.Vb6+ Kh5 10.Vb2 Kg6 11.h5+ Kh6 12.Vb6+! Kh7 13.Vb7+ Kh6 14.Vb2 Kg7 15.h6+ Kh7 16.Vb7+! Kh8 17.Vb8+ Kh7 18.Vb2 Kg8 19.h7+ Kh8 20.Vb8+ a vyhrá.

3. **SAMOMATY 3. ŤAHOM** Rozhodca Władysław Rosolak, Poľsko. Tému určila Ukrajina: Minimálne dva pokusy s logickými prvkami pokiaľ možno s obsahom rímskej, drážďanskej, hamburgskej alebo inej podobnej témy so spracovaním aspoň vo dvoch variantoch, v krajnom prípade v jednom. Príklad: Hartmut Laue, Schach-Echo 1980-81, 2. cena – Kc3, De5, Vb7, Sa3, Se2, Jb6, Jd2, Pb2, c6, d5, d7, g4 – Kc5, Vg6, Sh8, Jb4, Pa4, a5, b5, c4, e4, f5 (12+10), s3. Tematické pokusy 1.d8J? hrozí 2.d6+ Sxe5 mat, 1...Vg7 2.De7+ Vxe7X, 1...Vf6!, 1.Jc8? hrozí 2.Dd4+ Sxd4X, 1...Vf6 2.Dd6+ Vxd6X, 1...Vg7!, rieši 1.Sd3 hrozí 2.Sc2 a 3.Sxb4+ axb4X, 1...Vxg4 2.d8J Vg7 3.De7+ Vxe7X, 1...Vh6 2.Jc8 Vf6 3.Dd6+ Vxd6X.

4. **EXODVOJŤAŽKY** Rozhodca Waldemar Tura, Poľsko. Tému určilo Slovensko: Cyklická záměna troch (alebo viac) obrán (a,b,c...) vo dvoch (alebo viac) variantoch a troch (alebo viac) fázach podľa schémy aA,bB,.../ /bA,cB,.../cA,aB,.../... Povolené sú maximálne 4 rôzne druhy exokameňov a maximálne dva druhy exopravidiel, pričom však aspoň jeden exokameň je povinný, avšak pravidlá môžu byť ortodoxné. Príklad: Ján Valuška, Pravda 1968, 3. č. u. – Kg8, Dh8, Ve2, Ve3, Sd1, Jb6, Pc2, c4, c6, e6, f2, g2, g4, h4 (14+4), 2X. Zdanlivá hra 1...Kf4 (a), Kd4 (b) 2.V:e4, Dxf6X, zvodnosť 1.Jd5? tempo, 1...Kd4 (b), Kxe6 (c) 2.Vxe4, Dxf6X, 1...Kd6!, rieši 1.Vd2! tempo, 1...Kxe6 (c), Kf4 (a) 2.Vxe4, Dxf6X (Pozn.: Príklad, na rozdiel od vypísanej témy, neobsahuje ani jeden exokameň).

Riešenia originálov 470 – 521 z Umenia 64 č. 13

470. Labai Zdanlivé hry 1.- Ka8, Kc8, rieši 1.Ja6 tempo. Záměny matov (2 body) **471. Reitman** Zvodnosť 1.Vf3? Vh4!, rieši 1.Sxc3 (2) **472. Petite** Zvodnosť 1.Sxc6? hrozí 2.Jc4, Jbd7 X, ale 1.- f6!, rieši 1.Sc8!, 1.- Jd5 2.Jc4 aj duál Jbd7 X Hrozbovo-matová duálová hra (2) **473. Pankratjev** Zvodnosti 1.Jd3?, Jg4?, Jc4?, Jf7?, Jxd7?, rieši 1.Jf3 Neúplný koloskok jazdca a roztrúsené záměny matov (2) **474. Šutera, Skoba** 1.Jxe4 Vtipné kombinácie pre riešiteľov (2) **475. Kopajev** Zvodnosti 1.Vdc5? fxe5!, 1.Vc7? Dxd5!, 1.Vc8? Vg3!, rieši 1.Vcc5! Štvorfázová nesúrodá moderna (2) **476. Pituk** 1.Dd2 Reminiscencia na maďarského skladateľa Flecka (2) **477. Zimmer** 1.Jh5 tempo, 1.- Kxh5, Kh7, fxe5 2.exf6, Jxf6+, Jf6 Miniatúrna núdzovka (3) **478. Kopajev, Grin** 1.Dd1 hrozí 2.Sa4+, 1.- Kc6, Je6, Je2(f5) 2.Dxd5+, c4+, Sa4+ Modelové maty (3) **479. Pankratjev** black rook a2 → a3 Zdanlivé hry 1.- Sxb5, Vxb5 2.fxe4, Se6+, rieši 1.De8 hrozí 2.Sb7+, 1.- Sxb5, Vxb5 2.Se6+, fxe4 Vzájomná záměna druhých ťahov bieleho. Riešiteľom, ktorí udali neriešiteľnosť chybného diagramu, sme započítali plný počet bodov (3) **480. Bogdanov** Zvodnosti 1.Ke2? Kf4!, 1.Kg3? Ke3!, rieši 1.Vc5, 1.- f5 2.Vhxf5 Kd4 3.Kf3 (2.- Kd3 3.V5f4), 1.- Kd4 2.Kf3 f5 3.Vhxf5, 1.- Kd3 2.Vh4 f5 3.Vhf4 Päťkameňovka s perfektnou analýzou schopnosti dvojice bielych veží (4) **481. Očkur** 1.Kf3 tempo 1.- Kd4 2.Dc6 Ke5 3.b4, 1.- Kd6 2.d4 Ke6 3.Dc7 Núdzovka s modelovým matom (4) **482. Kuligin** 1.Se1 hrozí 2.Jd5+ Kxg4 3.Se6+, 2.- Ke4/e5 3.Sg3, 1.- Kxg4 2.Vd4+ Kh5 3.Jg8, 1.- Ke3(e4) 2.Jd5 Kd3 3.Sxg6 Modelové maty (4)

- 483. Petrašin** 1.c5 tempo 1.- Kxf2 2.Kf4 Ke1, Kg1, Kg2 3.Dd3, Df1, Df1, 1.- Kd4 2.Jge4 Kd5 3.Da6, 1.- Kd2 2.Dd3 Kc1 3.Jd1 (2.- Ke1 3.Jf~) Členitá trojvariantová mnohoťažka (4) **484. Müller, Marker, Pankratjev** Zdanlivé hry 1.- Ve4 2.Jf3 Sxf3 3.Jxg5+, 1.- Se4 2.Jc4 Vxc4 3.Jd6+, rieši 1.De2 hrozí 2.Jf'ub.X, 1.- Ve4 2.Jc4 Vxc4 3.Jd6+, 1.- Se4 2.Jf3 Vxf3 3.Jxg5+ Dvojfázová moderná strategická mnohoťažka so vzájomnou zámenou druhých ťahov bieleho (4) **485. Hutya** 1.Sh5 Kd5 2.Sf7 Kd4 3.Se8 Kd5 4.Sd7 Kd4 5.Sxb5 Kd4 6.Sc4+ Kd4 7.e3X Modelový mat (5) **486. Cuppini** 1.Ja1 hrozí 2.Jb3+ Jxb3 3.Jb7X, 1.- dxc4 2.Vxc4 Sxa1 3.Vb4 Jb2 4.Kh5 e4 5.Kg4 e3 6.Kf3 e2 7.Kxe2 g4 8.Kf1 Jb'ub., Jc'ub. 9.Jc4, Jb7 X, 4.- g4 5.Kh4 e4 6.Kxg4 e3 7.Kf3 e2 8.Kxe2 a 9.Jc4 resp. Jb7 X Po dobrej predohre variantová exhibícia bieleho kráľa (5) **487. Campioli** 1.Jf5 Db5 2.g7 Se5+ 3.Kg6 De8+ 4.Kh7 h3 5.e7+ Kd7 6.g8D Dxcg8+ 7.Kxg8 Ke8 8.h7 h2 9.Jg3 duály 8.Jg7+ resp. 9.Jg7+ (6) **488. Hlinka, Husák** 1.Vb7 Da8 2.bxa6+ Ka2 3.Sc3 Dxa6 4.Vb2+ Ka3 5.Jb6 Db7 6.Jxc4+ Ka4 7.Va2+ Kb3 8.Ja5+ +-, B) 1.Vb7 Da8 2.bxa6+ Ka2 3.Jb8 Kxa1 4.Kxe3 Ka2 5.Ke4 Ka3 6.Kxe5 Ka4 7.Ke6 Ka5 8.Kd7 e5 9.Kc7 a vyhrá, napr. 9.- e4 10.a7 e3 11.Jc6+ Ka4 12.Vb8 e2 13.Vxa8 e1D 14.Vg8 +- (5) **489. Roxlau** 1.Sxg1 Vxg2 2.h8D Vxg1 3.Kh6 Vh1+ 4.Kg7 Vxh8 5.Kxh8 Kxg6 6.d5 cxd5 7.Kg8 d4 8.e7 Sb5 9.a6 d3 10.a7 d2 11.a8D d1D 12.Dg2+ = (5) **490. Kekely** 1.fxg3! (1.Ja6?, d7? Vb6+ =, 1.Kc7? Vb7+ =, 1.dxe7? gxf2 =) 1.- exd6 2.Ja6 Se2 3.Kc7 Vb7+ 4.Kc8 Sg4+ 5.Kd8 Se2 6.Sc6 Sxc4 7.Kc8 (7.Jc5? dxc5 8.Kc8 a5 =) 7.- Sxa6 8.g4 h6 9.g3 f6 tempo 10.g5 hxg5 (10.- fxg5 11.g4 tempo 11.- h5 12.gxh5 g4 13.h6 +-) 11.g4 tempo 11.- f5 12.gxf5 g4 13.f6 g3 14.f7 a vyhrá, napr. 14.- g2 15.f8D g1D 16.Sxb7+ Sxb7 17.Kc7+ a vyhrá (5) **491. Janev** 1.d1J e8J 2.Je3 Jd6X, B) 1.d1S e8S 2.Sf3 Sg6X „Opakuj premenu“ - povedal čierny! (4) **492. Makkai** 1.Se3 Jc6 2.Vd3 Sf3X, B) 1.Kd5 Kf4 2.Vd6 Sc4X Modelové maty v miniatúrke (4) **493. Fasher** 1.- Sc1 2.Ke5 f4X, 1.Sd3 Sa3 2.Sc4 f4X Dve cesty k rovnakému batériovému matu (2) **494. Pitkänen** white pawn h2→bishop 1.0-0-0 Vg3 2.Kc7 Vc3X, 1.h6 Vxh6 2.0-0-0 Vc6X, 1.0-0-0 Vxh7 2.Jb8 Vc7X Riešenia s rošádami. (6) **495. Majoros** 1.Sc6 dxc6 2.0-0-0 Va8X, 1.0-0-0 Sf5 2.Vd2 Va1X Rošády v duplexe (4) **496. Ilievski** 1.Jd5 Sg4+ 2.Ke4 Vc4X, 1.Sd5 Ve4 2.Vb5 Va4X Duplex, v ktorom je vzájomné rozväzovanie tematických figúr (4) **497. Babič** 1.Kd5 Jc3 2.Kc4 Va4X, 1.Kd7 Jxc5+ 2.Kc8 Va8X, 1.Kf5 Vf1+ 2.Kg4 Vf4X, 1.Kf7 Jg5+ 2.Kg8 Va8X Jednoduché vežové maty (8) **498. Gurgui** 1.Je5 Sd3 2.Vg2 Jxd5X, B) 1.Vg7 Vf2 2.Jg6 Jg4X Originálne líniové kombinácie (4) **499. Labai, Majoros** 1.Jc5 c3 2.Je6 fxe6X, B) 1.Jxd5 c4 2.Je7 fxe7X Duchaplné pešiakové batérie (4) **500. Nagnibida** 1.Sf2 Vh6 2.V6e3 Vxa6X, B) 1.V6e2 Vxh7 2.Se3 Vh8X Analogické kombinácie s pečatou Grimshaw (4) **501. Kopajev** 1.Vxg2 Ve2 2.Vf2 Ve1X, 1.dxc2 Vg3 2.Kf2 Vxf3X Skvelé tempové ťahy, druhé riešenie nenašlo viac riešiteľov (4) **502. Fasher** 1.Jf3 e7 2.Sg5 e8S 3.Se3 Sg6X, B) 1.Kf5 e7 2.Kf6 e8D 3.Sf5 Se5X, C) 1.Jf7 exf7 2.Sa6 f8D 3.Sd3 Df4X Premeny aj modelové maty (9) **503. Chivu** 1.Sc4 dxe3 2.Kd5 Kf5 3.Sd4 e4X, B) 1.e6 Jg3 2.Se4 Jf5 3.d5 d4X, C) 1.Ke4 Jf3 2.Sd4 Je1 3.e5 d3X Pešiak d2 je hlavný aktér riešenia (9) **504. Salai sr.** 1.c6 Sb8 2.d5 Sf4 3.Jf2 Vxc3X, B) 1.Jh2 Vh1 2.c4 Sg1 3.Je3 Sxe3X Batérie SV – VS (6) **505. Vitale** 1.Se8 c4 2.Sb5 cxb5 3.Kd2 b6 4.Kc3 b7 5.Kb4 b8D+ 6.Ka3 Db3X, 1.Se4 c4 2.Sd5 cxd5 3.Kd2 d6 4.Kc3 d7 5.Kb4 d8D 6.Ka3 Da5X Trblietanie zámeny (10) **506. Vitale** 1.Jc6 Ka2 2.Ka5 Kb3 3.Jb4 Kc4 4.Ka4 Jd6 5.Ka3 Kb5 6.Ja2 Jc4X Originálne manévry kráľov (5) **507. Ondruš** 1.Kh1 hrozí 2.Dg1+ V obsahu najviac rezonuje téma návratov (2) **508. Čistjakov** 1.Df1 gxf2 2.Kd3 Kg3 3.Ke3 Kh2 4.Vg5 e5 5.Se4 exd4+ 6.Kxf2 d3 7.Jd5 cxd5 8.Sf3 d4 9.Vg3 hxg3X Riešiteľsky náročná skladba (5) **509. Paradzinskij** 1.c8S Kb8 2.Sb7 Kc7 3.e8D Kd6 4.d8S Kc5 5.De4 Kd6 6.Sc6 Kc5 7.Sa5 Kd6 8.Kb5 a6+ 9.Ka4 Kc5 10.De6 Kd4 11.Dd6+ Kc4 12.Sb5+ axb5X Pozoruhodný presun kráľov a tri premeny (5) **510. Cuppini** Intencia 1.Th8, 1.- Kc2e1f1h1f3h2h3 2.Te6c4f5b5f2, vedľajšie riešenie 1.Tc3+, 1.- Ke1c2 2.Tc4e6 (4) **511. Sabol** 1.Sh4 tempo, 1.- Sc1, Sa1, cxb3 [Sc8] 2.Vxe7 [Dd1], Dxf8, Sd7X, B) 1.a5 tempo, 1.- Sc1, Sa1, cxb3 [Sb7] 2.Dxf8 [Vd1], Vxe7, Sxc6 [f1S] Vzájomná zámena matov zmenou druhu circe (4) **512. Salai sr.** 1.Sg8 tempo, 1.- b3, Vxg8, Jd'ub., Jf'ub. 2.0-0-0, 0-0, d3, Jxd3 V dvojsatke biely matuje rošádami (2) **513. Vitale** 1.Jxh6 Jg4 2.Jxg4 Dc8X, B) 1.Je5 Sxe5 2.Kxe5 Jf3X (4) **514. Lörinc** 1.Oxb1 Kh2 2.Da8 Jd4X, 1.Odxb3 Kg2

2.Dh8 Ja3X Defilé exokameňov orphan (4) **515. Majoros** 1.Kxd2 Dd7+ 2.Ke3 Dd2X, B) 1.Ke2 Dxa7 2.Kf1 De3= Mat-patový hybrid (4) **516. Ilievski** 1.J3xb4 Cb1 2.Je3 Cd3X, 1.J5xc4 Cb7 2.Je5 Cd5X Malá cvrčkiáda (4) **517. Kovalič, Bandžuch** + white rook g5 1.Ccf6 Vxg2 2.Ag5 Vxg5X, 1.Cfx6 Vxb7 2.Ae7 Vxe7X, 1.Ce4 Dxb5 2.Ab2 Dxb2X Keď amazónky hynú (6) **518. Bogdanov** 1.- Kc3 2.SCd4 Te3 3.SCf2 Tf5 4.Ka1 Td4 5.SCc5 Tc2X, 1.Ka3 Kd3 2.Kb4 Kd4 3.SCe5 Td5+ 4.Kh1 Tf4 5.SCg3 Td3X Exotické kvarteto (5) **519. Salai sr.** Zvodnosť 1.Sb4? tempo 1.- Kg1 2.Vh2+ Kf1 3.Vg2+ Ke1 4.Vf2+ Kd1 5.Ve2+ Kc1 6.Vd2+ Kb2 7.Sxc3+ Kxb1!?, rieši 1.Sb2 tempo, 1.- Kg1 ... 6.- Kxb1 7.Sxc3 tempo 7.- Kc1X Tentokrát kráľ musel poraziť kráľa (5) **520. Ilievski** 1.a4 2.axb3 3.Kd4 4.Kc5 5.Kb6 6.Ka5 Dc7X, B) 1.f5 2.f4 3.f3 4.Kxd3 5.Kc2 6.Kb1 Dg6X Dômyselná likvidácia bielych figúr (10) **521. Janál** Intencia 1. – 11.Kxc8 12. – 33.Kxb5 34. – 56.Kxb8 57. – 80.Kxa6 81. – 105.Kxa8 106. – 130.Kxc6 Dxd5X Fabel však nebol prekonaný, lebo Peter Škoda z Bratislavy skrátil riešenie na 119 ťahov takto: 1. – 11.Kxb5 12. – 33.Kxc8 34.Kxb8 35. – 58.Kxa6 59. – 83.Kxa8 84. – 108.Kxc6 109.Kd7 110. – 111.Kf8 112. – 113.cxb4 114. – 116.b1S 117. – 119.Se8 Dc5(Db4)X (10)

Errata

128. Labai Skladba je korektná, 1.d4? nevychádza pre 3.- d5! Autorovi sa ospravedľujeme!
534. Autorom skladby je **Alessandro Cuppini** (nesprávne uvedený M. Campioli), sorry!

Vítazom dvojročnej riešiteľskej súťaže Umenie 64 1998-99 sa stal Vladimír KOS z Brna

Riešitelia - naši spolupracovníci za dvojročné obdobie mali možnosť riešiť 309 originálov. Za ich správne riešenia, vrátane nekorektností, vychádza okrúhly počet 1500 bodov. Vítaz preukázal svoju kompozičnú všestrannosť a vysokú riešiteľskú zručnosť. V hodnotení získal 1402 bodov! V riešeníach sa zvlášť zlepšil Jozef TOMANIČKA z Dubnice nad Váhom. Poradie riešiteľov: 1. V. Kos, Česko, 1402 bodov, 2. B. Moravčík, Sliač, 1277, 3. Z. Libiš, Česko, 1245 4. Z. Vicén, Stará Bystrica, 1207, 5. A. Bálint, Veľký Kýr, 1175, 6. I. Bandžuch, Spišská Nová Ves, 1137, 7. O. Paradzinskij, Ukrajina, 846, 8. M. Coufal, Nemecko, 840, 9. E. Makkai, Rumunsko, 755, 10. M. Svrček, Vrútky, 608, 11. J. Tomanička, Dubnica nad Váhom, 572, 12. J. Brada, Česko, 405, 13. J. Kolář, Bratislava, 311, 14. P. Škoda, Bratislava, 296, 15. V. Smirnov, Rusko, 169, 16. J. Barani, Harichovce, 150, 17. J. Karel, Česko, 145, 18. E. Fasher, Izrael, 83, 19. I. Brjuchanov, Ukrajina, 82, 20. V. Surkov, Rusko, 50. Najlepších riešiteľov odmeníme pripravovanou publikáciou Výber slov. skladieb 1993 – 98. Tešíme sa na ďalšiu spoluprácu. Zachovajte nám svoju svoju priazeň.

Skladateľské súťaže

4. medzinárodný šachový skladateľský turnaj ASIGC 2000/01 vyhlasuje Talianska asociácia korešpondenčných hráčov (ASIGC) na ľubovoľnú tému pre:

- dvojt'ažky (2#), rozhoduje prof. O. Bonivento
- pom. maty 2. ťahom (h#2), rozhoduje A. Garofalo

Originály budú publikované v „TELESCACCO 2000“ počas rokov 2000-2001. Ceny formou kníh v hodnote: 1. 60.000 ITL, 2. 40.000 ITL, 3. 25.000 ITL. Originály treba poslať na adresu: 'TS 2000', Vito Rallo, Via Manzoni 162 C. S., 91100 Trapani, Italy, e-mail: rallovento@tin.it. Každý účastník obdrží výtlačok svojho originálu a výsledok.

Memoriál Waldemara Mažula

Časopis „Rozmaitošci Szachove“ vypisuje súťaž na originálne dvojt'ažky (2#) na tému: 1.X? ~ 2.A/B#... 1.- a!/b!..., 1.Y! 1.- a 2.A#/1.- b 2.B#... Rozhodca Leopold Szwedowski. Termín 1. 7. 2001. Problémy na diagrame s úplným riešením posielajte na adresu: Waldemar Tura, Szkolna 4a, 21-412 Adamów k. Lukowa, Polska alebo e-mail: wtura@adamow.szkoły.edu.pl

