

BEST PROBLEMS

Rassegna dei migliori problemi

diretta da Antonio Garofalo

Anno VII - n.27

luglio - settembre 2003

Hanno collaborato a questo numero:

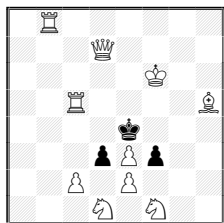
C. J. Feather, Mr. Veneziano

WELCOME!

Diamo il benvenuto a numerosi nuovi partecipanti ai nostri concorsi: Vladimir Archakov, Cosme Brull Mayol, Vladislav Bunka, Zvonimir Hernitz, Stanislav Hudak, Nikolaj Kolesnik, Leonid Lyubachevsky, Aleksandr Pankratiev, Petko A. Petkov, Gennadi Petrov, Valery Surkov, Vyacheslav Vladimirov, Angel Zlatanov e il gradito ritorno di Henrik Grudzinski.

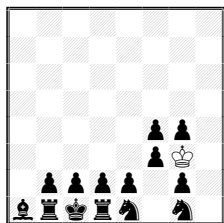
Ricordo i lettori che normalmente i problemi pubblicati su BP sono controllati col computer; riguardo i fairy e i problemi molto lunghi, se trovate il segno C+ vuol dire che il problema è controllato e quindi corretto, se invece trovate il segno C- significa che non è controllato.

Un sincero ringraziamento a tutti coloro - tanti in questo fascicolo! - che hanno voluto dedicare i loro inediti al sottoscritto [*My sincere thanks to all the (many!) composers in this issue who have been kind enough to dedicate their originals to me*]. In copertina potete apprezzare due nuovi obiettivi raggiunti da autori italiani in un campo molto particolare.



A) A. Garofalo & E. Minerva - ≠1 (10+3) - 25 matti

Con **A** si stabilisce un nuovo record nel campo dei cosiddetti one-mover construction tasks. Si tratta del maggior numero di matti ottenibili senza l'utilizzo di batterie e di pezzi provenienti da promozioni. Il precedente record risale a 60 anni fa ed era di A. Karlström, *British Chess Magazine* 1943 (≠1, 11+2 - 25 matti).



B) ← E. Minerva - S≠2

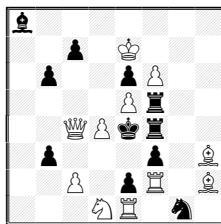
B invece è un task che migliora, dopo 97 anni, due S≠2 (1+16) del 1906 (G. von Broecker & W. Cohn e O. Bláthy) che alla pari detenevano il precedente record. Si tratta del più economico (1+14) tra i più lunghi - solo 2 mosse! - automatti minimal.

Sol. 1. ♖f2! g3+ 2. ♖xg1 f2/♘d3≠ Ecco il commento autorevole di Sir Jeremy Morse: "It is a great achievement". Sul prossimo fascicolo sarà pubblicato un articolo sui tasks records.

A. G.

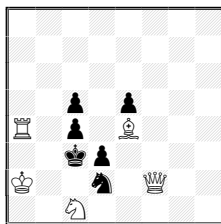
Inediti

868. A. Cuppini
Bergamo



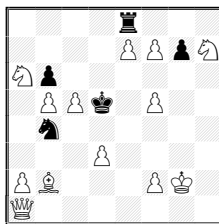
≠2 *v

869. G. Di Sarno & F.
Vecu - Italia/Romania



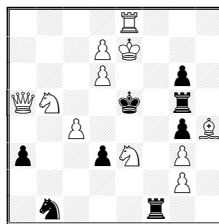
≠2

870. D. Giacobbe
Bra



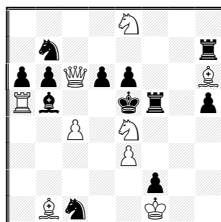
≠2 v... b) black ♖e7

871. D. Stojnic
Serbia



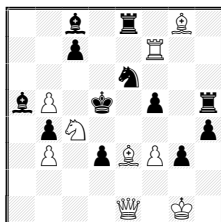
≠2 vv

872. H. Ahues
Germania



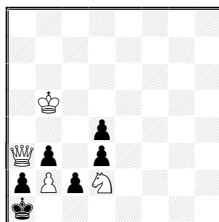
≠2 v...

873. A. Pankratiev
Russia



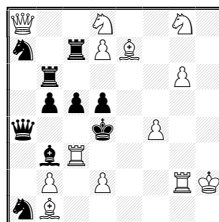
≠2 v

874. G. Di Sarno & F.
Vecu - Italia/Romania (†)



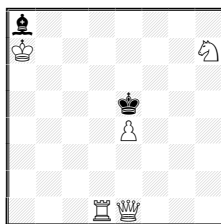
≠3

875. G. Petrov
Russia



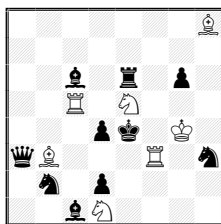
≠3 vv

876. V. Kozhakin
Russia



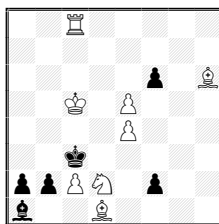
≠3 v
b) ♘h7-e8 & ♙e1-a6

877. A. Pankratiev
Russia



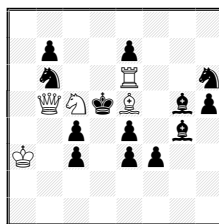
≠3

878. G. Mirri
Imola



≠3 vv

879. A. Zlatanov
Bulgaria

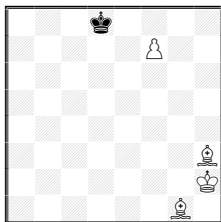


≠3

≠2, 2003/2004 (judge: P. Robert), ≠3, 2001/2003 ((judge: A. Garofalo)

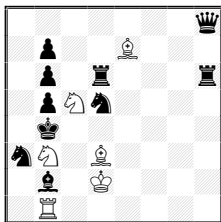
(†) Dedicato a "Olimpic Club Roma"

880. V. Bunka
Rep. Ceca



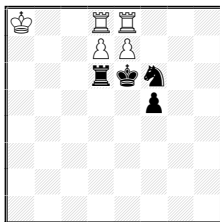
H≠2*

881. M. Caillaud
Francia



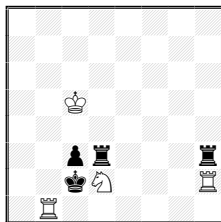
H≠2 - 2111

882. Z. Hertz
Croazia



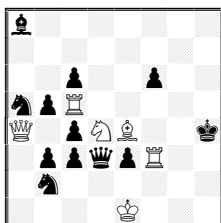
H≠2 - 2111

883. Z. Janev
Macedonia



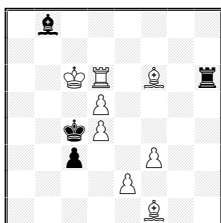
H≠2 - 2111

884. A. Pankratiev
Russia



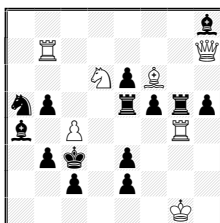
H≠2 - 2211

885. A. Pankratiev
Russia



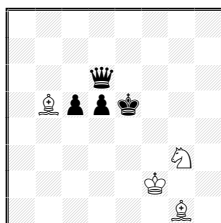
H≠2 - 2111

886. M. Parrinello
Marcaria



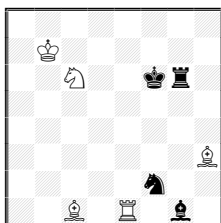
H≠2 - 2111

887. J. Pitkanen
Finlandia



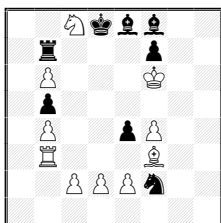
H≠2 - 2111

888. M. Albasi
Villaggio Sereno



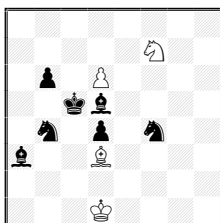
H≠2 - 2111

889. A. Bussetta &
A. Smecca - Roma (♣)



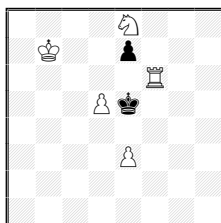
H≠2 - b) ♞f2-c8

890. S. Hudak
Slovacchia



H≠2 - 2111

891. R. Ganapathi
India



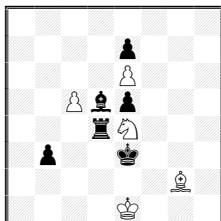
H≠2 - 2111

H≠2, 2002/2003 (judge: D. Müller)

(♣) Problema simbolico che rappresenta la G di Garofalo

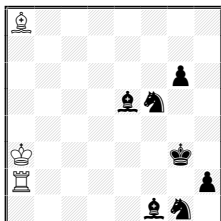


892. A. Bussetta &
A. Smecca - Roma



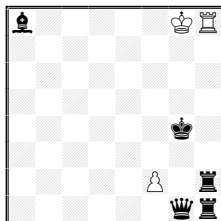
H≠3 - 211111

893. N. Chebanov
Moldova



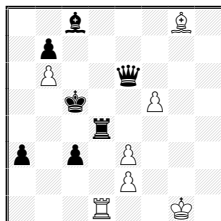
H≠3 - b) ♖a2-a5

894. G. Di Sarno & F.
Vecu - Italia/Romania



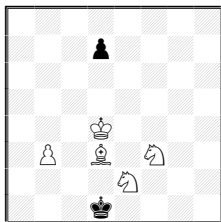
H≠3
b) ♕a8-b8
c) ♕a8-c8

895. C. J. A. Jones
Gran Bretagna



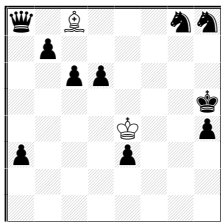
H≠3 - 211111

896. K. Muralidharan
India



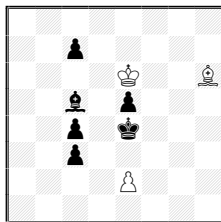
H≠3 - b) - ♕d3

897. L. Makaronez &
L. Lyubachevsky
Israele



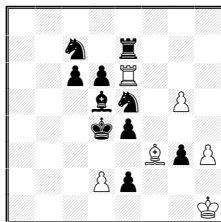
H≠3 - 111111

898. A. Bussetta
Roma



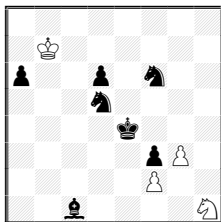
H≠3 - 211111

899. V. Vladimirov &
V. Nefédov - Russia



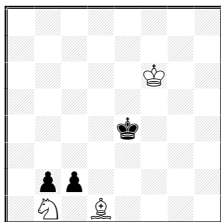
H≠3 - 211111

900. M. Nahnybida
Ucraina (†)



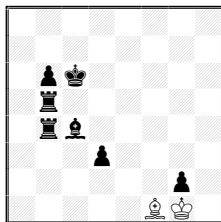
H≠4 - 21..

901. V. Archakov &
N. Kolesnik - Ucraina



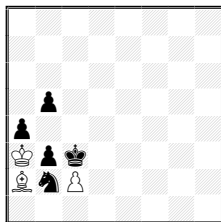
H≠4 - 11..

902. A. Grigorjan
Armenia



H≠4 - 11..

903. M. Grushko
Israele

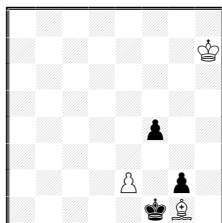


H≠5 - b) ♕a2-b3

H≠3/n, 2002/2003 (judge: P. A. Petkov)

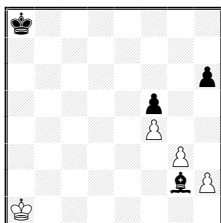
(†) Dedicato a Antonio Garofalo

904. M. Grushko
Israele



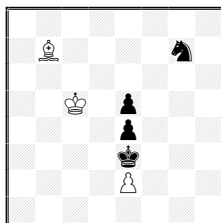
H≠5,5 - 01..

905. L. Vitale †
S. Maria C. V.



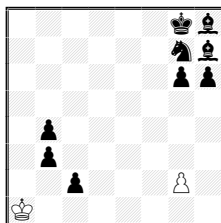
H≠6 - b) white ♔g2

906. L. Vitale †
S. Maria C. V.



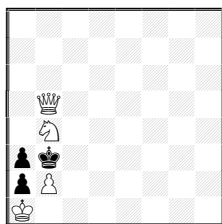
H≠6 - 11..

907. L. Vitale †
S. Maria C. V. (♣)



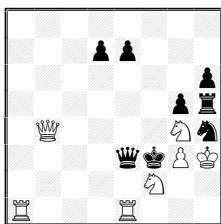
H≠6 - 11..

908. V. Surkov
Russia



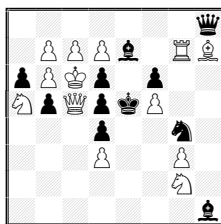
S≠2*

909. N. Chebanov
Moldova



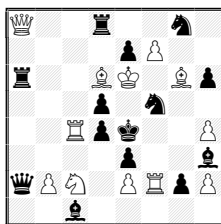
S≠3

910. Z. Janevski
Macedonia (♣)



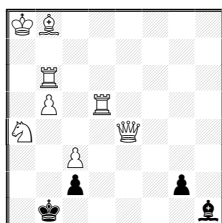
S≠3 v

911. Z. Janevski
Macedonia



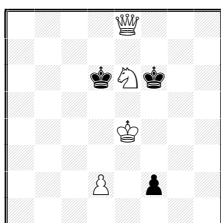
S≠3

912. A. Dikusarov &
V. Rallo - Russia/Italia



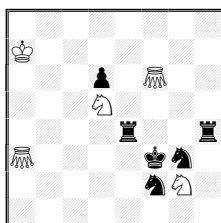
S≠6

913. A. Dikusarov
Russia



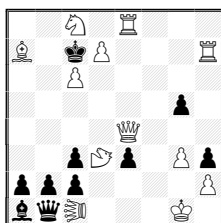
H≠3 - 11.. C-
Rex multiplex

914. Z. HERNITZ
Croazia



H≠2* C+
♁ = Grasshopper

915. P. A. Petkov
Bulgaria (♣)



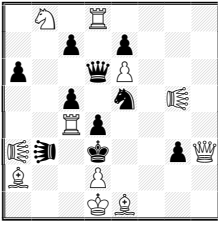
S≠5 C+
♂ = Camel, ♁ = Leo

H≠3/n, 2002/2003 (judge: P. A. Petkov); Sm≠2/3/n 2003/2004 (the judge will be announced);
Fairy, 2002/2003 (judge: L. Riguet).

(♣) Dedicato a G. Lucchesini per il n.821 di BP25.

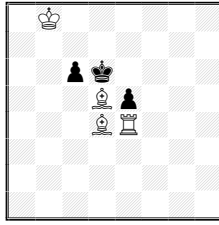
(♣) Dedicato a Antonio Garofalo per il 50° giubileo.

916. H. Grudzinski
Polonia



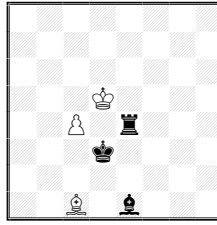
S≠3 C+
♁ = Hippogriffe
♂ = Amazon

917. M. Albasi
Villaggio Sereno



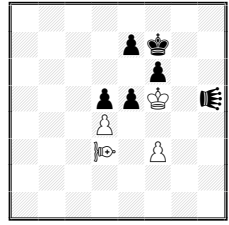
H≠2 - 2111 C+
Circe

918. C. Brull Mayol
Spagna (°)



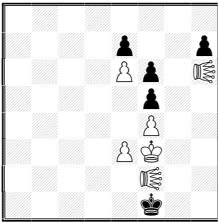
H≠3 - 311111 C+
Sentinelles
Einstein

919. A. Cuppini
Bergamo



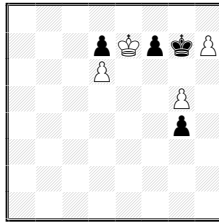
Serie S=7 C-
♁ = Alfil, ♁ = Fers,
regole arabe

920. A. Cuppini
Bergamo



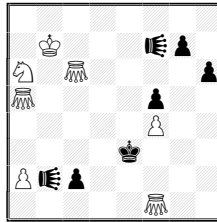
S≠7 C-
♁ = Firzan
regole arabe

921. A. Grigorjan
Armenia



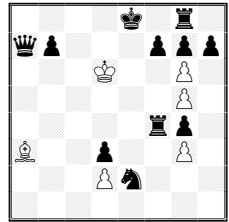
Serie H=16 C+

922. A. Garofalo
Bari



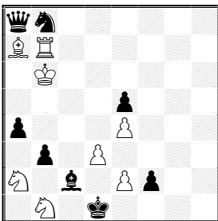
H≠3 - 211111 C+
♁ = Grasshopper
♁ = Lion

923. A. Bussetta &
M. Crucoli - Roma
(after A. Ferrarini)



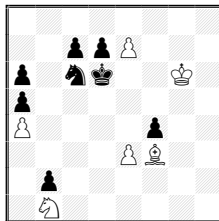
Serie H=26 C-
b) - ♁b7

924. T. Ilievski
Macedonia



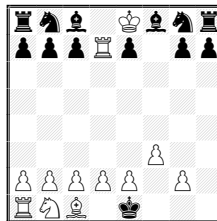
Serie H≠5 C+
21..

925. O. V. Paradzinski
Ucraina



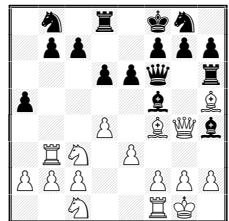
Serie H=23 C-

926. E. Minerva
Lesz



SPG 13.0 C+

927. H. Grudzinski
Polonia



SPG 14.0 C+

Fairy, 2002/2003 (judge: L. Riguet). (°) Dedicato a Antonio Garofalo

Note agli inediti.

915) **Camel:** 1:3 Leaper; esempio d3→g2, d3→c6 ecc. **Leo:** the Chinese Queen, which moves like a normal Queen but captures like a **Lion**. 916) **Hippogriffe** = Grasshopper+♘; **Amazon** = ♗+♘
922) **Lion:** moves and captures like a **Grasshopper**, but its arrival square may be any number of squares beyond the hurdle, provided the line is clear.

Soluzioni Inediti

Fascicolo n. 26

828. (≠2, Srinivasan)

1.e3? [2.♖h2≠] 1...g4 2.♙f≠ 1...♙c2 2.♖e8≠ ma 1...♘e2! 1.♖e4? [2.♖h1≠] 1...♘xe4 2.♖h3≠ ma 1...g4!
1.e4! [2.♖h2≠] 1...g4 2.♙f≠ 1...♘e2 2.♖h3≠ 1...♙c2 2.♖e8≠

829. (≠2, Kozhakin)

1.♖a8? [2.♙g4≠] ma 1...♙e6! 1.♖a6? tempo 1...♙e8 2.♖c8≠ ma 1...♙e6! 1.♖a5! tempo 1...♙c8 2.♖c7≠
1...♙e6 2.♙g4≠ 1...♙xc6 2.♖b5≠ 1...♙e8 2.♖d8≠

830. (≠2, Di Sarno & Vecu)

1.e4! [2.♖f5≠] 1...♖xe4 2.♘xf3≠ 1...♖f4 2.♖xe7≠ 1...♙xe4 2.♘xc4≠ 1...♙g4 2.f4≠ 1...e6 2.♖g5≠

831. (≠2, Di Sarno & Vecu)

1.♘xe4? [2.♙f2/♖f3≠] ma 1...♖f1! 1.♖~f? [2.♘f5≠] 1...♙f~ 2.♖f2≠ 1...d2 2.♖e2≠ ma 1...♙xg3! 1.♖h3!
[2.♘f1≠] 1...♙xg3 2.♙g5≠ 1...♙f2 2.♘e2≠ 1...♙d2 2.♘xe4≠

832. (≠2, Di Sarno & Vecu)

1.♖a4? [2.♖e8≠] ma 1...♙d7! 1.♖b3? [2.♖g8≠] 1...e6 2.♖b8≠ ma 1...d5! 1.♖f3? [2.♖f8≠] 1...♙e6 2.♖c3≠
ma 1...♙f5! 1.♖d5! [2.♖g8≠] 1...♙e6 2.♖d4≠ 1...e6 2.♖a8≠

833. (≠3, Kozhakin)

a) 1.♖c1? tempo 1...♙e3 2.♖c2 [3.♖c3≠] 1...♙e2 2.♖c2+ ♙e3 3.♖e1≠ ma 1...♙g3! 1.♖h1! tempo 1...♙e3
2.♖c2 [3.♖e1≠] f2 3.♖h3≠ 1...♙g3 2.♖c2 f2 3.♖g6≠ 2...♙g4 3.♖g6≠ 1...♙e2 2.♖c2+ ♙e3 3.♖e1≠
b) 1.♖c3! tempo 1...♙g3 2.♖xf3+ ♙xh2 3.♖h1≠ 2...♙h4 3.♖g4≠ 1...♙g2 2.♖xf3+ ♙xh2 3.♖h1≠

834. (≠3, Cacace)

1.♖h1! tempo 1...h2 2.♖g1 hxg1=♖ 3.♖h8≠

835. (≠3, Kozhakin)

1.♖a8? [2.♖d5≠] ma 1...♙d6! 1.♖e8? [2.♖d7 [3.♖d5≠] ma 1...♙d4! 1.♖d8? [2.♖d5≠] 1...♙c6 2.♖d7+ ♙c5
3.♖d5≠ ma 1...♙b5! 1.♘b4? [2.♖xe5≠] ma 1...♙d4! 1.♖b7! (2.♖d5≠) 1...♙d4 2.♖f3 e4 3.♖c3≠ 1...♙b5
2.♘c3+ ♙xa5 3.♘c4≠ 1...♙d6 2.♖d7+ ♙c5 3.♖d5≠

836. (= Draw, Bertoli)

1.♘c4+ [1.e5? ♙e3 2.f5 gxf5 3.♘d1+ ♙f4 4.e6 ♖d2+ -+] 1...♙c3 [1...♙d3 2.♘e5+ ♙e3 3.♘xf3 ♙xf3 4.f5
gxf5 5.exf5+ ♙g4 6.f6 ♖f2 7.♙e7 ♙g5 8.f7 =] 2.e5 [2.♙b5? f2 3.♘d6 f1♖ -+] 2...f2 [2...♙xc4 3.♙xf3 ♖f2
4.♙c6 ♖xf4 5.e6 h3 6.e7 =] 3.♙g2 ♙xc4 [3...♖e1 4.♘d6 ♖g1 5.♙h3 f1♖ 6.♙xf1 ♖xf1 7.e6 ♖e1 8.f5 gxf5
9.♘xf5 =] 4.♙f1 [4.e6? ♖e3 5.e7 ♙d3 6.e8♖ ♖xe8 7.♙xe8 ♙e3 -+] 4...♙d3 5.e6 [5.f5? h3 6.♙xh3 gxf5
7.♙xf5+ ♙d2 8.♙h3 ♖xe5 -+] 5...♙d2 [5...♙e3 6.e7 ♙f3 7.♙xe2+ ♙xe2 8.e8♖+ =] 6.♙xe2 [6.e7? ♖xe7+
7.♙xe7 ♙e3 -+] 6...♙xe2 7.e7 f1♖ 8.e8♖+ ♙d2 9.♖xg6 ♖d3+ [9...♖xf4 10.♖g2+ =] 10.♖xd3+ ♙xd3
11.f5 h3 [11...♙e4? 12.f6 +] 12.f6 =

837. (= Draw, Akobia & Gurgenzidze)

1...a2 2.♖xf3+ [Wrong try 2.cxd4!? a1♖+ 3.♙d2 ♖a5+ 4.♖c3+ ♙g5 5.♙c7 ♖b4 6.♙f4+ (6.♘d3 ♖xd4
7.♙f4+ ♙g4 8.♙e5 ♖d8 9.♖c4+ ♙h3 10.♙c1 ♖g5+ 11.♙b2 ♙g2 technical win)] 6...♙g4 7.♘d3 ♖xd4
8.♙e5 ♖d8 technical win; 2.♙e1!? a1♖+ 3.♖d1+ ♙xe5 4.cxd4+ ♙f4 5.♖xa1 ♖xa1+ 6.♙d2 f2 7.♘d3+ ♙g3 -
+; 2.♖xd4+!? ♙xe5 3.♘d3+ ♙f6 4.♖xh4 a1♖+ -+] 2...♙xe5 [2...♙g4 3.♖g3+ ♙h5 4.♙f4 a1♖+ 5.♙c1 =;
2...♙g5 3.♖g3+ same play] 3.♘d3+ ♙e4 [3...♙d5 4.♙b3+ ♙e4 5.♖f4+ ♙xd3 6.♙xa2 ♙xc3 7.♖f2 =] 4.♘e1+
[4.♖f4+!? ♙e3+ -+] 4...d3 [4...♙d5 5.♙b3+ =] 5.♙xd3+ ♙d5 [5...♙e5 6.♖e3+ =] 6.♘c2 [Wrong try 6.c4+!?

859. (H≠8, Lozek & Garfalo)

1.f2 ♖b2 2.f1 ♘a3 3.♘e3 dxe3 4.a1 ♙e4 5.♙f6 e5 6.h2 exf6 7.h1 ♚f7 8.♚h7 f8 ♚≠ AUW, le 4 promozioni.

860. (H=11 Black must check, Bakcsi & Zoltan)

1.♚bc7+ ♘exc7 2.♙a6+ ♘xa6 3.♚c7+ ♘axc7 4.♙a6+ ♘xa6 5.♚c7+ ♘axc7 6.♙a6+ ♘xa6 7.♚c7+ ♘axc7 8.♙a6+ ♘xa6 9.♚c7+ ♘axc7 10.♙a6+ ♘xa6 11.♚c7+ ♘axc7 =

861. (Serie S≠20, Perrone)

1.d4 2.a4 3.a5 4.a6 5.a7 6.a8 ♙ 7.♙xe4 8.♙b1 9.e4 10.e5 11.d5 12.d6 13.d7 14.d8 ♙ 15.♙f6 16.e6 17.e7 18.e8 ♙ 19.♙f7 20.♙fa2, ♙xf6≠ Tre promozioni ad ♙... (Three Bishop's promotions)

862. (Serie S≠21, Perrone)

1.h4 2.h5 3.h6 4.h7 5.h8 ♚ 6.♚c3 7.♚xd3 8.e4 9.e5 10.e6 11.e7 12.e8 ♚ 13.♚e1 14.♙e2 15.d4 16.d5 17.d6 18.d7 19.d8 ♚ 20.♚dd2 21.♚f3+, ♚xf3≠ Tre promozioni a ♚... (Three Queen's promotions)

863. (Serie S≠21, Perrone)

1.h4 2.h5 3.h6 4.h7 5.h8 ♚ 6.♚h5 7.♚c5 8.♙d6 9.f4 10.f5 11.f6 12.fxe7 13.e8 ♚ 14.♚e3 15.♚a3 16.e4 17.e5 18.e6 19.e7 20.e8 ♚ 21.♚c8+, ♚xd6≠ Tre promozioni a ♚... (Three Rook's promotions)

864. (Serie S≠24, Perrone)

1.b4 2.b5 3.b6 4.bxc7 5.c8 ♘ 6.♘d6 7.♘xc4 8.♙a6 9.♘a5 10.c4 11.c5 12.c6 13.cxd7 14.d8 ♘ 15.♘e6 16.♘xf4 17.♘e6 18.f4 19.f5 20.f6 21.f7 22.f8 ♘ 23.♘d7 24.♘c7+, ♘xc7≠ E infine tre promozioni a ♘... (Three Knight's promotions) Per me questi quattro problemi di Perrone sono dei capolavori!

865. (SPG 5.5 Andernach Chess, Minerva)

1.d4 ♘h6 2.♙xh6(black) g5 3.♙d2 ♙fg7 4.♙c3 ♙xd4(white) 5.♙e3 ♙f8 6.♙c1 diagram. Scambio di posto e di colore fra ♙c1 e ♙f8!

866. (≠2 Circe, Giacobbe & Garfalo)

1.♙~! ? Tempo, ma 1... ♚xa7(♚a1)! 2.♚h1?? 1.♙d2/♙e3? Tempo, ma 1... ♚xb8(♙c1)! 2.♙g5?? 1.♙f3? tempo, ma 1... ♙xb6(♘g1)! 2.♘f3?? 1.♙d3! tempo, 1... ♙xb6(♘g1) 2.♘f3≠ 1... ♚xb8(♙c1) 2.♙g5≠ 1... ♚xa7 (♚a1) 2.♚h1≠

867. (H≠5 Circe, Giacobbe)

1.♚xe4(♘b1) ♘xc3(♙f8) 2.♙e7 ♙xb2(♚h8) 3.♚e8 ♘xe4(♚a8) 4.♚c8 ♘xg5(♘b8) 5.♘d7 ♘e6≠

Commenti del redattore.

S≠2/3/n Award 1996 - 2002

di A. Garfalo

La scarsità di lavori partecipanti a questo concorso mi costringe a fare un verdetto che copre molti anni, praticamente dalla nascita di *Best Problems* a tutto il 2002. La qualità dei lavori è stata media; voglio sottolineare inoltre che non sono esperto di questo tipo di problemi, quindi spero che i compositori partecipanti perdoneranno delle scelte che potrebbero apparire ai loro occhi alquanto sbagliate.

Hanno partecipato 35 inediti; non ho tenuto conto dei S≠ Maximummer, che avranno un verdetto a parte. Ed ecco le mie decisioni.

1° Pr. - M. Caillaud

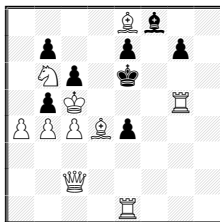
1.♚eg1! tempo

1...g6 2.♚xg6+ ♙f5 3.♚f6+ exf6≠ 1...bxc4 2.♙d7+ ♙f7 3.♚xc4+ e6≠ 1...bxa4 2.♚h2 ~ 3.♚d6+ exd6≠ 1...e3 2.♚e5+ ♙f6 3.♚xe3+ e5≠ Tema Pickaninny, senz'altro il migliore del concorso.

2° Pr. - E. Petite

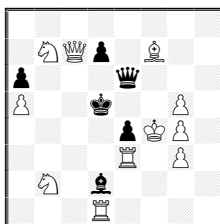
1.♚d3? A (2.♙b8+ ♙d6≠) 1...hxg4! a 1.♚d5? B (2.♙b8+ ♙d6≠) 1...hxg5! b 1.♙b8! min. 2.♚~+ ♙d6≠ 1...hxg4 a 2.♚d5+ B 2...♙d6≠ 1...hxg5 b 2.♚d3+ A 2...♙d6≠ Tema Banny.

1° Pr. M. Caillaud
n.592 - BP21



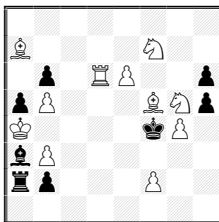
S≠3

1ª M. O. L. Perrone
n.744 - BP24



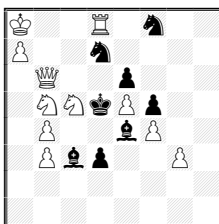
S≠2

2° Pr. E. Petite
n.589 - BP21



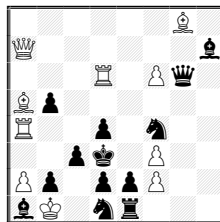
S≠2

2ª M. O. W. Tura
n.591 - BP21



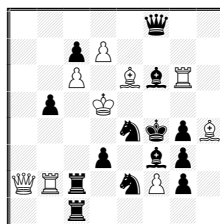
S≠3

3° Pr. A. Cistjakov
n.635 - BP22



S≠2

3ª M. O. A. Cistjakov
n.139 - BP07



S≠2

3° Pr. - A. Cistjakov

1. ♖c7? (2. ♜xc3+) 1...b4 (a) 2. ♜dx4+ (A) ♜xd4≠ 1...♟d5 (b) 2. ♜axd4+ (B) ♜xd4≠ ma 1...c2+!
2. ♖xc2≠ 1. ♜a3! min. 2. ♜xc3+ ♟xc3≠ 1...b4 (a) 2. ♟c4+ (C) ♜xc4≠ 1...♟d5 (b) 2. ♖xd4+ (D)
♜xd4≠ Cambio delle seconde mosse bianche.

1ª M. O. - L. Perrone

1...d6 (a) 2. ♖b6 (A) ♖xf7≠ 1...♜d4 (b) 2. ♖c5+ (B) ♖xe5≠ 1. ♖c2! tempo 1...d6 (a) 2. ♖a4 (C)
♖xf7≠ 1...♜d4 (b) 2. ♖xe4+ (D) ♖xe4≠ Anche qui il cambio delle seconde mosse bianche.

2ª M. O. - W. Tura

1. ♟a4! (2. ♜xd7+ ♟xd7 3. ♖xe6+ ♜xe6≠) 1...♟e5 2. ♟bc3+ ♟xc3 3. ♖d6+ ♜xd6≠ 1...♟xb4
2. ♟ac3+ ♟xc3 3. ♖c5+ ♜xc5≠ 1...♟f3/g2/h1 2. ♖d6+ ♜e4 3. ♖xd3+ ♜xd3≠ Quattro sacrifici di ♖
in case diverse fra minaccia e varianti.

3ª M. O. - A. Cistjakov

1. ♜b4! (2. ♜xe4+ ♟xe4≠) 1...♜c4 2. ♖d2+ ♟xd2≠ 1...♖xb4 2. ♜xf6+ ♟xf6≠ 1...♟d4 2. ♟xg3+
♟xg3≠ 1...♟d4 2. ♟g5+ ♟xg5≠ Tre interferenze e una cattura della torre minacciante.

1ª Lode - A. Selivanov

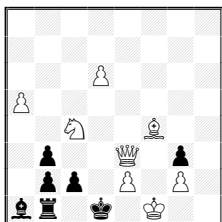
1. ♟e5! tempo 1...♜c1 2. ♟xb2+ ♟xb2 3. ♖d2+ ♜xd2≠ 1...c1 ♖ 2. ♖xb3+ ♖c2 3. ♖xc2+ ♜xc2≠
1...c1 ♟ 2. ♟d2 ♟xd2 (2...♜c2 3. ♟e1 ♟xd2≠) 3. ♖xd2+ ♜xd2≠ 1...c1 ♟ 2. ♟b6 ♟a2 (2...♜c2
3. ♖d3+ ♟xd3≠) 3. ♖d2+ ♜xd2≠ Tre promozioni.

1ª Lode A. Selivanov
n.745 - BP24

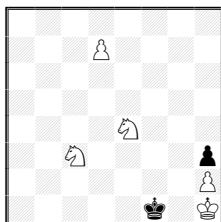
2ª Lode I. Murarasu
n.466 - BP18

3ª Lode M. Travasoni
n.594 - BP21

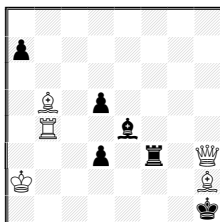
4ª Lode A. Dikusarov
n.515 - BP19



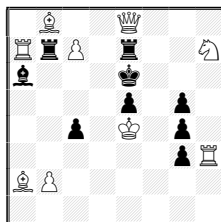
S≠3



S≠5



S≠11



S≠14

2ª Lode - I. Murarasu

1...♔e1 2.d8♘ ♔f1 3.♘e6 ♔e1 4.♘f4 ♔f1 5.♘g2 hxg2≠ 1.d8♖ ♔e1 2.♖d2 ♔f1 3.♘g5 ♔e1 4.♘f3+ ♔f1 5.♖g2 hxg2≠ Cambio di promozione fra GA e GR.

3ª Lode M. Travasoni

1.♔g3+ ♔g1 2.♖h2+ ♔f1 3.♖h1+ ♔e2 4.♖b2+ ♔e3 5.♖e1+ ♔d4 6.♖b4+ ♔c5 7.♖c3+ ♔b6 8.♔xd3+ ♔a5 9.♖b2+ ♔a4 10.♔c2+ ♔xc2 11.♖a3+ ♖xa3≠ Tre scacchi di batteria in una manovra gradevole.

4ª Lode A. Dikusarov

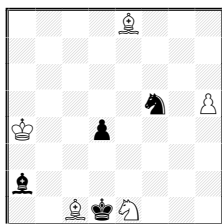
1.c8♖+ ♖d7 2.♖cc6+ ♖d6 3.♔xc4+ ♔xc4 4.♖xc4+ ♖d5 5.♖g8+ ♖f7 6.♖h1 g2 7.♖g1 g3 8.♖a2 g4 9.♖xg4+ ♖f5 10.♔e3 e4 11.♔e2 e3 12.♔e1 e2 13.♖xe2+ ♖e5 14.♖e4 ♖xe4≠ Manovra divertente.

Il verdetto diventerà definitivo tre mesi dopo questa pubblicazione, se non perverranno fondati reclami al giudice **A. Garofalo, via Collodi n.13, 70124 Bari - Italy**. E-mail: perseus@libero.it

STUDI

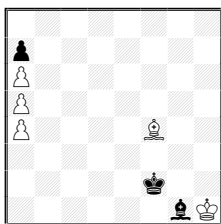
a cura di **Mr. Veneziano**

A) M. Liburkin
1° Pr. 64, 1931-II



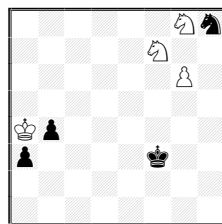
+

B) M. Liburkin
3° Pr. 64, 1934



+

C) M. Liburkin
1° Pr. *Fiskultura i Sport*, 1950



+

Cinquanta anni fa l'Unione Sovietica piangeva la prematura scomparsa, a soli 42 anni, di un grande studioso, **Mark Savelyevich Liburkin** (1910-53). Ragioniere ed esperto finanziario, fu campione sovietico per la composizione di studi nel 1947-48, alla pari con **Korolkov**, e nel 1949-52. Compose circa 130 lavori, dallo stile inconfondibile per accuratezza ed originalità: 12 ebbero il primo premio.

A) 1.♖d3! ♗b1 (1...♗c4 2.♗b5; 1...♗c2 2.♗g6) **2.h6 ♖xh6 3.♗h5+ ♗c2 4.♗xh6 ♗xd3 5.♗b3!** (5.♗g6+? ♗e2 6.♗xb1 d3=) **5...♗c2+ 6.♗b4!** e vince.

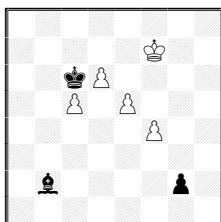
B) 1.♗c7 ♗f1 2.♗b6! ♗f2 3.♗h2! ♗e2 4.♗g2 ♗e3 5.♗g3! ♗d3 6.♗f3 ♗d4 7.♗f4! ♗c4 8.♗e4 ♗c5 9.♗e5! ♗b4 10.♗d5 ♗g1 11.♗c6 e vince. Manovra sistematica combinata, una specialità di Liburkin, qui realizzata con tre pezzi! Una chicca.

C) 1.♗g5+ ♗f4 2.g7 con due ramificazioni tematiche: **a) 2...♗g6 3.♗b3! ♗xg5 4.♗a2!** Zugzwang. **4...♗f4** (4...♗h4 5.♗h6! ♗e7 6.♗f5+ e vince) **5.♗f6! ♗e7 6.♗d5+** e vince; **b) 2...♗f7 3.♗e6+ ♗e5 4.♗b3! ♗xe6 5.♗a2!** Zugzwang. **5...♗d6** (5...♗e5 6.♗f6! ♗h6 7.♗g4+ e vince) **6.♗e7! ♗h6 7.♗f5+** e vince. Esercizi equestri con spettacolari evoluzioni geometriche!

Mr. V.

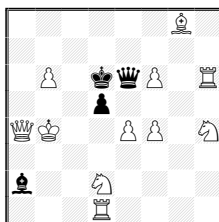
Affermazioni italiane

A) M. Campioli
2^a lode *Probleemblad*
1999/2000



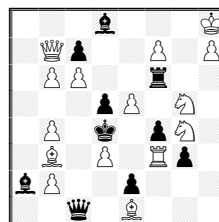
=

B) A. Armeni
1° Pr. *Problem Observer* 2001



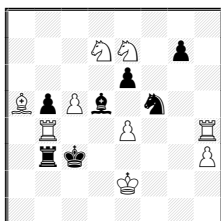
≠2

C) A. Cuppini
1°-2° Pr. *Magadan* 2000



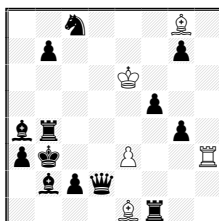
≠3

D) M. Parrinello
1^a M. O. *Probleemblad* 2001



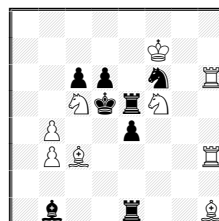
H≠2 - 2111

E) M. Parrinello
3^a M. O. *Probleemblad* 2001



H≠2 - 2111

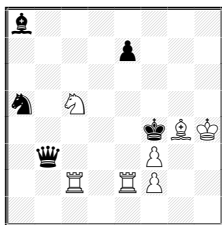
F) A. Armeni
3^a M. O. *Suomen Shakki* 2000



≠2

G) P. G. Soranzo

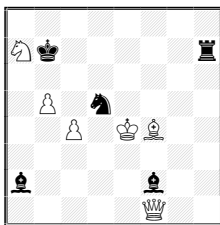
dopo A. Piatési - 4^a M. O.
Problemblad 1983



≠4

H) P. G. Soranzo

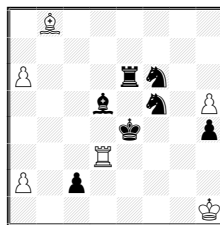
3^a M. O. *Scacco!* 1996



H≠2 - 4111

I) M. Parrinello

1^o Pr. *Problemas* 1997



H≠2 - 3111
 Andernach

A) 1.d7 ♖xd7 2.e6+ ♖c7 3.e7 g1♖ 4.e8♖ ♖g7+ 5.♖e6 ♖f6+ 6.♖d5 ♖f5+ 7.♖c4 ♖c2+ 8.♖d5 ♖d3+ 9.♖e6 ♖e2+ 10.♖f7 ♖h5+ 11.♖e7 ♖xc5+ 12.♖e6 ♖e3+ 13.♖f7 ♖xf4+ 14.♖g6 ♖g4+ 15.♖h6 ♖c1+ 16.♖h7 =

B) 1.exd5! [2.♖c6≠] 1...♖xd5 2.♖d7≠ 1...♖xf6/♖e8 2.♖f5≠ 1...♖e4+/♖c8/♖d7/♖xd5 2.♖e4≠ 1...♖xd5 2.♖c4≠ Tre autoinchiature su casa di fuga.

C) 1...♖/♖xc6 2.♖e6(B)/♖c3(C)+ ♖xe6/♖xc3 3.♖xd5≠ 1...♖c2/♖e3 2.♖xc2/♖c3(C) ♖xc6/♖xd3 3.♖xf4(A)/♖a6≠

1.♖a6! [2.♖xf4(A)+ ♖/♖xf4 3.♖e6(B)/♖c3(C)≠

1...♖xc6 2.♖e6(B)+ ♖/♖xe6 3.♖c3(C)/♖xf4(A)≠

1...♖xc6 2.♖c3(C)+ ♖/♖xc3 3.♖xf4(A)/♖e6(B)≠

(1...♖c4 2.dxc4 dxc4 3.♖xc4≠). Commento del giudice: "Complete cycle of W moves; reciprocal change between set and post-key after two defences".

D) 1.♖c4+ ♖xc4+ 2.♖xc4 exf5≠ 1.♖d4+ ♖xd4+ 2.♖xd4 exd5≠ An elegant Zajic theme example with original checking play by both sides. It is hard to believe that this problem was unplaced in the recent Zajic theme tourney, which contained a number of inferior works. (judge: C.J.Feather)

E) 1.♖d4 exd4 2.♖d3 ♖e5≠ 1.♖bf4 exf4 2.♖e3 ♖xf5≠ A stylish piece of dual avoidance logic in which the interferences lead to a careful choice of selfpin by the black queen. (judge: C.J.Feather)

F) 1.♖3h5? [2.♖e7≠] 1...♖xh5 2.♖xd6≠ 1...♖g8 2.♖xd6≠ 1...♖xf5 2.♖xf5≠ ma 1...dxc5!

1.♖xe4! [2.♖xf6≠] 1...♖xe4 2.♖xd6≠ 1...♖1xe4 2.♖e3≠ 1...♖5xe4 2.♖e7≠ 1...♖e7+ 2.♖xe7≠

1...♖xe4 2.♖d3≠ Quattro autoinchiature sulla casa e4.

G) 1.♖c2! [2.♖d4+ ♖e4 3.♖xe4≠ 3.♖dx4≠] 1...e5 2.♖d5 [3.♖e4≠ 3.♖e6≠] 2...♖xd5 3.♖e4+ ♖xe4 4.♖e6≠ 2...♖xd5 3.♖e6+ ♖xe6 4.♖e4≠ Un'affermazione lontana nel tempo. In sostanza, si tratta di un tre mosse allungato, ma si introduce un elegante ed economico Plachutta, con soli 12 pezzi (Meredith).

H) 1.♖xc4 ♖xc4 2.♖xa7 ♖c6≠ 1.♖a8 ♖h3 2.♖xa7 ♖c8≠ 1.♖xa7 ♖e1 2.♖b7 ♖a5≠ 1.♖b6 ♖c8+ 2.♖c5 ♖d6≠

I) 1.♖xh5(B) ♖f4 2.♖xa2(B) ♖d5≠ 1.♖xa6(B) ♖aa3 2.♖xh5(B) ♖f6≠ 1.♖xa2(B) ♖c4 2.♖xa6(B) ♖e6≠ "Un maravilloso Andernach en tre soluciones con la correspondiente estrategia uniforme. En la primera jugada el negro debe effectuar una captura para sostener la ♖d3 y en la segunda capturar para dar mate con un Switchback." (judge: Jordi Breu)

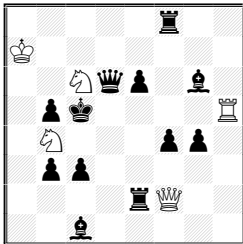
Due fairies ed un retro (5)

di Mario Parrinello

Questo nuovo articolo su scacchi eterodossi e retro inizia con il n.1, vincitore della sezione help-play di un torneo tematico indetto durante il tradizionale meeting annuale che si svolge in Germania nella cittadina di Andernach.

È un aiutomatto in due mosse con scacchi *Eiffel*, condizione proposta in tempi relativamente recenti dal Grande Maestro bulgaro Petko Andonov Petkov. Questa condizione eterodossa si può far rientrare tra quelle che prevedono la paralisi dei pezzi, come per esempio la condizione Madrasì.

Veniamo dunque alla sua definizione: un pezzo paralizza quello avversario secondo questo preciso particolare ordine: il pedone paralizza il Cavallo, questo l'Alfiere, a sua volta l'Alfiere paralizza la Torre, questa la Donna ed infine il cerchio si chiude con la Regina che paralizza il pedone. In sostanza, se per esempio consideriamo il caso della presenza sulla scacchiera di un Alfiere bianco questi può paralizzare la Torre avversaria che perde così ogni potere, non potendo muovere o catturare pezzi avversari compreso il Re. Nel caso dell'eccellente problema in questione, vediamo immediatamente dall'analisi della posizione iniziale che due pezzi bianchi, la ♖f2 e la ♕h5, danno scacco al Re nero, ma questo solo apparentemente in quanto paralizzati rispettivamente dalla ♜e2 e dall'♙g6; vediamo quindi come il Re nero, pur trovandosi sotto scacco, in virtù di questa condizione eterodossa può impunemente restare in presa e, come vedremo, l'intero gioco farà proprio perno su questa precisa disposizione dei pezzi bianchi.



1) T. Maeder, M. Manhart, U. Ring, R. Aschwanden

1° Pr. Andernach 2002

H≠2 - B) ♖d6-c4

Eiffel

A) 1. ♙f5 ♖h3 2. ♜b2 ♜xc3≠

B) 1. ♜e3 ♖h4 2. ♙e8 ♖e7≠

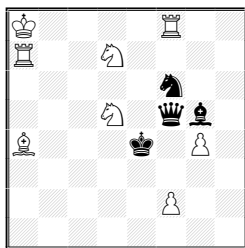
Nel primo gemello, la manovra bianca prevede il matto di Torre in c3; si deve quindi togliere la paralisi che immobilizza la ♕h5. Per far ciò il pezzo paralizzante deve quindi abbandonare il controllo del pezzo avversario, ma una mossa random dell'♙g7 su una qualsiasi casa della diagonale h7-b1 non sarebbe sufficiente poiché un suo semplice allontanamento comporterebbe un autoscacco e quindi mossa non legale; pertanto l'unica casa che consente di liberare da paralisi la Torre bianca è quella di interspersione tra questa ed il Re nero.

A questo punto la Torre esegue la sua marcia di avvicinamento verso la casa di matto effettuando una manovra ortodossa non particolarmente profonda dal punto di vista strategico; ma quello che sarà veramente interessante è il successivo gioco del Nero alla sua seconda mossa. Infatti, se il Bianco ha intenzione di mattare con 2...♜xc3≠ allora deve necessariamente far i conti con l'♙c1 che come abbiamo visto dalle regole di questa condizione è in grado di paralizzare le Torri avversarie. Ecco quindi la ragione della seconda mossa del Nero che con 2.♜b2 va ad autobloccare una delle due possibili case su cui potrebbe andare l'♙c1. Ma cosa succede se il Nero a questo punto sfrutta l'altra possibilità a disposizione del suo Alfiere giocando 3.♙d2, ottenendo quindi la

paralisi della Torre avversaria? Succede che questa mossa è illegale in quanto l'Alfiere nero interferendo la propria Torre in b2 libererebbe da paralisi la ♖f2 che potrebbe quindi catturare il Re nero!

Analogo discorso, a ruoli invertiti tra i due pezzi bianchi tematici, si ha nel gemello B in cui il Bianco vuol mattare con 2...♖e7≠; anche in questo caso la Donna bianca deve essere liberata da paralisi per consentirle di raggiungere la casa di matto; l'unica possibilità per far questo è piazzare la ♜e2 in e3. Segue la fase di avvicinamento della Donna, ma quello che è strategicamente più interessante è il blocco della casa e8 da parte dell'Alfiere nero. Anche in questa seconda fase si deve eliminare una delle due possibilità che ha il pezzo nero tematico di annullare il matto mediante paralisi: nello specifico, la ♜f8 potrebbe parare il matto paralizzando la Donna avversaria con 3.♜e8!, ma come abbiamo visto questo adesso non è più possibile per il blocco di tale casa, oppure potrebbe andare in f7 ma anche stavolta la mossa è illegale in quanto, interferendo il proprio Alfiere, libererebbe da paralisi la ♜h5 con conseguente messa in presa del proprio Re da parte della Torre bianca.

Il risultato finale è il bello scambio di funzioni dei due pezzi bianchi tematici, con eccellente gioco combinato dei due partiti come in tutti gli aiutomatti di alto livello qualitativo. Questo problema si fa ammirare per la complessa strategia di gioco, con effetti specifici di questa interessante condizione eterodossa.



2) M. Parrinello & A. Cuppini

5ª Lode Japanese Sake Ty - Portoroz 2002

H≠2 - 2111

Haunted Chess

1. ♖xg4 ♜a6 2. ♖f5 ♜c2≠

1. ♞xd5 ♜d1 2. ♖f4 ♜a4≠

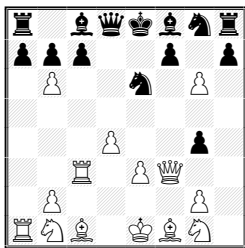
Il n.2 è stato composto “a quattro mani” (in spiaggia!) con l'amico Alessandro Cuppini durante il meeting della FIDE per la composizione che si è svolto lo scorso anno a Portoroz in Slovenia. Questo aiutomatto in due mosse ha partecipato al torneo tematico indetto dal compositore giapponese Tadashi Wakashima il quale ha presentato questa nuova condizione fairy proprio in occasione di tale meeting.

Premetto che, anche se con le dovute notevoli differenze, potremmo paragonare gli *Haunted Chess* a tutte quelle condizioni che prevedono la rinascita del pezzo catturato; ma veniamo alla sua definizione: il pezzo catturato diviene un “fantasma” e riappare sulla scacchiera quando il pezzo catturante muove. A completamento della definizione vi è la seguente ulteriore precisazione, anche se questa eventualità non si verificherà nel problema in questione: non vi può essere più di un fantasma su una determinata casa, come nei casi di catture consecutive sempre sulla stessa casa, ma il vecchio fantasma scompare e quello nuovo rimane. Come spesso accade, lo studio di un esempio pratico aiuta molto di più di qualsiasi spiegazione.

Le due soluzioni di questo Meredith sfruttano questa condizione per realizzare matti sotto l'inchiodatura di due pezzi neri. Analizzando la prima soluzione, vediamo che la Donna nera cattura il ♖g4 con lo scopo di concedere una casa di fuga al proprio Re; dobbiamo pertanto ricordare subito

che in conseguenza di tale cattura il pedone bianco diviene un fantasma sulla casa g4. A questo punto segue un gioco ortodosso da parte del Bianco e del Nero, che effettuano rispettivamente controllo di case per mezzo della ♖a7 mentre il Re nero si piazza in f5 provocando l'autoinchiodatura del proprio Cavallo. Il matto di Alfiere in c2 avviene come detto sotto l'inchiodatura di due pezzi neri, uno in forma ortodossa e mi riferisco ovviamente al ♜f6 mentre l'altra sfrutta la condizione Haunted Chess. Infatti la Donna in g4 potrebbe parare lo scacco andando in e4 ma questo è impossibile perché se la Regina abbandonasse la propria casa farebbe automaticamente riapparire il pedone bianco fantasma precedentemente catturato, causando un illegale scacco al proprio Re.

Analogo gioco possiamo osservare nella seconda soluzione dove stavolta è il Cavallo nero che deve creare una casa di fuga per il proprio Re, in questa fase la casa f4, e lo fa catturando il pezzo bianco che appunto controlla tale casa. Adesso è l'♙a4, pezzo mattante nella prima soluzione, che controlla case del campo de Re nero mentre il matto viene impartito dalla ♖a7 che sfrutta l'inchiodatura di due pezzi neri, gli stessi della prima soluzione anche se con disposizione ed effetti diversi. Infatti questa volta è la Donna che risulta inchiodata in maniera ortodossa dalla ♜f8 mentre il Cavallo nero non può parare il matto con 3. ♞b4? perché abbandonando la propria casa farebbe riapparire il ♘d5 ghost con conseguente illegale autoscacco. Il problema non ha la profondità strategica del precedente ma è una chiara ed elegante illustrazione di questa nuova condizione.



3) M. Caillaud

1° Pr. Good Companions 3rd Quick Composing Ty 2003

SPG 17.5

1. h4 d5 2. ♖h3 d4 3. ♜c3 d3 4. a4 dxc2 5. d4 g5 6. ♞d3 g4 7. ♙h6 c1 ♙ 8. ♞f3 ♙g5 9. hxg5 e5 10. g6 e4 11. ♙c1 e3 12. ♞d1 exf2 13. e3 ♞d7 14. ♙a6 f1 ♙ 15. ♞e1 ♙b5 16. axb5 ♞c5 17. b6 ♞e6 18. ♙f1 = diagram

Il n.3 ha partecipato al 3° concorso rapido di composizione del Good Companions in cui tutti i compositori erano stati invitati tramite e-mail ad inviare, nella settimana tra il 2 e l'8 novembre dello scorso anno, problemi di tutti i generi, compresi pezzi o condizioni fairy, mostrandoci il seguente tema: "un pezzo X ad azione lineare apre una linea che è attraversata da un pezzo Y ad azione lineare almeno tre mezza mosse dopo".

Dico subito che il problema ha sicuramente meritato di vincere il primo premio ed avrebbe vinto anche se avesse partecipato a concorsi ancora più forti. Come possiamo osservare, nella posizione del diagramma mancano due pedoni bianchi e due neri e dal conteggio delle mosse dei pezzi così come disposti sul diagramma, il Bianco ha apparentemente eseguito 11 mosse mentre il Nero 5; ovviamente questo non ci aiuta a decifrare come si è svolto il gioco. La chiave per ottenere la sequenza che ha portato alla posizione del diagramma sta unicamente nella posizione dei due pedoni bianchi piazzati sulla 6^a traversa; è sorprendente come da questi due pedoni, che in apparenza sembrano semplici comparse, scaturisca un gioco che come vedremo risulterà veramente interessante e spettacolare.

Dicevo appunto dei due pedoni: questi hanno raggiunto la loro destinazione finale effettuando tre mosse ma quello che più conta è che entrambi hanno effettuato una cattura, essendoci un incolonnamento di pedoni sulle colonne b e g; ebbene, adesso viene spontaneo domandarsi: il ♙b6 ed il ♙g6 hanno veramente catturato entrambi i pedoni neri mancanti?

La risposta al quesito è duplice: affermativa ovviamente, poiché tali pedoni sono gli unici pezzi neri mancanti, ma anche negativa in quanto, come si può facilmente rilevare, non è possibile, per ragioni diciamo così "fisiche", che i due pedoni bianchi abbiano catturato i colleghi neri; allora si deve ipotizzare che i due pedoni neri mancanti siano stati catturati non come tali ma dopo la loro promozione.

Questo viene avvalorato anche dal fatto che, come detto, dalla posizione del diagramma il Nero ha effettuato solamente 5 mosse e quindi per completare la serie nera ne mancano all'appello ben 12, numero di mosse giusto per effettuare la promozione dei pedoni (5+5) e il loro successivo sacrificio su una casa diversa da quella di promozione (1+1). Il passo successivo è quello di pensare al tipo di pezzo nero che promuove e soprattutto dove questo avvenga; un primo indizio per poter individuare la casa di promozione ci viene offerto dall'assenza dei due pedoni bianchi mancanti, quello in c2 e quello in f2, e pertanto possiamo immaginare che la promozione avvenga necessariamente in c1 ed f1 dopo la cattura dei due pedoni bianchi.

Ho detto che possiamo ipotizzare le promozioni dei pedoni neri in c1 ed f1, ma come possiamo rilevare queste due case, almeno nella posizione del diagramma, sono occupate dai due Alfieri bianchi: ebbene la spettacolarità di tutto il gioco tematico sta appunto nella necessità di liberare le case di promozione mediante due manovre ad eco a lunga gittata di questi Alfieri.

Si badi bene, e qui è la genialità del compositore, che non una semplice avanzata degli Alfieri è sufficiente per liberare le case di promozione ma è necessario un attraversamento delle case critiche, rispettivamente g5 e b5. Infatti dopo le prime mosse iniziali che consentono l'avanzata del ♖d2, osserviamo che alla 7ª mossa bianca l'♙c1 va in h6 per liberare la casa di promozione per il pedone nero il quale promuove ad Alfiere (ovviamente non a Donna altrimenti vi sarebbe un indesiderato scacco al Re bianco) il quale a sua volta va poi a sacrificarsi proprio sulla casa critica g5; possiamo adesso capire come un semplice avanzamento dell'♙c1 sulla diagonale c1-h6 non consentirebbe il sacrificio del pezzo nero promosso ma che invece è necessaria una manovra più lunga, proprio sull'ultima casa di tale diagonale.

Stesso discorso per l'altro Alfiere bianco in f1 che questa volta deve attraversare la casa critica b5 per consentire il sacrificio del pezzo promosso, anche questa volta un Alfiere. Abbiamo quindi assistito a due manovre ad eco dei due alfieri bianchi che effettuano due interessantissimi switchbacks, che ammontano a tre se consideriamo anche quello di Re bianco. Un proof game veramente attraente e spettacolare.

M. P.

Notiziario (News)

ORBIT 5th JUBILEE TOURNEY - The Editors of Orbit announce a formal tournament for the 5th jubilee of our magazine, for H≠3s with free theme. TOTAL PRIZES FUND: 150 €. 1st PRIZE: 80 €; 2nd PRIZE: 40 €; 3rd PRIZE: 30 €. Closing date: 31.12.2003 (**). Judge: Zivko Janevski.

° ° °

14th MEETING OF SOLIDARITY INTERNATIONAL TOURNEY FOR CHESS COMPOSITION
The Chess Problem Board of Macedonia announces the 14th Meeting of Solidarity International Tourney for chess composition in the following sections: ≠2 - judge: Viktor Sizonenko; ≠3 - judge: Mircea Manolescu; S≠ in 2-5 moves - judge: Wladimir Rosolak; H≠2 - judge: Mario Parrinello; Studies - judge: Virgil Nestorescu. Entries by 01.10.2003 (**). The themes for all groups are free. The results will be announced in a separate publication.

ZIVKO JANEVSKI 50 JUBILEE TOURNEY - The Editors of Orbit announce a formal thematic tournament for the 50th jubilee of our General Editor Zivko Janevski, for H≠2s with the following theme: pinmate with mate by a different white piece in each solution (phase). In the case of a battery the front piece which plays is the thematic piece. Twins are not allowed. Closing date: 01.09.2003 (***) Judge: Zivko Janevski;

(**) For all tourney, send entries to the address: **Nikola Stolev, ul.Bukovic br.3, nas.Lisice, Skopje, Macedonia.** E-mail: stolev@mt.net.mk

PLEASE REPRINT!

46th WORLD CONGRESS OF CHESS COMPOSITION

The Russian Chess Federation invites delegates of the Permanent Commission for Chess Composition (PCCC-FIDE), national teams and individual solvers of the 27th World Chess Solving Championship (WCSC) and all those interested in problem-chess, to attend the 46th World Congress of Chess Composition (WCCC), which will held in Moscow, Russia, from 26/7 to 2/8/2003 in the hotel "Ukraina".

Accommodation

The building of the four-star hotel Ukraina is situated on a picturesque bank of the Moscow River in the administrative, business and shopping center of the city. Over a thousand comfortable rooms and suites of the hotel are delightfully designed and truly accommodating. The hotel proposes several restaurants, fashionable disco-club and coffeehouse, cable and satellite TV, in-hotel teletext system, global telephone system, air ticket booking-office, drugstore, sauna, barber's parlor, solarium, massage, cleaning and laundry, tailoring and dressmaking office, first-aid station, exchange office, 24 hr. room-service, boutiques. All rooms in the hotel Ukraina have bathroom, mini-bar, refrigerator, safe-box, telephone, TV set with cable and satellite channels.

Prices in USD* per person per day:

Room type	Double use	Single use	Info
Double (2 rooms) 1 category	165	155	From 60 sq.m; double bed, 180 x 200 cm
Double (2 rooms) 2 category	145	135	From 60 sq.m.; two single beds, 80 x 190 cm
Double 1 category	105	95	From 20 sq.m; double bed 180 x 200 cm
Double 2 category	90	80	From 20 sq.m; two single beds 80 x 190 cm
Single		65	From 16 sq.m.; single bed 80 x 190 cm

* Price includes: breakfast, VAT, sales tax

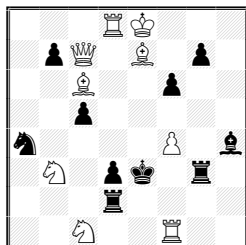
If you are interested in participation please send your application form (see <http://www.saunalahiti.fi/~stniekat/pccc/mosapp.htm>) and passport copy for your VISA processing to: **Jakov Vladimirov, Petrozavodskaya str. 17 korp.2 kv. 157, 125 502 Moscow, Russia** - e-mail: seliv@rol.ru, tel.\ fax **007 095 2923165**

Gara di Ricostruzione n. 19

A causa dell'eccessiva facilità della gara n.17, questa volta vi propongo un Helpmate.
Ricostruire un H≠2 con le seguenti soluzioni:

1.♖xd6 ♖xb6 2.♘cxb6 ♚c1≠ 1.♘xd6 ♚xd5 2.♗xd5 ♖xc7≠

Soluzione della gara n. 17



← L. Loshinsky, 1° Pr. *Probleemblad* 1967

1.♖d6? [2.♖e6≠] ma 1...♘c3! 1.♗d6? [2.♗e6≠] ma 1...♖f2!
1.♘d6? [2.♗e7≠] ma 1...f5!
1.♘f8! [2.♗e7≠] 1...f5 2.♗e5≠ 1...♘c3 2.♘xc5≠ 1...♖f3/g5
2.♖(x)f3≠ 1...♖f2 2.♖xd3≠
Tentativi non tematici: 1.♗c8/♗d7? [2.♗e6≠] 1...♘c3 2.♘xc5≠
1...♖f3/g5 2.♖(x)f3≠ ma 1...♖f2! 1.f5? [2.♗f4≠]
1...♘g5 2.♗xg3≠ 1...♖f3/g4 2.♖(x)f3≠ 1...♖f2 2.♖xd3≠ ma 1...g5!

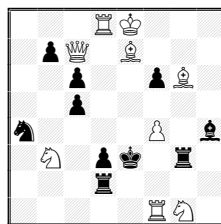
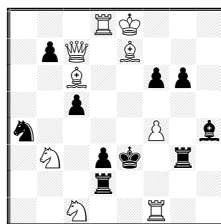
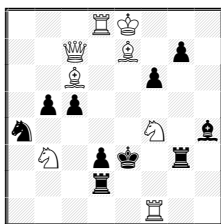
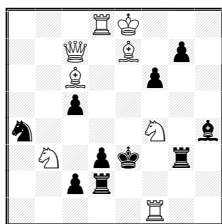
J. Breu, E. Petite,
K. Muralidharan,

D. Stojnic

M. Parrinello (♗g7-g6)

V. Rallo

C. Brull Mayol



Stojnic mostra un tentativo non presente nell'originale: 1.♘a5? [2.♘c4≠] 1...c1♗/♖!

Il codice del problemista permette la doppia sventata ♗/♖ o ♗/♘, ma a me personalmente non piace (like not me double promotion) quindi non assegno punti supplementari, 11 p.

Breu, Petite, Muralidharan e Parrinello risparmiano un ♖ bianco spostando il ♘c1 in f4, 11 p.

Rallo propone una posizione del tutto simile all'originale, 10 p. Brull Mayol sposta alcuni pezzi, ma non crea danni, quindi anche per lui 10 p.

Classifica

	p.p.	p.	tot.
Breu	0	11	11
Muralidharan	0	11	11
Parrinello	0	11	11
Petite	0	11	11
Stojnic	0	11	11
Brull Mayol	0	10	10
Rallo	0	10	10

A. G.

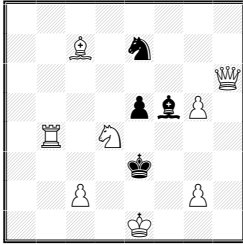
NUTS

di Mr. Veneziano

N. 1. Un problema difficile ...

W. Pulitzer

The Chess Player's Scrap Book, 1907



Questo problema apparve nell'aprile del 1907, in una pubblicazione di Emanuel Lasker che ebbe breve durata, con il seguente commento:

«W. Steinitz disse, riferendosi al presente problema: *“Pensavo che non vi fosse alcun two-move nut da poter risultare troppo difficile per me, come dessert di fine cena. Quando mi imbattei in questo, passato inutilmente un quarto d'ora nel tentativo di risolverlo, giunsi alla conclusione che doveva esserci un qualche errore e passai di conseguenza a leggere la chiave: sicuramente c'era stato un errore, da parte mia però! Il problema era corretto, originale e ben costruito. Inoltre era una vera gemma! Per quanto io possa ricordare fu questa la prima volta in 35 anni in cui non riuscii a risolvere un matto in due entro quindici minuti”*».

Per voi lettori l'occasione di misurarvi con il primo campione del mondo. Basteranno quindici minuti?

Mr. V.

Soluzione del **Bit Corner n.22, BP25**

Bedrich Formánek, *Bratislava, SVK, 328 Pat a Mat 24 April 1999* - Whoever moves wins, Joke problem. White pawn direction ↑, Black pawn direction ←.

Solution: White begins: 1.h4 e2 2.h5 d2 3.h6 c2 4.h7 b2 5.h8♙ a2♙ 6.♙g8+ ♔~ 7.♙xa2 and wins.

Black begins: 1...e2 2.h4 d2 3.h5 c2 4.h6 b2 5.h7 a2♙ 6.h8♙ ♙a8+ 7.♔~ ♙xh8 and wins Simple joke with theme of "point of view".

Errata-Corrige (Corrections)

Molte correzioni, tutte da *Best Problems* n.25.

n.806 Grushko, è anticipato da un altro suo lavoro, il n. 674, *Best Problems* 22. Una distrazione del redattore ma anche una scorrettezza del compositore, che ha presentato il problema a distanza di mesi con un enunciato leggermente diverso.

n.815 Vitale, già pubblicato in *Problemkiste* 2002.

n.817 Nahnybida, è completamente anticipato (anticipated) da E. Kladnik, 1° Pr. 5° T.T. *Schachmatt* 1948-49

n.824 Cacace, demolito in 10 mosse da 1.♔e7 2.♔d6 (+e7) 3.♔c5 (+d6) 4.♔b4 (+c5) 5.♔a3 (+b4) 6.♔a2 (+a3) 7.♔b2 (+a2) 8.a1 ♙ 9.♔a2 (+b2) 10.♔b1 (+a2), ♙d3≠ Inoltre: 1.♔e7 2.♔e6 (+e7) 3.♔e5 (+e6) 4.♔e4 (+e5) 5.♔e3 (+e4) 6.♔f2 (+e3) 7.♔g1 (+f2) 8.♔h2 9.♔g3 (+h2) 10.♔f4 (+g3) 11.♔f3 (+f4) 12.h1 ♙ 13.♙g2, e ♙e2≠ Con numerosi duali. Segnalazioni di C. Poisson, V. Kotesovec e C. Brull Mayol.

n.795 Akobia, è uno studio di vittoria, non patta (win, not draw). Errore del redattore! Segnalazione di M. Campioli.



Publicazione non periodica e senza scopo di lucro.
Per riceverla, contattare (✉):

Antonio Garofalo, via Collodi 13,
70124 BARI • Tel/Fax 080/5564025

• CCP: 17784703

• E-mail: perseus@libero.it