

Klub
P
O
N
G
R
A
C
O
N

ŠACHOVÉ SÚŤAŽE MARTIN - ŽILINA 2004 - 2005

UMENIE 64 **40**

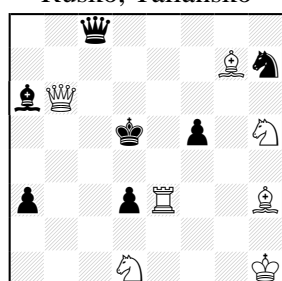
ART 64

dec. 2005

CHESS COMPETITIONS MARTIN - ŽILINA 2004 - 2005

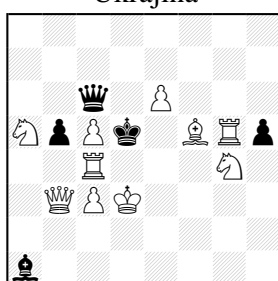
Originály Martin – Žilina 2004 - 2005

A.Dikusarov, V.Rallo
Rusko, Taliansko



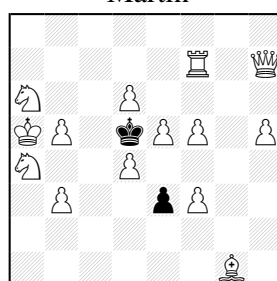
1692. 2 (7+7)
TG 34/1

Vasyľ Ďačuk
Ukrajina



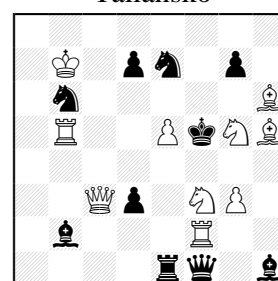
1693. 2 (10+5)
TG 2346/3

Ladislav Salai sr.
Martin



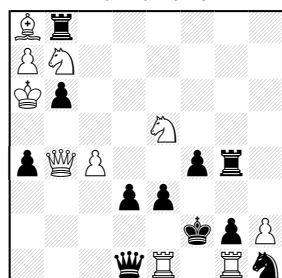
1694. 2 (14+2)
TG 34/5

Alessandro Cuppini
Taliansko



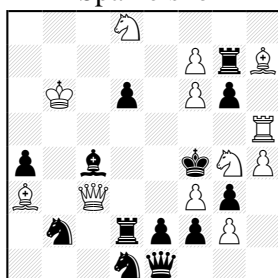
1695. 2 (10+10)
TG 34/2

Stelian Lamba
Rumunsko



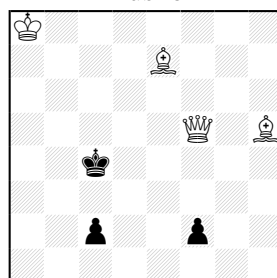
1696. 2 (10+11)
TG 34/2

Efren Petite
Španielsko



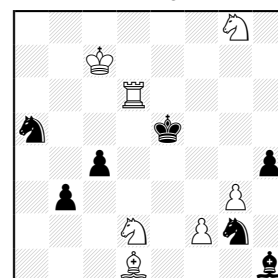
1697. 2 (12+13)
TG 234/5

Vladimír Kožakin
Rusko



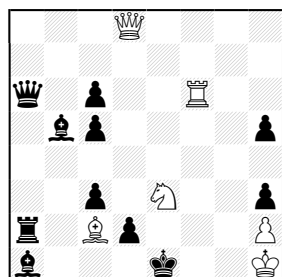
1698. 3 (4+3)

Vladimír Kos
Brno



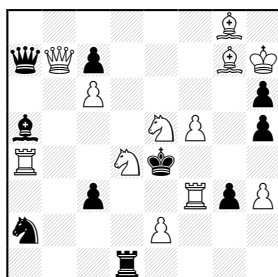
1699. 3 (7+7)

Jevgenij Fomičev
Rusko



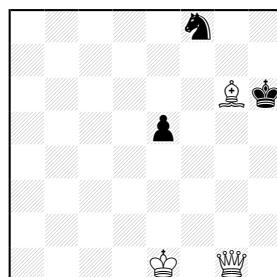
1700. 3 (6+11)

Tibor Érsek
Maďarsko



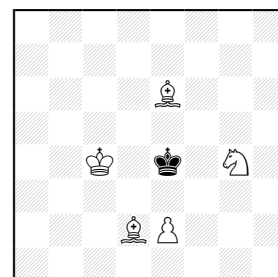
1701. 3 (12+10)

Karol Mlynka
Bratislava



1702. 4 (3+3)

Al'bert Grigorjan
Arménsko



1703. 5 (5+1)

Originály 1692 – 1735

1692 ukazuje čiernu dámu v klasike. 1693 je trojfázová, reprezentuje modernú časť tematickej skupiny TG 234/3. V 1694 sú duálové hry po obrane 1.- e2 v piatich fázach. Cuppini v 1695 mení motiváciu ťahov. 1696 je príkladom na zabudnutú tému. Petite v 1697 využíva voľnú zámenu v štyroch fázach.

Trojťažka 1698 – známa maličkosť. Kosova 1699 zostala v tieni českej školy. Poteší 1700 – exkluzívne modelové maty s väzbami. Maďarská 1701 prezentuje hodnotnú škodlivú motiváciu obrany 1.- Dxd4.

Mlynka ukuchtil pochutinu 1702 s usilovným strelcom 1.Se8? Kh7! Z patu do modelového matu – 1703. Úloha 1704 pripomenie besnú vežu. A úloha 1705 zas pripomenie mansúbu. Z groteskného východiska na diagrame 1706 nevychádzajú pokusy 1.Se3?, Sf2? a Jd5?, ale v závere treba pochváliť tempo. Šemrinec v 1707 po krátkej hrozbe spúšťa dlhú kombináciu s patovými úskaliami.

A máme tu prvú počítačom na 100 % overenú štúdiu 1708 (cez databázu) v našom bulletine. Ďalšia koncovka 1709, v ktorej biely získa vo 4. ťahu jazdca, po čom sa riešenie vetví do 2 variantov končiacich patom. Presná hra v 1710 za uplatnením materiálnej výhody. Vo francúzskej pešiakovke 1711 udrží biely pozičnú remízu.

Imants Dulbergs
Lotyšsko

1704. 5 (6+3)

Vladimir Nikitin
Rusko

1705. 6 (3+3)

Franz Ebner
Rakúsko

1706. 6 (5+3)

Marián Šemrinec
Krompachy

1707. 8 (8+8)

Julien Vandiest
Belgicko

1708. + (3+3)

J. Akobija, R. Becker
Gruzínsko, USA

1709. = (2+5)

József Csengeri
Maďarsko

1710. + (4+3)

Alain Pallier
Francúzsko

1711. = (5+7)

Vito Rallo
Taliansko

1712. h2 (4+5)
2 sol.

Stanislav Hudák
Topoľovka

1713. h2 (4+5)
2 sol.

Chris Feather
Anglicko

1714. h2 (7+5)
2 sol.

Jozef Ložek
Lukáčovce

1715. h2,5 (4+7)
B) ♖d6→g5

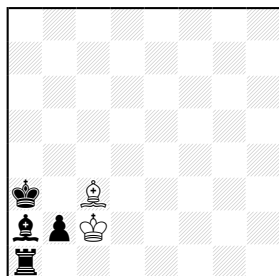
Skladba 1712 má symetrické analógie. V 1713 nájdete dva modelové maty pešiakom. 1714 obsahuje analógie s väzbami. Ložek v aristokratickej 1715 spracoval VS a SV analógie. Grigorjanova šesťkameňovka 1716 tentokrát neobsahuje analógie. Autor 1717 má dobré nápady a mal by ich častejšie využívať. Dvojník 1718 z mesta Bakonyoszlop upúta matmi z premeny. Trojica pozícií patrí k diagramu 1719 – B) ♖g8→e8, C) v B ♜f3→g7. Zoli v 1720 vymodeloval až 4 ideálne maty, B) ♜c5→f5, C) v B ♜e5→e3, D) v C ♞e1→c4. Majster poľských samomatov sa dal v 1721 na pomocníky. Klub Pongrácz víta Pongraca a jeho pomocný mat 1722 – čierny kráľ príde na miesto, kde stojí biele veličenstvo.

Aj touto cestou ďakujeme za milý symbolický ornamentálny pozdrav 1723 (písmeno U) – v aristokratickej miniatúrke zaujmú obeť bielych figúr a modelový mat. V Libišovej 1724 končia varianty 1.- g6+ a 1.- Dxc4 echovým matom. V 1725 je séria tichých tempujúcich ťahov. 1726 je o výmene kráľovských miest. U Brjuchanova je hlavným aktérom v 1727 čierny strelec.

1728 je na tému Z-42-24 v satovom rúchu. V úlohe 1729 od kolektívu autorov možno riešiť a porovnávať satové metamorfózy v hybridných podmienkach: 1.V5f7? Sf2!, 1.S~? Sd2!, 1.Sf4? Sf2!. 1.Vf4? Sd2!, 1.Jf4? Sxc2!, B) =2, 1.V5f7? Sd2!, 1.S~? Sf2!, 1.Vf4? Sf2!, 1.Sf4? Sd2! 1.Jf4? Sxc2!, C) s2#, 1.Vf4? Sf2!, 1.Sf4? Sd2! V ďalšej satke 1730 usilovný jazdec preskakuje prekážky v správnom poradí. Gruško v 1731 kombinuje supercirce a neutrálne kamene (c5, h3). V supercirce sa braný kameň dá na ľubovoľné voľné pole (pešiak sa môže dať aj na 1. a 8. rad),

Albert Grigorjan

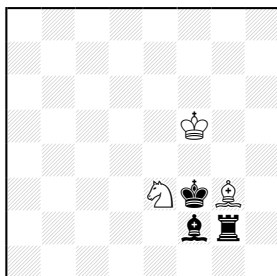
Arménsko



1716. h3 (2+4)
2 sol.

Ján Kozinka

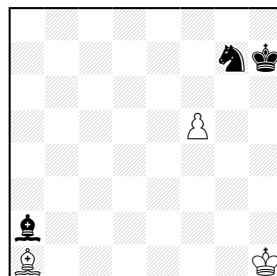
Trnava



1717. h3 (3+3)
2 sol.

Béla Majoros

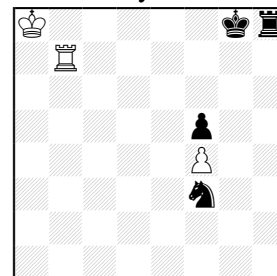
Maďarsko



1718. h3 (3+3)
B) ♜a2→b1

Imants Dulbergs

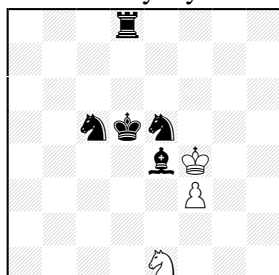
Lotyšsko



1719. h3 (3+4)
text

Zoltán Labai

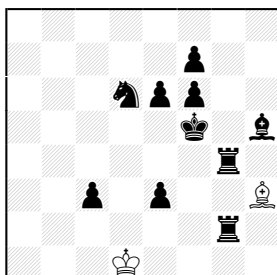
Veľký Kýr



1720. h4 text (3+5)

Eugeniusz Iwanow

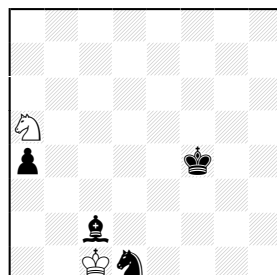
Poľsko



1721. h4 2 sol. (2+10)

Georg Pongrac

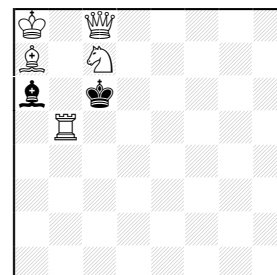
Rakúsko



1722. h6 (2+4)

Andrej Selivanov

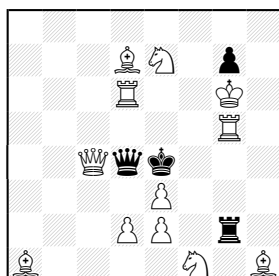
Rusko



1723. s5 (5+2)

Zdeněk Libiš

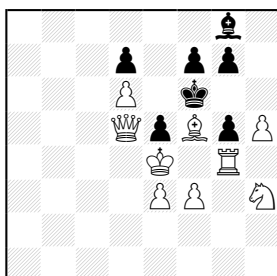
Kunštát



1724. s5 (12+4)

Jorma Pitkänen

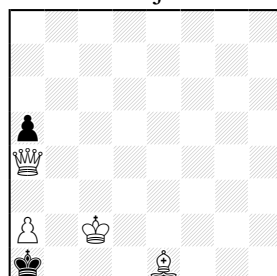
Fínsko



1725. s6 (9+7)

Oleg Paradzinskij

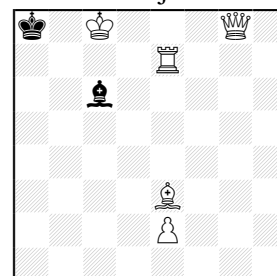
Ukrajina



1726. s8 (4+2)

Ivan Brjuchanov

Ukrajina



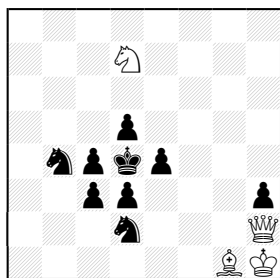
1727. s15 (5+2)

maty sa dosiahnú dvojšachmi od neutrálnych kameňov, B) nSh3→f1. V pomocnom pate 1732 si vychutnajte lahodný cval bieleho jazdca. 1733 predstavuje amazónku (Ae1, e6) – ide o kombináciu dámy a jazdca, varianty končia českým echom. V pomocnom dvojpate 1734 účinkujú klokaní (KLC2, c5, d4, f8 – b6, b7). Klokaní preskakujú po diagonálach a frontálach na prvé pole za druhým kameňom, ktorý im stojí v ceste, témou je cyklus nemožných ťahov klokanov. Exoprehliadku a naše dvojročné súťaže končíme spoločnou 1735 s najpopulárnejšími exofigúrami cvrčkami, cesta za matom je dobrodružná!

Prajeme dobrú pohodu k hľadaniu riešení.

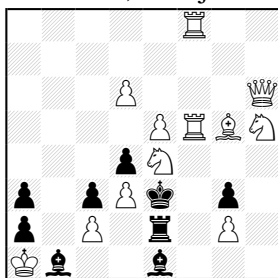
Všetky originály (okrem 1709 -1711, 1726 a 1727) sú overené na počítači – all originals (except 1709 -1711, 1726 a 1727) are computer tested.

Ladislav Salai sr.
Martin



1728. 2 sat 2 sol. (4+9)
TG 34/4

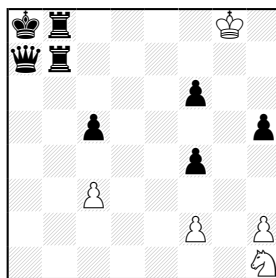
**L. Salai jr.,
L. Salai sr., V. Dačuk**
Martin, Ukrajina



1729. 2 sat text (12+9)
TG 1345/6

Euboš Kekely

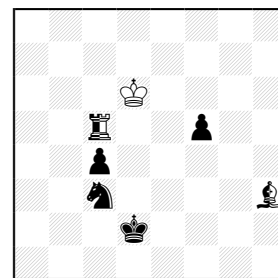
Snežnica



1730. 10 sat (5+8)

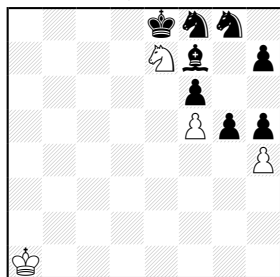
Michael Grushko

Izrael



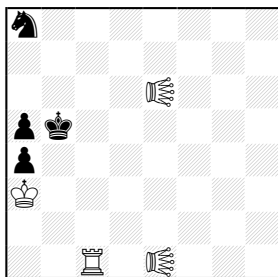
1731. h2 text (1+4+2)

S. Dowd, M. Ylijoki
USA, Fínsko



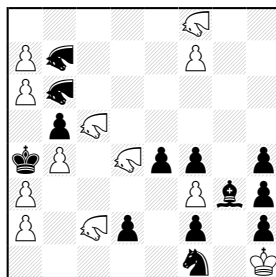
1732. h=5 (4+8)

Ladislav Salai jr.
Martin



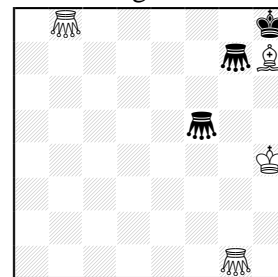
1733. s6 (4+4)
text

Václav Kotěšovec
Praha



1734. h=4 (12+13)
text

J. Lörinc, C. Feather
Dubnica nad Váhom,
Anglicko



1735. sh14 (4+3)

XL. riešiteľská súťaž Umenie 64 (Solving tourney)

Do stálej riešiteľskej súťaže patria diagramy 1692 – 1735. Termín zasielania riešení je do **31. 3. 2006** na adresu redakcie. Najlepších riešiteľov za obdobie 2004 - 2005 odmeníme šachovými publikáciami. Najlepší riešitelia z tohoto čísla bulletinu dostanú nové číslo UMENIE 64.

Definitívne výsledky Martin – Žilina 2002 – 03 v oddeleniach 3# a exo

Proti predbežným výsledkom Martin – Žilina 2002 – 03 v oddeleniach 3# a exo neprišli vo vypísanej reklamačnej lehote žiadne námietky, a tak sa obe rozhodnutia stávajú definitívnymi.

Riešenia originálov č. 1429 – 1452 z Umenia 64 č. 34

1429. Parzuch 1.- Jc4 2.Vd3 Ja5 3.c4 Jc6X, 1.Dc4 Ve6 2.Kd5 Jb5 3.Vd4 Jc7X. České echo z Poľska (3) **1430. Hudák** 1.Sg6 hxg6 2.Vf7 gxf7 3.Je8 fxe8D, 1.Sg7 h6 2.Vb8 hxg7 3.Vf8 gxf8JX.

Premeny jediného pešiaka (6) **1431. Jones** 1.Sf5 Vd4+ 2.exd4 f4 3.Ke4 Sb7X, B) 1.Ke5 Sg4 2.hxg4 Kf7 3.Kf5 Vh5X. Paradoxné umelecké ťahy novej školy pomocných matov (6) **1432. Gräfrath** 1.- Kc6 2.Ke3 Vg7+ 3.Kd4 Jb5X, 1.- Vf8 2.Kg3 Jxf5+ 3.Kh2 Vh8X, 1.- Jxf5 2.d2 Jd4+ 3.Ke3 Vf3X, 1.- Va7 2.Sh2 Je4+ 3.Kg1 Va1X. Štvorica pestrých modelových matov (12) **1433. Jonsson** 1.- Je4 2.Dxa1 Sc2 3.Dg7 Jf6X, 1.- Jd7 2.Dxb3 Vxa7 3.Dg8 Jf8X. Dômyselná likvidácia bieleho materiálu, modelové maty (6) **1434. Pásztor** 1.Dc7 Se3 2.dxe3 Ve4 3.Vd7 Ve8X, 1.Sd7 Vxd4 2.cxd4 Sa3 3.Vc7 Se7X. Dobré analógie (6) **1435. Šemrinec** 1.b6 Se6 2.b5 Sc4 3.bxc4+ dxc4 4.d3 c5 5.d2 c6 6.d1V c7 7.Vd6 c8D 8.Va6 Dc5X, B) 1.f6 Sc6 2.f5 Se4 3.fxe4 dxe4 4.d3 e5 5.d2 e6 6.d1V e7 7.Vd6 e8D 8.Vb6 Da4X. Premeny v dlhom pomocníku (10) **1436. Pitkänen** 1.Vxd7! tempo, 1.- h1J 2.Vd4 Jf2X, 1.- h1S 2.e4 Sxg2X. Premeny v obrane (2) **1437. Mlynka** 1.Da5? hrozí 2.Vxe3+, 1.- cxd3!, 1.Vd2? hrozí 2.Dxe3+, 1.- Vxc5!, 1.Jc2? hrozí 2.Jhxf3+, 1.- gxh2!, 1.Jf1? hrozí 2.Jexf3+, 1.- Sxe1!, 1.Sc7! tempo, 1.- cxd3, Vxc5, gxh2, Sxe1 2.Dxe3+, Vxe3+, Jexf3+, Jhxf3+ Sxe3, Sxe3, Jxf3, Jxf3X, B) 1.Sb8! tempo atď. Perpetuum mobile a Hanuelius (4) **1438. Iwanow** 1.Db5? A Jxb5! a, 1.Dc6? B Jxc6 b, 1.De6? C Jxe6! c, 1.Vd3! hrozí 2.Vc3+ bxc3 3.Dd4 exd4X, 1.- Jb5 a, Jc6 b, Je6 c 2.Db5 A, Dc6 B, De6 C Dxb5, Dxc6, Dxe6 3.Vd4 exd4X. Pokusy v moderne (3) **1439. Labai** 1.Sf5? tempo, 1.- cxd3 2.Vd5 A Kc4 3.Je3 Sxe3X, 1.- gxf4 2.Vxc4 B Kxd5 3.Vb5 Sc5X, 1.- a6!, 1.Sxa7! tempo, 1.- cxd3 2.Vxc4 B Kxc4 3.Je3 Sxe3X, 1.- gxf4 2.Vd5 A Kxd5 3.Vb5 Sc5X. Variantové zámery s výberom druhého ťahu bieleho (6) **1440. Cuppini** 1.- Sb2 2.Db5+ Kxe6 3.De8+ K~ 4.Df7+ Ke5 5.Sxd4 Sxd4X, 1.Dg6! hrozí 2.Sxb3+ Ke5 3.Dg7+ Kf5 4.Df7+ Ke5 5.Df4+ gxf4X, 1.- Ke5 2.Sxd4+ Kd5 3.Sc5+ Ke5 4.Sxd6+ Sxd6 5.Vc5+ Sxc5X, 1.- c1J 2.Jb6+ Ke5 3.Jd7+ Kd5 4.Vc5+ dxc5 5.Vd4+ cxd4X. Predúvodníkový obsah, pokusy a členité riešenie – dobrý samomat (5) **1441. Ziak** 1.Sg3! Kg1 2.Sxh2+ Kh1 3.Sg3 Kg1 4.Sh4 5.Sg5 6.Sh6 7.Sf8 8.Sg7 9.Sh6 10.Sg5 11.Sh4 12.Sg3 Kh1 13.Sh2 a6 ... 24.Sh2 a5 ... 35.Sh2 a4 ... 46.Sh2 a3 57.Sh2 a2 ... 68.Sh2 b6 ... 79.Sh2 b5 ... 90.Sh2 b4 ... 101.Sh2 b3 ... 112.Sh2 Sxf7 113.Jxf7 Jc3/f2X. Dlhý samomat s tradičnou motiváciou vydržal nápor riešiteľov (5) **1442. Salai sr., Majoros** 1.c8D? hrozí 2.Dxc6X A, 1.- Jc~ 2.Dxc4X B, 1.- Kd6!, 1.Da4? hrozí 2.Dxc4X B, 1.- V~ 2.Dxe4X C, 1.- Vd4!, 1.De1? hrozí 2.Dxe4X C, 1.- S~ 2.Dxe6X D, 1.- Sxh7!, 1.Df6? hrozí 2.Dxe6 D, 1.- Je~ 2.Dxc6X A, 1.- Jxf4!, 1.c8V! hrozí 2.Vxc6X, 1.- Jc~ 2.Vxc4X. Cyklickú tému „pseudo-Ukrajina“ dopĺňajú zvodnosti 1.Dc3? Vc5!, 1.Dc1? Vc5!, 1.Vxb6? axb6!, 1.Vb4? b5!, 1.Vc5? bxc5!, 1.Vd6? Jxg7!, 1.Dd4? Sxh7!, 1.De5? Jxg7!, 1.Je8? Jxg7!, 1.Ve7? Jxg7!, 1.Jd6? Sxh7! (2) **1443. Ondruš** 1.Vb5! tempo. Klasická satová núdzovka (2) **1444. Mlynka** A) 1.Jd5! hrozí 2.Ve6X, 1.- Vxb4(b), Sxd8, Dxe2(b), e6/5 2.Vb6, Sc4, De6, Se7X A, B) 1.Jxg4! hrozí 2.Sxe7X A, 1.- Vxb4, Sxd8, Dxe2, e6(b) 2.Dxb4, axb8D, Sxf4, Vxd7X. V spojení pravidiel andernašského a antiandernašského šachu Z-24-48 + „switch-back“ + D-paradox! (4) **1445. Brabec** 1.Vf4! hrozí 2.Ce4X, 1.- Ce2, Ce1, Cc2 2.Vf5, VAf5, Sd5X, 1.Ld4! hrozí 2.Le4X, 1.- Ce2, Ce1, Cc2 2.Jf4, Lg8, VAf5X, 1.Ld5! hrozí 2.Le4X, 1.- Ce2, Ce1, Cc2 2.Lg8, Jf4, Vf5X. Originálna bravúra zámien Z-33-35 (2) **1446. Kekely** 1.h5 a5 2.h6 a4 3.h7 a3 4.h8J! a2 5.Jg6 tempo 5.- fxc6 6.f7 g5 7.f8J! g4 8.Je6 tempo 8.- dxe6 9.d7 e5 10.d8J! e4 11.Jc6 tempo 11.- bxc6 12.b7 c5 13.b8D c4 14.Db4! Kb2 15.Ka1! a vyhrá, napr. 15.- Ka3 16.Db2X. Trojnásobná premena na jazdca (5) **1447. Belcsak** 1.Sf8[lc7] Kd8[lc7] 2.Kxf1[lc7] Se2[lc8]X, B) omylom neuvedená - lc6→g5, 1.Sd8[lf6] Kf8[lg6] 2.Kxd1[lf6] Je3[lc8]X. Inscenácia s imitátorom (4) **1448. Grushko** 1.Sc1 0-0 2.Kg4 Vxf4 3.Kh3 Vxf5 4.Sf4 Vxf4 pat, B) 1.Sxh2 Vf1 2.Kg2 Vxf4 3.Kh1 Vh4 4.Sf2 Kxf2X, C) 1.g3 hxg3 2.Sg5 0-0 3.Kg4 Vxf5 4.Kh3 Vxg5X. Vydarená mini-patovka (12) **1449. Bakcsi, Zoltán** 1.e4 Kxe4 2.h3 Kf3 3.h2 Kg2 4.h1J Kxh1 pat, 1.h3 Kxe5 2.h2 Kf6 3.h1V Kg7 4.Vh8 Kxh8 pat. Patové circe efekty bieleho kráľa s premenami (8) **1450. Kekely** vyšlo v U64 č. 33 pod č. 1399 **1451. Meergans** Intencia 1.Kb4 ... 3.Sxd1 4.Sa4 ... 10.Kxg3 11.Kxh3 ... 13.Kxg5 14.Kf6 ... 19.g1S ... 21.Se7 ... 25.Kc4 26.Sb4 27.c5 Dxa4 pat. Vychádza aj 1.Kb4 2.Sb3 3.Sxd1 atď, možno upraviť č.Kb4 a č.Sh7 (5) **1452. Érsek** 1.Kh2 ... 4.Kf5 5.Ke5! (5.Kxe4?) 6.Kxd4 ... 9.Ka7 ... 12.Kd7 13.Kxe8 ... 15.Kd6 ... 17.Kxb4 18.Kxc3 19.Kd2 ... 22.c6 23.cxb7 24.b8S ... 26.Sxh4 ... 28.Sa3 29.Sxb2+ Dxb2X. Atraktívne predstavenie v sériovom samomate (5).

Riešenia originálov č. 1501 – 1549 z Umenia 64 č. 36

1501. Salai sr. 1.Vh2! hrozí 2.d4, d3X, 1.- c3, e3, J~, d4 2.dxc3, dxe3, d4, d3X. Albino (2 body)

1502. Petite 1.c5? hrozí 2.Jc7, Jg7X, 1.- Vxb6!, 1.Vh5! hrozí 2.Sf5, Sf7X. V dvoch fázach dvojité hrozby (2)

1503. Labai, Taraba † 1.Je8!. Volná záměna matov (2)

1504. Juříček 1.Df4! hrozí 2.Dd6X. Päťvariantová klasika (2)

1505. Pásztor 1.De5? V2g4!, 1.Ve5? Vd2!, 1.Ve6? Ve2!, 1.dxc7? Ve5!, 1.Df8? Db8!, 1.d7!. Sériá dobrých pokusov (2)

1506. Mlynka 1.- Se5, cxd4, Ja~ 2.Vxc5, Vexd4, Jb6X, 1.d8D? Kxc4!, 1.dxc5? e5!, 1.Kd3!, B) 1.- Se5, cxd4, fxe4 2.Vxe5, Vcxd4, Vxc5X, 1.Kd3? fxe4!, 1.d8D? Kxe4!, 1.dxc5!. Záměny hrozieb ZH-23-34 a záměny matov Z-23-45 (4)

1507. Bourd 1.Dg5! a šest' obrán čierneho jazdca (2)

1508. Ziak 1.cxd6!. Dvojťažka s retroanalýzou (2)

1509. Smirnov 1.Vg7! Kxe5 2.Vg6+ Kf5 3.Se4X, B) 1.Vb7! Kc6 2.Kg4 Kd6 3.Vg7. Hybridná dvojníková šest'kameňovka (7)

1510. Kožakin, Grin 1.- g5+ 2.Kg5 e4, Ke4, Ke6 3.Df5, Dg2, Da2X, 1.Kg5! g6 2.Df8 (3)

1511. Kožakin 1.De1! hrozí 2.De7X, 1.- Kg5 2.Dg3, 1.- Kf7 2.De7 (3)

1512. Trofimov 1.Sa1! tempo, 1.- Kxh6 2.Sf6 (3)

1513. Trofimov 1.Kc7! Ke7 2.Sg7 f5 3.Sg6, 2.- Ke8 3.Jc6 (4)

1514. Kostylev 1.Jc4! hrozí 2.Vd6, 1.- bxc4 2.Sg2 e4 3.Sh1, 2.- fxcg2 3.f3 (4)

1515. Kostylev, Meľničuk 1.Vc6! dxc6 2.Kb6 c5 3.Sd4 cxd4 4.Vd3. Čierny je v pate, treba obetovať figúry (5)

1516. Makaronec, Ljubaševskij 1.Sd5! e6 2.Sg3 hxg3 3.Sc4 a 4.Sa6. Vtipné škodlivé zaclonenia diagonál (5)

1517. Lamba 1.Sf6! Kh6 2.Kd2 Kh5 3.Ke3 Kh6 4.Kf4 Kh5 5.Sg7! Kh4 6.Sg4, 5.- f6 6.Sf8 Kh4 7.Sg4. Mini s témou návratu (5)

1518. Kekely 1.Kg4 Sd8 2.Kf3 h3! 3.Ke2 a6 4.Kd1 Sa5 5.Kc1 Sd8 6.Kb2 Sa5 7.Ka3 Sd8 8.Ka4 tempo 8.- h5 9.Ka3 Sa5 10.Kb2 Sd8 11.Ka2 Sa5 12.Ka3 Sd8 13.Ka4 tempo 13.- h4 14.Ka3 Sa5 15.Kb2 Sd8 16.Ka2 Sa5 17.Ka3 Sd8 18.Ka4 tempo 18.- Ke7 19.f8D+! Kxf8 20.Jf7 Ke7! 21.Ka3! (ešte jeden trojuholník, 21.Jg5? Kf6 =, 21.Jxd8? Kxd8 22.Ka5 Ke7 23.Kb6 Kf6 =) 21.-Sa5 22.Kb2 Sd8 23.Ka2 Sa5 24.Ka3 Sd8 25.Ka4 tempo 25.- Ke8 26.Jxd6+ a vyhrá. Štvornásobný tempový trojuholník za účelom vyslobodenia jedného z oboch uväznených jazdcov (5)

1519. Rallo 1.Ke4 e8S 2.Sd4 Sc6X, 1.Ke4 e8J 2.Vd4 Jxf6X. „Umnov a Grimshaw“ (4)

1520. Hudák 1.Vf4 Vd5 2.Jf3 Jc3X, 1.Jd3 Vxf5 2.Vd4 Jg3X. Modelové maty (4)

1521. Kozinka 1.Kxd2 Jd4 2.Kc1 Vxc2X, 1.Dxb3 Vc4 2.Dc2 Vd4X, 1.dxe6 Vc5 2.exd5 Vxd5X. Ešte raz vďaka za venovanie (4)

1522. Majoros 1.- Kb7 2.Se6 Je8X, 1.Se6 Kb7 2.Sd5 Jb5X. Pokus o modernu (2)

1523. Ložek 1.Vxe2 Sc6 2.Kf3 Je3X, B) 1.Kf5 Sc2 2.Vg4 J3f4X. Maskované batérie (4)

1524. Kovalič, Lehen 1.Sc7 Dh2 2.Kd6 Je4X, 1.Kd4 Dh8 2.Sc5 Jf5X. To je ono! Originálna stratégia a umelecký servis nevšedných matov (4)

1525. Grushko 1.d2+ Kc2 2.Sf1 Se2 3.fxe2 Jd3X, 1.Sa4 Je4 2.d2+ Jxd2 3.f2 Jf3X. Pre šachovú pohodu riešiteľa (6)

1526. Barsukov 1.cxb4 Se6 2.Dd4 Sc8 3.Sc5 Sa6X, 1.Dxb4 Sf7 2.Se5 Sh5 3.Sd4 Se2X. České echo (6)

1527. Grigorjan 1.Jd6 Jb7 2.Jb5 Jc5+ 3.Ka5 Jc6X, 1.Ka5 Jb5 2.Ka6 Jc7+ 3.Ka7 Jc6X, 1.Kb4 Jb5 2.Ka5 Jc6+ 3.Ka6 Jc7X. Aristokratická šest'kameňovka so štyrmi jazdcami (9)

1528. Fomičev, Čumakov 1.Dd3 exd3 2.Kb5 d4 3.Sc6 Sd3X, B) 1.Dc5 e4 2.Sb7 Sf4+ 3.Kc6 Se8X, C) 1.Df4 e3 2.Kh6 exf4 3.Vg7 f5X, D) 1.Sg2 Sc3 2.Df3 exf3 3.Sh3 Sf6X. Tiež Albino (12)

1529. Křivohlávek 1.Kb6 Sxd4 2.Ka5 Sxc5 3.b6 Sxb4X, 1.dxc3 Vxa4 2.Vd4 Vxd4 3.c4 Vd7X, 1.b6 cxd4 2.Sb7 dxc5 3.Va6 cxb6X. Sóló bielych kameňov a modelové maty. Vďaka za venovanie (9)

1530. Jones 1.Je6 g4 2.fxcg4 f5 3.Sxf5 Vxf5X, B) 1.Ke6 c4 2.bxc4 dxc4 3.Dxc4 Sxc4X. Keď v každom braní je umelecká iskra (6)

1531. Pankratiev 1.Da5+ Kd4 2.Jb4 Kc3 3.Kb5 Kb2 4.Ka4 Jc3X. Bezpešiakové kvinteto s modelovým matom (4)

1532. Šemrinec 1.Sd7 Kd2 2.Da5+ Kd3 3.Ve6 Kd4 4.Dc7 Jf5X, B) 1.c5 Jg2 2.Sc6 Ke3 3.Kd5+ Kd3 4.Ve5 Jf4X. „Sedmička“ – ďakujem za venovanie (8)

1533. Feather 1.Sd5 g7+ 2.Kg8 g6 3.hxcg6 h7+ 4.Kxf7 h8D 5.Se6 Df8, 1.Sf7 gxf7 2.Kxh7 g6+ 3.Kg8 gxf7+ 4.Kh8 f8D+ 5.Kh7 Dg7X. Predstavenie s hrou bielych pešakov (10)

1534. Iwanow 1.Vc5! hrozí 2.Dd6+, 1.- Jf4, Dxc5, Dh2 2.Vxf6+, Sxd5+, De5+. Pokus a dobré riešenie (2)

1535. Pásztor 1.Jd5! hrozí 2.Jc3+, 1.- Sxd5, Dh8, Kxd5, Sf6 2.Ve3+, Sf3+, Je3+, Df3+. Klasický samomat (2)

1536. Strebkovs 1.Ve4! hrozí 2.Jxb7+ Dxb7 3.Kd6+, 1.- fxcg5 2.Kd4+ Ka4 3.Ke3+, 1.- Sxf7 2.Da2+ Sxa2 3.Sxb6+. Batérie v samomate (3)

1537. Petite 1.Sg8! hrozí 2.Vgxcg5+ Kxh6 3.D/Vg6+, 1.- Dd5+, Df5, Dxa5, b5, c5, d5, e5 2.Vg2+, Vf6+, Vg7+, Vb6+, Vc6+, Vd6+, Ve6+ Kxh6, Kg5, Kxh6, Dg6, Dg6, Dg6, Dg6 3.Dg6+, Vaxf5+, Dg5+, Dxcg6+, Dxcg6+, Dxcg6+, Dxcg6+. Biela batéria kontra čierna (3)

1538. Cuppini 1.h8D! tempo 1.- Dxcg6 2.Kc5+ Kf5 3.Dd7+ De6

4.Jd4+ Ke4 5.Dd5+, 1.- Vxa6 2.bxa6 Dxc6 3.Dh1+ Kf5 4.Df1+ Ke4 5.Dc6+, 1.- Vxb5 2.Da8+ Vb7 3.De8+ Ve7 4.De6+ Vxe6 5.Dc6+, 2.- Vd5 3.c3 Dxc6 4.De6+ Dxe6 5.Dxd5+. Zaujímavý a obsažný rozvetvený samomat-núdzovka (5) **1539. Libiš** 1.c5! h6 2.Dxh4 h5 3.Dg3 h4 4.Sg4 hxc3 5.Jg6+ Kd5 6.Vf5+ Jxf5 7.Jf4+, 1.- h5 2.Kh2 h3 3.Je2 h4 4.Jf2 hxc2 5.Df6+ Kd5 6.Jf4+ Jxf4 7.Sf3+, 1.Je2! h6 2.Jg2 h5 3.Jg3 hxc3 4.Df6+ Kd6 5.c5+ Kd5 6.Df5+ Jxf5 7.Jf4+, 1.- h5 2.Kh2 h3 3.c5 h4 4.Jg2 hxc2 5.Df6+ Kd5 6.Jf4+ Jxf4 7.Sf3+. Riešiteľsky náročný dlhý samomat (10) **1540. Selivanov** 1.Kc8! Kxe7 2.d8D+ Ke6 3.Dg4+ Vf5 4.Vb5 Kf7 5.Vb7+ Ke6 6.Dg6+ Vf6 7.Ddg8+ Kd6 8.Dd3+ K~ 9.Ddc4+ Kd6 10.Df8+, 1.- Kf6 2.Vf5+ Ke6 3.Kd8 Kd6 4.Vd5+ Ke6 5.Ke8 Kf6. Samomatová kuriozita. Pred úvodníkom má biely kráľ 8 voľných polí. Modelové maty (5) **1541. Kekely** 1.g6! hrozí 2.Sxe7X, 1.- Ve2 2.f5! Sxf5 (2.- Jc5 3.Sg3 Vb7 4.Sxb7) 3.Sg3 Vc2 (3.- Ve5 4.Sxe5 Jd6 5.Sxd6) 4.Sc6! Vxc6 5.Sh4 Vf6 (5.- Ve6 6.Jxd7) 6.Sxf6 a 7.Sxe7X. Mnohoťažka v žánri sat s množstvom odclonení a začlonení a s témou návratu bielej figúry (5) **1542. Salai sr.** 1.Vb8+? 0-0??, 1.Vc2 0-0 2.Vb3 Vxf7X. Satová motivácia malej rošády (2) **1543. Rallo** 1.- Cb1 2.Cb3 Cd1 3.Cb5 Cd5 4.Cb3 Jc2X, 1.- d5 2.Ce5 Ca5 3.Cc5 d6 4.Ca3 Jc2X. Echo (8) **1544. Nebotov** 1.Vg1! Sh8 2.Va1 Sb2X, 1.Vb2! Dh5 2.V7b3 Da5X. Samomat v circe mutant (4) **1545. Bakcsi, Zoltán** 1.b3 2.Vd4 3.Kb4 4.Sa4 5.b5 6.Sa5 7.b6 Kxd4=. Keď každý čierny kameň môže vykonať len jeden ťah (5) **1546. Lörinc** 1.Kxe3 2.Kf3 3.K1g2 4.K1h1 5.Ke4 6.Kd5 7.K1c6 8.Ke6 9.Kf6 10.K1g6 11.Kg7 12.K1g8 13.Kf6 14.Kf5 15.K1b1 16.Kg6 17.K1h7 18.Kg7 19.Kh8 Se5X. Kráľovská prechádzka, návrat a modelový mat (5) **1547. Pitkänen, Čistjakov** 1.Ke2!, 1.- d1D+ 2.Vxd1 Jg3X, 1.- f1D+ 2.Vxf1 Jc3X, 1.- Jg3+ 2.Kd1 Sa4X, 1.- Jc3+ 2.Kf1 e2X (2) **1548. Huber** 1.a8V Kd5 2.g8D+ Ke5 3.Dg6 g1J 4.Va5+ e1SX. Farebná všepremena (4) **1549. Kameník** 1.Jf3 Jf6 2.Je5 d5 3.Jg6+ Sd7 4.Jc3 e5 5.Jxd5 Sc5 6.Jxf6 0-0 7.g3 Dxf6 8.g4 Dxf2 9.Sh3 Sc6 10.0-0. Dôkazová partia v sate s obojstrannou rošádou, ďalšiu dôkazovku zložil M. Caillaud s témou trojnásobného návratu doplnenú dvojnásobným bránim premenenej dámy. Zatiaľ iné nepoznám, vďaka za venovanie (5).

Stav riešiteľskej súťaže 2004 - 05

Maximálny počet bodov za riešenia originálov z Umenia-64 č. 32-36 (polčas dvojročnej súťaže) je 957 (100 %).

1. M. Šemrinec, Krompachy - 898 bodov, 2. V. Kos, Brno - 891, 3. Z. Libiš, Sychotín - 875, 4. D. Nicula, Rumunsko - 785, 5. B. Moravčík, Sliach - 763, 6. I. Bandžuch - Spišská Nová Ves - 753, 7. M. Coufal, SRN - 749, 8. M. Kamody, Žarnovica - 503, 9. C. Vasile, Rumunsko - 491, 10. V. Krivenko, Ukrajina - 278, 11. O. Paradzinskij, Ukrajina - 208, 12. M. Svrček, Vrútky - 190, 13. J. Tomanička, Dubnica nad Váhom - 176, 14. J. Karel, Praha - 99, 15. I. Brjuchanov, Ukrajina - 76. Riešitelia, ktorí poslali v rámci pripomienok a postrehov k originálom len zopár riešení, tu nie sú uvedení.

Súťaže

Imants Dulbergs-70 Lotyšský zväz šachových skladateľov vypisuje súťaž k jubileu I. Dulbergsa. Téma - logická mnohoťažka do 7 ťahov (n#4-7). Rozhodcom je jubilant. Skladby možno poslať do **6. feb. 2006** na adresu: Juris Grudulis, Dzelzavas 90-32, LV-1082 Riga, Latvia.

MT Attila Schneider Pri príležitosti výročia smrti MM Schneidera († 7. 7. 2003) je vypísaný turnaj na štúdie (+/=). Maximálne 1 štúdia na účastníka, pričom sú dovolené aj spoluautorské originály. E-mail: nc-jostenge@netcolgne.de, termín: **30. apríl 2006**, vo forme pgn súboru. Turnajový jazyk je angličtina. Predchodcov bude hľadať Harold van der Heijden. Všetky informácie na web: www.mynetcologne.de. Všetky súťažiaci štúdie budú do konca mája 2006 rozoslané účastníkom bez mien autorov. Tí ich ohodnotia v rozsahu 1 - 20 bodov do konca júna 2006, pričom môžu upozorniť na predchodcov. Priemer každého konkrétneho hodnotenia štúdií musí byť 10 bodov - napr. ak bude súťažiť 12 štúdií, každý súťažiaci musí medzi ne rozdeliť 120 bodov. Ak toto pravidlo nebude dodržané, také hodnotenie nebude brané do úvahy. Poriadatelia potom odpočítajú najvyššie a najnižšie ohodnotenie pre každú štúdiu a z ostatných hodnotení

