

SERGIU THAN MT & ŞAH-MAT 80 JT

2016

Participanți

Eugene Fomichev (RUS) – 1; Ladislav Packa (SVK) – 2, 8, 9; Stanislav Vasylyv (UKR) – 3, 4; Vlaicu Crişan (ROU) – 5, 6, 7; Ricardo de Mattos Vieira (BRA) – 10; Valeriu Petrovici (ROU) – 11; Pietro Pitton (ITA) – 12, 13, 14; Jakob Leck (GER) – 15.

Referatul judeului Zoran Gavrilovski

Concursul internațional (formal) de compoziție a fost lansat pentru a-l omagia pe Sergiu Than, renumit problemist, editor, scriitor și ziarist român, și în același timp pentru a marca cei 80 de ani de la apariția publicației ŞAH-MAT, primul și singurul ziar din România dedicat exclusiv șahului.

Comitetul de organizare a fost format din Christian Thau (fiul lui Sergiu Than, al cărui nume a fost inițial Thau, modificat printr-o transcriere greșită în actul de identitate în anii 1960) și care a asigurat cu generozitate un fond de premiere de 500 Euro, Valeriu Petrovici, din partea Comisiei Centrale de compoziție șahistă din cadrul Federației Române de Şah, Dinu-Ioan Nicula, arbitru internațional pentru compoziție șahistă și Marian Stere (Director de concurs), fondatorul site-ului www.stere.ro – “Istoria Şahului Românesc”.

Anunțul turneului invita potențialii participanți să prezinte tema Than, care a apărut pe la mijlocul anilor ‘70. Această temă cere ca la o problemă de mat ajutor în 2 mutări, clasic (non-feeric), cu câte o soluție de orice fel în fiecare gemen, în primul (preferabil) gemen sau în celălalt/ceilalți să existe un joc virtual/cursă (o mutare greșită/imposibilă sau o întreagă linie de joc care nu se termină cu mat), a cărui/cărei respingere se bazează pe o mutare aparent legală, dar în baza jocului retro devine ilegală/neregulamentară dintr-un motiv oarecare, cum ar fi imposibilitatea/ilegalitatea rocadei sau capturii en-passant, principiul parității mutărilor (regula “mutărilor impare”) etc., iar în gemen(i) cursa devine reală, legală și unică.

Din cauza cerinței tematice, a trebuit să adaptez criteriile mele obișnuite de jurizare, concentrându-mă asupra motivării și calității jocului retro, alături de evaluarea strategiei, a armoniei tematice și a economiei / construcției celor 15 participări.

Nivelul turneului a fost destul de bun. Majoritatea problemelor au fost bine construite, așa că alegerea candidatelor la premiere nu a fost deloc o sarcină ușoară, la fel și ordonarea lor.

Printre premiate nu am inclus probleme cu jocul neechilibrat în ansamblu sau probleme al căror conținut și/sau construcție sunt eclipsate de probleme mai vechi ori chiar de probleme rivale lor în acest turneu. Nr. 11 (V. Petrovici) intenționează să corecteze și să îmbunătățească o problemă mai veche folosind doi nebuni negri de aceeași culoare, o alegere nestandard a materialului și de aceea mai greu de acceptat. Câteva probleme prezintă unele defecte, inerente la schemele respective, dar aceste defecte arată neplăcut, cum ar fi același mat în gemeni la nr. 10 (R.M. Vieira) sau jocul aparent și soluția gemenilor din nr. 4 (Vasyliv).

După o analiză atentă, am decis să includ 6 probleme între premiate. Pentru ordonare, am dat prioritate problemelor cu un joc retro intens și/sau atrăgător și un joc efectiv bine conturat.

Mulțumesc organizatorilor pentru că mi-au încredințat sarcina jurizării acestui interesant concurs. Mulțumesc de asemenea participanților pentru contribuțiile lor valoroase la acest turneu și felicit autorii problemelor premiate.

31 Decembrie 2016

Zoran Gavrilovski, Skopje (Macedonia)

Arbitru internațional FIDE pentru Compoziție șahistă

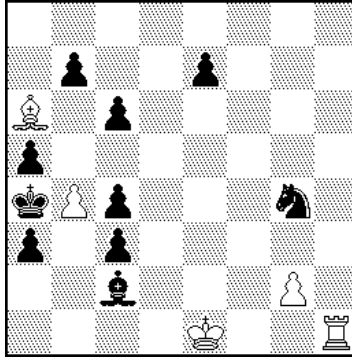
Conform regulilor turneului, jurizarea devine definitivă după 30 de zile de la publicare. Eventualele contestații vor fi trimise Directorului de concurs prin e-mail (marian_stere@yahoo.com, contact@stere.ro).

Data publicării pe www.stere.ro – 4 ianuarie 2017.

Premiul I

Ladislav Packa

nr. 9



H#2 A posteriori 5+10

b) ♖c6 → d7

c) ♙c2 → b2

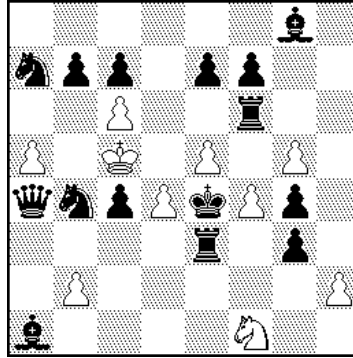
- a) **1.c:b3 e.p. 0-0!** (presupusa posibilitate de rocadă legalizează *a posteriori* (prin ea însăși și pe cale de consecință) captura en passant, presupunând că, în situația inactivității ♖ și ♜, ultima mutare albă pentru a se ajunge la poziția din diagramă a fost b2-b4; în timp ce $1... ♝f1?$ împiedică legalizarea) **2. ♙d1 ♜f4#.**
- b) **1. ♙:b4** ($1.c:b3$ e.p.?? etc. – ♜d7 închide potențiala cale de ieșire a ♙c8, deci ♙c2 este o piesă apărută prin promoție, și anume a ♜h7 pe câmpul f1, cu un șah prealabil la ♙, astfel că rocada nu mai este posibilă, iar pe cale de consecință captura en passant nu poate fi legalizată) **1... ♝h5 2.a4 ♝b5#.**
- c) **1. ♙b3 ♙e2** ($1...0-0??$ este imposibilă, deoarece acum ♙b4 nu a mai putut sări două câmpuri și astfel ultima mutare albă înainte de a se ajunge la poziția din diagrama celui de al 3-lea gemen a fost de ♙ sau ♜) **2. ♙a2 ♙:c4#.**

Aceasta este singura problemă în 3 faze din turneu și una dintre puținele participări cu o condiție *a posteriori*, în care captura en passant a pionului alb și rocada albă sunt împiedicate în gemenul al 2-lea, respectiv al 3-lea. Având în vedere caracterul tematic al acestui turneu, am decis să prefer această interpretare multiplă și destul de originală, deși sunt conștient de faptul că problema nr. 2 de același autor ar fi avut câștig de cauză într-un turneu informal.

Premiul II

Ladislav Packa

nr. 2



H#2

10+15

b) ♔a1 → g1

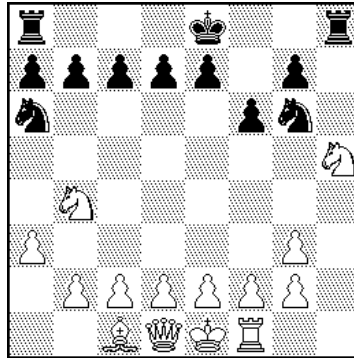
- a) **1.g:f3 e.p.!** (*1.c:d3 e.p.??* nu merge, deoarece ultima mutare albă înainte de poziția din diagramă a fost f2-f4; nu d2-d4?, deoarece este nevoie de 6 capturi de piese albe pentru a justifica poziția pionilor negri: pionii negri a și g au nevoie de câte 2 capturi fiecare pentru a ajunge la a1 [a1 ♔] sau pentru a reveni pe coloana g după ♙g5, pionii negri h și d necesită o captură pentru a-și părăsi coloana inițială, dar cu ♙d2 nebunul alb de câmpuri negre care lipsește ar fi rămas captiv la c1 și nu ar fi putut fi capturat de un ♚) **1...♙:c4 2.♞f4 ♜:g3#.**
- b) **1.c:d3 e.p.!** (*1.g:f3 e.p.??* cade, deoarece ultima mutare albă trebuie să fi fost d2-d4; nu f2-f4?, deoarece cu ♙f2 nu rămân destule piese albe de capturat de către pionii negri pentru a se permite promovarea unui ♚ în nebun la g1) **1...h:g3 2.♞f5 ♜d2#.**

Un joc de înaltă unitate de ambele părți, la fiecare semi-mutare (B1 – o captură en passant autoblocantă, W1 – păzește un câmp adiacent față de ♔, B2 – autoblocare realizată de ♞, W2 – mat model dat de ♜) cu funcții schimbate între ♙d4 și ♙f4, plus o schimbare tematică de mutări *en passant* între jocul normal și cursă.

Mențiune de onoare specială

Jakob Leck

nr. 15



H#2

14+12

b) ♖b7 → b6

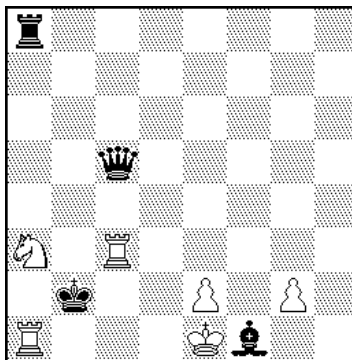
- a) **1.0-0-0!** ♜c6 **2.♞b8** ♜:a7#; *1.0-0??* (roca mică la negru nu este posibilă, deoarece capturarea unei piese grele la g3 distruge posibilitatea de rocadă [sosirea ♖ din d8 la g3 ar fi forțat ♜ să mute; ♜h8 s-ar fi putut sacrifica la g3, dar atunci ♜h8 din diagramă este o piesă prin promoție]; niciunul dintre ♞ nu ar putea ajunge de la c8 sau f8 la g3; un ♞ nu ar fi putut fi sacrificat la g3 deoarece unul din ♞ din diagramă ar trebui să provină din promoție pe câmpul h1, dar nu ar fi putut ieși de acolo din cauza ♜f2 și ♜g3; iar ♞h7 lipsă nu ar fi putut captura o piesă albă pe g3 din cauza imposibilității ca singurele piese albe lipsă, ♞f1 și ♞a1, să sară peste zidul de ♜ pentru a se sacrifica la g3) *1... ♜h1 2. ♞h7 ♜:f6#?*
- b) **1.0-0** (Negrul poate face acum roca mică, deoarece ♖ a putut ieși de la d8 prin b7 pentru a se sacrifica la g3) **1... ♜h1 2. ♜h7 ♜:f6#.**

O așezare destul de stângace, în care multe piese sunt inactice în jocul real, dar sunt necesare pentru a elimina roca mică în *a*). În ciuda standardelor obișnuite de compoziție referitoare la necesitatea de a utiliza toate piesele albe în soluție, bogăția jocului retro impune acordarea unei recunoașteri speciale.

Mențiune onorabilă 2

Vlaicu Crișan

nr. 7



H#2

6+4

b) ♖g2 → c4

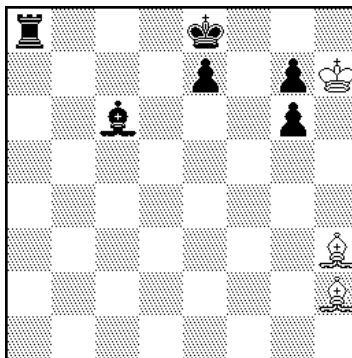
- a) 1. ♚:a1 ♘c4 2. ♜a2 ♞c1#; 1. ♜:c3? 0-0-0?? (♔f1 provine din transformarea unui pion care în prealabil a dat șah la ♚ prin f3-f2+ sau e3/g3:f2+) 2. ♞b4 ♞d3#?
- b) 1. ♚:c3 0-0-0 (♔f1 ar fi putut ajunge prin g2 sau h3, deci ♚ a scăpat de vreun șah forțat în jocul retro) 2. ♞b4 ♞d3#.

Joc retro evident și potrivit cu jocul efectiv care este unitar în toate semi-mutările, incluzând tema Zilahi (schimbarea funcțiilor turnurilor, de a fi capturate și de a da mat) și autoblocare pe a2 sau b4.

Recomandată

Pietro Pitton

nr. 13



H#2

3+6

b) ♖g7 → a7

- a) 1. ♜d8 ♙g1 2. ♚e8 ♜b6#; 1. ♘d7 ♙f1 2.0-0-0?? (♜g7 apără câmpul h6, astfel că ♚ a ajuns la h7 prin g8-f7 etc., deranjând astfel pe ♜ și forțându-l să mute) 2... ♘a6#?
- b) 1. ♚d7 ♙f1 2.0-0-0 (acum nu există nicio dovadă cum că ♜ ar fi mutat în jocul retro) 2... ♘a6#.

Un fermecător Meredith de categorie ușoară (“gravură”), care arată câteva variante cu o aceeași metodă de prevenire a rocadei. În plus față de economia lucrării, mi-au plăcut în special schimbarea funcțiilor nebunilor albi (mat/paza câmpurilor și *vice versa*) și maturile model cameleon ecou.