

# ***SERGIU THAN MT & ŞAH-MAT 80 JT***

**2016**

## ***Participanți***

*Eugene Fomichev (RUS) – 1; Ladislav Packa (SVK) – 2, 8, 9; Stanislav Vasyliv (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 final**

### **al 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](http://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 întregă 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 publicarea referatului preliminar, în prima săptămână a lui ianuarie 2017 au sosit contestații de anticipare pentru 3 dintre probleme, dintre care una a fost acceptată.

Câteva probleme prezentând captură en passant și rocadă cu condiția *a posteriori* (C.C. Lytton, *The Problemist* 1974; Z. Laborczi & G. Tar, *The Problemist* 2008; M. Prikriľ, 1<sup>st</sup> H.M. *Problem* 1981; M. Žigman, 1<sup>st</sup> Pl. *Slovenian Championship* 1968; M. Žigman, *Problem* 1971; B. Schwarzkopf, *Problem* 1967) nu au mai mult de două linii de joc fără separarea într-o formă de gemen, așa cum este cerut de tema Than; de aceea, astfel de asemănare dintre părțile conținutului problemei nr. 9 (Packa) nu este suficientă pentru a justifica descalificarea sau declasarea ei.

Cu privire la similitudinea revendicată pentru una din cele două soluții ale problemei h#2 a lui G. Husserl's din *Shahmat* 1976 cu soluția primului gemen din nr. 15 (Beck), aceasta este neesențială în contextul jocului retro subtil din această din urmă problemă.

Trecând de grija mea din timpul pregătirii referatului preliminar cu privire la o serie de probleme cu separare reciprocă a capturilor en passant prin intermediul unui transfer în gemeni al unui nebul negru și a jocului retro asociat la un astfel de transfer (e.g. T. Sibiga, 4<sup>th</sup> Comm. *Szachista* 1996; A. Zidek, *Die Schwalbe* 1996), am inclus inițial nr. 2 (Packa) între premiate datorită jocului său extrem de unificat, care, din păcate, a fost folosit de același autor într-un format cu două soluții (a se vedea poziția din Appendix, revendicată de un cititor al [www.stere.ro](http://www.stere.ro) ca anticipare). Deși încă încântat de jocul retro din nr. 2, am decis în final să-l exclud dintre premiate.

După o analiză atentă, am decis să includ 5 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.

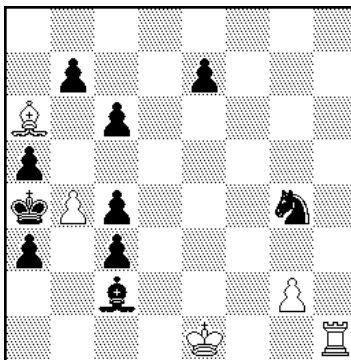
31 Decembrie 2016, revizuire în Ianuarie 2017

**Zoran Gavrilovski**, Skopje (Macedonia)

Arbitru internațional FIDE pentru Compoziție șahistă

Data publicării pe [www.stere.ro](http://www.stere.ro) – 9 Februarie 2017

**Premiu**  
**Ladislav Packa**  
 nr. 9



H#2 A posteriori 5+10

b) ♗c6 → d7

c) ♕c2 → b2

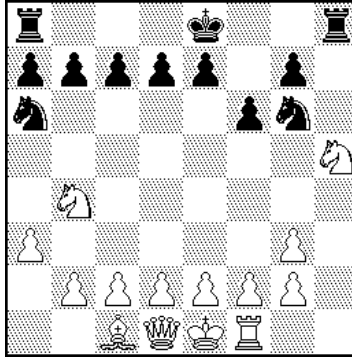
- a) **1.c:b3 e.p. 0-0!** (presupusa posibilitate de rocadă legalizează *a posteriori* [prin ea însăși și pe cale de consecință] captura en passant, presupunând că, în situația inactivității ♖ și ♜, ultima mutare albă pentru a se ajunge la poziția din diagramă a fost b2-b4; în timp ce 1... ♞f1? împiedică 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.

## Mențiune de onoare specială

Jakob Leck

nr. 15



H#2

14+12

b) ♖b7 → b6

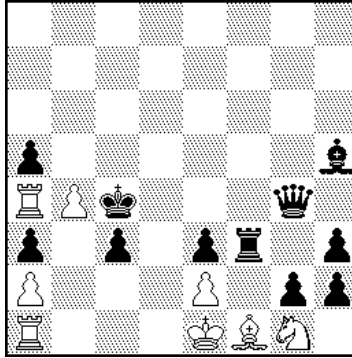
- a) **1.0-0-0!** ♜c6 **2.♜b8** ♜:a7#; *1.0-0??* (rocaada mică la negru nu este posibilă, deoarece capturarea unei piese grele la g3 distruge posibilitatea de rocadă [sosirea ♜ din d8 la g3 ar fi forțat ♜ să mute; ♜h8 s-ar fi putut sacrifica la g3, dar atunci ♜h8 din diagramă este o piesă prin promoție]; 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 rocaada 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 rocaada mica 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 1

Stas Vasyliv

nr. 3



H#2

8+11

b) ♔c4 ↔ ♙c3

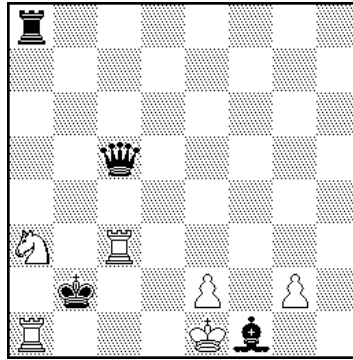
- a) **1.h:g1 ♜ ♚d1!** (1...0-0-0?? nu merge, deoarece ♚ sau ♜a1 trebuie să fi jucat chiar în ultima mutare pentru a se ajunge la poziția din diagramă) **2.♞:e2 ♙:e2#**
- b) **1.g:f1 ♜ 0-0-0** (Albul poate roca, deoarece ultima sa mutare înainte de poziția din diagramă a putut fi b3-b4) **2.♞:e2 ♜:e2#**

Tema Zilahi incluzând promoții minore, cu captura unei piese albe și mat dat de piesa albă rămasă. Demonstrația retro de mutare a ♚ sau ♜a1 înainte de poziția din diagrama gemenului a) este evidentă din cauza lipsei de câmpuri libere pentru jocul retro imediat al celorlalte piese albe.

## Mențiune onorabilă 2

Vlaicu Crișan

nr. 7



H#2

6+4

b) ♖g2 → c4

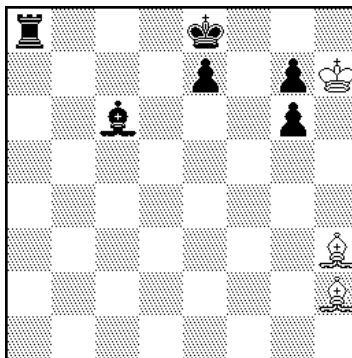
- a) 1. ♚:a1 ♘c4 2. ♜a2 ♞c1#; 1. ♜:c3? 0-0-0?? (♔f1 provine din transformarea unui pion care în prealabil a dat șah la ♔ prin f3-f2+ sau e3/g3:f2+) 2. ♞b4 ♞d3#?
- b) 1. ♚:c3 0-0-0 (♔f1 ar fi putut ajunge prin g2 sau h3, deci ♔ a scăpat de vreun șah forțat în jocul retro) 2. ♞b4 ♞d3#

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#

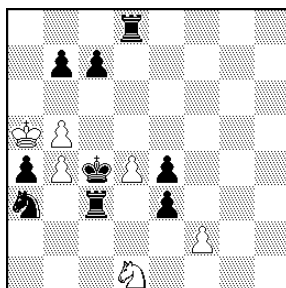
Un fermecător Meredith de categorie ușoară (“gravură”), care arată câteva variante cu o aceeași metodă de prevenire a rocadei. În plus față de economia lucrării, mi-au plăcut în special schimbarea funcțiilor nebunilor albi (mat / paza câmpurilor și *vice versa*) și maturile model cameleon ecou.



## Appendix

Ladislav Packa

*Východoslovenské noviny* 1983



H#2

6+9

2 soluții

Dacă ultima mutare a albului a fost b2-b4, atunci 1.a:b3 e.p. f:e3 2. ♖d5 ♘b2#

Dacă ultima mutare a albului a fost d2-d4, atunci 1.e:d3 e.p. ♙:a4 2. ♖d4 ♘e3#