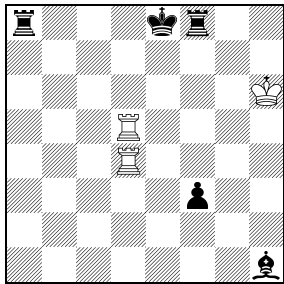


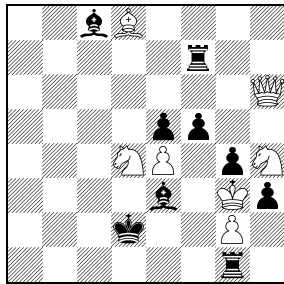
Úspechy našich skladateľov

Ladislav Salai jr.
Pat a Mat 2008-2009
cena



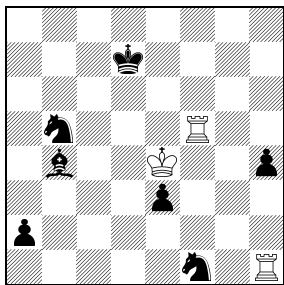
61 biely remizuje 3+5

Michal Hlinka
Pat a Mat 2008-2009
1. č.uz.



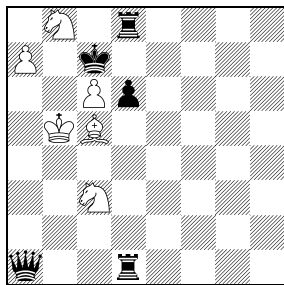
62 biely remizuje 7+9

Michal Hlinka
Olimpiya dunyasi 2009
špec. c.



63 biely remizuje 3+7

M. Hlinka a Ľuboš Kekely
Birnov MT 2010
p.zm.



64 biely remizuje 6+5

61 1.Ve5+! Nestačí šach druhou vežou 1.Ve4+?! Kf7 2.Vf5+ Kg8 3.Vg4+ Kh8 4.Va4 Vfe8! 5.Ve5 pre 5...f2! 6.Vxe8+ Vxe8 7.Vf4 Ve6+ 8.Kg5 Ve2 9.Vh4+ Kg7 10.Vxh1 Ve1, tu čierny udrží pešiaka a vyhrá. **1...Kf7 2.Vf4+ Kg8 3.Vg5+ Kh8 4.Va5!** (po 4.Vh4? f2! 5.Kg6+ Kg8 6.Kh6+ čierny kráľ unikne 6...Kf7 -) **4...Vfb8 5.Vb4 5...Vc8** (5...Sg2 6.Va7! Sh3 7.Vh7+ Kg8 8.Vg7+ Kf8 9.Vf4+ =) **6.Vc4 Vd8 7.Vd4 Ve8 8.Ve4 Vab8 9.Vb5 Vbc8 10.Vc5 Vcd8 11.Vd5 Va8 12.Va5 Veb8 13.Vb4** Biely drží pozíciu remizu a pokus čierneho **13...f2** tiež vedie len k remíze - **14.Vxa8!** (14.Vxb8+? Vxb8 15.Vf5 Vb6+ -) **14...Vxa8 15.Vf4 Va6+ 16.Kg5 Va2 17.Vh4+ a 18.Vxh1.** Idea so vzájomným napádaním štyroch veží je už dostatočne známa, tu je využitá v úspornom prevedení s pomerne bohatým obsahom. Dobré pôsobí logické rozlíšenie v ťahoch bielej veže.

62 1.Jdf3+! (1.Sg5?? f4+ 2.Kh2 g3 mat) **1...Ke2!** (1...gxf3 2.Jxf3+ Kd3 3.Dd6+ Ke2 4.Jxg1+ Sxg1 5.exf5 Vg7+ 6.Kh4 h2 7.Dxe5+ Se3 8.Db5+ Kf2 9.Db2+ Kg1 10.Da1+ Kf2 11.Db2+ Kg1 12.Da1+ =) **2.Jxg1+ Kf1!** Nepríjemné ťahy čierneho kráľa s obeťou veže sú motivované matovými hrozbami. **3.Sg5!** (3.Dxe3? f4+ 4.Kh2 fxe3 5.gxh3 Vf2+ -) **3...Sxg5!** (3...f4+ 4.Kh2 Sxg1+ 5.Kh1 hxg2+ 6.Jxg2 f3 7.Je3+ Sxe3 8.Sxe3 g3 9.Sc5 g2+ 10.Kh2 Vf4 11.Dh5 g1D+ 12.Sxg1 Vg4 13.Dxe5 Vg2+ 14.Kh1 Vxg1+ 15.Kh2 f2 16.Db5+ Ke1 17.Db4+ =) **4.Dxg5 f4+ 5.Kh2 g3+** (5...hxg2 6.Jxg2 g3+ 7.Kh1 Vh7+ 8.Jh4) **6.Kh1 hxg2+ 7.Jxg2 Vh7+ 8.Jh4** (8.Dh4? Vxh4+ 9.Jxh4 Sb7 10.Jg3 Sxe4 11.Jg2 Kf2! -) Bieleho materiálna prevaha je len fiktívna, jeho kráľ je v pasci. **8...Sb7 9.Jg3 Sxe4!** Hrozí mat, ale **10.Dxg3!** (10.Dh5? g2+ 11.Kh2 Vxh5 -) **10...fxg3** pat. Autorova obľúbená téma ostatných rokov, ktorá technicky nie je jednoduchá. Tu nás na konci čaká obeť dámy a modelový pat s väzbou dvoch jazdcov, ktorého kompletná sieť vznikla v procese riešenia (z komentára rozhodcu Ľ. Kekelyho).

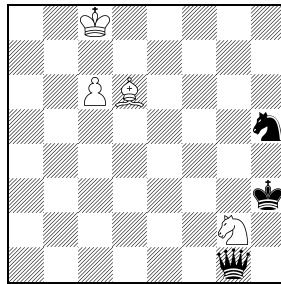
63 1.Vf7+!! Čierny kráľ na d7 stojí dobre, preto nešlo 1.Vxf7! e2 2.Va1! e1D+ 3.Vhx1 Sxe1 4.Vd1+ Sd2 5.Vxd2+ Jd6+ -+. **1...Kd8!** Najlepšie miesto na ústup. Po 1...Ke6?! 2.Vxf7! e2 3.Va1 e1D+ 4.Vhx1 Sxe1 5.Vxe1 Jc3+ 6.Kd3+!; alebo 1...Kc6?! 2.Vxf7! e2 3.Vc1+! Kd6 4.Kd3 s remízou. **2.Vxf7!** (2.Vhx7! e2 3.Va1 e1D+ 4.Vxe1 Sxe1 5.Vf8+ Kc7 6.Va8 Kb7! 7.Vxa2 Jc3+ -) **2...e2 3.Va1!** Nutný ťah, prehrá 3.Vc1? Sd2! 4.Va1 (4.Kd3 Sxc1 5.Vxc1 Ja3! 6.Va1 e1D 7.Vxe1 Jb1 -) 4...e1D+ 5.Vhx1 Jc3+! -+ (5...Sxe1? 6.Vd1! =) **3...e1D+ 4.Vhx1!** (4.Vaxe1? Sxe1 5.Vxe1 Jc3+ 6.Kf4 Jb1 -) 4...Sxe1 **5.Vd1+!** Dôležitý ťah, ktorým biely znovu vytlačí čierneho kráľa z výhodného postavenia. Nešlo 5.Vxe1! Jc3+ 6.Kf4 Jb1+-. **5...Kc8** (alebo 5...Kc7) **6.Vxe1 Jc3+ 7.Kf4!** Kráľ musí ustúpiť tak, aby bol vo štvorci pešiaka h4, ale nešlo 7.Kf3?, lebo tam by naňho mal dosah čierny jazdec 7...Jb1! 8.Ve8+ Kb7 9.Ve7+ Kb6 10.Ve6+ Kb5 11.Ve5+ Kb4 12.Ve4+ Kb3 13.Ve3+ Kc2!

14.Ve2+ Jd2!+- 7...h3! (7...Jb1 8.Ve8+ Kb7 9.Ve7+ Kb6 10.Ve6+ Kb5 11.Ve5+ Kb4 12.Ve4+ Kb3 13.Ve3+ Kc2 14.Ve2+ Jd2 15.Ve1 h3 16.Va1 h2 17.Kg3 h1D 18.Vxh1 Jb1 19.Vh2+ Jd2 20.Vh1 =) **8.Kg3 h2! 9.Kg2!** Po 9.Kxh2? znovu by bol v dosahu jazdca 9...Jb1 10.Ve8+ Kb7 11.Ve7+ Kb6 12.Ve6+ Kb5 13.Ve5+ Kb4 14.Ve4+ Kb3 15.Ve3+ Kc2 16.Ve2+ Jd2 17.Ve1 Jf3!+ -+. **9...Jb1 10.Ve8+ Kb7 11.Ve7+ Kb6 12.Ve6+ Kb5 13.Ve5+ Kb4 14.Ve4+ Kb3 15.Ve3+ Jc3 16.Ve1 Jb1** (16...h1D+ 17.Kxh1! Jb1 18.Ve3+ Kc2 19.Ve2+ Jd2 20.Ve1 =) **17.Ve3+ Kc2 18.Ve2+ Jd2 19.Ve1 Jb1 20.Ve2+ Jd2 21.Ve1 Kb2!** A nevychádza 21.Vd1? Jb1! ani 21.Kxh2? Jf3+, ale len **22.Kh1!** s remízou. (22...Jf3 23.Ve2+ Kb3 24.Vxa2). Postavenie, ktoré vzniklo po 6.Vxe1 je identické s mojou šesť-kameňovou štúdiou (po 1.Ve3-e1) OKS 1983-1984 (Průboj), 3. p. zm. Keď som sa rozhodol k štúdiu dopracovať predohrou, bolo to v čase, keď sa dost diskutovalo o databázových štúdiách. Pridal som štyri kamene a dvanásť pol ťahov s celkom živou a zaujímavou hrou. Vždy je lepšie, ak sa k databázovej štúdiu pridá materiál a aspoň nejaká hra. Avšak v niektorých prípadoch to povaha pozície technicky neumožňuje, respektive nedari sa pridať predohra taká, aby spĺňala štúdiové kritériá. Ale kde sa nachádza tá hranica, nie je jednoduché určiť. Autor by sa mal o dopracovanie aspoň pokúsiť a až potom, ak nebol úspešný, zvolil databázovú formu štúdie.

64 Bude to boj troch ľahkých figúr proti trom ťažkým figúram, ale dôležitú úlohu zohrá aj silný pešiak a7. **1.Sb6+** Nestačí hneď 1.Ja6+? Dxa6+!+- 1...Kc8 **2.Ja6 Db2+** (2...Vb1+ 3.Jxb1 Dxb1+ 4.Ka5 =) **3.Jb4 Va1 4.Sa5** (4.Ja4? De2+ 5.Ka5 De5+ -) **Vxa5! 5.Kxa5 Da3+** (5...Da1+ 6.Kb6 Vh8 7.Jbd5 =) **6.Ja4 Kc7 7.Ja6+ Kxc6 8.a8D+! Vxa8 pat.** Biely súhrou troch ľahkých figúr vynúti modelový pat s väzbou oboch jazdcov, a tak eliminuje veľkú materiálnu prevahu čierneho.

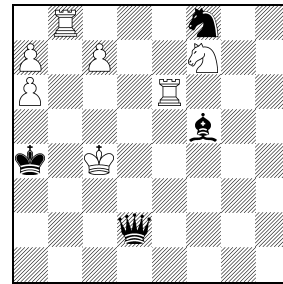
Riešiteľská súťaž

Jaroslav Pospíšil
World Cup 2010
4. p.zm.



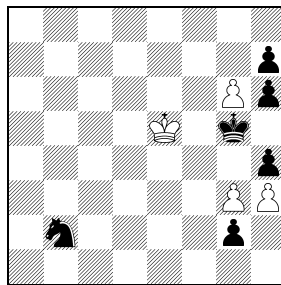
65 biely remizuje 4+3

M. Hlinka a Ľ. Kekely
MatPlus 2009
1. p.zm.



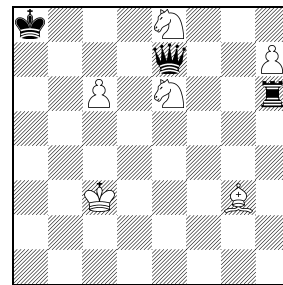
66 biely remizuje 7+4

E. Melničenko a J. Polášek
Šach. skladba 2007-2008
3. p.zm.



67 biely vyhrá 4+6

M. Hlinka a Ľ. Kekely
Magyar Sakkvilág 2009
1. č.uz.



68 biely remizuje 6+3

65 Nutný je okamžitý postup pešiaka **1.c7!** s rozvetvením **A) 1...Kxg2** (1...Jg7 2.Jf4+ Kg4 3.Kd8 Db6 4.Sc5! Df6+ 5.Kd7 Df7+ 6.Kc6 De8+ 7.Kb7 Dd7 8.Jd3! Dd5+ 9.Kb8 Db3+ 10.SJb4 =; 1...Jf6 2.Jf4+ Kg4 3.Kd8 Db6 4.Sc5 =) **2.Se5! Db6 3.Kd7 Db5+ 4.Kd8 Dd5+ 5.Kc8 Kf3 6.Kb8 Db5+ 7.Ka7 (a8) Dc6 8.Kb8 Jf6! 9.Sxf6 Db6+ 10.Kc8 Ke4 11.Se7!** (11.Kd7? Db5+ 12.Kd8 Dd5+ 13.Ke7 Dc6 14.Kd8 Dd6+ 15.Kc8 Kf5! -) **11...Kf5 12.Kd7 De6+** (alebo **B) 1...Dxg2**, čo už ponecháme pre riešiteľov; **66 1.Vd6** (1.c8D? Sxe6+ 2.Dxe6 Jxe6 3.Vd8 Dc2+ 4.Kd5 Jxd8 5.a8D Dg2+ -) **1...Se6+ 2.Kc5** (2.Vxe6? Jxe6 3.Vd8 Dc2+ 4.Kd5 Jxc7+ 5.Kd6 Jb5+ 6.Ke6 Jxa7 -) **2...Dc3+ 3.Kb6 Jd7+!** V ďalšom obrana bieleho bude spočívať v postupnom presune kráľa na bezpečné pole a8, kde vynúti pat. **67 1.g7 Jd3+ 2.Ke6! Jf4+!** (2...Jc5+ 3.Ke7 g1D 4.g8D+ Kf5 5.Dd5+ Kg6 6.Df7+ Kg5 7.Df6+ Kh5 8.Df5 mat) **3.gxf4+ Kh5! 4.g8D g1D 5.Df7(e8)+** (5.Dxg1? pat) Ďalej sa riešenie vetví po 9...g3; 9...gxh3 a 9...Kg6, ktoré vždy končí matom; **68 1.h8D! Vxh8** (1...Da3+ 2.Kc4 Vxh8 3.Jc6c7+ Kb8 4.Jb5+ Dxg3 5.c7+ =) **2.Sd6 Dh7!?** (alebo 2...Vh3+! 3.Kb2! Dh7 4.Jc6c7+! Kb8! 5.Jb5+ Kc8 6.Se5! Vd3 7.Jed6+ Vxd6 8.Sxd6! =) V ďalšom, súhra troch ľahkých figúr vynúti večný šach. **Riešenie posielajte do 30.11.2010.**

Príspevky a originály posielajte e-mailom: hlinkamichal55@gmail.com, alebo: **Michal Hlinka, Heydukova 1, 040 01 Košice, Slovensko.**