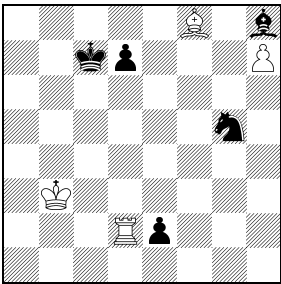


# Úspechy našich skladateľov

**Ľ. Kekely**

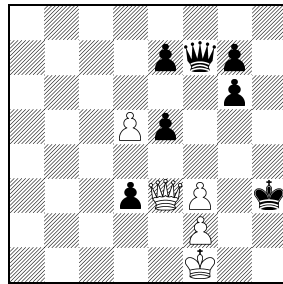
Pravda 2008-09  
č. uzn.



1 biely vyhrá 4+5

**I. Novák**

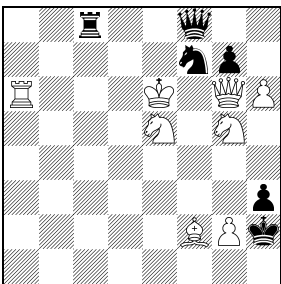
Pravda 2008-09, zvl. p. zm.  
pre začínajúceho autora



2 biely vyhrá 5+7

**M. Hlinka**

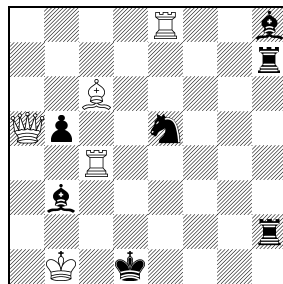
The Problemist 2008  
5. č. uzn.



3 č. ťahá, biely remizuje 8+6

**M. Hlinka a Ľ. Kekely**

Pervakov 50JT 2010  
p. zm.



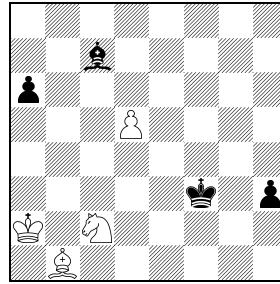
4 č. ťahá, biely remizuje 5+7

Jd3 5.Sxd3+ =. **3.Dxa2 Sxa2** (3...Jxc6+ 4.Vxh8! Sxa2 5.Vxc6 Vxh8 6.Kxa2 = EGTB) **4.Vd4+! Kc1!** (4...Jd3 5.Vxh8! Vxh8 6.Vxd3+ Kc2 7.Se4 Vh4 8.Sf5 =) **5.Sxb5!** (5.Kxa2? Jxc6 +-) **5...Sb3!** (5...Sc4 6.Sa4 Sd3 7.Ka2 Vh2+ 8.Ka3 Vh3 9.Vc8+ Kd2 10.Sb5 Ke3 11.Vb4 =; 5...Sb1 6.Vc8+ Sc2 7.Ka2 =; 5...Sd5 6.Sa4! =) **6.Sa4! Va7** (6...Jc6 7.Ve1+ Kc2 8.Sxb3+ Kxb3 9.Ve3+ Kc2 10.Ve2+ Kc3 11.Vd1 =; 6...Sf6 7.Ve6 Kc2 8.Sxb3+ Kxb3 9.Vb6+ =) **7.Vc8+ Jc4 8.Vxc4+! Sxc4 =**. Modelový pat s väzbou dvoch figúr, ktorému predchádza celkom zaujímavá hra. Žiaľ, strelcom h8 sa nepodarilo pohnúť.

## Riešiteľská súťaž

**Stanislav Nosek**

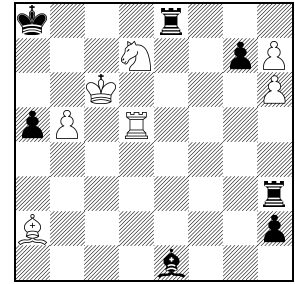
Dačice  
originál



5 biely remizuje 4+4

**Andrzej Jasik**

Pervakov 50JT 2010  
p. zm.



6 biely remizuje 7+7

5 autor predstavuje svoje obľúbené vidličky **1.d6!** Nestačí 1.Jd4+!? Ke3! 2.d6 Sb6! 3.Jf5+ Kf4 4.Jg7! h2 5.Jh5+ Kg4 6.Jf6+ Kg5 7.Je4+ Kf4 +-; A čierny má dve alternatívy 1...Sxd6!? alebo 1...Sa5!?; **6 1.Jb6+ Kb8 2.Jd7+ Ka7 3.b6+ Ka8 4.hxg7** (4.b7+? Ka7 5.hxg7 Vxh7 6.b8D+ Vxb8 7.Jxb8 h1D 8.g8D Vh6+ 9.Kd7 Dh3+ 10.Ke8 Vh8 +-) **4...Vxh7** a po ďalšej kombinačnej hre vznikne pat s väzbou jazdca a pešiaka. **Riešenie posielajte do 31.3.2011.**

Poznámka redakcie: Studie naleznete také stranách 17 a 22.

## Riešenie štúdií z č. 9/2010

Č. 65 J. Pospíšil, Kc8, Sd6, Jg2, Pc6 – Kh3, Dg1, Jh5 (4+3) =, **1.c7! Kxg2** (alebo 1...Dxg2 2.Kb8 Db2+ 3.Ka7 Da2+ 4.Kb8 Db3+ 5.Sb4! Dxb4+ 6.Ka7 =) **2.Se5! Db6 3.Kd7 Db5+ 4.Kd8 Dd5+ 5.Kc8 Kf3 6.Kb8 Db5+ 7.Ka7 Dc6 8.Kb8 Jf6! 9.Sxf6 Db6+ 10.Kc8 Ke4 11.Se7!** (11.Kd7 Db5+ +-) **11...Kf5 12.Kd7 De6+ 13.Kd8 =**. Strelcový pešák je častým námetom autora. Čierny si môže vybrať ako získa jazdca, ale v oboch alternatívach silný pešák so strelcom pozíciu udrží.

Č. 66 M. Hlinka a Ľ. Kekely, Kc4, Vb8, Ve6, Jf7, Pa6, a7, c7 – Ka4, Dd2, Sf5, Jf8 (7+4) =, **1.Vd6** (1.c8D? Sxe6+ 2.Dxe6 Jxe6 3.Vd8 Dc2+ 4.Kd5 Jxd8 5.a8D Dg2+ +-) **1...Se6+ 2.Kc5 Dc3+ 3.Kb6 Jd7+ 4.Vxd7** (4.Kb7? Df3+ 5.Vc6 Jc5+ 6.Ka8 Dxc6+ 7.Vb7 Jxa6 8.Jd8 Jxc7+ 9.Kb8 Ja6+ +-) **4...Db4+ 5.Kc6 Dc4+ 6.Kb7! Db5+ 7.Ka8 Dc6+ 8.Vb7 Dxd7 9.Jd6! Dxd6 10.c8D! Sxc8 11.Vb4+! Ka5 12.Vb5+ Kxb5 pat**. Bieleho zachráni iba pochod kráľa na a8.

Č. 67 E. Melničenko a J. Poláček, Ke5, Pg3, g6, h3 – Kg5, Jb2, Pg2, h4, h6, h7 (4+6) +-, **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+! Dg6+ 6.Dxg6+ hxg6 7.Ke5!** (7.Ke7? g5 8.f5 g4 9.f6 g3 10.f7 g2 11.f8D g1D 12.Df7+ Kg5! 13.Dg7+ Kh5 14.Dxg1 pat) **7...g5 8.f5 g4 9.f6 a) 9...g3 10.f7 g2 11.f8D g1D 12.Df7+ Dg6 13.Df3+ Kg5 14.Dg4 mat; b) 9...gxh3 10.f7 h2 11.f8D h1D 12.Df7+ mat; c) 9...Kg6 10.Ke6 gxh3 11.f7 h2 12.f8D h1D 13.Df7+! Kg5 14.Df5 mat**. Čierny má silné 2...Jf4+! a 3...Kh5! s úmyslom brániť sa patom. Avšak biely sa patom vyhne a postavenie kráľa v pasci využije k matu.

Č. 68 M. Hlinka a Ľ. Kekely, Kc3, Sg3, Je8, Je6, Pc6, h7 – Ka8, De7, Vh6 (6+3) =, **1.h8D! Vxh8** (1...Da3+ 2.Kc4 Vxh8 3.J6c7+ Kb8 4.Jb5+ Dxg3 5.c7+ =) **2.Sd6 Dh7 3.J6c7+! Ka7 4.Sc5+ Kb8 5.Ja6+ Kc8 6.Jd6+ Kd8 7.Jb7+ Ke8 8.Jd6+ Ke7! 9.Je4+! Kd8 10.Sb6+ Ke7 11.Sc5+ =, alebo 2...Vh3+!? 3.Kb2! Dh7 4.J6c7+! Kb8! 5.Jb5+ Kc8 6.Se5! Vd3 7.Jed6+! (7.Jbd6+? Vxd6 8.Jxd6+ Kc7! +-) 7...Vxd6 8.Sxd6! =**. Súhra troch ľahkých figúr eliminuje materiálnu prevahu čierneho.

## Československý šach 2011–2012

Čs. šach vypisuje medzinárodnú skladateľskú súťaž štúdií, do ktorej budú zaradené všetky originálne skladby uverejnené v tomto časopise v rokoch 2011 – 2012. Príspevky posielajte v textovom súbore, alebo vo formáte pgn/cbf/cbh na adresu [hlinkamichal55@gmail.com](mailto:hlinkamichal55@gmail.com) alebo [hlinka.michal@post.sk](mailto:hlinka.michal@post.sk), respektíve poštou na M. Hlinka, Heydukova 1, 040 01 Košice. Rozhodca súťaže M. Hlinka, udelí ceny, čestné uznania a pochvalné zmienky.

Čs. šach vypisuje celoročné riešiteľské súťaže na štúdie, ktoré budú uverejnené bez riešenia. Za úplné riešenie bude možné získať 5 bodov. Víťaz získa kompozičnú knihu. **Riešenie posielajte do dvoch mesiacov** od uverejnenia štúdií na adresy M. Hlinku.

1 **1.Sd6+!** (1.Vc2+? Kb7! 2.Vxe2 Jxh7 =; 1.Sb4? napr. 1...e1J!; 1.Vxe2? Jxh7 =) **1...Kc6!** (1...Kb7?! 2.Vxe2 Jxh7 3.Vh2 Jg5 4.Vxh8 Jf7 5.Vb8+ +-) **2.Sg3** (2.Sb4? e1J!) **2...Jxh7** (2...Je4 3.Vc2+ Kd5 4.Se1 +-) **3.Vd6+ Kc5 4.Vh6 Se5! 5.Vh5!** (5.Sf2+? Sd4 =) **5...d6 6.Sf2+** (6.Sxe5? dxe5 7.Vxe5+ Kd4 8.Vxe2 Jf6 =) **6...Kc6 7.Vxh7 Sd4 8.Se1 +-** (8.Sh4 alebo Sg3 je len stratou času). Pozícia štúdie je prirodzená a zdá sa, že aj sily sú vyrovnané. Avšak biely odloží branie čierneho pešiaka a svojím manévrom najprv nepriamo pokryje posledného pešiaka.

2 **1.f4+** (1.Dxd3? Df5+-) **1...Kg4** (1...Kh4? 2.Dg3+ Kh5 3.Dg5 mat) **2.Dg3+ Kf5 3.Dg5+ Ke4 4.Dxe5+ Kf3 5.De3+ Kg4 6.Dg3+ Kf5 7.Dxd3+! Kg4 8.Dg3+ Kf5 9.Dh3+! Ke4** (9...Kf6 10.Dc3+ Kf5 11.De5+ Kg4 12.Dg5+ Kf3 13.Dg2+ Kxf4 14.Dg3+ Ke4 15.De3+ Kf5 16.Df3+ +-) **10.De3+ Kf5 11.De5+ Kg4 12.Dg5+ Kf3 13.Dg2+ Kxf4 14.Dg3+ Ke4 15.De3+ Kf5 16.Df3+ +-**. Autor pôvodne ani nezamýšľal zložiť štúdiu, ale pri riešení štúdie O. Durasa a L. Prokeša, Časopis československých šachistů 1921 objavil vedľajšie riešenie (7.Dxd3+!). Aj to je jeden zo spôsobov ako sa inšpirovať k tvorbe. Tu štúdiu oproti pôvodnej verzii dostala nová a krajší ideový náboj.

3 **1...Ve8+!** (1...De8+!? 2.Kf5 Dxe5+ 3.Kg4 Vc4+ 4.Kh5 gxh6 5.Sg3+! Kxg3 6.Dd3+ Kh2 7.Dxh3+ Kg1 8.Va1+! Dxa1 9.De3+ Kxg2 10.Df3+ Kh2 11.Dh3+ Kg1 12.Dg3+ Kf1 13.Df3+ =) **2.Kf5!** (2.Kd5? Vxe5+ 3.Kc4 Vxg5 4.Db6 Je5+ 5.Kb3 Kxg2 +-) **2...Jxe5+!** (2...Vxe5+ 3.Kf4 Jh8+ 4.Kxe5 Jxg6+ 5.Vxg6 Dxf2 6.hxg7 =) **3.Vf6! gxf6!** (3...Dxf6+ 4.Dxf6 gxf6 5.Jxh3! Kxg2 6.Sh4 Kxh3 7.Sxf6 Jf7 8.Kg6 =) **4.Jf3+! Kh1 5.Dg3 Jxf3 6.Dxf3** (6.Dxh3+? Jh2 7.Sg3 Dc5+ +-) **6...Ve5+ 7.Kg4!** (7.Kf4? Dxh6+ +-) **7...f5+!** (7...Dc8+ 8.Kh4 Df5 9.Dxf5 Vxf5 10.gxh3 =) **8.Kxh3** (8.Kg3? f4+ 9.Dxf4 Dxf4+ 10.Kxf4 Kxg2! +-) **8...Dxh6+ 9.Sh4 Ve3** (9...De3 10.Sg5 Dxf3+ 11.gxf3 =) **10.g3+! Vxf3 pat**. Hlavným hrdinom štúdie je biely kráľ, ktorému jeho obetavá armáda umožní prienik na pole h3, ktorý je korunovaný patom s väzbou strelca a pešiaka. Cenné je, že všetky kamene záverečnej pozície boli v pohybe.

4 **1...Vb2+!** (1...Sa2+ 2.Dxa2 Vxa2 3.Vc1+ Kd2 4.Vd8+! Jd3 5.Kxa2 Kxc1 6.Vxd3 =; 1...Sxc4 2.Sf3+ Jxf3 3.Ve1+! Jxe1 4.Dd2+ Kxd2 pat; 1...bxc4 2.Vd8+ Jd3 3.Sf3+ Ve2 4.Vxd3+ cxd3 5.Sxe2+ dxe2 6.Dd2+! Kxd2 pat) **2.Ka1!** (2.Kxb2? Jxc4+ 3.Kxb3 Jxa5+ 4.Kb4 Jxc6+ +-) **2...Va2+ 2...Sxc4 3.Sf3+! Jxf3** (3...Se2 4.Vxh8 Vxh8 5.Dc3 Sxf3 6.Dc1+! Kxc1 pat) **4.Ve1+! Jxe1 5.Dxe1+ Kxe1 pat; 2...bxc4 3.Sf3+ Kc2 4.Se4+**