

PROBLEMAS

Boletín de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA)

Fundada en 1935 por A.F.Argüelles
Inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones: Grupo 1º, Sección 1ª, Nº 600304

Quinta época - Nº 3

Julio de 2013

Sumario:

Socios de Honor de la SEPA (<i>J.A.Coello</i>).....	49
Jubileo SEPA-80 (#2, #3) (<i>I.Zurutuza</i>).....	50
Corrección Negra (<i>J.A.Coello</i>).....	51
Recompensas (<i>I.Zurutuza</i>).....	55
Ripening an international fruit (<i>A.Buchanan</i>).....	56
O xeque-mate de Heinz Brix (<i>Z.Kornin</i>).....	57
Un pequeño reto: enrocar sin ganar tiempo (<i>L.M.Martín</i>).....	60
Draw avoidance by non-identical threefold repetition (<i>J.Crusats, A.Frolkin</i>).....	61
Selección de finales (<i>P.Cañizares</i>).....	62
Apuntes de un solucionista (<i>I.Zurutuza</i>).....	63
Galería de compositores españoles (III) (<i>I.Zurutuza</i>).....	64
Introducción a las piezas de fantasía (<i>P.Cañizares</i>).....	65
Ejercicio de restauración (<i>J.A.Coello</i>).....	66
Tema Argüelles en concurso de mates ayudados (<i>L.M.Martín</i>).....	67
Ejercicio de reconstrucción nº3 (<i>J.A.Coello</i>).....	68

Socios de Honor de la SEPA

José Antonio Coello Alonso

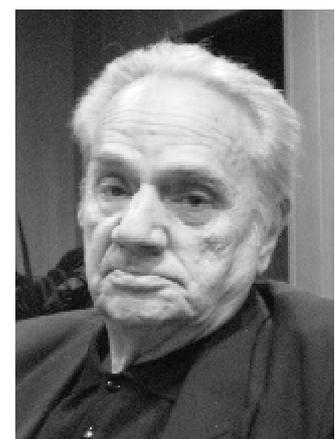
En la reunión anual de la junta directiva de la SEPA, celebrada el pasado 15 de junio en Vitoria-Gasteiz, se decidió por unanimidad de todos los presentes conceder el título de Socios de Honor a los veteranos problemistas Efrén Petite, por su excepcional trayectoria como compositor —con más de 3.000 obras publicadas en los distintos campos del problema y más de 500 recompensas obtenidas, lo que le convierte en el más prolífico y laureado de nuestros compositores y le ha granjeado un excelente prestigio a nivel internacional—, y a Jordi Breu i Noguera, por su infatigable labor de colaboración con nuestra sociedad en todos los aspectos —durante muchos años mano derecha y estrecho colaborador del presidente Argüelles y, tras la desaparición de este, director y editor de nuestro boletín, que publicó con atinado acierto y convirtió en una de las revistas especializadas más reconocidas en todo el mundo—. A los dos la SEPA agradece con este nombramiento su dedicación y esfuerzo, en reconocimiento a su incombustible trabajo en beneficio del problema de ajedrez en España, y por su contribución al prestigio logrado a lo largo de los años por nuestra sociedad.

Como muestra de su innegable talento, en la página siguiente publicamos dos obras premiadas de estos autores, que desde ahora pasan, por méritos propios, a ser reconocidos como socios de honor.

El primer problema (1), de Efrén Petite, reproduce una fusión de los temas Banny y Salazar, de la que el autor es un consumado especialista. Pro su parte, el segundo (2), de Jordi Breu es un ejemplo del difícil tema de las Clavadas Tercias, resuelto con especial maestría.

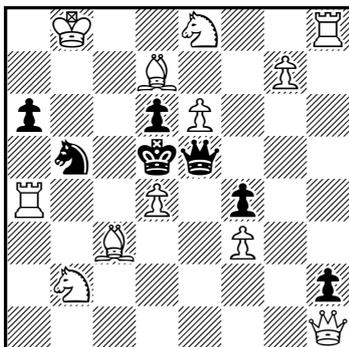


Efrén Petite



Jordi Breu

(1) Efrén Petite
The Problemist, 1997-II
 1^{er} premio



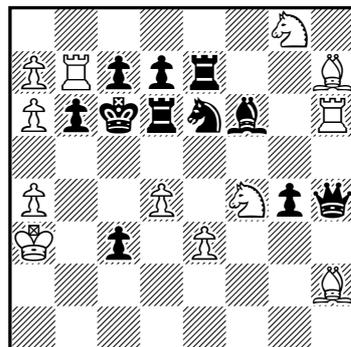
(12+7) #2

Soluciones:

(1) 1.Th5? [2.Cf6#] 1...Cxd4!;
 1.Ta5? [2.Cc7#] 1...Dxd4!; 1.Dd1!
 [2.Db3#] 1...Cxd4 2.Ta5#, 1...Dxd4
 2.Th5#, 1...De2 2.Cf6#, 1...Ca3
 2.Cc7#.

(2) 1.Cd3! [2.Cb4#] 1...Cxd4
 2.Cxe7+ Axe7 3.Ae4#, 1...Axd4
 2.Ae4+ Td5 3.Txc7#, 1...Txd4
 2.Txc7+ Cxc7/Rd5 3.Cxe7/a8=D#,
 1...Rd5 2.Cb4+ Rc4 3.Ad3#

(2) Jordi Breu i Noguera
Problemas, 1947
 1^{er} premio



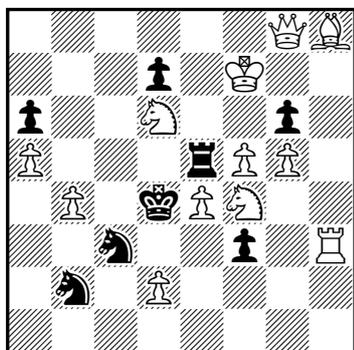
(12+11) #3

Jubileo SEPA-80 (#2, #3)
 Imanol Zurutuza

Director del torneo: Imanol Zurutuza (envío de inéditos, tema libre: sepa.problemas@gmail.com, anuncio del concurso en la página 35, boletín nº 2). Juez 2013-2014: Jose Antonio Coello Alonso.

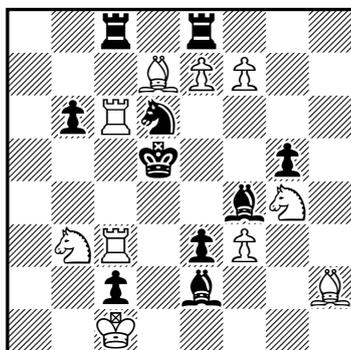
El plazo de admisión de originales finalizará el 31 de octubre de 2014, y el veredicto se publicará en el primer boletín de 2015.

01 Carlos A. Grassano
Jubileo SEPA-80, 2013-14
 Argentina



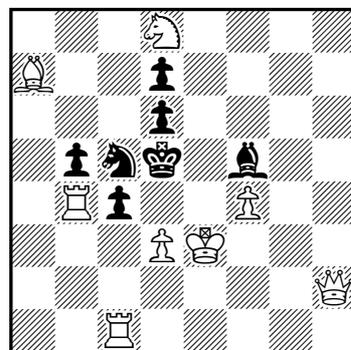
(12+8) #2

02 Daniel Wirajaya
Jubileo SEPA-80, 2013-14
 Indonesia



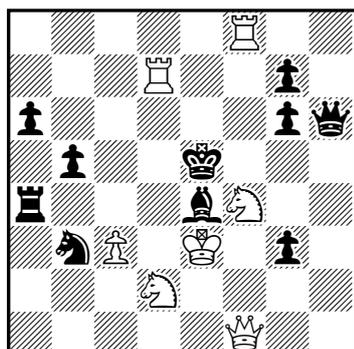
(10+10) #2

03 Joaquim Crusats
Jubileo SEPA-80, 2013-14
 Vic



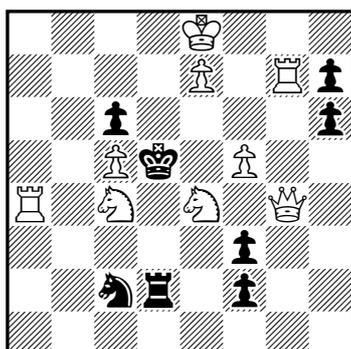
(8+7) #2

04 Leonid Makaronez
Jubileo SEPA-80, 2013-14
 Israel



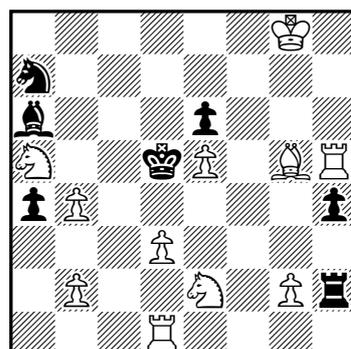
(7+10) #3

05 Leonid Makaronez
Jubileo SEPA-80, 2013-14
 Israel



(9+8) #3

06 Leonid Makaronez
Jubileo SEPA-80, 2013-14
 Israel



(11+7) #3

Las soluciones de los problemas aparecerán en el próximo número.

Corrección Negra

José Antonio Coello Alonso

El tema de la Corrección Negra estuvo muy en boga a mediados del pasado siglo y fue muy cultivado por los más destacados compositores de la época, que nos legaron obras de excelente calidad artística e inusitada belleza plástica. Su mecanismo no es muy complejo, y las posibilidades de ofrecer gran variedad de contenido hicieron que éste fuera uno de los temas que gozaron del favor de los compositores que nos precedieron, y que aún hoy, con las nuevas técnicas de composición, sigan apareciendo obras que contienen este tema fusionado con modernos elementos.

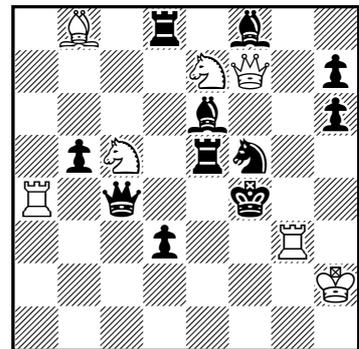
Su estrategia esencial requiere que tras la clave el blanco amenace un mate que es detenido por un movimiento cualquiera de una pieza negra. Esta jugada contiene un elemento defensivo concreto, que puede ser de variada naturaleza, pero al mismo tiempo entraña un efecto nocivo para el negro, al crearse una subamenaza, que los movimientos correctores de la pieza temática deben eliminar. De ahí viene su denominación de Corrección Negra, que el lector podrá identificar a la vista de las soluciones y comentarios que se acompañan a los ejemplos ilustrativos.

Así tenemos en el diagrama 1 que su clave 1.Dg6! introduce la amenaza 2.Dg4#. Una jugada cualquiera del caballo defiende la amenaza por efecto de apertura de línea al Ae6 sobre la casilla amenazada, pero presenta, como aspecto negativo, que también se abre línea blanca a la dama sobre e4, liberando al Cc5 del control que sobre ella ejerce, y posibilitando la subamenaza 2.Cxe6#. Ante esta amenaza secundaria sobrevenida por la jugada de error general del caballo temático, éste debe gestionar juiciosamente su casilla de destino y corregir ese error, defendiendo la nueva amenaza, para lo que dispone de 4 jugadas correctoras: a) 1...Cd4, con control directo de la casilla de mate, pero que intercepta a la dama negra y permite 2.De4#, aprovechando la clavada de la Te5; b) 1...Cd6, que desclava esa torre, pero intercepta a la Td8 y permite 2.Cxd3#, explotando la clavada de la dama; c) 1...Cg7, un nuevo intento corrector, que, por intercepción al Af8, permite 2.Dxh6#, y d) 1...Cxg3, un último recurso que está claro que se contesta con 2.Dxg3#. Tiene este problema cuatro defensas correctoras, con variados elementos estratégicos.

En el diagrama 2 tenemos otro bellísimo ejemplo, en el que el Cc4 dispone de tres jugadas correctoras de estrategia variada. Su clave, 1.Cf8!, amenaza 2.Ce6#. Esta amenaza va a cerrar línea al Af7 sobre la casilla que ocupa el caballo temático, por lo que un movimiento cualquiera de éste, defiende por efecto de desobstrucción, pero hace posible la nueva subamenaza 2.Dg7#, que en principio no era eficaz por 2...Ce5! Esta nueva amenaza se puede corregir con 1...Ce5, que obstruye esa casilla y permite a la torre que la controlaba jugar 2.Txf4#, al quedar desclavada. Otra jugada correctora es 1...Cb6, que libera la Tc5 en previsión de cubrir el jaque de la subamenaza, pero cierra línea a la Db8, permitiendo 2.Cb3#. La otra defensa, 1...Cd2, produce los mismos efectos positivos y negativos, al desclavar el Cd3 y cerrar línea a la Th2, y posibilita la jugada 2.Cxc2#.

El diagrama 3, de nuestro laureado compatriota, es otro ejemplo de Corrección Negra, en el que el motivo defensivo es la huida del

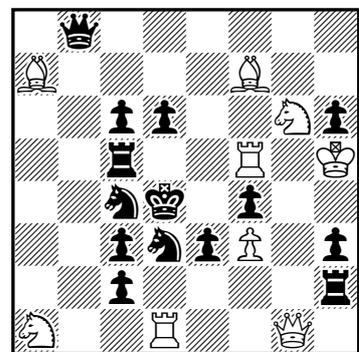
(1) A.P. Eerkes
Chess Problem, 1946-I
1^{er} premio



(7+11)

#2

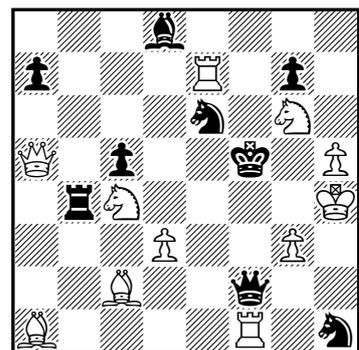
(2) S.C. Dutt
The Hindu, 1952
2^o premio



(9+14)

#2

(3) J. Zaldo
Stratford Express, 1950
1^{er} premio

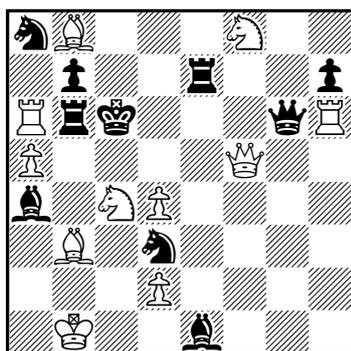


(11+9)

#2

(4) S.D Leites

Torneo FIDE, 1962-66; 2º pr.

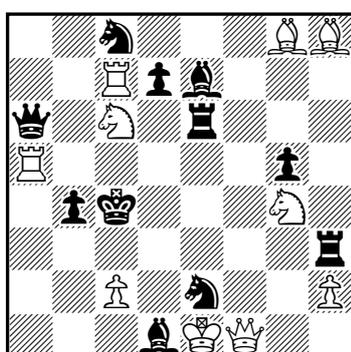


(11+10)

#2

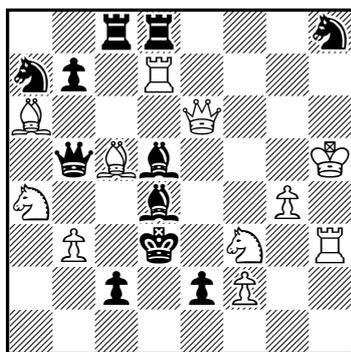
(5) V. Tschepizjny

Memorial Gavrilov, 1984; 1º pr.



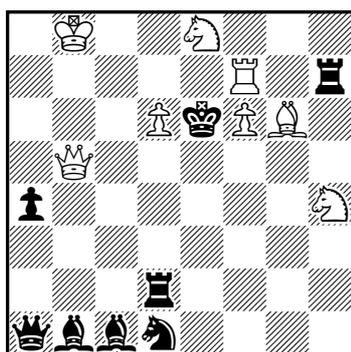
(10+11)

#2

(6) F. GamageChess Correspondent, 1937
1º premio

(11+11)

#2

(7) E. HolladayAmerican Chess Probl., 1949
2º premio

(8+8)

#2

caballo temático. Su clave, 1.Da6! amenaza la captura del Ce6, que es defendida por cualquier movimiento de este, pero contiene el error de abrir línea a la Te7 y a la Da6, e introduce la subamenaza 2.d4#, que es contrarrestada con las jugadas correctoras 1...Cd4, 1...Cf4 y 1...Cg5. Las dos primeras desclavan el Cc4, permitiendo 2.Ce3# y 2.Cd6#, respectivamente. Obsérvese que no se pueden invertir estos mates. La tercera defensa libera la Te7, que dará mate en e5. Contiene este excelente problema un buen juego secundario, que omito por no ofender la perspicacia del amigo lector.

El elemento defensivo del diagrama 4 es el de la clavada de la pieza que tiene la amenaza. Su clave, 1.Ca3!, abre línea sobre d5 al Ab3, y amenaza 2.Dd5#. El movimiento *ad libitum* del Cd3 impide la amenaza, pues deja clavada la dama blanca, pero le abre línea sobre c2, donde dará mate con movimiento Pelle (movimiento de pieza clavada en su línea de clavada). El Cd3 dispone de cuatro jugadas correctoras que evitan esta subamenaza: 1...Cb2, 1...Cb4, 1...Cd5 y 1...Ce5, que, por los efectos negativos que acarrear, permiten los mates 2.Ad5#, 2.Axa4#, 2.d5# y 2.De4#. Las dos primeras defensas liberan al Ab3, la tercera autobstruye en c5, y la cuarta cierra línea a la Te7, debilidades que aprovecha el blanco para dar los mates.

La espectacular clave del diagrama 5, 1.Df5! desclava el Ce2, pieza móvil de la batería negra T-C, cuyo movimiento produce al blanco jaques a la descubierta. Se amenaza 2.Dd5#, que detiene cualquier movimiento del Ce2, con jaque. Como respuesta a ese jaque el blanco tiene preparado 2.De4#, aprovechando la clavada de la Te6, pieza base de la batería negra. Para evitarlo, el caballo dispone de tres posibilidades, 1...Cc3+, 1...Cd4+ o 1...Cg3+, que ocasionan diferentes perjuicios que el blanco aprovecha con 2.Cge5# (por autobstrucción en c3), 2.Cce5# (por autobstrucción en d4) o 2.Ce3# (por intercepción a la Th3), respectivamente. Contiene buen juego secundario.

Hasta ahora hemos visto ejemplos del tema en los que la pieza temática protagonista es el caballo negro, que por la peculiaridad de su movimiento permite gran variedad de efectos estratégicos de sus jugadas correctoras. Veamos ahora algunos ejemplos en los que otras piezas realizan el juego de corrección.

En el diagrama 6 el protagonismo temático corresponde al Ad5, que es el encargado de defender la amenaza que la clave 1.Ab4! introduce. Tras ella, el alfil controla d2, misión que en el planteo correspondía al Cf3, y que amenaza 2.Ce1#. Pero la clave deja montada una batería negra, con el Ad5 como pieza móvil, y su movimiento, además de dar jaque al blanco, deja clavado a su compañero, circunstancia que es aprovechada por las blancas para cubrir el jaque con 2.Cg5#. Las jugadas correctoras y los correspondientes mates son 1...Axf3+ 2.Df5#, 1...Ae4+ 2.Ce5# y 1...Ac6+ 2.Cc5#, con diferentes efectos estratégicos en cada defensa y mate.

La torre negra es la protagonista del juego corrector en el diagrama 7, en el que tras la clave 1.Cf3! se amenaza 2.Cg5#, que la Td2 previene abriendo línea al Ac1; pero si abandona la columna d posibilita la subamenaza 2.Dc4#. Solo lo evita 1...Tb2, que clava la dama blanca pero intercepta a la negra, lo que permite 2.Cd4#. Las

defensas en la columna también causan perjuicio al negro: 1...Td3 2.Df5# y 1...Td4 2.De5# (intercepciones negras), o 1...Td5 2.Dd7# y 1...Txd6 2.Cc7# (autobstrucciones).

El diagrama 8, con el que el genial autor británico obtuvo el tercer premio en nuestra revista, muestra la estrategia de la desobstrucción de la Te6 como motivo de defensa tras la clave 1.Df7!, que amenaza 2.Dg6#. Un movimiento *ad libitum* de la torre liberada deja su casilla libre para que el rey pueda escapar por ella si el blanco insiste en su amenaza inicial. Su movimiento, sin precisar casilla de destino, hace eficaz la batería blanca con 2.Ad7#, que la torre debe corregir. Lo puede hacer con 1...Teb6 2.Ced4#, con 1...Tec6 2.Dd5# y con 1...Te5 2.Ch4#. Tres defensas correctoras para contrarrestar el efecto del jaque doble de la batería blanca, con diversidad estratégica.

También la dama negra puede realizar el juego temático, como veremos en el diagrama 9, cuya clave, 1.Ah6!, amenaza 2.Tg5#. La dama negra está clavada, pero puede moverse en su línea de clavada (movimiento Pelle), para desobstruir su casilla y dar escape a su rey. Cualquier jugada permite 2.Dxf3#, que puede corregir con 1...Dc4 2.Te5# y 1...De4 2.Td5#. En ambas defensas se producen intercepciones negras al Aa2 y a la Te2 por una pieza clavada, lo que constituye la idea del tema Leibovici.

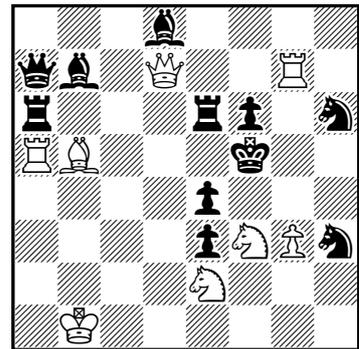
Pero el juego de corrección puede ser realizado por más de una pieza negra. El diagrama 10 es un buen ejemplo de ello. En él la clave, 1.Ag8!, amenaza 2.Ce7#, que va a cerrar la acción a la Te8 y al Ad8 sobre las líneas en las que se encuentran los caballos negros. Como es lógico, cualquier movimiento de estos impide la amenaza, pues el rey podría escapar por las casillas liberadas. Veamos el juego defensivo de cada uno de ellos. Si 1...Ce~ 2.Cd4#. Se ha prolongado la acción de la Te8 sobre e4, por lo que puede ser interceptada la Tb4. Las correcciones de este caballo para contrarrestar la subamenaza son 1...Cf3 2.Df4# y 1...Cc6 2.Cd6#, por cierres de líneas a la Tf2 y a la dama negra. Si es el Cf6 el que defiende, comete el mismo error de prolongar la línea de acción del Ad8, y posibilita 2.Ce3#, al estar controlada la casilla g5. Sus jugadas correctoras son 1...Cfg4 2.Dg5# y 1...Cd5 2.e4#, con los mismos efectos nocivos presentes en las jugadas de su compañero. Obsérvese la uniformidad estratégica de las defensas y mates.

En el diagrama 11 son el Cc4 y el Ac5 los encargados de defender la amenaza inicial que se produce tras la clave 1.Db4!, que amenaza 2.Dxc5#. El caballo abre línea a su dama, que protege en c5, y también a la blanca, que protege en d4, permitiendo la subamenaza 2.Ae4#. Las defensas 1...Cd6 y 1...Cd2 corrigen ese error, pero no impiden 2.Cf6# y 2.Ce3#, por diferentes efectos. Las defensas del alfil en su huida provocan 2.Cf6# a su defensa de error general, y a las correctoras 1...Axd4 y 1...Ae7, 2.Ae4# y 2.Cc7#, respectivamente.

En los tres diagramas que siguen (12, 13, 14), son también dos las piezas que defienden la amenaza inicial, y dejo al lector la investigación de las jugadas de error general y correctoras de cada una de ellas. Se facilita la clave, aunque se invita a que esta sea investigada, para de esta forma saborear con más deleite la belleza de los problemas.

Una variante temática de la estrategia que se ha tratado en este

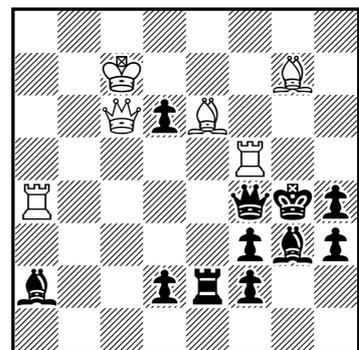
(8) C. Mansfield
Problemas, 1946
 3^{er} premio



(8+11)

#2

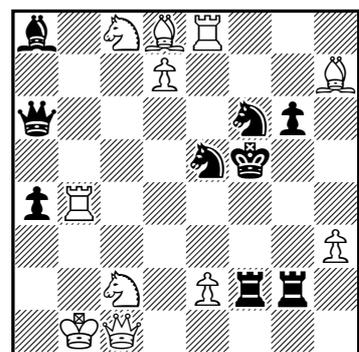
(9) M. Wróbel
Sjakk Nytt, 1947



(6+11)

#2

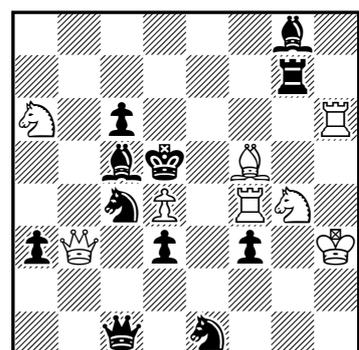
(10) E. Ruschlis
Shakhmaty v SSSR, 1946
 2^o premio



(11+9)

#2

(11) D.J. Shire
The Bristol Chess Mag., 1983

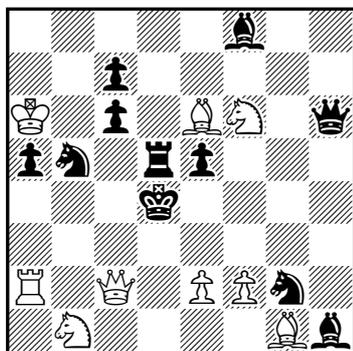


(8+11)

#2

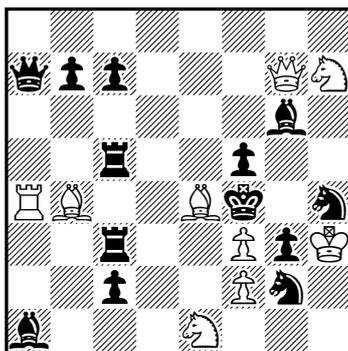
extenso artículo es el tema Feldmann, debido al ingenio de compositor magiar Tibor Feldmann, que solía firmar sus obras bajo el pseudónimo de T. Flórián. Su mecanismo está íntimamente ligado a la estrategia de los cambios recíprocos de mates. En el transcurso de su solución, dos piezas negras pueden realizar el juego de corrección. La jugada de error general de una de ellas es seguida con el mate A, y a su jugada correctora sigue el mate B. De forma inversa, a la jugada de error de la otra pieza el blanco responde con el mate B, y su jugada de corrección es contestada con el mate A.

(12) R. Tump
Chess Correspondent T.T., 1946
 1^{er} premio



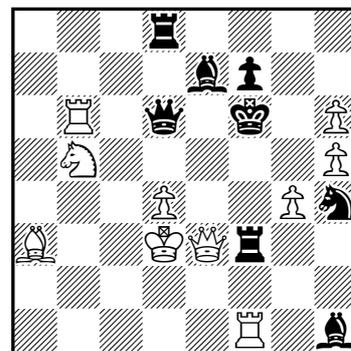
(9+11) #2
 Clave: 1.Dxc6! (2.Dxd5#)

(13) C. Mansfield
Chess Life, 1951
 5^a mención



(9+13) #2
 Clave: 1.Ac6! (2.Dd4#)

(14) T. Ébend
Magyar Sakkvilag, 1947
 1^{er} premio



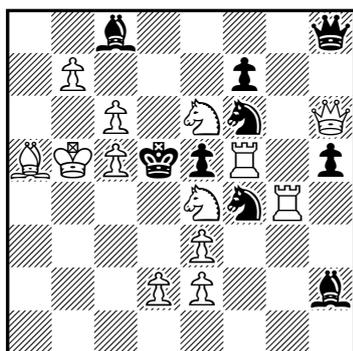
(10+8) #2
 Clave: 1.Cc3! (2.Cd5#)

El análisis de la solución del diagrama 15 disipará todas las dudas que esta descripción haya podido ocasionar. La clave, 1.d4!, amenaza 2.Txe5#, que los dos caballos pueden defender por aperturas de líneas negras sobre la casilla de mate. Las jugadas del Cf4 tienen previsto el mate 2.Cc7# (A), por lo que la defensa correctora es 1...Cxe6, que se responde con 2.Cc3# (B). Si es el Cf6 el que defiende con su jugada de error, la respuesta es 2.Cc3# (B), y a la correctora 1...Cxe4 sigue 2.Cc7# (A). Esta es la esencia del tema Feldmann I.

Si el tema se trata en dos fases distintas, estamos ante el Feldmann II, que podemos ver en el diagrama 16. El ensayo 1.Dxa7? (2.Cxb6#) previene las siguientes defensas y mates: 1...Cb~ o 1...Cxd5; 2.Ce3# (A) o 2.Cb2# (B). Se refuta este ensayo con 1...b4! En el juego real estos mates reaparecen a distintas defensas realizadas por el otro caballo, invirtiendo el orden: 1.Db7! (2.Dxc6#), 1...Cc~ o Cd4; 2.Cb2# (B) o 2.Ce3# (A).

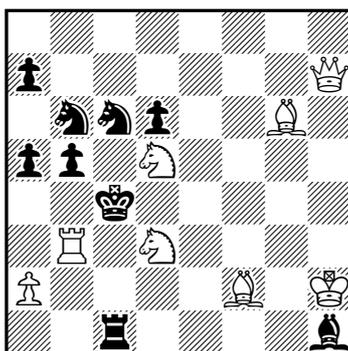
Por último (17) presento el Feldmann Cíclico, con las defensas de tres piezas negras, que realizan sus jugadas de error y de corrección, y son contestadas con un bien precisado juego de mates cíclicos. La uniformidad de los motivos defensivos y de los mates tiene la precisión y belleza de un mecanismo de relojería. Su clave es 1.Da7!, que no plantea ninguna amenaza, pero la obligatoriedad de jugar del negro hace posible los mates. 1...Ag~ o Axe6; 2.Dd7# (A) o 2.Dxc5# (B); 1...Af~ o Ad4; 2.Dxc5# (B) o 2.Cf4# (C); 1...T~ o Tc4; 2.Cf4# (C) o Dd7# (A).

(15) J. Szöghy
Probleemblad, 1949
 2^o premio



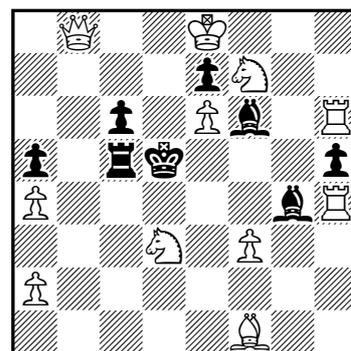
(13+9) #2

(16) H.L. Musante
British Chess Magazine, 1956
 1^{er} premio



(8+9) #2

(17) L. Bata
Parallèle-50, 1947
 1^{er} premio



(11+8) #2

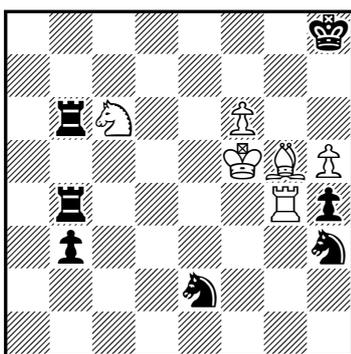
Obsérvese el bello juego de aperturas negras a piezas blancas y las autobstrucciones realizadas en el campo del rey negro, contestadas con los tres mates cíclicos descritos. Sin ningún género de dudas, un bellísimo problema que reproduce un difícil y atractivo tema, que trataremos más extensamente en el próximo artículo. Confío en que su lectura y el análisis de los problemas produzcan el mismo efecto placentero que hayan podido producir los presentados en este extenso artículo.

Recompensas

Imanol Zurutuza

(1) Luis Miguel González

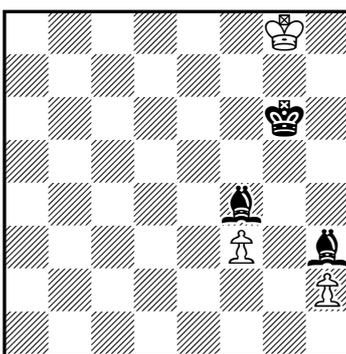
Jub. P. Rossi-80, Best Problems, 2004-05, 1ª mención de honor



(6+7) =

(2) Cosme Brull Mayol

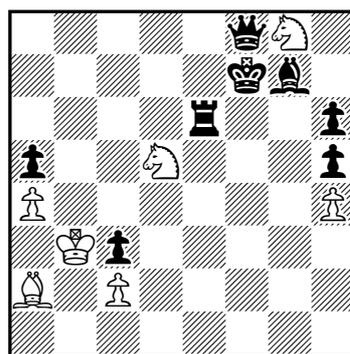
Jubileo J. Golha-50, 2006-08 3^{er} premio



(3+3) 2.1.1... h#4
Circe Parrain

(3) Efrén Petite

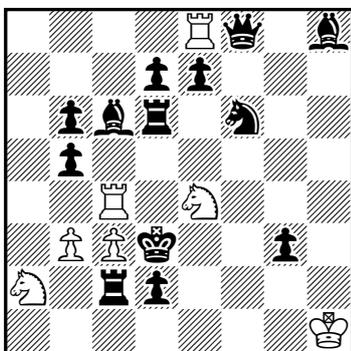
Euxinus Pontus, 2009 1^{er}-2^o premio e.a.



(7+8) 2.1.1.1 h#2

(4) Luis Miguel Martín

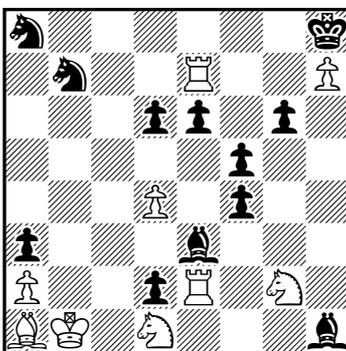
Jub. The Macedonian Problemist-10, 2011, 1^{er} premio



(7+13) 2.1.1.1 h#2

(5) Joaquim Crusats

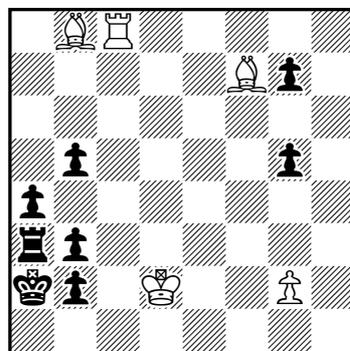
British Chess Problem Society Tourney-2012, 2ª m. de honor



(9+12) #7

(6) Luis Gómez (v)

Jubileo ChessBase-25, 2012 4º recomendado



(5+8) +

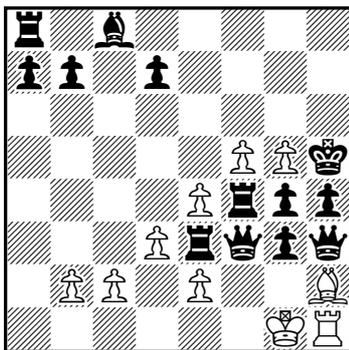
Soluciones: (1) 1.f7 T4b5+ 2.Ce5 Tb8 3.Af6+ Rh7 4.f8=C+ Txf8 5.Tg7+ Rh6 6.Tg6+ Rxh5 7.Tg5+ Cxg5=. La composizione presenta un'originale strategia difensiva. Infatti, la quarta mossa del Bianco, davvero sorprendente, si rivela un sottile "escamotage" per ottenere, poi, una posizione di stallo – The composition shows an original defensive strategy. Really, the fourth surprising move by White turns out to be a subtle "escamotage" to reach, later, a stalemate. (Prof. Pietro Rossi). (2) 1.Ag4 fxc4 2.Rh6(Ah4) g5+ 3.Rh5 h3 4.Afxg5 Rg7(g4)#, 1.Ah6 f4 2.Ag5 fxc4 3.Rxc4(Ag4) Rh7(h4)+ 4.Rxh4 Rg6(g3)#. Poschodové farebnoechové maty, keď sa v každej fáze jeden zo strelcov počas riešenia „preferbí“. (Ján Golha) [Circé parrain: Le coup simple suivant une capture, la pièce qui vient d'être capturée (Roi excepté) effectue, à partir de la case où elle a été prise, un trajet équipollent à la pièce qui joue. Si la case d'arrivée est occupée ou si le trajet l'amène hors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît. (WinChloe)] (3) 1.Tf6 Rxc3 2.Tg6+ Cdf6#, 1.Te7 Ra3 2.Te8+ Cde7#. (4) 1.Cd5 Cf6 2.exf6 Td4#, 1.Td5 Cd6 2.exd6 Cb4#. A combination of the theme with black Bi-valve, black sacrificial interference, reciprocal dual avoidance and thematic unpin of a white piece by Black on the same square. A clear winner. (Živko Janevski). [Theme: H#2 with sacrifice of unpinned piece on the square just vacated by the unpinning piece.]

(5) Este problema participó en un torneo temático organizado por la British Chess Problem Society en ocasión de la celebración de los juegos olímpicos de Londres. El tema requería el disparo de una batería seguido del sacrificio de la pieza posterior moviéndose en la misma línea de la batería. 1.Ch4? [2.Cxg6#] pero 1...Ae4+! (el Negro se ve obligado a dar mate al Blanco como única defensa: tema Berlín-1); 1.d5+? (se dispara una batería directa) 1...e5 2.Axe5+ dxe5 (luego, la pieza posterior se sacrifica jugando a lo largo de la línea de la batería) 3.Ch4 Ae4+ (mate Berlín degradado a un mero jaque) 4.Ra1 pero 4...Ad4+! y el Negro da mate en la siguiente jugada (su única defensa: tema Berlín-2); 1.Txd2! [2.Tc2, 3.Tc8+ etc) 1...Axd2 [1...Axd2 2.Txg2 y mate en tres jugadas] 2.d5+ e5 3.Axe5+ dxe5 4.Ch4 Ae4+ (mate Berlín degradado a un mero jaque) 5.Ra1 Ac3+ (mate Berlín evitado) 6.Cxc3 ~ 7.Cxg6# (es interesante estudiar el motivo por el cual 1.Txe3? no funciona) [Tema Berlín doblado]. (6) 1.Tc2! Ra1 [1...Rb1 2.Txb2+ véase la línea principal] 2.Txb2! Rxb2 [2...Ta2 3.Rc1 Txb2 4.Ae5 g4 5.g3 Ra2 (5...a3 6.Axb3 g6 7.Ag7 g5 8.Ag8 b4 9.Ab3 a2 10.Axb2#) 6.Axb2 g6 7.Axg6 a3 8.Ab1#] 3.Ae5+ Rb1 [3...Ra2 4.Rc1 g4 5.Ab2 b4 6.Ag6 g3 7.Ab1#] 4.Ag6+ Ra2 5.Rc1 b2+ 6.Axb2 Rb3! 7.Ae8!! [7.Axa3? Rxa3 8.Rc2 b4 9.g4 b3+ 10.Rc3 Ra2 11.Af7 Ra3 12.Ad5 Ra2 13.Rb4 Ra1! 14.Rxa4 b2 15.Ae4 b1D 16.Axb1 Rxb1; 7.Axg7? Rc4 8.Af7+ Rd3 9.Rb2? (9.Ab2 Tc3+ 10.Axc3 Rxc3 11.Ae8 a3 12.Rb1 b4 13.Ra2 g4 14.Af7 g3 15.Ab3 Rd3 16.Ae6 Rc2 17.Ad7 Rc3 18.Aa4 Rc4 19.Ac2 Rc3 20.Ab3 Rd2) 9...b4 10.Af8 Re4 11.Axb4 Tg3] 7...Rb4 [7...b4 8.Af7#] 8.Axa3+ Rxa3 9.Axb5 Rb3 10.Rb1+-. *The sacrifice of White's rook leads to a battle in which his bishop-pair overcomes the numerically superior enemy force. The accurate move 7.Be8 leads either to a technical win on material or to a neat mate. The numerous black pawns mar the initial position.* (John Nunn)

Ripening an international fruit Andrew Buchanan - Sha Tin, Hong Kong

The Internet Age certainly brings us all closer. I (an ex-pat Brit) received a link to the Spanish magazine Problemas 01-2013 in Facebook, and found an article by Andriy Frolkin "Presenting a fruit of international retro cooperation" (said fruit was the problem presented on page 12). This is fun, and I wondered if it can be taken a little further: consider diagram 1. The white kingside pawns made all the three white captures so a-wP captured nothing before being eliminated after an uneventful life. So as in the earlier problem there were no white promotions, wBh2 is original, and so d2-d3 cannot be retracted. wK f1-g1 was the last move in the cage, shielded by white units on f2 and g2. There were at least three black pawn captures to enable two promotions and to double the g-pawns. Since a-wP was irrelevant as mentioned earlier, that leaves at most two white units - exactly the right number to fill f2 and g2. These two units must have been captured by bRa8/b8, after all other captures. So what were these white units? We have Q,R,B,N & N to choose from. The light-squared bishop could not escape from f1/g2, nor be captured on a8/b8. The rook could indeed escape, but could never reach a8/b8. A knight could not escape from e1/g2. So as in the earlier problem Qg2 to b8 & Nf2 to a8. This simpler version has a third black rook, but given that there is already extraneous black material, I think this is a price worth paying for the extra play.

(1) Joaquim Crusats
Andriy Frolkin
Andrew Buchanan
Original



(10+13) Last two captures?

Jubileo Mario Guido García-65

Informamos a todos los compositores que deseen tomar parte en el concurso que la Unión Argentina de Problemistas de Ajedrez (UAPA) ha organizado para conmemorar el 65 cumpleaños de su prolífico compositor Mario Guido García, que el plazo de admisión de originales finaliza el próximo 31 de julio. Los problemas deberán remitirse directamente al propio homenajeado, a la dirección: mariogarcia@gmail.com. Secciones: #2, #3, #n, helpmates y selfmates. Más información en: www.problemistasajedrez.com.ar

O xeque-mate de Heinz Brix

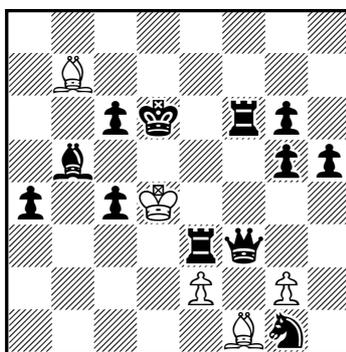
Zalmen Kornin - Curitiba, Brazil

Capítulo I: Antes do Dilúvio

Em uma casa situada no raio de ação de duas unidades pretas cravadas – seria onde o mate ocorreria em um (até então) imaginário Problema de h#4. Corria o ano de mil novecentos e vinte e oito, e o desafio, lançado na revista alemã “Deutsche Schachblätter”, era ilustrado por esquema assinado por Brix, problemista austríaco (1876-1952), que vivia na época em Viena. Tema – ou seria uma proposição de posição final, um quadro de mate especial, aplicado a estipulação específica – fosse o que fosse, era algo que iria certamente mexer com a imaginação e o amor próprio dos compositores ... Um dos mais prestigiosos e importantes, o inglês T. R. Dawson, certa vez escreveu: ‘It may be taken (very nearly) as an axiom that a 4-move helpmate with a white Rook and a Bishop is cooked’ O líder dos feéricos (os Ajudados pertenciam ao reino das fadas naqueles tempos) havia sofrido, ele mesmo, assim como qualquer mortal, com a propensão do gênero aos furos – mesmo os h#3,5 (‘White to play’), que eram chamados também de ‘4-move’. Mas talvez o ‘very nearly’ haja sido acrescentado após o resultado do Torneio do Tema Brix, pois alguns intrépidos desbravadores atingiram a meta sem outros recursos que tabuleiro, peças, folhas de papel, lápis, borracha e caneta-tinteiro.

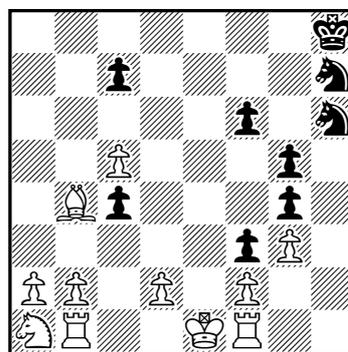
Mas Onitiu evitou tanto Torre quanto Dama branca: (1) 1.Ke6 g3 2.Kf5 Bc8+ 3.Ree6 Bh3+ 4.Qg4+ e4# o material branco é aqui reduzido ao mínimo – o que permite que o Rei branco participe, de perto, dos acontecimentos; (2) 1.c3 Rh1 2.cxb2 Bc3 3.bxa1=S Rb8+ 4.Sg8 Bxf6#; (3) 1.Kxb2 Kxg6 2.Kxc3 Rxe7 3.Kxd4 Rxh5 4.Kxe5 Bxf6#; Duas Torres brancas e mate de Bispo – mas as semelhanças quase acabam aqui (como as que aproximam uma sinfonia pastoral de um concerto romântico, por exemplo): O número 2, de Brix & Jana, apresenta marcha de Peão preto que culmina em –sempre atrativa– promoção distante a Cavalos, enquanto as peças brancas evoluem tranquilas para as suas posições, e o Rei preto só aguarda em seu lugar pelo inexorável... Já no 3, de Szász,

(1) Valerian Onitiu
Deutsche Schachblätter, 1928
Brix -Thematurnier 5 Pr.



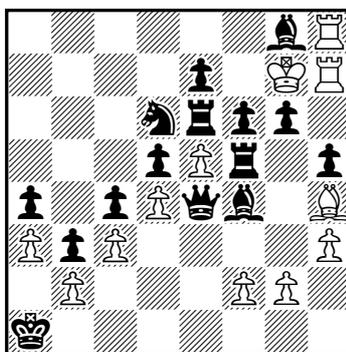
(5+12) h#4

(2) Heinz Brix, Josef Jana
Deutsche Schachblätter, 1928
Brix -Thematurnier 2 Pr.



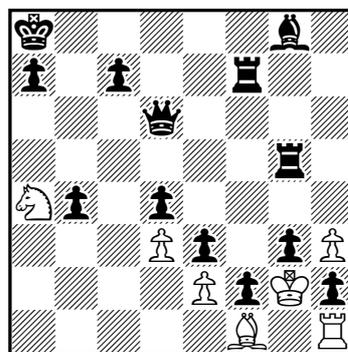
(11+9) h#4

(3) Lajos Szasz
Deutsche Schachblätter, 1928
Brix -Thematurnier 4 Pr.



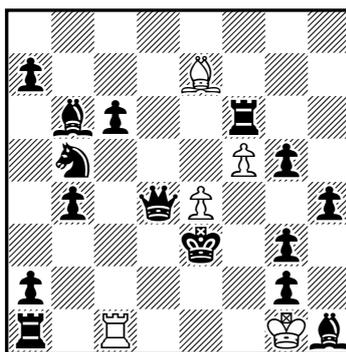
(12+15) h#4

(4) Charles M. Fox
Deutsche Schachblätter, 1928
Brix -Thematurnier 3 Pr.



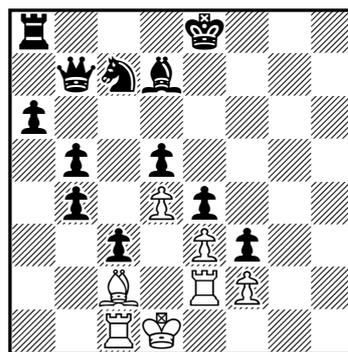
(7+13) h#4

(5) Charles M. Fox
Deutsche Schachblätter, 1928
Brix -Thematurnier 1 Pr.



(5+15) h#4

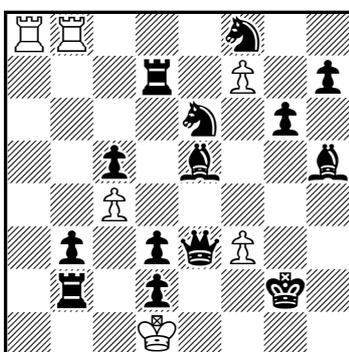
(6) Bernhard Hegermann
Magyar Sakkvilag, 1929
1/3 Pr. ex aequo



(7+12) h#4

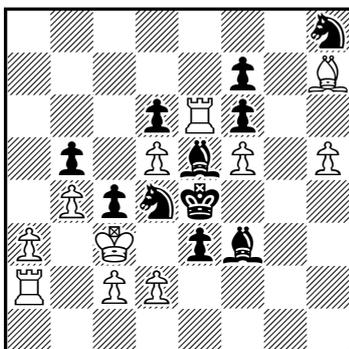
enquanto as Torres brancas se desvencilham do engarrafamento, o Rei preto, em frenético impulso de auto-destruição, escala meio tabuleiro rumo ao mate. Curioso, é ainda, que cada movimento custa a vida de um Peão. Fox, em ambos os seus, lançou mão de métodos bastante diferentes para combinar a força paralisante de Torre e Bispo à ação penetrante de um Cavalo branco como algoz. (4) 1.Re5 Kxg3 2.c5 Bg2+ 3.Rb7 Ra1 4.Qb8 Sb6#. (5) 1.Rd6 f6 2.Qc4 f7 3.Kd4 f8=S 4.Kc5 Se6#. O número 5 se distingue por apresentar interessante manobra preventiva das pretas, para preparar a chegada do Rei justamente ao ponto onde já convergem os campos de ação das peças brancas. (Nota I: O exemplo a seguir demonstra que pode-se obter uma miniatura com a mesmas características, mas em três lances e ainda com o mate ocorrendo em casa controlada só por uma das peças cravadas: (5a) F. Abdurahmanovic, Z. HERNITZ, L. UGREN, Thèmes-64, 1962 (HM), h#3 [Kh1, Rf1, Bf8, Pd6; kg8, sd8,h5], 1.Sf7 Bh6 2.Sg7 d7 3.Kf8 d8=Q#. – Nota II: Deste outro aqui não constam autoria nem dados sobre a publicação da versão correta: (5b) Autor? ‘Deutsche Schachblätter’ 1928 (v) [Kc7, Be8, Sg8, Pa4, b5, b6, f4,h5; ke2, qh4, rg6, h6, bf3, pc4, d6, d7] h#4 1.Ba8 b7 2.Kf3 bxa8=Q 3. Kg4 Qh1 4.Kxh5 Sf6#).

(7) Thomas Thannheiser
Die Schwalbe, 2010



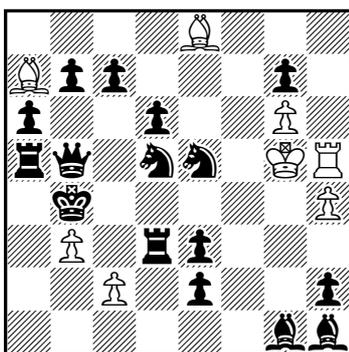
(6+14) h#4

(8) Evgeny Bogdanov
Chess Leopoldis, 2006



(11+11) h#3

(9) Yuri M. Bereznoi
Probleemblad, 1995; 1st Pr.



(8+16) 2 sol. h#3

E no ano seguinte, Hegermann ousou um mate de Torre: (6) 1.0-0-0 Bxe4 2.Re8 Bf5 3.Rxe3 Rxc3 4.Re8 Rxe8#. Conteúdo estratégico riquíssimo, como jogo das Brancas apresentando uma bateria que precisa romper obstáculos para se obter as pregaduras programáticas, e uma Torre preta solista que roca, abre caminho, vai e vem (em ‘switchback’) proporcionando caminho livre ao longo da vertical ‘e’. Notável, é que todos os movimentos das Pretas (e mais o xeque-mate) partem do, ou chegam ao, mesmo ponto ‘e8’.

Capítulo II: Assim falava Alybadix

... ou WinChloe, ou Popeye ... O software para testar Problemas de Xadrez deveria ser incluído entre as maiores invenções – e para os compositores de h#n em particular, mais importante do que TV a cabo, GPS ou (até mesmo) forno de micro-ondas ... Agora são os solucionistas que ficam com todo o risco de vexame, se falharem na resolução. Só não vamos supor que os compositores serão, de agora em diante, Cyborgs ... E o Tema Brixi? Uma vaga lembrança nos bancos de dados ... As máquinas de busca reconhecem h# com mates por cravada, dupla cravada, em qualquer extensão e configuração, mas sem mencionar algum nome. Faltou, por assim dizer, um ato de apropriação da denominação – se bem que o inglês C M Fox, não por acaso, dedicou um seu h#2 com o xeque-mate do Torneio justamente a Heinz Brixi ("Chess Amateur" 1929).

De vez em quando aparece ainda um ‘Brixi’ completo (7) – este a seguir, entre outras qualidades, como solução bastante oculta para quem não estiver avisado da temática, apresenta enfim um mate da mais forte das peças. 1.Bg3 Rxb3 2.Sf4 Rxf8 3.Qe8 fxe8=Q 4.Kxf3 Qe2#. Nos h# cada movimento –ou meio lance– provoca uma autêntica explosão de novas possibilidades – uma progressão de múltiplos furos alheia a outros gêneros. O seguinte exemplo é um h#3. Em todo caso, um mecanismo bastante original, e um trabalho acabado assim como está. (8) 1.Sxc2 + d4 2.Sxd4 Rd2 3.Sxf5+ Rd4#. Mas enfim, os Problemas com linha única já não têm o mesmo atrativo; nós preferimos duas ou mais soluções, ou, pelo menos, gêmeos, mesmo não atingindo os quatro lances. Há excelentes h#3 ou h#2,5 com até três soluções (por exemplo Gadjanski 1993, Trommler 2006 etc) mas com mates efetuados à distância. Um três lances com duas soluções maravilhosamente entrelaçadas e todos os elementos desejáveis em um autêntico ‘Brixi’ - duplicados à

perfeição. (9) (a) 1.Qc6 Kf5 2.Kb5 Ke6 3.Sb4 c4#; (b) 1.Sc4 Kg4 2.Qb6 c3+ 3.Kc5 b4#.

O Tema Brixi é uma curiosidade histórica dos tempos em que era mais difícil garantir a correção do que descobrir algo realmente original, mas o xeque-mate que ele imaginou continua sendo uma ótima fonte de inspiração.

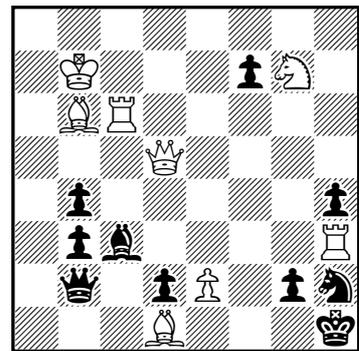
Capítulo III: No qual são abordados alguns poucos dos aspectos que não ficaram bem explicados nos outros

Certo, Você tem razão: mates idênticos já são encontrados desde o Século XV (ou XVI ?!) mas em Diretos, #2, #3, #n ... (10) 1.Sf5! (thr Se3, Sh4) Bh8 2.Sxh4! Qg7 3.Rf6! etc. Barthélemy concentra quase toda a ação na grande diagonal, onde se desenvolve o 'black Bristol' - a defesa contra o mate inicialmente ameaçado. Desta mesma linha parte a peça chave, e depois chega a Torre branca para ameaçar o xeque-mate em 'f1'. No âmbito dos h#, sem esta lógica do ameaçar e do defender, ter peças pretas imobilizadas com um mate ao alcance de uma peça já perigosamente próxima do Rei preto exige um tratamento bem específico, que é, exatamente, a atmosfera de um h# - de qualquer extensão - com este mesmo quadro de mate ...
Adiante: Como já vimos, em um h#3 (o número 9, de Berezhnoi), uma semipregadura ('half-pin', sorry) - dos Cavalos pretos no caso - pode estar ainda encoberta - por uma bateria de Rei branco e Torre. Em um h#2, como no (11) de Shapiro (a) 1.Sc3 Qb4 2.Sc5 Qxb2# (b) 1.Rc5 Qxe5 2.Qc4 Qxb2 #, não haveria tempo para disparar uma tal bateria daquele jeito, todavia as peças pretas semi-cravadas podem colaborar para descravar a peça matadora. Neste espécime, embora o movimento de chegada seja o mesmo, os xeque-mates são bastante diferentes e as soluções harmonizadas sem geminação, o que é notável. Espero que este levantamento e algumas colocações (em tom coloquial) sobre o Tema Brixi e manifestações similares tenha pelo menos o mérito de servir de fundo ao que realmente interessa, a reunião de uma galeria de Problemas memoráveis, cada um deles com características únicas que o distingue dos demais - nem todas mencionadas no texto, por sinal.

PS: A idéia de Healey está presente nos dois últimos quadros da exposição, e isto também não é por acaso: pois além de ilustrar bem o artigo, servem para cotejar ao meu inédito, e se este de fato aparecer... (sim, fiz as de repórter-atuante, que salta, pula ou mergulha conforme o assunto - mas quero que Você, meu único e fiel leitor que chegou até aqui, saiba que não mostraria algo que fosse apenas passável ... "há uma gota de sangue em cada poema", como dizia De Andrade, mas muitas vezes, o silêncio pode ser algo bastante significativo).

A tempo: Obrigado a Rotenberg e Richter pela indicação de alguns dos 'Brixis' vistos acima, e a Crusats e amigos da SEPA pelo espaço, apoio editorial e encorajamento.

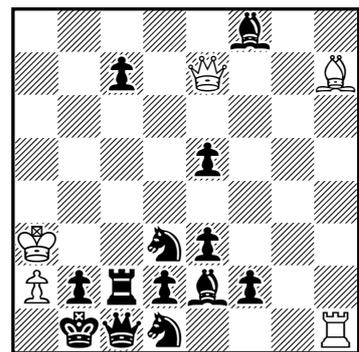
(10) Edmond Barthelemy
Die Schwalbe, 1934



(8+10)

#4

(11) Michael Shapiro
Tehtäväniekka, 2012

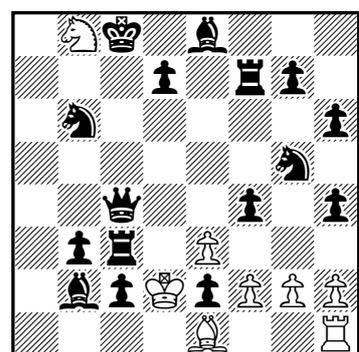


(5+13)

2 sol.

h#2

(1) Zalmen Kornin
Original



(8+16)

h#4

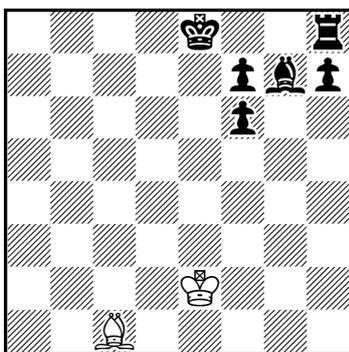
El equipo editorial de *Problemas* agradece a Zalmen Kornin su amable colaboración con este interesante artículo. Además, el autor nos ha obsequiado también con un problema inédito para su publicación en nuestro boletín. Invitamos pues a nuestros lectores a solucionar el problema de mate ayudado que aparece junto a estas líneas, cuyo tema suponemos que les será fácil de adivinar, y a enviarnos sus soluciones y comentarios a sepa.problemas@gmail.com, los cuales serán muy bienvenidos por el autor y publicados en el próximo número del boletín. (JC).

Un pequeño reto: enrocar sin ganar tiempo

Luis Miguel Martín

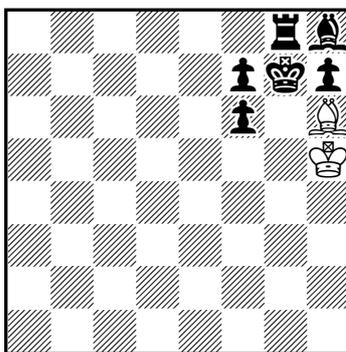
La idea de que el enroque no gane tiempo no parece nueva, pero la propuesta que hago es utilizarla como tema principal de composición. Seguramente no sea un tema muy llamativo o espectacular, pero al menos siempre va a llevar implícito un pequeño reto, como vamos a ver seguidamente. En principio, es un tema natural para el juego ayudado, pero creo que puede llevarse a cabo con más

(1) Esquema

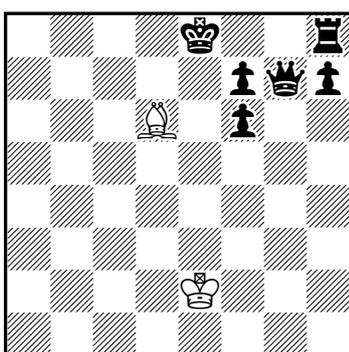


(2+6) 3 sol. h#4

(2) Posición final de mate

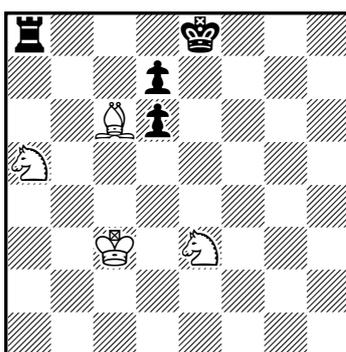


(3) Luis Miguel Martín
Original



(2+6) h#4,5

(4) Luis Miguel Martín
Sinfonie Scacchistiche, 2012



(4+4) h#3

tipos de problemas. Para ilustrar la propuesta se presentan varios diagramas: en el diagrama 1 se plantea un mate ayudado en cuatro jugadas, y en el diagrama 2 se muestra la posición final de mate deseada. Desgraciadamente, el problema tiene tres soluciones y una misma posición final de mate; es decir, tiene éxito el enroque 1.0-0, pero también lo tiene mover rey y torre de forma separada: también sirve 1.Tg8 y 1.Rf8. El motivo que facilita el que haya soluciones no deseadas es simple: enrocar no supone ganancia de tiempo en el objetivo de llegar a la posición final, es decir, enrocar no acelera llegar al objetivo. Por tanto, está claro que la idea de que, sin ganar tiempo, solo el enroque tenga éxito, dejando en meros ensayos a las dos alternativas, jugar el rey y jugar la torre de forma separada, va a suponer siempre un cierto reto. El cómo conseguirlo constituye un elemento abierto a la originalidad. ¿Cuántos mecanismos podremos encontrar para lograrlo? En esta propuesta de tema, es esencial que se dote a la torre temática de una función activa y distinta a la del propio enroque; es esencial que la torre tenga una función en la posición final o bien una función intermedia que sea necesaria para llegar a la misma. Como función en la posición final el autobloqueo parece ser la más evidente, pero podríamos usar también la torre para una interferencia que cierre una línea, etc. Como ejemplo de función intermedia podría ser la de un sacrificio imprescindible para alcanzar la posición final. Si no logramos dar una función a la torre distinta a la del propio enroque o a la de su desactivación, nos quedaríamos sin uno de los dos ensayos que propongo deben fracasar, lo que supone una reducción de la dificultad y, por tanto, una cierta pérdida de mérito. En el original del diagrama 3, que viene a implementar la idea del esquema, la torre negra tiene la misma misión de autobloqueo y debe ser evacuada de su posición inicial para la dama negra. Las jugadas sueltas de rey (Rf8?) y de torre (Tg8?) fallan por prematuras. Solución: 1...Af4 2.0-0! Rf3 3.Dh8 Rg4 4.Rg7 Rh5 5.Tg8 Ah6#, mate ideal. En este problema, un único mecanismo, como es la necesidad de que el rey blanco cruce a tiempo la columna g, ha servido para conseguir que las jugadas aisladas de rey y de torre fracasen.

Otro ejemplo se muestra en el diagrama 4. En este problema se utilizan dos mecanismos distintos: mover la torre fracasa, pues clava al alfil blanco, y jugar el rey provoca la aniquilación de la torre negra, perdiendo su necesaria función de autobloqueo en la posición final (hay que evacuar la casilla a8 pronto). Solo el enroque, que desde luego tampoco gana tiempo en este caso, tiene éxito: 1.Tc8? Aa8?? 2.Rd8 Cc6+ 3.Rc7 Cd5#; 1.Rd8? Axa8 2.Rc7/Tc8?? Cc6/Cc6+ 3.Tc8??/Rc7 Cd5#; 1.0-0-0! Aa8 2.Rc7 Cc6 3.Tc8 Cd5#. ¿Conoce el lector algún otro caso?

Draw avoidance by non-identical threefold repetition

Joaquim Crusats

Andriy Frolkin - Kyiv, Ukraine

The threefold repetition rule (FIDE laws of chess 9.2) states that a game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if the same position is about to appear, or has just appeared, for at least the third time. In problem composition, by convention (article 18 of the Codex), a position is considered drawn if it can be proved that an identical position has occurred three times in the proof game combined with the solution. Thus, in this case no claim is needed and the rule applies automatically. Positions are considered to be the same (FIDE rules), or identical (Codex footnote 21), only if the same player has the move, pieces of the same kind and colour occupy the same squares, and the possible moves of all the pieces of both players are the same.

In Proca retractors, the rule is often used as follows: White forces Black to make a retraction to a position in which he initiates the repetition cycle; in this way, Black is the side which will have to retract a different move to his disadvantage in order to avoid a third retro-occurrence of the same position. Here we present a couple of problems which illustrate how the inequality of positions, as the sole consequence of the en passant or castling rights, can be effectively used in Proca retractors. The first example (1) is a well known and much appreciated problem by Osorio and Lois in which Black can take advantage of his en passant rights in order to avoid a threefold repetition; White needs to carefully choose his key move so as to spoil this subtle defensive plan by Black. Then we present an original logical problem (2) in which the same concept is shown, but this time exploiting Black's castling rights.

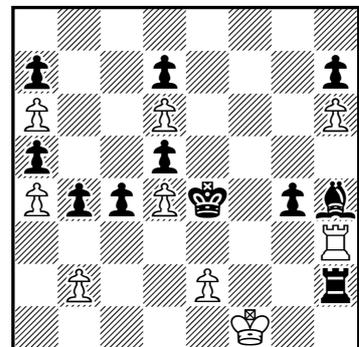
The solution of problem 1 is as follows: -1.Ra3xBh3 closing both balances except for the g-wP, followed by -1...Rg2-h2+ (1st retro-occurrence) -2.Kf2-f1 Rg3-g2+ -3.Kf1-f2 Rg2-g3+ (2nd retro-occurrence) -4.Kf2-f1 Rg3-g2+ -5.Kf1-f2 Rg2xPg3 so as to avoid an impossible 3rd retro-occurrence. Notice that if on the key move the wR had retracted to a square other than a3, in a defensive retractor Black could still have played -5...Rg2-g3+ claiming that this time he had en passant rights (thus implying -6.a2-a4 as -6.d2-d4 is illegal); and finally -6.Kf2-Kf1 Rg1-g2+ -7.Rf3-a3 & 1.Rf4#.

Let's see how the same defensive strategy is used by Black in 2. Again, Black will try to avoid a threefold repetition, now taking advantage of the castling convention which states that castling is permitted unless it can be proved otherwise (article 16.1 of the Codex). White will need to find a hidden foreplan to prevent this defensive trick. White's main plan is as follows: -1.e5xPd6 e.p. forcing the -1...d7-d5 retraction (1st retro-occurrence) -2.Kh6-g5 Rg8-h8+ -3.Kg5-h6 Rh8-g8+ (2nd retro-occurrence) -4.Kh6-g5 Rg8-h8+ -5.Kg5-h6 now presumably forcing Black to retract -5...Rh8xBg8+ (so as to avoid the impossible 3rd retro-occurrence) -6.b3-b4 & 1.Rxf8#. Notice that the other captures by Black took place on dark squares. However, -5...Rh8-g8+! refutes, as Black can now invoke the castling convention. A foreplan is thus needed: -1.Kh6-g5 Rg8-h8+ -2.Kg6xPh6! Rh8-g8+ -3.Kh7xPg6 Rg8-h8+ -4.Kg7-h7 Rh8-g8+ -5.Rb1xBa1 f6-f5+, and now the idea behind the main plan works because after the en passant uncapture (which is still needed, does not transpose with White's previous retraction, and cannot be delayed) Black has already lost his castling rights! So -6.e5xPd6 e.p. d7-d5 -7.Kh7-g7 Rg8-h8+ -8.Kg7-h7 Rh8-g8+ -9.Kh7-g7 Rg8-h8+ -10.Kg7-h7 Rh8xBg8+ -11.b3-b4 & 1.Rxf8#.

(1) Roberto Osorio

Jorge J. Lois

Die Schwalbe, 2006



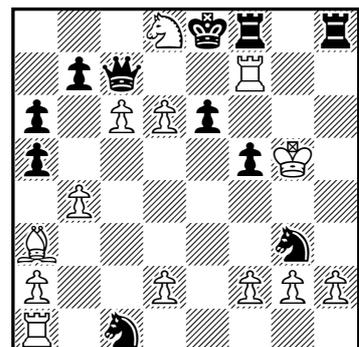
(9+11)

Proca -7 & #1

(2) Joaquim Crusats

Andriy Frolkin

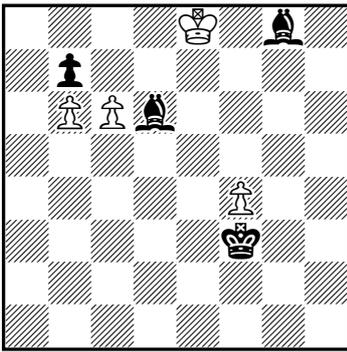
Original



(13+11)

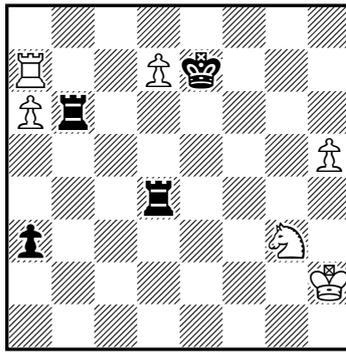
Proca -11 & #1

(1) **A. Sarychev, K. Sarychev**
Shakhmatny Listok, 1928
 Recomendado



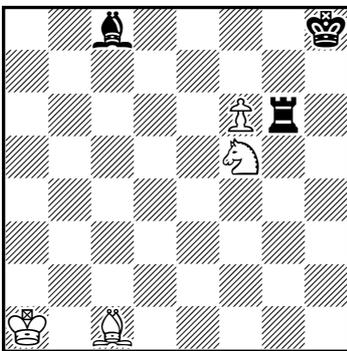
(4+4) =

(4) **Dragutin Djaja**
Politiken, 1972



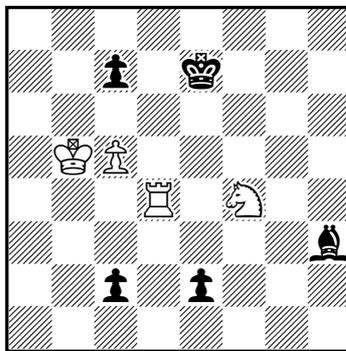
(6+4) =

(2) **V. Korolkov**
Lelo, 1951
 1^{er} premio



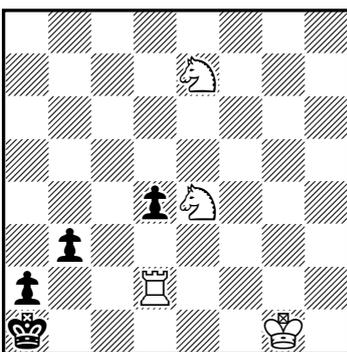
(4+3) +

(5) **Fred Lazard**
Tijdschrift v.d. KNSB, 1913



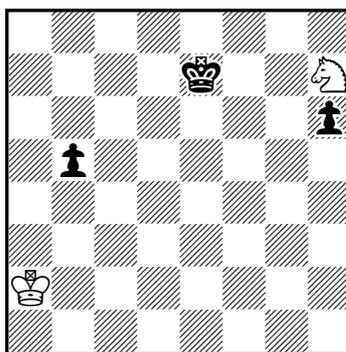
(4+5) =

(3) **Mario Matous**
Sachové Umenie, 1982
 1^{er} premio



(4+3) +

(6) **D. Gurgenzidze**
 64, 1970



(2+3) =

Selección de finales

Pedro Cañazares

Soluciones:

(Estudio 1) **A. Sarychev, K. Sarychev**, *Shakhmatny Listok*, 1928, Recomendado: **1.Rd7 Axf4 2.c7 Axc7 3.bxc7 Ah7 4.Rc8 b5 5.Rd7 Af5+ 6.Rd6 b4 7.Re5 Ac8 8.Rd4 b3 9.Rc3 Ae6 10.c8D Axc8 11.Rxb3 =**. Una idea realmente asombrosa y una ejecución impecable.

(Estudio 2) **V. Korolkov**, *Lelo*, 1951, 1er premio: **1.f7 [1.Ab2? Txf6] 1...Ta6+ [1...Tf6 2.Ab2; 1...Tg8 2.fxg8D+ Rxc8 3.Ce7+] 2.Aa3! [2.Rb1? Axf5+] 2...Txa3+ 3.Rb2 Ta2+ 4.Rc1! Ta1+ 5.Rd2 [5.Rb2? Tb1+ 6.Rc3 Tb3+ 7.Rd4 Td3+ 8.Rxd3 Axf5+] 5...Ta2+ 6.Re3 Ta3+ 7.Rf4 Ta4+ 8.Rg5 Tg4+ 9.Rh6! [9.Rxc4? Axf5+ 10.Rxf5 Rg7 11.Re6 Rf8 12.Rf6; 9.Rh5? Tg8 10.Ce7 Tf8 11.Cg6+ Rg7] 9...Tg8 [9...Tg6+ 10.Rxc6 Axf5+ 11.Rh6] 10.Ce7 Ae6 11.fxg8D+! [11.Cg6+? Txc6+ 12.Rxc6 Axf7+] 11...Axc8 12.Cg6#**. Uno de mis finales favoritos; un inmortal del ajedrez.

(Estudio 3) **Mario Matous**, *Sachové Umenie*, 1982, 1er premio: **1.Cc5 b2 2.Cb3+ Rb1 3.Cd5 a1C [3...a1D 4.Cb4] 4.Cxd4 [4.Cc5? Rc1 5.Tg2 b1D (5...Cc2? 6.Cd3+ Rb1 7.Cxb2 Rxb2 8.Rf2) 6.Cb4 Rd1! (6...Df5? 7.Cbd3+ Rd1 8.Ca4) 7.Cbd3 (7.Ccd3 Cc2!) 7...Dc2! 8.Cb2+ Rc1!] 4...Rc1 [4...Ra2 5.Rf2 Ra3 (5...Rb1 6.Cc3+ Rc1 7.Td1#) 6.Cc3 b1D (6...Rb4 7.Cb1 Rc4 8.Re3 Rb4 9.Txb2+ Rc5 10.Cc3 Rd6 11.Ce4+ Rc7 12.Rf4**

Rc8 13.Re5 Rc7 14.Cc5 Rd8 15.Tb7 Rc8 16.Cb5 Cc2 17.Cd6+ Rd8 18.Td7#) 7.Cxb1+ Rb4 8.Re3 Rc4 9.Ta2 Rc5 10.Txa1] **5.Tc2+ Cxc2 [5...Rb1 6.Cc3#] 6.Cb3+ Rd1 7.Rf1 [7.Rf2? b1C 8.Rf1 Cd2+] 7...b1C 8.Rf2 Cd2 9.Cc3+**. Una maravilla; el viejo tema del mate con los dos caballos llevado a una nueva dimensión, de extraordinaria belleza.

(Estudio 4) **Dragutin Djaja**, *Politiken*, 1972: **1.Cf5+ Rd8 2.Ta8+ Rxd7 3.a7 Ta4 4.Tg8 Tba6 5.Ch6 a2 6.Tg7+ Rd8 7.Tg8+ Re7 8.Tg7+ Rf6 9.Tg6+ Re5 10.Tg5+ Rf4 11.Tg4+ Rf3 12.Tg3+ Rf2 13.Tg2+ Rf1 14.Tg1+ =**. Tablas posicionales por persecucion perpetua al rey negro. Gracias a Hebert Pérez García por darme a conocer este magnífico final.

(Estudio 5) **Fred Lazard**, *Tijdschrift v.d. KNSB*, 1913: **1.Te4+ Rd8 [1...Rf7 2.Cxe2 Af1 3.Tf4+] 2.Td4+ Rc8 3.Cxe2 Af1 4.Tc4 Axe2 5.Rc6 Axc4 =**. Una bonita maniobra de ahogado.

(Estudio 6) **D. Gurgénidze**, 64, 1970: **1.Ra3!** [1.Rb2? Rf7! 2.Rc3 Rg7 3.Rb4 Rxh7 4.Rxb5 h5] **1...Re6!** [1...Rf7 2.Rb4 Rg7 3.Rxb5 Rxh7 4.Rc4] **2.Cf8+!** [2.Rb4? Rf5! 3.Cf8 h5 4.Cd7 h4 5.Cc5 h3 6.Cd3 h2 7.Cf2 Rf4 8.Rxb5 Rf3 9.Ch1 Rg2] **2...Rf5!** **3.Cd7 h5** **4.Cc5 h4** **5.Cb3! h3** **6.Cd2 h2** [6...Rf4 7.Cf1 Rf3 8.Rb4 Rf2 9.Ch2 Rg2 10.Cg4 Rg3 11.Ce3 h2 12.Cf1+ Rg2 13.Cxh2] **7.Cf1! h1D** **8.Cg3+ =**. Una ruta absolutamente genial del caballo para lograr el empate.

Nota: tal y como nos indica Christian Poisson, la posición 3 (*Problemas*, enero 2013, pág 10), de A.J. Fink, no fue publicada como estudio, sino como #5. La publicación original iba acompañada del siguiente texto:

A problem that is funny. The chess players of San Francisco are chuckling over a unique an amusing composition constructed by A. J. Fink, of that city. It is regarded out there as the most humorous position that has ever been set upon a chessboard. The autor himself has given it an appropriate motto, "Always check; it might be mate." The problem is a mate in five moves, White giving five checks in succession and three of these by discovery. Three of Black's replies are also checks by discovery, and this is the funny part. The author deserves great credit for working out such a seemingly impossible proposition.

Apuntes de un solucionista

Imanol Zurutuza

En ocasiones puede suceder que el solucionista se enfrente a un problema y este se le resista más de lo habitual. Al cabo de un tiempo puede llegar a pensar que tal vez haya colocado alguna pieza en la casilla equivocada al reproducir la posición en el tablero, en cuyo caso repasará obsesivamente el diagrama en busca del error inexistente antes de volver a concentrarse en sus análisis. En otros tiempos podría haber pensado en la insolubilidad del problema, pero hoy en día, por fortuna, puede contar previamente con la certeza de que el problema es correcto.

Sin embargo, también puede dar con algún viejo problema demolido, con doble o incluso triple solución, como es el caso del que presentamos en el diagrama 1, cuya corrección me propuso intentar mi amigo y maestro José Antonio Coello.

El problema cuenta con triple solución, puesto que a la solución del autor —1.Tb2! (2.Cb3#) 1...Cf3 2.Dxd5#, 1...Ce4 2.Ta4#, 1...Ce6 2.Cc6#, 1...Cf7 2.Cb7#, 1...Txb4 2.axb4#—, se le suman otras dos, evidentemente no deseadas: 1.Axh4! (2.Cc4#, Ta4#) y 1.Dc3!, que monta una batería imparabile.

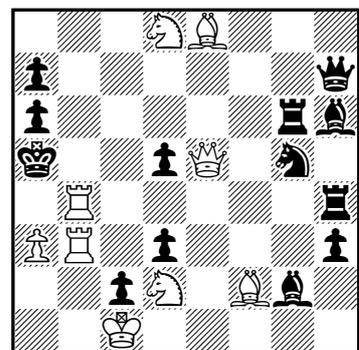
Resulta fácil percatarse de que la solución 1.Axh4 se evita simplemente desplazando la Th4 a g4. Algo más costó descubrir que la otra solución no deseada se corrige intercambiando las misiones defensivas de la Tg6 y de la Dh7 negras (sobre c6 y b7), lo que permite colocar la dama negra en f6 —en lugar de en g6, donde estaba la torre—, para que asuma también la defensa de la casilla c3. De esta manera, además, se añade una defensa secundaria, 1...Df4, que, al abandonar la defensa sobre c6, permite 2.Cc6#.

Con un mínimo esfuerzo y sin necesidad de añadir material se ha alcanzado una posición plenamente satisfactoria (2) y recuperado un problema cuya resolución podrán emprender en el futuro otros solucionistas con la seguridad de que no está demolido.

Solución: 1.Tb2! (2.Cb3#) 1...Cf3 2.Dxd5#, 1...Ce4 2.Ta4#, 1...Ce6 2.Cc6#, 1...Cf7 2.Cb7#, 1...Txb4 2.axb4#, 1...Df4 2.Cc6#

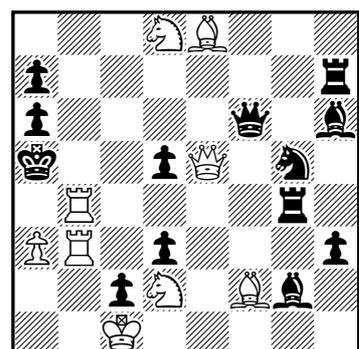
La corrección fue publicada en el número de enero de 2013 de la revista *Problemblad*.

(1) **Bernardus Postma**
Problemblad 1945



(9+13) C- #2

(2) **Bernardus Postma**
corrección I. Zurutuza, 2013

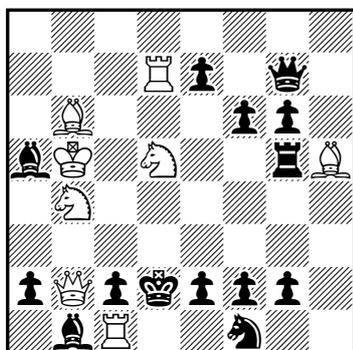


(9+13) C+ #2

Galería de compositores españoles (III)

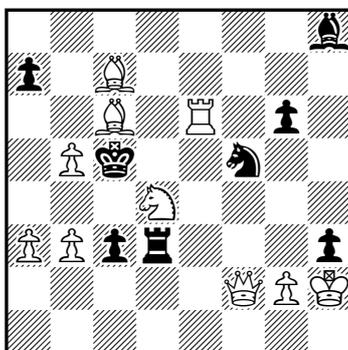
Imanol Zurutuza

(1) Eugenio Boxó
Sports and Radio, 1933
 1ª mención de honor



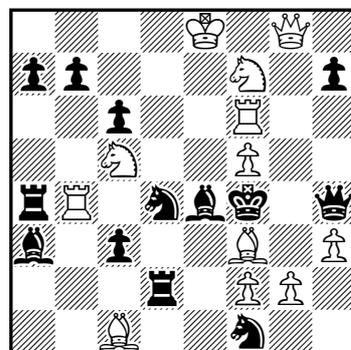
(8+14) #2

(2) Carlos López Cepero
 Campeonato español, 1917
 2º premio



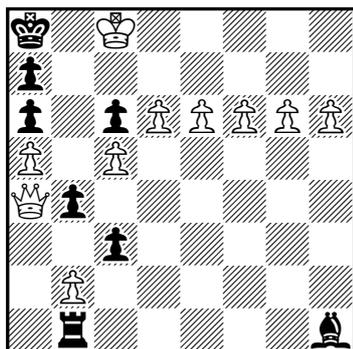
(10+8) #2

(3) Valentin Marín y Llovet
Falkirk Herald, 1925
 1º premio



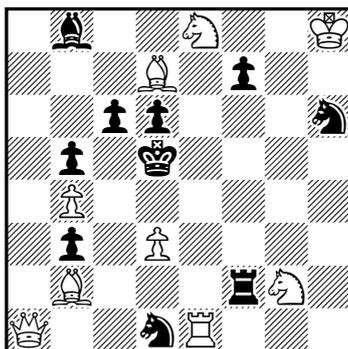
(12+13) #2

(4) Antonio F. Argüelles
 26º T.T. *British Chess Problem Society*, 1934 - 1º premio



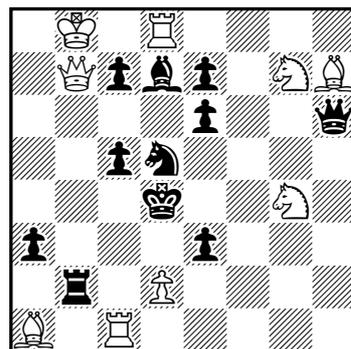
(10+8) #3

(5) R. Llorens
 Federació Catalana d'Escacs,
 1936 - Mención de honor



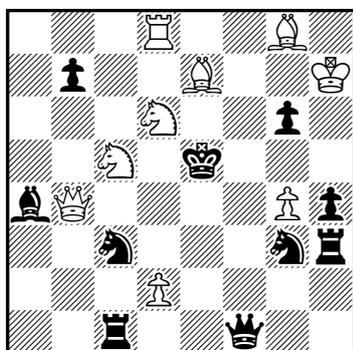
(9+10) #2

(6) Francisco Novejarque
 T.T. *British Chess Federation*, 1936 - 1º premio



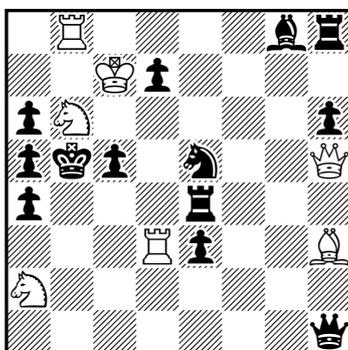
(9+11) #2

(7) Joaquín García Marcos
Penya Obertura, 1937
 2º premio



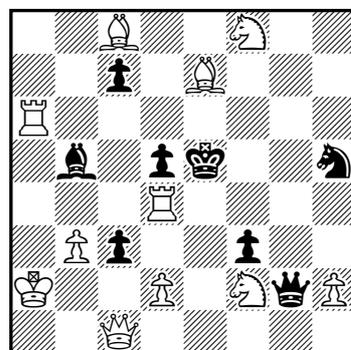
(9+10) #2

(8) Julio Peris Pardo
The Problemist, 1954
 1º premio



(7+13) #2

(9) José Antonio Coello
Problemas, 1986
 Recomendado



(11+8) #2

Soluciones a los problemas: (1) **Eugenio Boxó**, *Sports and Radio*, 1933, 1ª mención de honor, #2: 1.Cxa2! (2.Dd4#) 1...Tg3 2.Ce3#, 1...Tg4 2.Cf4#, 1...f5 2.Cf6#, 1...e5 2.Ce7#, 1...Axa2 2.Dxc2#, 1...Ac3,Axb6 2.D(x)c3#, 1...Txd5+ 2.Txd5#, 1...e1=C 2.Td1#; (2) **Carlos López Cepero**, Campeonato español, 1917, 2º premio, #2: 1.Te3! (2.Ce6#) 1...Cxd4 2.Df8#, 1...Txd4 2.Txc3#, 1...Axd4,Cg7,Ae5+ 2.T(x)e5#, 1...Rxd4 2.Te4#; (3) **Valentin Marín y Llovet**, *Falkirk Herald*,

1925, 1er premio, #2: 1.Rd7! (2.Db8#) 1...Axf5+ 2.Ce6#, 1...Cd~+ 2.Cd3#, 1...Dxf6 2.Dg4#, 1...Dxf2 2.Dg5#; **(4) Antonio F. Argüelles**, 26° T.T. British Chess Problem Society, 1934, 1er premio, #3: 1.Dxb4? (2.Db8,Db7#) 1...Txb2!; 1.Rc7! (2.h7 (3.h8=D,T#)) 1...Tg1,Tf1,Te1,Td1 2.Dxb4 (3.Db8,Db7#), 1...Txb2 2.g7 (3.g8=D,T#) Tg2 3.Dxc6#, 1...Ad5 2.d7 (3.d8=D#) Axe6 3.Dxc6#, 1...Ae4 2.e7 (3.e8=D#) Axc6,Af5 3.Dxc6#, 1...Af3 2.f7 (3.f8=D,T#) 1...Ag2 2.g7 (3.g8=D,T#); **(5) R. Llorens**, Federació Catalana d'Escacs, 1936, Mención de honor, #2: 1.Ag7! (2.Dd4#) 1...Cb2,Cc3 2.Ce3#, 1...Cf5,Tf6 2.C(x)f6#, 1...Aa7 2.Cc7#, 1...Tb2,Tf4 2.C(x)f4#, 1...b2 2.Da2#, 1...c5 2.Da8#, 1...f6 2.Ae6#; **(6) Francisco Novejarque**, T.T. British Chess Federation, 1936, 1er premio, #2: *1...Cb4,Cb6 2.De4#; 1.Db3! (2.Tc4#) 1...Cb4 2.Dc4#, 1...Cb6 2.Dd3#, 1...Cf6 2.Cxe6#, 1...Cf4 2.dxe3#, 1...Cc3 2.dxc3#, 1...Ab5 2.Dc3#; **(7) Joaquín García Marcos**, Peña Obertura, 1937, 2º premio, #2: 1.Ag5! (2.d4#) 1...Cge2,Dc4 2.C(x)c4#, 1...Cce2 2.Cd3#, 1...Cf5,Df7+ 2.C(x)f7#, 1...Cb5,Ad7 2.C(x)d7#, 1...Td1 2.Dxc3#, (1...Dd1,Dg1 2.Cf7,Cc4,Cd3,Df4#, 1...Df4 2.Cd3,Dxf4#, 1...Df2 2.Cc4,Cd3#, 1...Dd3 2.Cf7,Cxd3,Df4#); **(8) Julio Peris Pardo**, The Problemist, 1954, 1er premio, #2: 1.De2! (2.Tb3#) 1...Ac4 2.Cc8#, 1...Tc4 2.Cd5#, 1...Cc4,Cxd3 2.Axd7#, 1...c4 2.Cxd7#, 1...Tb4 2.Cc3#; **(9) José Antonio Coello**, Problemas, 1986, Recomendado, #2: 1.Tf4! (2.d4#) 1...Cxf4 2.Af6#, 1...Dxf2 2.Cg6#, 1...d4 2.Tf5#, 1...cxd2 2.Dxc7#, 1...c5 2.Ad6#, 1...Ad3 2.Cxd3#

Introducción a las piezas de fantasía

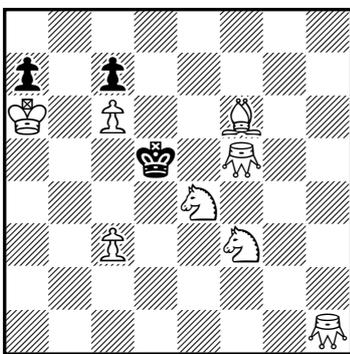
Pedro Cañizares

El Saltamontes (S) se mueve como la dama, pero precisa de una pieza, del propio bando o del contrario, sobre la que saltar, para ir a parar a la casilla contigua posterior, siempre que no esté ocupada por una pieza del mismo color —si, por el contrario, dicha casilla está ocupada por una pieza adversaria, el Saltamontes la puede capturar—. De no haber ninguna pieza en sus líneas de acción, no puede mover.

Por su parte, el rey adversario no puede mover a las casillas accesibles al Saltamontes, cuyos jaques se pueden defender: a) capturándolo, b) interponiendo una pieza entre el Saltamontes y la *pieza de apoyo* —con lo que la pieza interpuesta quedará clavada—, c) desplazando la *pieza de apoyo*, o d) moviendo el rey en jaque.

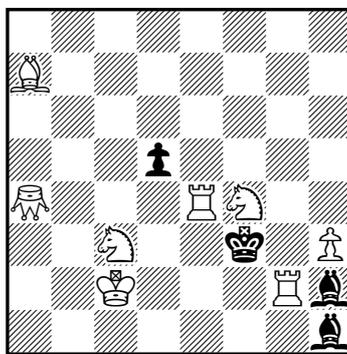
Finalmente cabe precisar que el rey que recibe jaque puede capturar la *pieza de apoyo* si no está defendida, pero la captura de esa pieza por cualquier otra pieza no constituye una defensa, ya que la pieza capturadora, al ocupar la misma casilla, se convertiría a su vez en *pieza de apoyo*.

(1) O. Faria, P. Dalla Rosa
Thèmes-64, 1960
2º premio



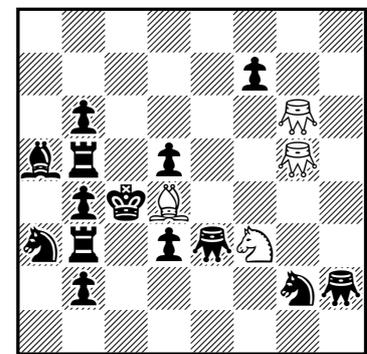
(8+3) #2

(2) Robert G. Thomson
The Problemist Fairy Chess
Supplement, 1930, 2º premio



(8+4) #2

(3) Julio Peris Pardo
El Ajedrez Español, 1942
1º premio



(5+14) #2

= saltamontes

Soluciones: **(1)** *1...Rc4 2.Cfd2#, 1...Re6 2.Cd4#; 1.Sd3! bloqueo, 1...Rc4,Rxc6 2.Ce5#, 1...Re6 2.Cfg5#. **(2)** *1...d4 2.Sa8#; 1.Sd1! bloqueo, 1...d4 2.Sd5#, 1...Axc2 2.Cfe2#, 1...Axf4 2.Tee2#, 1...Ag3 2.Tge2#, 1...dxe4 2.Cce2#, 1...Ag1 2.Sxh1#. **(3)** 1.Sd2! [2.Ce5#] 1...Cf4 2.Sxf4#, 1...Sc3 2.Sa2#, 1...Sc5 2.Sa6#, 1...f6 2.Se6#.

Ejercicio de restauración

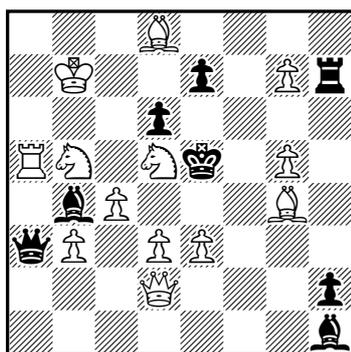
José Antonio Coello Alonso

La publicación del artículo *Metamorfosis de un arreglo*, aparecido en la pág. 30 del boletín nº 2, ha suscitado algún comentario entre nuestros lectores, que me ha inducido a considerar la posibilidad de inaugurar una nueva sección, en la que propondremos la investigación de problemas que, con los avances tecnológicos, se ha demostrando que contienen demoliciones que en su día pasaron inadvertidas a sus autores, a los solucionistas e, incluso, a los propios jueces, que en ocasiones galardonaron obras que contienen duales graves o dobles soluciones, o son insolubles.

La sección quiere ser participativa, y en ella se publicarán problemas susceptibles de arreglo, como fue el caso del ejemplo comentado en el citado artículo. Esa investigación es la que proponemos a nuestros lectores, a quienes invitamos a hacernos llegar sus posibles arreglos. Así, en el próximo boletín podremos publicar las mejores propuestas que, respetando la idea temática del autor, no solo eliminen las demoliciones, sino que puedan mejorar su economía o aumentar su variedad con modificaciones mínimas sobre la posición inicial ideada por el autor.

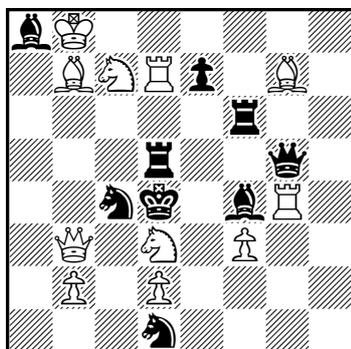
Algunos arreglos, a la vista de la demolición, resultan evidentes, por lo que es preciso encontrar la forma más económica y sutil para, con la mínima modificación, conseguir el objetivo de corregir el problema. Veamos, como ejemplo, el problema 1.

(1) J.P. Reynish
Chess, 1943



(13+8) C- #2

(2) Vane Bor
The Problemist, 1937



(11+9) C- #2

La solución es 1.Cxd6! (2.Cf7#), pero al autor se le pasó por alto la demolición 1.d4+ Re4 2.Dc2#. Eliminar esta doble solución parece sencillo, con solo añadir un caballo negro en a1, que controla la casilla de mate, pero se incorpora una pieza sin otra misión. No importaría si esa pieza diera alguna variante, pero no es así, y la economía se resiente. Es más sutil cambiar el color del peón b3, que lo único que hace es evitar la defensa 1...Dxd3 en el juego real, y, con el mismo material (ahora 12+9, en lugar de 13+8), se evita la doble solución, y queda recuperada la obra.

Casos como este aparecen con frecuencia, y los podemos someter a la consideración de la sagacidad de nuestros lectores, cuyas propuestas serán comentadas en el próximo boletín. Para iniciar la sección, se plantea la restauración del problema 2, publicado en *The Problemist*, 1937 (rev. 8, pág. 62).

La solución del autor es 1.Aa6! (2.Dxc4#). Las defensas del Cc4, huyendo de su captura, permiten, por abandono de guardia, el mate 2.Db6#, que aprovecha las clavadas de las torres negras, por lo que el caballo temático debe corregir ese error, desclavándolas con 1...Cd6 2.Ce6# y 1...Ce5 2.Cb5#, posibles por las desclavadas del Cc7. Pero el autor no contempló la doble solución 1.Txf4+ Dxf4 2.Txd5#, que alguien creyó arreglar con solo desplazar el peón e7 a e6, controlando así la casilla de mate, según aparece en la base de datos WinChloe. Se evitó así la demolición, pero el arreglo no ha respetado la idea del autor, ya que la defensa temática 1...Ce5 no evita la sub-amenaza 2.Db6# tras la desclavada de la Tf6, que está interceptada por el peón e6 en el intento de arreglo. Por tanto, la

versión que alguien ha intentado está conseguida solo a medias, pues sigue el problema con serios defectos de construcción, y, por supuesto, el autor, si viviera, no lo daría por válido, aunque se haya eliminado la doble solución. Existe otra forma más elegante de arreglo, cuya investigación someto al análisis de los amables lectores, en la seguridad de que alguna propuesta puede coincidir con la mía y, es posible, que pueda mejorarla, con mejor economía o variedad. Las propuestas que se reciban serán analizadas y comentadas en la siguiente entrega de esta sección que ahora iniciamos.

Tema Argüelles en concurso de mates ayudados

Luis Miguel Martín

En el último número (113/2013) de *Sinfonie Scacchistiche*, órgano oficial de la API, *Associazione Problemistica Italiana*, se acaba de publicar el veredicto del concurso informal convocado para celebrar el 150 aniversario de la Unidad de Italia (2011). A los miembros de la SEPA nos agradó de forma muy especial la elección del tema de composición, ya que se trata ni más ni menos que del tema Argüelles, que recibe el nombre de quien fuera fundador de nuestra sociedad, Antonio F. Argüelles.

Cabe señalar que fue otro Antonio, en este caso el italiano Antonio Garofalo, Juez Internacional en composición ajedrecística, y juez del mencionado concurso, el responsable de la elección del tema, tal y como él mismo nos informa en el veredicto. Lo curioso, y ciertamente interesante, es que ha elegido este típico tema de mate directo en 2 jugadas (#2) para un torneo de mates ayudados en 2 jugadas (h#2), lo que, sin duda alguna, ha introducido una cierta novedad y, por tanto, una dificultad adicional tanto en la valoración de los trabajos como en la composición de los mismos.

Reproducimos aquí únicamente los problemas que han obtenido las distinciones más altas en el torneo, que también han aparecido reproducidas en el último número publicado (67/2013) de la revista *Best Problems*, fácilmente asequible en la sección *Archivio* del sitio web oficial de la *Associazione Problemistica Italiana*, conocido con el nombre *Accademia del Problema*. Aprovecho esta ocasión para recomendar a nuestros lectores la visita de este interesante sitio en el que podrán encontrar diversas revistas, otros veredictos de torneos y mucha más información interesante en formato electrónico.

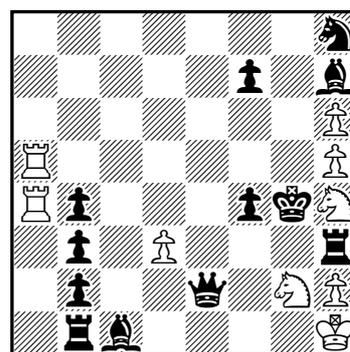
Estoy convencido de que el lector conocedor del tema Argüelles terminará concluyendo que la idea de llevarlo al terreno del mate ayudado ha resultado un gran acierto. ¡Muchas gracias, Antonio! Además, en varios trabajos podemos disfrutar del tema duplicado. Para aquellos que aún no conocen en qué consiste el tema Argüelles se ofrece una breve y rápida definición: mutua intercepción entre dos piezas, una de las intercepciones activa y la otra pasiva. Se habla de Argüelles blanco, negro o mixto según sea el color de dichas piezas. En el concurso temático se solicitaba un Argüelles negro, que parece ser el más natural para el juego ayudado, si bien el mixto podría también resultar de interés. Es fácil comprobar cómo, en efecto, los trabajos de Jorge M. Kapros (1), Michel Caillaud (2) y Valerio Agostini y Gabriele Brunori (3) presentan el tema Argüelles negro por duplicado.

Las soluciones de los problemas son: (1) a) 1.Ag8 Ce3+ 2.fxe3 Txb4#; b) 1.Df3 Cg6 2.fxg6 Ad7#; (2) 1.Cg4 Db7 2.Tg2 Ta5#; 1.Cf3 Dg8 2.Ag2 Tb5#; (3) a) 1.d4 Af7 2.Da5 Th2#; b) 1.Ac6 Tg2 2.Tb5 Ac2#. En 1 tenemos cuatro piezas que forman dos parejas temáticas. Una pareja es De2/Pf4 y la otra la formada por Ah7/Pf7. Un trabajo muy coherente, comenta el juez. En 2 tenemos ¡tres! piezas temáticas, pero igualmente hay dos parejas; una es la formada por el Ce5 y el Ah3 y otra la formada por el mismo Ce5 y la Tf2. ¡Precioso! En 3, en una posición Meredith, las parejas son Db6 con Ab5 y Tb4 con Pd5. Otro bello trabajo armonioso.

(1) J.M. Kapros

150° Unidad de Italia, 2011

1^{er} premio



(9+12)

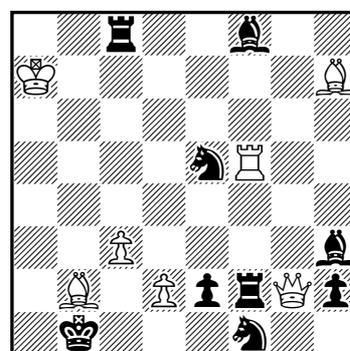
b) ♖a4

h#2

(2) M. Caillaud

150° Unidad de Italia, 2011

2° premio



(7+9)

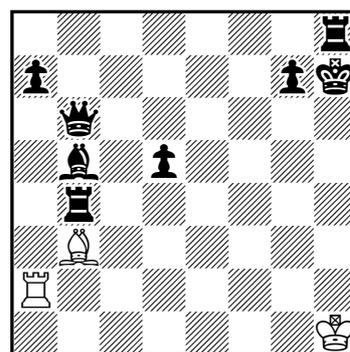
2.1.1.1

h#2

(3) V. Agostini, G. Brunori

150° Unidad de Italia, 2011

3^{er} premio



(3+8)

b) ♜g7→h6

h#2

Ejercicio de reconstrucción nº 3

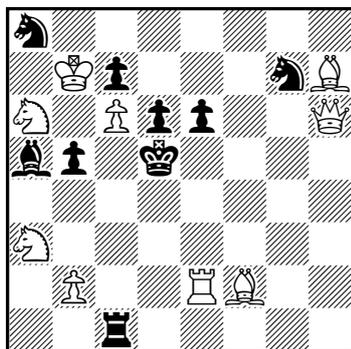
José Antonio Coello Alonso

El amigo italiano Antonio Garofalo, director y editor de la prestigiosa revista *Best Problems*, nos honra con su participación, y nos envía la posición exacta ideada por el autor. Le damos la bienvenida a esta sección y esperamos contar con sus colaboraciones en el futuro. También el alemán Gerd Prahll envía una reconstrucción idéntica al original. Y, finalmente, otros tres participantes han coincidido entre sí y diferido del original, al cambiar el peón c6 por una torre blanca, con la finalidad de controlar la casilla c4, lo que permite el ahorro del caballo de a3, y, en mi opinión, supone una mejora en la economía (8+9). Así lo han visto los amigos Imanol Zurutuza

Arthur Charlick

Sydney Morning Herald, ?

Premio especial



(9+9)

#2

y Efrén Petite —quien además ubica el alfil h7 en g6, sin que ello altere en nada la solución—, y el compositor holandés Hans Nieuwart, que participa por primera vez y a quien damos también nuestra bienvenida a esta sección.

Se propone la reconstrucción nº 3, cuyas pistas se facilitan a continuación:

Clave: 1.Dd1! (2.Cb6#); 1...Dd4 2.Txb7#, 1...Td4 2.c6#, 1...Cd4 2.Cxe5#, 1...Cd2 2.Dg4#, 1...Ad2 2.Cf8#, 1...Ad3 2.Da4#, 1...Cd6 2.Txd6#, 1...Axd1 2.Af5#.

Los trabajos de esta reconstrucción se pueden enviar a José Antonio Coello Alonso, antes del 30 de septiembre de 2013, por correo postal (C/ Simón de Anda 17, 5º dcha. 01012 - Vitoria-Gasteiz) o electrónico (jantoniocoello@gmail.com).

Soluciones y comentarios del boletín de abril, 2013. (A) “Different types of proof games (P.Olin)”:

Solution to the Chess960 proof game n.12 - The sought move is 3.Qa4xg4#. This determines the initial Chess960 position to be, from a to h, SLSDLTKT; whole position: [Kg1 Qd1 Rf1,h1 Bb1,e1 Sa,c1 Pa2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2 kg8 qd8 rf8,h8 bb8,e8 sa8,c8 pa7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7] and the play is 1.c3 g5 2.Qa4 g4 3.Qa4xg4#. (B) “A small proof game challenge (J. Crusats)” – PGs showing the moves of the Ukrainian Variation of the Old Indian Defense embedded in the correct order within the solution. My own solution was the following: Joaquim Crusats, [Ke1 Qd1 Ra1,h1 Bb7 Sc3,f3 Pc4,d4 Pg4,h4,a2,b2,e2,f2 ke8 qh2 ra8,f8 be7,h3 sb8,f6 pa7,f7,g7,h7,d6,e5], PG 9.5; 1.d4 Sf6 2.Bf4 Rg8 3.Bxc7 Qxc7 4.h4 Qh2 5.c4 d6 6.Sc3 Bh3 7.g4 e5 8.Bg2 Be7 9.Bxb7 Rf8 10.Sf3; Luis Miguel Martín found a similar position, [Kc1 Qa4 Rd1,h1 Bf1 Sc3,f3 Pc4,d4,f4,a2,b2,e2,h2 ke8 qg3 ra8,h8 bf8,g8 sd7,f6 pa7,b7,g7,h7,d6,e5,f5], PG 9.5; 1.d4 f5 2.Bf4 Sf6 3.Bxc7 Qxc7 4.g3 Qxg3 5.c4 d6 6.Sc3 Be6 7.Qa4+ Sbd7 8.0-0-0 Bg8 9.f4 e5 10.Sf3; and finally Per Olin sent in an amazing captureless entry using only 15 halfmoves: [Ke1 Qg4 Ra1,h1 Bh6,b5 Sc3,f3 Pc4,d4,e3,a2,b2,f2,g2,h2 kg8 qd8 ra8,f8 bg7,h3 sb8,f6 pa7,b7,c7,f7,h7,d6,e5,g5], PG 7.5; 1.d4 Sf6 2.Bh6 g5 3.e3 Bg7 4.Bb5 0-0 5.c4 d6 6.Sc3 Bh3 7.Qg4 e5 8.Sf3. I have received correspondence pointing out that the idea of using chess openings as PG themes is probably not new. Any information in this regard will be appreciated.

Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA)

Junta Directiva. Presidente: Pedro Cañizares Cuadra; Vicepresidente: José Antonio Coello Alonso; Secretario: Imanol Zurutuza; Tesorero: Joaquim Crusats; Vocales: José Miguel Plantón y Luis Miguel Martín.

web: <http://sepa64.blogspot.com.es>, sepa.problemas@gmail.com

Revista Problemas, Boletín de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA): Editor: José Antonio Coello Alonso; Ayudante de edición y corrector de estilo: Imanol Zurutuza; Compaginador: Joaquim Crusats; Colaboradores: Pedro Cañizares, Luis Miguel Martín, José Miguel Plantón, Jordi Breu y Joaquín Pérez de Arriaga.

© Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA), España 2013.

Ejemplar de distribución gratuita.