



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 29

Enero de 2020

Sumario:

La Peña del Mate Ayudado y el Ajedrez del Virrey (<i>Peña Guzpatarra</i>).....	857
Un problema para resolver (<i>I.Zurutuza</i>).....	859
Selección de finales (<i>P.Cañizares</i>).....	860
Temas cíclicos (<i>J.A.Coello</i>).....	861
Un par de ejemplos de tareas de construcción (<i>J.Crusats</i>).....	867
Concurso Problemas 2020 (#2, tema libre, y h#2, temático) (<i>Redacción</i>)....	868
Concursos ajenos (<i>Redacción</i>).....	870
Veredicto del Memorial Juan Zaldo, 2019 (#2) (<i>J.A.Coello</i>).....	871
A retro problem with Bristol clearances (<i>A.Frolkin, J.Crusats</i>).....	878
Memorial Tourney Juan Zaldo, 2019. Sezione H#2, Award (<i>V.Agostini</i>).....	879
Introducción a las piezas de fantasía (<i>P.Cañizares</i>).....	883
Pick 'n' mix of stalemate twomovers 1 (<i>L.Lyons</i>).....	884
Cómo no hay que componer. Claves malas (1): la pieza alejada (<i>L.Gómez</i>)..	886
Happy retro 2020! (<i>Redacción</i>).....	887
Zagoruiko (3x2): a new approach (<i>M.Uris</i>).....	888
Reflexmate station 9 (<i>L.Lyons</i>).....	889
Ejercicio de reconstrucción nº 29 (<i>J.A.Coello</i>).....	891
Opciones de restauración (10): alfil o peón (<i>M.Uris</i>).....	892
Borrones de escribano (16) (<i>J.A.Coello</i>).....	895
Recompensas (<i>I.Zurutuza</i>).....	899
A veces dar un rodeo te lleva a la solución (<i>J.Crusats</i>).....	900

La Peña del Mate Ayudado y el Ajedrez del Virrey

Peña Guzpatarra

En el último número de *Problemas* (nº 28, octubre de 2019) se publicaron 4 magníficos problemas que los amigos de la Peña del Mate Ayudado, de Buenos Aires, en hermoso gesto, nos dedicaron. Las composiciones tenían el atractivo añadido de presentar en sociedad al Rey Guzpatarra.

Un detalle como este caló hondo entre nosotros, y en una de nuestras reuniones acordamos, en justa correspondencia, tener un detalle hacia nuestros compañeros argentinos.

Conocedores de su espíritu innovador, que propicia los grandes desafíos creativos, les dedicamos unas composiciones bajo la reglamentación del Ajedrez del Virrey (disciplina que, estamos seguros, les cautivará). Cabe recordar que el mencionado boletín *Problemas* (pp. 839-840) se hacía eco del veredicto del Concurso Temático de Ajedrez del Virrey organizado por A.P.I., a través de *Sinfonie Scacchistiche*, prestigiosa publicación dirigida por Valerio Agostini.

Antes de presentar los problemas, comentaremos de forma sucinta las normas esenciales del Ajedrez del Virrey. La modalidad fue dada a conocer en el libro homónimo de uno de nuestros socios, José A. Garzón, en 2015. Es una propuesta de reforma de las reglas del juego, con fundamentos históricos, en plena era tecnológica del ajedrez, que propugna la búsqueda de nuevos retos creativos, en procura de la vertiente más humana y artística del ajedrez. No es por tanto una propuesta de ajedrez de fantasía o heterodoxo.

Las reglas son las mismas del ajedrez clásico, con una sola excepción, que concierne a la promoción del peón, que se realiza de acuerdo a estas sencillas estipulaciones:

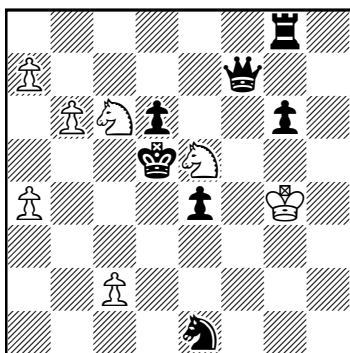
- a) La promoción del peón viene determinada de forma forzosa, transformándose al llegar a la octava fila en una pieza idéntica, del mismo rango, a la que ocupa esa misma columna en la posición inicial.
- b) La promoción en la columna de rey se rige por el mismo criterio: el peón se transforma en una pieza que tiene el movimiento del rey, pero no es invulnerable, es una pieza más. Esa pieza tiene el nombre de *Virrey* (más información en www.elajedrezdelvirrey.com).

Cabe consignar que una pieza con ese movimiento ya existió en el *Ajedrez Decimal* de los árabes. Alfonso X el Sabio también describe la pieza (a la que denomina *Juiz*) en 1283, en esa misma variante de ajedrez (10x10).

Un último apunte concerniente a la composición en Ajedrez del Virrey: se admite, sin menoscabo alguno, que en la posición inicial ya exista el virrey, siempre y cuando no sea ilegal su presencia. De gran estima son las obras en las que el virrey ejerce una función irremplazable, ajena al ajedrez clásico. Dado que la promoción no es volitiva, no parece un inconveniente que, estando justificado, se dé la presencia, por ejemplo, de dos alfiles de casillas del mismo color y bando.

(1) Peña Guzpatarra

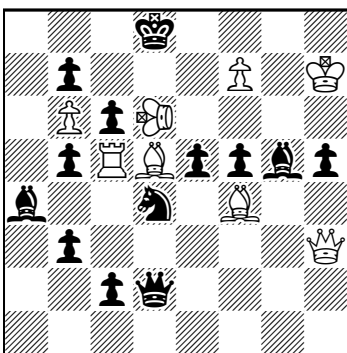
dedicado a la Peña del Mate Ayudado



(7+7) h#2
 b) ♖a7→b7 c) ♖a7→c7
 d) ♖a7→d7 e) ♖a7→e7
 Ajedrez del Virrey

(2) Peña Guzpatarra

dedicado a la Peña del Mate Ayudado



(8+13) ♔=Virrey #3
 Ajedrez del Virrey

Soluciones:

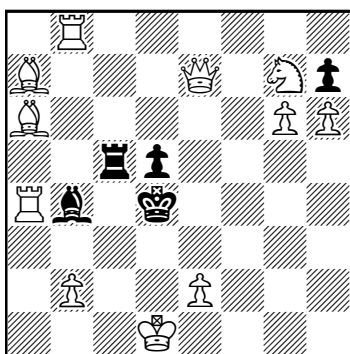
(1) a) 1.Te8 a8=T 2.Te6 Ta5#, b) 1.Rc5 b8=C 2.Dd5 Cbd7#, c) 1.Cd3 c8=A 2.Cc5 c4#, d) 1.Df2 d8=D 2.Dc5 Dxc8#, e) 1.Re6 e8=V 2.Rf6 Vxf7#

Un AUW con 5 promociones, algo espurio al ajedrez clásico y que se presenta aquí por primera vez en Ajedrez del Virrey, en homenaje a todas sus promociones posibles.

(2) 1.Dd3! [2.Ae6, 3.Vd7#] 1...Dxd3 2.Axg5+ Rc8 3.Vc7#; 1...Cf3 2.Dxf5 [3.Dd7#, 3.Vd7#] 2...Dxd5 3.Dd7#, 2...Dd3 3.Vd7#; 1...cxd5 2.Tc8+ Rxc8 3.Vc7#

(3) Peña Guzpatarra

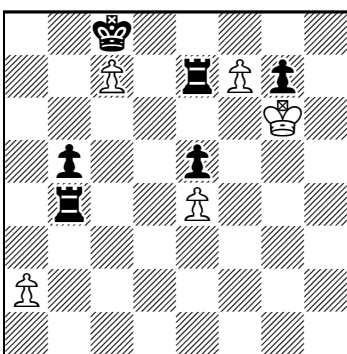
dedicado a la Peña del Mate Ayudado



(11+5) s#6
 Ajedrez del Virrey

(4) Peña Guzpatarra

dedicado a la Peña del Mate Ayudado



(5+6) b) h=3 h#3
 Ajedrez del Virrey

La obra gravita en torno a un tema genuino del Ajedrez del Virrey, *La Lanzadera*, que puede ser vertical, diagonal y horizontal: el virrey es propulsado por otra pieza (dama, torre o alfil), que actúa como "base de lanzamiento", que, si además está atacada, produce un mayor efecto estético. En este caso, el rol de plataforma o base lo realiza la dama blanca tras la clave, que anticipa y enmascara la futura lanzadera con el virrey, ocasionando un colapso en la columna d.

(3) 1.Tg8! hxg6 2.Cf5+ gxf5 3.Tg2 f4 4.e3+ fxe3 5.Td2+ fxd2 6.De1 dxe1=V#

Un *excelsior* extendido, encaminando al peón hasta la promoción en virrey. El campo del mate inverso es terreno pródigo, ideal, para el Ajedrez del Virrey.

(4) a) 1.Te8 a4 2.bxa4 fxe8=V 3.Tb7 Vd8#; b) 1.Rd7 f8=A 2.Re6 c8=A+ 3.Td7 Axb4=

Un pequeño tributo a la Peña del Mate Ayudado con estos gemelos argentinos y su primera plasmación en Ajedrez del Virrey.

Una consideración importante: también los problemas de análisis retrógrado encuentran en el Ajedrez del Virrey —que recordemos es una modalidad de juego, con la misma posición inicial del ajedrez clásico— un escenario compositivo magnífico y novedoso, por las sutilezas que derivan de la promoción forzosa en columna, y la aparición del virrey.

Dos problemas dedicados a Luis Gómez

Igualmente emotivo fue el problema que nos dedicó el gran compositor murciano Luis Gómez Palazón (ver *Problemas* 27, julio 2019), una notable composición que desarrolla un tema *Neva*.

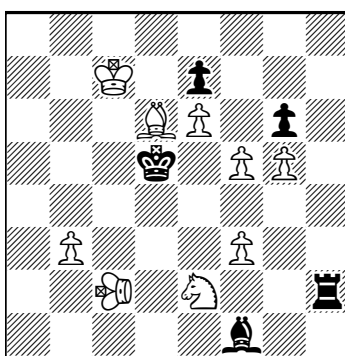
Es placentero para nosotros poderle dedicar dos trabajos en la modalidad de Ajedrez del Virrey (*Virrey Chess*). Son dos obras complementarias entre sí, con el tema *Fleck*, ideal para la nueva pieza. En el primero se muestran los 3 mates directos que puede dar el virrey, en el segundo se exponen los mates indirectos con esta singular pieza (un total de 6).

Soluciones:

(5) 1.Vd3! [2.Cf4# A, Cc3# B, Vc4# C, Ve4# D, Vd4# E] 1...gxf5 2.Cf4# A, 1...Th4 2.Cc3# B, 1...Txe2 2.Vc4# C, 1...Axe2 2.Ve4# D, 1...exd6 2.Vd4# E

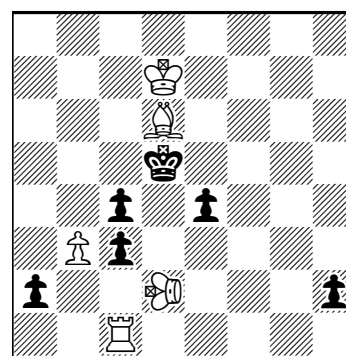
(6) 1.Td1! [2.Vxc3# A, Ve3# B, Vc2# C, Ve2# D, Vc1# E, Ve1# F], 1...cxb3 2.Vxc3# A, 1...e3 2.Vxe3# B, 1...c2 2.Vxc2# C, 1...Rd4 2.Ve2# D, 1...a1=T 2.Vc1# E, 1...h1=T 2.Ve1# F, 1...cxd2 2.Txd2# G

(5) Peña Guzpatarra
dedicado a Luis Gómez
Palazón



(9+5) ♖=Virrey #2

(6) Peña Guzpatarra
dedicado a Luis Gómez
Palazón



(5+6) ♖=Virrey #2
Ajedrez del Virrey

Confiamos que estos trabajos, elaborados desde el afecto y la sentida correspondencia y admiración, se prefiguren como un estímulo para nuestros destinatarios en la práctica del Ajedrez del Virrey.

Un problema para resolver Imanol Zurutuza

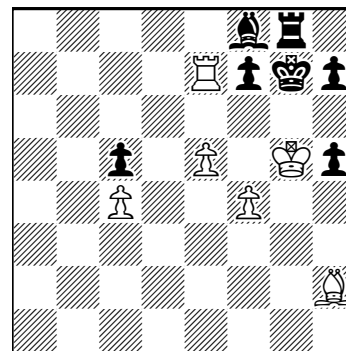
En el diagrama adjunto (1), se presenta la versión corregida de otro problema publicado en este boletín —nº 597, *Problemas* 127 (julio de 1975)—, que resultó demolido. Se trata de un ayudado de serie, y, por tanto, las negras deben de realizar el número de movimientos estipulado, en serie, sin intervención de las blancas, para permitir que estas, en un posterior único movimiento, puedan dar mate al rey negro.

Comentaba Rafael Candela que se trata de un problema “laborioso y bonito, con tres piezas que regresan al punto de origen en ayuda del mate”, opinión que compartimos, y motivo por el que hemos querido rescatar este problema del olvido.

Es fácil observar que, en la posición inicial, siendo mano las blancas, y de no existir los peones blancos e5 y f4, se daría mate en una jugada —1.Ae5#—, por lo que se deberá de buscar la manera de que las piezas negras eliminen esos dos peones blancos y vuelvan a su posición original, para permitir el mencionado mate.

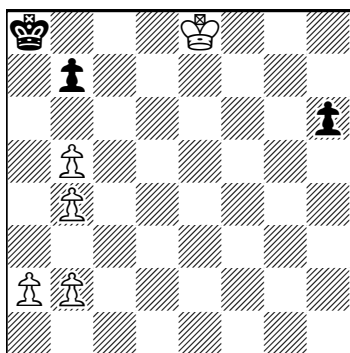
La demolición se ha evitado con la adición de un peón negro en h5, para evitar la jugada h7-h5 y la posterior salida de la torre negra vía h8-h6. Puede consultarse la solución en la página 870.

(1) Antonis Tataris
Problemas, 1975
(corrección)



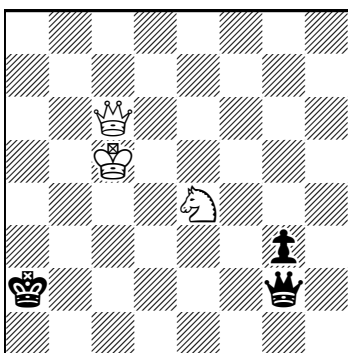
(6+7) sh#16

(1) Genrikh M. Kasparyan
Shakhmaty v SSSR, 1937



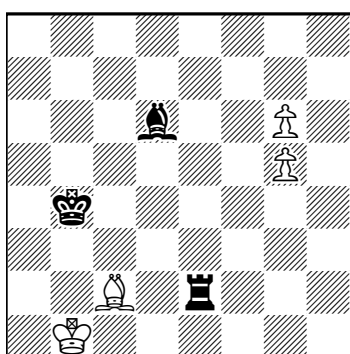
(5+3) =

(2) Richard Reti
Wiener Tageblatt, 1925



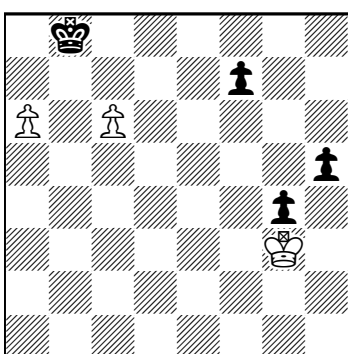
(3+3) +

(3) Cornelius J. De Feijter
Tijdschrift van den KNSB, 1941



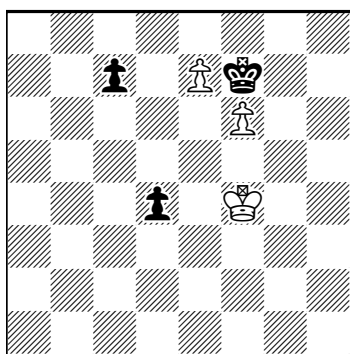
(4+3) =

(4) Pietro Carrera
Il gioco degli scacchi, 1617



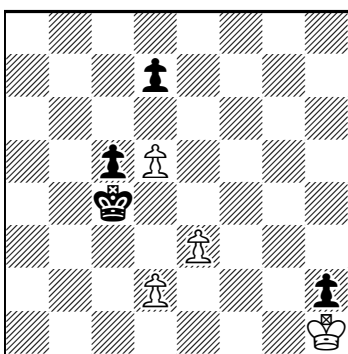
(3+4) +

(5) J. Behting
Shakhmatny zhurnal, 1894



(3+3) +

(6) Victor A. Evreinov
64, 1968 - 2º premio



(4+4) =

Selección de finales

Pedro Cañazares

(1) Genrikh M. Kasparyan, *Shakhmaty v SSSR, 1937*: 1.Rd7! h5 2.Rc7! h4 [2...Ra7 3.b6+ Ra8 (3...Ra6 4.b5+) 4.a4; 2...b6 3.a4 h4 4.a5] 3.Rb6! h3 [3...Rb8 4.Ra5 h3 (4...b6+ 5.Ra4) 5.b6] 4.Ra5 h2 [4...b6+ 5.Ra4 h2 6.a3 h1D 7.b3 Dh7] 5.b6! h1D 6.b5! Db1 7.a4 De1+ 8.b4 De8 =. Bonito uso de la maniobra Reti para conseguir un autoahogado ejemplar.

(2) Richard Reti, *Wiener Tageblatt, 1925*: 1.Cc3+ Ra1! 2.Da4+ [2.Da6+; 2.Dxg2?] 2...Rb2 3.Da2+ Rc1! 4.Db1+ [4.Dxg2?] 4...Rd2 5.Db2+ Re1! 6.Dc1+ [6.Dxg2?] 6...Rf2 7.Cd1+! Rf3 [7...Re2 8.Db2+] 8.Dc3+! Re2! [8...Rf4 9.Df6+ Re4 10.Dd4+ (10.Dc6+? Rd3) 10...Rf3 11.Dd5+] 9.Db2+ [9.Dc2+? Rf3] 9...Rd3 [9...Rf3 10.Db7+] 10.Db3+ [10.Dxg2?] 10...Rd2 11.Da2+ Rd3 12.Cb2+! Re3 [12...Rc3 13.Ca4+; 12...Re2 13.Cc4+] 13.Cc4+! Rf3 14.Ce5+! +-. Una dura lucha por evitar el ahogado del rey negro.

(3) C. De Feijter, *Tijdschrift v.d. KNSB, 1941*: 1.g7 Te1+ [1...Te8 2.Ah7] 2.Ad1! [2.Ra2? Ae5 3.Ab1 Axc7] 2...Te8 [2...Txd1+ 3.Rc2] 3.Ah5 Tg8 4.Af7 Txc7 5.g6! =. La torre negra ha sido desactivada por un bloqueo eficaz que la priva de toda movilidad, como ocurrió en la 13ª partida del match Spasski vs Fischer (René Mayer).

(4) P. Carrera, *Il Gioco degli Scacchi, 1617*: 1.Rf4 [1.Rh4! f6 2.Rg3] 1...f6

[1...f5 2.Rg3] 2.Rg3 f5 3.Rg2 [3.Rf4? h4 4.Re3 h3 5.Rf2 h2 6.Rg2 g3 7.Rh1 f4 8.Rg2 f3+ 9.Rh1 f2 10.Rg2 h1D+; 3.Rh2! h4 4.Rg2 h3+ 5.Rg3 f4+ 6.Rh2 f3 7.Rg3] 3...h4 [3...f4 4.Rf2 g3+ 5.Rf3 h4 6.Rg2] 4.Rh2 [4.Rf2!] 4...f4 [4...g3+ 5.Rh3 f4 6.Rg2; 4...h3 5.Rg3 f4+ 6.Rh2 f3 7.Rg3] 5.Rg1! [5.Rg2? g3 6.Rf3 h3] 5...h3 [5...f3 6.Rf2; 5...g3 6.Rg2] 6.Rh2 [6.Rf2? h2] 6...f3 7.Rg3 h2 8.Rhx2 f2 9.Rg2 g3 10.Rf1 +-. Un ejemplo magnífico de lucha por el tiempo.

(5) J. Behting, *Rigaer Tageblatt, 1894*: 1.Rf3! [1.Re4? c5 2.Rd3 Re8 3.Rc4 Rd7 4.Rxc5 d3] 1...c6 [1...Re8 <main> 2.Re4! c5 3.Rd5 Rd7 4.Rc4 Re8 5.Rxc5; 1...c5 2.Re4 Re8 3.Rd5] 2.Rf4! c5 [2...Re8 3.Re5] 3.Re4 Re8 4.Rd5 [4.Rd3 <or> 4...Rd7 5.Rc4] 4...Rd7 [4...d3 5.Re6; 4...Rf7 5.Rd6 d3 6.Rd7] 5.Rc4 Re8 6.Rxc5! d3 7.Rd6 d2 [7...Rf7 8.Rd7] 8.Re6 d1D 9.f7#. Un clásico que todo aficionado debería conocer.

(6) Victor A. Evreinov, *64, 1968, 2º premio*: 1.d6 [1.e4? Rd4 2.d3 c4! 3.dxc4 Rxc4 4.Rxh2 Rd4 5.Rg3 Rxe4 6.d6 Re5 7.Rf3 Rxd6 8.Re4 Rc5; 1.Rxh2? Rd3 2.d6 c4!] 1...Rd3 2.Rg2! [2.Rxh2? c4] 2...c4 [2...h1D+ 3.Rxh1 c4 4.Rh2! Rxd2 5.e4 c3 6.e5 c2 7.e6 c1D 8.exd7] 3.Rxh2! Rxd2 4.e4 c3 5.e5 c2 6.e6 c1D 7.exd7! =. El blanco logra empatar por medio de un juego extremadamente sutil.

Temas cíclicos

José Antonio Coello Alonso

En las últimas décadas del pasado siglo proliferaron una serie de temas cuyos esquemas reproducían secuencias cíclicas entre claves, amenazas, defensas y mates, de muy variadas formas. Identificar esos ciclos y el tema desarrollado no era sencillo si no se dominaban bien sus mecanismos, y la labor se complicaba más aún si estas secuencias estaban asociadas a otras temáticas diferentes, por la facilidad de fusionar ideas de distinta naturaleza, lo que dificultaba mucho la tarea de los solucionistas y los jueces, ni que decir tiene la dificultad del compositor para rematar sus obras, dado que no contaban con la ayuda de los programas informáticos de la que ahora disfrutamos. En este artículo voy a presentar algunos de esos temas y sus variaciones y fusiones con otras ideas.

Uno de los más conocidos y tratados en su relativa corta existencia es el presentado por su creador Branislav Djurasevic en 1982, en la revista *Mat*. Su mecanismo requiere al menos dos fases, y en cada una de ellas tres jugadas blancas deben desempeñar diferentes funciones, como clave, amenaza y mate, tras una misma defensa negra. Resultará más fácil interpretar el tema analizando su esquema básico y viéndolo reproducido en los ejemplos que se acompañan.

Tema Djurasevic. Esquema básico:

Ensayo temático: 1.A? (2.B#) 1...a 2.C#, 1...x!

Juego real: 1.B! (2.C#) 1...a 1.A#

Como se verá, las jugadas A, B y C son la clave, la amenaza y el mate en el ensayo, y en el juego real se convierten, de forma cíclica, en mate, clave y amenaza, respectivamente. Este tema es más normal plantearlo en forma de gemelo, reproduciéndose con las soluciones de cada posición, como veremos en los ejemplos ilustrativos.

En el problema **1**, la diferente ubicación del Ca3 posibilita que las mismas jugadas de la primera posición realicen una misión distinta en la segunda, según el ciclo visto en el esquema. Los motivos de la defensa también son distintos entre a) y b), lo que permite buena variedad de elementos estratégicos en el juego secundario.

a) 1.Da8! (A) [2.Txc4# (B)] 1...Dxd4 (a) 2.Tc5# (C)

b) 1.Txc4! (B) [2.Tc5# (C)] 1...Dxd4 (a) 2.Da8# (A)

En el problema **2** vemos el mismo esquema, dificultado por el cambio de posición del rey negro, lo que motiva un cambio radical en los motivos estratégicos de las jugadas blancas y la defensa negra.

a) 1.Cexc4! (A) [2.Cb3# (B)] 1...Cc5 (a) 2.Te6# (C)

b) 1.Cb3! (B) [2.Te6# (C)] 1...Cc5 (a) 2.Cexc4# (A)

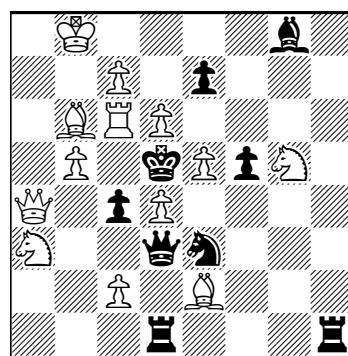
También es frecuente ver este tema planteado con el recurso de la *0-posición*, que ya hemos tratado en estos artículos, y que no es más que una forma distinta de realizar un gemelo. El diagrama no es un problema a resolver, en tanto no se modifique según la leyenda expresada a pie de diagrama.

El ejemplo que sigue (**3**) es una muestra de esta modalidad de gemelos. Naturalmente, una vez resuelta la posición a), debe restaurarse el diagrama original, antes de modificarlo nuevamente, en este caso de acuerdo con la leyenda b).

a) 1.Ae6! (A) [2.De2# (B)] 1...Cxc5 (a) 2.Cxd2# (C)

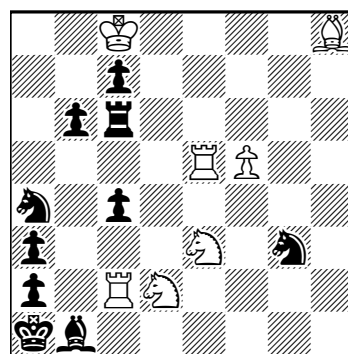
b) 1.De2! (B) [2.Cxd2# (C)] 1...Cxc5 (a) 2.Ae6# (A)

(1) Zoltán Labai
Pravda, 2003
Premio



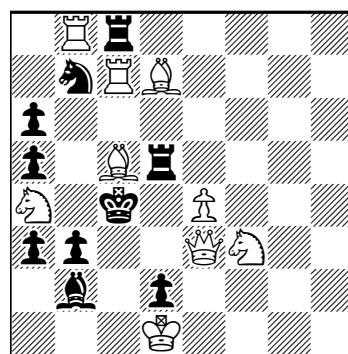
(13+9) b) ♖a3→d7 #2

(2) Anatoly Vasilenko
Villas heroicas, 2010
1ª plaza



(7+10) b) ♚a1→d6 #2

(3) Alex Casa
diagrammes, 2002
2ª mención de honor



(9+10) 0-posición #2
a) ♙e4→c6, b) ♜d5→d3

En el diagrama 4, se amplía el ciclo con un gemelo más, realizándose un Djurasevic 3x3. Otro problema de especial dificultad de construcción y solución, en el que se desarrollan los ciclos ABC en las claves, BCA en las amenazas y CAB en los mates.

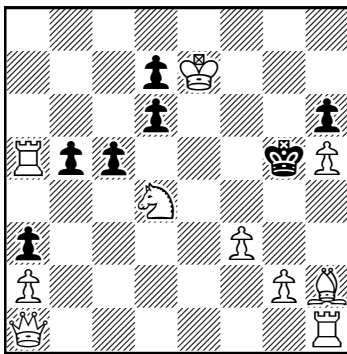
- a) 1.Axd6! (A) [2.Dc1# (B)] 1...cxd4 2.Txb5# (C)
- b) 1.Dc1! (B) [2.Txb5# (C)] 1...cxd4 2.Axd6# (A)
- c) 1.Txb5! (C) [2.Axd6 (A)] 1...cxd4 2.Dc1# (B)

El autor de este último problema es un auténtico especialista en este tipo de temas cíclicos, como podemos ver en el siguiente diagrama (5). Se trata de un tema Djurasevic cíclico, con dos defensas negras, con las que las blancas realizan un extraño ciclo entre las claves, las amenazas y los mates, entre las dos posiciones. Un problema muy complejo, que pone en evidencia la maestría de su autor en este tipo de cuestiones.

(4) Peter Gvozdjak

Pat a Mat, 1991-92

Mención de honor especial



(10+7) #2

- b) ♖g5→b4, ♜h1→a8
- c) ♖g5→c7, ♜h1→h8

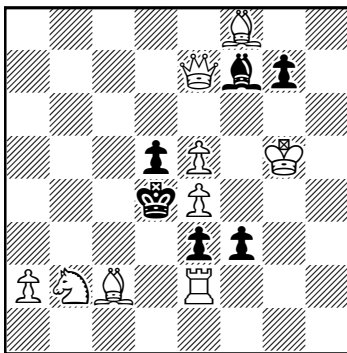
- a) 1.e6! (A) [2.Axg7# (B)]
1...Rc3 (a) o dxe4 (b); 2.Db4 (C) o Dc5# (D)
- b) 1.Axg7! (B) [2. Db4# (C)]
1...Rc3 (a) o dxe4 (b); 2.Dc5 (D) o e6# (A)

Al igual que vimos la modalidad de los *pseudos* de los temas Salazar y Le Grand —boletín nº 27—, también el tema Djurasevic tiene su tratamiento en *pseudo*, si viene planteado con una defensa diferente entre las fases. En los siguientes diagramas podemos ver unos ejemplos muy interesantes.

(5) Peter Gvozdjak

Sachové umení, 1991

1^{er}-2^o premio ex aequo



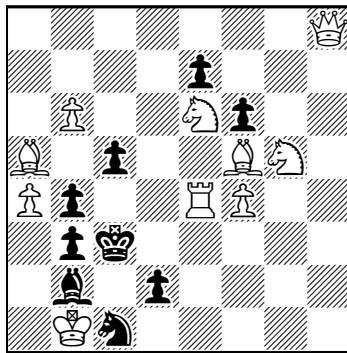
(9+6) #2

- b) ♕c2→c6

(6) Daniel Papack

Freie Presse, 1998

1^{er} premio



(10+9) #2

El diagrama 6 reproduce un problema de estrategia muy bien concebida, al que no se le puede reprochar su clave restrictiva y al mismo tiempo de sacrificio, dado que la fuga que quita al rey negro tiene mate previsto en el planteo (1...Rd3 2.Dh3#). No ensombrece mucho el problema ese aspecto negativo, justificado por los atractivos efectos estratégicos en el conjunto del juego.

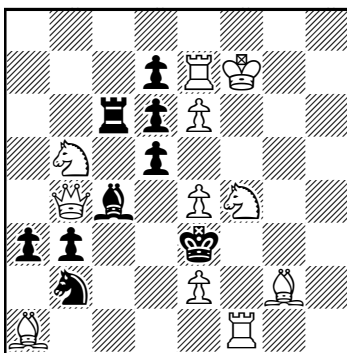
- 1.Txb4? (A) [2.Td4# (B)]
1...Cd3 (a) 2.Ce4# (C), 1...Aa3!
- 1.Td4! (B) [2.Ce4# (C)]
1...fxg5 (b) 2.Txb4# (A)

El problema 7 presenta un excelente juego de la semibatería blanca, con dos peones como piezas móviles. El cambio de color del Pd5, para montar la posición gemela, es un ingenioso recurso del autor para la realización de este Pseudo Djurasevic, de muy atractivos efectos y buen juego secundario.

(7) Vasil Dyachuk

Problemist Ukraini, 2009

5^o premio



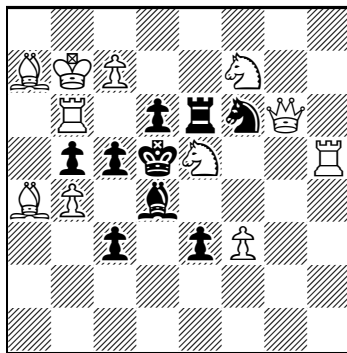
(11+9) #2

- b) ♕d5

(8) Y. Retter, S. Seider

T.T. Mat, 1990

1^{er} premio



(11+9) #2

- b) ♕d4→c4
- c) ♜c5→c4

- a) 1.exd5! (A) [2.exd7# (B)]
1...Ad3 (a) 2.Tf3# (C)
- b) 1.exd7! (B) [2.Tf3# (C)]
1...Axd5+ (b) 2.exd5# (A)

En posición de triple gemelo, los autores del problema 8 consiguen un Pseudo Djurasevic 3x3, con el ciclo ABC en las claves, BCA en las amenazas y CAB en los mates, como vimos en el diagrama 4, en la ver-

sión convencional del tema. Otra composición de gran belleza y enorme dificultad de construcción.

- a) 1.Txb5! (A) [2.Ab3# (B)] 1...Axe5 (a) 2.Dd3# (C)
 b) 1.Ab3! (B) [2.Dd3# (C)] 1...cxb4 (b) 2.Txb5# (A)
 c) 1.Dd3! (C) [2.Txb5# (A)] 1...cxd3 (c) 2.Ab3# (B)

En el siguiente diagrama (9), con el que cierro el tema, se plantea una interesante combinación del Djurasevic normal y su forma en pseudo, también en posición de triple gemelo.

- a) 1.b6! (A) [2.Dc6# (B)] 1...Cb7 (a) 2.Da6# (C)
 b) 1.Dc6! (B) [2.Da6# (C)] 1...Cb7 (a) 2.b6# (A)
 c) 1.Da6! (C) [2.b6# (A)] 1...Cxd3 (b) 2.Dc6# (B)

Vemos el Djurasevic normal entre las dos primeras posiciones, sobre la defensa temática 1...Cb7, mientras que su forma Pseudo se realiza entre las dos segundas, que cambian las defensas. Otro problema muy original, conseguido con muy buena economía de medios.

Tema Erokhin. Este tema, que debemos al ingenio de compositor ruso Vladimir A. Erokhin, consta también de dos fases, y puede ser planteado de dos formas, diferenciadas solo por la clave y la amenaza de cada fase. El análisis de los esquemas básicos del planteamiento de sus dos formas ofrecerá una idea más clara de su mecanismo:

1ª forma: Ensayo temático: 1.A? (2.#) 1...a 2.B#, 1...x!
 Juego real: 1.! (2.B#) 1...a 2.A#

2ª forma: Ensayo temático: 1.? (2.A#) 1...a 2.B#, 1...x!
 Juego real: 1.B! (2.#) 1...a 2.A#

Como se verá, la diferencia consiste en que en la primera forma la clave del ensayo se reproduce como mate en el juego real, mientras que en la segunda es la amenaza la que reaparece como mate, tras la misma defensa negra. Los ejemplos que siguen ilustrarán mejor su interpretación.

La solución del problema 10 reproduce el esquema de la primera forma del Erokhin. Como se puede observar, la amenaza del ensayo no interviene en el ciclo de jugadas, ni tampoco la clave de la solución:

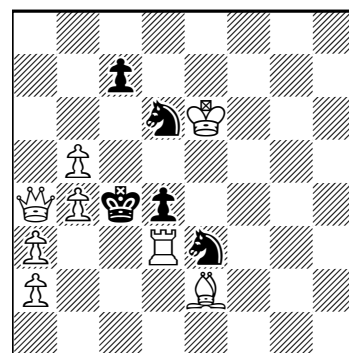
1.Dh3? (A) [2.Dh8#] 1...Dxh3 (a) 2.d7# (B), 1...c2! (x)
 1.Cd4! [2.d7# (B)] 1...Dh3 (a) 2.Dxh3# (A)

En el diagrama 11, los autores doblan el tema en su primera forma, con otra fase de ensayo y, por tanto, con otra defensa temática distinta.

1.Cd6? (A) [2.Dh6#] 1...Dg6 (a) 2.Ce2# (B), 1...Dxh5! (b)
 1.Cg5? (C) [2.Cxh3#] 1...Dxh5 (b) 2.Td4# (D), 1...Dg6! (a)
 1.Td4! (D) [2.Ce2# (B)] 1...Dg6 (a) 2.Cd6# (A)
 1...Dxh5 (b) 2.Cg5# (C)

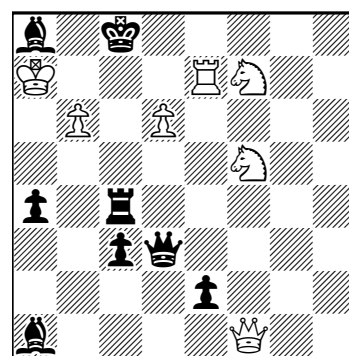
Con la defensa 1...Dg6 se realiza el tema entre la solución y el primer ensayo, y con 1...Dxh5 entre el segundo ensayo y el juego real. Si el lector observa detenidamente esta solución completa, verá el tema Banny realizado en el conjunto del juego, ya que las defensas de los ensayos son también las refutaciones invertidas, y, al mismo tiempo, se podrá ver doblado el tema Salazar, ambos ya comentados en artículos anteriores. Una excelente reunión temática la que se ofrece en este magnífico problema.

(9) Miroslav Subotic
 Camp. de Serbia 2003-06
 2º-3º premio ex aequo



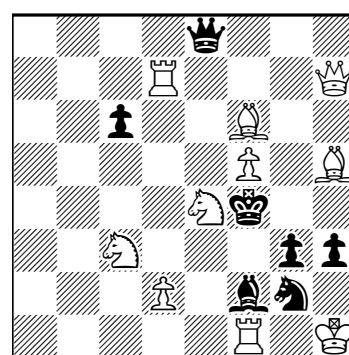
(8+5) b) ♖c4↔♕a4 #2
 c) ♜d6→e5

(10) Anatoly Slesarenko
 Memorial Erokhin, *Zadachi i Etjudy*, 2001-02
 2º premio



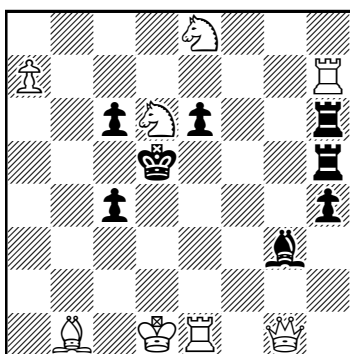
(7+8) #2

(11) Anatoly Slesarenko
 Valery Shanshin
 Jubileo I. Kisis, 1989
 1º premio



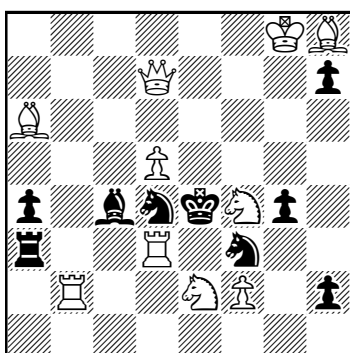
(10+7) #2

(12) Alfred Dombrovskis
Mem. Z. Birnov, 1986 - 2º pr.



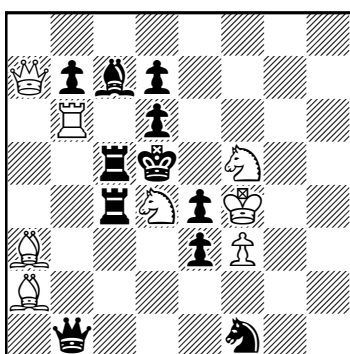
(8+8) #2

(13) Valery Shanshin
Slovenski Dennik, 1993-94
2º premio



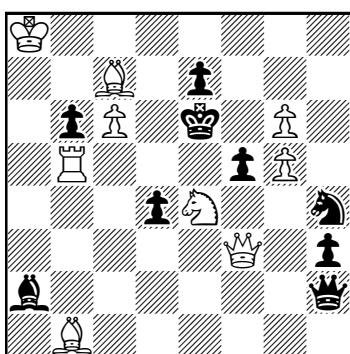
(10+9) #2

(14) Peter Gvozdják
Israel Ring Ty. 1991
Premio



(8+11) #2

(15) René van Dooren
Problemas, 1993 - 1º premio



(9+9) #2

También la combinación con el tema Salazar la podemos ver en el siguiente diagrama (12), pero, en este caso, con la diferenciación más definida.

1.Cf7? (A) [2.Ae4#] 1...Axe1 (a) 2.Cc7# (B), 1...Af2! (b)
1.Td7! [2.Cc7# (B)] 1...Axe1 (a) 2.Cf7# (A)

En esas dos fases vemos realizado el tema Erokhin en su primera forma.

1.Cb7? (C) [2.Dc5#] 1...Af2 (b) 2.Td7# (D), 1...Ad6! (x)
1.Td7! (D) [2.Cc7#] 1...Af2 2.Cb7# (C)

Y en estas otras dos vemos la secuencia reversible del tema Salazar, de fácil fusión con el Erokhin.

Los siguientes ejemplos ilustran el tema expresado en su segunda forma, en la que la clave del ensayo no forma parte del ciclo, sino su amenaza, ni tampoco la amenaza del juego real, sino su clave, según se refleja en el citado esquema.

Como se verá, en el problema 13 la jugada clave representa el mate del ensayo, y la amenaza de este se convierte en el mate del juego real.

1.Dxg4? [2.Cg3# (A)] 1...Axd5 2.Ce6# (B), 1...h1=C! (x)
1.Ce6! (B) [2.Cc5#] 1...Axd5 2.Cg3# (A)

El mismo esquema lo encontramos en el siguiente diagrama (14).

*1...Tb5 (a) 2.Dxb7# (C)
1.Ab2? [2.Ca7# (A)] 1...Tb5 (a) 2.Txb5# (B), 1...Tc6! (x)
1.Tb5! (B) [2.Dxb7# (C)] 1...Txb5 (a) 2.Ce7# (A)

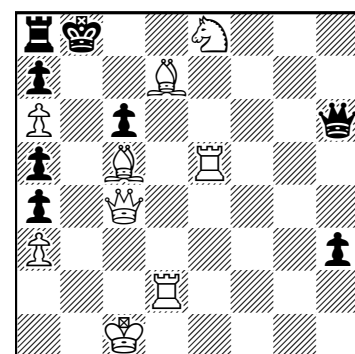
En este caso, el juego está enriquecido con un tercer cambio de mate en el juego aparente, tras la defensa temática. El esquema del Erokhin, en su segunda forma, se mantiene inmutable en las otras dos fases.

En el siguiente diagrama (15), se combinan las dos formas del tema, cada una de ellas representada con diferente defensa temática.

1.De2? (A) [2.Axa2# (B)] 1...Dxe2 (a) 2.Te5# (C) 1...Ab3! (x)
1...Dg3 (b) 2.Cxg3# (D)
1.Cg3! (D) [2.Te5# (C)] 1...De2 (a) 2.Dxe2# (A)
1...Dxg3 (b) 2.Axa2# (B)

La primera forma está realizada tras la defensa 1...De2, y la segunda tras 1...Dg3. Se trata de un Erokhin doblado, con el ciclo gráfico A(B)CD-D(C)AB.

(16) Peter Gvozdják
Hlas l'udu, 1989 - 1º premio



(9+8) #2

El mismo esquema doblado se puede ver en el siguiente diagrama (16).

1.Te6? (A) [2.Ad6# (B)]
1...De6 (a) 2.Tb2# (C),
1...Df4 (b) 2.Dxf4# (D)
1...Dxd2! (x)
1.Df4! (D) [2.Tb2# (C)]
1...De6 (a) 2.Txe6# (A)
1...Df4 (b) 2.Ad6# (B)

Tenemos aquí el mismo ciclo gráfico del anterior problema, montado sobre una estrategia muy diferente, con muy atractivos cambios de efectos entre las jugadas temáticas de ambas fases, entre las que destaca el tema Argüelles mixto, realizado con la Te5 y la dama negra. Esta obra confirma mi comentario anterior sobre la especialidad del autor en estos temas cíclicos. Con este magnífico ejemplo doy por terminada la exposición de este tema.

Tema Kiss. Otro tema que lleva el nombre de su autor, Iván Kiss, que para realizar el ciclo entre claves, defensas y mates utiliza dos defensas temáticas y lo distribuye también en dos fases de juego. En una primera fase de ensayo la clave A amenaza un mate que es detenido por dos defensas a y b, contestadas por los mates B y C, respectivamente. En el juego real, la clave es B, y, contra la nueva amenaza creada, las negras se defienden con las mismas jugadas, a las que el blanco responde con los mates C y A. Como se ve, en este tema las amenazas no entran en el juego cíclico, como hemos visto en los anteriores. Su esquema, por tanto, es:

Ensayo temático: 1.A? (2.#) a o b; 2.B o C#, 1...x!

Juego real: 1.B! (2.#) a o b; 2.C o A#

El diagrama 17, con el que inicio su exposición, es uno de los primeros ejemplos con que su autor dio a conocer su tema.

1.Ad4? (A) (2.Dxd7#)

1...Af5 (a) o Cxd4 (b); 2.Txf5 (B) o Cxd4# (C), 1...Ae4! (x)

1.Tf5! (B) (2.Dxd7#)

1...Axf5 (a) o Cd4 (b); 2.Cd4 (C) o Axd4# (A)

Vemos en estas jugadas representado el esquema del Kiss, realizado sobre la estrategia de la semiclavada negra en el juego real, asociado al montaje de una batería blanca.

La misma estrategia de semiclavada negra y montaje de batería blanca la tenemos en el siguiente diagrama (18), pero realizada en la fase de ensayo.

1.Dd5? (A) (2.Ce6#)

1...Ch6 (a) o Axd5 (b); 2.Cxh6 (B) o Af6# (C), 1...Ce5! (x)

1.Ch6! (B) (2.Cf7#)

1...Cxh6 (a) o Ad5 (b); 2.Af6 (C) o Dxd5# (A)

Como se verá, la clave del ensayo monta la batería blanca, y los mates que siguen a las defensas aprovechan las autoclavadas negras, circunstancia que no se produce en el juego real tras la defensa 1...Cxh6. Dos interesantes problemas, con el mismo tema y contenido estratégico.

En el problema 19, sus autores combinan el tema Kiss con la estrategia de la semibatería blanca, y lo enriquecen con un atractivo juego secundario en las dos fases.

1.Cf6? (A) (2.Cd7#)

1...Td6 (a) o Txf6 (b); 2.Cxd6 (B) o De3 (C)#, 1...Te4! (x)

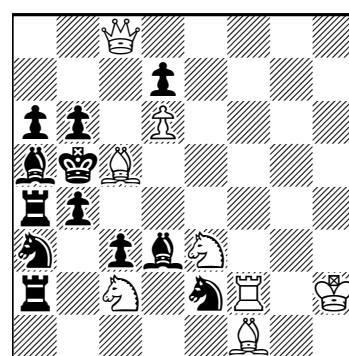
1.Cd6! (B) (2.Cb7#)

1...Txd6 (a) o Tf6+ (b); 2.De3 (C) o Cxf6 (A)#

Y, para terminar este artículo, presento el **tema Urania**, que, sin ser específicamente cíclico, sí se puede plantear con frecuencia en esa forma, cuando se dobla con dos o más jugadas temáticas. Requiere la presencia de tres fases, en cada una de las cuales una misma jugada blanca actúa como clave en una, como amenaza en otra y como mate en la tercera, sin que sea preciso determinar el orden en el que realice sus diferentes funciones. Veamos, a continuación, algunos ejemplos.

(17) Ivan Kiss

Wýchodoslovenské noviny,
1985 - 1^{er} premio

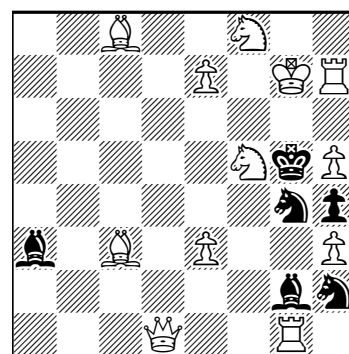


(8+12)

#2

(18) Vasil Markovtsy

Jub. A. Vasilenko-50, 2002
1^{er} premio

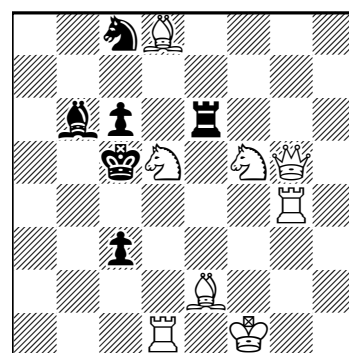


(12+6)

#2

(19) Peter Gvozdjak, Vasil Dyachuck

The Problemist, 2001
1^{er} premio

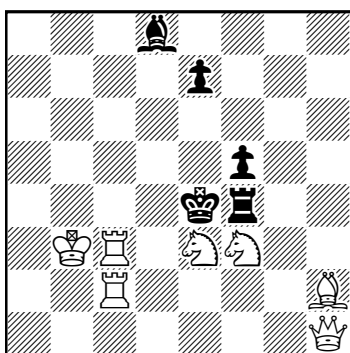


(8+6)

#2

(20) Karol Mlynka

Memorial A. Galitzky-125,
1987-88 - 1^{er}-2^o premio

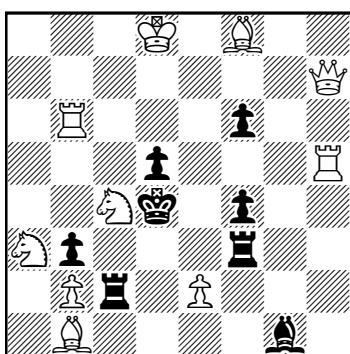


(7+5)

#2

(21) Jacob Rossomakho

Shakhmaty, 1987 - 2^o pr.

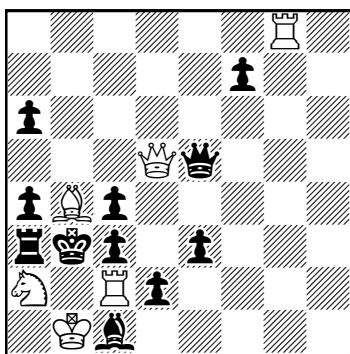


(10+8)

#2

(22) Imants Kisis

64, 1982 - 2^o premio

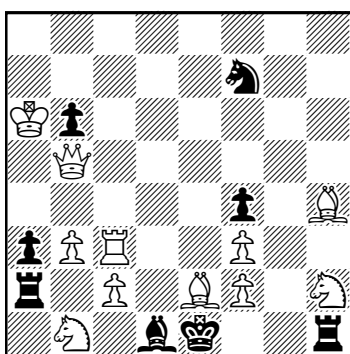


(6+11)

#2

(23) Victor Chepinzhny

Komsomolskoe znamaya,
1982 - 1^{er} premio



(11+8)

#2

En el problema **20**, como podemos comprobar, el tema se realiza con la jugada Db1, que actúa como amenaza en el primer ensayo, como mate en el segundo y como clave en el juego real.

1.Tf2? (2.Db1# A) 1...Txf3!

1.Td2? (2.Td4#) 1...Txf3 2.Db1# (A), 1...Ab6!

1.Db1! (A) (2.Tf2#) 1...Txf3 2.Td2#

Es frecuente que este tema se fusione con otros, por sus características. En este caso, podemos verlo con el tema Salazar entre el segundo ensayo y el juego real. Se complementa su juego con otro ensayo no temático, que provoca un tercer cambio de mate a la misma defensa: 1.Da1? (2.Da8#) 1...Txf3 2.Da4#, refutado por 1...Aa5!

En este problema **21**, tenemos el Urania realizado con la jugada Da7, actuando en las tres fases con diferente misión. Se fusiona con el tema Le Grand, entre los dos ensayos, y con el Salazar, entre el segundo y el juego real.

1.Te6? (2.Da7# A) 1...Txc4 2.Cb5#, 1...Txb2!

1.Tb4? (2.Cb5#) 1...Txc4 2.Da7# (A), 1...f5!

1.Da7! (A) (2.Te6#) 1...Txc4 2.Tb4#

El siguiente diagrama (**22**) dobla el tema con cuatro jugadas que se repiten entre las cuatro fases, formando un juego cíclico entre claves, amenazas y mates.

1.Db7? (A) [2.Ac5# (B)] 1...Df6 2.Ad6# (C), 1...De4! (x)

1.Ac5? (B) [2.Db7# (A)] 1...De4 2.Tb8# (D), 1...Df6! (y)

1.Ad6? (C) [2.Tb8# (D)] 1...Dh8 2.Db7# (A), 1...Dd4! (z)

1.Tb8! (D) [2.Ad6# (C)] 1...Dd4 2.Ac5# (B)

Un excelente tema Urania doblado, que consigue un bello ciclo con las jugadas ABCD en las claves, BADC en las amenazas y CDAB en los mates. Obsérvese la inversión entre claves y amenazas en las dos primeras fases, que se repite en las dos últimas con otras jugadas, y que las cuatro se repiten como mates. Examinando con detenimiento, se descubrirán dos Pseudo Le Grand en el conjunto del juego, uno entre el primer ensayo y el juego real, y el otro entre las dos fases intermedias.

Este tema, realizado en forma cíclica, ya se ha visto en otros diagramas de este mismo artículo. Si volvemos al diagrama 4, veremos el tema fusionado con el Djurasevic, y que las tres jugadas blancas se repiten en distinta posición en cada fase. Lo mismo ocurre en el diagrama 8, donde lo vemos combinado con el Pseudo Djurasevic.

En el diagrama **23** se realiza un extraño juego cíclico entre claves, amenazas y mates.

1.Td3? (2.Txd1#) 1...Rxe2 o Axe2; 2.Te3 (A) o Db4# (B), 1...Axc2!

1.Te3? (A) [2.Db4# (B)] 1...Txc2!

1.Db4! (B) [2.Te3# (A)] 1...Rxe2 o Axe2; 2.De4 o Td3#

Vemos que los mates que aparecen en el primer ensayo se reproducen en las otras fases como claves y amenazas invertidas, de tal forma que las dos jugadas reaparecen con distintas misiones en las tres fases del juego, con lo que tenemos el tema doblado. También aparece el tema Salazar, entre el primer ensayo y el juego real, tras la defensa 1...Axe2.

Y, para terminar, en el siguiente diagrama (24), se nos presenta el tema triplicado, con seis fases de ensayo, en las que se invierten las claves y las amenazas, y tres de esas jugadas reaparecen como mates en el juego real.

1.Dxa8? (A) [2.Ce3#] 1...Rxf5! 1.Ce3? [2.Dxa8# (A)] 1...Axf3!
 1.Dc2? (B) [2.Td1#] 1...Rxf5! 1.Td1? [2.Dc2# (B)] 1...Ac6!
 1.Ah7? (C) [2.f6#] 1...Af6! 1.f6? [2.Ah7# (C)] 1...exf6!
 1.Ce6! (2.Cc5#)
 1...Rxd5 o Rxd3 o Rxf5; 2.Dxa8 (A) o Dc2 (B) o Ah7# (C)

Excelente clave, que concede al rey negro tres fugas que la amenaza pretende recuperar. Tras esas fugas sobrevienen los mates que constituyen tres claves y tres amenazas de los ensayos, con lo que se consigue triplicar el tema. La dificultad de un planteamiento tan atrevido permitió al autor tomarse la licencia de admitir dobles amenazas en el primer y tercer ensayos —2.Cxe7# y 2.Td2#, respectivamente—, que no fueron penalizadas por el indulgente juez, consciente de la dificultad de la empresa y de la belleza y riqueza del contenido temático del problema, al otorgarle el primer premio. Tal vez en el tercer ensayo se hubiera podido evitar ese lunar, ubicando el rey blanco en d1 y añadiendo peón blanco en b2, pero ese recurso afecta a la economía.

Con este artículo, doy por terminada esta sección, que, dirigida principalmente a los problemistas no iniciados, se ha publicado sin interrupción desde el comienzo de esta nueva etapa de *Problemas*, en enero de 2013, y en la que se han tratado más de un centenar de temas, tanto clásicos como modernos, recogidos en casi 600 diagramas, con sus distintas modalidades y combinaciones. Agradezco a los lectores la fidelidad mostrada a esta iniciativa, que confío haya servido para incrementar la afición a esta nuestra querida rama del ajedrez.

Un par de ejemplos de tareas de construcción

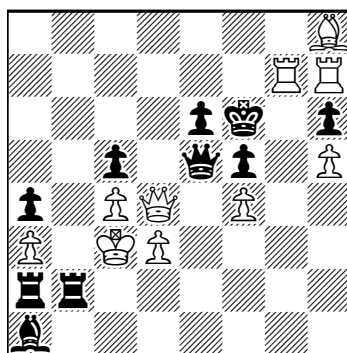
Joaquim Crusats

Una “tarea de construcción” (*constructional task*) puede definirse como un *tour de force* de ingenio constructivo en el que el compositor intenta alcanzar un número máximo de, por ejemplo, capturas posibles, jaques, jaque mates, posiciones ahogadas, etc.¹ En otras ocasiones, se trata de maximizar el número de piezas que cumplan cierta condición, casillas bajo ataque, piezas amenazadas, etc.²

En los ejemplos 1 y 2, que presentamos en esta ocasión, se trata de maximizar el número total de jaque mates forzados por ambos colores cuando se trata de su turno de juego. Así, en la primera posición, sin piezas de promoción en el tablero, existen 32 mates inevitables (16 por cada color, al tratarse de una posición simétrica). Si se permiten las piezas de promoción, la segunda tarea (2) eleva el número total hasta 39 (18 para las Blancas, sumados a 21 para las Negras).

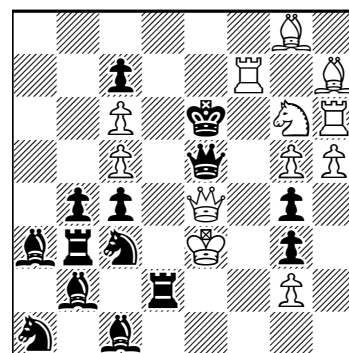
La posición 1 ha sido recientemente redescubierta en *MatPlus Forum*.³

(1) Denisson Nixon
The Fairy Chess Review, 1950



(10+10)
 Duplex – 32 mates forzados

(2) Ludwig Zagler
feenschach, 1974



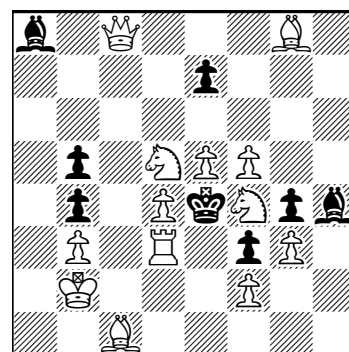
(12+14)
 Duplex – 39 mates forzados
 piezas de promoción

¹ John Rice, “Chess Wizardry: The New ABC of Chess Problems”, *The American Batsford Chess Library, International Chess Enterprises, Inc.*, Seattle 1996 (ISBN1-879479-33-8).

² Para más ejemplos de tareas de construcción, véanse, *inter alia*, las páginas 107, 215, 270, 330 y 343 de este boletín.

³ <http://matplus.net/start.php?px=1577634939&app=forum&act=posts&tid=607&fid=gen&page=2>

(24) Jean Pierre Boyer
Europe Echecs, 1981
 1^{er} premio

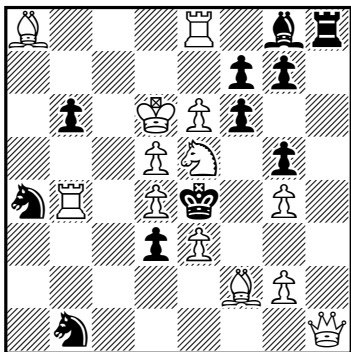


(13+8) #2

Concurso *Problemas* 2020 (#2, tema libre, y h#2, temático) Redacción

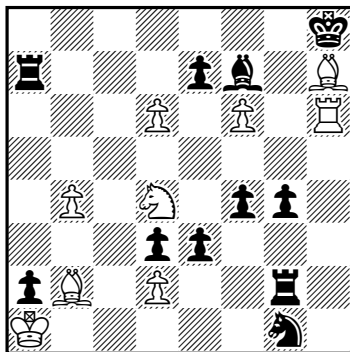
Directores: sección #2, Imanol Zurutuza; sección h#2, Luis Miguel Martín (envío de inéditos: sepa.problemas@gmail.com; anuncio del concurso en la página 830, boletín nº 28, de octubre de 2019). Jueces: #2, Mario Guido García; h#2, Jorge J. Lois y Jorge M. Kapros. El plazo de admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2020.

(702) Gérard Doukhan
José Antonio Coello
Francia / Vitoria



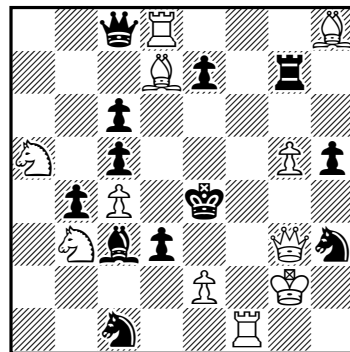
(13+11) #2

(703) Alberto Armeni
Italia



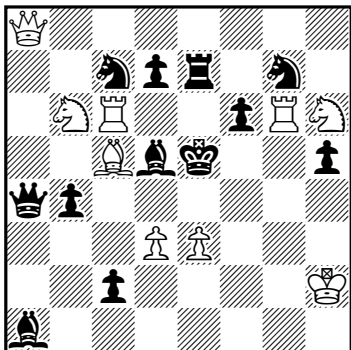
(9+11) #2

(704) Miguel Uris
Valencia



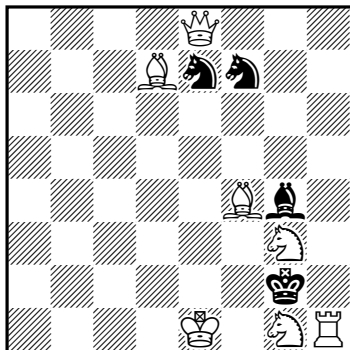
(11+12) #2

(705) Miroslav Svitek
Miguel Uris
Chequia / Valencia



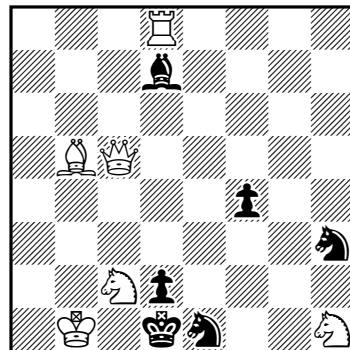
(9+12) #2

(706) Nikolai Akimov
Kazajistán



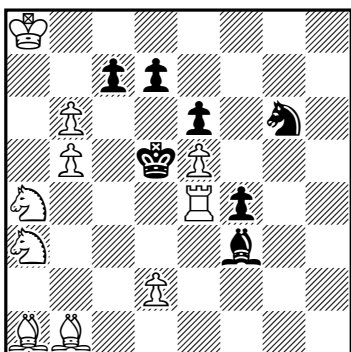
(7+4) #2

(707) Nikolai Akimov
Kazajistán



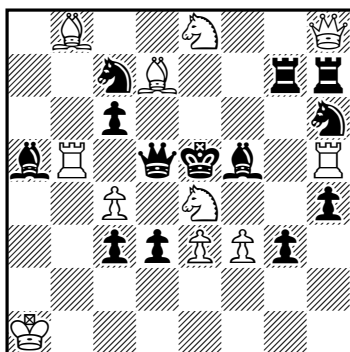
(6+6) #2

(708) José Antonio Coello
después de A. Kuzovkov
Vitoria



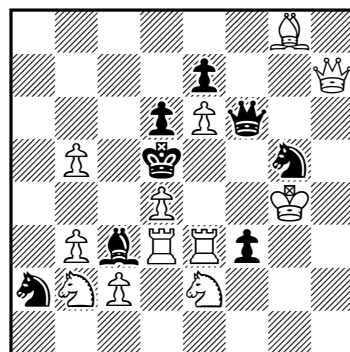
(10+7) #2

(709) Jordi Breu
después de Dante H. Rizetti
Martorelles

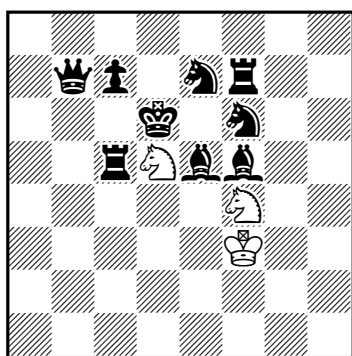


(11+13) #2

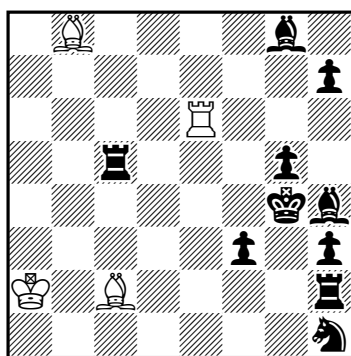
(710) Bruno Colaneri
Italia



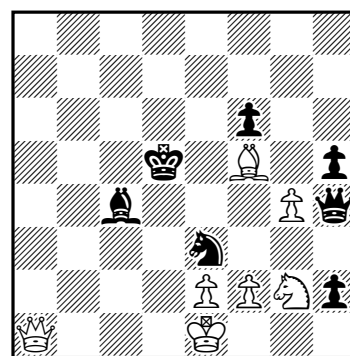
(12+8) #2

(711) Viktor Syzonenko
Ucrania

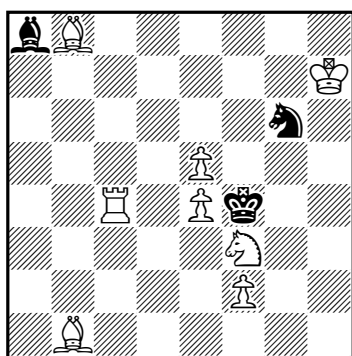
(3+9) 3.1.1.1 h#2

(712) Viktor Syzonenko
Ucrania

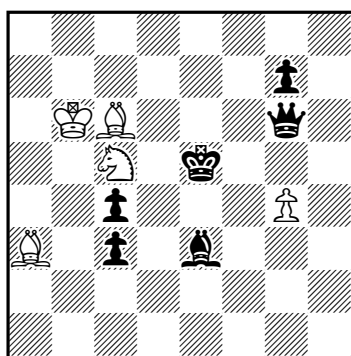
(4+10) 2.1.1.1 h#2

(713) Viktor Syzonenko
Ucrania

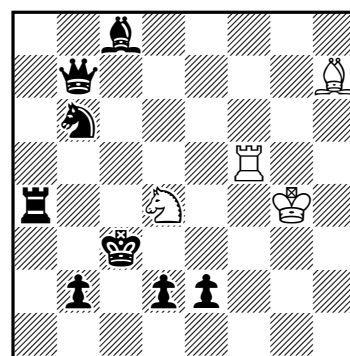
(7+7) 3.1.1.1 h#2

(714) Miguel Uris
Valencia

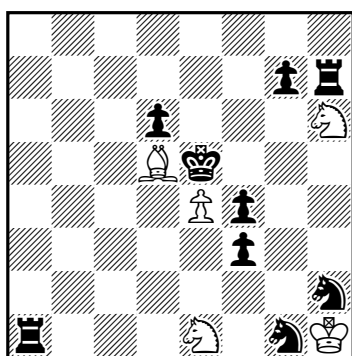
(8+3) 2.1.1.1 h#2

(715) Miguel Uris
Valencia

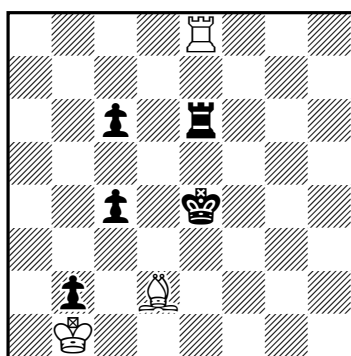
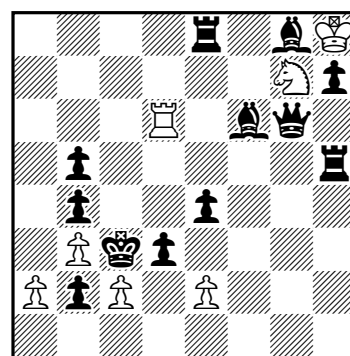
(5+6) 2.1.1.1 h#2

(716) Miguel Uris
Valencia

(4+8) 2.1.1.1 h#2

(717) Christer Jonsson
Rolf Wiehagen
Suecia, Alemania

(5+9) 2.1.1.1 h#2

(718) Dmitry Grinchenko
Ucrania(3+5) b) ♖e6 h#2
c) ♜e6**(719) Menachem Witztum**
Israel

(7+12) b) ♘d6 h#2

(702) Gérard Doukhan, José Antonio Coello: 1.Cf3? [2.exf7#] 1...Cc5 2.dxc5#, 1...d2 2.Dxb1#, 1...fxe6 2.dxe6#, 1...Ah7!; 1.Cc4? [2.exf7#] 1...Ah7 2.g3#, 1...d2 2.Dxb1#, 1...fxe6 2.dxe6#, 1...Cc5!; 1.Cc6? [2.exf7#] 1...Cc5 2.dxc5#, 1...Ah7 2.g3#, 1...d2 2.Dxb1#, 1...fxe6!; 1.Cd7! [2.exf7#] 1...Cc5 2.dxc5#, 1...Ah7 2.g3#, 1...d2 2.Dxb1#, 1...fxe6 2.dxe6#.

(703) Alberto Armeni: 1.fxe7! [2.C~#] 1...Ce2 2.Cxe2#, 1...Cf3 2.Cxf3#, 1...Txd2 2.Ce2#, 1...Ta3 2.Cb3#, 1...Ta5 2.Cb5#, 1...Tc7 2.Cc6#, 1...Txe7 2.Ce6#, 1...Rg7 2.Cf5#.

(704) Miguel Uris: *1...e5,Ae5 2.Df3#, *1...T~ 2.Cxc5,Df3#, *1...Ca2 2.exd3#; 1.Cxc6? [2.Cxc5,Df3#] 1...Txg5!; 1.Ag4? [2.Cxc5#] 1...Txg5 2.Df3#, 1...Cxb3 2.exd3#, 1...Ad4 2.Cd2#, 1...Cf4+ 2.Dxf4#, 1...Dxd8,Df5 2.A(x)f5#, 1...Dd7!; 1.Tf5! [2.Df3#] 1...Txg5 2.Cxc5#, 1...Cxb3 2.Dxd3#, 1...Cvg5,Cf4+,Cg1 2.D(x)f4#.

- (705) Miroslav Svitek, Miguel Uris: *1...Ae6,Cce6,Cge6 2.Ad6#, *1...Te6 2.Cxd7#, *1...f5 2.Ad6#; 1.Tcxf6! [2.Ad6#] 1...Ae6 2.De4#, 1...Cce6,Cb5,Cce8 2.Dxd5#, 1...Cge6,Cf5,Cge8 2.T(x)f5#, 1...Te6 2.Cf7#, 1...Dc6 2.Dxa1#.
- (706) Nikolai Akimov: 1.Axg4? [2.Af3,Ah3#] 1...Cg5!; 1.Ab5? [2.Af1#] 1...Ae2!; 1.Cf3! [2.Ch4#] 1...Cf5,Cg6 2.De2#, 1...Axf3 2.Ah3#, 1...Rxf3 2.0-0#.
- (707) Nikolai Akimov: 1.Dd5? (bloqueo), 1...Cxc2!; 1.Df2? [2.Ae2,De2#] 1...Cg1!; 1.De3? [2.Ae2,De2#] 1...f3!; 1.De5? [2.Ae2,De2#] 1...Cd3!; 1.Dg1! (bloqueo), 1...Ch~ 2.C(x)f2#, 1...Cg5 2.Cf2#, 1...A~ 2.Dxe1#, 1...f3 2.Ce3#.
- (708) José Antonio Coello: 1.d3? [2.Aa2#] 1...c5 2.Cc3#, 1...Ad1!; 1.d4? [2.Cc3#] 1...Axe4 2.Aa2#, 1...Cxe5!; 1.Tb4? [2.Aa2#] 1...Cxe5 2.Td4#, 1...c5!; 1.Cc4? [2.Td4#] 1...c5 2.Cc3#, 1...Axe4!; 1.Cc2! [2.Cb4#] 1...Cxe5 2.Td4#, 1...c5 2.Cc3#, 1...Axe4 2.Aa2#.
- (709) Jordi Breu: 1.Cc5? [2.Cxd3,f4#] 1...Dxc5 2.Txc5#, 1...Dxf3!; 1.Cg5? [2.f4#] 1...Ae6 2.Cf7#, 1...Axd7!; 1.C4d6? [2.f4#] 1...Ce6 2.Cf7#, 1...Cxe8!; 1.C4f6? [2.f4#] 1...Tg4 2.Cxg4#, 1...Txd7!; 1.Cxg3? [2.f4#] 1...hxg3!; 1.Cxc3? [2.f4#] 1...Axc3+!; 1.Cf2? [2.Cxd3,f4#] 1...gxf2!; 1.Cd2? [2.f4#] 1...cxd2!; 1.C8d6! [2.f4#] 1...Ce6 2.Cf7#.
- (710) Bruno Colaneri: 1.Ca4! [2.Cb6#] 1...Axd4,Aa5 2.c4#, 1...Dxd4+,Df4+ 2.C(x)f4#, 1...Df5+,Dxe6+ 2.D(x)f5#
- (711) Viktor Syzonenko: 1.Tc6 Cxf6 2.Ad7 Ce4#, 1.Cc6 Ce3 2.Td7 Cxf5#, 1.c6 Cc7 2.Cd7 Ce8#, 1.Ad4? Cb6/Ce3?? 2.Re5 Cc4#?
- (712) Viktor Syzonenko: 1.Tc4 (Td5?) Tf6 (Te5?) 2.f2 Ad1#, 1.Af2 (f2?, Cf2?) Ag6 2.Td5 (Tc4?) Te4#.
- (713) Viktor Syzonenko: 1...Da5+ 2.Rd4 fxe3#??, 1...Dd1+ 2.Re5 f4#??, 1...Ae6+ 2.Re4 f3#??; 1.Ab5? fxe3?? 2.Ac6 Dd4#?; 1.Dxg4 Da5+ 2.Rd4 fxe3#, 1.Dg5 Ae6+ 2.Re4 f3#, 1.Dh3 Dd1+ 2.Re5 f4#.
- (714) Miguel Uris: 1.Cxe5 Tc7 2.Cg4 Tf7#, 1.Axe4 Cd4 2.Af3 Ce6#.
- (715) Miguel Uris: 1.Rd4 Cd7 2.Dd3 Ac5#, 1.Rf6 Ad5 2.Ag5 Cd7#.
- (716) Miguel Uris: 1.Cd7 Tf4 2.Db3 Cxe2#, 1.Cc4 Ce6 2.Rd3 Tf3#.
- (717) Christer Jonsson, Rolf Wiehagen: 1.Cf1 Cc2 2.Ch3 Cg4#, 1.Ch3 Cg8 2.Cf1 Cxf3#.
- (718) Dmitry Grinchenko: a) 1.Rd5 Ac3 2.Td6 Te5#, b) 1.Rd4 Rc2 2.Ad5 Ae3#, c) 1.Rd3 Ac1 2.Cd4 Te3#.
- (719) Menachem Witztum: a) 1.Ag5 Ce6 2.d2 Tc6#, b) 1.Ae7 Cgf5 2.dxc2 Cxe4#.

Concursos ajenos

Redacción

Sinfonie Scacchistiche, 2020

The official A.P.I. magazine announces an informal composition tourney for 2020: Section #2, judge: José Antonio Coello; section #n, judge: Valerio Agostini; section h#2, judge: Francesco Simoni; section h#n, judge: Antonio Garofalo; section s#n, judge: -- ; section studies [win/draw], judge: Marco Campioli; section Fairy [*], judge: Alberto Armeni; section Retro, judge: Antonio Garofalo.

[*] Problems in two moves as: #2, h#2, s#2, hs#2, are required; these problems must have 2 and only 2 fairy conditions, freely chosen. No fairy pieces are allowed.

Deadline: 30/09/2020. The originals have to be sent to the director of the tourney, Valerio Agostini [valerio.agostini@gmail.com], only by e-mail. All problems, except studies, have to be computer tested (C+) with Popeye, WinChloe, Alybadix or others.

Solución del problemas de la página 859: (1) 1.Th8 2.Rg8 3.Ag7 4.Axe5 5.Rg7 6.Td8 7.Td4 8.Txf4 9.Td4 10.Td8 11.Th8 12.Rg8 13.Ag7 14.Af8 15.Rg7 16.Tg8 Ae5#

Veredicto del Memorial Juan Zaldo, 2019 (#2)

José Antonio Coello Alonso

Finalizado el plazo de admisión de originales, se han recibido 91 problemas, de los que se han publicado un total de 86, habiéndose devuelto 4 a sus autores por no reunir la calidad necesaria para su publicación, y uno más por estar demolido, sin haber recibido la corrección de su autor. Han sido 27 los compositores que han participado, representando a 14 países, siendo España la que mayor aportación ha realizado, con 29 composiciones de 4 autores, seguida de Italia con 25 de 5. Más distanciados están Rusia (9 de 5), Estados Unidos (8 de 1), Alemania y Chequia (5 de 1), Ucrania (4 de 4), Eslovaquia (2 de 2) y Kazajistán (2 de 1), y, con un problema, se ven representados Argentina, Azerbaiyán, Indonesia, Israel y Rumanía. A nivel individual, destaca la participación del joven compositor español Luis Gómez, con 11 problemas, seguido del italiano Bruno Colaneri, con 10 composiciones.

Ante tan masiva participación, no es de extrañar que se hayan recibido obras de gran calidad artística, junto a otras que, pese a tener buenos planteamientos, contienen algunas imperfecciones que motivan que no hayan podido pasar una primera selección, y muchas de las seleccionadas no puedan acceder al veredicto, pese a la buena imagen que ofrecen sus contenidos, pues el nivel medio de calidad ha sido muy elevado, lo que ha complicado sobremanera la labor de este comentarista a la hora de establecer el orden y categoría de los galardones que configuran este palmarés, y sobre todo, al tener que descartar trabajos muy interesantes y bien elaborados, que sin duda, en concursos de menor entidad y competencia, habrían obtenido alguna merecida recompensa. Es posible que mi decisión no satisfaga a todos y algún autor pueda sentirse decepcionado al no ver su obra recompensada, pero un examen detenido de la calidad que exhiben las obras recogidas en este veredicto le hará cambiar de opinión.

Y una vez estudiados, revisados y valorados detenidamente todos los trabajos recibidos, establezco el siguiente veredicto, con un breve comentario que justifique el motivo del galardón concedido.

1^{er} premio. Miroslav Svitek, Miguel Uris (622)

Motivos defensivos:

- A: Guardia indirecta por apertura de línea
- B: Interferencia en la línea de amenaza
- C: Guardia directa de casilla amenazada
- D: Creación de fuga por captura blanca

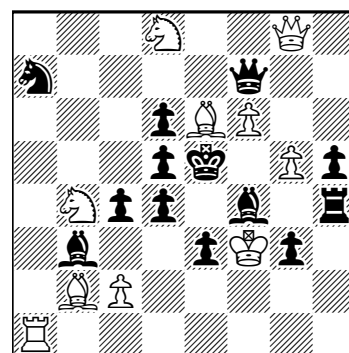
1.Ta5? (2.Txd5#), 1...Db7!

- 1...c3 (A) o Cb5 (B) o Dxe6 (C) o Axd5 (D);
- 2.Cd3 o Cbc6 o Dxe6 o Dxd5#

1.Td1! (2.Axd4#)

- 1...c3 (B) o Cb5 (C) o Dxe6 (D) o Axd5 (A);
- 2.Cd3 o Cbc6 o Dxe6 o Dxd5#

1^{er} premio
Miroslav Svitek
Miguel Uris



(10+13)

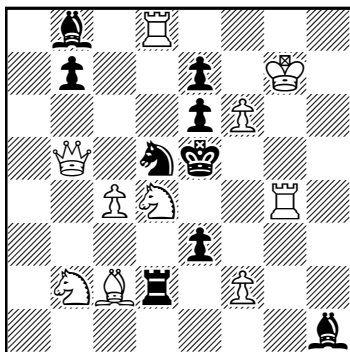
#2

Para interpretar correctamente la belleza de la solución de este problema y su dificultad de construcción, es preciso conocer el mecanismo que contiene, que está basado en los cambios cíclicos de sus motivos defensivos, que se citan. El solucionista verá que las defensas y mates del ensayo se reproducen idénticos en el juego real, lo que puede inducirle a pensar que no es merecedor de tan alta recompensa. Pero, si observa los cambios cíclicos que se realizan entre el ensayo y la solución comprenderá la justificación del galardón concedido. Los motivos del ensayo para defender la casilla d5 son ABCD, que en el juego real se cambian por BCDA, para controlar la casilla d4. Ese cambio cíclico reproduce el tema Lacny, pero no considerando la nomenclatura de las jugadas como estamos acostumbrados a ver, sino sus motivos defensivos. Se trata de un tema Mlynka, con un ciclo de cuatro defensas. Salta a la vista la dificultad que entraña su planteamiento, y la habilidad de sus autores para solventar los obstáculos con los que sin duda alguna se han encontrado antes de dar por terminada su obra.

2º premio

Luis Gómez Palazón

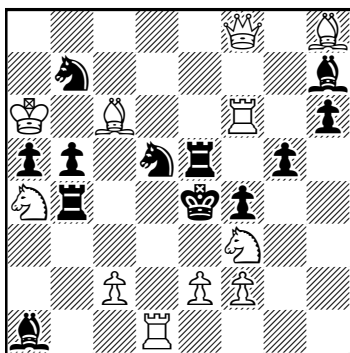
ded. a la Peña Guzpatarra



(10+9)

#2

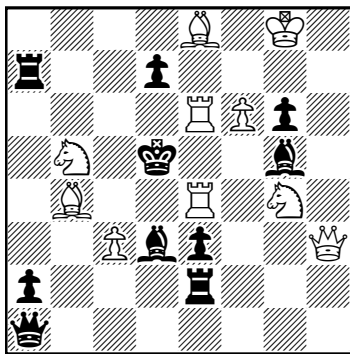
3º premio

Pavel Murashev

(11+12)

#2

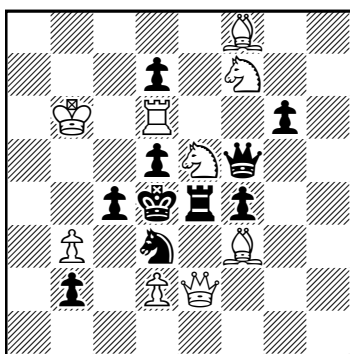
4º premio

Valery Shanshin

(10+10)

#2

5º premio

Miguel Uris

(9+10)

#2

2º premio. Luis Gómez Palazón (628)

1.fxe3? (2.Tg5# A), 1...exf6!

1.Dc5? (2.f4# B), 1...exf2!

1.Db6? (2.Dxe6#) 1...Cf4 o Cxb6; 2.Tg5 (A) o f4# (B), 1...Ad6!

1.Dd7? (2.Dxe6#) 1...Cf4 o Cc7; 2.Tg5 (A) o f4# (B), 1...Txd4!

1.De8! (2.Dh5#) 1...Cf4 o Cxf6; 2.Tg5 (A) o f4# (B)

1...exf6 o Ae4 o Txf2; 2.Dxe6 o Txe4 o Cd3#

Magnífica realización del novedoso tema Neva, que requiere un ensayo que amenaza un mate A, que se repite en el juego real como respuesta a una defensa realizada por una pieza negra clavada en el planteo, liberada tras la clave. El autor lo dobla con un nuevo ensayo con la amenaza B, que reaparece como mate en el juego real tras la liberación de la pieza negra desclavada. El desarrollo del tema se ve enriquecido con otro ensayo semitemático, con desclavada indirecta de la pieza negra —1.c5? (2.Cc4#) 1...Cb6 2.f4# (B)— y otro no temático —1.f3? (2.Te4#)—, ambos refutados por 1...Txd4! Las amenazas de cuatro de los ensayos se reproducen como mates en el juego real. Lo novedoso del tema y su riqueza, tanto en el juego virtual como secundario, hacen que esta obra sea digna de tan alto galardón.

3º premio. Pavel Murashev (568)

1.De7? (2.Axd5#) 1...Td4 o Te6; 2.Dxe5 o Dxd7#, 1...Ag8!

1.c3? (2.Cd2# A) 1...Td4 o Te6; 2.Txd4 o Txe6# (B), 1...Tf5!

1.Te6! B (2.Axd5#) 1...Td4 o Txe6; 2.Te5 o Cd2# (A)

Elegante combinación del Dombro-Zagoruiko 3x2 con el tema Erokhin en su segunda forma, entre el segundo ensayo y el juego real, sobre un esquema basado en otro problema del mismo autor, que podría considerarse como una autoanticipación parcial, pero que pone de manifiesto el interés del compositor en investigar sobre las diferentes posibilidades de un mismo esquema.

4º premio. Valery Shanshin (652v)

1.Cf2? (2.Td6 o Td4#) 1...dxe6 2.Dxe6#, 1...Axe4!

1.Df3? (2.Td6#) 1...dxe6 o Axe4; 2.Td4 o Dxe4#, 1...Af4!

1.Tb6? (2.Td4#) 1...Axe4 2.Af7#, 1...Rxe4!

1.Ce5! (2.Td4#) 1...dxe6 o Axe4; 2.Ac6 o c4#

1...Rxe4 o Dxc3; 2.Df3 o Dxc3#

En esta versión inédita, que anula la publicada en la pág. 831 del anterior boletín, el autor plantea una combinación del tema Zagoruiko 3x2, repartido entre las cuatro fases, con el tema Barnes, ampliado con un nuevo ensayo, que enriquece la obra. La embellece la buena clave de sacrificio, con fuga, efectos del tema Dombrovskis y un atractivo juego secundario en todas sus fases. La versión mantiene todo el juego de la anterior, ganando sensiblemente en economía.

5º premio. Miguel Uris (586)

*1...D~ 2.Dxe4# (A), 1...Dxe5! (a)

*1...T~ 2.Txd5# (B), 1...Txe5! (b)

*1...C~ 2.Dxc4# (C), 1...Cxe5! (c)

1.Ag7! (2.Cc6#) 1...Dxe5 (a) o Txe5 (b) o Cxe5 (c);

2.Dxe4 (A) o Txd5 (B) o Dxc4# (C)

Tema Dombrovskis, fusionado a la estrategia de la Corrección Negra en el juego aparente, en el que las jugadas *al libitum* de las piezas negras reciben un mate, pero una jugada determinada en cada caso lo refuta. En el juego real, las mismas refutaciones se convierten en defensas, contestadas con el mate que evitaban en el planteo, y que suplen a las amenazas en el Dombrovskis convencional. Esta idea ya ha sido tratada con un esquema muy diferente, protagonizada por el tema Nietvelt: Philippe Robert, *StrateGems* 2000 [Blancas: Rh5 Dd8 Te6 Ta4 Ae8 Ae7 Cc6 Cc5 e5 g3 h3; Negras: Rf5 Dh8 Ta7 Ac3 Ab1 Cf7 Cc4 h6 g5 e3 b2] 1.De5! (2.Df3#). Las cuatro capturas del Pe5 en el juego aparente corrigen las jugadas de error general, y se reproducen como defensas en la solución. Por la diferencia en su estructura y su temática, no puede considerarse como una anticipación de este problema.

6º premio. Luis Gómez Palazón (575)

1.Th3? (2.g4# A) 1...Axc6 (a) 2.Cf3# (B), 1...Af5!

1.Cf3! (B) (2.Tg5#) 1...Axc6 (a) 2.g4# (A)
1...Rxc6 o Axf3; 2.Df7 o Te5#

En una posición suelta y económica, el autor consigue la realización de un tema Erokhin en su segunda forma. La clave *give & take* priva al rey negro de su casilla de fuga en el planteo con mate previsto, y le concede otra, también de sacrificio. Excelentes los efectos estratégicos del juego defensivo tanto temático como secundario. Se enriquece con un ensayo adicional, 1.Teg3? (2.Th6#), refutado por 1...Ad2!, que posibilita otro cambio de mate tras la captura de la Tg6.

7º premio. Vladimir Sorochan (618)

1.Cg3? 1...Txc3 2.Axc3#, 1...Dxe4!

1.Cf6? 1...Cxf6 2.Axf6#, 1...Cxe7!

1.Tf4? 1...Dxe4 2.Txe4#, 1...gxh3!

1.Dd3? 1...gxh3 2.f4#, 1...d5!

1.Dxb7! (2.Cg6#) 1...Dxe4 o Cxe7 o gxh3 o d5 o De8 o Dc6;
2.Dxe4 o Af6 o f4 o Dxb8 o Db2 o Cxc6#

Atractivo juego de ensayos, con el objetivo de controlar la casilla e4 dominada por el Ah7, en previsión de que la amenaza le va a privar de ese control. Las elegantes refutaciones aprovechan las debilidades de las jugadas de los ensayos, y reaparecen como defensas en el juego real.

8º premio. Miguel Uris (585)

*1...Re5 2.Ac3 (A) o Cc6 (B) o Txd5# (C)

1.Da8? (2.Dxd5#), 1...Re5! (a)

1.Txe2? (2.Ac3# A) 1...Re5 (a) 2.Cc6# (B), 1...b1=C!!

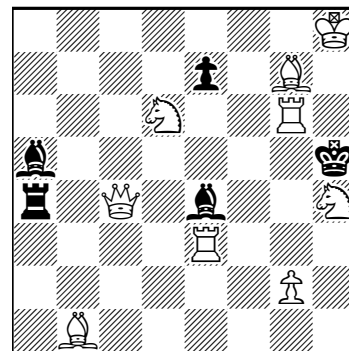
1.e5? (2.Cc6# B) 1...Rxe5 (a) 2.Txd5# (C), 1...b1=D!!

1.Dc7! (2.Txd5# C) 1...Re5 (a) 2.Ac3# (A)

Excelente trabajo, que aglutina un denso contenido temático, con buena economía de medios. Con el tema Ucrania de base, combina el Ellerman-Makihovi con tres mates tras la fuga del rey en el planteo, que se separan unificados en las amenazas y los mates en las otras fases, incorporando el tema Kharkov II, con los tres mates cambiados sobre la misma defensa. A todo ello se añade la presencia del tema Ropke en las refutaciones de los ensayos, con la doble promoción a caballo y dama del Pb2. Un conjunto de gran riqueza temática, carente de juego secundario que pueda distraer la atención del solucionista.

6º premio

Luis Gómez Palazón

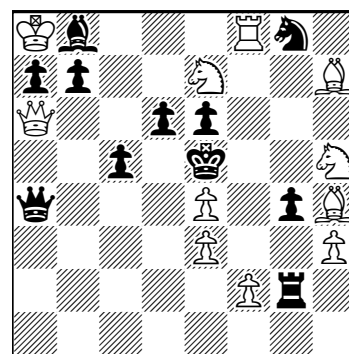


(9+5)

#2

7º premio

Vladimir Sorochan



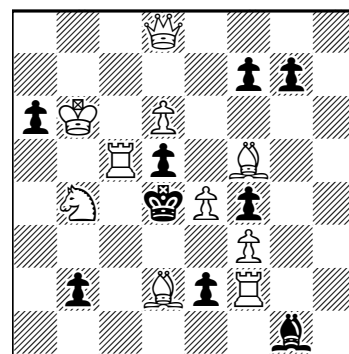
(11+11)

#2

8º premio

Miguel Uris

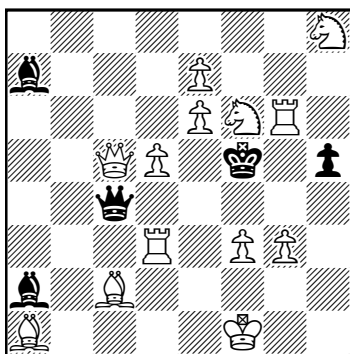
dedicado a Salvador Blasco



(10+9)

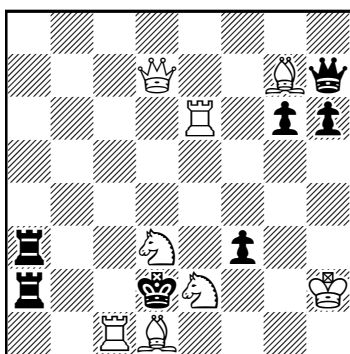
#2

1ª mención de honor
Luis Gómez Palazón



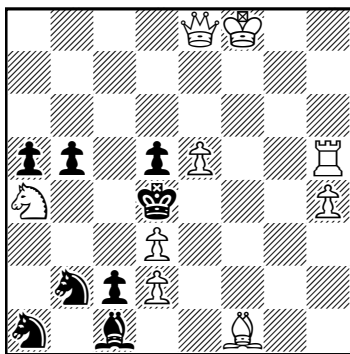
(13+5) b) ♗a7→g1 #2

2ª mención de honor
Kabe Moen



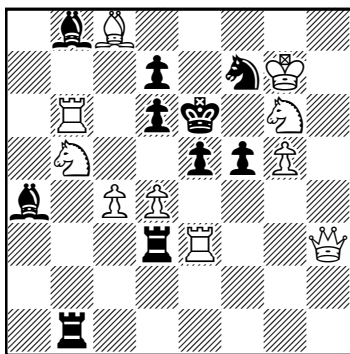
(8+7) #2

3ª mención de honor
Gerhard Maleika



(9+8) #2

4ª mención de honor
Luis Gómez Palazón



(10+10) #2

1ª mención de honor. Luis Gómez Palazón (660)

a) 1.Dd6? (2.De5#) 1...Ab8!

1.f4! (2.Tg5#) 1...Dxf4+ 2.Tf3#

b) 1.f4? (2.Tg5#) 1...Ad4!

1.Dd6! (2.De5#) 1...Dc7 2.Tc3#

Este atractivo gemelo realiza en la posición a) un típico tema Guide-lli, en el que la defensa temática da jaque al blanco, al tiempo que desclava una pieza blanca clavada en el planteo, que es la encargada de dar mate, cubriendo el jaque. En la posición b), el mate viene por intercepción de línea a la dama negra, a cargo de la misma pieza desclavada. Ambas posiciones contienen buen juego defensivo a cargo de la dama negra, de interesante estrategia, y destaca la inversión entre las dos posiciones, siendo el ensayo de a) la solución de b) y viceversa.

2ª mención de honor. Kabe Moen (664)

1.Ad4? (2.Ae3#) 1...Rxd3 o Txd3; 2.Ag7 o Ac3#, 1...Dxd7!

1.Cd4! (2.Cxf3#) 1...Rxd3+ o Txd3; 2.Ce2 o Cb3#

Una armoniosa uniformidad estratégica entre las dos fases, que reproduce el tema Haring, con los clásicos efectos *switchback* tras las fugas concedidas al rey negro por las jugadas claves. Buen juego de la batería real negra enmascarada, que permite jaque al blanco, contestado por la pieza móvil de la batería blanca.

3ª mención de honor. Gerhard Maleika (626)

1.Df7? (2.Df2 A o Df4 B o Da7# C), 1...Cxd3!!

1...Cb3 2.Df2 (A) o Df4# (B)

1...Cd1 2.Df4 (B) o Da7# (C)

1...bxa4 2.Da7 (C) o Df2# (A)

1...Cxa4 o Cc4 o Axd2; 2.Df2 (A) o Df4 (B) o Da7# (C)

1.Dg6! (2.Dg1 D o Dg4 E o Db6# F)

1...Cb3 2.Dg1 (D) o Dg4# (E)

1...Cd1 2.Dg4 (E) o Db6# (F)

1...bxa4 2.Db6 (F) o Dg1# (D)

1...Cxa4 o Cc4 o Axd2; 2.Dg1 (D) o Dg4 (E) o Db6# (F)

Magnífico planteamiento del tema Fleck, reproducido entre las dos fases de juego, con tres defensas que dan lugar a mates cíclicos con las tres amenazas, que se unifican en las tres últimas. La misma estrategia y las mismas defensas realizan el mismo ciclo con mates cambiados y con los mismos efectos en el juego real. Un problema realmente interesante, realizado con buena economía de medios. No es la primera vez que el autor desarrolla esta misma idea. Compárese con el recomendado especial, *Springaren* 1989 [Blancas: Rh8 Df8 Td6 Aa5 Af1 Cf7 h5 g2; Negras: Rc5 Ac8 Ah2 Ca8 Ca7 c7 d7 h6 g3], que reproduce la misma estrategia, sobre un esquema diferente.

4ª mención de honor. Luis Gómez Palazón (659)

1.Ab7? (2.Ad5#) 1...Txd4 2.Cxd4#, 1...Txb5!

1.Tb7? (2.Axd7#) 1...Ac7 2.Cxc7#, 1...Axb5!

1.Tf3? (2.Dxf5#) 1...Txf3 2.d5#, 1...Ch6!

1.Dh8! (2.De8#) 1...f4 2.Dh3# (1...Cxb8 2.Txe5#)

El planteo contempla cuatro piezas negras clavadas que son desclavadas por las blancas en las cuatro fases del juego, con una atractiva uniformidad estratégica. En el juego real, tras una buena clave de sacrificio, la defensa con la pieza desclavada posibilita un *switch-back* de la dama blanca. Interesante la defensa secundaria, que acepta el sacrificio de la clave, y por abandono de guardia permite un mate que aprovecha la clavada del Pd6. Un conjunto muy armonioso, con buena técnica constructiva.

5ª mención de honor. Alessandro Fasano, Antonio Garofalo (670)

1.Tb6? (2.Dg7# A) 1...Ce4 2.Cxg4# (B), 1...Cc6!
 1.Ae4? (2.Cxg4# B) 1...gxf5 2.Txf5# (C), 1...Txd3!!
 1.hxg6! (2.Txf5# C) 1...Txd6 2.Dg7# (A)

Una magnífica realización del tema Pseudo Le Grand cíclico, con atractivos efectos en sus tres fases de juego, y con elementos estratégicos de muy variada naturaleza, que dan muestra del oficio de sus autores.

6ª mención de honor. José Antonio López Parcerisa (571)

*1...Rf5 2.Dd5#
 1.Cc7? (2.Dd5#) 1...Rf5 2.De6#, 1..bxc6!
 1.dxc3! (2.De6#) 1...Rf5 2.Dd5# (1...Re3 o f3; 2.Dd4 o Ad3#)

Atractiva clave, que concede fuga adicional y permite un cambio de mate, tras la fuga del rey, entre el planteo y el ensayo temático. Nítida realización del tema Le Grand, con buen juego secundario.

7ª mención de honor. Valery Shanshin, Anatoly Vasilenko (672)

1.h8=D? (2.Ce5#) 1...Rd3 2.Dxd4#, 1...Txf2!
 1.c8=D? (2.Ac4#) 1...Rd3 2.Ce5#, 1...Axf5!
 1.Axd4? (2.Ce5#) 1...Rd3 2.Ac4#, 1...hxg3!
 1.Da5! (2.Ac4#)
 1...Rd3 2.Txd4# (1...bxa5/b5 o Axf5; 2.Cc5 o Axf5#)

Cuatro mates cambiados tras la fuga del rey negro, con buena clave de sacrificio inducida en previsión de esa fuga sin mate preparado en el planteo. A destacar la presencia del tema Le Grand, realizado entre el segundo y el tercer ensayo.

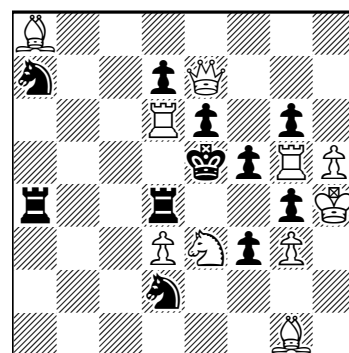
Mención de honor especial. Miroslav Svitek, Miguel Uris (634)

Motivos defensivos: A: Clavada de pieza amenaza.
 B: Interferencia a pieza amenaza.
 C: Creación de fuga por cierre de línea.

1.Axe7? (2.Ca5, Td6#) 1...Ad5! (AB)
 1.Dc1? (2.Ca5#) 1...axb6 2.cxb6#, 1...Ad5! (A)
 1.axb4? (2.Ca5#) 1...Ad5 (A) 2.Dxd5#, 1...axb6!
 1.exd7? (2.d8=C#) 1...Ad5 (C) 2.Dxd5#, 1...Th8!
 1.Txe7! (2.Td6#) 1...Ad5 (B) 2.Dxd5# (1...d5 2.Tc7#)

Un estudio superficial de este problema puede causar una mala impresión al solucionista, si limita su investigación al hallazgo de su juego real, sin profundizar en su contenido temático. Si examinamos toda la solución, veremos realizado un tema Barnes convencional entre los dos primeros ensayos y el juego real.

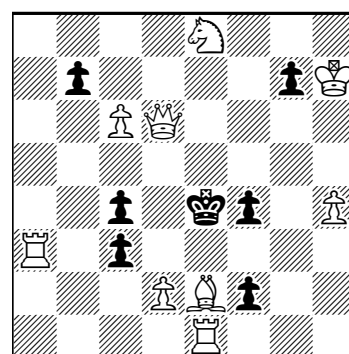
5ª mención de honor Alessandro Fasano Antonio Garofalo



(10+11)

#2

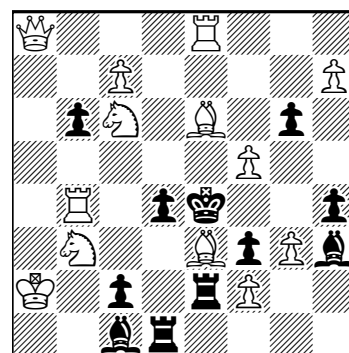
6ª mención de honor José A. López Parcerisa



(9+7)

#2

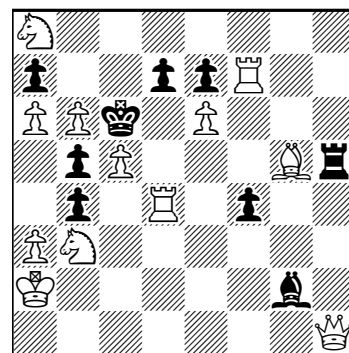
7ª mención de honor Valery Shanshin Anatoly Vasilenko



(13+11)

#2

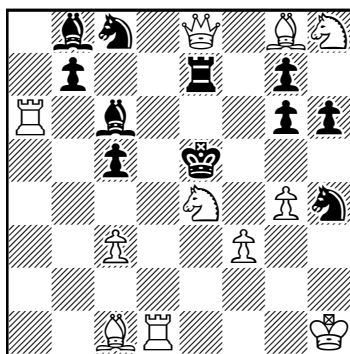
Mención de honor especial Miroslav Svitek, Miguel Uris



(12+9)

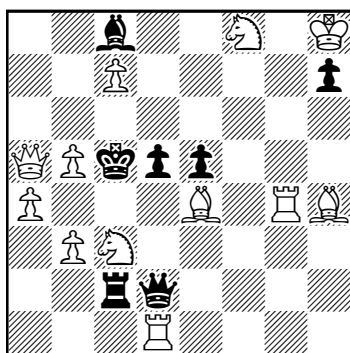
#2

1^{er} recomendado
Pavel Murashev



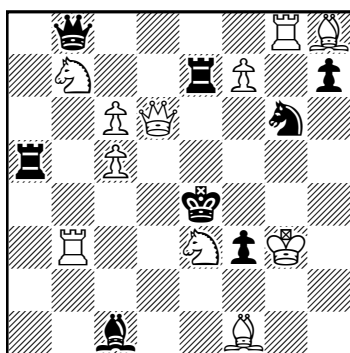
(11+11) #2

2^o recomendado
Luis Gómez Palazón
 dedicado a Miguel Uris



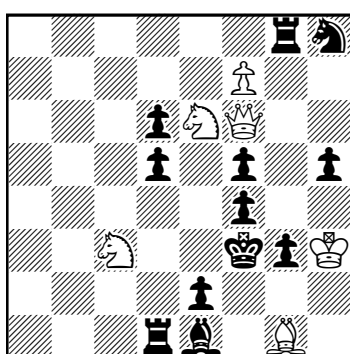
(12+7) #2

3^{er} recomendado
José A. López Parcerisa



(11+8) #2

4^o recomendado
Jorge Marcelo Kapros



(6+12) #2

Pero, si consideramos los motivos defensivos, nos encontramos con el tema Ellerman-Makihovi, que, con la refutación del primer ensayo, contrarresta las dos amenazas con los motivos A y B. En el tercer ensayo, la misma jugada defiende la amenaza con el motivo A, y en el juego real la defiende con el motivo B. Este juego defensivo reproduce el mecanismo del Ellerman-Makihovi, no considerando la duplicidad de mates de una fase que se unifican en otras, sino solo los motivos de su defensa. En el cuarto ensayo, vemos que la misma jugada detiene la amenaza con el motivo C, permitiendo el mismo mate. Las características de este tipo de composición, propio de la escuela eslovaca, pueden resultar un tanto extrañas al problemista poco experimentado, por lo que le remito a la lectura del excelente artículo publicado por los autores de esta obra —pág. 789, *Problemas* 27, julio de 2019—, en el que se hace una minuciosa descripción de estos temas, con interesantes ejemplos ilustrativos.

1^{er} recomendado. **Pavel Murashev (569)**

*1...Cg2 o Axe4; 2.Cxg6 o Cf7#
 1.Ac4? (2.Cf7#) 1...Cd6 o Axe8; 2.Dxe7 o Td5#, 1...Cxf3!
 1.Te1? (2.f4#) 1...Axe4 o Te6; 2.Txe4 o Dxe6#, 1...g5!
 1.Dxg6! (2.f4#) 1...Cxg6 o Tf7; 2.Cxg6 o Cxf7#
 1...Cg2 o Axe4; 2.Df5 o Dxe4#

Interesante composición, que reproduce el tema Ruschlis ideal, entre el juego aparente y el real. Se enriquece con dos atractivos ensayos, que embellecen el juego virtual, con variado juego defensivo.

2^o recomendado. **Luis Gómez Palazón (546)**

*1...Rd4 o Rd6 o d4; 2.Af2 o Db6 o Ae7#
 1.Af5? (2.Ae7#) 1...Rd6 2.Db6#, 1...e4! (1...Dg5/Dh6 2.Txd5#)
 1.Cxd5! (2.Db6#) 1...Rd6 2.Ae7#
 1...Rd4 o Dh6 o Dxd5 o Dxa5;
 2.Af2 o Db4 o Txd5 o Ae7#

Compleja realización del tema Le Grand, sobre un esquema bien planteado, con dos fugas del rey negro y con mates cambiados y transferidos entre las tres fases. A destacar la actividad de la dama negra en el juego secundario, con efectos muy variados.

3^{er} recomendado. **José Antonio López Parcerisa (551)**

1.Txb8? (2.Dd3 o Dd5 o Dd4#), 1...Td7!
 1.Ac4! (2.Ad5#) 1...Te5 o Ce5 o Cf4 o Axe3 o Txc5 o Dxd6;
 2.Dd3 o Dd5 o Dd4 o Ad3 o Cxc5 o Dxd6#

Tema Rudenko, con ensayo de 3 amenazas, que se reproducen como mates Somov-II en el juego real tras las defensas de autobstrucción que liberan la dama blanca. Interesante estrategia de las defensas en e5, que cierran línea al Ah8, privándole del control sobre d4, en previsión de que la amenaza cerrará línea a la dama blanca sobre esa casilla. Nítida realización del tema Roels, con buen juego secundario

4^o recomendado. **Jorge Marcelo Kapros (537)**

1.Dxf5? 1..Cg6 o Ad2; 2.Cg5/Dxh5 o Dxd5/Cd4#, 1...Tg4!
 1.Dd4? 1...Cg6 o Ad2; 2.Cg5 o Dxd5#, 1...Tg4!
 1.Dg5! (2.Dxf4#) 1...Cg6 o Ad2; 2.Dxh5 o Cd4#
 1...Td4 o Tgx5; 2.Cxd4 o Cxg5#

Opciones de la dama blanca, para amenazar la captura del Pf4, con una buena clave de sacrificio, que impide el acceso de la torre a g4, lo que hace fracasar los dos intentos temáticos y otros dos secundarios en h4 y h6. Interesante construcción del tema Ellerman-Makiho-vi, basado en las defensas de cierres de líneas a las torres negras.

5º recomendado. Daniel Wirajaya (651)

1.Cb4? (2.Ce3#) 1...Axcg2 2.Ae2#, 1...Tg7!

1.Cd4? (2.Dxb5#) 1...Ad3 2.Ce3#, 1...Cg3!

1.Af3! (2.Ce5#) 1...b4 2.Da6# (1...Txd5 2.Axd5#)

Una brillante realización del tema Zappas. Tres piezas blancas controlan la casilla c3, y en cada fase el blanco pierde uno de los controles, amenazando mate con la pérdida de otro, especulando con que la tercera pieza mantiene el control. Pero, en los ensayos, las negras contrarrestan preventivamente ese control, impidiendo la amenaza. La bella clave ampliativa concede una fuga al rey, que la amenaza recuperará. Un problema de estrategia muy atractiva.

6º recomendado. Gerhard Maleika (665)

1.Dxe7! (2.Cd4 A o Dc5 B o De2 C o Dxd7# D)

1...Cb6 2.Cd4 (A) o Dc5# (B)

1...Axf6 2.Dc5 (B) o De2# (C)

1...d6 2.De2 (C) o Dd7# (D)

1...f4 2.Dxd7 (D) o Cd4# (A)

1...Af8 2.Cd4 (A) o De2# (C)

1...Da4 2.Dc5 (B) o Dxd7# (D)

Tema Fleck, combinado con la estrategia de los duales cíclicos, terreno en el que el autor ha demostrado ser un auténtico especialista, fusionado al tema Brogi, y adornado con dos defensas añadidas, seguidas de los mismos mates que forman parte de las amenazas.

7º recomendado. Kabe Moen (579)

1.Ad4? (2.0-0 o Rf2#) 1...Ag5!

1.Td2! (2.Re2#) 1...Dxb7 o Db5 o Db2 o Rc1;

2.0-0 o Rf2 o Dxb2 o Td1#

Un Meredith muy agradable, que reproduce el tema Rudenko. Las defensas Pelle de la dama negra posibilitan el enroque y el funcionamiento de la batería blanca, que son las amenazas del ensayo.

8º recomendado. Karol Mlynka (658)

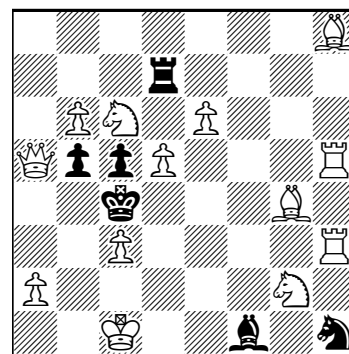
1.f8=D! (2.Da8#) 1...Cxe4 2.0-0#

1...d5 2.exd6# (a.p.)

1...Te8 2.Da3#

Las tres jugadas especiales del clásico tema Valladao, con variados elementos estratégicos en su juego defensivo. En la primera defensa, el negro prepara fuga a su rey, pero por abandono de guardia posibilita el enroque blanco. En la segunda, abre línea a torre, pero desbloquea el Pe5, que captura al paso, y, en la tercera, abre y cierra línea a la pieza-amenaza, razón por la que no sirve la aparente promoción a torre de la jugada clave. Un conjunto realmente agradable, que confirma la vigente aceptación de los temas monofásicos clásicos, que nunca pasan de moda.

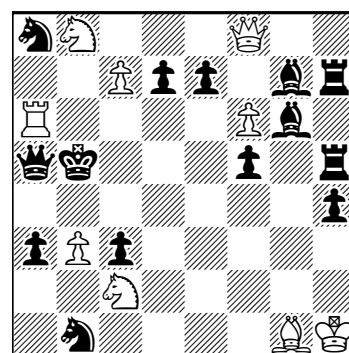
5º recomendado Daniel Wirajaya



(13+6)

#2

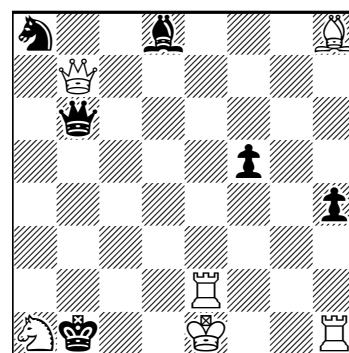
6º recomendado Gerhard Maleika



(9+14)

#2

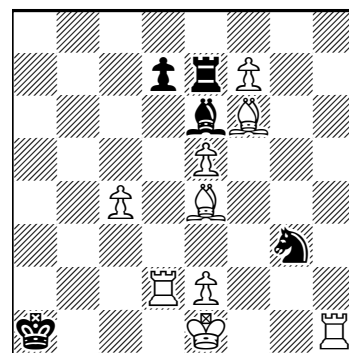
7º recomendado Kabe Moen



(6+6)

#2

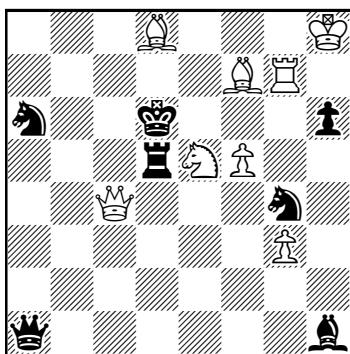
8º recomendado Karol Mlynka



(9+5)

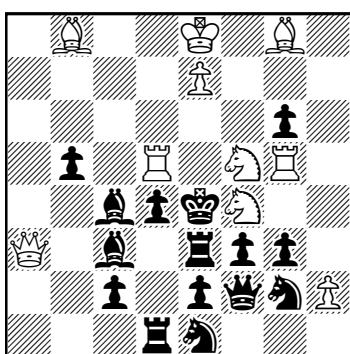
#2

9º recomendado
José A. López Parcerisa



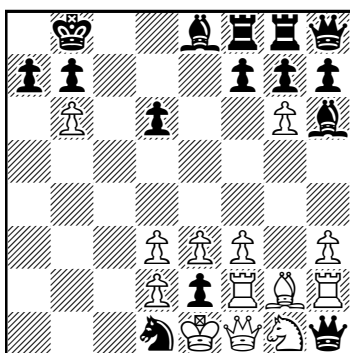
(8+7) #2

10º recomendado.
Alexander Pankratiev



(10+15) #2

(1) **Andriy Frolkin**
Joaquim Crusats
Original
 dedicated to Michel Caillaud



(13+15)
 Release the position

9º recomendado. José Antonio López Parcerisa (548)

1..Ae8! (2.Cf7#) 1...Dxe5 o Txe5 o Cxe5 o Rxe5;
 2.Dc6 o Td7 o Ae7 o Df4#

Elegante tema Stocchi, con efectos antitrial en las tres autobstrucciones negras tras las capturas de la pieza amenaza. La atractiva clave abre línea blanca, que la amenaza volverá a cerrar. Sugerente el ensayo 1.Ae6?, finamente refutado por 1...Tc5!, que justifica la bien precisada clave.

10º recomendado. Alexander Pankratiev (583)

1..Da8? (2.Txd4#) 1...gxf5!
 1.hxg3? (2.Cd6 o Te5#) 1...Dxg3 2.Cxg3#, 1...Cxf4!
 1.Ce6! (2.Cc5#) 1...Cd3 o Ab4 o Rxd5 o Rd3;
 2.Cd6 o Te5 o Da8 o Txd4#

Tema Rudenko, con buena clave biampliativa y variados elementos estratégicos en sus defensas y mates. La clave y la amenaza del primer ensayo se transfieren como mates tras las fugas del rey en el juego real. Una posición menos recargada le habría supuesto mejor clasificación.

Este es mi veredicto, emitido con carácter provisional, que se elevará a definitivo si transcurridos dos meses de su publicación no surgen reclamaciones que puedan modificar su contenido. Solo me resta felicitar a los galardonados, y agradecer al amigo Udo Degener su inestimable colaboración en la detección de anticipaciones, al director del concurso, Imanol Zurutuza, su celosa gestión, y a todos los participantes su contribución para hacer grande este memorial.

A retro problem with Bristol clearances

Andriy Frolkin - Kyiv, Ukraine
 Joaquim Crusats

This problem (1) was meant for the 2019 Champagne Tourney (62nd World Congress of Chess Composition, Vilnius), but the authors composed three entries while only two were allowed; on account of obtrusive force the authors decided not to submit this one; but the tourney award shows that no one could approach this record (according to the tourney definition of the theme) and so the authors believe that it must be published.

The balances of the diagram position are the following:

Black balance: 15 + c2xSd3 = 16
 White balance: 13 + dxSe2 + exBd + a-wP = 16 c7→c1=Q

Try: Bh6→f8, e7xBd6 – one Black White tempo is missing, e.g.:
 -1...Bb5-e8 -2.g5-g6 Ba6-b5 -3.g4-g5 Bc4xPa6 -4.g3-g4 Bg5-h6
 -5.a5-a6 Be7-g5 -6.a4-a5 Rc8-f8 -7.a3-a4 Rd8-g8 -8.a2-a3 Qe8-h8 -9.b5-b6 Qd7-e8 -10.b4-b5 Rh8-d8 -11.b3-b4 Bf8-e7 and White is retro-stalemated.

Solution: Qh8→c1=P, bPc1→c3, c2xSd3 etc., e.g.: -1...Bb5-e8 (Bristol clearance) -2.g5-g6 Ba6-b5 -3.g4-g5 Rc8-f8 (Bristol clearance) -4.g3-g4 Rd8-g8 (Bristol clearance) -5.b5-b6 Qe8-h8 -6.b4-b5 Qc6-e8 -7.b3-b4 Bb5xPa6 -8.a5-a6 Qc1-c6 -9.a4-a5 c2-c1=Q -10.a3-a4 c3-c2 -11.c2xSd3 S~d3+ -12.a2-a3 dxSe2 etc.

Memorial Tourney Juan Zaldo, 2019. Sezione H#2, Award Valerio Agostini - Perugia, Italia

Hanno partecipato a questa competizione ben 78 lavori: un percorso di scelta arduo, quindi, per poter dare alla fine un verdetto che volevo fosse soddisfacente. Non so se ci sono riuscito ma spero di essere perdonato per le scelte che mi hanno portato a stilare la classifica che ora segue.

L'alto numero di onorificenze ci consegna un livello di gara piuttosto importante: in particolare il 1° Premio va considerato un autentico capolavoro, un cesello che porta il Concorso ad un posto di assoluta eccellenza, non foss'altro che per la presenza di quest'opera. Ma neppure gli altri sono stati da meno: in conclusione una bella soddisfazione ed un onore che ho avuto nel giudicare i partecipanti.

Ed ora veniamo alla classifica finale:

1st Prize. J. M. Kapros [ARG] (613)

1.Kg4-h4 Bc8xe6 (A) 2.Rg7-b7 Ra4xd4# (B)
1.Kg4-g3 Ra4xd4 (B) 2.Se6-c7 Rg8xg7# (C)
1.Kg4-h3 Rg8xg7 (C) 2.Sd4-b3 Bc8xe6# (A)

I tre pezzi neri inchiodati vengono a turno liberati in coppia da una mossa del Re nero: il terzo viene catturato per dare il matto. Tema arduo e complesso che innesta anche il ciclo di mosse bianche tra le 3 soluzioni. La Donna nera ha la funzione di semplice Alfiere ma l'idea vale questo piccolo neo!! Impressionante invece la economia bianca.

2nd Prize. F. Simoni [ITA] (638)

1.Sd3xe5+! (Sc5?, Sc1?) Kd4xc3 2.Qd1xb3+ Kc3xb3#
1.Sd3xb4+! (Sc5?, Sc1?) Kd4xe4 2.Qd1xf3+ Ke4xf3#

Problema a strategia complessa e ben concatenata. Nella prima soluzione il Cd3 non può andare in c5 o c1 per il controllo che eserciterebbe sulla casa b3, impedendo al Bianco di mattare. Nella seconda, lo stesso C non può andare in c5 o c1 per il controllo che eserciterebbe sulla batteria reale. Si aggiunge un eccellente Zilahi per la cattura del pezzo retrostante la batteria reale che dà il matto alternativamente.

3rd Prize. A. Onkoud [MAR] (593)

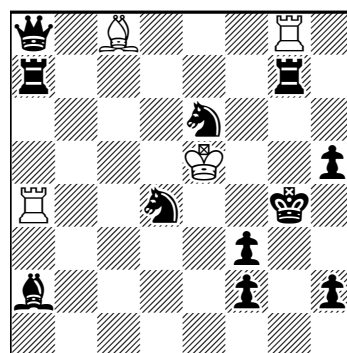
1.Rc4-e4 Rf6-f4 2.Re4-e5 Rf4-d4#
1.Qb5-b2 Bf7-e8 2.Qb2-e5 Be8-c6#
1.Bh5-g6 Rc7-a7 2.Kd5-c6 e6-e7#
1.Rh6-g6 Rc7-e7 2.Qb5-d7 e6xd7#

Problema del futuro coerentemente costruito nelle 4 soluzioni. Abbandoni di guardia della casa di matto con autoblocchi in e5 nel primo paio di soluzioni, Grimshaw nero in g6 con attivazione delle batterie bianche nel secondo paio. Anche qui si toglie il controllo al pezzo retrostante la batteria in funzione.

4th Prize. B. Colaneri [ITA] (609)

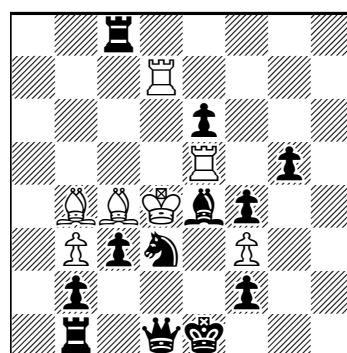
1.Ba2xb3 Ba4xb3 2.e4-e3! (f4?) Sd5-f4#
1.c6xb5 Ba4xb5 2.f5-f4! (e3?) Sd5-e3#

1st Prize Jorge M. Kapros



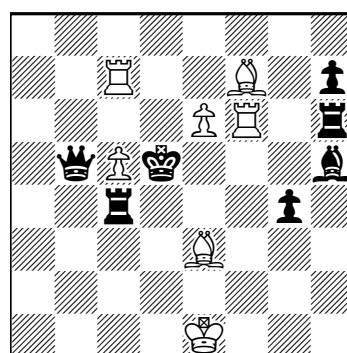
(4+11) 3.1.1.1 h#2

2nd Prize Francesco Simoni



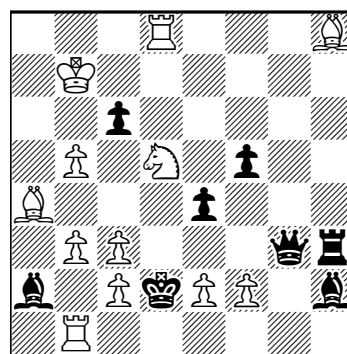
(7+12) 2.1.1.1 h#2

3rd Prize Abdelaziz Onkoud



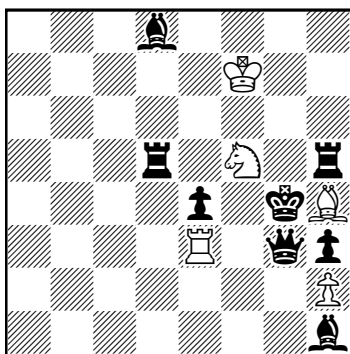
(7+7) 4.1.1.1 h#2

4th Prize Bruno Colaneri



(12+8) 2.1.1.1 h#2

5th Prize
Abdelaziz Onkoud



(5+8) 4.1.1.1 h#2

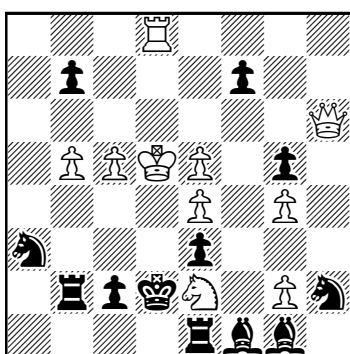
Doppio sacrificio per aprire la linea d'azione dell'Aa4. Precisazione dei matti di batteria: il C bianco deve andare a controllare la casa di fuga del Re nero lasciata scoperta ed ostruire la D nera che controlla la linea mattante. I pedoni neri si incaricano di ostruire l'altro controllo della D nera. Molto ben congeniato.

5th Prize. A. Onkoud [MAR] (592)

- 1.Kg4-f4 Re3-f3+ 2.Kf4-e5 Bh4xg3#
- 1.Rh5-h6 Re3xe4+ 2.Kg4-h5 Sf5xg3#
- 1.Bd8-g5 Sf5-h6+ 2.Kg4xh4 h2xg3#
- 1.Bd8-f6 Bh4-g5 2.Rd5xf5 Re3xg3#

La strategia unificante è data dalla cattura della D nera in g3 da parte di tutti e 4 i pezzi bianchi in campo. Il tema è "meccanico" più che strategico, ma comunque senz'altro spettacolare. Preciso.

6th Prize
Alexandre Pankratiev



(10+12) 3.1.1.1 h#2

6th Prize. A. Pankratiev [RUS] (694)

- 1.Bf1xg2 Qh6xh2 2.Bg2xe4 + Kd5xe4#
- 1.Rb2xb5 Qh6-a6 2.Rb5xc5 + Kd5xc5#
- 1.Sh2xg4 Qh6-h5 2.Sg4xe5 Kd5xe5#

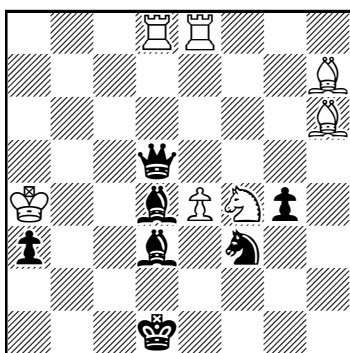
Buon lavoro con soluzioni estremamente omogenee. La necessità di reggere il Ce2 porta il Nero ad aprire linee bianche per la Donna, sacrificandosi poi per attivare la batteria reale mattante! Ben congegnato.

1st Honourable Mention. V.V. Medintsev [RUS], A. Skripnik [RUS] (675)

- 1.Bd3xe4 Sf4xd5 2.Be4-b1 Sd5-c3#
- 1.Qd5xe4 Sf4xd3 2.Qe4-b7 Sd3-f2#

Duali evitati di A e D che devono "nascondersi", onde consentire il matto. Interessante il terzo di inchiodatura che rende molto attraente la complessità del lavoro.

1st Honourable Mention
Vitaly V. Medintsev
Anatoly Skripnik



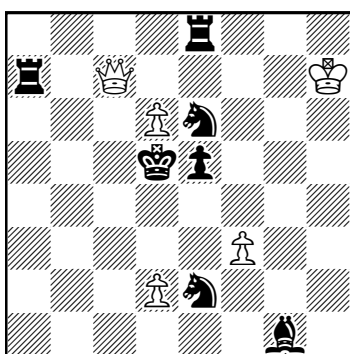
(7+7) 2.1.1.1 h#2

2nd Honourable Mention. A. Armeni [ITA] (649)

- 1.Bg1-e3 d2xe3 2.Se2-d4 e3-e4#
- 1.Se2-c3 d2xc3 2.Bg1-d4 c3-c4#
- 1.Se6-g7 d2-d4 2.Re8-e6 Qc7-c5#
- 1.Ra7-a6 d2-d3 2.Ra6xd6 Qc7-c4#

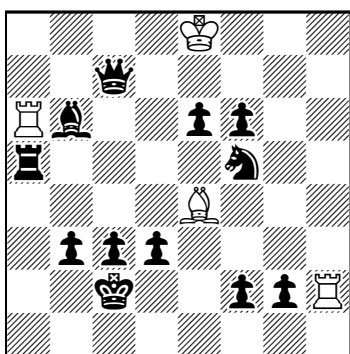
Problema del futuro con paia di soluzioni omogenee, legate per di più da un tema comune a tutte e 4 le sequenze: Albino del Pd2! Vi sono molti esempi in tal senso ma qui la leggerezza del Meredith aiuta ad apprezzare il problema.

2nd Honourable Mention
Alberto Armeni



(5+7) 4.1.1.1 h#2

3rd Honourable Mention
Dmitry Grinchenko



(10+9) b) ♖c2→g6 h#2

3rd Honourable Mention.
D. Grinchenko [UCR] (636)

- a) 1.Ra5-c5 Ra6-a1 2.g2-g1=R Rh2xf2#
- b) 1.Ra5-e5 Ra6-a2 2.f2-f1=R Ra2xg2#

Soluzioni gemellari molto omogenee e coerenti. Il gemello è un po' "forzante" ma nulla toglie alla bontà del problema. Interferenza preventiva della T nera che dà valore alla B1. Il matto sotto inchiodatura e la sottopromozione sono un degno abbellimento.

4th Honourable Mention. B. Colaneri [ITA] (683)

1.Rh8-f8 Rb5-d5 2.Rf8-f6 + e5-e6#
 1.Rh8-g8 Rf1-f3 2.Rg8-g6 + Sf4-e6#

Strategia complessa bianco-nera. La necessità di attivare le batterie bianche (affrancandosi dal controllo dei pezzi neri) è strada obbligata per neutralizzare lo scacco "autobloccante" della Torre nera.

5th Honourable Mention. B. Colaneri [ITA] (566)

1.Sd2xf3 Qa3xb2 2.Sf3xh4 Qb2-e2#
 1.Sc4xe5 Qa3xb3 2.Se5xg6 Qb3-d5#

Problema estremamente coerente e strategicamente interessante. I due Cavalli neri aprono la strada alla Donna bianca e, per consentire il matto, vanno ad autoinchiodarsi. La posizione appare un po' pesante ma sembra tutto necessario...

6th Honourable Mention. M. Bily [CZE] (684)

1.Kc5-d5 d3-d4 (A) 2.Kd5-e6 Ba6-c4# (B)
 1.Kc5-d4 Ba6-c4 (B) 2.Bd6-c5 Bh4-f6# (C)
 1.Sf5-e7 Bh4-f6 (C) 2.Se7-d5 d3-d4# (A)

Tema molto sfruttato ma sempre affascinante e difficile da ottenere. Qui il ciclo appare del tutto naturale e ben organizzato con soli 11 pezzi in campo e senza nessuno scacco di appoggio! Tutti e 3 le figure bianche (tranne il Re) danno matto.

1st Special Honourable Mention. V. Sizonenko [UCR] (695)

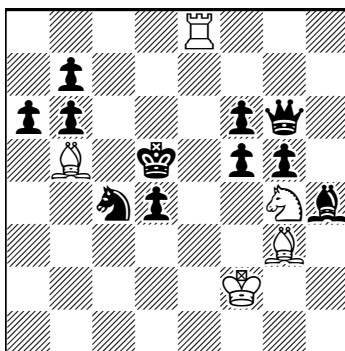
1.f5xg4 Re8-c8 (A) 2.Qg6-e4 Bb5xc4# (B)
 1.Qg6xe8 Bb5xc4+ (B) 2.Kd5-e4 Sg4xf6# (C)
 1.a6xb5 Sg4xf6+ (C) 2.Kd5-c6 Re8-c8# (A)
 1.Sc4-d6 Sg4-e5 2.f6xe5 Re8xe5#

Problema "disarmonico" che trova un ciclo di mosse bianche in 3 soluzioni molto omogenee, arricchite da un triplice Zilahi!. La quarta soluzione è diversa ma conserva parte del tema precedente (cattura di un pezzo bianco e di un pezzo nero!). A diversi giudici non piacciono questo tipo di problemi: per me invece sono affascinanti.

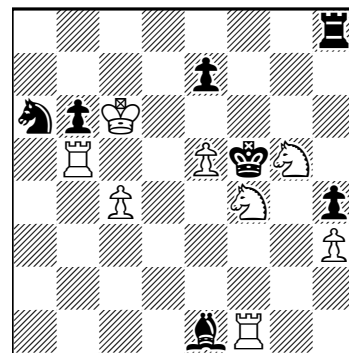
2nd Special Honourable Mention. M. Uris [SPA] (686)

- a) 1.Qa2-a3 Rc8xc4 2.Qa3-d6 Sf5-e3#
 b) 1.Ra2xa5 Sf5-d4 2.Ra5-c5 Rc8-d8#
 c) 1.Ba2-b1 d3-d4 2.Bb1-e4 Rc8-c5#
 d) 1.Sa2-b4 Rc8-b8 2.Sb4-c6 Rb8-b5#
 e) 1.a2-a1=B Rc8-c6 2.Ba1-d4 Sf5xe7#

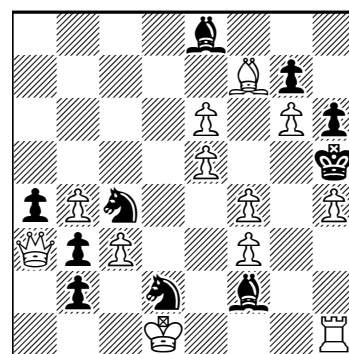
Questo tema ha illustri predecessori, quasi inarrivabili e l'ultimo gemello appare un po' forzato. Ma lo sforzo merita un riconoscimento e l'averlo ottenuto in Meredith è segno di buon risultato.

**1st Special Honour. Mention
Victor Sizonenko**

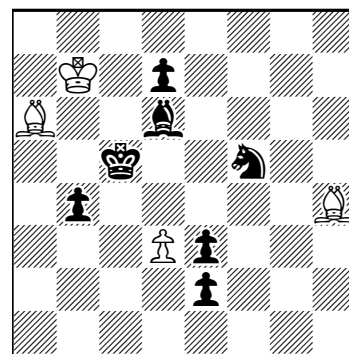
(5+11) 4.1.1.1 h#2

**4th Honourable Mention
Bruno Colaneri**

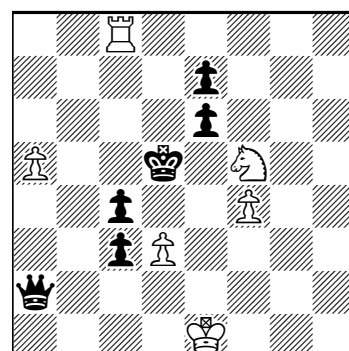
(8+7) 2.1.1.1 h#2

**5th Honourable Mention
Bruno Colaneri**

(12+10) 2.1.1.1 h#2

**6th Honourable Mention
Miroslav Bily**

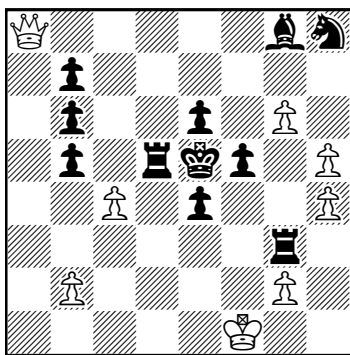
(4+7) 3.1.1.1 h#2

**2nd Special Honour. Mention
Miguel Uris**

(6+6) b) ♖a2 h#2

- c) ♗a2
 d) ♘a2
 e) ♙c3→a2

1st Commendation
Luis Miguel Martín



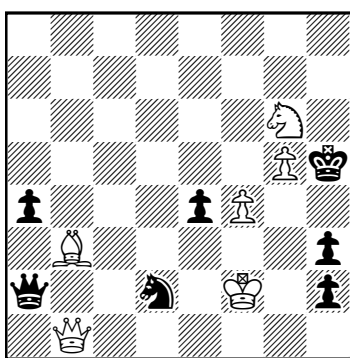
(8+11) 4.1.1.1 h#2

1st Commendation. L.M. Martín [SPA] (561)

- 1.Ke5-d6 c4-c5+ 2.Kd6-c6 Qa8-c8#
- 1.Ke5-f6 g6-g7 2.Kf6-f7 Qa8-f8#
- 1.Ke5-f4 Qa8-d8 2.Kf4-g4 Qd8-g5#
- 1.Ke5-d4 Qa8-a5 2.Kd4-d3 Qa5-c3#

Buona la coerenza tra le 4 soluzioni. Le fughe a stella del Re nero proseguono poi con una sua seconda mossa. La strategia del lavoro rimane comunque semplice...

2nd Commendation
Luis Miguel Martín



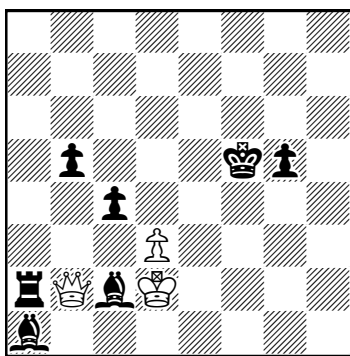
(6+7) 2.1.1.1 h#2

2nd Commendation. L.M. Martín [SPA] (701)

- 1.Qa2-a1 Qb1xe4 2.Sd2-b1 Bb3-d1#
- 1.Qa2-a3 Bb3-f7 2.Sd2-b3 Qb1-d1#

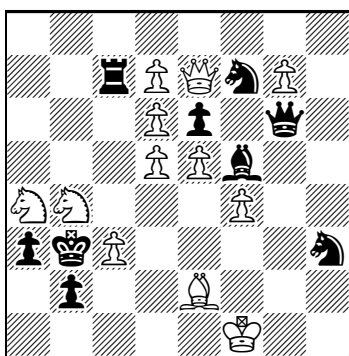
Buona coerenza fra le soluzioni. Una Donna nera che deve togliersi dalla seconda traversa per poi essere interferita senza danni dal Cavallo. Inversione dei ruoli fra Donna bianca ed Alfiere.

3rd Commendation
Dmitry Grinchenko



(3+7) b) ♖a2 h#2

4th Commendation
Bruno Colaneri



(12+9) 2.1.1.1 h#2

3rd Commendation. D. Grinchenko [UCR] (637)

- a) 1.Ra2-a6 Qb2-d4 2.Ra6-f6 Qd4-e4#
- b) 1.Bc2-d1 Ra2-a6 2.Bd1-g4 Ra6-f6#

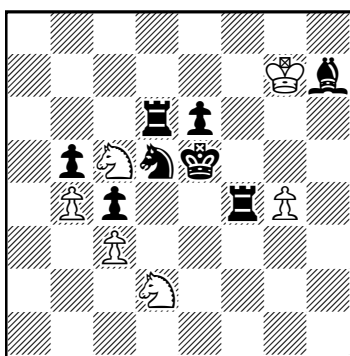
Nelle due soluzioni si assiste al pezzo tematico che esegue esattamente le stesse mosse: una volta da parte del Nero e l'altra da parte del Bianco. Il tutto in Meredith e con matti modello. Lavoro originale.

4th Commendation. B. Colaneri [ITA] (610)

- 1.Sh3xf4 Qe7-h4 2.Sf4-d3 Be2-d1#
- 1.Sf7xe5 Qe7-f6 2.Se5-c6 Sa4-c5#

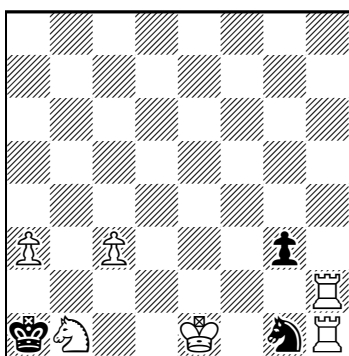
Coerenza tra le due soluzioni. Lavoro di buona fattura anche se la posizione appare un po' pesante.

5th Commendation
Bruno Colaneri



(6+8) 2.1.1.1 h#2

6th Commendation
Karol Mlynka



(6+3) 2.1.1.1 h#2

5th Commendation. B. Colaneri [ITA] (681)

- 1.Rf4-e4 Sd2-b3 2.c4xb3 Sc5-d3#
- 1.Bh7-e4 Sc5-a4 2.b5xa4 Sd2xc4#

Grimshaw nero e Zilahi bianco in una posizione semplice ed armoniosa. Intreccio ben concatenato.

6th Commendation. K. Mlynka [SLO] (679)

- 1.Ka1xb1 Rh2-d2 2.Sg1-e2 Ke1xe2#
- 1.Sg1-e2 Rh2xe2 2.Ka1xb1 0-0#

Singolare inversione di mosse nere che dà luogo ad una simpatica continuazione bianca, compreso l'arrocco!

**7th Commendation. A. Pankratiev
[RUS] (601)**

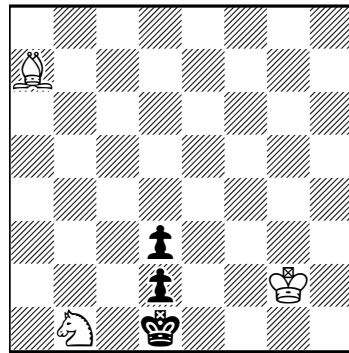
1.Kd1-e1 (A1) Ba7-f2+ (B1) 2.Ke1-e2 (A2) Sb1-c3# (B2)
1.Kd1-e2 (A2) Sb1-c3+ (B2) 2.Ke2-e1 (A1) Ba7-f2# (B1)

Inversione delle mosse nere e di quelle bianche! Buona realizzazione, anche se il pericolo di anticipazione è forte...

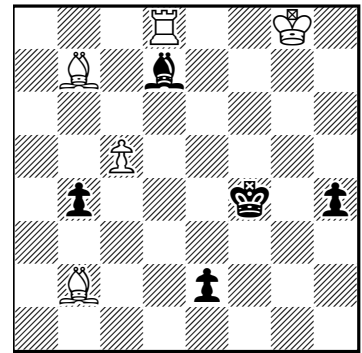
**8th Commendation. L.M. Martín
[SPA] (617)**

- a) 1.Bd7-f5 Rd8-d4 + 2.Kf4-e5 Rd4-e4#
b) 1.Bd7-g4 Rd8-d5 2.Kf4-f3 Rd5-f5#
c) 1.Bd7-a4 Rd8-d2 + 2.Kc2-b3 Bb7-d5#
d) 1.Bd7-h3 Rd8-d1 2.Kg3-h2 Bb2-e5#

Gioco di gemelli con soluzioni omogenee a due a due: nei primi due gemelli si innestano due batterie bianche mentre nei secondi due si hanno semplici formazioni di matto con gli alfieri protagonisti.

**7th Commendation
Alexandre Pankratiev**

(3+3) 2.1.1.1 h#2*

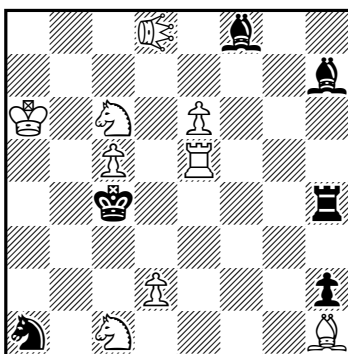
**8th Commendation
Luis Miguel Martín**

(5+5) b) ♖b2→f2 h#2
c) ♜f4→c2
d) ♜f4→g3

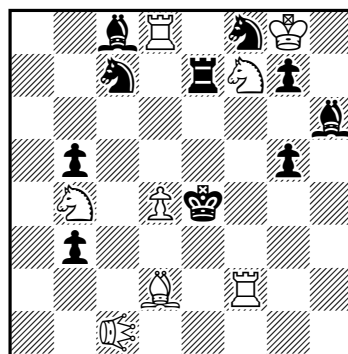
Introducción a las piezas de fantasía

Pedro Cañizares

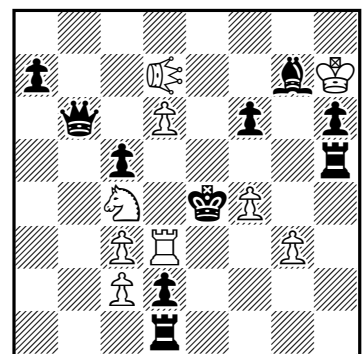
La Sirena (SI) o Dama marinera es una pieza heterodoxa ideada por Giuseppe Brogi, que se desplaza como una Dama y captura como una Langosta.

**(1) Giuseppe Brogi
feenschach, 1971**

(9+6) ♚=Sirena #2

**(2) Pierre Monreal
Daniel Joffart
Le Minotaure, 1971**

(8+10) ♚=Sirena #2

**(3) Hubert Gockel
diagrammes, 1993
1ª mención de honor**

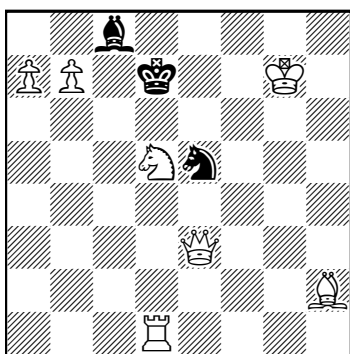
(9+10) ♚=Sirena #2

(1) *1...Ae4 2.SId4#, 1...Te4 2.SId3#; 1.SIb6! [2.Ad5#] 1...Ae4 2.SIb4#, 1...Te4 2.SIb5#, 1...Td4 2.Ca5#.

(2) *1...Te6 2.SIb1#, 1...Ae6 2.SIe1#; 1.SIc4? [2.Cd6#] 1...Te6 2.SId3#, 1...Ae6 2.SIe2#, 1...bxc4!; 1.SIc3? [2.Cd6#] 1...Ae6 2.SIe3#, 1...Te5!; 1.SIc5! [2.Cd6#] 1...Te6 2.SIf5#, 1...Ae6 2.SIe5#, (1...Td7,Txf7 2.SIe5#, 1...Ce8 2.SId5,SIc6#).

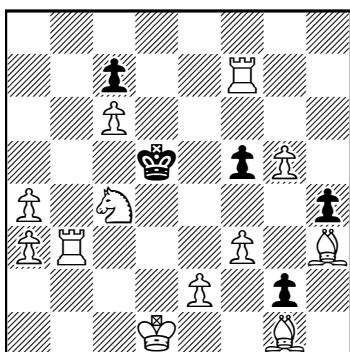
(3) 1.f5? A [2.SIe6# B] 1...Txf5 a 2.SIxf5-g4# C, 1...Dxd6 2.SIxd6-d5#, 1...Te1!; 1.SIg4! C [2.f5# A] 1...Tf5 b 2.SIxf5-e6# B, 1...Dxd6 2.Cxd6#, 1...Td5 2.Te3#, 1...Tg5 2.fxg5#, 1...Th4 2.SIe6#, 1...f5 2.SIf3#, 1...Tf1 2.Cxd2#.

(1) Jan Hartong
The Problemist Fairy Chess Supplement, 1933



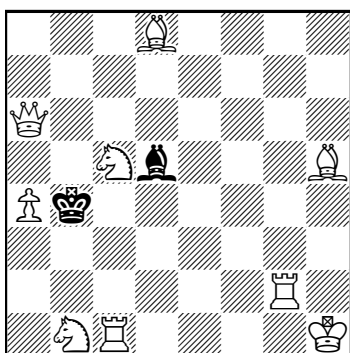
(7+3) =2

(2) Hrvoje Bartolović
feenschach, 1976; 2nd Prize



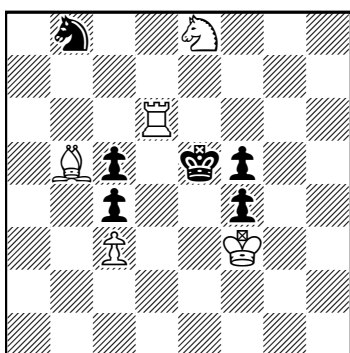
(12+5) b) bPf5→e3 =2

(3) Edgar D. Holladay
The Problemist, 1977
 5th Honourable Mention



(9+2) =2

(4) Dieter Müller
Saturnin Limbach M.T., 1987
 4th Honourable Mention



(5+6) =2

Pick 'n' mix of stalemate twomovers 1

Linden Lyons - Melbourne, Australia

This is the first in a series of articles on =2. The best problems in this genre achieve great variety with light settings, and I will be showcasing some of them here.

The knight-rook battery along the d-file fires directly at the black king in the key of **1**, 1.Se7+!, removing the two flights on d6 and d8 but also granting two new ones on c7 and e7. In order to defend against the check, either the black knight must move to d3 or the black king must flee to one of its four flight squares: 1...Kxe7 2.bxc8Q=, 1...Sd3 2.bxc8R=, 1...Kc7 2.bxc8B=, 1...Ke6 2.bxc8S=, and 1...Ke8 2.Sxc8=. To be noted is not only the Allumwandlung on c8 but also the fact that the black knight is pinned in every variation.

The key of **2a** is 1.f4! (-), taking control of e5 and granting the black king a fourth X-flight: 1...Kxc6 2.Rb5=, 1...Ke6 2.Rd7=, 1...Ke4 2.Rxf4=, and 1...Kxc4 2.Rd3=. The shift of the thematic black pawn from f5 to e3 in **2b** opens up the line of the h3-bishop to e6 and closes off the line of attack of the g1-bishop through d4 and c5. With the key 1.Sa5! (-) taking control of c4 and c6 and relinquishing control of d6 and e5, the black king now has access to star flights: 1...Kd6 2.Rb5=, 1...Ke5 2.Rd3=, 1...Kd4 2.Rf5=, and 1...Kc5 2.Rd7=. Overall, this problem is a rather pleasing twin, and the only improvement I can see is that the white king could replace the white pawn on e2.

After the key of **3**, 1.Qc8! (-), there occur four pins of the black bishop. As 1...Be4 maintains the pin on the g2-rook, it is up to the queen to pin the bishop with 2.Qg4=. The queen must stay put, however, after 1...Bc4, for she has become the sole guard of c5, but with the g2-rook now unpinned there is the reply 2.Rg4=. The move 1...Bb3 also unpins the rook, so 2.Rb2=, while 1...Bb7 leads to 2.Qb8=. The remaining variations are capture stalemates: 1...Ba2 2.Rxa2=, 1...Be6 2.Qxe6=, 1...Bf7 2.Bxf7=, 1...Bg8 2.Rxg8=, 1...Ba8 2.Qxa8=, 1...Bc6 2.Qxc6=, 1...Bf3 2.Bxf3=, 1...Bxg2 2.Kxg2=.

There are a couple of interesting tries in this problem: 1.Rc3? (-) guards b3 and thus introduces the knight-capture variations 1...Be4 2.Sxe4= and 1...Bb7 2.Sxb7=, but White has no response to 1...Bc4!, while 1.Qd6? (threat 2.Qxd5=) includes the variation 1...Be4 2.Qf4=, but this time there is no reply to 1...Ba8!

4 is a rather neat mutate. In the set play, the white bishop is responsible for the capture of the black knight while the white rook acts as the sole guard of d5 and e6: 1...Sa6 2.Bxa6=, 1...Sc6 2.Bxc6=, and 1...Sd7 2.Bxd7=. The key, 1.Bxc4! (-), puts the bishop in charge of guarding d5 and e6 and of blocking the c5-pawn. The white rook is thus released from guarding duties and is able to take over the task of capturing the black knight: 1...Sa6 2.Rxa6=, 1...Sc6 2.Rxc6=, and 1...Sd7 2.Rxd7=.

Problem **5**, the key of which is 1.0-0! (-), features a half-pin and a black knight wheel: 1...Sxc8 2.bxc8S=, 1...Se8 2.Qxe8=, 1...Sf7 2.Rxf7=, 1...Sf5 2.Rxf5=, 1...Se4 2.dxe4=, 1...Sc4 2.dxc4=,

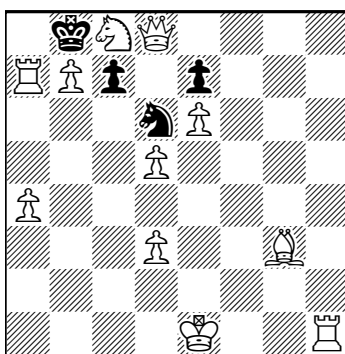
1...Sb5 2.axb5=, 1...Sxb7 2.Rb1= (with both the black knight and the c-pawn fully pinned), and 1...c5/c6 2.dxc6=.

In the initial position of **6**, the black king has flight squares on c5 and c7. Any move by the black bishop opens up the line of attack of the c1-rook against these squares. After the key, 1.Rb3! (-), the move 1...Bd3 results in the pin 2.Qd1=. Black can pin the queen with 1...Bd5, but now White uses a rook to pin the black bishop, 2.Rd3=. If the black king moves onto the c-file, the black bishop is automatically pinned. With 1...Kc5, the e5-pawn is no longer pinned and must be captured, 2.Bxe5=, and with 1...Kc7 there follows the promotion 2.d8R=. The remaining variations are captures of the black bishop: 1...Bxb3 2.Qxb3=, 1...Be2 2.Qxe2=, 1...Bf1 2.Qxf1=, 1...Be6 2.fxe6=, 1...Bf7 2.gxf7=, and 1...Bg8 2.Bxg8=.

Problem **7** features the set hurdle-removal stalemate 1...Gf8 2.Gc4= and the try 1.h6? (-), which introduces the pin stalemate 1...Gh3 2.Gh5= and the refutation 1...Gh5! The key is 1.Gf4! (-), replacing the set variation with the new hurdle-insertion pin stalemate 1...Gf3 2.Rg2= and allowing the changed pin stalemate 1...Gh3 2.Gh4=. There is another pin in 1...Gxh5 2.Gh6=, a hurdle removal in 1...Gb1 2.Gc4=, and a capture in 1...Gc5 2.Gxc5=.

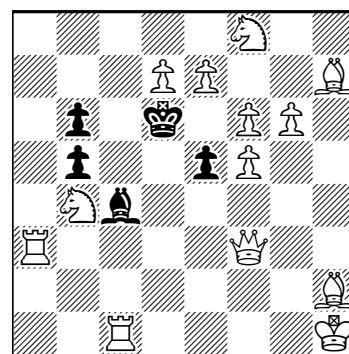
The effects in **8** are similar to those in **7**, except that much of what took place on an orthogonal in **7** takes place on a diagonal in **8** and vice versa. There is the set hurdle-removal stalemate 1...Gh3 2.Gg8= and the try 1.Kg6? (-) with the variations 1...Gh3 2.Gg7= and 1...Gh6 2.Kxh6= and the refutation 1...Gc6! The key is 1.Gd7! (-), following which there occurs the hurdle-insertion pin stalemate 1...Gc8 2.Bb8=, the direct pin stalemates 1...Gc6 2.Gd5= and 1...Gxe4 2.Gf3=, and the hurdle-removal stalemate 1...Gb3 2.Ga2=.

(5) Gerhard Maleika
harmonie-aktiv, 2016
1st Commendation



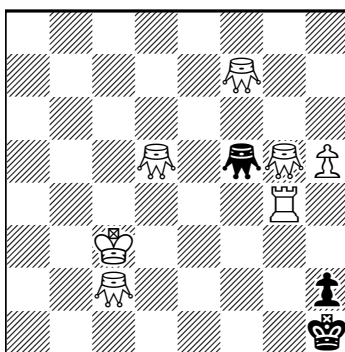
(11+4) =2

(6) Gerhard Maleika
Pat a Mat, 2019



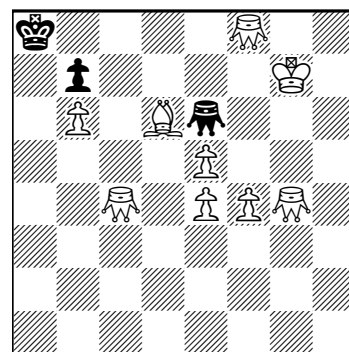
(13+5) =2

(7) Linden Lyons
Original



(7+3) Grasshoppers =2

(8) Linden Lyons
Original



(9+3) Grasshoppers =2

Envío de material original para su publicación en *Problemas*

La Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA) agradece el envío de cualquier material original relacionado con los problemas de ajedrez para su publicación en su boletín *Problemas*. La SEPA se compromete a una rápida evaluación y publicación de todo el material recibido, una vez aprobado por el editor, quien se reserva el derecho de consultar con los especialistas que considere oportuno. Los problemas originales incluidos en los artículos enviados podrán participar en los torneos informales del boletín, siempre que se ajusten a sus correspondientes bases.

Los problemas inéditos —directos en dos jugada (#2) y ayudados temáticos en dos jugadas (h#2)— que se reciban y sean aceptados para su publicación, participarán en el concurso de composición anunciado en la página 830 del número anterior del boletín (nº 28, octubre de 2019). El resto de problemas originales, de cualquier género, únicamente se aceptarán en formato de artículos de mayor o menor extensión que incluyan los comentarios de los autores a los problemas y sus soluciones.

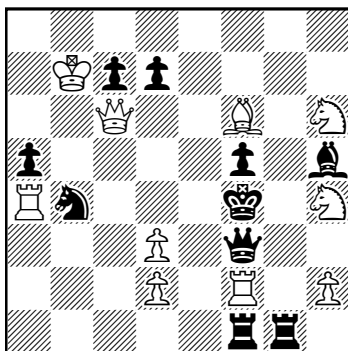
Todos los originales publicados en el boletín *Problemas*, independientemente de su participación o no en los torneos actuales o en cualquier otro torneo formal que se pueda organizar en el futuro, serán posteriormente enviados para su inclusión en la colección de WinChloe.

Para obtener más información, pueden contactar con la SEPA, en la dirección: sepa.problemas@gmail.com.

Cómo no hay que componer. Claves malas (1): la pieza alejada

Luis Gómez

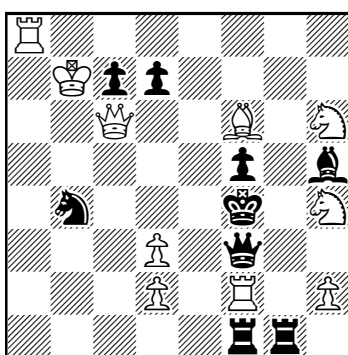
(1) Luis Gómez Palazón
Problemas, 2016



(10+10)

#2

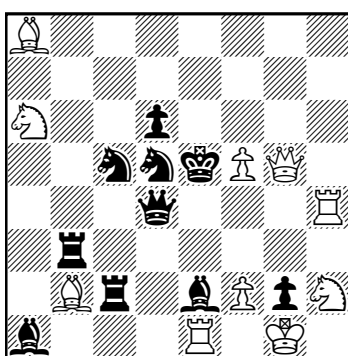
(2) Luis Gómez, version



(10+9)

#2

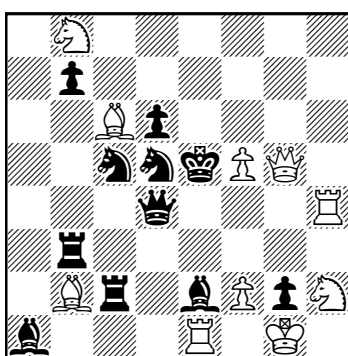
(3) A.F.C Van Der Linden
Nederlandse Bond van
Probl., 1941 - 1ª plaza



(10+10)

#2

(4) Luis Gómez, version



(10+11)

#2

Recordábamos hace un par de números cómo debían ser las claves en un problema de mate en dos jugadas. Estanislao Puig Ambrós nos decía qué características debía tener una buena clave: “sacrificio de pieza blanca, concesión de casillas de fuga al rey negro; posibilidad de dar jaques al rey blanco; cierre o anulación de líneas blancas, o apertura de líneas negras, o clavadas de piezas blancas; alejamiento de las fuerzas blancas del campo del rey negro; promoción a pieza menor...”

Hoy dedicaremos el artículo a ver ejemplos donde la clave sobreviene por acercamiento de una pieza blanca alejada del campo del rey negro. Está claro que, si partimos de la premisa de que todas las piezas de una composición deben tener alguna misión que justifique su presencia, un pequeño análisis del diagrama delatará pronto cuál debe ser la primera jugada a realizar.

Cuando el autor publica su obra, debe pensar que esta pronto será objeto de análisis por aquellos que se dedican a la resolución de problemas. Y, claro, el autor debe ponérselo lo más difícil posible.

En un problema monofásico, la elección de la clave suele ser más fácil que un problema de varias fases.

En el diagrama 1, podemos ver que la clave no es del todo mala, porque, aunque captura un peón bloqueado, desclava a la vez un caballo negro.

*1...Tg4 2.Dxf3#, 1...Ag4 2.Cg6#

1.Txa5! (2.Txf5#)

1...Cd5 2.Dc4#, 1...d5 2.Dxc7#, 1...Ag4 2.Cg6#,

1...Ag6 2.Dxf3#, 1...Tg5 2.Ae5#

Al ser un problema monofásico, podría haber intentado elegir otra clave (2). Aquí, la solución es idéntica al anterior, incluso se gana en economía, pero una torre en a8, tan alejada, evidencia pronto la solución del mismo.

Que una clave sea mala, no quiere decir que el problema deba ser descartado de un veredicto. La riqueza temática o la precisión de algunos de sus mates puede encumbrar una obra a lo más alto del pódium, ya que el juez valora muchos aspectos diferentes de una obra.

1.Cb8! [2.Cc6#]

1...Cd~ 2.Cg4#, 1...Ce3! 2.f4#, 1...Cf6! 2.Df4#

1...Cc3! 2.Cf3#, 1...Cc~ 2.Cd7#, 1...Txb8, Tb6 2.Cf3#

(1...Cd3 2.Cf3, Cd7#)

En el diagrama 3, vemos un buen problema, con un bello juego de corrección negra a cargo del Cd5. Podemos ver cómo el caballo de a6 no controla ninguna casilla del campo del rey negro, ni tampoco está a salto de mate. Se podría hacer otra versión, tratando de ocultar un poco la clave, aunque, en este caso, también es una clave floja, por la captura de peón (4). Con idéntica solución a la del diagrama 3.

Cuando el problema es polifásico, tratar de cambiar una clave por otra, sin arruinar el contenido temático del mismo, es bastante más complicado.

Los autores del problema 5, en una posición Meredith, hicieron un gran trabajo, realizando un bello Dombrowskis. Aunque la torre de h7, alejada, ya delata que será esta la pieza la que ejecutará la clave. En este caso, también es la encargada de realizar los ensayos, lo que dificulta un poco acertar con la opción correcta.

1.Tb7? (2.Ab1#) 1...cxb3!

1.Td7? (2.Axd1#) 1...cxd3!

1.Th4! bloqueo, 1...cxb3 2.Ab1#, 1...cxd3 2.Axd1#

Y, por último, como nadie está libre de pecado, se expone un reciente problema del amigo Miguel Uris y de quien suscribe (6), en el que pasa lo que venimos comentando, y al que el juez, Anatoly Vasilenko, no otorgó un mejor reconocimiento por ser una clave floja, de acercamiento.

*1...Ad4 a 2.Cd6# A, 1...Ac3 b 2.Db5# B

1.Td3? (2.Cd6# A, 2.Db5# B) 1...e4! c

1.Td5? (2.Cd6# A) 1...e4 c 2.Db5# B, 1...Cb~ 2.Dc5#, 1...Dxc2!

1.Tg3! (2.Db5# B)

1...e4 c 2.Cd6# A 1...Cc~ 2.Ce3#

1...Dxg3 2.Cxd2# 1...Cc7 2.Dc5#

La torre de g6 no cumple misión alguna. No previene de jaques, no realiza ningún tipo de intercepción, ni tiene posibilidad de dar ningún mate por apertura de líneas, por lo que cualquier solucionista avezado dará pronto con la solución.

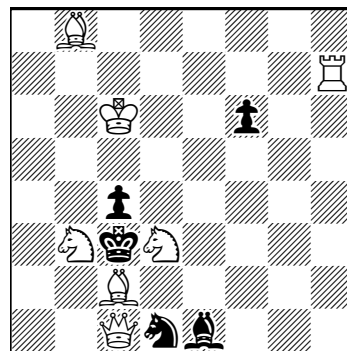
Como conclusión, aunque no siempre es posible, la clave de acercamiento debe evitarse. En los problemas monofásicos, la mayoría de las veces es subsanable, sin alterar el contenido temático; en cambio, en uno polifásico, los cambios a realizar suelen ser mucho más profundos y no tienen un arreglo tan evidente.

(5) Vladimir A. Erokhin

Sergei Shedei

Chervony girnik, 1979

1^{er} premio



(7+5)

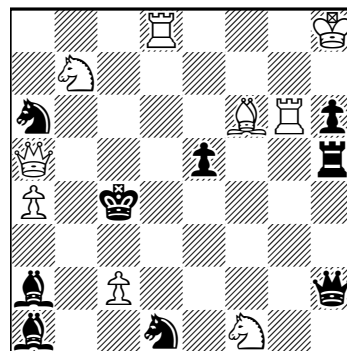
#2

(6) Miguel Uris

Luis Gómez Palazón

Memorial S. Burmistrov, 2019

4^a mención de honor



(9+9)

#2

Happy retro 2020!

Redacción

We are glad to present you with a pair of interesting retro problems which are very suitable to wish you a Happy New Year 2020!

Both problems show well-known themes and are not difficult to solve.

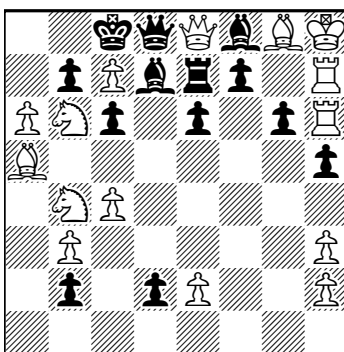
You can send your solutions along with comments to the usual email address sepa.problemas@gmail.com and they will be published in the next issue of the bulletin.

We thank the authors for this most amusing contribution!

(1) Andriy Frokin

Serhiy I. Tkachenko

Original

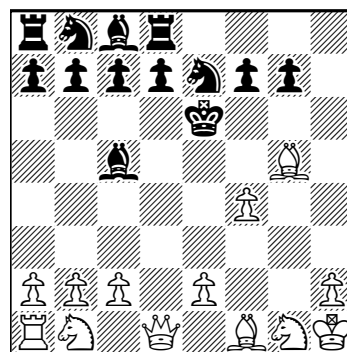


(15+13)

Last 20 single moves?

(2) Serhiy I. Tkachenko

Original



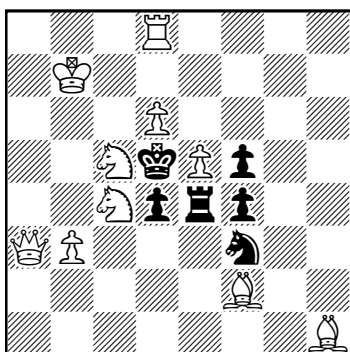
(13+13)

SPG in 20 single moves

Zagoruiko (3x2): a new approach

Miguel Uris

(720) Miguel Uris

Prototype 1
original

(10+6)

#2

*1...Sxe5 a 2.Sb6# A

*1...Rxe5 b 2.Sb6# A

1.Qa4? [2.Qc6#]

1...Kxc5 2.Qa5#

1...Sxe5! a

1.Qa1? zz

1...Sxe5 a 2.Qxd4# B

1...Rxe5 b 2.Qxd4# B

1...d3 c 2.Sb6# A

1...Kxc5 2.Qa5#

1...S~ 2.Qxd4#

1...R~ 2.Qxd4#

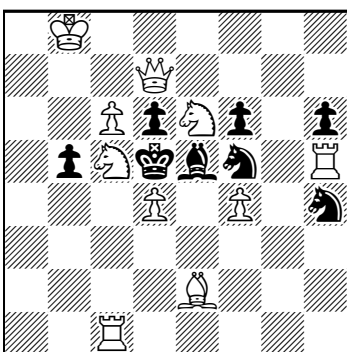
1...Re3!

1.Re8! [2.Sb6# A]

1...Sxe5 a 2.Rxe5# C

1...Rxe5 b 2.Rxe5# C

(721) Miguel Uris

Prototype 2
original

(10+8)

#2

*1...b4 2.Bc4#

*1...Sh~ 2.B(x)f3#

*1...Bxd4 a 2.Sc7# A

*1...Sxd4 b 2.Sc7# A

1.Kc7? zz

1...Bxd4 a 2.Qxd6# B

1...Sxd4 b 2.Qxd6# B

1...b4 2.Bc4#

1...Sh~ 2.B(x)f3#

1...Sf~ 2.Qxd6#

1...B~ 2.Qxd6#

1...Bxf4!

1.Rd1! [2.Sc7# A]

1...Bxd4 a 2.Rxd4# C

1...Sxd4 b 2.Rxd4# C

Aunque existe algún precedente no intencionado (George Packer, *All Change Here*, 1916), fue a mediados del siglo pasado cuando Leonid I. Zagorujko estableció el tema que lleva su nombre. En el tema Zagoruiko se requiere que como mínimo se cambien los mates a dos defensas en tres fases: 1...ab/ab/ab 2.AB/CD/EF (3x2).

Desde entonces, el tema ha ido ganando en la variedad y la extensión de sus desarrollos. Se aumentó el número de fases y cambios de mate, dando lugar a Zagoruikos 4x2, 5x2, 3x3, etc. Alguno de los mates puede repetirse, siempre y cuando no sea sobre una misma defensa, presentándose dibujos como, por ejemplo, 2.AB/CD/BE. Este tipo de caso se denomina *Zagoruiko reducido*, siendo el más significativo el que se conoce como *Rice cycle*: 2.AB/BC/CA.

A este respecto, me pregunté si podría considerarse como tema Zagoruiko 3x2 un desarrollo en el que en cada fase las dos defensas temáticas recibieran el mismo mate. Consulté

a José Antonio Coello sobre el asunto, y me comentó que dado que sí se reunían los requisitos del tema (no se repetía el mismo mate en una misma defensa) sí debía ser considerado como tal. Por otra parte, añadió que no tenía constancia de que dicho enfoque para el tema Zagoruiko se hubiera planteado con anterioridad. A su vez, estimamos que, muy probablemente, su composición no entrañaría mucha dificultad. Pero no fue así; a diferencia de lo que pueda parecer, el asunto mostró muchas dificultades para encontrar un esquema, una estrategia y una fórmula adecuada para su consecución. No fue fácil armar el *task*, y fue tras muchos intentos cuando conseguí dar con una combinación apta con la que poder elaborar los originales para plasmar la idea.

En este artículo se presentan dos prototipos con este nuevo planteamiento. Ambos con una misma estructura y recursos de composición. Las tres fases, en ambos problemas, se distribuyen entre el juego aparente, el juego virtual y el juego real: el *set play*, un ensayo, con clave de bloqueo, y la solución, con clave de amenaza. Los dos problemas se apoyan en una semiclavada ya existente en el planteo. En el prototipo 1 (720), la semiclavada está montada en una diagonal, y la temática del mismo se ve acompañada con los temas Kharkov 2, Luukkonen y Corrección Negra, en el ensayo temático. El prototipo 2 (721) muestra la misma estrategia, pero en este caso la semiclavada es de carácter ortogonal, a lo largo de una horizontal, y están también presentes en su contenido temático los temas Luukkonen y Corrección Negra.

Con este tipo de estrategia y mecanismos de composición se puede conseguir reproducir este tipo Zagoruiko reducido, con un solo mate por fase, pero muy posiblemente existan otros caminos y motivos compositivos que también resulten adecuados. Quizá algún compositor avezado se sienta interesado en intentar dar con ellos.

Reflexmate station 9

Linden Lyons - Melbourne, Australia

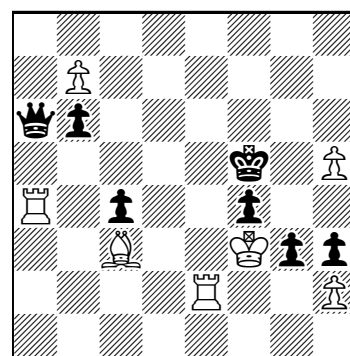
Problem 1 is one of the most elegant problems I have encountered. After the key, 1.Bd4!, two white Grimshaws take place. One of these is on the e3-square: the bishop interferes with the e2-rook in the threat, 2.Be3 Qxb7#, while the rook interferes with the bishop in the variation 1...c3 2.Re3 Qf1#. It is worth noting in this variation that although the black pawn has opened up the line of the a4-rook along the fourth rank, thereby ensuring that this rook will guard e4 should the white bishop move, the black pawn has also opened up the a6-f1 diagonal for the black queen.

The other white Grimshaw occurs on f2 and in conjunction with black pawn promotions. The black pawn in question is the one on g3. Any move by this pawn will leave f2 unguarded but will also put the pawn within range of the first rank. White must therefore self-block on f2 in a manner that enables the safe promotion of the pawn: 1...gxh2 2.Bf2 h1Q# and 1...g2 2.Rf2 g1S#. Meanwhile, the defensive check 1...Qxb7+ leads to 2.Re4 Qxe4#.

White's objective in 2 is to encourage the black rook-bishop battery to open fire against the white king. The key is 1.Rb3! with the threat of 2.Ra1 Rc4#, in which the black rook has been unpinned. Black's thematic defences involve the black king moving to the first rank and leaving e3 unguarded. These defences unpin the black rook, and White can self-block on e3 by capturing on this square with the f-pawn, with the knight, or with the b-rook, although it is the position of the back king that determines which White piece performs the capture: 1...Kd1 2.fxe3 Rc4#, 1...Ke1 2.Sxe3 Rc4#, and 1...Kf1 2.Rxe3 Rc4#. This problem thus demonstrates three-fold Stocchi blocks (self-block plus dual avoidance). If White captures with the incorrect piece, he either delivers a direct check (1...Kd1 2.Sxe3+?, 1...Ke1 2.Rxe3+?, and 1...Kf1 2.Sxe3+?) or he fires a battery aimed towards the black king (1...Kd1 2.Rxe3? pins the black rook, 1...Ke1 2.fxe3+? is a battery check, and 1...Kf1 2.fxe3+? is also a battery check). There is some nice byplay too: 1...Bxa2 is an attempt by black to leave f5 unguarded after the black rook moves, so White self-blocks on this square with 2.Qf5 Rc4#, while 1...Rxa2+/Rb2+/Rd2+ is a checking defence which White parries with 2.Kf4 Sh3#.

The key of 3 is 1.Kd5! and the threat is 2.S3e5 Sc3#. In this threat, the white knight has self-blocked on e5, interfered with the white bishop, unpinned the black knight, and opened up the line of the black bishop to c4. The defence 1...Rc3 denies the black knight access to c3, but, with the black rook now guarding c4, there is no need for the d3-knight to vacate the f1-c4 diagonal. White's other knight moves instead (2.S7e5 Sxf6#), self-blocking on e5, unpinning the black knight, and leaving the white bishop unguarded. If the black bishop attempts to leave the f1-c4 diagonal with 1...Bxg2, the creation of a black knight-bishop battery allows 2.Be5 Sd2#, with the black knight guarding c4 and cutting off the line of the b2-rook to g2. The black king guards c4 after 1...Kxd3, and with the black knight no longer pinned there occurs 2.Re5 Sc3#. Should the black rook capture on d3, the white king puts itself in the firing line of the newly created black rook-bishop battery: 1...Rxd3+ 2.Kc4 Rd4#. There is also the variation 1...Bxd3 2.S7e5 Sxf6#.

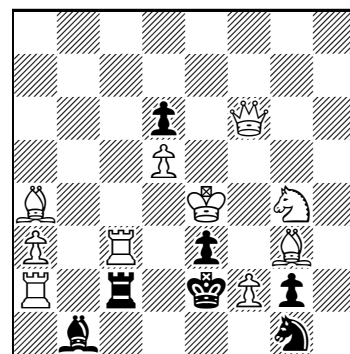
(1) Cyril George Rains
British Chess Magazine, 1979
1st Honourable Mention



(7+7)

r#2

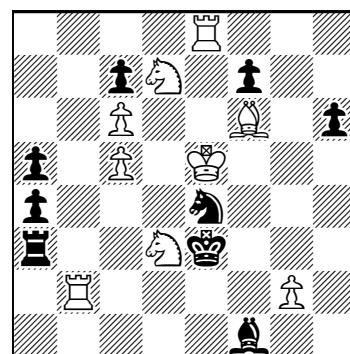
(2) Norman A. Macleod
The Problemist, 1979
1st Honourable Mention



(10+7)

r#2

(3) Cyril George Rains
British Chess Magazine, 1979

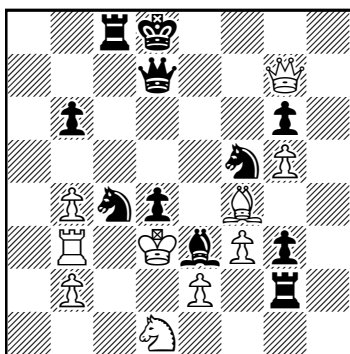


(9+9)

r#2

(4) Baruch Lender

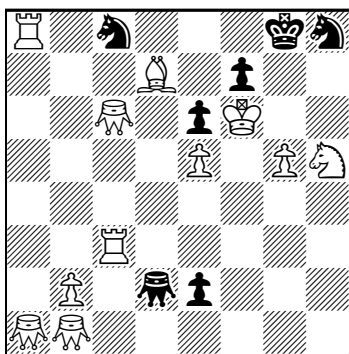
21st Key Stipulation Tourney
1979, 3rd H. Mention



(10+11) r#2

(5) Linden Lyons

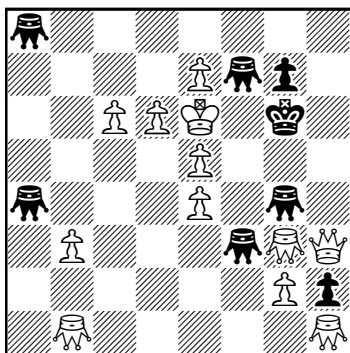
Original



(11+7) Grasshoppers r#2

(6) Linden Lyons

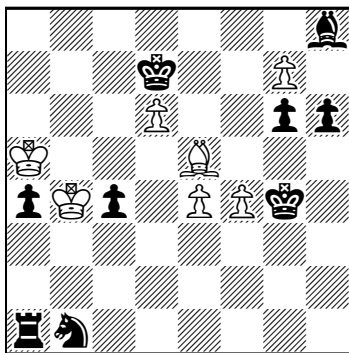
Original



(12+8) Grasshoppers semi-r#2

(7) Francisco Salazar

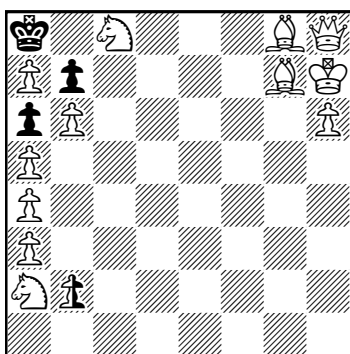
Problemblad, 1979
Commendation



(7+9) Siamese Kings r#2

(8) Juraj Lörcinc

harmonie-aktiv, 2016
5th Honourable Mention



(12+3+1) Neutral pawn r#9

The key of 4, 1.Qxd4! (threat 2.Ke4 Qxd4#), pins the white and black queens along the d-file, and there are two variations with simultaneous unpins: 1...Scd6 2.Qg7 (switchback) Qb5# and 1...Sfd6 2.Qc3 (self-block) Qf5#. A black knight covers e4 in both variations, but c2 and c3 are covered in different ways: in the first variation, the c8-rook guards both squares; in the second, the white queen blocks c3 and the black queen guards c2. The defence 1...Qd5 guards e4, but White responds with the sacrificial 2.Be5 Sxe5#, and the c8-rook once again guards c2 and c3. Black also has a couple of defensive captures on d4. The first of these is 1...Bxd4, but this releases White's e-pawn: 2.e4 Be5#. The white pawn blocks e4, the g2-rook guards c2, and the black bishop guards c3 whilst also cutting off the line of the white bishop to d6. The second defensive capture is 1...Qxd4+, and there follows 2.Kc2 and the battery mate 2...Sa3#.

In 5, the key of which is 1.Gc2!, White creates hurdles for the black

grasshopper in the threat (2.Gd3 Gd4#) and in four variations (1...Gf2 2.Re3 Gd4#, 1...Gh6 2.Sg7 Gf8#, 1...Gd8 2.Be8 Gf8#, and 1...Gb4 2.Gc4 Gd4#). After 1...Gxb2, there is already a hurdle available on c3, but White must first withdraw the a1-grasshopper from the a1-f6 diagonal: 2.Gc1 Gd4#. I am particularly pleased with the role of the c3-rook. It serves as a hurdle multiple times, and it also moves to e3 after 1...Gf2.

In 6, the key is 1.Gb4! (threat 2.Gf4 Gxe4#), and there are four variations in which the g4-grasshopper runs away. In two of these variations, it becomes a hurdle for the a4-grasshopper (1...Gd7 2.c7 Ge8# and 1...Gd4 2.Gb2 Gxe4#); in the other two variations, White creates a hurdle for it (1...Ge2 2.Ge3 Gxe4# and 1...Gxg2 2.Gxf3 Gxe4#). There is also the byplay 1...Gc4 2.Gd4 Gxe4#.

7 features Siamese kings. Each side has two kings, and mate occurs when either king on one side cannot avoid capture. It is therefore sufficient to attack both kings simultaneously to achieve mate. The key, 1.Bc3!, threatens 2.g8~ Bxc3#, where the black bishop skewers the white kings and is guarded by the black knight. Black can defend by moving his knight: 1...Sd2 2.Kc5 Sb3# (a fork), 1...Sxc3 2.Kb6 Rb1# (a skewer), and 1...Sa3 2.Kaxa4 Sc2# (a battery mate, with the knight attacking one king and the rook the other). Against 1...Bxg7, White has the waiting 2.f5 so that 2...Bxc3# takes place.

There are four pawn-promotion tries which threaten 2.Bc3 Bxc3#, but in each case Black can see to it that his kings are forked by the promoted piece: 1.g8Q? Kc6! 2.Qc8#, 1.g8R? Ke6! 2.Rxg6#, 1.g8B? Kc8! 2.Be6#, and 1.g8S? Bf6! 2.Sxf6#.

Although 8 features the set $1...nPb1=nB\#$, White is unable to lose a move. He must therefore keep pushing the neutral pawn away from promotion until he has sacrificed a bishop and queen and has shifted the mating net up one rank. The key is $1.nPb4!$, and if Black responds with $1...nPb3$, White's reply is $2.Sa\sim nPb2$ $3.S\sim nPb1=nB\#$. Black's strongest defence is $1...nPxa3$, and there follows $2.Bb2$ $nPxb2$ $3.nPb4$ $nPb3$ $4.Sc1$ $nPb2$ $5.nPb4$ $nPb3$ $6.Qa1$ $nPb2$ $7.nPb4$ $nPb3$ $8.Kh8$ $nPb2$ $9.h7$ $nPxa1=nB\#$.

For part 8 see: "Reflexmate station 8", L. Lyons, *Problemas* 28 (October 2019), 844-845.

Ejercicio de reconstrucción nº 29

José Antonio Coello Alonso

No parece que las dificultades que intuía en mi comentario de presentación del ejercicio 28 hayan sido tan acusadas como presentía, pues todos los trabajos recibidos han resultado correctos, con ligeras diferencias con respecto al original, pero sin incidencia alguna en el desarrollo del juego, y que obedecen exclusivamente al gusto personal de cada participante. La posición original del autor la podemos ver en el diagrama 1, y las diferencias se han centrado en la ubicación de la Td7, que alguno sitúa en d8, y el Pb7, que hace la misma función en b6, impidiendo $1.Txc6+$ etc. Solamente las posiciones de Miguel Uris e Imanol Zurutuza coinciden con la del autor en su totalidad. Y con las diferencias citadas me llegan las participaciones de Jordi Breu, Luis Gómez, Antonio Garofalo, Hans Nieuwhart y Manuel Sanz. A los siete, mi felicitación por su buen hacer, pues este ejercicio no hacía presagiar tan buenos resultados, a juzgar por la resistencia que me opuso cuando hice yo su reconstrucción, como acostumbro a hacer antes de plantear un ejercicio.

Como dato curioso, añadiré que, al parecer, la posición de Kofman es una versión enriquecida de un problema publicado un año antes, y que podemos ver en el diagrama 2.

Los muchos puntos en común entre ambas posiciones parecen indicar que Kofman se inspiró en el problema de Loveiko para dotarlo de una mayor variedad de juego, manteniendo las tres defensas comunes en ambos problemas, con los mismos efectos estratégicos.

Ejercicio nº 29: Planteo a continuación los datos del nuevo ejercicio, que se trata de una mezcla de reconstrucción y de restauración, ya que el original resultó demolido. Su reconstrucción no resultará muy difícil, y se vaticinan varias posibilidades de arreglo, manteniendo la idea del autor. Las pistas son:

$1.Df1?$ ($2.Cc3\#$) $1...Axe5$ $2.Ce7\#$ ($1...d1=C$ $2.Dxd1\#$), $1...b4!$

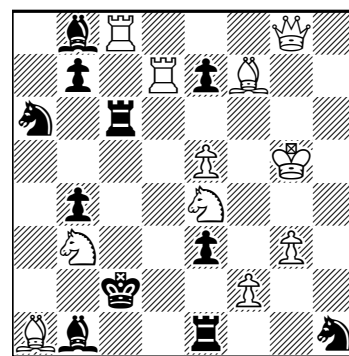
$1.Dh5?$ ($2.Ce7\#$) $1...c4$ $2.Cc3\#$, $1...Cg6!$

$1.Dd1!$ ($2.Dxd2\#$) $1...Axe5$ $2.Ce7\#$, $1...c4$ $2.Cc3\#$, $1...Ae1$ $2.Cf4\#$, $1...Da5$ $2.Txc5\#$

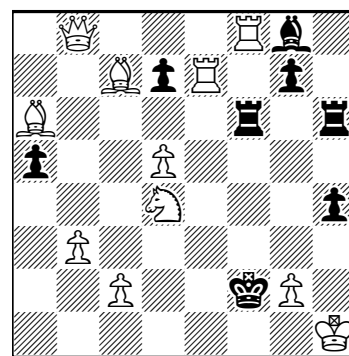
Una bellísima composición, que reproduce el tema Pseudo Le Grand entre los dos ensayos, pero que resultó demolida tras $1.Ce7+$ $Rxe5$ $2.Da1\#$. Es muy sencillo eliminar la demolición y mantener el juego real con sus cuatro defensas, pero conservar el tema resulta algo más difícil y, al mismo tiempo, muy instructivo e interesante.

Las soluciones se remitirán a <jantoniocoello@gmail.com>, antes del 28 de febrero de 2020.

(1) Raphael Kofman
Skakbladet, 1930



(2) Frants K. Loveiko
Zadachi i Etyudy, 1929



If you want to receive (stop receiving) each new issue of *Problemas* by email, free of charge, send an empty email message to "sepa.problemas@gmail.com" mentioning the word "subscription" ("unsubscription") in the subject and you will be included in (excluded from) the distribution list.

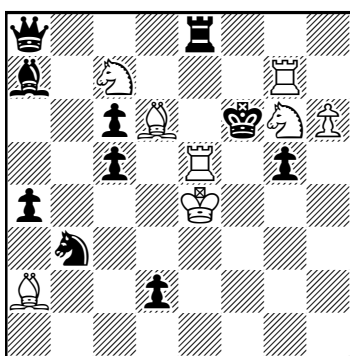
Opciones de restauración (10): alfil o peón

Miguel Uris

Es norma en composición, por motivos de economía, que para una función o papel determinado en un problema se debe de poner la pieza de menor rango posible. Es por ello que, por ejemplo, para defender la casilla c5 no vamos a utilizar una torre si ello se puede hacer con un simple peón. Igualmente, no utilizaríamos un alfil si su función la pudiera suplir un peón. El alfil y el peón tienen un pequeño subconjunto de funciones en común, ya que, situados en una misma casilla, cubren las primeras casillas en diagonal, hacia su izquierda y derecha, siempre mirando en la dirección del movimiento del peón. Y presentan también muchas divergencias en el resto de sus características, que no ha lugar señalar. Es por ello, por ese pequeño apartado en común y por el conjunto de sus diferencias, que puede resultar de gran utilidad el cambio de uno por el otro a la hora de intentar arreglar un problema con algún tipo de contratiempo. Muy a menudo, ese diferente tipo de prestaciones de una a otra pieza es lo que motiva dicho contratiempo. En unas ocasiones nos convendrá sustituir un peón por un alfil, y en otras será al revés. Lo complicado puede ser el detectar cuándo este tipo de método nos va a ser útil o adecuado para nuestros fines. Vamos a intentar, a través de estas líneas, arrojar un poco de luz sobre esta clase de recurso restaurador.

(10) Walter W. Wallis

Il Due Mosse, 1960

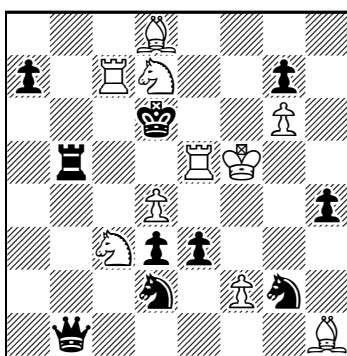


(8+10)

#2

(10a) Miguel Uris

Versión

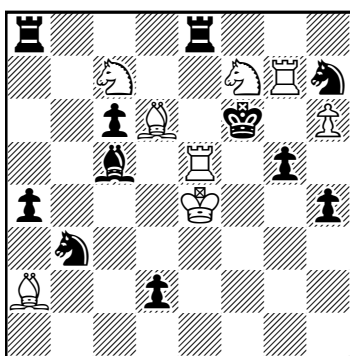


(10+10)

#2

(10b) José Antonio Coello

Versión



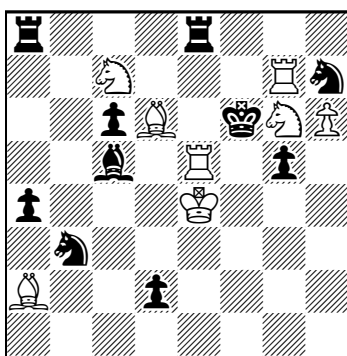
(8+11)

#2

b) ♖f7→f5, ♗c5↔♙d2

(10c) J.A. Coello - M. Uris

Corrección



(8+10)

#2

Para acometer nuestro primer ejemplo, es conveniente detallar en qué consiste el tema Mai 2, para una mejor y más fácil comprensión del primer problema que vamos a ver. Se trata de un tema que se apoya en dobles amenazas y mates duales en dos fases. En una fase, se crea una doble amenaza y una de las defensas a dichas amenazas recibe dos mates. En otra, los anteriores dos mates serán las amenazas, y ante una de las defensas se ejecutarán los dos mates que eran amenazas en la anterior fase. Su esquema básico sería:

1.? [2.A#, B#] 1...a 2.C#, D#

1.! [2.C#, D#] 1...b 2.A#, B#

El problema de Walter W. Wallis, del diagrama 10, pretende desarrollar este tema del siguiente modo: 1.Ce7? [2.Te6, Tf5#] 1...Cd4 2.Tf7/g6# 1...Dc8!; 1.Ch8! [2.Tf7, Tg6#] 1...Txxh8 2.Te6/f5#. Pero esta composición presenta dos contratiempos que la invalidan. Por una parte, en el juego real, la defensa temática 1...Txxh8, además de recibir los dos mates deseados,

recibe un tercero, 2.Ae7#. Y, por otra, existe una solución no deseada con 1.Cf8!? [2.Cd7, Ch7#]. Vamos a ver algunas de las diferentes opciones de restauración que se pueden aplicar a este problema.

En primer lugar, se expondrá la opción que se corresponde con el tema del que trata este artículo: la sustitución entre el alfil y el peón. Este recurso nos va a ser muy útil para eliminar ese tercer mate (2.Ae7#), que nos aparecía en la defensa temática del juego real. Un alfil blanco situado, por ejemplo, en e2, cubre, entre otros escaques, las casillas d3 y f3, pudiendo desplazarse a ellas si fuera necesario. Un peón blanco situado en la misma casilla también cubre d3 y f3, pero con la diferencia de que no puede desplazarse a dichos cuadros si no existe en ellos una pieza que pueda ser captu-

rada. Como bien es sabido, el peón es la única pieza que captura diferente a como mueve. Dado que ese tercer mate que nos estorba se ejecuta en e7, y dicha casilla está vacía, si se cubriese dicho cuadro con un peón, no tendríamos el problema de que existiera ese mate cuando la TNe8 abandonase su guardia, como nos sucede cuando e7 es controlado por un alfil. Pero, claro, el ABd6, además de cubrir e7, también controla e5, circunstancia que es vital para poder contrarrestar el jaque 1...Txe5+ con 2.Axe5#, y un PBd6 solo ejercería guardia sobre e7, no sobre e5. Dejemos aparcado, de momento, este asunto.

Por otro lado, tenemos la demolición que nos aparece por doble solución, la cual parte de 1.Cf8!?, sobre la que nos resulta complicado poder añadir una (otra) pieza o peón negro que controle f8 para anular dicha solución, la cual sería replicada con la captura de dicho caballo. Y nos es complicado porque ya no nos queda espacio disponible en esa zona del tablero. Y es obvio que no se puede bajar una fila toda la posición, para ganar otra horizontal por arriba, ya que ello nos pondría a un PN en la primera fila, con lo que está promocionando.

Considerando ambos contratiempos conjuntamente, se puede llegar a la conclusión de que el recurso de restauración que se necesita para hacer viable la sustitución del ABd6 por un PB también nos puede ser útil para intentar añadir otra guardia al salto del CB a f8.

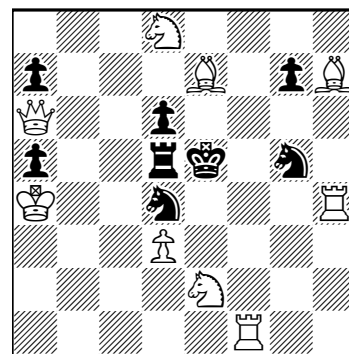
Veámos antes que la sustitución del ABd6 por un PBd6 nos era insuficiente, pues ese peón no cubría e5, y eso es debido a la direccionalidad de dicho peón. Sin embargo, si practicásemos al tablero un giro de 90° hacia la izquierda, la cosa estaría resuelta. Una vez realizado dicho giro, ya no hay problema en ganar espacio para poder vigilar aquel salto del CB que ocasionaba la doble solución, pues ese peón negro que se nos corría a una casilla de promoción ahora tan solo se marcha al lateral del tablero. Así pues, tras dar ese giro, correremos toda la posición una columna hacia la derecha y obtendremos una columna extra por la izquierda, en la que podremos añadir un PNa7, que ejercerá una guardia sobre la casilla b6 y evitará con ello la solución no deseada.

Tras dichos cambios, el resto del trabajo a realizar serán ligeros ajustes de la posición, que no entrañan excesiva dificultad y que incluso añaden algo de juego secundario en el ensayo. El resultado puede comprobarse en el diagrama **10a**.

A petición y encargo por mi parte, para que se vieran los diferentes caminos y opciones que tenemos a nuestra disposición para poder restaurar problemas, José Antonio Coello tuvo la gentileza de mirar de arreglar esta obra, también versionándola, usando otro tipo de recurso restaurador ya visto en esta sección en un artículo anterior. José Antonio escogió para ello el uso de los gemelos, creando una curiosa y atractiva versión del problema de Wallis, la cual puede verse en el diagrama **10b**.

Y, por último, se muestra una tercera opción en el diagrama **10c**, la cual podría considerarse como la reparación más ortodoxa y que respeta más el original, en la que, con otro tipo de recursos y cambios más meridianos, también se arregla el problema.

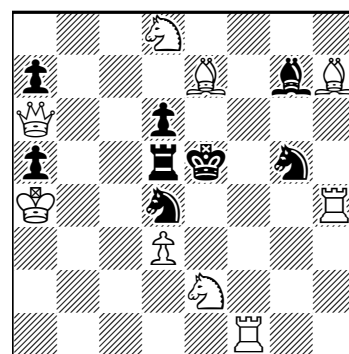
(10d) Robert E. Burger
The Problemist, 1988



(9+8)

#2

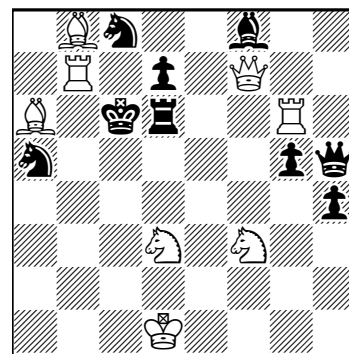
(10e) Luis Zaragoza
Corrección



(9+8)

#2

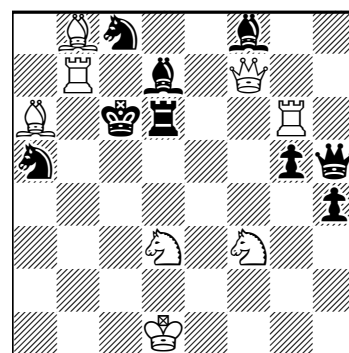
(10f) Paul Bugnicourt
The Problemist, 1965



(8+9)

#2

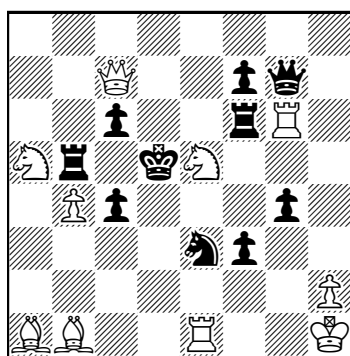
(10g) José Antonio Coello
Corrección



(8+9)

#2

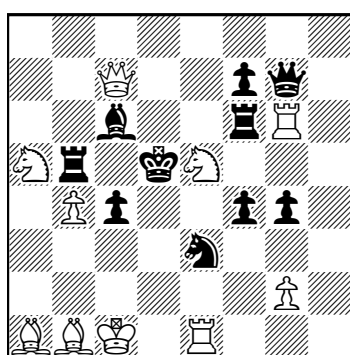
(10h) Hugh F. Dixon
The Problemist, 1939



(10+10)

#2

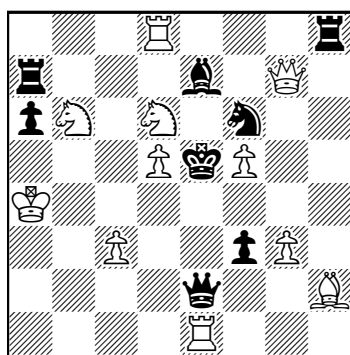
(10i) L. Zaragoza - M. Uris
Corrección



(10+10)

#2

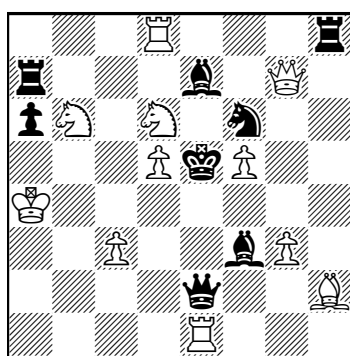
(10j) Charles D. Rudd
The Problemist, 1945



(11+8)

#2

(10k) José Antonio Coello
Corrección



(11+8)

#2

En el ejemplo anterior, junto con otras opciones de restauración, vimos cómo, mediante el cambio de un alfil por un peón, se puede restaurar un problema. Habitualmente será más frecuente a la inversa, ya que se presentarán más casos en los que la reparación precise de una pieza con más poder. Veamos unos ejemplos sobre este cambio a la inversa.

La solución del problema del diagrama **10d** pretende ser 1.Cf4!, para 2.Cg6#, pero el blanco dispone de otras dos opciones que también llevan al mate en dos. Está 1.Af8!, con la amenaza 2.Axg7#, y también el movimiento de bloqueo 1.Th6! En esta ocasión, se sustituirá un peón por un alfil. Como se puede ver en el diagrama **10e**, cambiando el PNg7 por un AN se consiguen dos efectos: por un lado se cubre f8 y, por otro, el negro dispone del movimiento 1...Ah8, que anula el bloqueo.

En el diagrama **10f**, la clave deseada es 1.Tb5!, para 2.Dd5#, pero también existe 1.Df5, con la triple amenaza de 2.Dc5, Db5, De4#. De nuevo, como puede comprobarse en el diagrama **10g**, cambiando un peón por un alfil se corrige el asunto, al tener el alfil más alcance y poder cubrir la casilla f5.

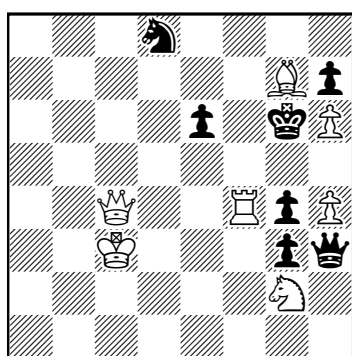
También en el diagrama **10h**, el recurso adecuado será la sustitución del PNe6 por un AN, aprovechando que, a diferencia del peón, dicha pieza sí controla la casilla d7. El problema, cuya solución deseada era 1.Cd3!, con la amenaza 2.De5#, presentaba otras dos soluciones, 1.Dd7+ y 1.Dd8+, las cuales ya no son eficaces en la posición del diagrama **10i**, en el que también se ha modificado la ubicación del Pnf3, con objeto de eliminar un dual, lo que también ha obligado a desplazar el PBh2 a f3 y variar la posición del RB, para evitar molestos jaques a la descubierta.

Otra sustitución de un peón por un alfil la podemos ver en el diagrama **10j**. La clave pretendida en este problema es 1.Dg5!, amenazando 2.Df4#, desarrollando un juego de corrección negra, con varios movimientos correctores, pero a su autor se le pasó por alto que también se consigue el mate en dos con 1.Df7, que crea la doble amenaza 2.De6, Cbc4#, que arruina la obra. Un primer impulso de arreglar el problema añadiendo un Pbf7 no funciona, puesto que para refutar uno de los movimientos de corrección del negro (1...Ce4) precisaremos ocupar dicha casilla (2.Cf7#). Y precisamente porque va a ser necesario ese mate en f7, tampoco nos lleva a ningún lado el intentar añadir una guardia negra sobre dicha casilla, pues si bien refutaría 1.Df7, también lo haría frente a 2.Cf7#. Por lo que el camino adecuado para el arreglo de este problema pasa por preparar un movimiento negro que defienda las dos amenazas de la clave no deseada (2.De6, Cbc4#).

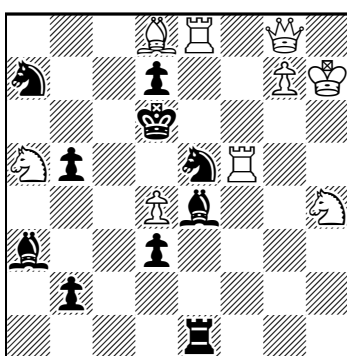
En el diagrama **10k**, vemos cómo se consigue dicho objetivo. En el original, el Pnf3 tiene como única función la de defender la DNe2, para evitar la brutal demolición 1.Txe2#. Si dicha misión la hacemos con una pieza que presenta más prestaciones, como lo es un alfil, conseguiremos que, además de defender la DNe2, pueda contrarrestar las dos amenazas de la solución no deseada con 1...Axd5!, que ejerce guardia simultáneamente sobre e6 y c4, y también se dispondrá de una posterior tapada con 1...Ae4, para evitar que 2.Txe2+ sea mate.

pueden retirar, y RF, quien añade una versión más económica, cambiando el rey de casilla y, por tanto, la clave. También IZ desplaza el rey blanco a f3 y cambia el PBg5 por PNf4, modificando la clave. La diferencia viene marcada por el trabajo de HN, quien se limita a desplazar la Th1 a e1, dejando como clave 1.Th1!

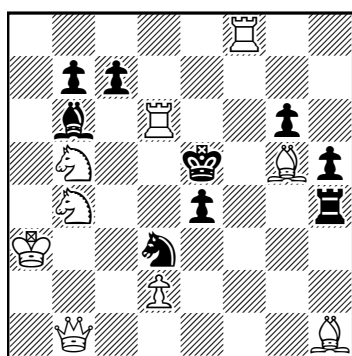
Mi arreglo del problema **113a** consistió en cambiar el RB a d3 y añadir un PNc5, sin considerar que se podía haber aprovechado el Pe7 para mantener la misma economía. Solamente JR ha coincidido conmigo, y las demás reformas no aportan material, yendo todas en la misma línea, con solo cambiar la ubicación de la Te5 —dando juego al Pe6 para refutar las demoliciones— y eliminar el Pe7. Por tanto, mi arreglo ha resultado el menos económico. Jordi Breu informa de que la Te5 puede situarse en a5, b5, c5, f1, f2, f3, f4 y f7, y el resultado es el mismo, por lo que el problema queda *multiarreglado* por varios autores. He elegido la casilla f4 como la más indicada para ubicar la torre blanca (**113b**).

(113b) corrección

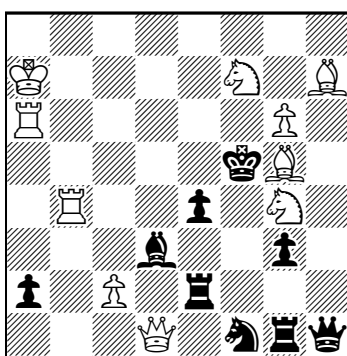
(7+7) #2

(114b) corrección
[colección H. Albrecht]

(9+10) #2

(115b) corrección
José Antonio Coello

(9+9) #2

(116b) Nicolae Dragan
Mikhail Marandyuk
Shakhmaty v SSSR, 1972 (v)

(10+9) #2

Ricardo Franceschini informa de que el problema **114a** se encuentra corregido en la colección de H. Albrecht, con el nº 125.525, con la adición de un CNa7, según puede verse en el diagrama **114b**. De haber conocido esta corrección, no se habría propuesto como ejercicio, pero ha servido para comprobar que se puede corregir con mejor economía. Solamente IZ ha coincidido con la de Albrecht, y el propio RF sugiere incrementar otra defensa más, añadiendo una TNc1, pero esa defensa nada tiene que ver con el tema Feldmann I, lo que no justifica la pérdida económica. Mi arreglo consistía en cambiar el PNb2 por un CNc3, para defender la demolición con 1...Cd5!, y conmigo han coincidido JB, JR y HN. La versión de MU es más económica aún, pues coincide con la de Albrecht, pero añade un PNb6 al tiempo que elimina el ANa3, y habría sido la seleccionada de no estar ya el problema corregido. Y el arreglo de MS también mantiene el tema, pero pierde economía, aunque resulta

ingenioso su recurso para refutar la demolición.

La reforma del problema **115a**, que mantiene la economía idéntica, es la que más consenso ha tenido, ya que de los ocho participantes cinco han coincidido con mi arreglo (**115b**), que parecía bastante claro y evidente. El nuevo emplazamiento del Pb2 en c7 concede a este la doble misión de privar al alfil del control de d8 —que lo haría insoluble— y de refutar la prueba 1.Dxd3 (2.Dd5#), con 1...c6! Así lo han visto JB, MU, LG, RF y JR. La versión de IZ se ha acercado, pero mantiene el Pb2 y desplaza el Pb7 a c7, lo que le obliga a añadir un Pbc6, y las de HN y MS coinciden en añadir un CNa8 y un PNc7, también eficaces, pero menos económicas.

De nuevo el amigo Franceschini nos documenta sobre el historial del problema **116a**. Parece ser que se trata de una versión hecha por M. Marandyuk para enriquecer el siguiente problema de N. Dragan [Blancas: Rc8 Dh6 Td7 Tg3 Aa6 Ac3 Ca3 Cd3 c7 g4 e3; Negras: Re4 Da2 Tb5 Af7 g7 b6 d5], publicado en *Shakhmaty v SSSR*, 1971, y que reproduce el tema Ruschlis, con dos variantes. La versión es la que se propuso como borrón, que resultó demolida y, posteriormente, se corrigió y

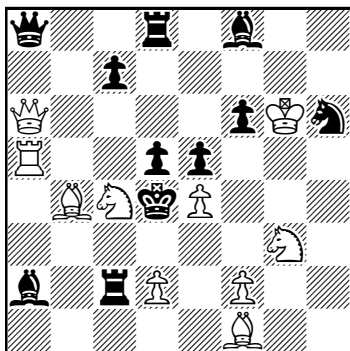
La clave del problema **120a** es 1.Dxb7!, que introduce una posición de bloqueo. Pero lo extraño es que a su autor se le escapase la presencia de tres demoliciones fácilmente detectables y corregibles, que se pueden evitar con ganancia económica (10+6) y sin quebranto a su variedad. Las dobles soluciones son 1.Cd3, 1.Cb6 y 1.fxe6 etc.

(121a) Valentin Rudenko

Sergei Shedy

Hlas l'udu, 1978

7ª mención de honor

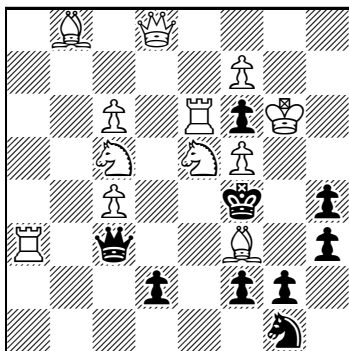


(10+11)

#2

(122a) Karl Heublein

Shakhmaty v SSSR, 1936



(12+9)

#2

Parece extraño que los firmantes de la obra del diagrama **121a**, dos compositores de categoría incuestionable, dejasen escapar una evidente demolición en este bello problema, que también pasó desapercibida al juez que la premió. Su clave es 1.Cxe5!, que amenaza 2.Cf3#, pero el Cc4 tiene otras opciones de juego, y también es válida 1.Ca3!?, con triple amenaza indefendible. Su corrección es evidente y elemental, con solo añadir un PBa3, pero imagino que nuestros restauradores encontrarán un método más elegante y económico, y también más escondido, para evitar la demolición (10+11).

Termino la serie con el problema **122a**, que no está demolido y cumple con la exigencia del enunciado, con la clave 1.Ah5! (2.Ced3#), y reproduciendo un atractivo tema Foschini. Pero lo afea un dual y otra circunstancia que salta a la vista y lo invalida por completo. Dejo a la perspicacia del lector que descubra ese inaceptable defecto, y a su talento que encuentre la forma de evitarlo, y si es posible la eliminación del incómodo dual. Se encontrará más de una forma de arreglo, con mejor o peor economía (la mía ha sido de 13+9), pero el gusto personal en su acabado puede ser muy variado, para mejorar su estética.

Las restauraciones deberán enviarse a <jantoniocoello@gmail.com>, antes del 28 de febrero de 2020.

Concurso Problemas 2020 (#2, tema libre, y h#2, temático)

Problemas, 2020 (#2)

Concurso de composición de problemas de mate directo en dos jugadas (#2), con tema libre. El plazo de admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2020. Actuará de director Imanol Zurutuza, y como juez Mario Guido García. Los originales deberán enviarse a la dirección de correo electrónico sepa.problemas@gmail.com y serán publicados en el boletín Problemas.

Concurso temático – Problemas, 2020 (h#2)

Concurso de composición de problemas ayudados en dos jugadas con el siguiente requisito temático: cada solución o juego aparente debe mostrar una desclavada. Las desclavadas anticipatorias también se consideran temáticas. La admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2020. Actuará de director Luis Miguel Martín y como jueces Jorge J. Lois y Jorge M. Kapros. Los problemas para el concurso deberán enviarse a la dirección de correo electrónico sepa.problemas@gmail.com y se publicarán en el boletín Problemas.

Problemas, 2020 (#2)

Chess problem composition tourney of #2 directmates with free theme. Entries should be sent before August 31, 2020. The director of the tourney is Imanol Zurutuza and the judge is Mario Guido García. Originals should be sent to the email address sepa.problemas@gmail.com and will be published in the bulletin Problemas.

Thematic tourney – Problemas, 2020 (h#2)

Chess problem composition tourney of helpmates in two moves with this thematic requirement: each solution or set play must show an unpin. Anticipatory unpins are also thematic. Originals must be sent before August 31, 2020. The director of the tourney is Luis Miguel Martín and the judges are Jorge J. Lois and Jorge M. Kapros. Originals should be sent to the email address sepa.problemas@gmail.com and will be published in the bulletin Problemas.

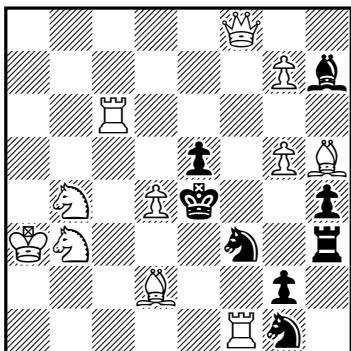
Para obtener más información, pueden contactar con la SEPA, en la dirección: sepa.problemas@gmail.com.

Recompensas

Imanol Zurutuza

(1) Luis Gómez Palazón

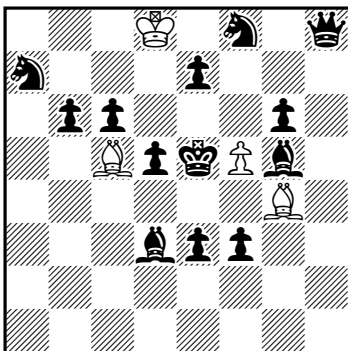
Fédération Royale Marocaine
des Échecs, 2019
2^o-3^{er} premio



(11+8) #2

(2) José Antonio Garzón

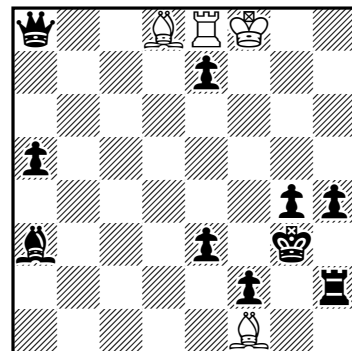
Sinfonie Scacchistiche, 2019
5^a mención de honor



(4+13) b) ♖f5→g2 h#2
c) ♖f5→d7
d) ♖f5→d2
e) ♖f5→c4

(3) Luis Miguel Martín

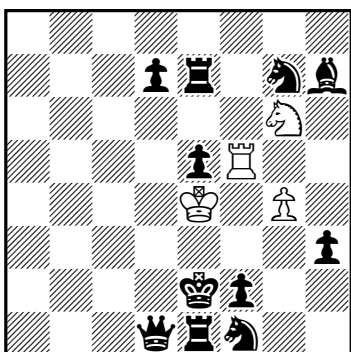
230° T.T. SuperProblem,
2019 - 1^{er} premio



(4+10) 2.1.1... h#2,5

(4) Luis Miguel Martín

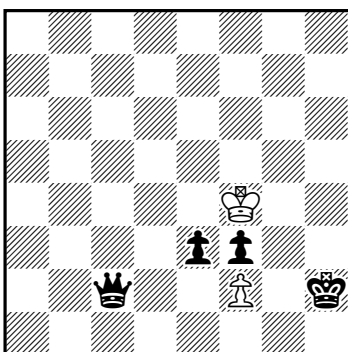
230° T.T. SuperProblem, 2019
3^a mención de honor



(4+11) 2.1.1.1 h#2,5

(5) Miguel Uris

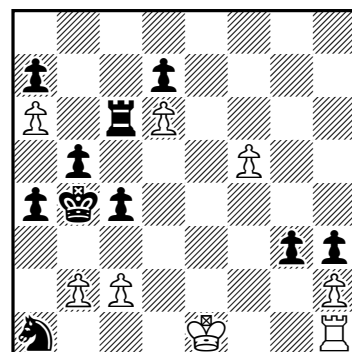
Jubileo V. Rallo-80, Best
Problems, 2019 - 2^o premio



(2+4) b) +♘f2 h#3
Circe parrain

(6) Miguel Uris

Jubileo V. Rallo-80, Best
Problems, 2019 - 6^o premio



(8+10) 2.1.1... h#3
Circe parrain

(1) **Luis Gómez Palazón**, Fédération Royale Marocaine des Échecs, 2019, 2^o-3^{er} premio, #2: 1.Dc5? (2.Dc2#) 1...Cxd4 a (1...exd4 c) 2.Dd5# J, 1...Cxd2 b 2.Dxe5# F, 1...Rf5 d 2.Dxe5# F, 1...gf1=D/A!; 1.Tc4? A (2.Cc5#) 1...Cxd4 a 2.Da8# E, 1...Cxd2! b; 1.Tc3? B (2.Te3#) 1...Cxd4 a 2.Cc5# G, 1...Cxd2 b 2.Da8# E, 1...ed4 c 2.Df4# H, 1...Af5 2.Da8#, 1...gf1=C!; 1.Dg8? (2.Dxh7#) 1...Cxd4 a (1...ed4 c) 2.Dd5# J, 1...Rf5 d 2.Dh7# I, 1...Af5 2.Dd5#, 1...Cxd2! b; 1.Da8! E (2.Tf6#) 1...Cxd4 a 2.Tc4# A, 1...Cxd2 b 2.Tc3# B, 1...ed4 c 2.Tc5# C, 1...Rf5 d 2.Tf6# D, 1...Ag8 2.Ag6#. – “Z-51(31324)-38. (The Z-formula denotes a number of phases, variations, defences and changed mates.) A rich complex of themes - such as Zagoruiko or Salazar, in five phases - with changed functions of white moves after the battery-creating and flight-giving key. However, the repeated thematic mates and refutations are minus.” (Karol Mlynka)

(2) **José Antonio Garzón**, Sinfonie Scacchistiche, 2019, 5^a mención de honor, h#2: a) 1.Rf6 Ad4+ 2.e5 fxe6 a.p.#, b) 1.Re4 Ad6 2.Dd4 gxf3#, c) 1.Cc8 Ad4+ 2.Rd6 dxc8=C#, d) 1.Af4 Rxe7 2.Ae4 d4#, e) 1.b5 Ad4+ 2.Rd6 c5#. “I cinque gemelli omogenei si ottengono spostando un Pedone bianco, che in ciascuna posizione viene utilizzato sfruttando, a turno, una diversa caratteristica dei movimenti del Pedone: presa al passo, cattura, promozione, spinta doppia, spinta semplice. L’idea consente certamente ulteriori interpretazioni.” (Francesco Simoni)

(3) **Luis Miguel Martín**, 230° T.T. SuperProblem, 2019 - 1^{er} premio, h#2,5: 1...Axe7 2.Ab2 Ag5 3.Da6 Txe3#, 1...Txe7 2.Ac1 Tf7 3.Dh1 Ac7#. “After W1 both white pieces are pinned. Black unpins them directly in B2 (with dual avoidance) and in B3 (by attractive hideaways) by both pinner bQ and bB. Very nice and refreshing composition.” (Fadil Abdurahmanović, Marko Klasinc)

(4) **Luis Miguel Martín**, 230° T.T. SuperProblem, 2019 - 3^a mención de honor, h#2,5: 1...Txe5 2.Tf7! Td5 3.Cf5 Cf4#, 1...Cxe5 2.Ce6! Cd3 3.Ag8 Txf2#, 1...Txe5 2.Ce6? Td5 3.Ag8 Cf4+ 4.Cxf4+!, 1...Cxe5 2.Tf7? Cd3 3.Ag8 Txf2+ 4.Txf2! “Nice and dynamic play. Impure move 3.Sf5 (unpin + interference) is probably not possible to avoid, unfortunately.” (Fadil Abdurahmanović, Marko Klasinc)

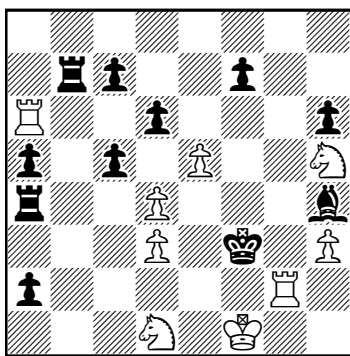
(5) **Miguel Uris**, Jubileo V. Rallo-80, Best Problems, 2019 - 2° premio, h#3, Circe parrain (miniaturas): a) 1.Da4+ Rxf3 2.Dc2(Ah1)+ Rxe3 3.Dxf2(h3)+ Rxf2(g1)#, b) 1.Da4+ Rxe3 2.Dd4(h3)+ Rxf3 3.Dxf2(Ah1)+ Rxf2(Cf1)#. “Although the first black move is the same in both twins, this is a genuine helpmate: White must also help Black in order to be able to block the flights with the pawns reborn. The type of white piece on f2 dictates the right order of white moves. An exquisite Durbar, which shows a triumphant wK after several checks from the bQ!” (Vlaicu Crisan)

(6) **Miguel Uris**, Jubileo V. Rallo-80, Best Problems, 2019 - 6° premio, h#3, Circe parrain: 1.Cxc2+ Rd2(b3) 2.Tc5 Ta1 3.axb3 Re2(c3)#, 1.Ra5 c3 2.Txa6 b4(Ca8)+ 3.cxb3 a.p. 0-0#. “This is something I had expected to see: the white Pawn captured en passant is reborn on the capture square after the white castling! The author even managed to show a white minor promotion in the solution, completing the Valladao. The second solution displays also some interesting effects (corner-to-corner and double capture of the same mating piece) in the spirit of the organized disharmony. A well deserved prize for the originality of the conception.” (Vlaicu Crisan)

A veces dar un rodeo te lleva a la solución

(1) **Joaquim Crusats**

Original



(9+11)

#9

Joaquim Crusats

El problema 1 presenta una estructura lógica (Nueva Escuela Alemana). En un diagrama de este tipo existe un plan principal que no consigue alcanzar su objetivo debido a la presencia de un obstáculo determinado, que puede ser de diversa naturaleza. Solamente después de jugar un plan preparatorio, cuyo único objetivo es eliminar el obstáculo del plan principal (pureza de objetivo), se puede cumplir la estipulación. Veámoslo en el ejemplo que nos ocupa:

Plan principal: 1.Tg4? dxe5 2.Tf6+ Axf6 3.Tg3#, pero este plan no funciona, ya que existe un obstáculo: la defensa negra 1...Txd4!

Se trata, pues, de ejecutar un plan preparatorio, para después poder abordar el plan principal sin el obstáculo: 1.Te2 cxd4 2.Te4 Ag3

3.Tg4 Ah2 4.Tg2 Tb2 5.Txb2 Ag3 6.Tg2 Ah4, y en este punto hemos llegado a una situación parecida a la del diagrama de partida, con la diferencia de que ahora el plan principal sí que funciona: 7.Tg4! dxe5 8.Tf6+ Axf6 9.Tg3#.

Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA)

Junta Directiva. Presidente: José Antonio Coello Alonso; vicepresidente: Luis Miguel Martín; secretario: Imanol Zurutuza; tesorero: Joaquim Crusats; vocales: José Miguel Plantón y Miguel Uris.

web: <http://sepa64.blogspot.com.es>; dirección electrónica: 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, Joaquín Pérez de Arriaga y Miguel Uris.

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

Si desea recibir *Problemas* de forma gratuita, envíe un correo electrónico sin texto a [<sepa.problemas@gmail.com>](mailto:sepa.problemas@gmail.com) con la palabra “suscripción” en el asunto. Ejemplar de distribución gratuita