Versenybírói jelentés

az OTSB 1956. évi 3 lépéses mattfeladvány-versenyről.

A versenyre 22 pályamű érkezett be, ezekről a két versenybíró [illegible] egységes, [illegible] megoldásokból álló szavazatot adott.

Pályamű: Ágoston László 4, Bebesi Gyula 2, Gráczer György 1, Kerekes Ottó 6, Kiss Ernő 2, Lindner László 2, Makky Ferenc 2, Medveczky Gyula 3, Páros György 1, Szentmártoni László 1, Szendrődy Imre 9, Tóth Gyula 2, Tóth Imre 1, Zilahi Zoltán 1, [illegible] tehát 15 szerző [illegible] versenyben.

A [illegible] három javítása [illegible] korábban másutt [illegible] feladványának, ezeket [illegible] műveket a versenybíró [illegible] a verseny utóközléses [illegible] — a versenyből kizárták. A [illegible] 32-ben a versenyben [illegible] megoldást találtak, kö[illegible] másodikat javításra, a szer[illegible] sikerrel javítottak.

Összesítésben tehát 22 pályamű ma[illegible] a versenyben, ezek közül a bírók [illegible] kitüntetésben. A Ma[illegible] Sakkéletben rendezett külön fejtő[illegible] eredményeként a helyezett fel[illegible] közül három utólag mellék[illegible] bizonyult, ezek kiesése [illegible] a végleges helyezési sorrendet a [illegible] indokolásával együtt az alábbiakban [illegible]:

I. díj 2154. sz. Páros György. A verseny kimagaslóan legjobb feladványa, igazi mestermű. A két megoldás a sötét és világos báb-párok azonos manővereinek ismétlődésével páratlan összhangot alkot. Ez a feladvány minden bizonnyal be fogja járni a világsajtót. (F. Á.) Világos és sötét bástya és futó feloldó és ütegalkotó vonaljátékának nagyvonalú, harmonikus egybefonódása. Az eredeti témát a szerző virtuóz technikával valósította meg. (K. A.)

II. díj 2155. sz. Grätzer György. Az eszme — három világos gyalog átváltozása — nem új, de eddig három különböző kistisztté alakulás még nem volt bemutatva. Ezáltal e feladvány a témakör építményének mintegy zárókövét alkotja. (F. Á.) A három világos gyalog egymást követő átváltozása bástyává, futóvá, ill. huszárrá mindössze 3 lépés alatt rendkívüli teljesítmény. A mellékmegoldások kiküszöbölése igen nagy szerkesztő készséget igényelt. (K. A.).

III díj 2156. sz. Páros György. A világos és sötét játék egymással rokon. Sok a megtévesztés. Növeli a hatást a kényszertípusú kidolgozás. (F. Á.) A látszólagos játék főszereplői, a világos és sötét futó, egyidejű megsemmisítése, hogy helyettük gyalogátváltozással újabb, ugyanilyen színű mezőkön mozgó, futók keletkezzenek, melyek hasonló mattképet hoznak létre. Nehéz téma szerencsés ábrázolása. (K. A.)

Különdíj 2157. sz. Zilahi Zoltán. A látszólagos és a tényleges játékban ugyanazon bábok Grimshaw-játéka, takarékos anyagfelhasználással. (F. Á.) Világos Grimshaw bemutatása, a látszólagos és a tényleges játék egysége nem teljes. (K. A.)

1. dicséret 2159. sz. Lindner László. A négy ikerállás, a mattállások összhangja jó, de a megoldás közhelyes. (F. Á.) Egységes, de nem nehezen kidolgozható eszme a sötét királynak a tábla közepéről a négy sarokba való vándorlása. (K. A.)

2. dicséret 2160. sz. Zilahi Zoltán. Bár az a6 világos bástya kilóg az állásból, a megfejtés mégsem könnyű. A megtévesztések a világos király ötletes felállítása miatt nem mennek. (F. Á.) A téma — három világos könnyű tiszt elpusztítása — jól ismert, de a kidolgozás ügyes és eredeti. A távolálló világos bástya némileg árulkodik. (K. A.)

3. dicséret 2161. sz. Kerekes Ottó. Világos kis tisztet hoz be, majd a megfejtés folyamán feláldozza. Jó ötlet, de az állás nehézkes (toldalék futó c6-on!) (F. Á.) Jellegzetes véletlenmatt eszme: kistisztté alakulás áldozat céljából. Az alkalmazott toldalékbáb a hivatalos versenyszabályzat értelmében a feladványt nem teszi versenyképtelenné, de mindenesetre hátrány. (K. A.)

Elismerés (rangsor nélkül): **2163. sz. Apró László, 2164. sz. Kerekes Ottó, 2166. sz. Tóth Imre, 2167. sz. Zilahi Zoltán és 2168. sz. Zilahi Zoltán.**

Külön elismerés 2169. sz. Bebesi Gyula. Ügyes és vonzó miniatür, egymással harmonizáló megoldásokkal. (F. Á.) Igen sikerült, harmonikus megoldású párbábos ikerfeladvány. (K. A.)

A véletlenmatt műfaj fejlődése már hosszabb idő óta a változatok alkalmazása felé vezet. E verseny anyaga is megerősíti ezt a tapasztalatot, bár ugyanakkor arra is nyújt bizonyítékot, hogy az egymegoldású véletlenmattban is lehet még mindig jót és újat alkotni.

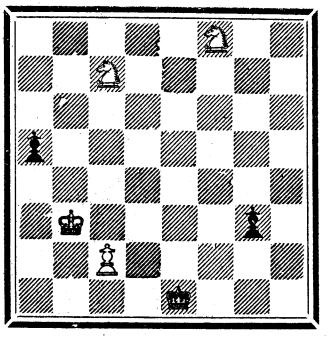
A verseny rendezésével a sporthatóság értékes támogatást nyújtott a feladványvilágbajnokságra készülő szerzőinknek.

Földeák Árpád **Kárpáti Aurél**
versenybírók."

Egy végjáték-tanulmány viszontagságai

A múlt évben kiadott nagy szovjet végjáték-gyűjtemény 429. sz. alatt közli az alábbi tanulmányt:

M. Sz. Liburkin
„64", 1939



Világos nyer

A „hivatalos" megoldás a következő: 1. Hg6, g2 2. Hh4, g1V 3. Hf3†, Kd1! 4. Hg1:, a4† 5. Kc3, a3 6. Hd5, a2 1. He3†, Kc1 8. He2†, Kb1 9. Kd2!, a1V 10. Hc3†, Kb2 11. Hc4 matt.

Grätzer György a Sakkélet ez évi májusi számában megjelent cikkében idézi e végjátékot, kiemelve, hogy annak befejezéséül a 11. Hc4 mintamattban gyönyörködhetünk.

E cikk keltette fel érdeklődésemet Liburkin műve iránt.

A végjátékkal foglalkozva azután arra a váratlan eredményre jutottam, hogy abban sötét legjobb ellenjátéka esetén világos nem nyerhet.

Ismerve azt a rendkívüli műgondot, amellyel Liburkin dolgozott, nem tartottam lehetetlennek, hogy elemzéseimben valahol hiba van, ezért elküldtem azokat ellenőrzésre a Népszava sakkrovata vezetőjének.

A Népszava ez évi augusztus 9-i számában le is közölte észrevételeimet az alábbiak szerint:

„1. Hg6-ra sötét legerősebb válasza 1. —, a4†!! Később már nem segítene ez a közbeiktatott lépés, de itt döntetlent biztosít: 2. Kc3! (2. Ka4:-re g2 3. Hh4, g1V 4. Hf3†, Kd1! remis) 2. —, a3! (Most is ez a legjobb. 2. —, Kd1?-re 3. Hd5!, g2 4. He3†, Kc1 5. Hf4!, a3 6. He2†, Kb1 7. Hc4!!, a2 8. Ha3†, Ka1 9. Hc1 vagy Hd4 és 9. —, g1V után 10. Hb3 matt!) 3. Hf4! (3. Hd5-re a2 stb.; 3. Hh4-re Kd1, mint alább) 3. —, Kd1! 4. Hd5, a2! (4. —, g2?-re nem 5. Hg2:?, hanem 5. He3†!, Kc1 6. He2†, Kb1 7. Hc4! nyerne) 5. He3†, Kc1 6. He2†, Kb1 7. Kd2, g2!! 8. Hc3†, Kb2! 9. Hc4†, Ka1 10. He2, Kb1! (10. —, g1V? 11. Hg1:, Kb1 12. He2, a1V 13. Hc3† még mindig nyerne) 11. Ha3†, Kb2! (11. —, Ka1? 12. c4!) 12. Hc4†, Kb1, stb. döntetlen."

A folytatás azonban igazolni látszott kételyeimet, mert a rovatvezető ezeket írta:

„Nos, ez az alapos elemzés — bármily meggyőzőnek látszik is — egy helyen lyukas! Viszont rendkívül hasznos. Hasznos azért, mert feltárja a tanulmány mély tartalmát és egy — főváltozatnak is beillő — megoldásra vezet rá:

1. Hg6, a4† 2. Kc3, a3 3. Hd5, a2 4. Kb2, a1V† 5. Ka1:, g2 6. Hh4!, g1V 7. Hf3†, Kd1! 8. Kb2!! — és az itt is mintamattal fenyegető Hc3 a sötét vezér megnyerését eredményezi. (8. —, Vg7† 9. Hc3†, Vc3:† 10. Kc3: és világos nyer.)

A tanulmányban tehát nem egy és (a hozzászólásban megadottal együtt) nem kettő, hanem három mintamatt is van."

Most már megnyugodhattam volna, hogy a végjáték nemcsak ép, de tartalma sokkal gazdagabb, mint gondoltuk. Azonban éppen itt volt a bökkenő! Miért hallgatta volna el ezeket a változatokat a szovjet anthológia, különösen, amikor annak egyik szerkesztője történetesen maga M. Liburkin, a tanulmány szerzője volt!?

Ezért még egyszer, alaposabban, átnéztem az újonnan felfedezett, harmadik mintamattra vezető folytatást — és újabb váratlan fordulatot találtam:

1. Hg6, a4† 2. Kc3, a3 3. Hd5, a2 4. Kb2 után ugyanis sötét nem a1V†-kal folytatja, hanem 4. —, Kd2 lépéssel!! (Fenyeget a1V†, majd Kc2:). Ha most 5. c3, vagy c4, g2! 6. Hh4, vagy He5, a1V† 7. Ka1:, g1V†!! Sötét tehát sakkal viszi be g gyalogját vezérnek és nemcsak hogy nem veszít, hanem minden valószínűség szerint még meg is nyeri a játszmát.

Hogy Liburkin végjátéktanulmányának viszontagságai véget értek-e ezzel a felfedezéssel, azt az előzmények után nem merném egyedül eldönteni. Ezért rovatunk olvasóit és fejtőit kérem fel, vizsgálják meg a fenti elemzéseket és ha valamilyen eltérő eredményre jutnak, közöljék velünk. **Dr. Sziráki Géza**

Megoldások

1956. július hó

2146. (Dombrovszkisz): 1. Bg7!
2147. (Fleck): 1. Hg3:!
2148. (Garai): 1. Hb3!
2149. (Musante): 1. He5! Mellékmegfejtés: 1. Ve3† (4 pont). Javítható h6 sötét gyaloggal.
2150. (Seilberger): 1. Vh5! Fenyeget 2. Vh3:†; 1. —, Ff6: 2. Vc5:; 1. —, Hc4: 2. Ve2†; 1. —,Hg4 2. Ff7†; 1. —, Fg4 2. Hd5 (9 p.)
2151. (Kintzig): 1. Va1! Fenyeget 2. Vh1, Fh1: 3. g6; 1. —, Fb1 2. Vb1:, Hb1: 3. g6; 1. —, b3 2. Va3:, Fh7 3. Va8† v. Vf8† (2. —, Fd5 3. g6 v. Vf8†); 1. —, Fc2 stb. 2. Vh1, Ff5 (Fg6, Fh7) 3. Va8† (2. —, Fe4 3. Ve4:); 1. —, Hb5 2. g6, 2. Va5 v. 2. Va8† stb. (11 p.)
2152. Kele): a) 1. b1H. Bb2 2. d3, Ha2 m.; b) 1. b1F, ed4: 2. Kd4:, Fb2 m.; c) 1. b1B, b4 2. Kc4:, Bc2 m. (6 p.)
2153. (Grätzer): 1. Kb5, 0—0—0 2. Fe2, Kb2 3. [illegible]:, Ka3 4. Bd4:, Hd4: m. Mellékmegoldások: 1. Ha4, a3 2. Fb6, K v. B lép 3. Fc5, dc5: 4. Kb5, Hd4 m.; 1. Fb4:†, Hd2 2. Kb5, a4† 3. Ka5, t. sz. 4. c3, Hb3 m.; 1. Ba2:, Hd2 2. Ba4, Ba2 3. Kb5, Hb1 4. Kb4:, Bb2 m.; 1. Ha4, Hd2 2. Kb5, Bc1 3. c3, Bc3: 4. Kb4:, Bb3 m. (20 p.)

Versenyhírek

Az **American Chess Bulletin** témaversenye. Fenyegetéses alapszerkezetű 2 lépéses mattfeladványban a kulcslépésben világos sötét vonalat zár. Legalább egy megtévesztésnek kell lennie, melyben a világos kezdőlépés szintén sötét vonalat zár el.

Példa: a júliusi számunk 167. oldalán 11. sz. alatt közölt Schiffman-feladvány. Megoldás: 1. Bf3 (előzetesen vonalat zár a sötét vezérnek), fenyeget 2. Ff2 matt. Megtévesztés: 1. Vf5, (ugyancsak vonalat zár a sötét vezérnek), fenyeget 2. He6:, azonban 1. —, b5 véd!

Pályaművek (szerzőnként csak egy) 1956. november 30-ig küldendők be a következő címre: E. Holladay, 1713. Jefferson Park Avenue, Charlottesville Virginia USA. Versenybíró: V. L. Eaton. Magas pénzdíjak vannak kitűzve.