

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 1

Enero de 2013

Sumario:		
	Palabras preliminares (<i>P.Cañizares</i>).....	1
	Temas combinados (<i>J.A.Coello Alonso</i>).....	2
	Apuntes de un solucionista (<i>I.Zurutuza</i>).....	5
	Problemes dedicats (<i>J.Crusats</i>).....	7
	Ajedrez heterodoxo: fuente de oportunidades (<i>L.M.Martín</i>).....	8
	Selección de finales (<i>P.Cañizares</i>).....	10
	Galería de compositores españoles (I) (<i>I.Zurutuza</i>).....	11
	Presenting a fruit of international retro cooperation (<i>A. Frolkin</i>).....	12
	Recompensas (<i>I.Zurutuza</i>).....	13
	What you do and don't publish (<i>S.B.Dowd</i>).....	14
	Problema comentado (<i>P.Cañizares</i>).....	16
	Ejercicio de reconstrucción nº 1 (<i>J.A.Coello Alonso</i>).....	16
	Capturas de peón al paso, ¿nuevas motivaciones? (<i>J.Crusats</i>).....	17
	Concurso de resolución en "Rincón del problema" (<i>L.M.Martín</i>).....	20

Palabras preliminares

Pedro Cañizares - Presidente de la SEPA

Al iniciarse esta nueva etapa en el devenir de la SEPA, es preciso que rindamos un homenaje a la memoria de los compositores españoles que nos precedieron, y que con su tesón y entusiasmo fundaron en 1935 esta sociedad y le dieron los primeros impulsos. En estos 77 años de historia han sido muchas las dificultades a salvar y muchas las satisfacciones que la publicación de nuestro boletín ha proporcionado a nuestros problemistas, y grande el reconocimiento internacional que ha sabido forjarse.

Atrás quedaron los tiempos de los insignes problemistas Estanislao Puig y Puig, primer presidente de nuestra sociedad, el tratadista Dr. José Tolosa y Carreras, el incomparable Valentín Marín y Llovet y el erudito y gran divulgador José Paluzié y Lucena, que, con algún otro nombre que la memoria me niega, emprendieron la difícil tarea de fundar nuestra sociedad e iniciar la publicación de *Problemas*, órgano de expresión de la labor de nuestros problemistas, que contó con la colaboración de prestigiosas firmas de nivel internacional. Aquellos primeros y vacilantes pasos en medio de turbulentos tiempos culminaron con la consolidación de la SEPA, que aglutinó en sus filas lo mejor de la élite de la problemística española.

A esos pioneros emprendedores sucedió una pléyade de grandes maestros de la composición, que constituyó lo que podríamos considerar como el Siglo de Oro del Problema en España. Nombres como Peris, Puig Ambrós, Armengol, Zaldo, García Llamas, Candela Sanz, Novejarque, Salazar y por supuesto, el inolvidable Argüelles, gran impulsor del boletín, quien dirigió durante muchos años los destinos de nuestra sociedad, y creador de un tema que inmortalizará su nombre. No podemos descolgar de esta lista nombres como los de Daniel de Irezábal, Manuel Muñoz, Jordi Breu i Noguera y, por supuesto, el más fecundo autor español de todos los tiempos, aún en activo con sus 86 años, Efrén Petite, que ha tocado todas las modalidades de problemas y ha cosechado en su dilatada vida más de 400 distinciones. Estoy seguro de que en esta lista faltan muchos nombres que trabajaron en su medida para engrandecer el prestigio español en el mundo del Problema, que nos legaron su obra y que trataremos, en la medida en que sea posible, de recordar en estas páginas en posteriores entregas.

Dificultades de toda índole, unidas a una sensible pérdida de afición a esta rama del ajedrez y la consiguiente merma de socios, hizo que nuestra sociedad quedase en situación de letargo, y la edición de nuestro boletín, que con tanta dedicación y esfuerzo realizó el infatigable Jordi Breu, se viese interrumpida en el año 2003. Pero en estos 10 años la llama no se apagó, e impulsada por el joven compositor catalán Joaquim Crusats, ha vuelto, como el Ave Fénix, a renacer de sus cenizas. Contactó con savia nueva como Luis Miguel González, Luis Miguel Martín, José Miguel Plantón e Imanol Zurutuza, y con miembros de la vieja guardia como el citado Jordi Breu, Joaquín Pérez de Arriaga, Javier Rodríguez Ibrán y José Antonio Coello, y entre todos decidieron refundar la sociedad y editar el boletín en formato digital, que hoy presentamos, y al que deseamos una buena acogida entre nuestros lectores. Tendrá secciones fijas, información general de actualidad, recogerá la producción propia de nuestros compositores actuales y pasados, y estará abierta a cuantos deseen colaborar con las aportaciones que consideren de interés.

Con la intención de llegar a todos los ámbitos internacionales, no descartamos colaboraciones de amigos de otros países que estén interesados en publicar en estas páginas sus trabajos, aunque estén redactados en otros idiomas. Serán todas bienvenidas y tendrán buena acogida entre nuestros lectores.

Animamos a todos los aficionados al Problema de Ajedrez, independientemente de su categoría, edad o país, a que sigan con interés la información que desde este boletín iremos transmitiendo, en la confianza de que su contenido será de su agrado.

Cierro esta presentación con mi agradecimiento a nuestros colaboradores, y transmitiéndoles todo mi ánimo para, entre todos, conseguir llevar a nuestra sociedad al prestigio y reconocimiento que en su día tuvo, y seamos dignos herederos de nuestros insignes antecesores, que tan alto nos dejaron el listón.

Temas combinados

José Antonio Coello Alonso

Con este artículo se pretende dar a conocer la belleza que se encierra en los problemas de mate en dos jugadas que fusionan dos o más temas modernos. A nadie que haya tenido alguna experiencia en composición se le escapa la enorme dificultad que supone crear un problema que reúna todas las condiciones exigidas en un determinado tema, dificultad que se ve sensiblemente incrementada si se pretende reunir en un solo diagrama la combinación de dos o más temas. En este artículo voy a exponer algunos ejemplos que ilustran a la perfección los mecanismos de los temas en ellos tratados. Hay temas que por sus características son susceptibles de poder fusionarse con otros, y esa circunstancia ha sido muy bien explotada por algunos autores que nos han ofrecido obras de gran mérito artístico y dan prueba de su enorme habilidad y maestría.

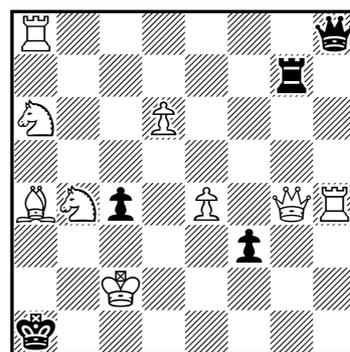
Veamos algunos ejemplos seleccionados entre los muchos que, pese a la dificultad, se han compuesto y publicado para deleite de todos los aficionados a la segunda rama del ajedrez.

El diagrama 1 reúne elementos temáticos del Urania, Banny y Dombrowskis, sobre la base del clásico tema Mackenzie. Para una mejor comprensión del aficionado poco familiarizado con la mecánica de los temas modernos, expongo a continuación los esquemas básicos de los aquí reunidos.

Tema Urania: consta de tres fases y en cada una de ellas se repite la misma jugada blanca, como clave en una, como amenaza en otra y como mate en la siguiente, independientemente del orden en que aparezcan. Este diagrama cuadruplica el tema, pues son cuatro las jugadas que desempeñan distintas funciones en cada fase.

Tema Banny: las jugadas clave de los ensayos se reproducen como mates en el juego real, tras las refutaciones, en orden inverso. El esquema es el siguiente:

(1)
R. Fedorovich, E. Gavrilov
Sachove unemi, 1979



(9+5)

#2

1.A? (2.#) 1...a!
 1.B? (2.#) 1...b!
 1.! (2.#) 1...a 2.B#, 1...b 2.A#

Tema Dombrowskis: las amenazas de los ensayos se reproducen como mates en juego real tras las refutaciones, en orden directo. Esquema:

1.? (2.A#) 1...a!
 1.? (2.B#) 1...b!
 1.! (2.#) 1...a 2.A#, 1...b 2.B#

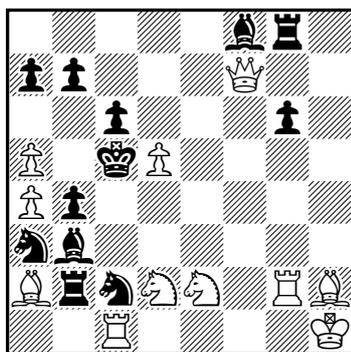
Con estas explicaciones y a la vista de la solución el lector podrá identificar perfectamente cada tema y admirar el mérito del esfuerzo de sus autores en dotar a su obra del gran y bellissimo contenido que encierra. La solución es:

1.Cc7? **A** (2.Ae8# **C**) 1...Tg5! **a**
 1.Cb8? **B** (2.Ad7# **D**) 1...Dh5! **b**
 1.Ab5? 1...Tg5 **a** 2.Cb8# **B**, 1...Dh5 **b** 2.Cc7# **A**, 1...c3! (tema Banny)
 1.Ae8? **C** (2.Cc7 **A**) 1...Dh5!
 1.Ad7? **D** (2.Cb8 **B**) 1...Tg5!
 1.Ab5? 1...Dh5 2.Cc7# **A**, 1...Tg5 2.Cb8# **B**, 1...c3! (tema Dombrowskis)
 1.Cc5! 1...Dh5 2.Ad7# **D**, 1...Tg5 2.Ae8# **C**

Obsérvese que las jugadas A, B, C y D están presentes en las distintas fases como claves, amenazas y mates, lo que constituye la esencia del tema Urania.

El conjunto está basado sobre el juego de la semibatería blanca de la columna "a", controlada por las piezas negras. Cada ensayo intercepta la acción de una de esas piezas y la amenaza contrarresta la otra. En el juego real, cada defensa abandona uno de esos controles, permitiéndose el mate por intercepción a la otra pieza. Mecanismo típico del clásico Mackenzie.

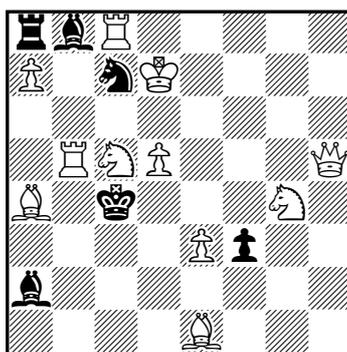
(2) A. Slesarenko
Shakhmatnaya Kompoziciya,
 1997



(11+12)

#2

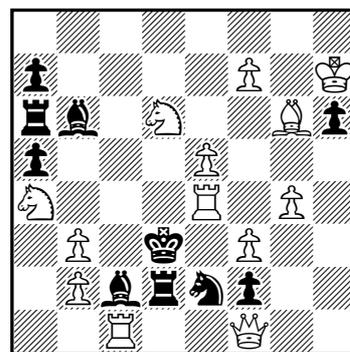
(3) A. Slesarenko,
V. Shanshin *Shakhmatnaya*
Kompoziciya, 1997



(11+6)

#2

(4) W. Bruch
Die Schwalbe, 2000
 1er premio



(13+10)

#2

En el diagrama 2, de A. Slesarenko, se fusiona el tema Zagoruiko con la combinación Lender. Esta combinación, más que un tema propiamente dicho, es la reunión de los temas Salazar y Le Grand, asociación de temas cuyo tratamiento fue ampliamente divulgado por el compositor israelí Baruch Lender, que dio nombre a la combinación. Los esquemas del Salazar y del Le Grand que dan nombre a la combinación Lender son:

Salazar: 1.A? (2.#) 1...a 2.B#, 1...x!; 1.B! (2.#) 1...a 2.A#
 Le Grand: 1.? (2.A#) 1...a 2.B#, 1...x!; 1.! (2.B#) 1...a 2.A#

Si juntamos los dos esquemas tenemos la combinación Lender, así:

1.A? (2.B#) 1...a 2.C#, 1...b 2.D# 1...x!
 1.C! (2.D#) 1...a 2.A#, 1...b 2.B#

Si el autor añade a este juego una nueva fase en la que se presenten cambios de mates a las mismas defensas “a” y “b”, estamos ante un típico Zagoruiko. Este tema requiere tres cambios de mates a las mismas defensas. Veamos la solución:

1.Dxb7? (2.Dxc6#) 1...Axa4 **a** 2.Ce4# **E**, 1...Axd5 **b** 2.Dxa7# **F**, 1... Rxd5! **x**
 1.Tg5? **A** (2.Df2# **B**) 1...Axa4 2.d6# **C**, 1...Axd5 2.Ce4# **D**, 1...Cb5! **y**
 1.d6! **C** (2.Ce4# **D**) 1...Axa4 2.Tg5# **A**, 1...Axd5 2.Df2# **B**

El conjunto ofrece un Zagoruiko 3x2, y entre las dos últimas fases la combinación Lender, con el tema Salazar en la defensa 1...Axa4, y el Le Grand en la defensa 1...Axd5. Un excelente problema, que curiosamente no obtuvo recompensa en el concurso al que su autor lo presentó.

Tampoco la obtuvo el diagrama **3** que el mismo autor compuso en colaboración con V. Shanshin, y que participó en el mismo concurso, con diferente esquema pero con los mismos temas, incorporando el tema Barnes, que queda reflejado en el siguiente esquema:

1.? (2.A#,B#) 1...x!; 1.? (2.A#) 1...y!; 1.! (2.B#)

La doble amenaza del primer ensayo se unifica en las otras fases, y constituye, con las defensas temáticas, la primera fase del Zagoruiko. La solución completa es:

1.Rc6? (2.Ce5# **A**, 2.Tb4# **B**) 1...Cxb5 2.Axb5#, 1...Cxd5 2.Dxd5#, 1...Ca6!
 1.Df7? (2.Ce5# **A**) 1...Cxb5 2.d6#, 1...Cxd5 2.Tb4# **B**, 1...Ce6!
 1.d6! (2.Tb4# **B**) 1...Cxb5 2.Df7#, 1...Cxd5 2.Ce5# **A**

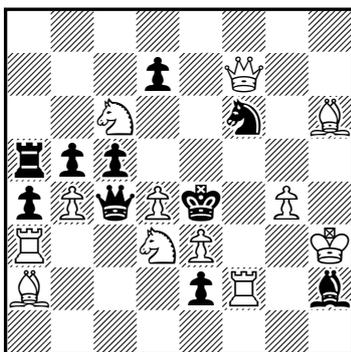
En las dos últimas fases el tema Salazar se realiza con la defensa 1...Cxb5, y el Le Grand con 1...Cxd5, formando el conjunto de las dos fases el Lender, y con el primer ensayo el Barnes, formando el Zagoruiko los tres cambios de mates a las dos defensas en las tres fases. Dos magníficos problemas, muy ricos en contenido temático y que no fueron apreciados por el juez del concurso, lo que hace suponer la calidad de las obras que configuraron el palmarés.

El Zagoruiko es susceptible de fusionarse fácilmente con otros temas. En el diagrama **4** lo vemos asociado al tema Dombrowskis, cuyo esquema es:

1.? (2.A#) 1...a!; 1.? (2.B#) 1...b!; 1.! (2.#) 1...a 2.A#, 1...b 2.B#
 1.Cb5? (2.Txe2# **A**) 1...Ae3 **b** 2.Td4# **C**, 1...Ad4! **a**
 1.Cc4? (2.Tf4# **B**) 1...Ad4 **a** 2.Te3# **D**, 1...Ae3! **b**
 1.Rxh6! 1...Ad4 **a** 2.Txe2# **A**, 1...Ae3 **b**, 2.Tf4# **B**

(5) V. Dyachuk

Jub. Melnichenko-60, 1999
6º premio

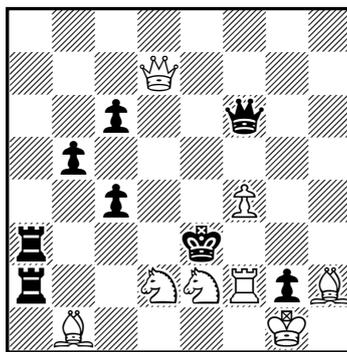


(12+10)

#2

(6) W. Bruch

Schach, 2005
1er premio

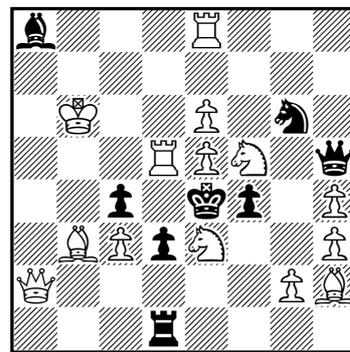


(8+8)

#2

(7) D. Banny

Slovensky Dennik, 1992
1er premio



(14+8)

#2

Las defensas de los dos primeros ensayos son seguidas de dos mates diferentes a los del juego real, completándose el Zagoruiko con los cambios producidos en el siguiente ensayo temático:

1.Cf5? 1...Ad4 **a** 2.Txd4# **E**, 1...Ae3 **b** 2.Txe3# **F**

En el diagrama **5** el autor lo combina con el tema Salazar, cuyo esquema ya se expuso en la solución del nº 2, y que aquí se desarrolla entre el segundo ensayo temático y el juego real. Veamos su solución:

*1...Dxf7 **a** 2.Cxc5# **A**, 1...Dxd3 **b** 2.Dg6# **B**

1.Cf4? **E** (2.Dg6# **B**) 1...Dxf7 **a** 2.Ab1# **C**, 1...Dxd3 **b** 2.De7# **D**, 1...Db3!
 1.Ab1! **C** (2.Cxc5# **A**) 1...Dxf7 **a** 2.Cf4# **E**, 1...Dxd3 **b** 2.Axd3# **F**

Obsérvese que los mates del juego aparente se reproducen como amenazas en las otras dos fases.

Por último el diagrama 6 combina el Zagoruiko con el ya visto tema Barnes y el Pseudo Le Grand. Éste se distingue del Le Grand (véase el esquema en el nº 2) en que la defensa temática es diferente en cada fase, pero el ciclo de amenazas y mates es el mismo. La solución es la siguiente:

*1...Dd4 2. Dxd4#, 1...Txd2 2.Dh3#
 1.Cc1? (2.Tf3#, 2.Te2#) 1... Dd6!
 1.Cg3? (2.Tf3#) 1...Dd4 2.Cf5#, 1...Txd2 2.Dxd2#, 1...Dxf4 2.Te2#, 1...Td3!
 1.Cd4! (2.Te2#) 1...Dxd4 2.Dh3#, 1...Txd2 2.Tf3#

El Pseudo Le Grand se realiza entre el segundo ensayo temático, con la defensa 1...Dxf4, y el juego real, con la defensa 1...Txd2, a las que siguen las amenazas creadas en esas fases. La defensa 1...Dxf4 del segundo ensayo temático forma parte del juego secundario, ya que no interviene en el Zagoruiko que forma el conjunto del juego. Contiene este problema efectos del tema Bikos, que el problemista experimentado sabrá descubrir y que en próximos artículos comentaré para no fatigar más al lector.

Doy término a este denso artículo con la inserción del diagrama 7, que reúne el tema Le Grand entre los dos ensayos y el Dombrowskis en su conjunto, invitando al amable lector a que investigue su solución y descubra el mecanismo de los citados temas expuestos en estas líneas. Espero que disfrute de su contenido.

En próximos artículos trataré de los temas clásicos combinados con los modernos, de cuya fusión también se han realizado verdaderas obras maestras de exquisita belleza y calidad, como los que hemos visto en esta primera entrega.

Apuntes de un solucionista

Imanol Zurutuza

Expert solvers vary their methods according to the type of problem on which they are working (...). If a solver is sufficiently familiar with different types of approach, he will choose the one best adapted for each individual problem and soon become able to solve more adroitly and with greater enjoyment.

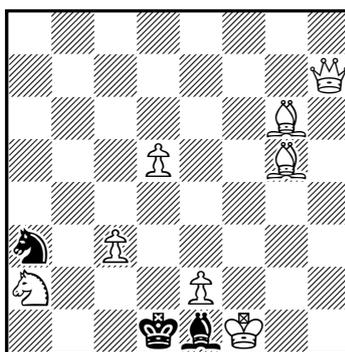
Kenneth S. Howard, *How to Solve Chess Problems*

No abunda la literatura que aborde los problemas de ajedrez desde la perspectiva del solucionista. Podemos destacar el libro del que se ha extraído la cita introductoria y el magnífico manual de John Nunn, *Solving in Style*. Los veredictos y diversos artículos publicados en las revistas especializadas pueden facilitar mucha información y resultar instructivos por sus comentarios, aunque generalmente su enfoque es más técnico y menos didáctico.

En esta sección queremos incluir una serie de apuntes inconexos, cuyo único denominador común es precisamente ese: son apuntes tomados *sobre la marcha*, pero todos ellos referidos a la propia actividad como solucionista, pensando especialmente en que puedan ser de utilidad para el solucionista poco experimentado.

I. Pese a las infinitas posibilidades que ofrece el tablero, no es extraño que el solucionista se encuentre en ocasiones con problemas que presenten notables coincidencias. Desde las

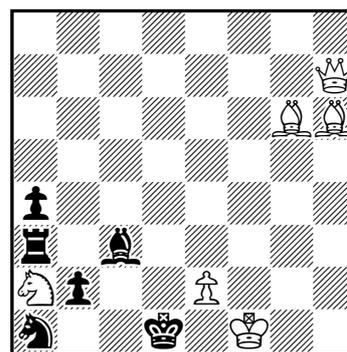
(1) Alexander Kish
American Chess Bulletin, 1936



(8+3)

#2

(2) Constantin Soros
Le Stratège, 1992



(6+6)

#2

burdas copias por inversión de posiciones ajenas de ciertos *ilustres plagiadores* hasta las sutiles coincidencias estratégicas detectadas en obras de autores libres de toda sospecha –pasando por confesas o inconfesas versiones *después de*– el campo de investigación es amplio, y los resultados no siempre son concluyentes.

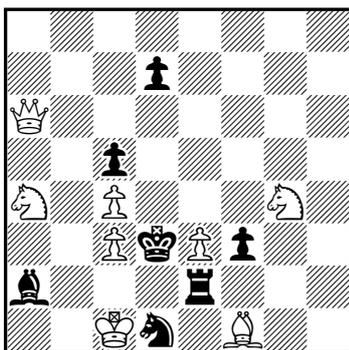
Por ejemplo, en los problemas **1** y **2** la clave y el juego temático son coincidentes, si bien el primero es un problema de bloqueo, mientras que el segundo es de amenaza. La posición de las piezas es prácticamente igual en el flanco de rey (la ubicación del alfil de casillas negras en g5 o h6 es indiferente), y algo más divergente en la otra parte del tablero.

Veamos las soluciones: **(1)** *1...C~ 2.A(x)c2# 1.Ah5! (bloqueo) 1...C~ 2.D(x)b1#; 1...Cc2 2.e4#; 1...A~ 2.Dd3#; 1...Ad2 2.e3#; 1...Axc3 2.Cxc3#; **(2)** *1...Cc2 2.Axc2#; 1...Cb3 2.Cxc3,Ac2#; 1.Ah5! (2.Db1#) 1...Cc2 2.e4#; 1...Ad2 2.e3#; 1...Cb3 2.Cxc3#

En ambos problemas podemos observar un mate cambiado entre el juego aparente y el juego real, que en el segundo queda afeado por un dual. En el juego real, el primero presenta juego de corrección a cargo del caballo y del alfil negros, lo que lo enriquece, cosa que no sucede en el segundo.

Bien podría ser que las coincidencias fueran fruto de la ley de las probabilidades, puede pensar el solucionista, quien concluye que, pese a los años transcurridos, el segundo problema no mejora el primero, que, además de ser estratégicamente más rico es también más económico.

(3) Julio Peris Pardo
Magasinet, 1953
1er premio



(8+7)

#2

II. La resolución del problema **3**, recientemente publicado en el blog *Problemas de Ajedrez* (<http://blog.problemasdeajedrez.com/>), resultó muy grata para el autor de estas líneas. Veamos el comentario a que dio lugar esa experiencia:

Lo primero que observa el solucionista al contemplar este problema es que en el planteo existe una fuga del rey negro, 1...Re4, con el mate previsto 2.Dg6#

Así mismo, se puede observar que en el juego aparente la captura de cada uno de los peones blancos provoca la liberación de una pieza blanca de su defensa, lo que permite los consiguientes mates:

* 1...Cxe3 2.Cf2#, 1...Cxc3 2.Cxc5#, 1...Axc4 2.Dg6#

En el juego real, tras una clave *give and take*, que concede una fuga (c4) a la vez que elimina otra (e4), las negras se ven obligadas a jugar las mismas jugadas ya analizadas en el juego aparente para evitar la amenaza, produciéndose varios cambios de mates. 1.Db7! (2.Dd5#) 1...Cxe3 2.Ce5# (si 2.Cf2?? 2...Rxc4!), 1...Cxc3 2.Cb2# (si 2.Cxc5?? 2...Rxc4!), 1...Axc4 2.Db1#, 1...Rxc4 2.Ce5#

Muy interesante este problema, que por sus méritos fue incluido en el Álbum FIDE 1945-55.

9th International Solving Contest (ISC). Domingo, 27 de enero de 2013.

El *International Solving Contest (ISC)* es un concurso de resolución de problemas de ajedrez que organiza anualmente la *World Federation for Chess Composition (WFCC)* y se celebra simultáneamente a nivel mundial. En 2013 tendrá lugar el domingo 27 de enero. Al igual que el año pasado, la sede de la participación española será el Gran Hotel Lakua de Vitoria-Gasteiz. Habrá dos secciones, una para solucionistas con experiencia, en la que se puntuará para obtener puntos de rating, y una segunda para solucionistas poco experimentados y jóvenes.

En la categoría A la competición consistirá en dos rondas de seis problemas cada una: un problema directo de mate en dos jugadas (#2), otro en tres jugadas (#3) y otro en n jugadas (#n), más un final (EG), un problema ayudado h# y otro inverso s#. En la categoría B igualmente habrá dos rondas, pero en este caso con cuatro problemas por ronda, de menor dificultad que los de la categoría A. En cada ronda los solucionistas contarán con un tiempo máximo de dos horas. La competición comenzará a las 11 h. (*Central European Time*) en todos los países. Entre las dos rondas habrá una pausa de media hora.

La participación es libre, pero será imprescindible inscribirse antes del 24 de enero de 2013:
rincondelproblema@gmail.com.

Problemes dedicats

Joaquim Crusats

Un costum molt arrelat que hi ha entre els compositors de problemes és el de dedicar una obra a una altra persona, normalment un company d'afició. Això s'acostuma a fer en ocasió d'un esdeveniment especial, com ara un aniversari, o bé simplement per reconèixer o agrair alguna tasca de suport en un determinat problema o una font d'inspiració. És doncs sempre un motiu de satisfacció quan veus publicada una composició que porta una dedicatòria al teu nom. Em permeto utilitzar aquest espai per a compartir amb vosaltres un parell de problemes que m'han estat dedicats personalment i que, per motius diferents, crec que s'escau que surtin publicats ara al nostre butlletí.

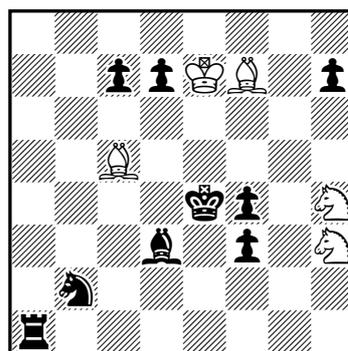
El problema **1** és un mat a llarga distància, ni més ni menys que de vint jugades, que em va dedicar el meu amic Steven Dowd, un reconegut compositor de Birmingham (Alabama) amb qui he tingut l'oportunitat de compondre conjuntament algunes vegades i que em va acompanyar pacientment en els meus inicis com a compositor. El problema fou publicat a la principal revista de problemes finlandesa l'any 2008. El motiu pel qual m'he decidit a reproduir-lo aquí és que malauradament a la publicació original el cavall negre de la casella b2 s'havia escapat i, com a conseqüència, el problema estava destruït amb solucions més curtes. No em consta que la correcció fos mai impresa a la font original. Serveixin doncs aquestes pàgines per tal que el problema surti publicat per primera vegada en la seva forma original.

Vegem-ne la solució. Tot seria molt més fàcil per les Blanques si no hi hagués el peó negre de d7; caldrà doncs una maniobra preparatòria per tal d'eliminar-lo: 1.Cf2+ Re5 2.Cg4+ Re4 3.Cf6+ Re5 4.Cxd7+ Re4 5.Cf6+ Re5 6.Cg4+ Re4 7.Cf2+ Re5; ara es pot començar la maniobra amb l'alfil a f7: 8.Ae6 (9.Cxf3#) Ae2 9.Cf5 (10.Ad4#) Td1 10.Ch6 (11.Cf7#) Td7+ 11.Rxd7 (12.Chg4#) Rf6 12.Cfg4+ Rg5 13.Ae7+Rg6 14.Af7+ Rg7 15.Af6+ Rf8 16.Ce5 Ab5+ 17.Rd8 Cd3 18.Ae7+ Rg7 19.Cf5+ Rh8 20.Af6#. Moltes gràcies per aquest problema.

El segon problema **(2)** me'l van enviar uns amics ucraïnesos. Jo tinc el costum de compondre mats directes i també problemes d'anàlisi retrògrada, principalment problemes de tipus retractor Proca. L'Andriy Frolkin és un reconegut compositor amb qui he tingut el goig de comprendre molts problemes conjuntament. Aquesta vegada jo estava jutjant un petit concurs temàtic al lloc de Grigory Popov (ho trobareu per Super Problem a la xarxa) a causa del fet que jo havia tingut un premi en un concurs anterior, i és costum del lloc que el guanyador organitza el següent torneig. Vaig demanar problemes de mat directe en els quals, entre d'altres coses, un bàndol només tingués peons i l'altre no en tingués cap. Aquests compositors em van obsequiar amb un mat ajudat en el qual un bàndol té tots els oficials i l'altre només peons (podríem dir-ne un problema aristocràtic i plebeu alhora). Pel seu valor intrínsec, i per tal que sortís publicat a la llista de premiats, li vaig concedir una menció especial, car no s'ajustava a les bases del concurs. Considero, doncs, que aquesta és també una bona oportunitat per tal que el problema es vegi publicat en un format més convencional.

El problema, com és d'esperar veient els noms dels autors, conté elements d'anàlisi retrògrada. Il·lustra el tema Valladolid, tema que reb el nom del conegut compositor brasiler Joaquim Valladolid: tots els moviments "especials" dels escacs apareixen a la solució en els moviments d'un bàndol, promoció, enroc i captura al pas. Però com ho fan els autors per mostrar una captura al pas si un dels bàndols, per requeriment de les bases del torneig, no pot tenir peons? Vegem la solució: 1.0-0

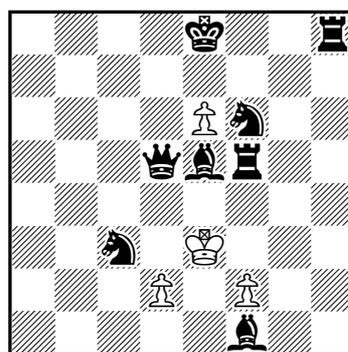
(1) Steven B. Dowd
Suomen Tehtävänikat, 2008
dedicat a Joaquim Crusats



(5+9)

#20

(2) Andriy Frolkin,
Mykola Cherniavsky
Superproblem (TT-35), 2012
dedicat a Joaquim Crusats
menció especial



(4+8)

h#3

(enroc) e7 2.Th5 e8=D (promoció) 3.Th8 Dg6#. I la captura al pas? Doncs ha hagut de tenir lloc forçosament a les jugades prèvies. Considereu quina pot haver estat la darrera jugada de les Blanques i us adonareu que només hi ha una única possibilitat: -1.Rf3xPe3 f4xPe3 a.p.++ (i ja tenim la jugada que ens faltava pel Valladolid, la captura al pas) -2.e2-e4 D/C+. Una combinació de joc endavant i endarrera, amb el tema Valladolid, i tot en forma Meredith. Bravo! Moltes gràcies també per l'amable dedicatòria.

Ajedrez heterodoxo: fuente de oportunidades

Luis Miguel Martín

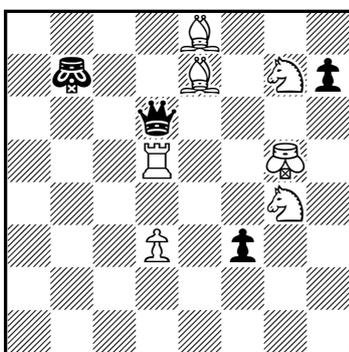
Desde el punto de vista de la composición ajedrecística, la heterodoxia ha tenido un gran auge y aceptación en los últimos tiempos y especialmente en estos últimos años. Son varios los elementos utilizados y podemos enumerar algunos como el uso de condiciones heterodoxas, el uso de nuevas piezas, caracterizadas por su forma de mover o capturar, el uso de facultades o atributos nuevos que serían aplicables de forma independiente a cualquier pieza, el uso de tableros de otros tamaños o con otras propiedades, casillas con características especiales, etc. Muchas veces se combinan varios de estos mecanismos heterodoxos y no son pocas las ocasiones en las que se hacen necesarias matizaciones nuevas para su correcta interpretación. Este tipo de conflictos o diferencias de interpretación surgen incluso con el uso de un único elemento heterodoxo que no se haya definido inicialmente con la suficiente precisión. Estamos en un área en plena evolución y me atrevería a decir que ya nunca dejará de estarlo, pero afortunadamente ya se cuenta con una gran variedad de elementos heterodoxos consolidados que están esperando ser más utilizados.

Por otro lado hay que admitir que las posibilidades de crear composiciones con ideas ortodoxas originales se ha reducido considerablemente, que hay temas muy explotados y es frecuente encontrarse con la lógica frustración del compositor ante la anticipación de su obra. Por descontado que se siguen descubriendo nuevas ideas, combinando y mejorando las existentes, pero también puede buscarse la novedad de una forma activa en la heterodoxia. En cualquier caso conviene tener presente que recurrir a la heterodoxia no va a sustituir la necesidad de conocer los temas, ni la de aplicar ciertas técnicas de composición, y en definitiva no va a sustituir la necesaria capacidad creativa del artista, y que estos aspectos siempre han podido hallarse en la ortodoxia.

Se muestran a continuación dos composiciones heterodoxas con la idea de apoyar la tesis de que la heterodoxia ofrece oportunidades a la originalidad.

(1) Kostas Prentos

1st Bulgarian Wine Tourney,
WCCC 2010, 1er-3er premio



(7+4) 2 sol. Kobul Kings h#2

La composición 1 del griego Kostas Prentos, Maestro Internacional como solucionista, Juez Internacional en composición, es una de las primeras que he visto con este tipo de pieza heterodoxa. En ella ambos reyes son reyes Kobul, tanto el negro como el blanco. Para entender qué es un rey Kobul hemos de acudir a la relativamente reciente definición ofrecida por su inventor, el búlgaro Diyan Kostadinov, Juez Internacional en composición.

En principio, un rey Kobul es como un rey normal; pero cuando una pieza de su propio bando (que no sea un peón) es capturada, el rey Kobul se transforma en una pieza real del mismo tipo que la pieza capturada. Cuando el rey Kobul se encuentra en la forma de cualquier pieza real y se produce la captura de uno de los peones de su bando, entonces se transforma de nuevo en un rey Kobul normal. La captura es ilegal si el rey del bando que la realiza queda en jaque por su rival recién transformado. El enroque está permitido

únicamente si el rey Kobul se halla en su casilla inicial (en forma de rey normal) y no ha sido movido previamente; sin embargo, se permite que haya sufrido alguna transformación.

Las soluciones son: (A) 1.Df6+ Cxf6(Rn=Dr) 2.Drx7(Rb=Ar) Cxh7(Drn=R)# (2...Cd7??); (B) 1.De5+ Cxe5(Rn=Dr) 2.Drx5(Rb=Tr) Cxf3(Drn=R)# (2...Cc6??). Se explica en detalle únicamente la primera de las soluciones: la primera jugada (del negro) es ofrecer su dama en la casilla f6

(1.Df6+), a lo que el blanco responde tomándola con el caballo (1...Cxf6, pero como se trata de una captura, y formando parte de esta primera jugada del blanco, el rey negro se transforma en una dama negra real). La segunda jugada del negro consiste en jugar su pieza real, con sus recientes atribuciones de dama, para capturar el alfil e7 (2.DRxe7, pero como se trata de una captura, y formando parte de esta segunda jugada del negro, el rey blanco se transforma en un alfil blanco real). Queda así formada una curiosa batería específica Kobul, en la que la pieza frontal es un caballo blanco, clavado en parte, y la pieza trasera un alfil real (Kobul King transformado en alfil real). El desenlace, de bello y específico efecto, se produce ejecutando la batería en la segunda y última jugada del blanco (2...ARxh7 y como se trata de la captura de un peón negro, y formando parte de esta última jugada del blanco, la dama negra real se transforma de nuevo en un rey negro Kobul normal, que recibe mate). No se produce mate si la última jugada que se intenta es 2...ARd7, ya que la pieza real negra permanecería con sus facultades de dama clavando al caballo blanco y en consecuencia la jugada 2...ARd7 en realidad sería ilegal.

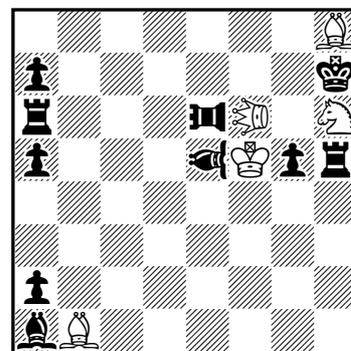
El juego es similar y totalmente homogéneo en la segunda solución, pero en esta ocasión el rey blanco se convierte en una torre blanca real. Las soluciones muestran aquí un juego diagonal-ortogonal muy deseado en los problemas ayudados.

Basta este único ejemplo para comprender que la definición de un rey Kobul en realidad es mucho más que la definición de una nueva pieza, pues para definir ésta no basta con concretar la forma de mover y capturar. Podríamos decir que estamos ante una muy interesante condición heterodoxa, ante una verdadera variante de ajedrez. Se augura un magnífico futuro al ajedrez Kobul, especialmente en composición, pues ya comienzan a verse numerosas composiciones con dicho elemento heterodoxo, bien solo, bien combinado con otros.

Más información y ejemplos pueden encontrarse en el sitio web <http://kobulchess.com/>

A continuación se presenta una segunda y muy reciente composición (2) del italiano Mario Parrinello, Gran Maestro Internacional en composición y Juez Internacional. El problema ha sido premiado en el torneo rápido y heterodoxo de composición de mates ayudados con las piezas más habituales de la familia del contra-saltamontes en el encuentro internacional Sant' Ambrogio 2012. Insistiendo en la tesis de que la heterodoxia ofrece oportunidades a la originalidad, deseo apuntar que para este torneo se ha elegido como elemento heterodoxo el uso de este tipo de piezas saltadoras precisamente porque el número de composiciones realizadas hasta el momento con ellas no supera la centena, lo que para un torneo rápido es interesante desde el punto de vista del chequeo de las anticipaciones. Sorprende un poco, por otro lado, que la definición de esta pieza, contra-saltamontes, fuese dada por Michael Crumlish ya en el número 13 de la revista Chessics en el año 1982, tiempo suficiente para que el número de composiciones fuese mayor. En castellano, podríamos listar esta familia de piezas como contra-saltamontes (o contra-dama-saltamontes), contra-torre-saltamontes y contra-alfil-saltamontes, pero de momento no encontraremos muchas referencias con dichos nombres. Mucho más conocidas y utilizadas, pero no temáticas en este torneo, son las piezas de la familia del saltamontes (o dama-saltamontes), torre-saltamontes y alfil-saltamontes. El contra-saltamontes (CS) salta en líneas de dama sobre cualquier pieza, obstáculo que deberá ser adyacente, y aterriza en cualquier casilla tras el obstáculo. Podemos decir que mueve al revés que el saltamontes, pues éste no necesita que el obstáculo sea adyacente pero debe aterrizar justo en la casilla siguiente al obstáculo. La contra-torre-saltamontes (CT) y el contra-alfil-saltamontes (CA) son como el contra-saltamontes pero confinadas a líneas de torre y de alfil respectivamente. En el problema hay un contra-saltamontes blanco en f6, una contra-torre-saltamontes negra en e6 y un contra-alfil-saltamontes negro en e5.

(2) Mario Parrinello
Sant' Ambrogio 2012
Fairy quick tourney,
1er premio

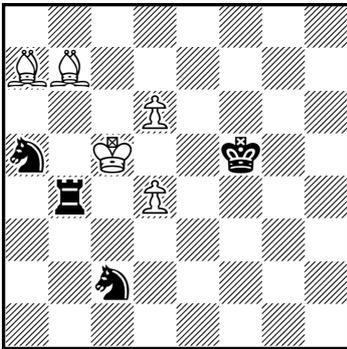


(5+10) 2 sol. h#2

Las soluciones son: (A) 1.Rxh8 CSd4+ 2.CAb2 Re5#; (B) 1.Rxh6 CSd6+ 2.CRb6 Re6#. Una llamativa combinación con capturas alternas de pieza blanca, juego diagonal-ortogonal en las líneas temáticas y mates por creación de anti-baterías a la llegada de un obstáculo real con efectos Umnov.

(1) Emil Melnichenko

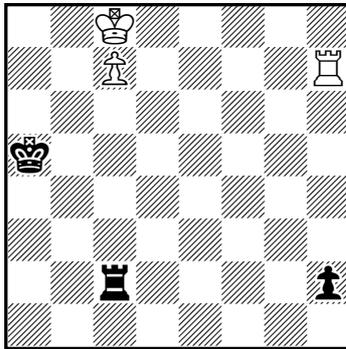
Jubileo P.Rossi-80
Best Problems, 2004-2005
 1er premio



(5+4) =

(4) Emanuel Lasker

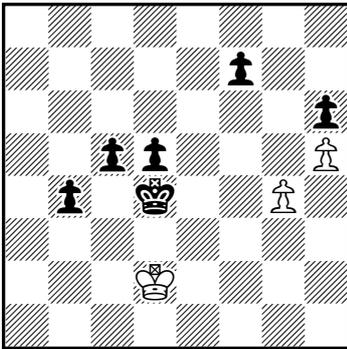
Deutsches Wochenschach,
 1890



(3+3) +

(2) Joseph Kling

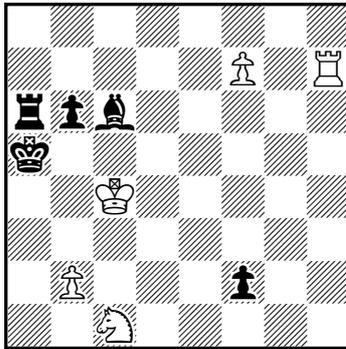
Bernhard Horwitz
Chess Studies, 1851



(3+6) +

(5) Tigran B. Gorgiev

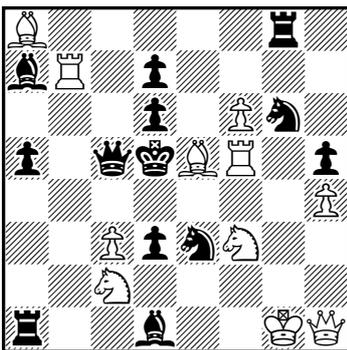
Problem, 1960



(5+5) +

(3) Adolf J. Fink

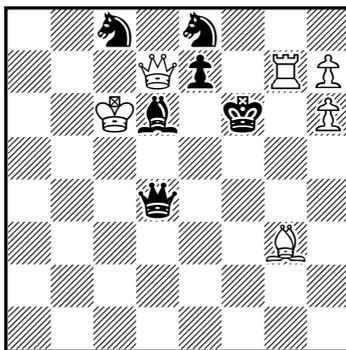
American Chess Bulletin, 1915



(11+13) +

(6) Yuri V. Bazlov

Jubileo Corus-70, 2008



(6+6) +

Selección de finales

Pedro Cañazares

Soluciones:

(Estudio 1) Emil Melnichenko, Jubileo P. Rossi-80, Best Problems 2004-05, 1er Premio: **1.Ad5 Cb7+ 2.Rc6 Cxd4+ 3.Rc7 Re5 4.Axb7 Cb5+ 5.Rb6 Cxd6+ 6.Rc6 Cxb7 7.Ab6 Cd6 8.Ac7 Td4 9.Rd7 =**. Un magnífico ejemplo de tablas posicionales.

(Estudio 2) Joseph Kling, Bernhard Horwitz, Chess Studies 1851: **1.g5 Re5 2.gxh6 Rf6 3.Rc1! d4 4.Rc2 c4 5.Rc1! b3 6.Rb2 d3 7.Rc3 +-**. Sin duda alguna uno de los mejores estudios de Kling y Horwitz.

(Estudio 3) Adolf J. Fink, American Chess Bulletin 1915: **1.c4+ Cxc4+ [1...Dxc4 2.Tb5+ Re6 3.Cg5+ Rxf5 4.Ae4+ Dxe4 5.Dxe4#] 2.Ad4+ Cge5+ [2...Cce5 3.Ce3+ Re4 4.Tb4+ Txa8 5.Cg5#] 3.Cg5+ Af3+ 4.Tb1+ Txa8 5.Dxf3#**. Sinfonía del jaque cruzado.

(Estudio 4) Emanuel Lasker, Deutsches Wochenschach 1890: **1.Rb7 [1.Rb8 Tb2+ 2.Ra7; 1.Rd7? Td2+ 2.Rc6 Tc2+ 3.Rb7 Tb2+] 1...Tb2+ 2.Ra7 Tc2 3.Th5+ Ra4 4.Rb6 Tb2+ 5.Ra6 Tc2 6.Th4+ Ra3 7.Rb6 Tb2+ 8.Ra5 Tc2 9.Th3+ Ra2 10.Txh2 +-**. Una bonita ilustración del tema del movimiento sistemático de unas piezas.

(Estudio 5) Tigran B. Gorgiev, Problem 1960: **1.Cb3+ Ra4 2.Cc5+! [2.Cd2? Ta8 3.Tg7 (3.f8D Ad5+! 4.Rxd5 Txf8 5.Th1 f1D 6.Cxf1 Rb3) 3...Tf8 4.Tg3 Ab5+] 2...bxc5 [2...Ra5 3.b4#] 3.b3+ Ra5! 4.f8D f1D+ [4...Ab5+ 5.Rxc5 f1D (5...Tc6+ 6.Rd5 f1D 7.Da3+ Rb6 8.Da7#) 6.Dd8+] 5.Dxf1 Ab5+ 6.Rxc5 Axf1 7.Th4!! [7.Th2? Tc6+ 8.Rxc6 Rb4 9.Tb2 Ad3] 7...Ab5 8.Ta4+! Axa4 9.b4#**. Una excelente demostración del gran talento de Gorgiev.

(Estudio 6) Yuri V. Bazlov, Jubileo Corus-70 2008, 1er-2º premio: **1.Ah4+! [1.Dxc8? Da4+ 2.Rd5 Cc7+ 3.Dxc7 Dd1+ 4.Rc6 Dc2+ 5.Rb5 Db3+ 6.Ra6 Axc7; 1.Ae5+? Dxe5; 1.Tf7+? Rxf7 2.Df5+ Cf6 3.h8C+ Rf8 4.Dxc8+ Ce8 5.Cg6+ Rf7 6.Df5+ Df6] 1...Dxh4 2.Tf7+! Rxf7 3.Df5+ Df6 [3...Cf6 4.h8C+ Rf8 5.Cg6+] 4.Dxf6+ exf6 [4...Cxf6 5.h8D Af4 6.Dg7+ Re6 7.h7 Cxh7 8.Dxh7 Cd6 9.Dg6+ Re5 10.Rd7] 5.h8D Af8! [5...Af4 6.h7 Ce7+ 7.Rd7 Cg7 8.Dd8] 6.h7 [6.Dh7+? Ag7 7.hxg7 Cxg7 8.De4 Ce7+] 6...Ce7+ 7.Rd7 Cg7 8.Dg8+!! Cxg8 9.h8C#**. ¡Maravilloso!

Galería de compositores españoles (I)

Imanol Zurutuza

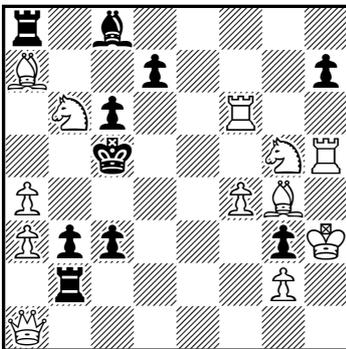
Esta antología que ahora iniciamos pretende ir recopilando los mejores problemas de los compositores españoles del pasado siglo y ofrecer una visión general del alto nivel alcanzado en nuestro país en ese período. Con toda seguridad, el aficionado que estudie las obras aquí presentadas disfrutará con su bello contenido. Todos los problemas de esta primera entrega fueron merecedores de la máxima recompensa en torneos de prestigio, y están recogidos en los álbumes FIDE, lo que no deja lugar a dudas sobre su calidad.

Las soluciones de los problemas se encuentran en la página 16.

(1) Valentín Marín y Llovet

Good Companion, 1914

1er premio



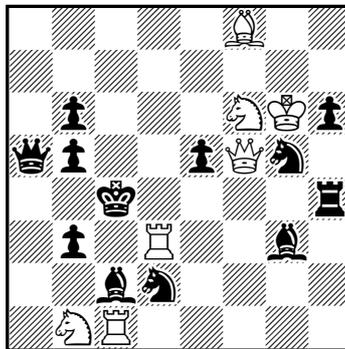
(12+10)

#2

(2) Esteban Puig y Puig

Campeonato español, 1920

1er premio



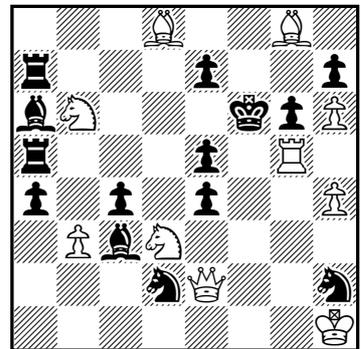
(7+12)

#2

(3) José Paluzié y Lucena

Magyar Sakkvilág, 1928

1er premio



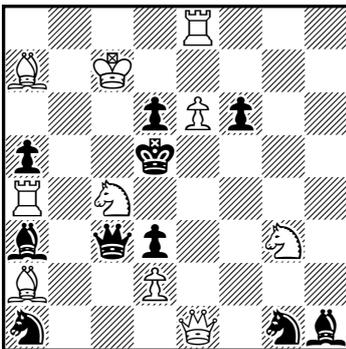
(10+14)

#3

(4) Antonio F. Argüelles

El Diluvio, 1932

1er premio



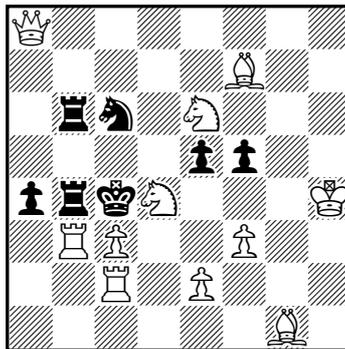
(10+10)

#2

(5) Francisco Novejarque

Els Escacs a catalunya, 1933

1er premio



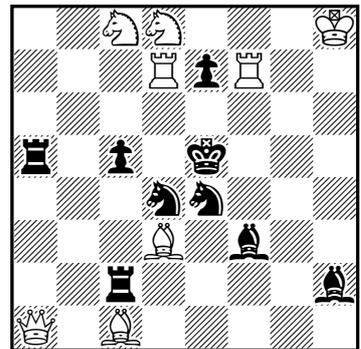
(11+7)

#2

(6) Julio Peris Pardo

The British Chess Magazine,

2012, 1er premio



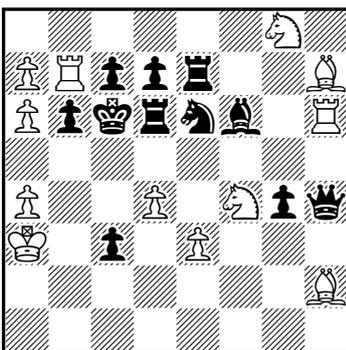
(8+9)

#2

(7) Jordi Breu

Problemas, 1947

1er premio



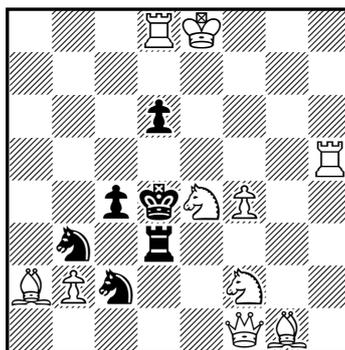
(12+11)

#3

(8) Juan Zaldo

Francia-España, 1956-1957

1er puesto



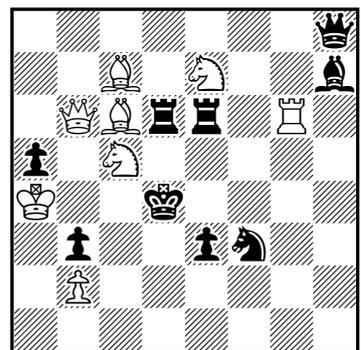
(10+6)

#2

(9) Francisco Salazar

Thèmes-64, 1971

1er premio



(8+9)

b)Tg6→f8

#2

Presenting a fruit of international retro cooperation

Andriy Frolkin - Kyiv, Ukraine

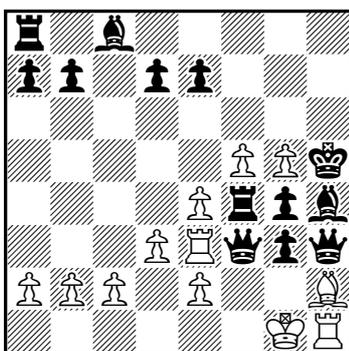
The coming of the Internet age has greatly contributed to bringing closer the world retro community, i.e. the community of chess composers specializing in the field of retroanalysis (RA), making communication a lot easier and faster. A request received in Kiev on March 16, 2008, in an email message from Tom Volet, a colleague in New York with whom I'd been corresponding since 1981, to "manually" test a retro problem from a newcomer to RA living in Barcelona so as to make sure that it is correct was the starting point in a friendship between two retro composers in Ukraine and Catalonia. Since then, we have composed quite a few joint problems, focusing primarily on logical Proca retractors and "classical-style" retros featuring retro cages.

Retroanalysis is quite unusual to chess players and even composers who are unfamiliar with it. To solve a retro problem means to establish, on the basis of logical reasoning, certain key fact(s) about the play that must have led to the diagram position from the initial game array. Let us see how such facts can be established.

The stipulations of classical-style retros may include all sorts of questions about the past of the diagram position; the most frequent stipulation, however, is a request "of a general nature" to "release the position." Unlike forward-play problems, in which the moves of at least one of the sides must be unique in the main line(s) of play, in retros the retractions of moves (retroplay) in the solution are often not unique; duals in retro play are not regarded as a blemish in most cases.

Consider 1. How do we start solving this problem? We may first focus on the fact that on ranks 1–5 we can see a so-called retrocage. It is a "construction" of pieces none of which could have made the last move *in the game*. In most cases, it is not difficult to identify that made the last move *in the cage*. After that, the solver has to find out the condition(s) required to allow the respective "last move in the cage" to be unplayed.

(1) Joaquim Crusats
Andriy Frolkin
Original



(12+13)

Last two captures by Black?

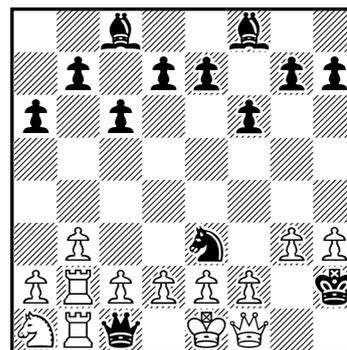
No white pawn could have promoted here, because all of them are on the board. White's dark-squared bishop is also present; therefore, White can only retract the move d2-d3 when the Bh2 is back on c1 (and the white queenside rook is on a1/b1). The black queens could not have made the last move in the cage, for this is ruled out by illegal checks to the white king. And so it is not hard to see that no other piece but the white king could have made the last move in the cage, thus "locking it up." The only square available to the king for retraction is f1; but currently it is guarded by the two black queens. This square has to be unguarded (shielded/screened) by two pieces retracting to f2 and g2. What are those pieces? To answer that question, first we go back to the white pawns and count the number of captures they have made. It is 3; this closes the balance for Black (as retroanalysts say): 13 (black pieces on the board) + 3 (fxe, gxf, hxg) = 16. One white piece was captured by either of the black pawns currently on g3 and g4; another, by the black c-pawn that promoted on d1 (c3xd2-d1=X), but 2 pieces are still unaccounted for. These pieces are needed on f2 and g2. They can only be uncaptured by the black Ra8. The rook can only recapture two knights or a knight and the queen (Rb8xBa8 is illegal of course). The g2-square is unreachable for a knight. Hence, on its last move the rook captured Rb8xSa8; this was preceded by Sb6/c7-a8. In case of Sb6-a8, the rook can immediately recapture the white queen through Ra8xQb8; at any rate, the rook had to recapture the queen at some point in the past and it could only do this on b8 (in case of Rb8xQa8? both the rook and the queen would "get stuck" in the upper left corner).

Thus we have found the answer to the question in the stipulation: the last two captures by Black were Rb8xSa8 and Ra8xQb8; the queen is retracted to g2, the knight to f2, the white king can then retract to f1 and the cage is unlocked.

In most retro problems, counting the balance of white/black pieces is the starting point in the solution. "Officers" (pieces other than pawns) are seldom uncaptured by officers in retro problem solutions; in the above original retro, a rook uncaptures two officers. In the classical example 2, there is a chain of 6 "officer by officer" uncaptures.

Solution: -1...Sd1xBe3+ -2.Ba7-e3 c7-c6 -3.Bd4xRa7 Ra8xSa7 -4.Sc6-a7 a7-a6 -5.Se5-c6 Rb8-a8 -6.Sf7-e5 Ra8-b8 -7.Sh8-f7 Rb8-a8 -8.Sf7xRh8 Rg8-h8 -9.Se5-f7 Rh8xBg8 -10.Bd5-g8 Ra8-b8 -11.Bf3-d5 Rb8-a8 -12.Bg4xSf3 Sg1-f3+ -13.Sc4-e5 Kh1-h2 -14.h2-h3 Ra8-b8 -15.Qh3-f1, etc.

(2) L. Ceriani
Fairy Chess Review, 1940



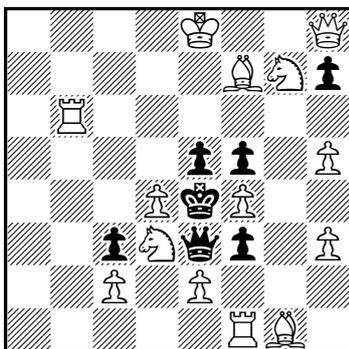
(13+13)
Release the South cage

Recompensas

Imanol Zurutuza

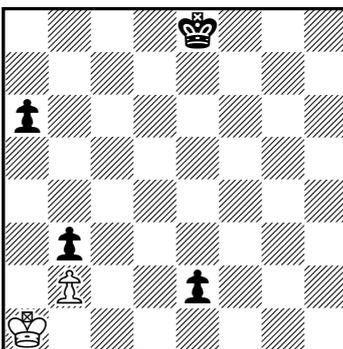
Con el objeto de tender un puente entre la última etapa de la revista Problemas y la nueva que ahora iniciamos, en esta sección iremos presentando una selección de las recompensas obtenidas por los compositores españoles en la última década.

(1) Efrén Petite
Jubileo Zoltán Labai-60,
2002-03, 4ª mención de honor



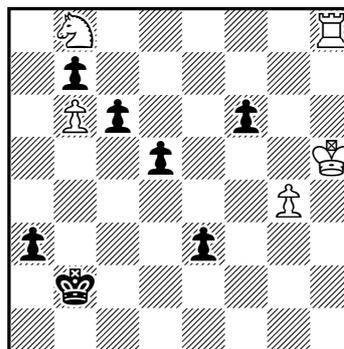
(14+7) #2

(2) Cosme Brull Mayol
Problemesis, 2003
Recomendado



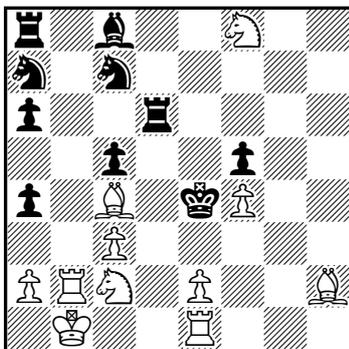
(2+4) h#8

(3) Luis Miguel González
Jubileo J.Nunn-50, EG,
2005-06, 3ª mención de honor



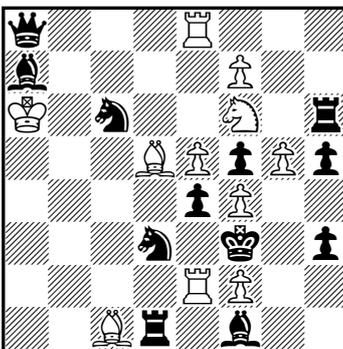
(5+7) =

(4) Joaquim Crusats
Idee & Form, 2008-09
2ª mención de honor



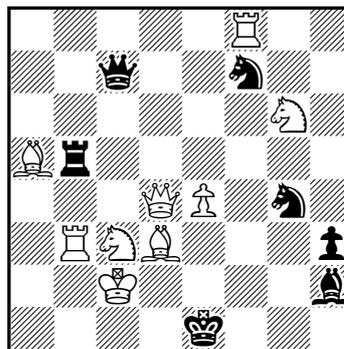
(11+10) #9

(5) Luis Miguel Martín
T.T. Sachmatija, 2011
3er premio



(11+2) 2.1.1.1 h#2

(6) Imanol Zurutuza
Jubileo R. Zalokotsky-70, 2011
1er recomendado



(9+7) #2

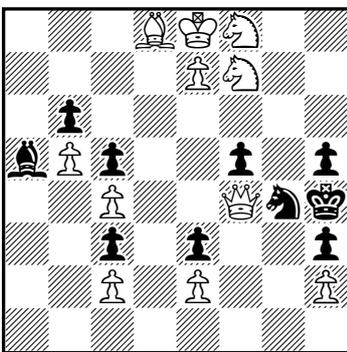
Las soluciones de los problemas se encuentran en la página siguiente.

Soluciones:

(1) *1...Dxd4 2.exf3#, 1...Dxf4 2.Cc5#, 1...Rxd4 2.Tb4#. 1.Ce6? (2.Dxe5#) 1...Dxd4 2.Cg5#, 1...Dxf4 2.Cec5#, 1...Rd5! 1.Cxf5! (2.Dxe5#) 1...Dxd4 2.Cg3#, 1...Dxf4 2.Cd6#, 1...Rxf5 2.Dxh7#. (2) 1.e1=A Rb1 2.Ab4 Rc1 3.Aa3 Rd2 4.Rd7 Rc3 5.Rc6 Rxb3 6.Rb5 Rc3 7.Ra4 Rc4 8.a5 b3#. (3) 1.Cxc6 a2 2.Ta8 e2 3.Cb4 a1=D 4.Cd3+ Rc3 5.Txa1 Rxd3 6.g5 fxg5 7.Rg4 Rd2 8.Ta2+ Re3 9.Ta3+ Re4 10.Ta8 Re3 11.Ta3+ Rf2 12.Tf3+ Re1 13.Ta3 d4 14.Td3 Rf2 15.Tf3+ Rg2 16.Tg3+ =. (4) 1.Ch7! (2.Cg5#) Tg6 2.Tb6 (3.Ad3+ Rd5 4.Ce3,c4#) Txb6+ 3.Rc1 (4.Cg5#) Tg6 4.Tg1 (5.Txg6 (6.Cg5,Cf6#)) Txg1+ 5.Rd2 (6.Cf6#) Tg6 6.Cg5+ Txg5 7.Ce3 (8.Ad3#) Tg3 8.Axg3 (9.Ad3#). (5) 1.Cdxe5 Cxe4 2.Cd3 Cf6#, 1.Ccxe5 Txe4 2.Cc6 Te2#. (6) 1.Ch4? (2.Cf3#) 1...Df4!; 1.Ce5! (2.Cf3#) 1...Txe5 2.Tb1#, 1...Dxe5 2.Cxb5#, 1...Cfxe5,Cg5 2.Tf1#, 1...Cgxe5,Ce3+ 2.D(x)e3#, 1...Axe5 2.Dg1#, 1...Dxc3+ 2.Axc3#

(1) Kurt Ewald

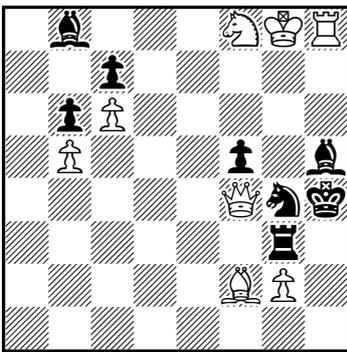
Badische Neueste Nachrichten
28.09.1966



(11+10) s#7

(2) Steven B. Dowd

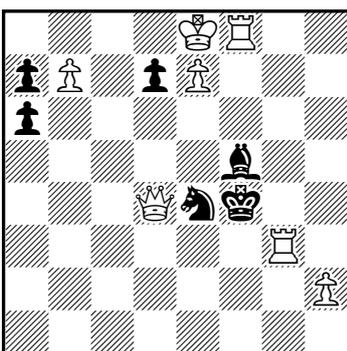
Original sketch after Ewald



(8+8) s#11

(3) Steven B. Dowd

Mirko Degenkolbe
Schach, 2012



(7+6) s#10

What you do and don't publish

Steven B. Dowd - Birmingham, U.S.A.

It's the ideas that are supposed to drive chess composition, not simply the fact that a series of moves turns out correct. For what you publish, you need a sense of the artistic once you pass the beginning stage of composition, and it's easy for one's artistic sense to fail, if you set your standards high.

In looking for ideas for composition, I like to go through the PDB (chess problem database server) and then make sketches of what I see and don't see in the various problems there. Some folks only use the databases to see what others have done after they have composed something, and hope they are not anticipated. I consider this approach backwards.

I found problem 1 by selfmate master Kurt Ewald there one day. The solution is: 1.Kd7! Bb4 2.Ke6 Ba3 3.Kxf5 Bc1 4.Ke6 Bd2 5.Kd7 Be1 6.Ke8 Bg3 7.Qf6+ Sxf6#. Heavy construction, but that basic idea of getting rid of a hindrance with switchbacks is nice.

I found what I thought was a nice long version (2), ending in a double checkmate: 1.Sd7 Ba7 2.Kf8 Bb8 3.Ke7 Ba7 4.Ke6 Bb8 5.Kxf5 Ba7 6.Ke6 Bb8 7.Ke7 Ba7 8.Kf8 Bb8 9.Kg8 Ba7 10.Sf8 Bb8 11.Qf6 Sxf6#. But when you look at it, all you have done is simplified the "series-mover" portion of the problem. Ewald was trying to make it so the bishop could try to defend; but in the very last move he is defeated.

In a *zugzwang* problem, you really need to add something, not take away. And all I had really added to Ewald's problem were a few moves and with an oscillating bishop, that isn't especially hard. I am always uncomfortable with any black piece in a selfmate that "just makes moves" and doesn't take any other part in the solution.

I let that sketch lie for awhile but eventually gave it over to my friend Mirko. He found an interesting switchback idea, eschewing Ewald's king's clearance and return, and I refined it with some black defensive play, and we settled on problem 3 which was recently published in the December 2012 issue of *Schach*.

You can see that the basic mechanism for mate has not changed: White has a plan to play Qd6+ and be mated with the forced capture.

But right now the idea fails because there is no block on d8.

I think solvers enjoy this sort of clear idea problem; too many of the single-line *zugzwang* problems don't have that sort of plan. Right now any promoted piece (it is clear b7 will promote) could block on d8, but the black masses on a6/a7 and d7 are problematic. Particularly d7 threatens to play to d5 and destroy all White's illusions of checking on d6; to do so he will have to take d5 first, and that will lead to enough freeing of Black's position to ruin the selfmate. Why no longer after Ewald? Well, the only part of his problem that remains is an obstacle and a basic mating mechanism. Those are not "copyrightable," you can find them in hundreds of similar problems.

An experienced solver sees 1.b8=B+ d6 fairly quickly. Once the d-pawn moves forward the only piece that can block on d8 is a knight or bishop, and there is no logical way to use a knight. 2.Bc7 a5 and now the idea I was proud of: 3.Bd8!, a *zwischenzug* that gives Black the option of mating White or putting the pawn exactly where he wants it! 3...d5 4.Bxa5 a6 5.Bc3! White is going to lure the d-pawn even further until it can be destroyed, but e5 must remain guarded. 5...a5 6.Qa4! d4 7.Qxd4 a4 and now we switch back, which will give us a total of three in a ten-mover: 8.Ba5 a3 9.Bd8 a2 10.Qd6+ Sxd6#. A similar mechanism to the oscillating bishop is the "dripping pawn" used here, but I find that forgivable. You need to find a way to control the mass of pawns; the bishop you just need to leave alone.

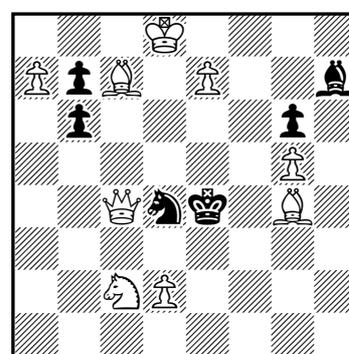
One thing any master does is work a matrix to its logical conclusion. It is not unusual for me to have 100 sketches for every problem I turn out – my record, I just found, is 340. Some may be amazed by that, but there are some things that are OK but just aren't something you send to a magazine, where you always want to put your best foot forward. Problem 4 is the example of one from the above matrix that "almost made it" but won't be published except as an example here: 1.Sa3! b5 2.Sxb5 b6 3.a8=R Bg8 4.e8=R+ Be6 5.Ra5 bxa5 6.Sa3 a4 7.Sc2 a3 8.Se1 a2 9.Qc6+ Sxc6#

Here we have a similar series of switchbacks, although they are perhaps easier to see than before; the need to get b7 away is obvious and in this case d3 is the square that must be held, but that is more obvious as well. Two rook promotions and one sacrificed. But the key and play just isn't what we wanted. With an e1 start for the knight, and a complete switchback, or "closed walk" as it is called, it would have gone somewhere. The rook promotion on a8 is also the usual trick of "not being a queen because of check." Not bad, but not great – and if you want to be taken seriously as an artist, you have to draw the line somewhere.

To conclude though, there is 5, a problem from a recently completed theme tourney. The solution is: 1...Sxb3#; 1.Bc7! Ka7 2.Qa4+ Kb7 3.Qxd7 Ka6 4.Qc6+ Ka7 5.Bb8+ Kxb8 6.Qc7+ Ka8 7.d7 Sb3# 3...Ka7 4.Bd8+ Ka6 5.Qc6+ Ka7 6.Qb6+ Ka8 7.Qc7 Sb3#. Why do I include this? The author, Ivan Soroka, recently dazzled the problem world by becoming a grandmaster with his poignant selfmates. I thought it quite clever, with the "this way, that way" of the bishop and the pawn tempo, which is often seen in these Fata Morgana problems. Well, my partner Mirko didn't seem to like it, so we moved on to other problems. And I lost my chance to be in on one of those 'two people send the same problem to a tournament' coincidences, missing a publication with a grandmaster! I should have trusted my own internal judgment.

In the end, that is probably what it is all about. You can get all the input from your fellow problemists that you like but in the end, it is your own sense of aesthetic value you have to trust.

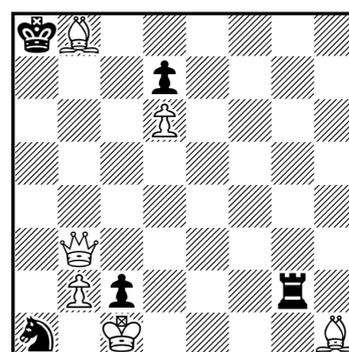
(4) Steven B. Dowd
Mirko Degenkolbe
Original



(9+6)

s#9

(5) Ivan Soroka
Super Problem, 30.11.2012
TT-64, Honourable mention



(6+5)

s#7*

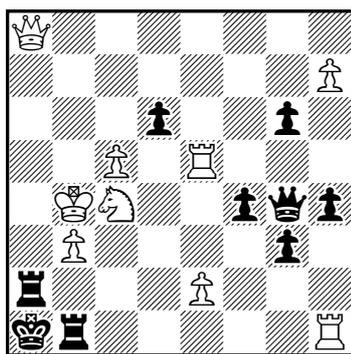
Problema comentado

Pedro Cañizares

Este problema, de quien fue durante muchos años director de la prestigiosa revista *Problem*, representa todo un record en cuanto al número de mates diferentes. Presenta una clave de promoción mayor, con formación de una batería blanca y amenaza a cargo de la pieza móvil. La múltiple amenaza y los mates diferenciados en función de las defensas de la dama negra reproducen el tema Fleck, combinado con el juego de movimientos Pelle de las torres negras, que son contestados con sus capturas en dos duelos D-T y T-T.

(1) Nenad Petrovic

The Problemist, 1946 (v)



1.h8=D! [formando una batería D+T y amenazando 2.Te~#]

1...Txxh1 2.Dxxh1#, mate en eco	1...Ta5 2.Dxa5#, duelo T-D
1...Txa8 2.Dxa8#, mate en eco	1...Ta6 2.Dxa6#, duelo T-D
1...dxe5 2.Dxe5#, apertura de línea	1...Ta7 2.Dxa7#, duelo T-D
1...dxc5+ 2.Txc5#, apertura de línea	1...Tc1 2.Txc1#, duelo T-T
1...Dxe2 2.Txe2#, apertura de línea	1...Td1 2.Txd1#, duelo T-T
1...Dc8 2.Te8#, cierre de línea	1...Te1 2.Txe1#, duelo T-T
1...Dd7 2.Te7#, cierre de línea	1...Tf1 2.Txf1#, duelo T-T
1...Ta3 2.Dxa3#, duelo T-D	1...Tg1 2.Txg1#, duelo T-T

Ejercicio de reconstrucción nº 1

José Antonio Coello Alonso

Propongo a los aficionados que lo deseen una divertida e instructiva actividad, cuya práctica les puede proporcionar un rato de divertimento y sin duda contribuirá a estimular su creatividad para iniciarse en el difícil y a la par fascinante mundo de la composición. Se trata de reconstruir, a partir de los datos de la solución, la posición de un problema de mate en dos jugadas ya publicado por su compositor. No se trata de conseguir la posición exacta ideada por su autor, sino de plasmar la idea temática o el esquema matriz de la obra. En ocasiones se ha conseguido mejorar el original en su economía y variedad. La sección no es competitiva ni puntuable, sino simplemente una actividad que con seguridad proporcionará a quien lo intente unos gratos momentos de esparcimiento y diversión.

Estos son los datos a partir de los cuales se debe intentar llegar a la posición del autor: Clave: 1. Dxc4! (amenaza 2. exf4#); Si 1...Tc5 2.Axd5#, si 1...Ac5 2.De4#, si 1...Cc5 2.Dd4#, si 1...Axd2 2.Ad7#, si 1...Txc4+ 2.Cxc4#, si 1...Txb7 2.Dxf4#, si 1...fxe3 2.f4#

Quienes deseen participar, pueden enviar el resultado de sus análisis a José Antonio Coello Alonso, antes del 15 de Marzo 2013, por correo postal (C/ Simón de Anda 17, 5º dcha. 01012 - Vitoria-Gasteiz) o electrónico (jantoniocoello@gmail.com).

Soluciones a los problemas de la página 11: (1) **Valentin Marín y Llovet**, Good Companion 1914, 1er premio, #2: 1.Ae2! (2.Dg1#) 1...d5+ 2.Cd7#, 1...d6+ 2.Ce6#, 1...Txe2,Td2,Tb1 2.Dxc3#; (2) **Esteban Puig y Puig**, Campeonato español 1920, 1er premio, #2: 1.Td8! (2.Dd3#) 1...Te4 2.Dc8#, 1...Cge4 2.De6#, 1...e4 2.Dd5#, 1...Cde4 2.Df1#, 1...Td4 2.Tc8#, 1...Dc3 2.Ca3#; (3) **Jose Paluzie y Lucena**, Magyar Sakkvilág 1928, 1er premio, #3: 1.Cf2! (2.Dxd2,Df1) 1...cxb3 2.Dxa6 (3.Cd7,Cd5#) 1...Ac8 2.Dxc4 (3.Df7#) Cxc4/Td5/Ae6 3.Cxe4/Cxd5/Dxe6#, 1...e3 2.Df3+ Chxf3/Cdxf3 3.Cg4/Ce4#; (4) **Antonio F. Argüelles**, El Diluvio 1932, 1er premio, #2: *1...Ae4 2.Dxe4#; 1.Cf5! (2.Ce7#) 1...Ae4 2.Cfe3#, 1...Ce2 2.Dxh1#, 1...Dxc4+ 2.Axc4#, 1...De5 2.Cce3#, 1...Ac5 2.Cb6#; (5) **Francisco Novejarque**, Els Escacs a Catalunya 1933, 1er

premio, #2: *1...C~ 2.cxb4#; 1.Cb5! (2.Cec7#) 1...C~ 2.Txb4#, 1...T4xb5 2.Cc5#, 1...T6xb5 2.Cc5#, 1...Rxb5+ 2.c4#, 1...Rxb3+ 2.Ced4#, 1...Rd5+ 2.Cf4#; **(6) Julio Peris Pardo**, The British Chess Magazine 1936, 1er premio, #2: 1.Cb6! (2.Td5#) 1...Ce~ 2.Tf5#, 1...Cc3! 2.Cc4#, 1...Cg3! 2.Af4#, 1...Cf6! 2.Tfxe7#, 1...Cd6! 2.Tdxe7#, 1...e6 2.Cc6#, 1...c4 2.Dxd4#; **(7) Jordi Breu**, Problemas 1947, 1er premio, #3: 1.Cd3! (2.Cb4#) 1...Axd4 2.Ae4+ Td5 3.Txc7#, 1...Cxd4 2.Cxe7+ Axe7 3.Ae4#, 1...Txd4 2.Txc7+ Cxc7/Rd5 3.Cxe7/a8=D#, 1...Rd5 2.Cb4+ Rc4 3.Ad3#; **(8) Juan Zaldo**, Francia - España 1956-57, 1er puesto, #2: *1...Te3 2.Txd6#; 1.Cxd6! bloqueo 1...T~,Cb~ 2.Cxc4#, 1...Te3+! 2.Cde4#, 1...Cc5! 2.Cf5#, 1...Cc~ 2.Cxd3#, 1...Ce3! 2.Cb5#, 1...c3 2.Dxd3#, 1...Re3 2.Cfe4#; **(9) Francisco Salazar**, Thèmes-64 1971, #2, 1er premio, #2: a) *1...Re5 2.Cd3#; 1.Dxa5? (2.Dc3#) 1...Re5 2.Cxe6#, 1...Da8!; 1.Dxb3! (2.Dc3#) 1...Rxc5 2.Ab6#, 1...Re5 2.Dxe3#, b) *1...Re5 2.Cd7#, 1.Dxb3? (2.Dc3#) 1...Re5 2.Dd5#, 1...Ac2!; 1.Dxa5! (2.Dc3#) 1...Re5 2.Cxb3#, 1...Rc4 2.Db4#

Capturas de peón al paso, ¿nuevas motivaciones?

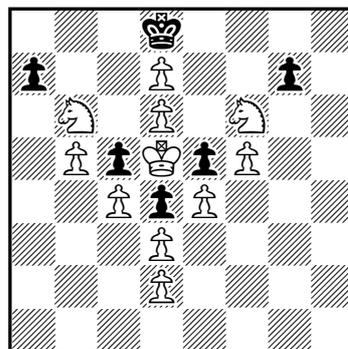
Joaquim Crusats

En el mundo de los problemas de ajedrez la convención dictamina que la captura de peones al paso solamente es posible si se puede establecer por análisis retrospectivo de manera inequívoca que la última jugada fue un doble salto del peón que debe ser capturado. En caso contrario, la captura es ilegal. Las otras convenciones usuales siguen aplicándose, de manera que, salvo que se pueda deducir lo contrario, las Blancas juegan primero. En la primera parte de este artículo se presentan dos problemas clásicos, ambos bien conocidos, y a continuación un problema del autor, compuesto recientemente, juntamente con otro original. Estos dos últimos problemas pretenden, hasta que algún lector sea tan amable de aportar información que lo desmienta, ilustrar dos motivaciones hasta ahora inéditas para justificar la captura del peón al paso. En cualquier caso, cabe destacar que los cuatro problemas que se presentan abarcan en su conjunto tres siglos distintos.

En el problema del siglo XX **(1)**, de marcado carácter navideño, todas las piezas negras que faltan han sido capturadas por los peones blancos. La última jugada de las Negras debe haber sido forzosamente un doble salto de peón, ya que al encontrarse el rey blanco en la quinta fila un salto simple dejaría el rey blanco en un retrojaque imposible. ¿Cuál de los dos peones movió? La respuesta nos la da el alfil negro de casillas negras, que fue capturado fuera de su casilla inicial, por lo que la última jugada de las Negras no puede haber sido 0...e7-e5. Las Blancas pueden pues capturar 1.bxc6 a.p. y dar mate con 2.c7#.

Mucho más complejo resulta el célebre problema de Loyd **(2)**, del siglo XIX, cuya principal innovación fue precisamente el hecho de no estar el rey blanco situado en la quinta fila. La jugada clave, como podemos suponer, es la captura al paso. El problema a partir de aquí es efectivamente un mate en cuatro jugadas que no vamos ahora a detallar. Pero, ¿cómo podemos justificar que la última jugada de las Negras fue el doble salto de peón? Veámoslo. Empecemos por los balances de las piezas: las Blancas tienen 14 unidades y sus dos alfiles fueron capturados por el peón negro inicialmente en h7; las Negras tienen 10 unidades, 5 más fueron capturadas por el peón en a7 (todas en casillas negras) y el peón a2 capturó el alfil negro de casillas blancas en b3. Vemos pues que todas las capturas se han realizado por parte de peones. Estudiemos ahora cuál fue el destino del peón negro en a7. Éste tuvo que ser comido por el peón blanco, pero no en su casilla inicial, ya que el alfil negro no habría podido llegar a b8. Por lo tanto el peón a7 tuvo que promover en a1 y todavía está en el tablero, de lo que se deduce que el peón blanco

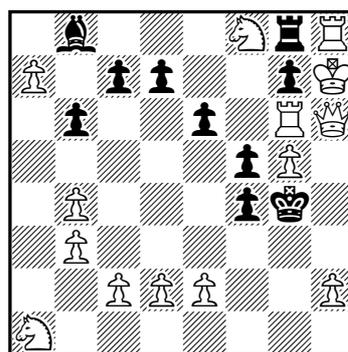
(1) T. R. Dawson
Falkirk Herald, 1914



(11+6)

#2

(2) S. Loyd
New York State Chess Assoc.,
1894



(14+10)

#4

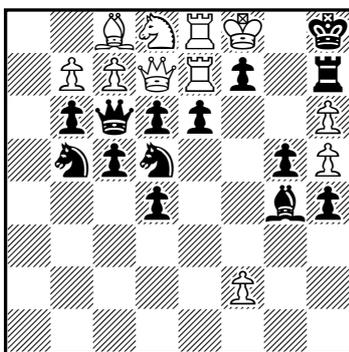
inicialmente en a2 es el que ahora encontramos en b4 (puesto que si el peón a2 fuese el de b3, el caballo blanco hubiese impedido la promoción del peón negro al tener que estar en a1 previamente a la captura) y el peón a7 es ahora la torre negra g8 (no pudo ser comido una vez promovido, ni puede ser el alfil b8, ya que cuando las Blancas jugaron b3 el caballo blanco ya estaba en a1, solamente la torre ahora en g8 pudo salir en presencia del peón b2). Ahora que estamos más familiarizados con la posición, vamos a ver cuál tuvo que ser la última jugada de las Negras. Los peones en sus casillas iniciales no se han movido, la torre negra en g8 no realizó la última jugada, el alfil b8 tampoco, el peón en f4 tampoco, ya que proviene de f5 (tuvo que capturar el alfil blanco en casillas negras). El peón en b6 proviene de b7, pero no movió en la última jugada, ya que tuvo que mover anteriormente para dejar salir el alfil de c8 para ser capturado en b3. Tampoco el peón en e6, que tuvo que liberar el alfil de f8 y ciertamente no proviene de f7 (serían demasiadas capturas). Solamente nos queda el rey negro y el peón en f5 como candidatos a haber realizado la última jugada. El rey negro lo podemos eliminar fácilmente, ya que desde cualquier casilla de la que proviniese se habría encontrado en un jaque imposible de realizar por parte de las Blancas (recordemos que las Negras no pudieron capturar en su última jugada porque ya tenemos el balance de las piezas blancas cerrado). Podemos pues ya afirmar que la última jugada de las Negras fue con el peón en f5. Pero para poder capturar al paso todavía tenemos que justificar que este peón realizó un doble salto. Ahora viene la innovación del gran Loyd. Imaginemos que el peón f5 proviene de f6, entonces, ¿cuál fue la última jugada de las Blancas? Los peones que están en sus casillas iniciales no se movieron; el peón en a7 provino de b6 y como esta casilla está ocupada, no pudo mover en la última jugada; el peón en g5 tampoco, ya que no pudo capturar (el balance de las Negras también está cerrado); el peón en b3 no movió en la última jugada ya que tuvo que liberar el alfil de c1 que ya fue comido por las Negras en g6, y no pudo comer desde a2 ya que recordemos que el peón a7 promovió en a1 (y ya vimos que el peón que capturó el alfil de casillas blancas es el que está en b4). Las otras piezas tampoco pudieron mover, ya que la dama hubiese estado haciendo retrojaque al rey negro. Tampoco la torre blanca g6, ya que la bloquea el peón negro en f6. Por consiguiente, el peón negro f5 no proviene de f6 (para no retroahogar a las Blancas) sino de f7, y las Blancas inmediatamente antes habían movido su torre desde f6 a g6. Si, como hemos establecido, la última jugada de las negras en el diagrama fue el doble salto de peón, las Blancas pueden capturar al paso para dar el mate en cuatro jugadas. El lector puede encontrar más ejemplos de problemas con clave de captura al paso en la página web de “The Retrograde Analysis Corner”.

(3) Joaquim Crusats

M.T. Sergei Shedei

Super Problem TT-66, 2012

Premio especial (5º puesto)



(11+14)

#4

Hace menos de quince días leí en la red, en la página del compositor ruso Grigory Popov, que se organizaba un torneo en memoria del compositor ucraniano Sergei Shedei, recientemente fallecido, en el que se pedían problemas de mate de 3 a 5 jugadas con contenido de análisis retrospectivo, mencionándose explícitamente que era temática la captura al paso como clave. Participé con el problema 3, que obtuvo un premio especial y la quinta clasificación, y para mi sorpresa el juez del torneo mencionó que la motivación de la captura al paso era, hasta la fecha, con el siglo XXI ya bien asentado, inédita. Se trata de un mate directo en cuatro jugadas. El juego directo no tiene ningún interés, salvo el hecho de que técnicamente es correcto y sin duales: 1.hxg6 a.p.! [2.Cxf7+ 2.Txf7+ 3.Rxf7#]; 1...C(b/d)/Dxc7(d7) 2.Cxf7+ Txf7+ 3.Rxf7+ C/Dxe8(+ 4.Txe8#; 1...Cf6 2.Cxf7+ Txf7+ 3.Rxf7+ Cx(e/g)8 4.Tx(e/g)8#. El único interés radica en que la jugada clave es la captura al paso. Además, la captura al paso no constituye ni jaque ni elimina casillas accesibles al rey negro.

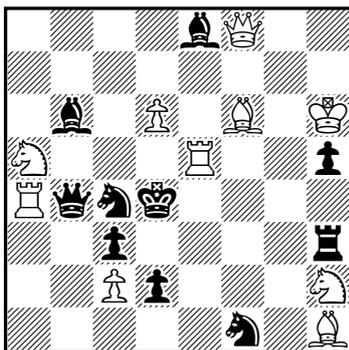
Pero, ¿cómo se puede justificar ahora la captura al paso? Estudiemos los balances de la posición: una captura de las Blancas es evidente, gxh; el peón negro h4 se encuentra debajo de dos peones blancos, y el segundo peón blanco no pudo pasar por encima del negro, ya que no tiene dos capturas para poder realizar puesto que a las Blancas solamente les queda una por justificar. Esto significa que las Negras realizaron dos capturas en las filas g y h. Ahora podemos cerrar el balance de las Blancas: 11 + 5 (a7xb6, bxc, cxd, hxg, gxh) = 16. El peón blanco de la columna d fue capturado en su propia línea mientras que el peón blanco de la columna e tuvo que promover en e8 después de

Concurso de resolución del “Rincón del problema”

Luis Miguel Martín

El 29 de enero de 2012 tuvo lugar el octavo ISC (véase el anuncio de la pág. 6), en el que España participó por primera vez, siendo el primer evento organizado por la nueva junta directiva de la SEPA, constituida la víspera, en la misma sede, y dirigido por Imanol Zurutuza. La mayoría de los solucionistas concurren en la categoría B, para jóvenes y principiantes, dada la escasa tradición del solucionismo en nuestro país,

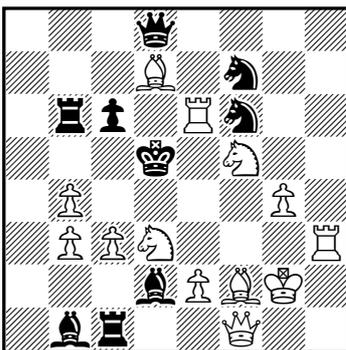
(nº 59) Arthur F. Mackenzie
Sydney morning Herald,
1898-99, 1er premio.



(10+10)

#2

(nº 56) Christopher Reeves
Problem, 1969
1er premio



(13+9)

#2

del solucionismo en nuestro país, razón por la cual se vio la necesidad de potenciar esta actividad.

Así se dio inicio a un pequeño concurso permanente de resolución, abierto a todos los interesados, en el blog 'Rincón del problema' (<http://rincondelproblema.blogspot.com.es>), en el que se publica un problema cada cinco días, generalmente directos de mate en dos. Los participantes cuentan con un plazo de 15 días para el envío de las soluciones y los comentarios que estimen oportunos, y pueden consultar la clasificación a

través del enlace que se les facilita.

Al no contar inicialmente la revista Problemas con una sección de originales ni, en consecuencia, con un concurso de resolución, se mantendrá el ya existente. Desde aquí animamos a todo el que lo desee a participar. Las soluciones se pueden enviar a rincondelproblema@gmail.com.

La solución del problema **56** es la siguiente:

1.Ae3? [2.Cf4#]	1.The3? [2.Cf4#]	1.e3? [2.Cf4#]	1.Dd1! [2.Cf4#]
1...Ch5 2.Df3#	1...Txb4 2.Axc6#	1...Axd3 2.Dxd3#	1...Txb4 2.Cxb4#
1...Txb4 2.Cxb4#	1...Axd3 2.Txd3#	1...Ch5 2.e4#	1...Axd3 2.Txd3#
1...Axd3! (2.Txd3??)	1...Ch5! (2.e4??)	1...Txb4! (2.Cxb4??)	1...Ch5 2.e4#
			1...Txd1 2.c4#
			1...Db8,Dc7 2.Ce7#
			1...Ce5 2.Txe5#

Comentarios: "Tres ensayos en la misma casilla que cierran línea al Ad2 sobre la casilla-amenaza, y que permiten un bello juego cíclico entre defensas y refutaciones: ab-c / bc-a / ca-b siendo a=Ch5, b=Txb4 y c=Axd3.

Los dos primeros ensayos desarrollan un Grimshaw Blanco entre A-T y los dos segundos un Pickabish Blanco entre A-P. La clave cambia el motivo al crear una clavada preventiva del Ad2, con la misma amenaza que explota su clavada. A las refutaciones de los ensayos siguen los mates que quedaron impedidos por los efectos negativos de las jugadas iniciales. Un magnífico problema del fecundo autor recientemente desaparecido." (JACA)

Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA)

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

web: <http://sepa64.blogspot.com.es/>

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

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

Ejemplar de distribución gratuita.