

Václav Kotěšovec velmistrem

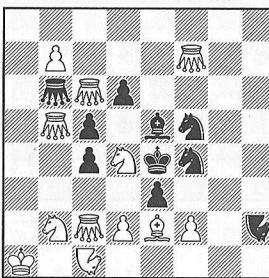
Jiří Jelinek a Michal Dragoun

Když se na webu WFCC objevila 16. 8. 2023 zpráva mluvčího za výbor pro alba FIDE Harryho Fougiaxe o konečném výsledku v oddělení G – exošach (v němž Václav Kotěšovec podruhé spolurozhodoval exoproblémy) v Albu FIDE 2019–2021, mohl Václav začít slavit a my s ním. V tomto oddělení získal 13 bodů a s celkovým součtem 70,5 b. tak překonal bodovou hranici pro udělení titulu **velmistra FIDE pro šachovou kompozici**. Oficiálně byl pak Václavovi přiznán titul velmistra na závěrečném zasedání kongresu WFCC v Batumi (2.–9. 9. 2023). Jménem Sdružení šachových problémistů upřímně gratulujeme Václavovi k tomuto životnímu úspěchu!

Václav dosud uveřejnil 3323 skladeb, z toho 3169 exoproblémů (úloh s exokameny nebo exopodmínkami). Vyznamenaných je 753 problémů, z toho 238 cen a z nich 54 prvních, čestných uznání je 285. V současné době dokončuje publikaci *360 fairy echoes 2012–2024*. Její vydání je naplánováno na rok 2025.

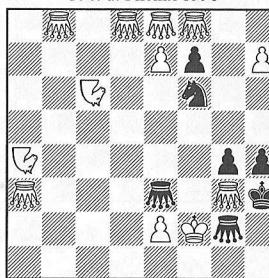
Podívejme se na 12 jeho skladeb, které vybral a okomentoval Michal Dragoun:

Václav Kotěšovec
4. cena Problemlad 1987



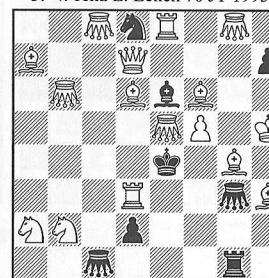
#2 1+1 tátos, (12+10)
C+ 4+1 cvrček **3700**

Václav Kotěšovec
3. č. u. Phénix 1990



#2 mars circe, (12+7)
C+ 6+2 cvrček, 2+0 tátos **3701**

Václav Kotěšovec
3.–4. cena L. Lehen 70 JT 1995



#2 madrasí, (16+8)
C+ 4+2 cvrček **3702**

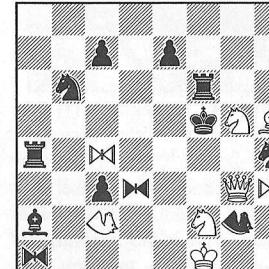
Téměř každý skladatel má téma, která zpracovává častěji než jiná. U Václava jsou to v oblasti přímých skladeb především různé cyklické námety. Jednofázová 3700 zpracovává cyklus černých kamenů, které blokují d4, a bílých kamenů, které jako překážka na d3 dávají antibateriový mat. 1.b8 \square hr. 2. \square xc4#, 1.- \square xd4 2. \square d3# (je třeba krýt pole e5 a bílý jezdce je ve vazbě), 1.- \square xd4 2.d3# (vzhledem k napadení \square c2 je třeba dvojšach a bílý střelec musí krýt f3), 1.- cxd4 2. \square d3# (v matu je potřeba pokrýt d5), 1.- \square xd4+ 2. \square d3# (matující kámen urcuje šach), 1.- \square xd4 2. \square d3# (kromě dvojšachu je ještě nutné pokrýt f5). Dále ještě hra baterie vytvořené úvodníkem po 1.- \square xd4 2. \square e6#.

V 3701 v mars circe kameny působí ze svých circe polí, ortodoxní tedy z polí svého základního postavení, exofigury z pole proměny na sloupce, na němž stojí. Úvodník 1. \square g8 dává dvě volná pole a hrozí 2.e8 \square # (h1). V prvních dvou obranách černý král bere z uvolněného pole e8: 1.- \square xd8 2.e8 \square # (mat dvojšachem, pole c7 kryje \square a4 z a8, pole c8 \square a3 z a8 a pole e7 \square c6 z c8), 1.- \square xf8 2.e8 \square # (je potřeba pokrýt g7). Po 1.- \square e8 už nemůže cvrček skočit na g1, proto vyjde 2.h8 \square #, podobně po 1.- \square e8 už se nemůže představit jezdce na sloupci h a matuje 2.h8 \square #. 1.- \square b7 uvolňuje pro krále pole g2, ale zároveň přes toto pole může matovat střelec: 2.e8 \square #.

Pět šachujících pokusů v 3702 černý zlikviduje pomocí pěti různých proměn pěšce d2 s paralýzou šachujícího kamene: 1. \square a4+? A d1 \square ! a (1.- \square c4 2. \square xc4#), 1. \square c3+? B d1 \square ! b

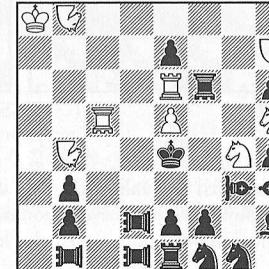
(1.- \square f4 2. \square g5#), 1. \square d4+? C d1 \square ! c (1.- \square xd4 2. \square bx6#), 1. \square b1+? D d1 \square ! d (1.- \square f4 2. \square g5#), 1. \square f3+? E d1 \square ! e (1.- \square f4 2. \square g5#). Po úvodníku černé proměny odstraňují překážku pro matující tah cvrčka, zároveň ale nyní vydou jako maty úvodníky pokusů. Skladba tak zpracovává pětiprvkové téma Bannyj. Z konstrukčního hlediska bylo samozřejmě potřeba vyřešit zásadní problém, aby proměny vyloučily tří z možných matů (čtvrtý kvůli paralýze nejdé automaticky): 1. \square h2 hr. 2. \square c2#, 1.- d1 \square a 2. \square c3# B (dáma zbylé tří maty přímo kryje), 1.- d1 \square b 2. \square d4# C (kvůli paralýze \square b2 není krytá \square d3), 1.- d1 \square c 2. \square b1# D (kvůli paralýze \square d3 je potřeba otevřením linie pokrýt e3), 1.- d1 \square + d 2. \square f3# E (matující tah je určený sachem), 1.- d1 \square e 2. \square a4# A (kvůli paralýze \square g4 je potřeba otevřením linie pokrýt f5).

Václav Kotěšovec
zvl. cena Uralskij problemist 2010



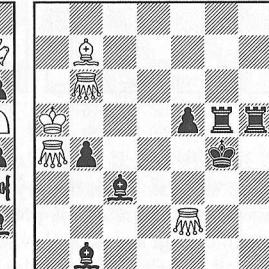
#2 andernašský šach, (8+12)
B) circe couscous,
C+ 2+2 equihopper, **3703**

Václav Kotěšovec
p. zm. Pat a mat 2009



#2 B) antiandernašský šach, (9+18)
3+0 tátos, 1+1 věžový
cvrček, 0+3 dababa, **3704**

Václav Kotěšovec
p. zm. Uralskij problemist 2010



H#3 2.1.1... (7+8)
C+ 3+1 cvrček **3705**

Skladby 3703 a 3704 zpracovávají téma Lačný – cyklickou záměnu matů – v mechanismu obrany, které v různých druzích exošachu zneprístupňují černému králi cyklicky různá pole. V andernašském šachu kameny (s výjimkou krále) po braní mění svou barvu (tahy bez braní jsou ortodoxní). Úvodník i hrozba 3703 jsou v obou pozicích stejně: 1. \square ge4 vytváří překážku pro equihopera a hrozí 2. \square g4#. Černý se brání čtyřnásobným braním equihopera. Po 1.- \square xc4(\square) a je kryté pole e5, o které se už nemusí starat dáma a může hrát 2. \square g4# A, podobně 1.- \square xc4(\square) b, \square xc4(\square) c, \square xc4(\square) d postupně kryjí pole e4, e6 a g6, a proto mohou následovat antibateriové maty na stejném poli v pořadí 2. \square g4 B, \square g4 C, \square g4# D. V circe couscous v pozici B se braný kámen premísťuje na circe pole kamene, který jej bral, a přemíštěný equihopper po jednotlivých obranách postupně kryje e4, e6, g6 a e5: 1.- \square xc4(\square g8) a, \square xc4(\square a8) b, \square xc4(\square c8) c, \square xc4(\square c1) d – posunutá krytí polí tak umožňují cyklicky posunuté maty: 2. \square g4 B, \square g4 C, \square g4 D, \square g4# A.

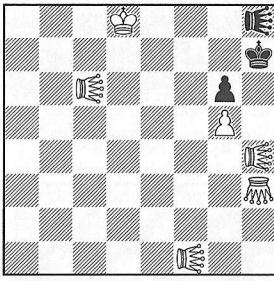
Tasková skladba 3704 má pozici A ortodoxní – v ní se využijí jednoduchá blokování královských polí: 1. \square xe7 tempo, 1.- \square d3 a, \square f3 b, \square d4 c, \square f4 d, \square e3 e, \square f5 f 2. \square 4xf6 A, \square hx6 B, \square 8xf6 C, \square hx6 D, \square gx6 E, exf6# F. Pět přímých matů na f6 doplňuje na stejném poli poslední bateriový. V antiandernašském šachu kameny po tahu bez braní změní svou barvu (tahy s braním žádnou změnu za následek nemají). Obrany černého tedy neblokují pole, protože bez braní se z tahajících kamenů stanou bílé, ty ale cyklicky pokrývají další pole v šesti-prvkovém cyklu – dababa z d3 kryje f3, které v pozici A blokoval jezdce; jezdce f3 kryje d4, jež blokovala další dababa atd. Řešení tak vypadá 1. \square xe7 tempo, 1.- \square d3 a, \square f3 b, \square d4 c, \square f4 d, \square e3 e, \square f5 f 2. \square hx6 B, \square 8xf6 C, \square hx6 D, \square gx6 E, exf6 F, \square 4xf6# A.

3705 I. 1. \square f6 \square b3 2. \square f5 \square c2 3. \square f4 \square b5#, II. 1. \square g3 \square c4 2. \square e3 \square b5 3. \square fg5 \square b8#. Zatímco v prvním řešení čtyři černé kameny blokují vlastnímu králi pole o souřadnicích (0,1), ve

druhém řešení jde o znepřístupnění polí o souřadnicích (1,1). Dva maty přes stejný černého pěšce, který nemůže odtahnout, protože by způsobil vlastnímu králi šach od jiného cvrčka.

Václav Kotěšovec

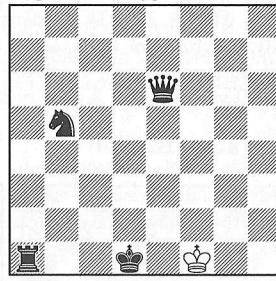
1. cena StrateGems 2016



SS#23 2 řešení (6+3)
C+ 1+0 cvrček, 3+1 klokan 3706

Václav Kotěšovec

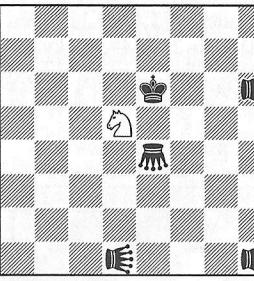
5. p. zm. Uralskij problemist 2012



H#6 4.1.1... (1+4)
C+ KōKo 3707

Václav Kotěšovec

3. č. uzn. Julia's Fairies 2017/I



SH#14 4.1.1..., bez ♚ (1+5)
C+ 0+1 cvrček, 0+3 klokan 3708

Ve dlouhé skladbě 3706 bílý vykoná sérii 23. tahů tak, aby mu následně černý musel dát jednotahový mat. Obsahem je překvapující diagonálně/ortogonální echo, v němž bílý cvrček a dva klokaní blokují svému králi v rohu ústupová pole a poslední klokan kryje jedno z teoreticky volných polí černého krále – jednou přímo, podruhé jako překážka pro cvrčka – tak, aby král musel vstoupit na správnou linii a dát antibateriový mat. I. 1. ♜e7 2. ♜f6 3. ♜h6 4. ♜h2 5. ♜h5 6. ♜e7 7. ♜h6 8. ♜f4 9. ♜f7 10. ♜e6 11. ♜d7 12. ♜c7 13. ♜b7 14. ♜d6 15. ♜g3 16. ♜c7 17. ♜c5 18. ♜b5 19. ♜b6 20. ♜b8 21. ♜a7 22. ♜a8 23. ♜a7 ♜g8#, II. 1. ♜d7 2. ♜c8 3. ♜e6 4. ♜d6 5. ♜f6 6. ♜d5 7. ♜c4 8. ♜e4 9. ♜b4 10. ♜f4 11. ♜f7 12. ♜f3 13. ♜f2 14. ♜e3 15. ♜d2 16. ♜d3 17. ♜c2 18. ♜b2 19. ♜b3 20. ♜b1 21. ♜a2 22. ♜a1 23. ♜a2 ♜g7#.

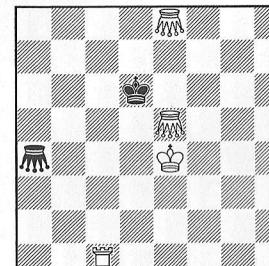
Druhé velké Václavovo téma představují skladby s echovými závěry. Následující výběr předvádí analogické obrazce zakončené matem i patem, někdy s použitím různých exosachů, častěji ale s exofigurami. „Obyčejené“ pomocné maty zastupuje 3707, jejímž obsahem je čtyřnásobné echo na okraji šachovnice v KōKo. Černá věž a dáma fungují jako nutné kontaktní kameny a zároveň blokují pole, černý jezdec působí jako vzdálený kontaktní kámen, aby černý král nemohl odejít na frontální pole od bílého krále směrem do středu šachovnice. I. 1. ♜c6 ♜e2 2. ♜c4+ ♜d3 3. ♜c2+ ♜d2 4. ♜b1 ♜d3 5. ♜c3+ ♜d2 6. ♜a2+ ♜c1#, II. 1. ♜e1 ♜f2 2. ♜e3+ ♜f3 3. ♜d4+ ♜f4 4. ♜f3+ ♜g3 5. ♜d1 ♜g2 6. ♜d2+ ♜f1#, III. 1. ♜a6 ♜e1 2. ♜e2+ ♜d2 3. ♜c3+ ♜c2 4. ♜e1 ♜b3 5. ♜d1 ♜b2 6. ♜e2+ ♜c1#, IV. 1. ♜a2 ♜e1 2. ♜b1 ♜e2 3. ♜c2 ♜d3+ 4. ♜b2 ♜c4 5. ♜c3 ♜b4 6. ♜a2+ ♜a3#.

Sériový pomocný mat 3708 čtyřikrát zkonečnuje analogické blokování čtyř královských polí – tří klokaní a jednoho cvrčkem, bílý jezdec poslední volné pole vezme v matu: I. 1. ♜c6 2. ♜b7 3. ♜f6 4. ♜d6 5. ♜f5 6. ♜f4 7. ♜e5 8. ♜g3 9. ♜d6 10. ♜c7 11. ♜b8 12. ♜d7 13. ♜d8 14. ♜c8 ♜b6#, II. 1. ♜f5 2. ♜g4 3. ♜h4 4. ♜h3 5. ♜h2 6. ♜g3 7. ♜f2 8. ♜g2 9. ♜e2 10. ♜f1 11. ♜c1 12. ♜g1 13. ♜h1 14. ♜e1 ♜e3#, III. 1. ♜d6 2. ♜d7 3. ♜e5 4. ♜e6 5. ♜f5 6. ♜g4 7. ♜g6 8. ♜f7 9. ♜g8 10. ♜g6 11. ♜g5 12. ♜h5 13. ♜h7 14. ♜h4 ♜f4#, IV. 1. ♜e5 2. ♜d4 3. ♜d6 4. ♜d3 5. ♜e5 6. ♜f5 7. ♜g6 8. ♜e6 9. ♜e7 10. ♜f7 11. ♜g7 12. ♜g8 13. ♜h7 14. ♜h8 ♜f6#.

V pomocném samomatu černý bílému do předposledního tahu pomáhá vytvořit pozici, v níž potom musí dát jednotahový mat. Trojnásobné echo 3709 je nemodelové, ale přesně analogické a maximálně ekonomické v užití všech kamenů. Jeden bílý cvrček blokuje pole vlastnímu králi a kryje frontální pole krále černého, druhý cvrček slouží jako překážka pro vlastního i soupeřova cvrčka. Bílá věž kryje dvě pole černému králi, slouží jako překážka při černém matujícím tahu

Václav Kotěšovec

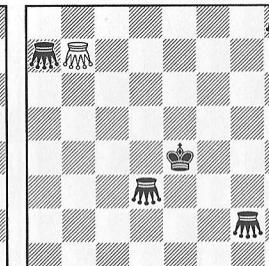
2. cena Die Schwalbe 2018



HS#9 3.1.1... (4+2)
C+ 2+1 cvrček 3709

Václav Kotěšovec

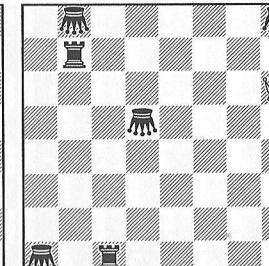
2. cena Julia's Fairies 2022/I



H#10 4.1.1..., bez ♚ (1+5)
C+ 1+4 cvrček 3710

Václav Kotěšovec

4. cena StrateGems 2022



SD#12 4.1.1..., bez ♚ (1+6)
výmenné circe (PWC), 0+4 cvrček 3711

a zároveň brání odskoku vlastního cvrčka. I. 1. ♜d1+ ♜c6 2. ♜b5 ♜c5 3. ♜d3 ♜c6 4. ♜c2 ♜c4 5. ♜b1 ♜c3 6. ♜b2 ♜b3 7. ♜d4 ♜e5 8. ♜al ♜a3 9. ♜b1 ♜c3#, II. 1. ♜c4 ♜d4 2. ♜f3 ♜f6 3. ♜g7 ♜c6 4. ♜g2 ♜e5 5. ♜e4 ♜f4 6. ♜h1 ♜f3 7. ♜g2 ♜g3+ 8. ♜e4 ♜h3 9. ♜g1 ♜h3#, III. 1. ♜e1 ♜f4 2. ♜f5 ♜e7 3. ♜g6 ♜f8 4. ♜g8 ♜e7 5. ♜h7 ♜f6 6. ♜g7 ♜g5 7. ♜h8 ♜h6 8. ♜e4 ♜d4+ 9. ♜e5 ♜f6#.

Také v pomocném patu 3710 jsou závěrečné obrazce rohové – při čtyřech řešeních je k zakončení využit každý kout šachovnice. Dva černí cvrčci blokují králi obě frontální pole, a mezi dvěma zbylými stojí cvrček bílý, který jím jednak brání v tahu, jednak přes jednoho kryje diagonální pole černého krále. I. 1. ♜f5 ♜f1 2. ♜d3 ♜f6 3. ♜e5 ♜d4 4. ♜e3 ♜f2 5. ♜c3 ♜f6 6. ♜c2 ♜d4 7. ♜b1 ♜f6 8. ♜b2 ♜d4+ 9. ♜a1 ♜b2 10. ♜a2 ♜d1 11. ♜b3 ♜d2=, II. 1. ♜d4 ♜h1 2. ♜c3 ♜f3 3. ♜e4 ♜d5 4. ♜b3 ♜a2 5. ♜c5 ♜a8 6. ♜c6 ♜d5 7. ♜b7 ♜f3 8. ♜b1 ♜d5+ 9. ♜a8 ♜b7 10. ♜b8 ♜d5=, III. 1. ♜d5 ♜e4 2. ♜d6 ♜c6 3. ♜d4 ♜e4 4. ♜e6 ♜e7 5. ♜f7 5. ♜g7 6. ♜f6 ♜e5 7. ♜g8 ♜g7 8. ♜h7 ♜e5 9. ♜h8 ♜g7 10. ♜g8 ♜e5=, IV. 1. ♜c7 ♜f3 2. ♜g3 ♜h1 3. ♜h2 ♜h4 4. ♜d5 ♜h1 5. ♜f3 ♜h3+ 6. ♜g2 ♜f3 7. ♜h1 ♜c6 8. ♜f3 ♜e4+ 9. ♜h1 ♜g2 10. ♜g1 ♜e4=.

3711 je jednou ze série skladeb ve výmenném circe, kde volný bílý kámen přesouvá černé figury do rohu šachovnice tak, aby na závěr nemohly tahat. Častěji se všechny figury hromadí v jednom rohu, v 3711 se ale opakuje konstelace černé věže a dvou cvrčků na jejich frontálních polích cyklicky ve dvou rozích. I. 1. ♜a6 2. ♜a8 3. ♜xb7( a8) 4. ♜xd5( b7) 5. ♜a2 6. ♜xa1( a2) 7. ♜xc1( a1) 8. ♜b1 9. ♜xb7( b1) 10. ♜a7 11. ♜xb8( a7) 12. ♜xh8( b8)=, II. 1. ♜xc1( h6) 2. ♜a3 3. ♜a8 4. ♜xb7( a8) 5. ♜xd5( b7) 6. ♜g8 7. ♜xh8( g8) 8. ♜xb6( h8) 9. ♜h7 10. ♜xb7( h7) 11. ♜a7 12. ♜xh1( a7)=, III. 1. ♜h2 2. ♜xb8( h2) 3. ♜xb7( b8) 4. ♜h7 5. ♜xh8( h7) 6. ♜xb8( h8) 7. ♜g8 8. ♜xd5( g8) 9. ♜h1 10. ♜xc1( h1) 11. ♜g1 12. ♜xa1( g1)=, IV. 1. ♜h1 2. ♜xd5( h1) 3. ♜a2 4. ♜xa1( a2) 5. ♜xc1( a1) 6. ♜g1 7. ♜xh1( g1) 8. ♜b1 10. ♜xb8( b1) 11. ♜h2 12. ♜xh8( h2)=.

Originály

Řešení dnešních originálů zasílejte do 31. 7. 2024 na adresu vedoucího řešitelské soutěže Josefa Burdy (adresa na poslední stránce).

Autorem originálu 3651 ŠS 160/2023 je Jean Carf (ne Jean-François Carf), za chybou se omolouváme.