

# Satranç

Kıvanç Çefle [ [btsatranc@tubitak.gov.tr](mailto:btsatranc@tubitak.gov.tr) ]

## Sekizinci Dünya Bireysel Satranç Kompozisyonu Yarışması (2019-2021)

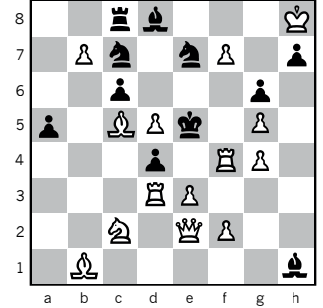
Sizlere, daha önce Bilim ve Teknik dergimizin Kasım 2021 sayısında FIDE Dünya Kompozisyon Kupası hakkında bilgi vermiştik. Bu yazımızın konusu olan “Dünya Bireysel Satranç Kompozisyonu Yarışması”, Dünya Satranç Kompozisyonu Federasyonunun düzenlediği bir diğer çok önemli ve prestijli yarışma. Her yıl düzenlenen “Kupa”ya karşılık üç yılda bir yapılan bu yarışmaya kurgucular bireysel olarak (yani bir başka kurgucuyla ortaklaşa kurmadıkları bir problem ya da etüt) katılıyorlar. Yarışmanın iki hamlelik problemler, üç hamlelik problemler, etütler ve yardımcı matlar gibi birçok alt kategorisi bulunuyor. Her bir kategoride yarışmacılar son üç yıl içinde bir dergide yayınlanmış ya da bir yarışmada ödül almış altı eser gönderebiliyorlar. (“Kupa”ya ise daha önce hiçbir yerde yayınlanmamış orijinal kurgular gönderilebiliyor.) Sonra bunlar beş kişilik bir jüri tarafından değerlendirilerek her birine 0-4 arasında bir puan veriliyor. Bazı jüri üyelerinin aşırı “kit notlu”

ya da aşırı cömert davranabileceği hesaba katılarak bu beş puandan en düşük ve en yüksek olan ikisi silinerek geriye kalan üç puan toplanıyor ve böylece problemin nihai puanı hesaplanmış oluyor (Anlaşılabileceği üzere bir problemin alabileceği en yüksek puan 12). Ardından kurgucunun göndermiş olduğu bütün problemlerin nihai puanları toplanıyor. Bu şekilde o kurgucunun söz konusu kategoride aldığı puan belirlenmiş oluyor. Sonunda yarışmacılar puanlarına göre sıralamaya tabi tutularak dereceye girenler ortaya çıkmış oluyor.

Bu yazıda sizlere bu yarışmadan seçtiğimiz bazı problemler sunacağız. Önce üç hamlelikler kategorisi ile başlayacağız. Bu kategoride Rusya Federasyonu’ndan Aleksandr Kuzovkov toplam 42,5 puan alarak birinci oldu. Biz de sizler için onun toplamda 11 puan alan aşağıdaki problemini seçtik:

### Diyagram 1

Aleksandr Kuzovkov  
Sekizinci FIDE Dünya Kupası, 2020  
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Bu probleme beş hakem 4 - 3,5 - 2 - 4 - 3,5 puan vermişler. En yüksek ve en düşük puanlar olan 4 ve 2 silindikten sonra kalan üç puanın toplanmasıyla “11” değeri elde edilmiş. Aynı probleme bir hakemin 4, bir diğerinin 2 vermiş olması, ne kadar objektif olmaya çalışılsa da bir noktada kişisel değerlendirmelerin öne çıkabileceğini gösteriyor. Şimdi problemin çözümüne geçelim:

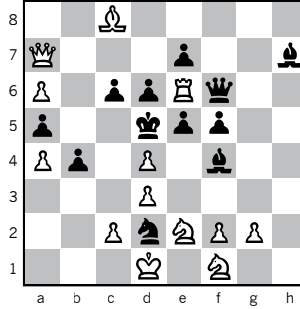


## Diyagram 2

İgor Agapov

Altıncı FRME Yarışması, 2020

Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

**1. f8=A! (tehdit 2. Ad7+ Şxd5 3. Fa2#)**

- a) 1...cxd5 2. Axd4! ve 3. Ad7#;**  
**b) 1...Acxd5 2. exd4! Şxf4 3. Ae6#;**  
**c) 1...Aexd5 2. Fxd4+! Şd6 3. bxc8=A#;**  
**d) 1...Şxd5 2. Kdxd4+! Şe5 3. Fd6#(2...Şxc5 3. Ad7#);**  
**e) 1...Fxd5 2. Kfxd4! ve 3. f4# (2...Ff3/Ae6 3. Fd6/Ad7#).**

Problemin d4/d5 karelerinde yoğunlaştığını görüyoruz. Beyazın tehdidini bertaraf etmek için siyah beş farklı şekilde d5 piyonunu alabilir. Ama bu her seferinde başka bir zayıflığa yol açıyor ve beyaz d4 piyonunu beş farklı taşla alabiliyor. Bu farklılaşmayı zorunlu kılan kurgusal özelliklere dikkat ederek bu problemde daha çok zevk alabilirsiniz.

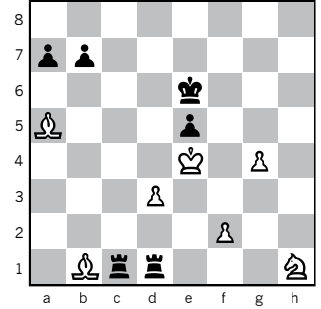
Yine Rusya Federasyonu'ndan İgor Agapov, 42 puanla yarışmanın ikincisi oldu. Aşağıda onun jüriden 9,5 puan alan problemini bulacaksınız (Diyagram 2):

## Diyagram 3

Steffen Nielsen

9. FIDE Dünya Kupası, 2021

Birinci Şeref Mansiyonu



Beyaz oynar ve berabere kalır.

Çözüm:

**1. Vb7!** (tehdit 2. Fd7 ve 3. Vxc6#)

- a) 1...exd4 2. Af4+ Şc5 3. Va7#.** Vezirin a7 karesine geri dönüşü (switchback motifi)  
**b) 1...Vf8 2. Kxe5+ dxe5 3. Vd7# (2...Fxe5 3. Ae3#);**  
**c) 1...Vh8 2. Kxd6+ Şxd6 3. Vd7# (2...exd6 3. Vf7#);**  
**d) 1...Vxe6 2. Vb5+ cxb5 3. Fb7#.** Siyah vezirin yaptığı her bir savunmaya karşı beyaz bir taşın feda edilışı.  
**e) 1...b3 2. Vxb3+ A Axb3 3. c4# B (2...Ac4 3. Vxc4#);**  
**f) 1...A~ 2. c4+ B bxc3 e.p. 3. Vb3# A;**  
**g) 1. Ac4! 2. dxc4+ Şe4 f3# (2...Şxc4 3. Vxc6#).**

Hamle sırasında değişiklik (A/B, B/A), geçerken alma (e.p.). Pek çok motifi içeren, gerçekten de zengin içerikli bir problem.

Yarışmanın etüt kategorisinin birincisi, 40,5 puanla Danimarkalı Steffen Nielsen oldu. Aşağıda onun jüriden 9 puan alan etüdünü göreceksiniz (Diyagram 3):

Siyah aynı anda beyazın iki taşına hücum etmiş durumda. Dolayısıyla beyazın beraberlik şansı ne yapıp edip rütbeli taşlarından üçünü de tahtada tutmasına bağlı. Biraz sonra göreceğimiz gibi mücadele beyazın filleri ile siyahın iki kalesi arasında seyrediyor. İlginç kaçma-kovalama sahneleri ile saldırı-karşı saldırı hamleleri bulunuyor:

**1. Fa2+ Şd7**

1...Şf6 2. Ag3 b6 3. Fb4 a5 4. Fd6

**2. Ag3 Ka1**

2...b6 3. Fb4 a5 4. g5! axb4 5. g6 Kc8 6. g7=

**3. Fb3 Kdb1 4. Fc3!**

4. Fc2? Kc1 5. Fc3 Ka6 +-

**4...Ka3 5. Fc2 Kc1**

5...Kg1 6. Fxe5=

**6. Fb2 Ke1+ 7. Şd5!**

Yalnızca bu hamle doğru. 7. Şf3? Ka2 8. Fc3 Kg1! 9. Fb3 Kxg3+ 10. Şxg3 Ka3-+; 7. Şf5? Ka2 8. Fc3 Kc1-+.

**7...Ka2 8. Fc3**

8...Kg1 9. Fb3 Ka3 10. Ae4! =

8...Kc1 9. Fb3 Ka3 10.

Fb2!

10. Fd2? Kb1 11. Fc4 b5+

10... Ka5+ 11. Şe4 Kb1

11...Ke1+ 12. Şf3 Kb1 13.

Fc3 Ka3 14. Fc2=

12. Fc3 Ka3 13. Fc2.

Sonunda "pozisyonel" beraberlik. Çünkü beyazın beşinci hamlesinden sonra oluşan durumun aynısına erişmiş olduk.

Yani, siyah, en iyi hamleleri oynamış olmasına rağmen tek elde edebildiği zaten daha önce ortaya çıkmış bir pozisyona ulaşmak. Oyun böyle sürdüğü takdirde aynı durum ortaya çıkmaya devam edeceğinden bu durum beraberlik anlamına gelir (Siyahın deneyebileceği 11... Ke1+ gibi farklı devam yollarında da oyunun beraberlikle sonuçlandığını yukarıda görmüştük). Burada FIDE tarafından kabul edilen "Satranç Kuralları"nda madde 9.2'yi hatırlamakta yarar var (özetle): "Bir oyunda aynı pozisyon en az üç kere ortaya çıktığında oyun beraberlikle biter."

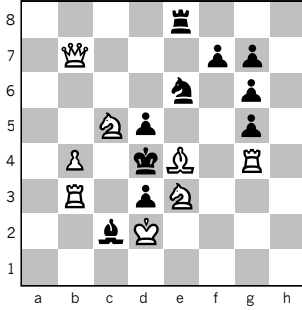
## Ayın Problemleri

Çözmeniz için yine Sekizinci Dünya Bireysel Satranç Kompozisyonu Yarışması'ndan iki problem seçtik:

### Diyagram 4

Aleksandr Kuzovkov  
(10,5 puan)

Zhigulyovskie Zori, 2021  
Birincilik Ödülü



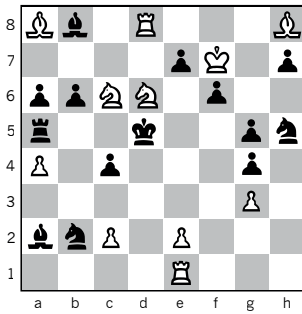
Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

### Diyagram 5

Aleksandr Kuzovkov

Leonid Kubbel Anı Turnuvası,  
2021

Birincilik - İkincilik Ödülü



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

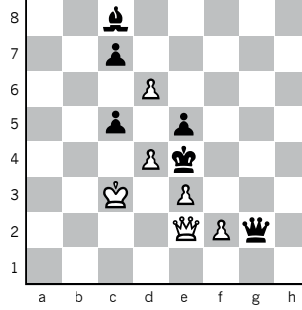
## Geçen ay sorulan etütlerin çözümleri:

Geçen ay sizlere vezir ya da vezirlerin başrolde olduğu etütlerden örnekler vermiştik ve sizin uğraşmanız için yine aynı tarzda iki etüt sormuştuk. İşte çözümleri:

### Diyagram 6

E. Somov-Nasimoviç  
Şahmati v SSSR, 1937

Şeref Mansiyonu



Beyaz oynar ve kazanır.

#### 1. d7! Fxd7

1...Vg8 2. Vd3+ Şf3 3. Vf5+ ve kazanır.

#### 2. f3+

Beyaz hem şah çekiyor hem de veziri istiyor. Bu manevrayı birkaç kez tekrarlayacak.

#### 2...Vxf3 3. Vd3+ Şd5 4. e4+ Vxe4 5. Vc4+ Şc6

5...Şd6 6. dxc5+

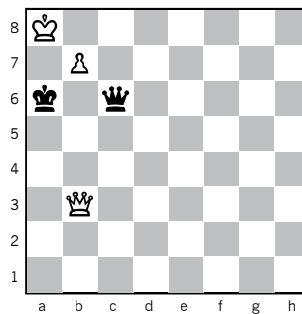
#### 6. d5+ Vxd5 7. Va6#!

Tahtanın ortasında bir model mat. Böylece beyazın 1. d7! hamlesinin de nedenini anlamış olduk: Fili d7 karesine zorlamak ve ilerideki mat pozisyonunu hazırlamak.

### Diyagram 7

Louis van Vliet

Deutsche Schachzeitung, 1888



Beyaz oynar ve kazanır.

Antolojilerde sıklıkla yer alan bu ünlü etüdün kurucusu olan Louis van Vliet, 1854-1932 yılları arasında yaşamış Hollandalı bir satranç ustası. Bir süre yaşadığı Amerika Birleşik Devletleri'nde "Pasifik kıyısının en iyi oyuncusu" olarak ün yapmak, uluslararası bazı turnuvaları üst sıralarda bitirmek ve efsanevi Emanuel Lasker'i bir oyunda yenmek gibi dikkate değer başarıları olsa da satranç dünyası bugün kendisini daha ziyade yukarıdaki güzel etütle tanıyor. Veri tabanlarına bakılırsa bu eseri ömrü boyunca kurduğu iki etütten biri. Çözüm:

#### 1. Vb4!

Siyah vezir h1-a8 çaprazında kalmak zorunda. Aksi takdirde 2. b8=A# var. Şimdi siyahın seçeneklerini inceleyelim:

- a) 1...Vh1 2. Va3+ Şb6 2...Şb5 3. Vb2+ Şc4 4. Şa7 Vg1+ 5. Şa6 Vg6+ 6. Vb6 ve beyaz kazanır.
3. Vb2+ Şa6 4. Va2+ Şb5
5. Vb1+ Vxb1 6. b8=V+;
- b) 1...Vd5 2. Va4+ Şb6 3. Vb3+ Vxb3 4. b8=V+;
- c) 1...Vf3 2. Va4+ Şb6 3. Vb3+ Vxb3 4. b8=V+;
- d) 1...Vg2 2. Va3+ Şb5 3. Vb2+ Vxb2 4. b8=V+ Şc6
5. Vxb2 ve kazanır.