

# Satranç

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

## 44. Dünya Satranç Çözme Şampiyonası

Uluslararası problem ve etüt etkinliklerinin kuşkusuz en önemlilerinden biri olan “44. Dünya Satranç Çözme Şampiyonası”, Dünya Satranç Kompozisyonu Kongresi ile eş zamanlı olarak 16-23 Ekim 2021 tarihleri arasında Yunanistan’ın Rodos adasında yapıldı.

Bireysel sıralamada Danilo Pavlov (Rusya Federasyonu) birinci, Piorun Kacper (Polonya) ikinci, Ural Hasanov (Rusya Federasyonu) üçüncü oldular. Takım sıralamasında ise Rusya Federasyonu, Polonya ve Sırbistan (aynı sırayla) ilk üç dereceye yerleştiler. Kongre kapsamında ayrıca kurgu yarışmaları da düzenlendi.

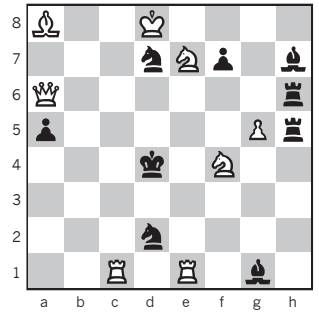


Sizlere bu yarışmalardan seçtiğimiz problem ve etütleri sunacağız. Çözümlerini yazının sonunda bulabilirsiniz.

İlk örneğimiz birinci turdan. Birinci turda üç adet iki hamlelik problem sorulmuş ve yarışmacılara toplam 20 dakika süre verilmişti. Kendinizi denemek isterseniz bunu göz önünde tutabilirsiniz. Bu arada, yarışmalarda problemi kuranların isimleri gizleniyor. Çünkü tecrübeli yarışmacılar özellikle ünlü kurgucuların tarzına aşina olabiliyor ve bu bir çeşit ipucu yerine geçebiliyor.

İşte birinci turdan bir soru:

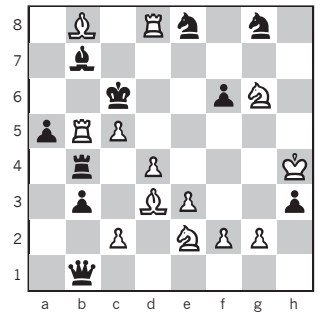
Diyagram 1



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Aynı turda sorulmuş bir diğer iki hamlelik problem:

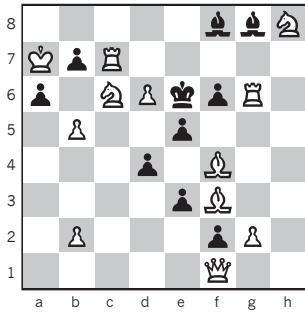
Diyagram 2



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Sırada üç hamlelik problemlerin sorulduğu ikinci turdan bir örnek var. Bu turda üç problem soruluyor ve toplam bir saat süre veriliyor. Aşağıdaki problemin özelliği ise birçok güçlü yarışmacının bundan puan alamamış olması (Diyagram 3):

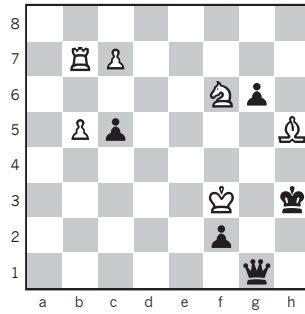
**Diyagram 3**



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Son olarak şampiyonanın "Açık Yarışma" bölümünde sorulan bir etüt (Diyagram 4):

**Diyagram 4**

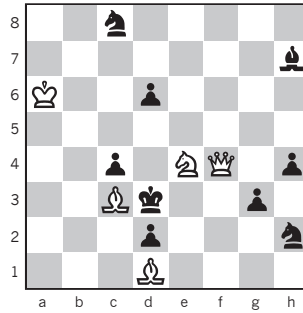


Beyaz oynar ve kazanır.

## Ayın Soruları

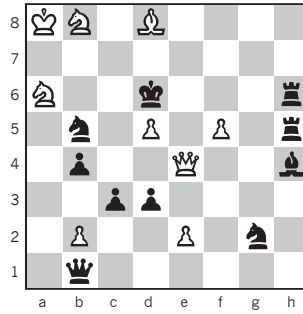
Sizlere bu büyük etkinlikte sorulmuş yarışma sorularından iki örnek daha sunuyoruz. Yanıtları sonraki sayımızda...

**Diyagram 5**



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

**Diyagram 6**



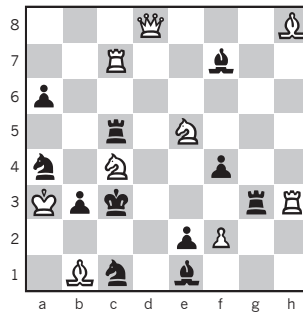
Beyaz oynar ve altı hamlede mat eder.

## Geçen Ay Sorulan Problem ve Etüdün Çözümü

Sizlere geçen ay ünlü oyuncu Paul Keres'in bir problem ve etüdünü sormuştuk. İşte çözümleri:

**Diyagram 7**

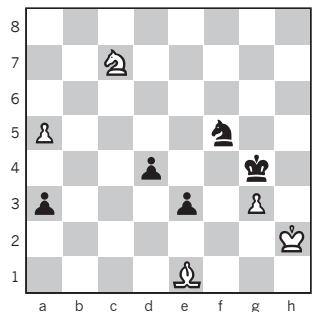
*Schackvarlden, 1935*  
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

**Diyagram 8**

*Deutsche Schachblatter, 1939*



Beyaz oynar ve berabere kalır.

Çözüm:

**1. Ad6! (tehdit 2. Ae4#)**

**a) 1...Şd4 2. Ab5#**

**b) 1...Şd2 2. Ae4#**

**c) 1...Fd5 2. Aec4#**

**d) 1...Fg6 2. Af3#**

Anahtar hamle, siyah şahı iki kaçış karesi (d2 ve d4) veriyor. Bunun yanı sıra c5'teki siyah kalenin de açmaza alınmasını sağlıyor ve bu bakımdan ilginç bir hamle. Problemin tematik varyantları ise "c" ve "d" varyantları. Biz "c" varyantını inceleyelim.

Anahtar hamle (1. Ad6) ile beyazın ikinci bir tehdit oluşturduğu düşünülebilir: 2. Aec4#. Ama bu doğru değil çünkü daha önce açmazda olan c5 kalesi 2. Aec4+ hamlesinden sonra açmazdan kurtulur ve 2...Ke5! ile matı önler. "b" varyantında siyah, beyazın asıl tehdidi olan 2. Ae4 matını önlemek için filini d5'e getirince kalenin e5'e ulaşmasını engeller. İşte beyaz da bundan yararlanarak 2. Aec4 ile mat eder. "d" varyantındaki kalıbın da aynı şekilde olduğunu kendiniz inceleyerek görebilirsiniz.

**1. a6 a2 2. a7 a1=V 3. a8=V Vxa8**

3...Vxe1 4. Ve4+ Şg5 5. Vf4+ Şg6 6. Vg4+ Şf6 7. Ae8+ ve beraberlik.

**4. Axa8 d3 5. Ab6 d2 6. Fxd2 exd2 7. Ac4 d1=V 8. Ae3+ Axe3 pat!**

At, a8'e gitse de bu uzak köşeden çevik hamlelerle tam zamanında olay yerine ulaşıyor ve günü kurtarıyor!

## Bu yazıda sorulan problemlerin çözümü

**Diyagram 1** (Christopher Reeves. *Die Schwalbe*, 1963. İkincilik ödülü)

Önce denemeleri görelim:

1. g6? (tehdit 2. Vd3# **A** 2Vd6#. Ac6# **B**) 1...Fe3!
1. Vg6? (tehdit 2. Ac6# **B** 2. Af5# **C**) 1...Ac4!
1. Afg6? (tehdit 2. Af5# **C** 2. Vd6# **D**) 1...Kxg5!

Anahtar hamle:

- 1. Aeg6!** (2. Vd6# **D** 2. Vd3# **A**)  
**a) 1...Kxg6 2. Vd3#;**  
**b) 1...Bxg6 2. Vd6#.**

Denemeler evresinde ve anahtar hamlede beyazın tehditleri AB/BC/CD/DA düzenine uyuyor, yani çevrimsel permütasyon söz konusu. Her biri iki tehdit içeren anahtar hamle adaylarından doğru olanı seçmek

yarışma koşullarında özellikle zor olmalı.

**Diyagram 2** (Henryk Kruk, Stefan Milewski. *Problemlad*, 1999)

Bu problemde d4'teki piyon açmazda olmasaydı beyaz hemen 1. d5# ile mat edebilirdi. Bunu fark eden bir yarışmacı doğal olarak piyonu açmazdan çıkararak bir anahtar hamle arayışına girer. Ama d4 piyonunu açmazdan çıkararak 10 hamleden yalnızca biri doğru:

1. Ff4? Ad6!
1. Fc4? Vd1!
1. Aef4? Kxd4!
1. Agf4? Ae7!
1. c4? Vxd3!
1. e4? Kxb5!
1. f4? Ve1+!
1. g4? Vh1!
1. Şh5? Ag7+!

Doğru anahtar hamle  
**1. Şg3!**

- a) 1...Ad6/Ac7 2. Kxd6#;**  
**b) 1...Ae7 2. Axe7#;**  
**c) 1...Kxd4 2. Axd4#;**  
**d) 1...Kxb5 2. Fe4#;**  
**e) 1...Kc4 2. Kb6#.**

Bu problemde de yanıltıcı hamleler labirenti içinde doğru olanı bulmak yarışma koşullarında zor olmalı.

**Diyagram 3** (Michael Keller, Thorsten Zirkwitz. *The Problemist*, 2000. İkinci Şeref Mansiyonu)

- 1. Fh2!** (tehdit 2. Vc4+ Şxd6/Şf5 3. Fxe5#/g4#)  
**a) 1...e2 2. Vxe2** (tehdit 3. Vxe5#)**2...e4/Şf5/Fxd6 3. Vxe4#/Fg4#/Ad4#;**  
**b) 1...d3 2. Vxd3 ve 3. Fg4#/Ad4#;**  
**c) 1...axb5 2. Vxb5** (tehdit 3. Vxe5#) **2...Fxd6/Şf5 3.**

**Fg4#/Axd4#;**  
**d)1...Şxd6 2. Fxe5+ Şc5/Şe6 3. b4#/Kxf6#;**  
**e) 1...Şf5 2. Ad8 ve 3. g4#.**

Bu problemde her bir varyant için 1 puan (toplamda 5) veriliyordu. Ancak birçok yarışmacı "0" puan almış!

**Diyagram 4** (Amatzia Avni, orijinal)  
Bu etüt, günümüzün önemli etütçülerinden Amatzia Avni tarafından bu yarışma için özel olarak kurulmuş.

- 1. c8=V+ Şh4 2. Vh3+!**  
(2. Vg4+? Vxg4+ 3. Axxg4 f1=V+ 4. Af2 gxh5 siyah kazanır)**2...Şxb3 3. Fg4+ Vxg4+ (3...Şh4? 4. Kh7+ Şg5 5. Ae4#) 4. Axxg4 f1=V+ 5. Af2+ Şh4 (5...Şh2 6. Kh7+ Şg1 7. Kh1#) 6. Kh7+ Şg5 7. Kh1 Vxb4(Vc4) 8. Ae4+ Şf5 9. Ad6+ ve beyaz kazanır.**

