

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr

42. Dünya Satranç Çözme Şampiyonası



Soldan sağa Kacper Piorun, Piotr Murdzia ve Peitl Tomas

42. Dünya Satranç Çözme Şampiyonası 1-8 Eylül 2018 tarihleri arasında Makedonya'nın Ohrid şehrinde yapıldı. Bireysel sıralamada Piotr Murdzia (Polonya) birinci, Piorun Kacper (Polonya) ikinci, Peitl Tomas (Slovakya) üçüncü oldu. Takım sıralamasında ise Polonya birinci, Rusya ikinci ve Büyük Britanya da üçüncü oldu. Şimdi sizlere bu yarışmanın birinci oturumunda sorulan üç adet iki hamlelik problemi sunuyoruz. Bu üç problem için yarışmacılara yirmi dakika süre verildi. Arzu ederseniz siz de sessiz bir köşeye çekilip problemleri ne kadar sürede çözebileceğinizi deneyin.

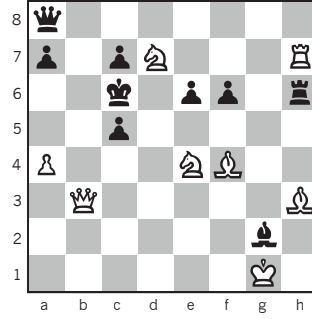


Geçen sayıda sorulan problemlerin çözümleri:

Diyagram 4

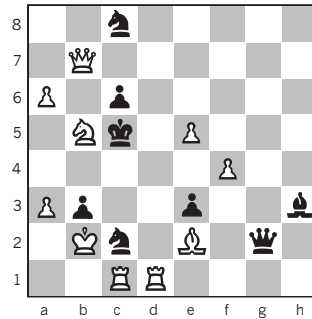
George Hume
The Chess Amateur, 1920
(versiyon)

Diyagram 1



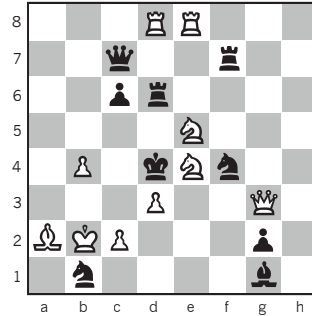
İki hamlede mat

Diyagram 2

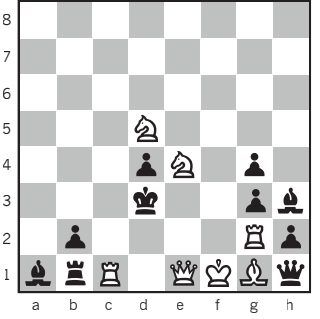


İki hamlede mat

Diyagram 3



İki hamlede mat



Beyaz iki hamlede kendini mat ettirir.

Çözüm:

1. Ad6!

(bekleme hamlesi)

- 1...Kxc1 2. Vd1+ Kxd1 mat
- 1...bxc1=V 2. Af4+ Vxf4 mat
- 1...bxc1=A 2. Ve2+ Axe2 mat
- 1...bxc1=K 2. Vd1+ Kxd1 mat
- 1...bxc1=F 2. Vd2+ Fxd2 mat
- 1...hxcg1=A 2. Ve2+ Axe2 mat
- 1...hxcg1=F 2. Vxg3+ Fe3 mat

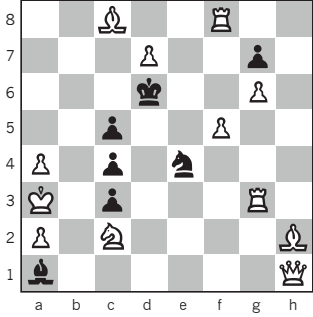
Bu güzel kurguda siyahın b2 piyonunun c1 karesi üzerindeki muhtemel bütün terfileri gösterilmiş. Her farklı terfiye karşı beyaz da farklı bir hamleyle cevap vermek zorunda. H2 piyonunun da g1 karesi üzerindeki terfileri probleme renk katmış.

Diyagram 5

Leonid Kubbel

Schweizerische Schachzeitung,

1911



Beyaz iki hamlede kendini mat ettirir.

Çözüm:

1. Ke3!+

1. ... Şc6 2. d8=V Fb2 mat
1. ... Şd5 2. d8=A Fb2 mat
1. ... Şe7 2. d8=K Fb2 mat
1. ... Ag3 2. d8=F Fb2 mat

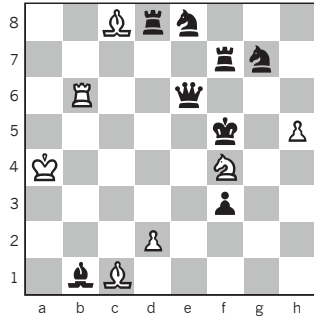
Bu problemde şah çeken anahtar hamle, siyah şahı dört farklı seçenikle karşı karşıya bırakıyor. Bu dört farklı seçeneğe karşı beyaz da d7'deki piyonunu dört farklı taşla terfi ettirerek kendini mat ettirme amacına ulaşıyor.

Bu ve bir önceki problemde olduğu gibi bir satranç probleminde muhtemel bütün terfilerin gösterilmesi Almanca "bütün terfiler" anlamına gelen bir terim olan *allumwandlung* sözcüğü ile tanımlanıyor

Ayın Soruları

42. Dünya Satranç Çözme Şampiyonası'nın dördüncü ve altıncı oturumunda sorulan iki problem ve "Açık Çözme Yarışması"nda sorulan bir problemin çözümünü siz bırakıyoruz ("Açık Çözme Yarışması"na isteyen herkes katılabiliyor. Şampiyona'dan farklı bir etkinlik. Şampiyona'ya ise ülkeler takım halinde katılıyor).

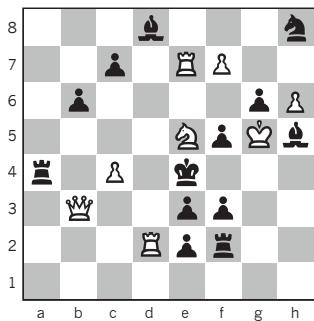
Diyagram 6



İki hamlede yardımcı mat.

- a) Diyagram
- b) h5'teki piyonu h3'e koyun
- c) c1'deki fili h2'ye koyun.

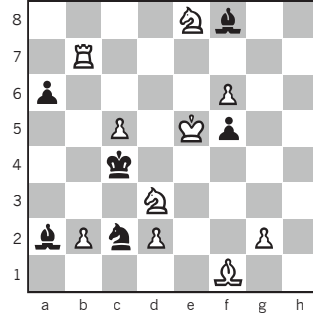
Diyagram 7



Beyaz kendini iki hamlede mat ettirir.

Açık Çözme Yarışması'dan seçtiğimiz problem ise klasik tarzda bir dört hamlelik.

Diyagram 8



Dört hamlede mat.

Bu sayıda sorduğumuz 42. Dünya Satranç Çözme Şampiyonası problemlerinin çözümleri:

Diyagram 1

[László Lindner,

Hlas l'udu, 1980 (versiyon)]

1. Aexf6? (2. Fxg2 mat **(a)**, Vb5 mat **(b)**) e5!
1. Adxf6? (2. Vb5 mat **(b)**, Kxc7mat **(c)**) Vb8!
1. Adxc5? (2. Kxc7 mat **(c)**, Vxe6 mat **(d)**) Vc8!
1. Aexc5! (2. Vxe6 Fxg2 **(d)** mat, Fxg2 **(a)** mat)
- 1...Fd5 2. Vb5 mat
- 1...Fxh3 2. Vf3 mat
- 1...Vg8 2. Vb7 mat

Üç denemenin her biri ve anahtar hamle, iki ayrı matla tehdit ediyor. Yüksek bir kurumsal beceriyle tehdit hamlelerinin a/b, b/c, c/d ve d/a şeklinde çevrimsel bir düzen oluşturması sağlanmış.

Diyagram 2

[Albert Volkman,

1. Şeref Mansiyonu, Stratford Express, 1950]

1. Aa7 (A~)? (2. Vb4 mat); 1...Ab6 2.Ve7 mat; 1...Ve4!
1. Ad6? (2. Vb4 mat); 1...Ve4 2. Axe4 mat; 1...Ab6!
1. Ac3? (2. Aa4 mat); 1...Ad4 2.Vb4 mat; 1...Vxe2!

1. Ad4! (2. Axb3 mat)

- 1...Vd5 2. Vb4 mat
- 1...Vg8,Vxe2,Şd5 2.Vxc6 mat
- 1...Fe6 2. Axe6 mat

Diyagram 3

[Jens Künzelmann

Sächsische Zeitung, 1982]

1. Af6? (2. Vxf4 mat, Af3 mat) Ae6!
1. Ac3? (2. Af3 mat); 1...Af~ 2. A(x)e2 mat; 1...Ad2!
1. Ag5? (2. Aef3 mat) Ad5!

1. Ac5! (2. Af3 mat)

- 1...Af~ 2. A(x)e6 mat
- 1...Ad5! 2. Ab3 mat
- 1...Axd3+! 2. Vxd3 mat
- 1...Ad2 2. c3 mat
- 1...Ke7 2. Vxf4 mat
- 1...Ve7 2. Axc6 mat
