

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Sekizinci Gençlik Satranç Kompozisyon Yarışması

G ençlik Satranç Kompozisyon Yarışması

(Youth Chess Composition Challenge), 2016 yılından beri Dünya Satranç Kompozisyonu Kongresi'nin bir yan etkinliği olarak gerçekleştiriliyor. Amaç, gençlere kurgu konusunda tavsiyelerde bulunmak, bilgilendirmek ve onların problem ve etüt kurmalarını teşvik etmek. 2024 yılında Litvanya'nın Jurmala kentinin ev sahipliği yaptığı kongrede bu yarışmanın sekizincisi gerçekleştirildi. Yalnızca 23 yaşından gün almamış kurgucuların katılabildiği yarışmada üç kategori vardı. A kategorisine yalnızca önceden ilan edilmiş bir

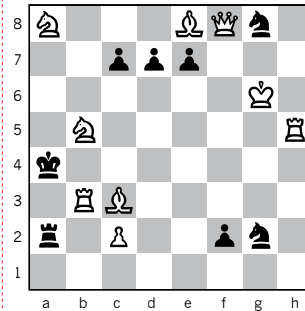
temaya göre kurulan iki hamlelik problemler, B kategorisine tematik sınırlama olmayan etütler ve C kategorisine de yine tematik sınırlamanın olmadığı her türde problem ya da etütler kabul edildi.

Bu ay size her üç kategoride dereceye girmiş problemlerden bazı örnekler sunacağız. Önce A kategorisine kabul şartı olan temayı tanımlayalım: Yarışmaya katılacak problemin iki hamlelik olması, pozisyonda yan yana duran üç siyah piyonun yer alması, siyah şahın piyonların durduğu yataydan en az üç yatay daha aşağıda durması ve çözümde bu piyonlardan her birinin en az bir

hamle yapması (yani toplamda en az üç) isteniyordu. Veri tabanları incelendiğinde daha önce de bu tarife uyan bazı problemlerin kurulduğu görülüyor. Yarışmanın temasına örnek oluşturması açısından önce geçmişte kurulan bu problemlerden birini görelim (Diyagram 1).

Diyagram 1

Herbert Nikolussi
Schweizerische Schachzeitung, 1948



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Fd2! (tehdit 2.

Ac3#)

a) 1...c5 2. Ab6#;

b) 1...d5 2. Abxc7#;

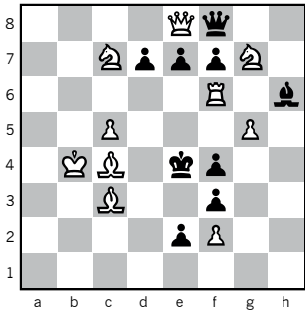
c) 1...e5 2. Vb4#.

Tematik savunmaların (1...c5/d5/e5) ortak özelliği h5'teki kalenin a5'i kontrol etmesini önlemek. Ama bu hamlelerden her biri farklı bir zayıflığa yol açarak beyazın mat etmesine izin veriyor. Diğer varyantlar: 1... Kxc2 2. Ka3#; 1...Ah4+ 2. Kxh4#; 1...Af4+ 2. Vxf4#.

Şimdi Gençlik Satranç Kompozisyon Yarışması'nda birincilik kazanan problemi sunuyoruz (Diyagram 2).

Diyagram 2

Benjamin Defromont
Sekizinci Gençlik Satranç
Kompozisyon Yarışması A
Kategorisi, 2024
Birincilik



Beyaz oynar ve iki
hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Ace6! (tehdit:
2. Kxf4#)
- a) 1...fxe6 2. Vg6#;
- b) 1...dxe6 2. Vc6#;
- c) 1...exf6 2. Axf8#.

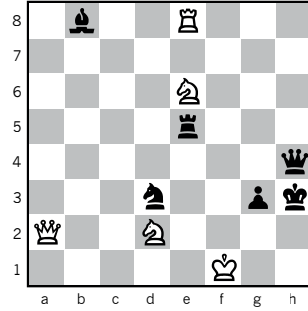
Yarışmanın hakemi
İngiliz kurgucu David
Shire bu problemi

yine e6 karesi üzerine
oynanan deneme
hamleleri nedeniyle
özellikle övgüye değer
bulmuş: 1. Ke6+? fxe6!;
1. Fe6? (tehdit 2. Ff5#)
dxe6! ve 1. Age6?
(tehdit 2. Kxf4#) exf6!.

B kategorisindeki
yarışma etüt alanında
yapıldı. Bu kategoride
birinciliği Ural Hasanov
kazandı.

Diyagram 3

Ural Hasanov
Sekizinci Gençlik Satranç
Kompozisyon Yarışması B
Kategorisi, 2024
Birincilik



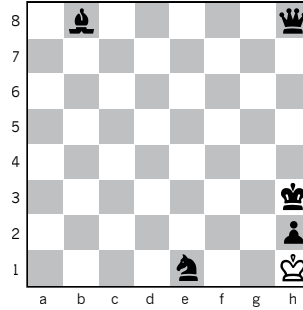
Beyaz oynar ve
berabere kalır.

Çözüm:

Siyah 1...Ke1# ve 1...
g2+ 2. Şg1 Vf2# ile mat
etmekte. Bu da beyazın
ilk hamlesini belirliyor:
1. Af3 Ke1+ 2. Axe1
Vf6+ 3. Af4+ Vxf4+ 4.
Şg1 Vd4+ 5. Şf1 Vf6+
6. Şg1 Axe1 7. Kh8+
Vxh8 8. Vh2+ gxh2
9. Şh1 ve beraberlik

çünkü siyah ne oynarsa
oynasın pat durumundan
kaçınmaz
(Diyagram 4).

Diyagram 4

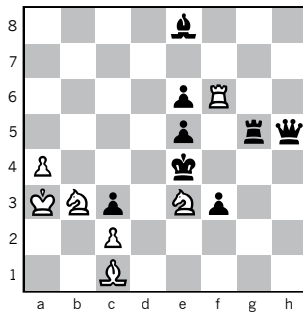


Beyazın üç taşını feda
ettiği ve ilginç bir
pozisyonla sonuçlanan
yaratıcı bir çalışma.

Ural Hasanov,
yarışmacıların her tarz
kurguyla katılabildiği C
kategorisinin de
birincisi oldu.

Diyagram 5

Ural Hasanov
Sekizinci Gençlik Satranç
Kompozisyon Yarışması
C Kategorisi,
2024 Birincilik



Beyaz oynar ve 12
hamlede mat eder.

Mantıksal Okul ilkelerine
göre kurulmuş bir
problem. Beyazın
önce e6, sonra da c3
piyonundan kurtulması
lazım.

Çözüm:

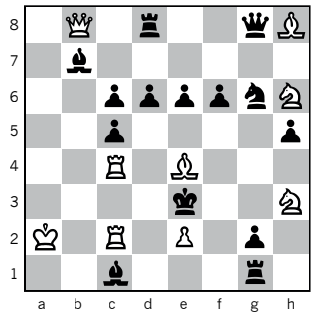
1. Ac5+ Şd4 2. Axe6+
Şe4 3. Ac5+ Şd4 4.
Ab3+ Şe4 5. Ad1 Şd5 6.
Axc3+ Şc4 7. Ad1 Şd5
8. Ae3+ Şe4 9. Ac5+
Şd4 10. Şb4 e4 11.
Ab3+ Şe5 12. Fb2#

Ayın Soruları

Ayın soruları olarak A
kategorisinde ikincilik
ve üçüncülük kazanmış
iki problem seçtik.

Diyagram 6

Ilya Serafimoviç
Sekizinci Gençlik Satranç
Kompozisyon Yarışması
A Kategorisi,
2024 İkincilik



Beyaz oynar ve iki
hamlede mat eder.

Diyagram 7

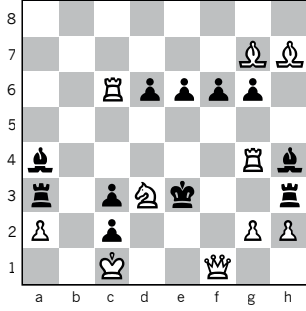
Ural Hasanov

Sekizinci Gençlik Satranç

Kompozisyon Yarışması A

Kategorisi, 2024

Üçüncülük



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

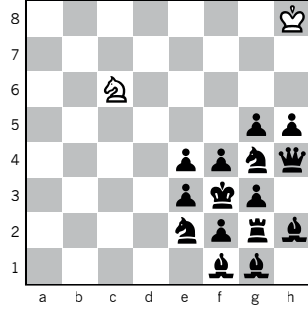
Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümü

Geçen ay sizlere grotesk satranç kurgularından örnekler vermiştik. Hatırlayacaksınız, “grotesk” normalde tuhaf, gülünç, itici gibi anlamlara gelen bir sözcüktü; satrançta ise normal bir oyunda oluşması imkânsız ve garip pozisyonları temel alan ya da son derece sıra dışı fikirlere dayanan problem ya da etütler için kullanılan bir terim. Ayın soruları olarak da size işte bu tür kurgular sunmuştuk. Şimdi bunların çözümlerini veriyoruz.

Diyagram 8

Karl Fabel

Die Schwalbe, 1952



Beyaz oynar ve 12 hamlede mat eder.

Bu problem için bir ipucu vermiştik: Beyaz şah, siyah vezir h3'te olduğu sırada g5 piyonunu almalı. O zaman vezir h4'e gelecek ve beyaz Şxh4 hamlesini yapacak. Siyah zorunlu olarak atlarından birini oynayacak (zugzwang) ve beyaz da Ad4# ya da Ae5# ile mat edecek. Plan basit gözükse de beyazın düşmemesi gereken tuzaklar var.

Not: Bu problemde siyahın üç fili var, daha önce bir piyonun file terfi etmesiyle bu mümkün olabilir.

Çözüm:

1. Şg7! Vh3 2. Şf8!

Beyaz şah çok dikkatli olmalı. 2. Şf7?? Ah6+/e5+ ve siyah kazanır.

2...Vh4 3. Şe7 Vh3 4. Şd6!

İşte beyaz şahın tempo kaybettirici kritik hamlesi... Şimdi g4'teki at şah çekemez, 4...Ae4+ hamlesine karşı ise elbette 5. Axe4# var!

4...Vh4 5. Şe6 Vh3 6. Şe7 Vh4 7. Şf8 Vh3 8. Şg7 Vh4 9. Şg6 Vh3 10. Şxg5 Vh4+

10...h4 11. Şg6! Ve sonraki hamlede mat eder.

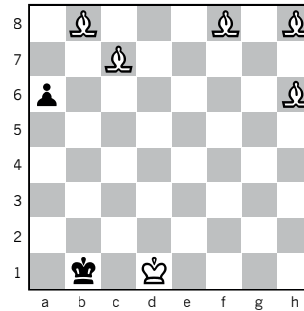
11. Şxh4

Şimdi siyah zugzwang'da: Atlarından birini oynamak zorunda. O zaman da beyaz 12. A(x)d4 ya da 12. A(x)e5# ile mat eder.

Diyagram 9

Aleksey Troitski

Bohemia, 1915



Beyaz oynar ve kazanır.

Burada siyahın tek piyonuna karşılık beyazın beş fili olsa da hepsi siyah kareler üzerinde hareket ettiğine göre nasıl kazanabilir? İmkânsız gibi görünüyor! Ama yine de bir çözüm var, hatta beyaz o tek piyon

sayesinde mat ediyor:

1. F(c)e5 a5

1...Şa2 2. Şc2 a5 3. Fa1! a4 4. F(b)e5 a3 5. Şc3 aynı pozisyona götürür.

2. Fa1! a4 3. F(b)e5 Şa2

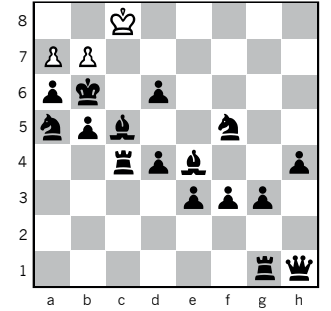
3...a3 4. Şd2 Şa2 5. Şc3 Şb1 6. Şb3 a2 7. Şc3 ve beyaz istediği pozisyona ulaşır.

4. Şc2 a3 5. Şc3 Şxa1 6. Şb3+ Şb1 7. Fa1 a2 8. Şc3 Şxa1 9. Şc2#

Diyagram 10

Ernest Pogosyantz

Nedelni listi, 1963



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. a8=A+! Şc6 2. b8=A+! Şd5 3. Ac7+ Şe5 4. Ad7+ Şf4 5. Ae6+ Şg4 6. Af6+ Şh3 7. Af4+ Şh2 8. Ag4#!

Beyazın arka arkaya iki kez at çıktığı, tek bir varyantı olan eğlenceli bir kurgu. ■