

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Ödüllü Problemler

Sevgili okurlarımız, biliyorsunuz size zaman zaman ödül kazanmış problemlerden örnekler sunuyoruz. Bu yazımızda da öyle yapacağız. Satranç problemi yarışmaları hakkında daha önce bilgi verdiğimiz yazılarımızı kaçırmış olabilecek okurlarımız için bunları hatırlatmakta yarar var:

Kurgu yarışmalarını başlıca iki gruba ayırabiliriz. Birincisi, bir dergide yıl boyunca çıkan bütün problemler, rutin olarak derginin “informal” yarışmasına da katılmış olurlar. Buradaki “informal” kelimesinin “gayri resmi” anlamına geldiği düşünülebilir ama burada daha çok “olağan” gibi bir anlama geldiğini belirtelim. Problem kuran herkes, bu dergilere problem yollayabilir. Ama bu durum o problemin mutlaka yayınlanacağı anlamına gelmez. Problem dergilerinin her bir problem türüne ayrılmış özel bölümleri vardır. Örneğin doğrudan mat problemlerinin, yardımcı mat (helpmate), ters mat (selfmate) problemlerinin

ve etütlerin kendi bölümleri vardır ve her bir bölüm kendi editörü tarafından yönetilir. Bir dergiye yollanan problemler ancak bu editörlerin kontrolünden sonra yayınlanabilir. Bu noktada, editörlerin önlerine gelen bir problemi hangi kriterlere göre değerlendirdiği sorusu aklınıza takılabilir. Bu kriterlerden en önemlisi problemin “doğru” (İngilizlerin tercih ettiği kelimeyle “sound”) olup olmadığıdır. Editör problemi alternatif anahtar hamleler, dualler açısından titizlikle kontrol eder. Neyse ki problem çözen bilgisayar programları sayesinde “doğruluk” kontrolü artık daha kolay. Alternatif bir anahtar hamle kesin ret nedenidir ve böyle bir durumda problem kurgucusuna bunu düzeltmesi için geri yollanır.

Editör problemin aynısının ya da çok benzerinin geçmişte kurulup kurulmadığını, yani “selefi ya da öncülü” olup olmadığını da kontrol eder. Nadir olmayarak, özellikle

minyatür (yedi ya da daha az taşla kurulan) problemler, iki farklı kompozitör tarafından birbirlerinden habersiz olarak farklı zamanlarda (bazen onlarca yıl arayla) kurulmuş olabilir. Editör, bunun farkına varırsa o problem de yayınlanamaz. Problem veri tabanları bu konuda editörlerin önemli bir yardımcısıdır.

Elbette, editör “kalite” açısından da bir eleme yapar. Çok basit ve niteliksiz problemler de editör tarafından reddedilebilir.

Editör kontrolünden geçen problem derginin ilgili bölümünde yayınlanır ve böylece “informal” yarışmaya da katılmış olur. Yıl sonunda, ödül kazanan problemlerin belirlenmesi ise bir “hakem” tarafından yapılır. Hakem, o problem türünü iyi bilen ve otorite kabul edilen kişiler arasından seçilir. “Eserleri” özellikle orijinalite, ekonomi ve estetik açılarından değerlendirir. Çoğu kez aylar, bazen de bir yılı aşan bir değerlendirme süreci sonunda dereceye



İngiliz kurgucu David Shire idi. Yarışma iki farklı “tema” içermektedir: Birinci tema, “kendine engel” (self block) fikriydi. İkincisi de taşlardan bir ya da daha fazlasının renginin değiştirilmesiyle farklı bir problemin elde edildiği iki hamlelik bir problem yaratmaktı. Özellikle bu ikinci temanın son derece olağan dışı ve güç olduğunu belirtelim. Yarışmayı 2004 doğumlu Sırp İliya Serafimoviç kazandı. Şimdi onun ikiz problemine bakalım (Diyagram 1):

giren problemler dergide ilan edilir. Bunlar, en üstten en düşüğe doğru, “Ödül” (Prize), “Şeref Mansiyonu” (Honourable Mention) ya da “Övgü” (Commendation) kazanan problemler olarak sıralanır.

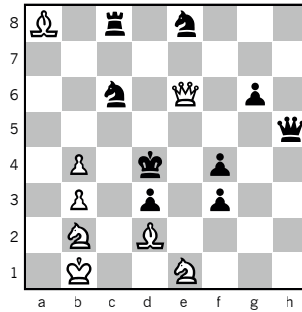
“İnformal” olanlar dışında da birçok yarışma vardır. Ünlü bir kurgucunun anısına ya da ulusal bir gün nedeniyle düzenlenen veya bazı ulusal satranç federasyonları tarafından organize edilen yarışmalar bunlar arasında sayılabilir. Zaman zaman “tematik” turnuvalar da yapılır, bunlar o yarışma için belirlenmiş bir temayı içeren problemlerin katılabildiği yarışmalardır.

Şimdi örneklerimize geçelim.

2019 yılında düzenlenen Gençler Satranç Kompozisyonu Yarışması'na yalnızca 23 yaş altındaki gençler katılabiliyordu. Dolayısıyla bu yarışmanın özellikle genç okurlarımızın ilgisini çekeceğini düşünüyoruz. İki hamlelik problemler kategorisinde hakem ünlü

Diyagram 1

İliya Serafimoviç
Gençler Satranç Kompozisyonu
Yarışması, 2019
Birincilik



a) Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Aa4! (tehdit: 2. Fc3 mat)

a) 1...Ac6~ 2. Ve4 mat;

b) 1...Ae5! 2. Vd5 mat;

c) 1...Ve5 2. Vc4 mat;

d) 1...Vc5 2....Axf3 mat.

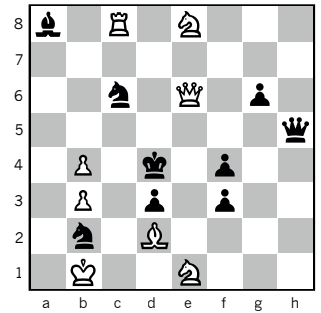
İrdeleme: Siyahın c6'daki atının yaptığı herhangi bir hamle a8'deki beyaz filin e4'ü denetlemesine imkân veriyor. Buna “genel hata” deniyor. Beyaz, “a” varyantında bu

genel hatadan yararlanarak 2. Ve4 ile mat ediyor. Siyah, “b” varyantında genel hatayı telafi eden 1...Ae5 hamlesini yapıyor, buna “düzeltme” deniyor. Ama at bu kez de h5'teki siyah vezire engel olunca 2. Vd5 ile mat mümkün oluyor.

Güzel bir ayrıntı 1. Ad1? denemesi. Bu da problemi çözüyormuş gibi görünüyor ama 1...Axb4! var.

Şimdi gelelim bu problemin ikizine (Diyagram 2):

Diyagram 2



b) Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

Bu diyagramda a8'deki filin, c8'deki kalenin, e8'deki atın ve b2'deki atın renk değiştirdiğini görüyoruz.

Çözüm:

1. Af6! (tehdit 2. Ve4 mat)

a) 1...Ac6~ 2. Fc3 mat;

b) 1...Ae5! 2. Va6 mat;

c) 1...Vd5 2. Vxd5 mat;

d) 1...Vf5 2. Axf3 mat;

e) 1...Ve5 2. Axf3 mat.

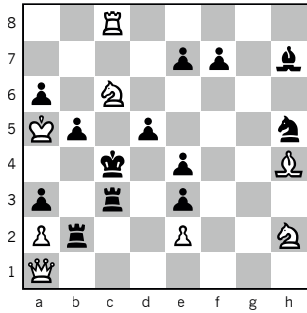
Burada da, ilk ikizde olduğu gibi “a” ve “b”

varyantlarında siyahın düzeltme hamlelerine tanık oluyoruz. Diyagramlar arasındaki radikal değişikliğe rağmen tematik bir bütünlük sağlanmış olması gerçekten dikkate değer.

Sonraki iki örneğimiz internette www.superproblem.ru adresi üzerinden yayınlanan "Superproblem" dergisinin 2020 informal turnuvasından (Diyagram 3):

Diyagram 3

Aleksandr Şpakovski
Superproblem, 2020
İkincilik Ödülü



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1.Ag4!

a) 1... ~ 2.Age5 (a)+ Şc5

3.Fxe7(b) mat;

b) 1...Şc5 2.Fxe7(b)+ Şc4

3.Age5 (a) mat;

c) 1...Af6 2.Axe7+ Şd4

3.Fxf6 mat;

d) 1...f6 2.Ad8+! Şd4

3.Ae6 mat;

e) 1...Kc~? 2.Ab4+! Şd4

3.Ac2 mat;

f) 1...Kc1! 2.Vxc1+ Kc2

3.Vxc2 mat.

İlk başta dağınık içerikli bir problem gibi gözüküyor. Ama dikkatlice bakıldığında varyantların ikiye bölünmüşlüğü kendi aralarında tematik bir bütünlük oluşturduğunu görüyoruz.

Örneğin, "a" ve "b" varyantlarında beyazın ikinci ve üçüncü hamleleri kendi aralarında yer değiştirmiş. "c" ve "d" varyantlarında siyahın aynı kare (f6) üzerine oynayarak yaptığı savunma hamleleri var. "e" varyantında c3'teki kalenin yapabileceği herhangi bir hamle (biri hariç) c2 karesinin denetimini bırakıyor, beyaz da bundan yararlanarak mat ediyor (3. Ac2 mat). Siyah, "f" varyantında bu genel hatayı içermeyen bir düzeltme hamlesi (1... Kc1!) yapsa da bu farklı bir zayıflığa yol açıyor ve beyaz 3. Vc2 ile mat ediyor.

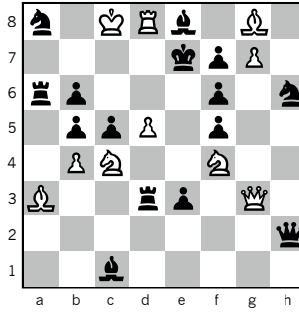
Sonraki örneğimiz Ukrayna'da yayınlanan



Problemist Ukraine dergisinin 2020 informal turnuvasından (Diyagram 4):

Diyagram 4

P. Novitzki, E. Trahtman
Problemist Ukraine, 2020
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Günümüzde "ortak yapım" problemlere sık rastlanıyor. İki, bazen de üç, hatta dört kurgucu yeteneklerini birleştirip burada olduğu gibi bir başarıyla ortaya çıkıyorlar.

Çözüm:

1. bxc5 (tehdit: 2. d6+

Kxd6 3. cxd6 mat)

a) 1...bxc5 2. Fxc5+ Kd6

3. Fxd6 mat;

b) 1...Fd7+ 2. Kxd7+ 3.

Şe8 3. Ad6 mat;

c) 1...Vd2 2. Ag6+ fxc6 3.

Vd6 mat;

d)1...Fxa3 2. Vxe3+ Kxe3

3. d6 mat;

e)1...Kxd5 2. Axd5 Şe6 3.

Kd6 mat.

Beyazın, tehdit varyantı da dâhil, her seferinde aynı kareye farklı bir taşı oynayarak mat ettiği bir problem. Mutlaka yüksek kurgusal yetenek istiyor. Okurlarımızın problemin mekanizmasını incelemesini kuvvetle öneririz. Siyahın farklı savunmaları nasıl oluyor da beyazı farklı devam yollarına zorluyor? Özellikle bu sorunun cevabı aranmalı. Problemlerin ancak böyle tam olarak tadına varılabilir...

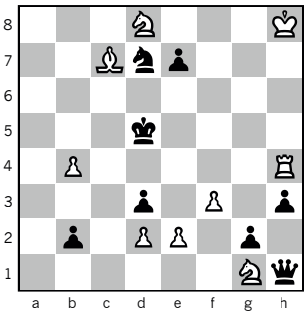


Ayın Soruları

Ayın soruları tabii ki ödül kazanmış problemler. İlki yine *Problemist Ukraine* dergisinin 2020 informal turnuvasından (Diyagram 5):

Diyagram 5

İgor Yarmanov
Problemist Ukraine, 2020
Dördüncülük Ödülü

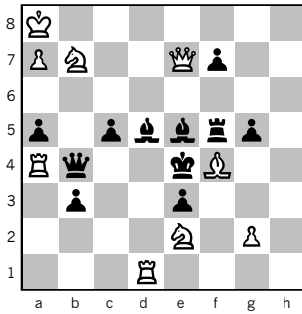


Beyaz oynar, sekiz hamlede mat eder.

Diğer iki örneğimiz ise iki hamlelik problemleriyle ünlü İtalyan Alberto Mari'nin (1882-1953) birincilik ödülü kazanmış iki problemi.

Diyagram 6

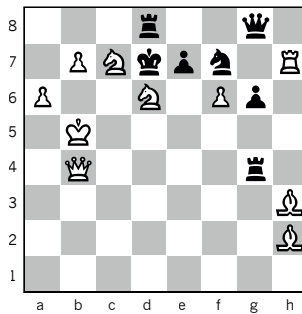
Alberto Mari
Good Companion, 1924
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

Diyagram 7

Alberto Mari
Bristol Times and Mirror, 1930
Birincilik Ödülü

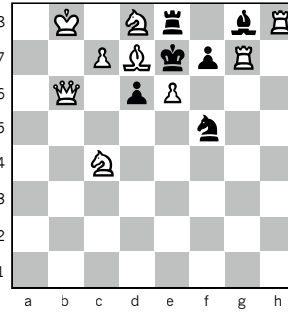


Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

Geçen Ay Soruların Problemlerin Çözümleri

Diyagram 8

Samuel Leites
Shakmaty v SSSR, 1946
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

Çözüm:

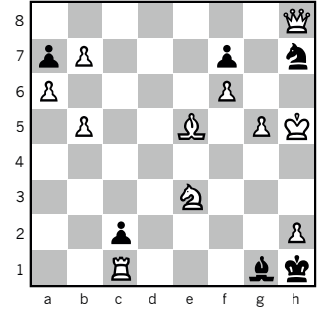
1. e6xf7! *Zugzwang*
- a) 1...Şe7-f6 2. f7xe8=A mat;
- b) 1...Şe7-f8 2. f7xg8=V mat;
- c) 1...Şe7xd7 2. f8=A mat;
- d) 1...Ke8xd8+ 2. c7xd8=V mat;
- e) 1...Ke8-f8 2. f7xg8=A mat;
- f) 1...Fg8-h7 2. f8=V mat;
- g) 1...d6-d5 2. f7xe8=V mat;
- h) 1...Fg8xf7 2. Kg7xf7 mat;
- i) 1...A~ 2. Vb6xd6 mat.

Terfi konusunun en üst düzeyde ele alındığı çok zengin bir problem.

Bütün varyantları ayrı ayrı incelemekte yarar var.

Diyagram 9

Erich Zepler
British Chess Magazine,
1941



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1. b8=A! *Zugzwang*
- a) 1...Axf6+ 2. Fxf6 Şxh2
3. Şg4 mat;
- b) 1...Axc5 2. Vg7/8 A~ 3. Vg2 mat.
- c) 1...Af8 2. Ad7! A~ 3. Va8 mat.

Beyaz, *zugzwang* durumunu korumak zorunda; boş hamle yapabileceği tek taşı b7'deki piyon. Piyonun sekizinci yataya geldikten sonra terfi edeceği taşın seçimi çok kritik. Örneğin 1. b8=F/V? Axf6+! 2. Fxf6 pat; ya da 1. b8=K? Af8! Ve beyaz üçüncü hamlede mat edemez. O nedenle beyazın durumuna zarar vermeyen tek terfi 1. b8=A!. Problemin bütün güzelliği işte bu deneme hamlelerinde gizli.