

Satranç Kahraman Olgaç

Satranç Olimpiyatları (XI)

XXVI. Selanik 1984

Karpov ve Kasparov'un katılmadığı bu olimpiyatta Sovyetler Birliği (Beliavsky, Poligayevski, Vaganian, Tukmakov, Yusupov ve Sokolov) birincilik geleneğini devam etti. İkinci İngiltere (Miles, Nunn, Speelman, Chandler, Mestel ve Short) üçüncüluğu ABD (Dzindzichashvili, Kavalek, Christiansen, Browne, Alburt ve de Firmian) kazandı. Katılan 88 ülke arasında Türkiye 34. oldu. Bayanlarda Sovyetler Birliği birinci, Bulgaristan ikinci ve Romanya üçüncü olurken 51 ülke arasında Türk takımı 42.liği elde etti.

Nunn, J - Sosonko, G

Selanik of 1984

1.e4 c5 2.Af5 Ac6 3.d4 cd4 4.Ad4 Af6 5.Ac3 d6 6.Fc4 e6 7.Fc3 a6 8.c6 Ve7 9.0-0 a5 10.Fd3 b5 11.a3 Fb7 12.g4 d5 13.ed5 Ad5 14.Kb5 a5 15.Fb5 Sd4 16.ad5 ed5 17.Kd3 Ac4 18.Kc5 Fb4 19.Kc4 d4 20.Kd1 Sc8 21.Kd4 Fd5 22.Kd5 Fd6 23.Kd4 (1-0)

Yilmaz, T - Kouatty, B

Selanik of 1984

1.e4 c5 2.Af5 Ac6 3.b4 cb4 4.d4 e6 5.d5 Vf6 6.c3 b5 7.dcb2 c8 8.Ve2 Va1 9.e5 Ae7 10.a3 Ac6 11.Fb2 Ah4 12.Vc1 Aa2 (1/2)

Speelman, J - Ghinda, M

Selanik of 1984

1.d4 g6 2.e4 d6 3.d4 Fg7 4.Fe2 Af6 5.Ac3 0-0 6.0-0 e6 7.Kel1 Af6 8.e5 d5 9.de5 Ad5 10.ad5 od5 11.Fa6 ba6 12.ad4 Vb6 13.Kb1 Sf8 14.Ff4 h6 15.Vd2 g5 16.Fc3 Vg6 17.f4 Kg8 18.Fg5 Fe5 19.Af3 Fg7 20.Fd4 Fe6 21.Fg7 Vg7 22.Ad4 Vg5 23.Vg5 hg5 24.Aeb fe6 25.Keb Kac8 26.c3 Kc7 27.Kd1 Kb8 28.Kd2 Kb5 29.Kc5 d4 30.Kb5 ab5 31.Kd4 Kc5 32.Kd7 Ke5 33.Ka7 Ke2 34.b3 Sg7 35.Sf1 Ke3 36.Sf2 Ke3 37.Sc7 Sf6 38.Kb7 Ke2 39.Sc3 Ka2 40.Kb5 Kd2

41.Kb6 Sf5 42.g4 Sc5 43.Kb5 Sf6 44.Kf5 Sg6 45.Sg3 Kd3 46.Kf3 Kd2 47.h3 Kc2 48.Kc3 Sf6 49.Sf3 Kh2 50.Sg4 Sf6 51.Sd4 Sd6 52.Sc4 (1-0)

Polugayevsky, L - Halk, A

Selanik of 1984

1.d4 g6 2.e4 Fg7 3.e4 d6 4.Ac3 Ad7 5.Af5 e5 6.Fe2 Ae7 7.d5 0-0 8.h4 Af6 9.Ac5 e6 10.Fc3 h6 11.Ah3 b5 12.d6 b4 13.c7 Vd7 14.Ab5 a6 15.ad6 Vc7 16.c5 Fc6 17.Vc1 Ac8 18.Fh6 Ad6 19.c6d6 Vc1 20.Fc1 Ae4 21.Ff3 Ad6 22.Fa8 Ka8 23.Ac5 Fc4 24.Fd2 e4 25.Fb4 Fb2 26.Kd1 Ab5 27.Kd2 Fg7 28.h5 gh5 29.Kh3 Fd3 30.ad4 31.Kc5 Ac2 32.Sf2 Ke8 33.Ac4 Fe4 34.fe4 (1-0)

Beliavsky, A - Olafsson, H

Selanik of 1984

1.d4 Af6 2.e4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fc3 d4 5.Ac4 Ff5 6.Ff6 Ff6 7.Vd2 dc4 8.e4 e5 9.ad5 ed5 10.e5 Fg5 11.Vd5 0-0 12.Fe4 Ac6 13.0-0 Vd5 14.Fd5 Ab4 15.Fc4 Kb8 16.a3 Ad5 17.Ac5 hg5 18.AB5 Fd7 19.ad6 b5 20.Fa4 21.Kf4 Fe6 22.Kaf1 Ke7 23.Kh3 b4 24.Kh4 hg6 25.Sg7 26.Af5 g5 27.gf5 Kg8 28.Fe6 gh8 29.Sf1 Sf8 30.Fd5 ba3 31.Ka3 Kb4 32.Kh4 cb4 33.Ka7 Kg5 34.Fe6 fe5 35.Kb7 Kf5 36.Sg2 Ke5 37.Kb4 Ke2 38.Sg3 Sg7 39.h4 Sf6 40.Kf4 Sg6 41.b4 e5 42.KB2 Ke4 43.Kh2 Sf5 44.b5 Kg4 45.Sh3 Kg7 46.b6 Kb7 47.Kh4 (1-0)

Smejkal, J - Torre, E

Selanik of 1984

1.d4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.Ac3 dc4 5.Ac4 Ff5 6.Ac5 Ab6 7.e3 Ab4 8.Pc4 e6 9.0-0 Fe7 10.Ve2 h6 11.e4 Fb7 12.Kd1 0-0 13.Ff4 Va5 14.Fb3 Kad8 15.Ac4 Vb5 16.Fd3 Ad7 17.Fc7 Ka8 18.a5 Sf8 19.Fd6 Ka8 20.Fc7 Ke7 21.adb Af6 22.Ka4 Af6 23.Fc4 Ab8 24.e5 Af8 25.Ace4 Fe4 26.fe4 Vg5 27.Ka3 Kd7 28.Kg3 Vh4 29.Kb3 Ad6 30.ed6 Kd6 31.Kb7 Kd7 32.Kd7 Ad7 33.ad5 ed5 34.ed5 ed5 35.Fd5 Vh4 36.ad6 f6 37.h3 Kh8 38.Ff3 Ac5 39.Ve7 Vb6 40.Sh1 f5 41.Ve5 Vb7 42.Fe4 Ad7 43.Kd6 Ke4 44.Kd7 Kg8 45.Sb2 Vb6 46.Kd6 Ve3 47.b4 Kb8 48.Kb7 Vg5 49.Vg5 hg5 50.Kd7 e3 51.Ka7 Ke8 52.Kc7 (1-0)

Beliavsky, A - Portisch, L

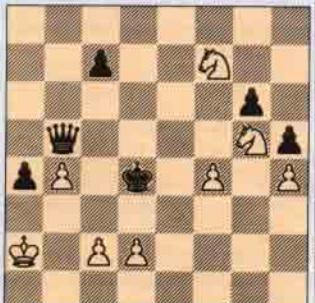
Selanik of 1984

1.d4 g6 2.e4 d6 3.Ac3 Af6 4.Ac3 dc4 5.Ac4 Ff5 6.Ac5 Ab6 7.Fb5 Fd7 8.Af3 a6 9.0-0 Ae7 10.Fd3 Fc6 11.Ag5 h6 12.Vh5 g6 13.Ac4 Fg7 14.Vg4 Af5 15.Fc3 Ad5 16.ad5 Vd5 17.Ac5 Vd7 18.Kh1! Kd8 19.Ka1 0-0 20.Ff5 g5 21.Vh4 f6 22.Fh6 Fh6 23.Vh6 Vg7 24.Vg7 Sf7 25.Kh3 Kf7 26.Ae2 fe5 27.de5 Kd7 28.Kd7 29.Kc2 Sf7 30.Sf2 Kd5 31.f4 Kd7 32.Ac3 a5 33.Sc3 b5 34.Aa4 Fd5 35.Ac5 Ke7 36.Ab3 a4 37.Ad4 b4 38.Ac6 b3 39.ab3 ab3 40.Kc3 Ke8 41.Ad4 c6 42.g3 Ka8 43.Ab5 Ka2 44.Ad4 Kb2 45.Kc2 Kb6 46.h3 Kab

Ödül Kazanan Etüdler



I. Kasparyan SSSR 1970 1.Odülu
Beyaz oynar kazanır.

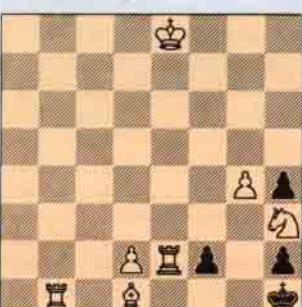


II. Rink Berlin 1904 1.Odülu
Beyaz oynar kazanır.

Ödül Kazanan Problemler



I. Jan Kotrc ABD 1888 1.Odülu 3 hamlede mat



II. Ado Kraemer Berlin 1934 1.Odülu 3 hamlede mat



III. Ado Kraemer Berlin 1951 1.Odülu 3 hamlede mat

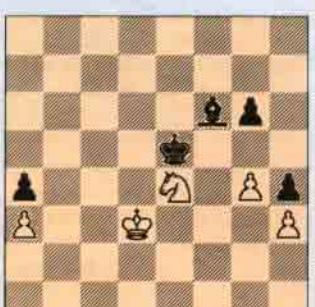


IV. Samuel Loyd Londra 1903 1.Odülu 3 hamlede mat

Oyun Sonu



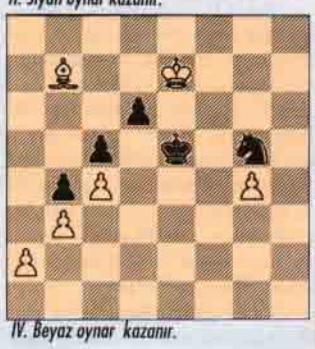
I. Beyaz oynar kazanır.



II. Siyah oynar kazanır.



III. Beyaz oynar kazanır.



IV. Beyaz oynar kazanır.

Geri Oyun

Tavla, tavla pullarından olmuş iki takım arasında bir yarıştır. Bu yarış kazanan takım oyunu kazanmış olur. Takım kaptanı oyuncuların kendisidir. Bir takım yanlı kazanırken, diğeri kaybeder. Bu yarışta takım kaptanı uygun takımı seçmeliidir: 1) Yanlı kazanmak için mümkün olan hızla koymak, 2) Kapılar alarak hasmın ilerlemesine set çekmek, 3) 1. ve 2. yöntemleri birlikte kullanmak, 4) Düşman birliklerinin gerisinde pullar bırakarak direniş odaklıları oluşturmaktır.

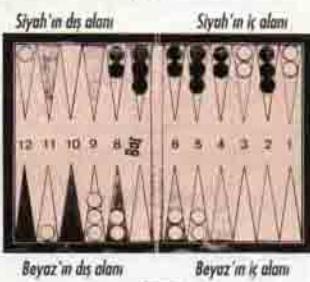
Geri oyun denen şey işte bu 4 No.lu takıtkıdır. Geri oyun ne zaman gerekir? Dilelim ki taraflardan biri bu yarışta çok geri kalmıştır (hasmın gittiği yolun %10-12'si kadar bir yol almıştır). Geri kalan tarafın yanı kazanması olanağsızdır; şimdi onun tek umudu, hasmın gerisine direnişlerin gonderek hasmı vurabilmektir. Bu direniş geri pullar, kapılar örtrek ve kirabılırlarca kırıktır oyunu (savaş) kazanmakta olan hasmın başına çorap ötmeye hazırlamlar. Kuşkusuz geri oyun takımıne gelebilmek için düşmanla temas kesilmesi olmalıdır.

Geri oyun, hasma tuzaklar kurmakla eş anlamlıdır. Geri oyunun kuralları sunlardır: 1) Düşmanla teması kesmeyin. 2) Taşlarını düşman alamadan kaçmayı; aksine düşmanın iç alanına ve mümkünse dış alanına kapılar alarak yerleşen ve sabırda onun açık vermesini bekleyin. 3) Düşmanın yolu üzerinde açıklar bırakın; düşmanın bu taşları kırmasız düşmanın cephe gerisine yığınak yapmanızı sağlayacaktır. Kırıktan korkmayın. Düşmanın cephe gerisinde direniş geçmemişi tek umundunuzdur. 4) Taşlarını B3 hattını geçmemip saldırı pozisyonunda kalmasını sağlayın (B3 hattını ge-

çip B2 ve B1'e gelmiş taşlarınız oyun dışına çıkıksa gibidir; saldırıcıları yoktur). 5) Ar- tık hasmını kırmaktan başka birsey düşünmemelisiniz. 6) Geri oyun takımıınız rağmen hasmı kırımsız mars (çifte yelenliği) veya tripl (üçlü yelenliği) olmamak için hızla taşlarını içeri girin.

Bu kuralların işgânda şekill'deki dru- rumu inceleyelim: Siyahlar: Siyah, taş top- lamaya çok yakışmıştır; fakat beyazın S1 ve S3'deki kapıları (direnişleri), siyahın uyuşumları kaçırılmaktadır.

ŞİYAH



Şekil 1: Geri oyun pozisyonu. Siyah 6-5 atyor.

Beyazlar: N1 ve N3'de aslan direnişler fırsat kollamaktadır. Beyaz taşları siyaha göre yarışın çok genisindeirdir. Beyaz içeri hiç taş giremediği gibi bir taşın da dış alanaya kabettmiştir (iceride 4 taşı var). Fakat beyaz N12 ile B5 arası alanı hakimdir. B9 ile B5 arası B7 deliği olan kısmı bir duvar oluşturmuştur. B10 ve B7 gözleri de B11 ve N12 taşlarının "kontrol edilmektedir".

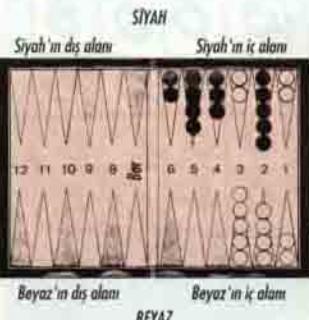
Siyahdadır. Siyah 2-5, 4-5 veya 5-6 atarak açık verebilir (olastıklık 6/36). Bu açık N1 ve N3 direnişlerinden direkt atış almındadır. Beyaz fırsat kollamaktadır. Dilelim ki siyah 6-5 attı; bunu N8-N2 ve N7-

N2 olarak oynayacaktır. N8'de bir açık oluşturmuştur ve bütün 5'ler N8'i karar (11/36 olasılıkla). Şimdi beyaz 5-2 atısın; N3-N8 oynayarak N8'i kırır; sonra N8-N10 oynar. Siyahın korktuğu başına gelmiştir. Ancak oyunu hâlâ kazanabilir; çünkü beyazın kapı yapmak için 11 taşı kalmıştır ve bunlar bir duvar örme için yetersizdir. Yine de beyaz, siyah taşı hapsetmek için bütün çabalayı gösterecek ve siyah çökmemek beklerken olsa hızla taşlarını kapı alacak pozisyonlara getirecektir.

Uzun Süren Geri Oyun: Hiç Oyunu

Şekil 2'de beyaz, siyahın iç alanında iki kapı almıştır. N1 ve N3. Siyah hiç açık vermediği için beyaz içeri girmek zorunda kalmıştır. Şimdi beyaz mars olma durumundadır; çünkü siyah en geç 7-8 zar sonra oyunu bitirecektir. Beyazın N1'deki iki taşının içeri gemesi 12 x 18 = 36 ve N3'deki iki taşının içeri gemesi 12 x 16 = 32 puan, toplam 68 puan gereklidir; bu ise ortalamaya 9 zar atışı demektir. Siyah kırılıs bile taşını kolayca yere koymayı ve kababılabilir.

Artık beyazın çabalayı marsı veya tripli yeniliği önlemek yolunda olmalıdır.

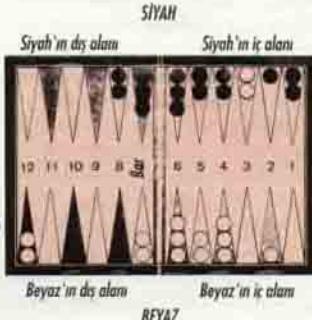


Şekil 2: Hiç oyununda durum.

Yarı Geri Oyun

Şekil 3'de siyahın iç alanında iki taşı- nız有价值 6 kapı açık bir duvarın arkasındadır. Bu taşlarınız siyahı fazla rahatsız etmiyor, o sakin, sakin içeri girecektir. N3'deki iki taşınızdan birini dışarı çikarıgnız an siyah sizin kırıktan kapı alabilen ve sizin masa zoftayabilir ya da siz kırımayıp içeri girmeye devam edebilir. Siyahın açık verme olasılığı ortadan kaldırıldıktan sonra artık geri taşlarını bekletmenin yararı kalmamıştır; mars olmamak için olsa hızınızda içeri girmeye çalışırsınız. Siyahın ortugu duvar 5 kapıldan 3 kapıya indikten sonra artık içerde durmamalıdır, bu durumda 9/36 olasılıklı bir zar atışı her iki taşınızı da kaçırlırsınız. Artık koşu koşabildiğinizce!

Şekil 3'e bakalım. Beyaz göz sayımında çok geride (77'ye karşı 124) ve taşlarını içeri sokmak için 46 puana ihtiyacı vardır (6 zar atışı). Beyaz bir siyah taşı kirabılırla 21 puan kazanacaktır. Siyahın duvarı 3 kapıya indiğinde beyaz 9/36 olasılıklı iki taşını da çababılabilir (4-4, 5-5, 6-6, 4-5, 4-6, 5-6), eğer bütün beyaz taşlar içeri girmişse N3'de bir açık bırakın.



Ödül Kazanan Etüdlerin Çözümleri
Çözüm I: L5-S7-Z6-F6-J3-d6-S8-V8-S3-V7-V6-F11-V5-7-A2-S5-S3-K4-K5
Çözüm II: L1-A6-S4-2-A7-V6-3-L5-S4-4-A5-V6-3-A5-S3-6-A5 kazanır.

Ödül Kazanan Problemlerin Çözümleri
Çözüm I: L-K2-L1-F2-V2-V1-V3-N3-N4
V1-S2-Z6-S6-V6-V8-N8-N6
Çözüm II: L-S6-1-V1-V2-K2-V2-3-F3-N4
V2-Z2-K2-S2-3-K3-K4
Çözüm III: L-K1-1-V6-2-K6-S6-S1-A7 kazanır
Çözüm IV: L-S2-L1-V1-V2-S2-V1-G1-K2 kazanır
L-H2-2-K1-S4-3-P3 kazanır.

Oyun Sonu Çözümleri

Oyun Sonu I: L-F1-A5-1-L4-2-F3-A3-3-F2-A5-4-S8-V8 ya da L-S5-2-F6-A3-3-F8-V6-1-L2-Z5-V6-Ad6-Ad6-3-F2-2-F6-4-L3-A6-4-L6 kazanır (Rozental-Bologh, Baffo, 1988).

Oyun Sonu II: L-F1-2-A3-F3-A4-S8-4-A5-S1-5-S2-S1-7-S1-S2-7-A2-F1-8-A4-10-S2-11-A2-F1-12-A4-S11-(12-S1)-13-A2-S10-14-A3-15-A2-S1-16-A4-F1-17-S2-16-K1-17-V1-PAT (vazip) var (Djordjević-Gelfand, Aronian, 1989).

Oyun Sonu III: L-B7-S7-5-S4-S2-4-S6-S6-5-S8-6-A7-6-S5-Ad3-7-S6-A2-S5-S5-Ad1-9-F6-A5-10-S3-A2-11-F5-A5-12-S5-13-F2-A4-14-F3-A5-15-F2-A6-16-S6-A6-17-F4-A6-18-S5-A5-19-F1-A6-20-S6-A7-21-F3-A7-22-S6-A8-23-S6 kazanır (Gruen-Hausner, Bela Uruk, 1989).

Oyun Sonu IV: L-F1-2-S7-5-S5-S6-AD-4-F6-11-A4-S5-A6-4-F6-A4-7-S7-S4-8-S6-A6-9-S6-10-S6-S2-11-S6-S2-12-S6 kazanır (Dolman-Lau, Wijk aan Zee, 1989).

Türk Daması

Kahraman Olgac



"Beşli Merdiven" Oyunu

