

# Azerbaycan'da Satranç Eğitimi

AZERBAYCAN'da eğitim vermekte olan 46 satranç okulunda, 600'ün üzerinde antrenör-öğretmen ile 20.000'den fazla satranç oyuncusu, bilgisayarlı satranç eğitimi programlarına katılmaktadırlar. Bu okullarda sınıflar dört derecedir. A) Yeni başlayanlar, B) 3. ve 2. kategori oyuncular, C) 1. kategori oyuncular ve usta adaylar, D) Usta oyuncular.

Bakü'de bulunan Azerbaycan Cumhuriyeti Olimpiyat Adayları Satranç Okulu, Cumhuriyet'in bütün satranç okullarına öncülük eden bir merkezdir. Bu merkez, diğer bütün okullara eğitim malzemesi sağlar, seminerler verir ve yetenekli çocuklar için ek programlar gerçekleştirir. Ayrıca, yüksek düzeyli oyuncular arasında yarışmalar düzenleyerek, Cumhuriyetin ekip-

lerini uluslararası turnuvalara hazırlar. Bu okul, aynı zamanda bilgisayar verileri toplayarak satranç bilgi bankaları kurar. Satranç araştırmalarını yoğunlaştırmak ve önde gelen satranç oyuncularının düzeylerini yükseltmek için, çok-amaçlı bir bilgisayar programı hazırlanmış ve hizmete konmuştur.

Bilgisayarların kullanılması, en ünlü büyükustaların eserlerinin, yazılarının ve oyunlarının toplanıp, sınıflandırılmasına ve aldıkları sonuçların bilgisayar ortamına aktarılmasına olanak vermiştir. Bunlar söz ve diyalog biçiminde bilgisayar ekranında gösterilebilmektedir. Deneysel antrenör-öğretmenler, bu çok boyutlu sistemde uzmanların yerini almakta; önde gelen büyük ustaların oyunlarına ait notlar bilgisayarlara, uzman analizi olarak eklenmektedir ve farklı durumlara için



bu analizler değerlendirilmektedir. Sistemin gerçekleştirilmesi sırasında, Prof. Krogius'un psikoloji hakkındaki bilimsel eserlerinden geniş ölçüde yararlanılmıştır. Öğretim programlarının geliştirilmesinde, korrelasyon (mantiki olarak birbirine bağlı olan nesnelere, terimlere bağlantısı) yöntemleri ve geri dönüşlü analiz, motif tanıma ve Monte-Carlo metodu kullanılmıştır.

Yukarıda belirtilen faktörlere, bir de enformasyon teorisi uygulanmıştır. Satranç oyuncularının hazırlık malzemesine dahil olan bu programlar, yüksek seviyeli algoritmik FORTRAN ve BASIC dilleri kullanılarak bir makrobirleştiricide toplanmıştır.

Bilgisayar programlarının başarıyla çalıştırılabilmesi için standart bilgisayar aksamının, yani alfabetik-sayısal gösterici, yazıcı (printer), zamanlayıcı ve 56 kilobyt'lik ana (işlemsel) belleğin bulunması gerekir. Programların içeriği şöyledir:

A) Bilgi Araştırma: Bu bölümde, satranç okullarındaki en iyi satranç oyuncuları, değişik yarışmaların turnuva plan tabloları, okul ve onun en iyi öğrencilerinin çeşitli turnuvalardaki başarıları hakkında basında çıkan yazılar ile, ileri gelen satranç oyuncularının satranç stratejisinin değişik yönleri üzerindeki önemli açıklamaları hakkında bilgi depolanır. Ayrıca, dünyanın en ünlü satranç oyuncularının klasikler arasına girmiş oyunları, değişik stratejik planlara (program tanımayla) uygun olarak sınıflandırılmıştır. Bunun yanı sıra okulun seçkin öğrencileri ile dünya şampiyonları, bunların rakiplerinin seçkin oyunları ve Prof. Elo'nun sistemine göre her bir oyuncunun rating'ini hesaplama programı da, Bilgi Araştırma'ya eklenmiştir.

B) Satranç Testleri: Bunlardan bazıları, okulda hazırlanmıştır.

ŞAHİN (Satranç bilgisi): Bu test metodu, satranç oyuncularının teorik hazırlığı hakkında bir dizi soru olup, oyuncuların bilgi düzeyini kestirmeye yarar.

"Şahin" Testi, 1. kategori ve usta adayı olan oyuncular için düşünülmüştür ve onların, bilgi derecelerini, not vererek değerlendirmektedir. Testte, açılış, strateji ve taktikler konusunda geniş kapsamlı 103 soru yer almaktadır. Aşağıdaki sorular bu testten örnek olarak alınmıştır.

\* Bir piyade zincirinde bütün piyadeler aynı değerde midir?

\* Fransız savunması ile Caro-Kann savunmasının stratejik planları birbirinden nasıl ayrılır?

\* Hint savunmasındaki Magogonov sisteminin h3 hamlesi, ne bakımdan Saemisch hücumunun f3 hamlesinden farklıdır?

\* İki zayıf noktaya mı, yoksa tek zayıf noktaya mı yönelmek manevra gücünü artırır?

\* Atın f5 karesinde feda edilmesi, İspanyol açılışında beyaz tarafından sık sık uygulanır mı?

\* Karlsbad piyade dizilişindeki azınlık taarruzunun stratejik hedefi ile Schweningen sistemindeki piyade taarruzunun stratejik hedefi bir midir?

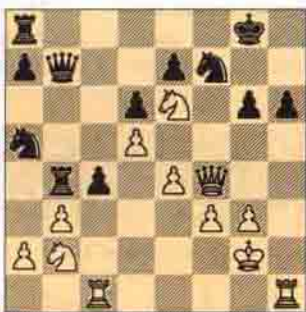
Bilgisayarlar, teste tabi tutulan bir kimsenin satranç bilgisini derecelendirmek için "rastgele" bir satranç oyuncusunu ele alırlar. Sonuçta, teste tabi tutulan kimsenin satranç bilgisi, MONTE-CARLO temsil metodu ile kıyaslanır. Böyle bir kıyaslama, bize bir satranç oyuncusunun bilgi düzeyi hakkında objektif bir değerlendirme yapmak olanağı verir.

EKSPER: Oyuncunun, gerekli durumları ve oyun planlarını seçmekteki becerisini ölçmeye yarar (Uygunluk katsayısı kullanan diyagram metodu).

## Ödüllü Satranç Yarışması



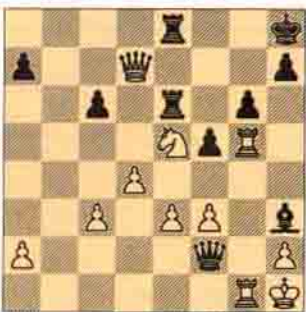
I. Beyaz oynar kazanır (10 puan).



III. Beyaz oynar kazanır (7 puan)



II. Beyaz oynar kazanır (7 puan).



IV. Beyaz oynar kazanır (5 puan).



**TEST-4:** Değişik sınıflardaki satranç oyuncuları için bir satranç testleri programıdır.

**KARAKTER TESTİ:** Oyuncunun kişiliğini ortaya çıkarmak için hazırlanmış bir testtir.

**TAKTİKA:** Usta adaylar ile 1. kategori oyuncular düzeyinde, uyumlu bir birleştirme yapmak amacıyla kullanılan bir programdır.

**C) Örnek Oyunlarla Satranç Programları:**

**VG:** "Bir Büyükusta İle Birlikte" anlamına gelir. Program, öğrencilere geçmişin ya da günümüzün önde gelen bir satranç büyükustası ile oynama olanağı verir.

**ISMİT-4 (Oyun Ortası Araştırması):** Örnek olarak seçilmiş bir oyunda, tipik oyun ortası konularını incelemek; bu durumda kullanılacak oyun metodlarını, plan seçimini ve her iki taraf için en güçlü hamlenin saptanmasını, analizlerle değerlendirmek için kullanılmaktadır.

**VGSTAS (VG kullanımı ile birlikte, oyuncunun oyun sağlamlığının incelenmesi):** Bu programla, oyuncunun oynadığı oyunlar esas alınarak, oyuncunun oyun sağlamlığı ve sapma katsayısının bir grafiği çizilir.

**GEJT (Zaman Sıkışması):** Bu program, zaman sıkışması durumlarını örneklerle gösterir. Oyuncu, 3 dakikalık bir süre içinde 20 diyagramı

ramı inceler ve her diyagram hakkında değişik semboller kullanarak doğru yanıtı vermeye çalışır. Bilgiler "bayt" olarak hesaplanır.

**LOGIC:** Mantık ağırlıklı olan bu program ile oyuncu, kendi kurduğu oyunun değişik aşamaları için yaptığı teorik hazırlıkları inceleme olanağı bulunur.

**TRP (Yaratma, Sonuç ve Öngörü):** Bu program, bir oyuncunun geçmişte oynadığı oyunlarından aldığı sonuçlara bakarak, ileride yapacağı yarışmalarda ulaşabileceği dereceleri kestirmek için kullanılmaktadır.

**D) MODEL (Bir Satranç Oyuncusunun Modeli):** Bu programın amacı, bir satranç oyuncusunun aldığı sonuçları ve bazı yarışmalardaki derecelerini analiz ederek, oyunundaki eksikliklerini ortaya çıkartmaktadır.

**URREG (Regresyon ve Korelasyon Denklemi):** Bu denklem, matematik formüllerinin yardımı ile, bir satranç oyuncusunun, oyundaki sağlamlık düzeyini tahmin etmek için kullanılmaktadır.

**INNAS (Bilgi Doygunluğu):** Bu program, negatif ve pozitif görüş açılarından oyuncunun bilgi doygununu "bayt" olarak tahmin eder.

**E) Bunlardan başka, satranç için çeşitli yönlerini "Bilgi Sağlama Sistemi" adı altında inceleyen sistem-**

ler bulunmaktadır:

**IPS 1 (Bilgi Sağlama Sistemi):** Bu program, oyunları kitaplık kayıtlarına geçirmek, oyunları aramak ve istenilenleri kağıda basarak kütüphaneden alabilmek olanağı verir. Programın iki rutin işlemi vardır. Bunlar "Görüntü" (image) ve "Stil" (styl) dir.

**KO (Açılış Tasnifçisi):** Bu program, bilgi sağlama sistemini kullanır ve satranç açılışlarını değişik başlıklar altında sınıflandırır. Başlıklar, isim, bilgi kaynağı, analiz ve endeks olabilir.

**DEBCON (Açılışlar Konjunktürü):** Değişik turnuvalarda oynanmış en iyi oyunları esas alan bu program ise son on yılın ilginç 500 oyununa bakarak dinamizmini kestirmeye olanak verir.

**GROSSMIR (Dünyanın Büyükustaları):** Son on yılın önde gelen büyükustalarının, ELO değişikliklerindeki katsayı özelliklerini kestirmeye yardım eden bir programdır.

**SHAHM (Dünyanın Büyükustaları):** DEPCON'da anılan 500 oyuna dayanan bu program sayesinde öğrencilerin puanları dünya konjunktürü ile karşılaştırılarak onların alacağı sonuçları tahmin etmek için kullanılmaktadır.

Bunlardan başka bir de yarı otomatik ve geri-beslemeli "tanim" sistemi bulunmaktadır. Bu sis-

tem, yüksek dereceli satranç oyuncularını evde eğitmek için kullanılmaktadır. Vazgeçilemez nitelikteki başka bir uygulama ise, çıkan satranç yayınlarını tarayarak benzer plan ve metodların ortaya çıkarılmasıdır. Bu çalışma, bilgi bankasının zenginleştirilmesine de yardımcı olmaktadır.

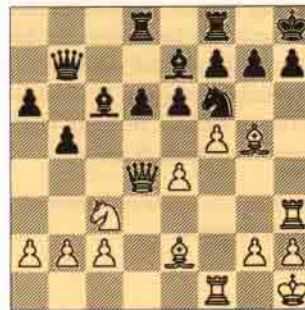
Bilgi bankasında 3000'den fazla örnek ve bu arada 92 strateji planı ve metodu bulunmaktadır. Buna örnek olarak zayıf karelerden yararlanma, pozisyonel feda, piyade hücumu, izole piyadeye karşı manevra, karşı tarafın hareketliliğini kısıtlama, merkez mücadelesi, bloke etme, manevra, askıdaki piyadeletin gücü ve zayıflığı, azınlık piyade taarruzu, karşı tarafın piyade dayanışmasını bozma, merkezdeki piyade avantajından yararlanma, raşların merkezleştirilmesi, aynı taraflı rokta şaha hücum, rok yapmamış şaha hücum, ayrı tarafa yapılan rokta şaha hücum, piyade ile yarma, hücumu geciktirme ve standart olmayan (Simagin) fedala, gibi temaları gösterebiliriz.

Öğretim programlarının önemli bölümü bir uzmanın verdiği notlara dayanır. Burada onlardan biri olan "EKSPERT-UZMAN"ı sunuyoruz: Ekspertin sistemi şöyledir: Seçilmiş bir oyunun herhangi bir hamlesinden sonra öğrencilerin her birinin durumu aşağıdaki fak-

## Kombinezon Okulu



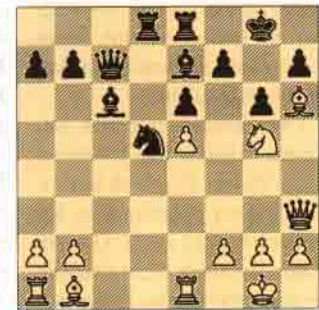
I. Beyaz oynar kazanır.



III. Beyaz oynar kazanır.



V. Beyaz oynar kazanır.



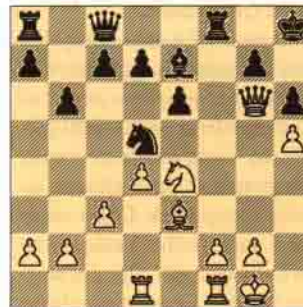
VII. Beyaz oynar kazanır.



II. Beyaz oynar kazanır.



IV. Beyaz oynar kazanır.



VI. Beyaz oynar kazanır.



VIII. Beyaz oynar kazanır.



## Ödül Kazanan Problemler



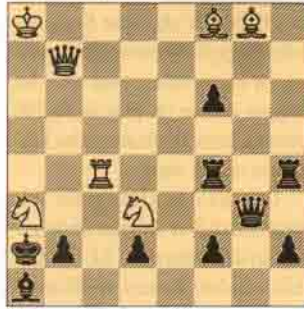
Problem: I - Arthur Ford Mackenzie "Sydney Morning Herald" 1904, 1. Ödülü, 2 hamlede mat.



Problem: II - Comings Mansfield, "Good Companion" 1917, 1. Ödülü, 2 hamlede mat.



Problem: III - Murray Marble, "La Strategie" 1908, 1. Ödülü, 2 hamlede mat.



Problem: IV - Israel Schiffmann, "Bristol Times" 1927 1. Ödülü, 2 hamlede mat.

törlere göre değerlendirmelidir. a) zayıf noktalar ve piyadeler, b) açık dikey ve yatay hatlar, c) merkez ve alan üstünlüğü, d) rakip şahın kötü durumu, e) gelişimdeki ahensizlik ve taşlardan birinin beceriksizce yerleştirilmesi, f) durumun dinamiği, g) malzeme üstünlüğü, h) gelişim ve taşların aktivite üstünlüğü. Ayrıca, her öğrenci bu faktörleri önemine göre sırayla değerlendirmelidir. Bu oyunda aynı sayıda öğrenci ve öğretmen yer alır. Ancak öğretmenlerin derecesi öğrencilerden yüksek olmalıdır.

Oyun sırasında uygunluk katsayısının değişimi, fikir koordinasyonunu gösterir. Uygunluk katsayısının ortalama değerine göre, öğrencilerden biri kazanır. Oyunun bitiminden sonra öğretmenlerle öğrenciler arasında bir durum tartışması yapılır.

Bilgi Bankası sistemi, bütün zamanların en dikkate değer ustaların satranca ait stratejilerinin değişik yönleri hakkındaki görüşlerini toplar. Bu bankada 500'den fazla büyükustanın örneğin Nimzowich, Rubinstein, Alekhine, Capablanca, Euwe, Lasker, Tal vb. görüşleri depolanmıştır. Bu sistemde bilgiler, Tarrasch: "Sıkışık bir pozisyon, ölümlü tohumlarını taşıyor."

Reti: "Sıkışık durumdaki bir

rakibe karşı yapılacak hücumun temelini oluşturan önemli nokta bir avantaj kazanmaksızın taş değişiminde bulunmaktan sakınmaktır." biçimindedir.

Bilgisayarlardaki bütün bilgiler program rejiminde verilmektedir. Bu sistemi karakterize eden kayıt biçimindeki bilgi eğrisi, araştırmannın bilgi doyumu ile sonuçlandığını gösterir. Bir diyalog rejiminde öğrenci, bu sistemin yardımı ile dikkate değer büyükusta düşüncelerini, satranç stratejisinin herhangi bir problemine uygulayabilir. "Logic" Sisteminde değişik satranç stratejileri yer almaktadır. Öğrenciler değişik alternatif devam yollarından doğru olanını seçmek zorundadırlar. Hatalar ve doğru cevaplar, önem derecesine göre değerlendirilir.

Son olarak stratejik durumlardan bir örnek verelim:

Beyaz, "h" hattını açmış olup bunu ağır taşları ile işgal etmek istemektedir. Seçiminiz nedir? a) Veziri kalelerin önüne yerleştirmek, b) Veziri kalelerin arasına yerleştirmek, c) Veziri kalelerin arkasına yerleştirmek. Doğru cevap için 7 puan verilir. Yanlış cevap için 3 puan düşülür. Öğretim programı "Model" ise aşağıdaki gibi çalışır: 10 puanlık bir sistemle antre-

nör ve satranç oyuncusunun herhangi bir turnuvadaki oyununu aşağıdaki derecelendirme ile değerlendirilebilir: 5:5- Oyun eşit şartlarla oynandı. 6:4- Oyun bir tarafın avantajı ile oynandı. 7:3- Oyun bir tarafın açık avantajı ile oynandı. 8:2- Oyun bir tarafın büyük avantajı ile oynandı. 9:1- Oyun bir tarafın kesin avantajı ile oynandı.

Bu özetlenmiş bilgiler, bilgisayara verdikten sonra, satranç oyuncusu, antrenör ve gerçekten oynanan oyundaki durum açısından, üç pozisyon için kantitatif puanlar (matematiksel model) elde edilecektir. Tarafların durumları, antrenöre yapılması zorunlu olan tartışmadan sonra açığa çıkacaktır.

Büyükusta Nimzowich'in metodlarını kullanan "VG" programı da öğrencilere, geçmişin ya da bugünün büyükustaları ile satranç oynamaya olanağı verir. Oyun sırasında öğrenci, hamleleri oyundan bulmalı ve bilgisayara verebilmelidir.

Bu sisteme dahil edilmiş olan her büyükustanın kendi katkısı vardır ve bu bilgisayarın ilk kez kullanılan oyuncuya kendi kategorisine uygun rating (EROPuanı) verilir. Oyunun bitiminden sonra öğrencinin ratingi oyundaki başarıya bağlı olarak değiştirilir. Bu sonuçlara dayanılarak en iyi 20 oyuncu "Şeref Levhası"na geçirilir. Oyunun bitiminden sonra öğrenciye, bilgisayarın kendi oyunu hakkındaki düşüncesi, oyunun basılı formleri ve büyükusta ile fikrinin çeliştiği hamleler işaretlenmiş olarak verilir. Bu basılı formleri bir antrenör ile tartışmak mümkündür. Öğrenciye ayrıca yeni "VB" sistemi ratingi bildirilir. Bu rating, bilgisayarın belleğinde de saklanır.

Rus Profesör Ch. A. Sultanov'un seminer notlarından derlenmiştir.

## Satranç Olimpiyatları (III)

### XI. Amsterdam

26 ülkenin katıldığı olimpiyatta güçlü Sovyetler Birliği ekibi açık farkla birinci oldu (Botvinnik, Smyslov, Bronstein, Keres, Geller, Kotov). İkinciliği Arjantin (Najdorf, Balbochan, Panno, Guimard, Rossetto, Pilnik) üçüncülüğü ise

Yugoslavya (Pirc, Gligoric, Trifunovic, Rabar, Fuderer, Matanovic) kazandı. O zamanın en önde gelen ustalarının arasındaki kıyasıya savaş andıran kaliteli oyunlar satranç severleri büyüledi.

#### Keres (SSCB) - Sajter (Çekoslavya)

1.e4 e5 2.Af3 d6 3.d4 e4 4.Ad4 Af6 5.Ac3 a6 6.Fg5 Ab7 7.Fc4 e6 8.0-0 Vc7 9.Fe6! fe6 10.Ac6 Vc4 11.Ad5 Ş7 12.Ff6 Şe6 (12...g6 13.Vh5 Şg8 14.Ve8 ya da 12...Af6 13.h3 Vh5 14.Ace7) 13.Fc3 Af6 14.Ff6 g6 15.Ab6 Ve6 16.Aa8 Fe7 17.a4 b6 18.Vd5 Şd7 19.Ka3 Fd8 20.Ab6! (1-0) 20...Vb6 21.Vf5 Şc7 22.Kc3 ya da 20...Fb6 21.Vf7 Şd8 22.Vb6 var.

#### Bhend (İsviçre) - Lokyenc (Macaristan)

1.e4 e5 2.Af3 Ac3 3.d4 e4 4.Ad4 Af6 5.Ac3 d6 6.Fe2 e6 7.0-0 a6 8.Fc3 Fe7 9.F4 Ve7 10.Ve1 0-0 11.vg3 Kd8 12.Kad1 Kb8 13.Şh1 Ad4 14.Fd4 b5 15.e5 Ae8 16.e6 Fd6 17.Ae4! f6 18.Af6 Af6 19.Ff6 Kf8 20.Fg7 Ff4 21.Fh6!! (1-0)

#### Clarke (İngiltere)

#### Jerolim(Lüksemburg)

1.e4 d6 2.d4 g6 3.Ac3 Fg7 4.f4 Ad7 5.Af3 e5 6.f5 de5 7.de5 Ae5 8.Vd8 Şd8 9.Fg5 Şe8 10.Ad5! Af5 11.gf3 Şd7 12.0-0-0 Şc6 13.Ab4 Şb6 14.Kd5! (1-0) 14...a5 15.Fc3 e5 16.Kc5 var.

#### Andersen (Danimarka)

#### Fuderer (Yugoslavya)

1.d4 Af6 2.e4 e6 3.Ac3 Fb4 4.Ve2 e5 5.de5 0-0 6.Ff4 Fe5 7.e3 Ae6 8.Af3 b6 9.a3 Fb7 10.Fd3 b6 11.h3 Ah5 12.Fb2 f5 13.Ab5 a5 14.0-0-0 Af6 15.Kh1 Ve7 16.Ah4 Kf8 17.g4 fg4 18.a6 V7 19.Fd6 e5 20.Fe5 e4! 21.Ad6 Vg6 22.Fc4 Ae4 23.Kg4 Vg4! 24.hg4 Ae5 25.Ae8 Kc8 26.F4 27.g5 Aa5 28.Kg1 Fe4 29.Ve3 Ad3 30.Şd1 Kc4! 31.hg6 (31.Vd2 Fe3 var.) 31...Kc3 32.Kg7 Şh8 33.be5 0-0-1

## XII. Moskova 1956

34 ülkenin katıldığı Moskova olimpiyatında yavaş yavaş bütün dünya ülkelerinin temsil edilmeye başlandığı görüldü.

Kanada ve İtalya'nın yanında Hindistan, İran, Mogolistan, Filipin ve Porto Rico değişik bir görünüm sergiliyorlardı.

Sovyetler Birliği (Botvinnik, Smyslov, Keres, Bronstein, Taimanov, Geller) süper ekibiyle birinciliği rahat kazandı. Yugoslavya (Gligoric, Matanovic, Ivkov, Karaclac, Milic, Djurasevic) ikinci ve Macaristan (Szabo, Barcza, Benkö, Szilagyi, Bely, Portisch) üçüncü oldular. Bu ustaların içinde satranç faaliyetlerini hâlâ sürdürenler var.

#### Botvinnik (SSCB)

#### Gligoric (Yugoslavya)

1.e4 g6 2.g3 e5 3.Fg2 Fg7 4.Ac3 Ac6 5.Af3 a6 6.b4! (Beklemeye gelmez. 6.d3 Af5 7.h4 h5 ile siyah dengeyi sağlar.) 6...d6 7.d3 Kb8 (7...Fg4 8.h5 Fh5 9.Fh6 Fh6 8.g4 var. Siyah bir an önce büyük rok yaparak kaçmak zorunda. Tabii kaçabilir.) 8.h5 Fd7 9.Fh6! (Pozisyonel manevra Fd2. Vc1 ve daha sonra h5-h6 yerine h hattım açmak parlık bir fikir.) 9...Fb6 10.hg6 hg6 11.Ve1! Fg7 12.Kh8 Fh8 13.Vh6 Fe3 14.b3 eb 15.Ag5 Şe7! 16.Şd2 Fe8! 17.Vg7 Şd7 18.f4 Ve7 19.Kh1 Ad8 20.Ae4 Sc7 21.Kh8 Fe6 22.Af6! Şb6 23.Fe6 Ac6 24.Kh7 Ad8 25.Vg6 Şa6 26.a4 Şa5 (26...Ve7 de kurtarmaz 27.Vg8 Vb6 28.Ve8 Ac6 29.Vf7 Vb2 30.Şc3 Ve3 31.Ad7 Vd4 32.Şf3 Kd8 33.Af8) 27.Vg5 Şa4 28.Kh1 Şb5 29.Vh4 Şb2 30.g4! (1-0) Siyah Şahın nereden kalkıp nerede can verdiğini ilgilie izlediğini sanıyorum. Satranç literatüründe özel bir yeti olan muhtamaz bir oyun.



### Bareza (Macaristan) - Smyslov (SSCB)

1.A3 A6 2.g3 d5 3.Fg2 Ff5 4.e4 c6 5.e4 d5 6.Vb3 Vc8 7.Ac3 e6 8.d3 A6 9.Ff4 Fe7 10.0-0 11.Ka1 Vd7 12.e4! de4 13.de4 Ae4 14.Ae4 Fe4 15.Ae5 Ae5 16.Fe4 Acb 17.Kf1 Vc8 18.Vd4 Kd8 19.Kd8 Vd8 20.Fd6 b6 21.Vc7 h6 22.Fe5 Fg5 23.Kc4 Vd1 24.Sg2 Kd8 25.Vf3 Vd3 26.Sf3 Ff6 27.Ff6 g6 28.Sc3 Kd5 29.b4 Sg7 30.a4 e5 31.b5 Kd1 32.Kc7 a6 33.b6 Kd4 34.a7 Ka4 35.Sd3 F5 36.Sc3 Sf6 37.Sb3 Ka1 38.Sb4 Sg5 39.Sb5 Sb5 40.Sb6 (1-0) Tarihi bir oyun. Öteki oyunlar beraberlikle bittiği için, Sovyetler Birliği ilk yenilgisi Bareza'nın elinden oluyor.

### Bronstein(SSCB) - Rojahn (Norveç)

1.e4 e5 2.Af3 Ae6 3.Fe4 A6 4.Ae5 d5 5.e4 Ae5 6.d3 b6 7.Af3 e4 8.de4 Ae4 9.Vd4 A6 10.c4 e5 11.Vd3 Fg4 12.Abd2 Fe7 13.0-0-0 14. Ae5 Fh5 15.b1 Ad7 16.Fb2 Ae5 17.Fe5 Ad7 18.Fc3 Ff6 19.Ka1 Fe3 20.Vc3 Vd6! 21.e5! Vd5 22.f4 Fg6 23.Ae4 Kd8 24.Vf3 Fh7 25.g4 Vg6 26.f5 Vb6 27.Vg3 f6 28.e6 Ae5 29.h4! Sh8 30.g5 Khe8 31.Sb1 Vd8 32.g6 Fg6 33.fg6 b5 34.d6 Vb6 35.d7 Ad7 36.ed7 Kd8 37.Af1 Vc6 38.Vg2 Vg2 39.Sg2 (1-0)

### XIII. Münich 1958

35 ülkenin katıldığı olimpiyadı yine Sovyetler Birliği (Botvinnik, Smyslov, Keres, Bronstein, Tal, Petrosian) kazandı. İkinciliği Yugoslavya (Gligoric, Matanovic, Ivkov, Trifunovic, Djurasevic, Fuderer) ve üçüncülüğü ise Arjantin (Pilnik, Panno, Elis-kases, Redolfi, Sanguinetti, Emma) elde ettiler. Sovyetler Birliğinde Dünya şampiyonu Botvinnik ve Smyslov'un yanında ilerde Dünya şampiyonu olacak genç Tal ve Petrosian dikkatleri üzerlerine çektiler.

#### Tal (SSCB) - Milev (Bulgaristan)

1.e4 e5 2.Ae3 Ae6 3.Ad3 A6 4.e3 e6 5.d4 d5 6.e5 Ad5 7.Fe4 A6 8.Fb3! a6 9.Fc6 b6 10.0-0 Fb7 11.Ae4 Ad7 12.Vc2 Vb6 13.Ae5! c4 14.Af7 Sg7 15.e4 Sg8 16.Fc3 Vc7 17.A5! e5 18.Kf1! Sd8 19.Vb3 e5 20.Ae5! (1-0)

#### Tal (SSCB) - Golombek (İngiltere)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 Ff5 4.e4! e6 5.Ae3 d4 6.Fc4 ae7 7.Ae2 Ad7 8.0-0 A6 9.Fb3 Vd7 10.a4! a5 11.Ag3 Fg6 12.Fc2 Fe2 13.Ve2 Ae5 14.Ae4 A6 15.Ve2 Ae5 16.f4! g6 17.Ka3 Fe7 18.Fd2 Ae2 19.Kd3 Ad4 20.Fb4 A6 21.Kd1! Kd8 22.Sh1 b5 23.A6 Fb6 24.e6 S8 25.Ae4 h4 26.ae5 Vc8 27.F5 g5 28.Vc1 b6 29.Vg5 Kf7 30.Kf1 bc5 31.Kh4 Kh4 32.Vg7 Sg8 33.Vg8 Sd7 34.Vf7 Sd6 35.Ve7 (1-0)

### Nisan 1994 Ödüllü Satranç Yarışması Sonuçları

"Ödüllü Satranç" yarışmasından kitap ödülü kazananların listesi:

Murat Bilsel, Ahmet Yelken, Sedat Güneş/İstanbul; Emre Özgür/Ankara; Nuh Sezen/Adana; Özgün Barış Güntürkün/İzmir; Furina Yardım/İzmir; Fender Şenel/Gazi Antep; Şenolgun Kızılları/Kdz. Ereğli; Erdal Kurt/Manisa

#### Ödüllü Satranç Yarışmasının Çözümleri:

**Çözüm I:** 1.Af6 S7 2.Vd7 S6 3.Vh3! Sf6 4.Vh6 Sf5 5.Vh5 Sf6 6.Vf7 Sg5 7.h4 Sg4 8.f3 kazanır (Nazarie-Nicolasian, Bukreş 1952).

**Çözüm II:** 1.Af7 Sh7 2.Vf5 g6 3.g5 S8 4.Vf7 Vd7 5.Vh6 Kc7 (Yoksa 6.Kh6 mat) 6.Vf8 kazanır. 6.Kg8 7.Vh6 ve 8.Vh7 mat (Kucera-Pachman, Prag 1952).

**Çözüm III:** 1..Fg4! kazanır (Weichselbaum-Eliakases, Helsinki 1952).

**Çözüm IV:** 1.Kh4 Fh4 2.Kf7 kazanır (Diemer-Sutterer, Berlin 1952).

**Çözüm V:** 1.Ff6 g6 2.Af6 Ff6 3.Kd8 ve 4.Vh7 kazanır (Trifunovic-Bolbochan, Rio de Janeiro 1952).

## Türkiye Birinciliği Yarınfinali

16-24 Nisan tarihlerinde Kütahtaha'da yapılan turnuvaya birçok ilden 89 oyuncu katıldı. Olimpiyat yılı olması nedeniyle kuvvetli oyuncuların ilgi gösterdiği turnuvada birçok sürpriz oldu ve 1600 UKD civarındaki oyuncuların favorileri yenmeleri dikkat çekti. Bu da satrancın artık Anadolu'ya yayıldığını gösteriyor. İlk 7 dereceyi alan oyuncuların Türkiye Birinciliği Finaline katılma hakkı kazandığı turnuvada, birinci de dahil 4 Ankara'lı oyuncunun final hakkı kazanması dikkate değer bir başarı oldu. Turnuvanın favorilerinden 'İşlenmemiş Mücevher' Yakup Bayram (UKD: 2160) büyük bir hızla başladığı turnuvayı 8 puanla birinci olarak tamamladı. Diğer derecelere ise şöyle oldu: 2-6 Tolga Demirel, Tufan Can Uzuner, Serçin Özgür, Zeki Arı, Arif Özyılmaz 6.5 puan; 7-20 Kayhan Gürbüz, Fuat Erçin, Cengiz Ayaz, Cem Pekün, Cem Önem, Sertaç Dalkıran, Yılmaz Başoğlu, Cengiz Keleş, Berti Valensi, Selim Gürcan, Salih Muratoğlu, Engin Bolcan, Gökhan Demir ve Halil Başören 6 puan.

#### Turnuva Danışman Seçme Oyunları:

##### Yakup Bayram - İbrahim Şamı (1749)

1.d4 d5 2.e4 e6 3.Ae3 A6 4.Ad3 F5 5.c4 d5 6.Vb3 b6 7.e4 de4 8.Ae5 e6 9.Fb5 Ad7 10.g4 Fg6 11.h4 f6 12.Agh h6 13.Ve6 Fe7 14.Ve4 a6 15.Fc4 F5 16.Va8 Fh4 17.Vd5 Ve7 18.Sd1 Sd8 19.Ff4 Sg8 20.Kel Vb4 21.Fa6 Aa6 22.Ve6 Sd8 23.Va8 Aa8 24.Ff8 Vd4 25.Sc2 Ve4 26.Fg6 Vc8 27.Fh4 (1-0)

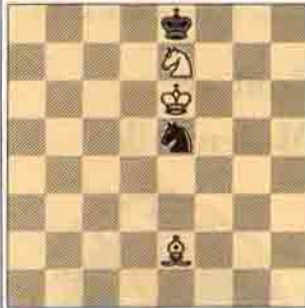
##### Cem Pekün (1936) - Yakup Bayram

1.e4 e5 2.Fc4 A6 3.h4 A6 4.d5 Ae7 5.Fd3

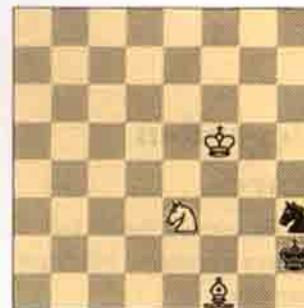
## Ödül Kazanan Etüdüler



Etüd: 1 - T. Gorghiyev, "Shakhmaty" 1928, 1. Ödülü, Beyaz oynar kazanır.



Etüd: 2 - H. Adamson, "Chess Amateur" 1924, 1. Ödülü, Beyaz oynar kazanır.



Etüd: 3 - J. Schiffmann, "Neue Leipziger Zeitung" 1927, 1. Ödülü, Beyaz oynar kazanır.



Etüd: 4 - A. Akerblom, "Memorial Tourney" 1963, 1. Ödülü Beyaz oynar kazanır.

Ag6 6.A3 Fe5 7.h3 e6 8.e4 0-0 9.Ac3 d6 10.Ve2 Fd4 11.Fd2 e5 12.g3 Fd7 13.0-0-0 a6 14.Kde1 Vb8 15.Ad4 cd4 16.Ad1 b5 17.Sb1 be4 18.Fc4 Kc8 19.b3 e5 20.a3 Ae4 21.Ve4 Ke4 22.Sd2 a4 23.b4 Vc8 24.Ab2 Ff5 25.Ve2 d3 26.Vd1 Ke2 27.Sd1 Ae7 28.g4 Fg6 29.f4 b6 30.F5 Ff7 31.Ke3 Fd5 32.Kd3 Fh3 33.Vb1 d5 34.Kel d4 35.b5 Ad5 36.Kg3 Ve5 (0-1)

#### Yakup Bayram - Tolga Demirel (1959)

1.d4 d5 2.e4 de4 3.e3 A6 4.Fc4 e6 5.Ad3 a6 6.a4 e5 7.0-0 Ae6 8.Ve2 cd4 9.Kd1 Fe7 10.ed4 Ab4 11.Ae3 0-0 12.Ae5 Abd5 13.Kd3 Ae3 14.b3 Ke8 15.Kh3 Fb 16.Fd3 g6 17.Fg5 Fe7 18.Vb3 Kd8 19.Vd4 Ad5 20.Vh4 b5 21.Fg6! f6 22.Agh Fg5 23.Vb5 Sg7 24.Ae5 Sg7 25.Vg5 Sg8 26.Vg6 Sg7 27.Kh7 Sd6 28.Vg5 (1-0)

#### Yakup Bayram - Sertaç Dalkıran (1897)

1.d4 g6 2.e4 Fg7 3.Ac3 d6 4.e4 Ae6 5.Fc3 e5 6.d5 Ae7 7.Vd2 f5 8.K3 (4 9.Ff2 g5 10.0-0 Af6 11.Fd3 0-0 12.e5 Kf7 13.ed6 cd6 14.g4 Fg4! (14.fg3) 15.fg4 Ag4 16.Ad3 Af2 17.Vf2 Ag6 18.Kdgl Ff6 19.Ff1 Kc7 20.h4 b6 21.Fh3 A8 22.hg5 hg5 23.Ff5

b5 24.Vh2 b4 25.Fe5! Ae6 26.de6 S8 (Siyah artık kayıp durumunda ve çeşitli matlar söz konusu) 27.Ad5 Ve8 28.Sb1 Vc6 29.Vb8 Sg7 30.Va8 g4 31.Kh8 Sg6 32.Vd8 g3 33.Kgbl Fg5 34.Ae7 Ke7 35.Kh6 (1-0)

#### Fuat Erçin (1886) - Gökhan Demir (2140)

1.f4 A6 2.e4 e6 3.Af3 Fb4 4.Fd2 Ve7 5.g3 A6 6.Fg2 Fd2 7.Vd2 a5 8.0-0 d6 9.Ac3 0-0 10.e4 e5 11.Ad5 Vd8 12.de5 de5 13.Vg5 b6 14.Vh4 Fe6 15.Kad1 Ad7 16.Vh5 A6 17.Vb4 Ad7 18.Vh5 Sg7 19.g4 A6 20.Vh3 Ag4 21.Af4 Fd7 22.Ae6 f6 23.Vg4 Kf7 24.Kd2 Vb6 25.Kd1 Fe8 26.a3 Ae7 27.Kd8 Kd8 28.Kd8 Fe6 29.h4 Ag4! 30.Ag5 (1-0)

#### Cengiz Keleş (1995) - Kayhan Gürbüz (1760)

1.e4 e5 2.Ad3 d6 3.f4 cd4 4.Ad4 A6 5.Ac3 e6 6.Fb5 Fd7 7.Ve2 Fe7 8.Fg5 a6 9.Fd7 Ad7 10.h8 h6 11.Ff6 Ff6 12.0-0-0 Ve7 13.f5 Fd4 14.Kd4 Ae5 15.Khd1 0-0-0 16.Vd2 Ae4 17.Vd3 Ae5 18.Vd2 Ae4 19.Vd3 Ae5 20.Vd2 ve 3 konum tekmayla beraber bitiyor, beyaz 18.Vh3 ile zorlayabildi.

Cengiz Keleş

g6 4.Kg4 Sh8 5.Ff6 mat (Nimzowich-Nielsen, Copenhagen 1930).

**Çözüm VI:** 1.Af7! cd5 2.Ag5 h6 3.Fd5! Sh8 4.Af7 Sg8 5.ah6 Sh8 6.Af7 Sg8 7.Ag5 Sh8 8.Vh3 kazanır (Kluger-Bakonyi, Budapeşte 1952).

**Çözüm VII:** 1.Af7 S7 2.Ag6! hg6 3.Fg6 Sg8 4.Ff7 Sh8 5.Fg7! Sg7 6.Vgh S8 7.Vh6 Sg7 8.Vh7 S8 9.Kf6 Fb6 10.Kf6 mat (Furstenberg-Wijnman, Amsterdam 1955).

**Çözüm VIII:** 1.Fh6! g6 2.Vh6 Sg8 3.Kd3 Fh4 4.Kg3! Fg3 5.Vg6 Sh8 6.Ag5 kazanır (Gligoric-Prins, Stockholm 1952).

#### Ödül Kazanan Problemler Çözümleri

**Çözüm I:** 1.Aa3! (2.Ae2 tehdidi ile)

1..Sg2 2.Ae4 mat

1..Kd5 2.Ab5 mat

1..Ke7 2.e6 mat

**Çözüm II:** 1.Fe4! (2.Ae4 tehdidi ile)

1..Ad6 2.Fd3 mat

1..Ae3 2.Ab5 mat

1..Ae5 2.Kd3 mat

#### Çözüm III:

1..Fe4! (2.Vd5 tehdidi ile)

1..Ve4 2.Ke1 mat

1..Ke2 2.Kc2 mat

1..Ae4 2.Kad3 mat

**Çözüm IV:**

1.Vf3! (2.Ah6 tehdidi ile)

1..Vf3 2.Ke4 mat

1..Kf3 2.Kg4 mat

**Ödül Kazanan Etüdü Çözümleri**

**Etüd: 1'in çözümü:** 1.Ad3 Sç4! 2.Fd5 Sd5 3.Ab4 Se4 4.Aa2 Sh5 5.Ac1 Sb2 6.Ad2! Fd8 7.Sç6 Sç1 8.Sd7 Fb4 9.Ad3 kazanır.

**Etüd: 2'nin çözümü:** 1.Ad5 Ad7 2.Sb6 e2! 2.Fb5! Sd8 3.Fd7 par; 2.Sd6 Ab6! 3.Ab6 par; 2.Fh5! Sd8 3.Sd6 ab6 4.ab6 par! 2..Sd8 3.Fd3 A8 4.A6 kazanır.

**Etüd: 3'ün çözümü:** 1.Sg4 Af2 2.Sf3 Sg1 3.Fa6 (b6) 3..ah3 4.Fe8 Ag5 5.Sf4 Af7 6.Ae4 Sg2 7.Fe6 Ad8 8.Fd5 Sç2 9.Sç4! Sf1 10.Sç5 Sç2 11.Sd6 Sd3 12.Sç7 kazanır. Ya da 6..Ad8 7.Aa5 Af7 8.ab7 Sf2 9.Fe6 ab8 10.Sç5 Sf3 11.Sf6 Sf4 12.Sç7 kazanır.

**Etüd: 4'ün çözümü:** 1.Sg3 Sg6 2.Ah8 Sh5 3.Fe2 Sç5 4.Ae6 Sf5 5.Af4! Se4 6.Sg4 Sç5 7.Fd1 Sf1 8.Sç3 kazanır.