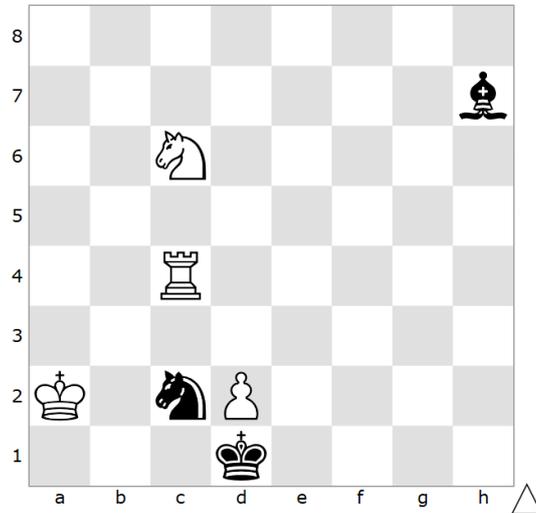


Επιτροπή Καλλιτεχνικού Σκακιού



+

Παίζουν τα λευκά και κερδίζουν

[βαθμός δυσκολίας 4/5]

Οι **Σπουδές** είναι οι σκακιστικές συνθέσεις που θυμίζουν περισσότερο παρτίδα σκακιού. Τα λευκά πρέπει να φτάσουν είτε, όπως εδώ, σε εμφανώς νικηφόρα θέση [συμβολισμός: «+»] είτε (εάν κινδυνεύουν να χάσουν) σε εμφανώς ισόπαλη θέση [συμβολισμός: «=»]. Τα μαύρα αντιστέκονται όσο καλύτερα μπορούν, όμως οι **μοναδικές κινήσεις του λευκού** θα φέρουν το ζητούμενο αποτέλεσμα.

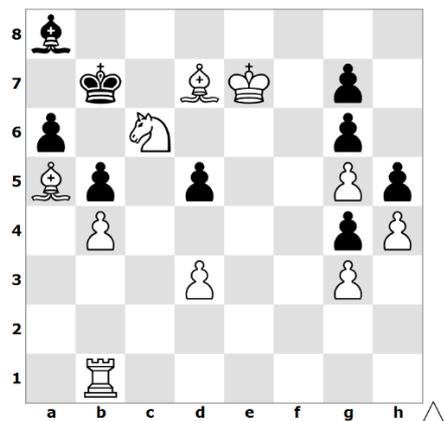
Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των κινήσεων.

Συχνά, όχι πάντα, η σπουδή ξεκινάει από μια «φυσιολογική» θέση, παρόμοια με αυτήν που θα μπορούσε να προκύψει σε μια παρτίδα.

Ας δούμε τη θέση του διαγράμματος: Αν τα μαύρα κόψουν ατιμωρητί το τελευταίο λευκό πiónι **d2** θα εξασφαλίσουν την ισοπαλία, καθώς σε φινάλε χωρίς στρατιώτες η υλική υπεροχή δύο μονάδων δεν είναι γενικά αρκετή για τη νίκη. Ταυτόχρονα όμως απειλούν και **1... ♖g8!** καρφώνοντας τον λευκό Πύργο. Οι ισχυρότερες κινήσεις και των δύο παρατάξεων (πρέπει να ανακαλύψετε και την ανθεκτικότερη άμυνα του μαύρου!) θα οδηγήσουν σε μια όμορφη τελική εικόνα.

ΛΥΣΗ του προηγούμενου προβλήματος (NL N°3)

Παίζουν τα λευκά και κάνουν ματ σε 4 κινήσεις



Στο στυλ προβλημάτων που έκανε διάσημο τον Γερμανό συνθέτη **Fritz Emil GIEGOLD** (Γκίγκολντ, 1903-1978) η λύση ξεκινάει με κινήσεις του λευκού τελείως απροσδόκητες, ακατανόητες, τρελές με την πρώτη ματιά! Το νόημά τους θα φανεί μόνο στο τέλος, λίγο πριν το ματ.

Στο διάγραμμά μας από πόσους θα περάσει απ' το μυαλό ότι η κίνηση **1. ♖h1 !!** είναι η μόνη που λύνει το πρόβλημα; Και ότι αμέσως μετά από το υποχρεωτικό **1...d4** το θεότρελο **2. ♖h3 !!** είναι απαραίτητο; Μόλις μετά από το **2...g4xh3** **3. ♙xh3 ♔xc6** φαίνεται γιατί προηγήθηκαν όλα αυτά: **4. ♙g2** ματ!



Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Λύσης (WCSC 2025): 2η νόρμα GM για τον Σιδηρόπουλο!

Μια ακόμα μεγάλη εμφάνιση σε παγκόσμιο (μετά το περσινό χάλκινο μετάλλιο) για τον σπουδαίο Έλληνα λύτη **Νίκο Σιδηρόπουλο** που του εξασφάλισε την 6^η θέση στο WCSC και την **2^η νόρμα του GM!**
Συγχαρητήρια Νίκο!

Την πρώτη μέρα του WCSC ο λύτης μας είχε κάποιες μικρές απώλειες, ωστόσο την δεύτερη ξεσπάθωσε και σκαρφάλωσε στην 6^η θέση της κατάταξης με 72,5/90 βαθμούς και απόδοση 2682!

Συνολικά αποτελέσματα, προβλήματα και λύσεις στον σύνδεσμο:

<https://www.wfcc.ch/wccc2025-48th-wcsc-results/>

Το μεγάλο φαβορί ο Ρώσος **Παβλόβ**, σύμφωνα με διαμαρτυρία του στα ΜΚΔ, δεν μπόρεσε να συμμετάσχει λόγω του ότι του ακύρωσαν ξαφνικά την βίζα δύο μέρες πριν τους αγώνες. Οι παράπλευρες απώλειες ενός πολέμου ενίοτε είναι σκακιστικές...

Κατόπιν τούτου, παγκόσμιος Πρωταθλητής στέφθηκε ο συνήθης ύποπτος **Πιοτρ Μούρτζια** (84 β.), που μοιάζει να διανύει νέα περίοδο νεότητας. Αυτός ήταν ο 9^{ος} παγκόσμιος τίτλος του Πολωνού (ο 1^{ος} ήταν στο Πορτορόζ το 2002)! Οι Πολωνοί ως ομάδα (με 2 ακόμα παγκ. πρωταθλητές στην σύνθεσή τους, Πιορούν και Γκόρσκι) φυσικά έκαναν για μια ακόμα φορά περίπατο, κατακτώντας τον 14^ο τίτλο τους (στους τελευταίους 16)!



Open Παγκόσμιου Πρωταθλήματος και WSC

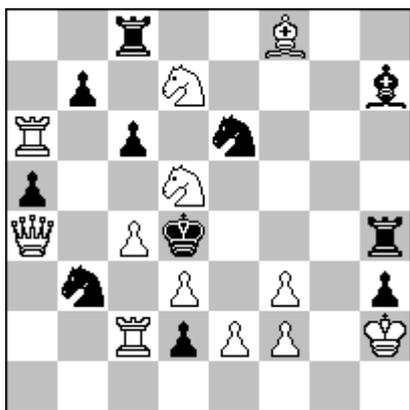
Παραδοσιακά, την Δευτέρα πριν το καθαυτό Παγκόσμιο Πρωτάθλημα, γίνεται το Open (2 γύροι 6 προβλημάτων). Στο συγκεκριμένο συμμετείχαν 94 λύτες. Ο Σιδηρόπουλος, μολονότι ήταν κοντά στο να το λύσει, έχασε τελικά το 4άρι του α' γύρου αλλά πήγε εξαιρετικά στον β' (25/30) και με 41 βαθμούς κατετάγη 10^{ος}-12^{ος} με απόδοση 2556. Νικητής κι εδώ ο θρύλος Piotr Murdzia με 52,5. Αναλυτικά αποτελέσματα, προβλήματα και λύσεις του διαγωνισμού στον σύνδεσμο:

<https://www.wfcc.ch/wccc2025-open-solving/>

Να τονίσουμε ότι το Open ήταν το τελευταίο από 18 τουρνουά για την περίοδο 2024-25, των οποίων η βαθμολογία μέτρησε για το World Solving Cup (σε καθένα από αυτά και ανάλογα με το πόσο ισχυρό είναι, μοιράζονται πόντοι στους πρώτους σύμφωνα με έναν αλγόριθμο). Βαθμολογήθηκαν 72 λύτες. Ο Νίκος τελικά κατετάγη **4^{ος} στο WSC** με 66 πόντους. Νικητής σε αυτό ο Πρωταθλητής Ευρώπης στην Αθήνα, Βέλγος **Έντι Βαν Μπίερς** με 133 πόντους.

Για να μπείτε στο κλίμα διαλέξαμε για σας ένα δυάρι από τον 2^ο γύρο:

Ivan Suvorov, 2nd Comm., Zadachi I etudi, 2012



#2 Ματ σε δύο κινήσεις

Hint: Για έναν έμπειρο λύτη είναι σχεδόν προφανές το πιο κομμάτι θα κινηθεί, αλλά πρέπει να επιλεγεί και το σωστό τετράγωνο, από τα πολλά διαθέσιμα 😊.

Περισσότερα για το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα στο επόμενο newsletter, για να πάτε και για κανένα μπάνιο, όχι όλο καλλιτεχνικό και καλλιτεχνικό, αμάν πια!

Να ξηγιόμαστε, να μην παρεξηγιόμαστε!

Καλό είναι σε αυτό το σημείο να αρχίσουμε να ξεκαθαρίζουμε κάποιους ορισμούς του καλλιτεχνικού σκακιού, ώστε να μην μπερδεύονται οι νέοι φίλοι μας. Το καλλιτεχνικό σκάκι κρύβει πραγματικά μεγάλο πλούτο και βαθιά πολυπλοκότητα, όπως θα διαπιστώσει όποιος εντρυφήσει στις διάφορες εκδοχές του. Εδώ θα παρουσιάσουμε μόνο τις πολύ βασικές, αυτά που αποκαλούμε **είδη σκακιστικών προβλημάτων**.

A) Ορθόδοξα προβλήματα

Ορθόδοξα γιατί σε αυτά όλοι οι κανόνες, τα κομμάτια κτλ είναι όπως τα γνωρίζουμε και στο κλασικό ΟΤΒ σκάκι. Είναι επίσης γνωστά και ως **direct mates** μιας και ο σκοπός τους είναι το ματ στον μαύρο σε συγκεκριμένο αριθμό κινήσεων. Είναι φυσικά η πιο παλιά κατηγορία προβλημάτων (πρώιμος μεσαίωνας). Οι υποκατηγορίες είναι αυτές που όλοι γνωρίζουν: ματ σε 2 κινήσεις (#2), ματ σε 3 κινήσεις (#3), ματ σε N κινήσεις (#N, όπου $N > 3$). Σε αυτά τα προβλήματα πρέπει να προσθέσουμε και **τις σπουδές (studies)** που στην ουσία είναι φινάλε με

στρατηγικό και τακτικό περιεχόμενο (συνθέσεις όμως, όχι απλά φινάλε μιας παρτίδας). Στις σπουδές ο ορισμός είναι είτε «Τα λευκά παίζουν και νικούν», είτε «Τα λευκά παίζουν και κάνουν ισοπαλία». Οι 4 αυτές κατηγορίες προβλημάτων υπάρχουν πάντα στους επίσημους διαγωνισμούς λύσης.

Β) Ετερόδοξα ή Ημι-ορθόδοξα προβλήματα

Σε αυτά τα προβλήματα τα κομμάτια είναι πράγματι όπως τα ξέρουμε, το ίδιο και οι κινήσεις τους, ωστόσο αλλάζει κάτι στην στόχευση των δύο στρατοπέδων. Οι δύο κύριες κατηγορίες αυτού του είδους είναι: α) **τα βοηθητικά** προβλήματα (helpmates) στα οποία κατ' εξαίρεση **ο μαύρος παίζει πρώτος και βοηθάει** (συνεργάζεται με) **τον λευκό** ώστε να κάνει ματ (τον μαύρο). Αυτό είναι ανήκουστο για μια κανονική παρτίδα (εκτός κι αν είναι στημένη, το έχουμε δει το έργο 😊), αλλά στα βοηθητικά οδηγεί σε όμορφες συνθέσεις υψηλής δυσκολίας, και β) **τα αντίστροφα** προβλήματα (selfmates) στα οποία παίζει πρώτος ο λευκός **που προσπαθεί να εξαναγκάσει τον μαύρο να κάνει ματ τον ίδιο** (τον λευκό!), την ίδια ώρα που ο μαύρος αμύνεται, αντιστέκεται σε αυτό το σχέδιο! Είναι σαν το ανέκδοτο με τον κροκόδειλο στα κεραμίδια (το οποίο, ωστόσο, κωλυόμαστε να διηγηθούμε). Οι δύο αυτές κατηγορίες εδώ και πολλές δεκαετίες ανήκουν σε αυτές που χρησιμοποιούνται στους διαγωνισμούς λύσης και από μερικούς συνθέτες θεωρούνται, γι' αυτόν τον λόγο, πλέον «ορθόδοξες». Σε αυτές πρέπει να προσθέσουμε και τα reflexmates, που όμως δεν μπαίνουν σε διαγωνισμούς λύσης.

Γ) Μυθικά προβλήματα (Fairies)

Αν τα βοηθητικά και τα αντίστροφα σαν ιδέες σας έκαναν να νιώσετε ανασφάλεια, μπορείτε να σταματήσετε το διάβασμα εδώ, μιας και το «μυθικό σκάκι» θα σας τρομοκρατήσει! Για όποια γενναία ψυχή συνεχίζει την ανάγνωση, να εξηγήσουμε ότι υπάρχουν δύο βασικές μυθικές υποκατηγορίες: αυτά με **fairy κομμάτια** και αυτά με **fairy συνθήκες**. Τι είναι όμως τα μυθικά κομμάτια; Κομμάτια που ίσως μοιάζουν με αυτά που γνωρίζουμε αλλά κινούνται με πολύ αλλόκοτο τρόπο και έχουν ονόματα εντόμων, θηρίων, τεράτων ή άλλων μυθικών πλασμάτων. Παραδείγματα: κάποια «βασίλισσα» πηδάει πάνω από δικά της κομμάτια, ένας «ίππος» κινείται σε «Γ» μεγαλύτερης τροχιάς από τη συνηθισμένη ή κάνει πολλά «Γ» το ένα πίσω από το άλλο, ένα γραμμικό κομμάτι κάνει υποχρεωτικά την μεγαλύτερη δυνατή κίνηση σε

μήκος, ένα άλλο κομμάτι παραλύει και απαγορεύεται να κινηθεί και ένα κομμάτι παραπέρα ανήκει και στους δύο στρατούς και το χρησιμοποιεί όποιος θέλει!

Αλλά δεν τελειώσαμε. Υπάρχουν και οι fairy συνθήκες. Το πλήθος τους είναι μεγάλο και κάθε χρόνο αυξάνεται χάρη στη φαντασία των συνθετών. Λίγα χαρακτηριστικά παραδείγματα: παράλυση ανάλογων κομματιών, ένα κομμάτι που τρώγεται ξαναγεννιέται στο αρχικό του τετράγωνο, ένα κομμάτι που τρώει αναβιβάζεται ή υποβιβάζεται σε αξία ή και αλλάζει χρώμα(!), μια σκακιέρα είναι κυλινδρική και μια άλλη χωρισμένη σε ομάδες τετραγώνων. Κι αυτό είναι ένα μόνο μικρό δείγμα από τους φανταστικούς, σχεδόν σουρεαλιστικούς κόσμους που διαθέτει το μυθικό σκάκι. 178 διαφορετικές συνθήκες και ορισμούς μετρήσαμε στο τελευταίο Album. Και ασφαλώς ένα πρόβλημα μπορεί να έχει ΚΑΙ μυθική συνθήκη ΚΑΙ μυθικά κομμάτια! Μια ζούγκλα, κοντολογίς, στην οποία μπορείς να μπεις και να χαθείς για πάντα, αν εντωμεταξύ δεν σε έχουν φάει τα λιοντάρια, οι ακρίδες και οι νυκτοβάτες. Αν όμως το αποτολμήσετε, αυτό θα είναι με δική σας ευθύνη, να ξηγιόμαστε ☺ . Στα μυθικά προβλήματα συνήθως συγκαταλέγονται και τα series, προβλήματα στα οποία παίζει διαρκώς μόνο η μία πλευρά (πχ στα ser-h# μόνο ο μαύρος, μέχρι την τελευταία κίνηση). Η ποικιλομορφία των fairy προβλημάτων έχει δώσει αναμφίβολα νέα πνοή στην σύνθεση.

Δ) Retro προβλήματα

Τα **ρετρό** είναι μια κατηγορία μόνα τους. Σε αυτά οι κανόνες συνήθως είναι οι γνωστοί μας (αν και δεν αποκλείεται να είναι και fairy), αλλά η στόχευση είναι να αποδειχτεί μέσω **ρετροανάλυσης** (μέτρηση κινήσεων προς τα πίσω) ότι ισχύει το A ή το B ενδεχόμενο. Μια από πιο τις γνωστές υποκατηγορίες ρετρό προβλημάτων είναι τα **Proof Games (PG)** στα οποία δίνεται μια θέση και ο αριθμός των κινήσεων που έχει παιχτεί από την αρχική θέση της παρτίδας και πρέπει να βρει ο λύτης τον μοναδικό τρόπο με τον οποίο αυτή έχει προκύψει, μια εξαιρετικά δύσκολη αλλά και διασκεδαστική σπαζοκεφαλιά.

Στο μέλλον θα επανέλθουμε στις επιμέρους κατηγορίες προβλημάτων με περισσότερες εξηγήσεις και παραδείγματα, αλλά καταρχήν θα συνιστούσαμε να εστιαστεί ένας νέος λύτης μόνο σε ορθόδοξα και ημι-ορθόδοξα προβλήματα, τα οποία εξάλλου είναι και τα μόνα που θα συναντήσει σε σχετικούς διαγωνισμούς.

1° βραβείο στο RIFACE για τον Θέμη Αργυρακόπουλο!

Θυμάστε στο προηγούμενο newsletter που σας λέγαμε για τους συνθέτες μας και τις επιτυχίες τους; Δεν πρόλαβε να στεγνώσει η σινική μελάνη την οποία χρησιμοποιούμε σε τέτοιες περιπτώσεις και ο Θέμης Αργυρακόπουλος έσπευσε να μας επιβεβαιώσει περίτρανα.



Ο γνωστός συνθέτης fairy προβλημάτων κατέκτησε (μπροστά από σπουδαίους προβληματιστές) το 1° βραβείο στον γρήγορο διαγωνισμό σύνθεσης fairy, RIFACE (είναι η ετήσια συγκέντρωση των Γάλλων προβληματιστών). Το τι είναι τα fairy προβλήματα εξηγήσαμε. Το πρόβλημα του Θέμη έχει την συνθήκη “Atout”, σύμφωνα με την οποία αντί για κίνηση μπορεί κάποιος να «φυτέψει» ένα κομμάτι στην σκακιέρα σαν και εκείνο που μόλις κούνησε ο αντίπαλος του. Το ίδιο μπορεί να κάνει κι ο άλλος βέβαια. Δύσκολο; Αναμφίβολα, οπότε για την ώρα αρκεστείτε στο ελληνικό βραβείο που θα βρείτε στον επόμενο σύνδεσμο:

https://www.phenix-echecs.fr/Messigny/RIFACE_2025_jugement_feeriques_v2.1.pdf