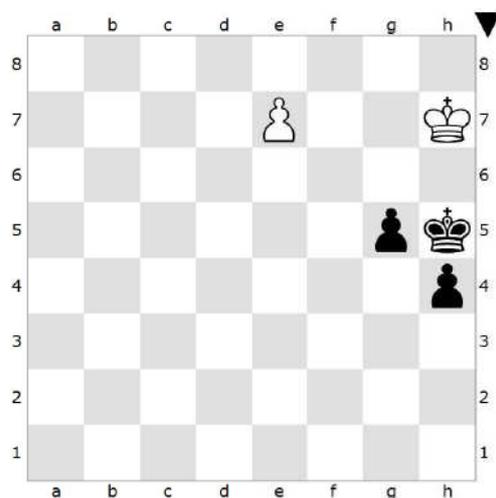


Επιτροπή Καλλιτεχνικού Σκακιού



h#2 2 λύσεις (2+3)

Παίζουν πρώτα τα μαύρα και σε συνεργασία με τα λευκά γίνονται ματ (τα μαύρα) σε δύο κινήσεις. Υπάρχουν δύο λύσεις.

[βαθμός δυσκολίας 2/5]

Δεν καταλάβατε τίποτα από την εκφώνηση; Διαβάστε παρακάτω!

Γνωρίστε τα Βοηθητικά Προβλήματα!

Στα **βοηθητικά** προβλήματα (**helpmates**, συμβολισμός: **h#** ή **hm**) λευκά και μαύρα κομμάτια συνεργάζονται με σκοπό **να γίνουν τα μαύρα ματ** σε ορισμένο αριθμό κινήσεων. Δεν υπάρχει δηλαδή «αντιπαλότητα» ανάμεσα στα δύο χρώματα, ούτε επίθεση και άμυνα, αλλά **συνεργασία στην κατασκευή μιας εικόνας ματ.**

Φυσικά οι **κινήσεις** που θα παιχτούν πρέπει να είναι **νόμιμες.**

Κατά τα άλλα είναι η μόνη κατηγορία προβλημάτων όπου **την πρώτη κίνηση κάνουν τα μαύρα.** Εκτός αν η εκφώνηση ορίζει διαφορετικά.

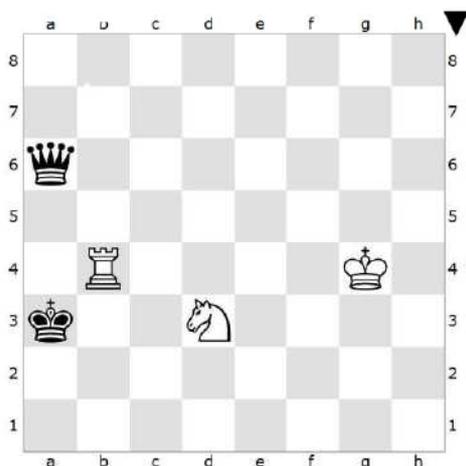
Έτσι στο πιο πάνω πρόβλημα h#2 η λύση έχει τη μορφή:

1. Κίνηση Μαύρου – Κίνηση Λευκού **2.** Κίνηση Μαύρου – Κίνηση Λευκού η οποία και κάνει **Ματ στα Μαύρα.**

Κάτι ακόμα: Πολύ συχνά τα helpmates κατασκευάζονται έτσι ώστε είτε να υπάρχουν **δύο ή περισσότερες** διαφορετικές **λύσεις**, όπως στο πιο πάνω διάγραμμα, είτε με μικροσκοπικές αλλαγές στην αρχική θέση να

προκύπτουν και άλλα προβλήματα (**δίδυμα/twins**) που θα έχουν διαφορετική βέβαια λύση από την αρχική.

Για να το κατανοήσουμε αυτό καλύτερα ας δούμε μία από τις πιο κλασικές δημιουργίες του χώρου των βοηθητικών προβλημάτων, μια σύνθεση του **H. Forsberg** από το 1934-5:



Η εκφώνηση είναι: **h#2** (βοηθητικό ματ σε δύο κινήσεις).

Προσοχή όμως: **Αντικαθιστώντας την μαύρη Βασίλισσα με Πύργο ή Αξιωματικό ή Ίππο ή Στρατιώτη**, στο ίδιο τετράγωνο, το a6, προκύπτουν **τέσσερα ακόμη προβλήματα h#2 με διαφορετικές λύσεις μεταξύ τους!** Εξυπακούεται ότι εφόσον ο συνθέτης δεν ορίζει κάτι άλλο, οι λύσεις είναι μοναδικές – οι κινήσεις μαύρων και λευκών είναι αυστηρά μονοσήμαντες.

Ας δούμε τις λύσεις των «πεντάδυμων». Υπενθυμίζουμε ότι παίζουν πρώτα τα μαύρα.

α) [από τη θέση του διαγράμματος] **1. ♛f6 ♞c5 2. ♛b2 ♖a4 ματ**

Προσέξτε ότι στα βοηθητικά γράφουμε **1. ♛f6** και όχι 1... ♛f6, όπως θα γράφαμε σε μία παρτίδα αφού πρόκειται για κίνηση του μαύρου.

β) [μαύρος ♜ στο a6 αντί για μαύρη ♛] **1. ♜b6 ♜b1 2. ♜b3 ♜a1 ματ**

γ) [μαύρος ♙ στο a6 αντί για μαύρη ♛] **1. ♙c4 ♞e1 2. ♙a2 ♞c2 ματ**

δ) [μαύρος ♞ στο a6 αντί για μαύρη ♛] **1. ♞c5 ♞c1 2. ♞a4 ♜b3 ματ**

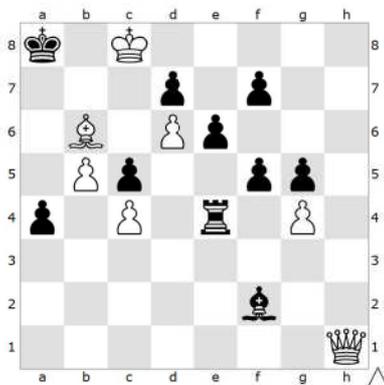
ε) [μαύρο ♔ στο a6 αντί για μαύρη ♛] **1. a5 ♜b3+ 2. ♔a4 ♞c5 ματ**

Αριστούργημα!

Ένας σημαντικός Έλληνας συνθέτης είχε εκμυστηρευθεί ότι θα αντάλλαζε ευχαρίστως όλα τα προβλήματα που είχε φτιάξει με αυτό...

ΛΥΣΗ του προηγούμενου προβλήματος (NL N°8)

Παίζουν τα λευκά και κάνουν ματ σε 3 κινήσεις



1. ♖a1! ♜xc4 (1... ♙e1 2. ♖xa4+ ♙a5 3. ♖xa5#)
2. ♖h8! (απειλεί 3. ♙c7 ματ) 2... ♙d4 3. ♖h1 ματ

Σύνθεση του **Friedrich PALITZSCH**, πρωτοδημοσιευμένη στο Deutsches Wochenschach το 1913.

Η «**νεογερμανική**» ή, όπως αργότερα ονομάστηκε, «**λογική**» σχολή συνθετών, ξεκίνησε τη δράση της στη Γερμανία στις αρχές του 20ού αιώνα. Απέκτησε πολλούς οπαδούς και ανέδειξε κορυφαίους συνθέτες τόσο στο ξεκίνημά της όσο και στις επόμενες δεκαετίες μέχρι και σήμερα.

Αναφέρουμε ενδεικτικά τους **Hans Vetter, Adolf Kraemer, Franz Sackmann, Erich Zepler, Michael Keller, Hans Peter Rehm, Milan Vukceвич**.

Τι «σενάριο» έχει ένα «λογικό» πρόβλημα; Θα το δούμε αμέσως, χρησιμοποιώντας για παράδειγμα το πιο πάνω Ματ σε 3:

Υπάρχει λοιπόν στην αρχική θέση μία κίνηση ή ένας ελιγμός του λευκού που απειλεί ματ. Ονομάζεται «κύριο σχέδιο» (γερμανικά **Hauptplan**, αγγλικά **Mainplan**). Εδώ είναι η κίνηση 1. ♖h8?, που απειλεί 2. ♙c7#. Τα μαύρα όμως μπορούν να αμυνθούν με 1... ♙d4! που αποτρέπει το ματ σε 3 κινήσεις (2. ♖e8 ♙f6 3. ♙c7+ ♙d8). Έτσι τα λευκά παίζουν πρώτα 1. ♖a1! («προσχέδιο»/**Vorplan/Foreplan**) απειλώντας 2. ♖xa4#.

Στην άμυνα του μαύρου 1... ♜xc4, επανέρχεται το Hauptplan 2. ♖h8! αυτή τη φορά με επιτυχία: Στο 2... ♙d4 υπάρχει 3. ♖h1#!

Με την ευκαιρία αξίζει να παρατηρήσουμε την επίσκεψη της λευκής Βασίλισσας στις τρεις γωνίες της σκακιάρας, για να κάνει ματ τον μαύρο ♙ που βρίσκεται στην τέταρτη...



Με μεγάλη επιτυχία ο διαγωνισμός λύσης
στην μνήμη του Παύλου Μουτεσίδη.
Αποτελέσματα και φωτογραφίες.

Σε τέσσερις ελληνικές πόλεις (Θεσσαλονίκη, Πάτρα, Πρέβεζα και Αθήνα – φωτο επάνω) και σε δύο χώρες ακόμα (Σλοβακία, Ρουμανία) διεξήχθη την Κυριακή 21 Σεπτέμβρη ο διαγωνισμός λύσης στην μνήμη του μεγάλου μας συνθέτη **Παύλου Μουτεσίδη**. Στην Ελλάδα συμμετείχαν συνολικά 33 λύτες, μεταξύ των οποίων όλοι σχεδόν οι κορυφαίοι.

Αγωνιστικά τώρα, τα προβλήματα που διάλεξε ο ΙΜ Χάρης Φουγιαζής ήταν όμορφα, με καλλιτεχνική ποιότητα και βάθος. Ωστόσο αποδείχθηκαν απαιτητικά στην λύση τους και κάποια, θα λέγαμε, επιπέδου WCSC. Δύο από αυτά μάλιστα δεν τα έλυσε κανείς!



Νικητής ανάμεσα στους Έλληνες αναδείχθηκε με 41,5 πόντους το φαβορί **Νίκος Σιδηρόπουλος** (πάνω). Δεύτερος ο **Παναγιώτης Κονιδάρης** με 36 και τρίτος ο **Σταμάτης Κούρκουλος-Αρδίτης** (κάτω) με 35.



Στην τελική βαθμολογία που περιλαμβάνει και τους λύτες των άλλων χωρών (73 λύτες συνολικά!) ο **Σιδηρόπουλος** παρέμεινε 1^{ος}. Στη δεύτερη θέση ήταν ο Σλοβάκος FM **Vasil Dacuk** με 39,5 και τρίτη η έκπληξη από την Ρουμανία **Maria M.Uta** με 36,5.

Δύο φωτογραφίες από την Ρουμανία:





...και μία από την Μπρατισλάβα (ο Dacuk είναι με τα χέρια στις τσέπες):



Τα συνολικά αποτελέσματα στον σύνδεσμο:

<https://solving.wfcc.ch/tourneys/2025/2025-09-21-8F1A86/2025-09-21-GRE-Athens-Moutecidis-Results.html>

Τα προβλήματα του διαγωνισμού (χωρίς λύσεις):

<https://solving.wfcc.ch/tourneys/2025/2025-09-21-8F1A86/2025-09-21-GRE-Athens-Moutecidis-Problems.pdf>



Πρέβεζα. Δεξιά ο Παναγιώτης Κονιδάρης

Και οι λύσεις του διαγωνισμού:

<https://solving.wfcc.ch/tourneys/2025/2025-09-21-8F1A86/2025-09-21-GRE-Athens-Moutecidis-Solutions.pdf>

Λίγα λόγια για τον Παύλο, θυμίζουμε, θα βρείτε στο newsletter#5



Από την Αθήνα

Πόντοι Album και τίτλοι σύνθεσης

Τίτλοι δεν υπάρχουν μόνο για τους λύτες, αλλά και για τους συνθέτες σκακιστικών προβλημάτων. Ουσιαστικά είναι οι ίδιοι τρεις: **FM,IM,GM**. Υπάρχει και ένας ακόμα, HM (Honorary Master), αλλά επειδή τον παίρνουν συνήθως πεθαμένοι, μάλλον δεν θα σας ενδιαφέρει.

Ο μόνος τρόπος για να αποκτήσει κάποιος (ζωντανός) τίτλο σύνθεσης είναι οι **πόντοι Album**. Πώς τους κερδίζει κανείς; Έχουμε πει ότι κάθε τριετία βγαίνει ένα νέο Album FIDE. Οι συνθέτες στέλνουν στην σχετική επιτροπή αυτά που θεωρούν τα καλύτερα προβλήματά τους, που έχουν δημοσιευτεί την συγκεκριμένη περίοδο, για να κριθούν. Μετά από επίπονη κρίση στο Album τελικά μπαίνουν μόνο τα προβλήματα που παίρνουν πολύ υψηλή βαθμολογία από το σώμα των κριτών (πάνω από 8, με άριστα το 12). Κάθε πρόβλημα που μπαίνει στο Album δίνει στον συνθέτη έναν (1) βαθμό. Με 12 βαθμούς γίνεσαι FM, με 25 γίνεσαι IM, ενώ απαιτούνται 70 για τον υπέρτατο τίτλο του GM σύνθεσης. Ειδικά για τις σπουδές τα όρια είναι επίτηδες πιο χαμηλά (λόγω αυξημένης δυσκολίας): 8, 15 και 42 αντίστοιχα. Μην θαρρείτε όμως ότι οι βαθμοί αυτοί είναι λίγοι, το αντίθετο: είναι πάρα πολλοί, μιας και τα προβλήματα του Album είναι όλα άριστα και άρα ιδιαίτερα δύσκολο να προκρίνεις κάποιο εκεί. Αν μάλιστα το πρόβλημα φτιαχτεί σε συνεργασία (πχ 2 ή 3 συνθέτες) ο πόντος μοιράζεται ανάλογα. Σε κάθε περίπτωση, κάθε πόντος Album είναι παράσημο για έναν συνθέτη.



Οι Έλληνες που έχουν στεφανωθεί με τους σχετικούς τίτλους είναι μόλις πέντε. Έλληνα GM έχουμε μόνο τον Β. Ζάππα (φωτογραφία). Ακολουθεί η πλήρης λίστα των τιτλούχων μας (εν ζωή μόνο ο Χάρης και ο Κώστας):

Όνομα	Τίτλος	Χρονιά	Πόντοι Album
Βύρων Ζάππας	GM	1993	86,50
Παύλος Μουτεσίδης	IM	1984	54,33
Χάρης Φουγιαξής	IM	2001	33,67
Κώστας Πρέντος	IM	2022	36
Νίκος Σιώτης	FM	2001	12,33

Υπάρχουν και άλλοι Έλληνες που κέρδισαν πόντους Album, αλλά όχι πάνω από 4,5. Κάποιοι από αυτούς είναι παλιοί συνθέτες (Γεωργόπουλος, Καπράλος, Λύρης, Παπακωνσταντίνου). Από τους ενεργούς μας συνθέτες έχουν πόντους οι Γιάκατης (4), Καλκαβούρας (2), Μανωλάς (0,5) και Αργυρακόπουλος (0,5).

Στην παγκόσμια λίστα προηγούνται (με ιλιγγιώδη νούμερα) τρεις GM θρύλοι, τρία ιερά τέρατα της σύνθεσης:

- 1)**Petko Petkov** (BUL- 524,75)
- 2)**Michel Caillaud** (FRA-429,98)
- 3)**Mikhail Marandyuk** (UKR-376,23)

Ο Πέτκοβ μας άφησε χρόνους πέρσι, αλλά άμα τον περάσει ποτέ κανείς σφυράτε μας κλέφτικα...

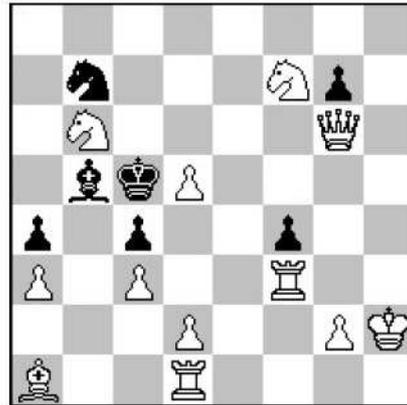


Κλασικά Θέματα-2: Bristol

Στην αγγλική πόλη του Μπρίστολ (προηγούμενη φωτό) έγινε το μακρινό 1861 ένα τουρνουά σύνθεσης. Το πρόβλημα που πήρε το πρώτο βραβείο ήταν ετούτο:

Frank Healey

1st Prize, Bristol Tourney, 1861



#3

1.Rh1!! Ba6/e8 2.Qb1! (απειλεί 3.Qb4#) 2...Bb5 3.Qg1#

Το επίπεδο σύνθεσης εκείνη την εποχή ήταν αναμφίβολα πολύ πιο χαμηλό από την σημερινή, κι έτσι το πρόβλημα φαντάζει απλοϊκό. Ωστόσο η ιδέα που έκρυβε το φαινομενικά τρελό κλειδί, πριν από 164 χρόνια ήταν ολοκαίνουρια και λαμπρή! Τόσο που το θέμα που παρουσίαζε πήρε το όνομα της πόλης!

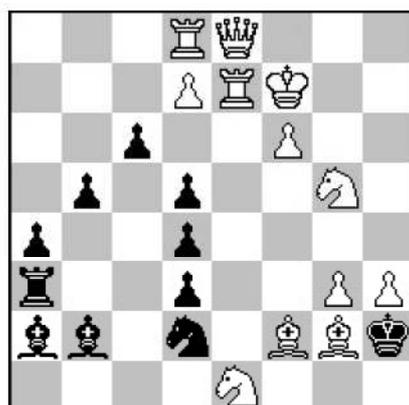
Τι είναι λοιπόν το **θέμα Bristol**; Είναι καταρχήν **ένα άνοιγμα γραμμής από ένα γραμμικό κομμάτι** (πύργου ή αξιωματικό). **Το κομμάτι αυτό κινείται πάνω στην γραμμή και πέρα από ένα κρίσιμο τετράγωνο, ούτως ώστε το κομμάτι που το ακολουθεί να φτάσει αργότερα, δια μέσου της ίδιας ακριβώς γραμμής, σε αυτό το τετράγωνο.**

Στο πρωτόλειο Bristol λοιπόν η κίνηση του πύργου στο h1 δεν εξυπηρετεί τίποτε άλλο από το να ανοίξει εντελώς την 1^η οριζόντια, ώστε μετά να έρθει η ντάμα μέχρι το h1. Οποιαδήποτε άλλη κίνηση του πύργου θα εμπόδιζε την βασίλισσα να το κάνει. Ας δούμε ένα πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα, το αριστουργηματικό τριάρι ενός συνθέτη που υπήρξε σπουδαίος GM τόσο στην σύνθεση, όσο και στο OTB:



Milan Vukceвич

4th Comm., Probleemblad, 1970



#3

1.g4! Η απειλή είναι ένα οριζόντιο Bristol: **2.Ra8!** και **3.Qb8#**. Δεδομένου ότι ο μαύρος ίππος δεν κουνιέται (λόγω Ngf3#), απομένουν οι άμυνες με τον Bb2 ή τον Ra3. Είναι τρεις, μα καθεμία τους κλείνει μια μαύρη γραμμή επιτρέποντας τρία διαφορετικά, κάθετα αυτή την φορά, Bristol:

1...Bc3 (2.Ra8? Ba5! αλλά...) **2.Re2!** (και 3.Qe5# καθώς δεν μπορεί πια να αμυνθεί ο μαύρος Π στην 3^η οριζόντια)

1...Rc3 (για να αμυνθεί με 2...Ba3) **2.Re3!** (έχει κλείσει η διαγώνιος β2-ε5)

1...Rb3 2.Re4! (δεν υπάρχει πλέον σαχ στο 2...de4 και ακολουθεί 3.Qe5#)

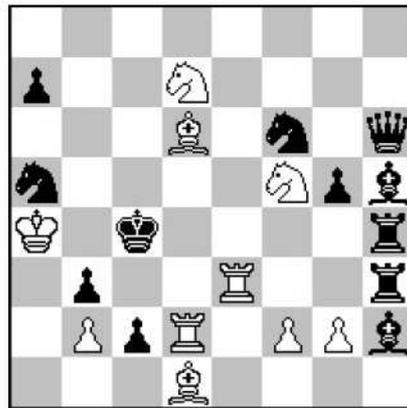
Το Bristol μπορεί να είναι είτε λευκό (στα directmates συνήθως), είτε και μαύρο (συχνά στα βοηθητικά προβλήματα). Το κομμάτι που ακολουθεί (rear piece) είναι ως επί το πλείστον η ντάμα. Υπάρχουν όμως πάντα και εξαιρέσεις. Να μία εντυπωσιακή τέτοια:

Λύση στο Νοβοτνυ του Μ.Lipton

Στο προηγούμενο newsletter, στο άρθρο για το Νοβοτνυ, είδαμε ένα #2 του Μ.Lipton με 9 Νοβοτνυ (8 δοκιμές και το κλειδί) και σας παροτρύναμε να το λύσετε. Ελπίζουμε να τα καταφέρατε, αλλά ας το δούμε και μαζί:

Michael Lipton

1st-2nd Comm., The Problemist, 1966



#2

Κατ' αρχήν οι δοκιμές (κινήσεις του λευκού που πετυχαίνουν σε κάθε απάντηση του μαύρου εκτός από...)

α) 1.Rf3? Re4! ή Rxf3!, β) 1.Rg3? Re4!, γ) 1.Bf4? Nxd7!, δ) 1.Bg3? Nd5!
ε) 1.Ng3? Rd4!, ζ) 1.f4? Nc6!, η) 1.f3? cd1=N!, θ) 1.g4? cd1=Q!

Το **κλειδί** είναι τελικά το **1.g3!**

Κλείνοντας τις γραμμές του μαύρου Πύργου h3 και του μαύρου

Αξιωματικού h2 απειλεί 2.Rc3# και 2.Ne5#

Οπότε 1...Rxf3 2.Ne5# ή 1...Bxf3 2.Rc3#

Το 1...Rd4 αμύνεται και στις δύο απειλές αλλά επιτρέπει το... 2.Rxd4#