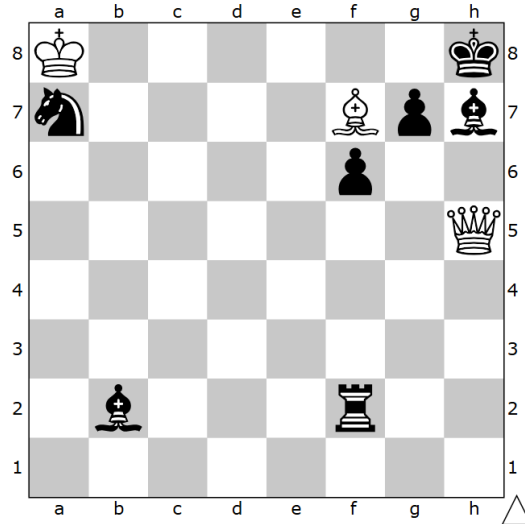


Newsletter No14 14.12.2025

Επιτροπή Καλλιτεχνικού Σκακιού



#11

(3+7)

**Παίζουν τα λευκά και κάνουν ματ
το αργότερο στην ενδέκατη κίνησή τους,
όσο καλά και αν αμυνθούν τα μαύρα**

(η παρένθεση κάτω από το διάγραμμα γράφει τον
αριθμό των κομματιών: 3 λευκά και 7 μαύρα)

Βαθμός δυσκολίας 4/5: Μην σας τρομάξει ο μεγάλος αριθμός κινήσεων,
η εικόνα του ματ είναι σχεδόν προφανής. Απλά χρειάζεται «δουλειά»
για να μην ξεφύγει ο μαύρος αρχηγός και καθυστερήσουμε.

10° ΑΝΟΙΚΤΟ ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

ΚΥΡΙΑΚΗ 14 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 2025

Απευθύνεται τόσο σε έμπειρους λύτες,
όσο και σε σκακιστές που ελάχιστα ή και καθόλου
έχουν ασχοληθεί με τα σκακιστικά προβλήματα.

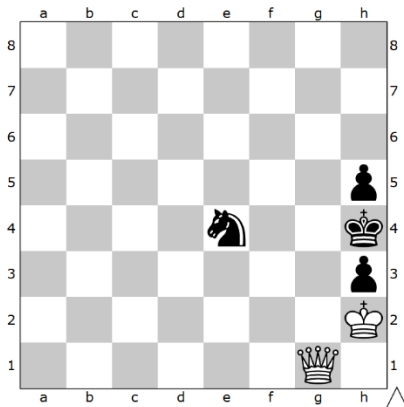
Σε πολλές πόλεις ταυτόχρονα!

[Η προκήρυξη εδώ](#)



ΛΥΣΗ του προηγούμενου προβλήματος (NL Νο13)

Παίζουν τα λευκά και κάνουν ματ σε 4 κινήσεις



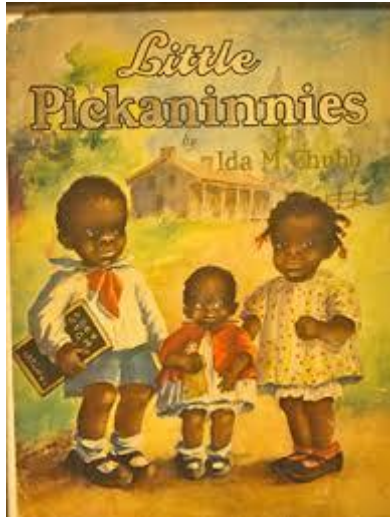
Αν στη θέση του διαγράμματος έπαιζαν τα μαύρα, θα έπρεπε να μετακινήσουν τον Ίππο τους (δεν υπάρχει άλλη νόμιμη κίνηση), οπότε θα ακολουθούσε άμεσο ματ από τη λευκή Βασίλισσα στο g3. Δεν υπάρχει όμως κίνηση αναμονής που να μην χαλάει αυτήν την κατάσταση. Για παράδειγμα 1. ♔e3? ♕g4! ή 1. ♔g6? ♞g5! Έτσι τα λευκά, με μία απλή αλλά όμορφη τριγωνική μανούβρα της Βασίλισσάς τους (ένα τριγωνικό Rundlauf για τους... διαβασμένους), θα επαναφέρουν την αρχική θέση, όπου όμως σειρά να παίξουν θα έχουν τα μαύρα:

1. ♔g7! ♞g5 (σε οποιαδήποτε άλλη κίνηση του Ίππου θα γινόταν ματ στο g3) 2. ♔d4+ ♞e4 3. ♔g1! και νά 'μαστε! Τα μαύρα είναι zugzwang και στην επόμενη κίνηση γίνονται **ματ** με 4. ♔g3.

Σύνθεση του **R. DILLMANN**, Frankfurter General Anzeiger 1937

Στο επόμενο link μπορείτε να βρείτε σε μορφή pdf όλα τα Newsletters της Επιτροπής Καλλιτεχνικού Σκακιού:

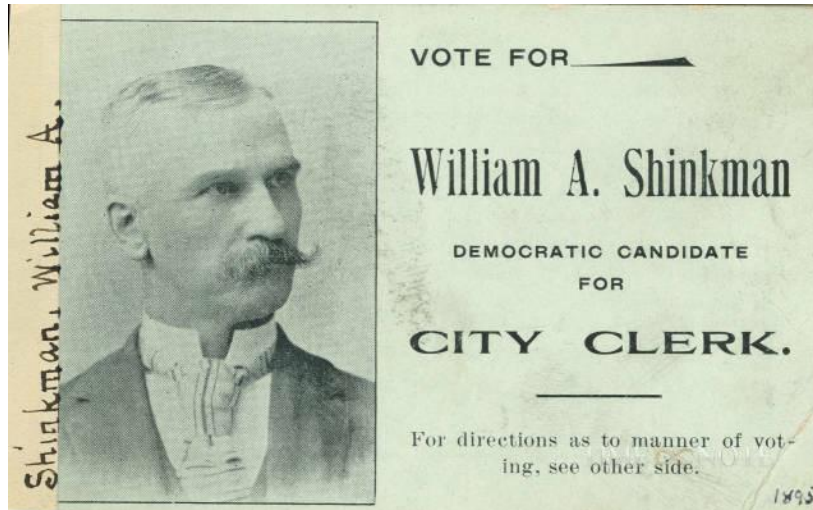
<https://drive.google.com/drive/folders/1G4uplB4ErSnnCW7R4u6reSJwcv8kEO?usp=sharing>



Κλασικά θέματα-6: Pickaninny

Η λέξη **Pickaninny** έχει γλωσσολογικό ενδιαφέρον, εξίσου μεγάλο με το σκακιστικό. Στα αγγλικά σημαίνει στην κυριολεξία το μαύρο παιδάκι, αλλά σαν καρικατούρα -θα το μεταφράζαμε σήμερα ως «νεγράκι» ή «αραπάκι». Η ρίζα της λέξης βρίσκεται στα πορτογαλικά και υιοθετήθηκε τον 17^ο αιώνα, την εποχή που ανθούσε το δουλεμπόριο. Ένα χαρακτηριστικό pickaninny είναι η ατίθαση ηρώιδα Topsy, όπως θα θυμάστε όσοι έχετε διαβάσει το κλασικό αντιρατσιστικό μυθιστόρημα της Χ. Στόου «Η καλύβα του μπάρμπα-Θωμά». Κοινωνικά πάντως έχει μια αρνητική χροιά σαν όρος, μιας και χρησιμοποιήθηκε κυρίως από λευκούς αστούς με υποτιμητικό και κοροϊδευτικό πρόσημο για τα κουτσούβελα των σκλάβων τους.

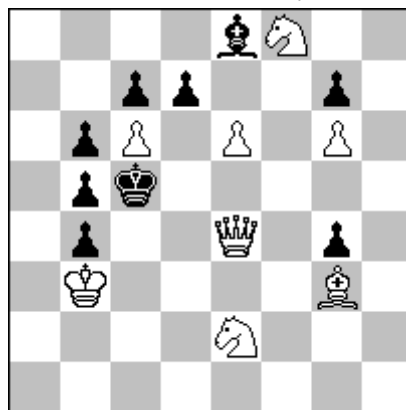
Η ονομασία pickaninny δόθηκε στο σκακιστικό θέμα το 1916 από τον συνθέτη F. Janet. Τι σημαίνει; Ξέρουμε όλοι ότι ένα πιόνι στην αρχική του θέση μπορεί να κάνει το πολύ 4 διαφορετικές κινήσεις: δύο κοψίματα, ένα ή δύο τετράγωνα προώθηση. **Στο θέμα Pickaninny εμφανίζονται στο πρόβλημα και οι τέσσερις δυνατές κινήσεις από ένα μαύρο πιόνι.**



Το πρώτο pickaninny είχε φτιαχτεί πολύ νωρίτερα από την βάφτισή του, το 1885 από τον βοημικής καταγωγής διάσημο Αμερικανό συνθέτη, τον μουστακαλή με την φλογερή ματιά, τον σπουδαίο **William Shinkman**. Ο Shinkman ήταν ασφαλιστής, μεσίτης αλλά και δημοτικός σύμβουλος για χρόνια στο Μίτσιγκαν. Μεταξύ άλλων έφτιαξε πάνω από 3500 προβλήματα (!), πήρε αμέτρητα βραβεία και διεύθυνε για χρόνια την στήλη για το καλλιτεχνικό σκάκι στο περιοδικό του Λάσκερ. Να λοιπόν το πρωτόλειο του είδους:

William A. Shinkman

Detroit Free Press, 1885



#2

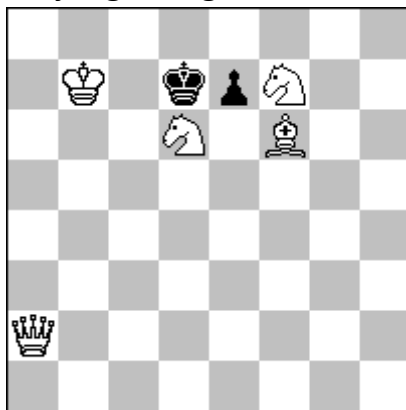
Το pickaninny φυσικά θα γίνει από το μαύρο πιόνι δ7 μετά το ωραίο κλειδί: **1.Qh1!** zz οπότε ακολουθεί **1...d5 2.Qc1#** ή **1...d6 2.Bf2#** ή **1...dc6 2.Qh5#** ή **1...de6 2.Nxe6#** (αν 1...Bf7/g6 τότε 2.Nxd7#). Παρατηρείτε βέβαια ότι σε κάθε διαφορετική κίνηση του πιονιού ακολουθεί διαφορετική απάντηση του λευκού, αυτό είναι βασικό για να έχει νόημα

το πρόβλημα. Από την πλευρά του λύτη λοιπόν, όταν δείτε έναν τέτοιο σχηματισμό μην τον αγνοήσετε, κατά πάσα πιθανότητα είναι rickanniny, κάτι που θα σας διευκολύνει και στην λύση.

Να ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα:

Johann Czempik

Commendation, Der junge Aufgab. TT-21, Die Schwalbe, 1941



#2

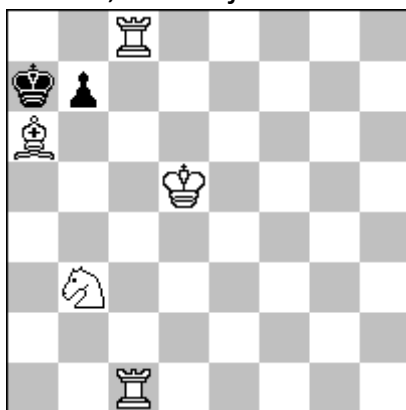
Περιμένουμε ότι το κλειδί θα είναι με την ντάμα, μιας και πρέπει να διατηρήσουμε τον Ιδ6 και τον Αζ6 στις θέσεις τους (rickanniny γαρ!).

1.Qe2! και **1...ed6 2.Qe7#, 1...ef6 2.Qe8#, 1...e6 2.Qb5#, 1...e5 2.Qg4#**

Υπάρχουν φορές που το rickanniny δεν είναι έτοιμο αλλά μπορεί να σχηματιστεί. Το πρώτο που κοιτάμε για κλειδί είναι ακριβώς αυτό!

Igor Agarov

Special Prize, Uralskij Problemist, 2010



#3

Κάτι πρέπει να βάλουμε στο γ6, το πιόνι μάς προσκαλεί!

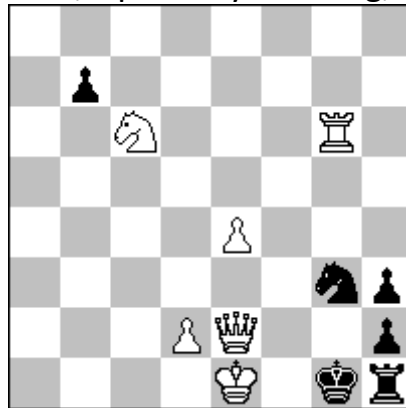
1.R1c6! 1...bc6+ 2.Kxc6 Kxa6 3.Ra8#, 1...ba6 2.Nc5 a5 3.Ra6#

1...b6 2.Bb5 Kb7 3.R6c7#, 1...b5 2.Nd4 b4 3.Nb5#

Φυσικά rickaninny δεν συναντάται μόνο σε #2 ή #3 αλλά και σε άλλους τύπους προβλημάτων, πολύ συχνά δε στα αντίστροφα (selfmates):

Bror Larsson

2nd Prize, Upsala Nya Tidning, 1954



s#2

Το ματ θα γίνει προφανώς με τον Πθ1, αν αναγκαστεί να παίξει ο μαύρος βασιλιάς. Άρα πρέπει να μετακινηθεί η ντάμα για να ελευθερώσει το τετράγωνο η2. Πού όμως;

Το κλειδί πρέπει να σας τραβάει σαν μαγνήτης!

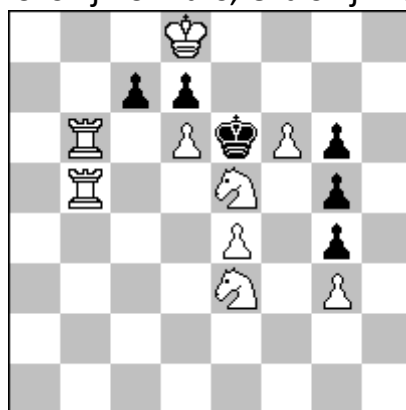
1.Qa6! 1...ba6 2.Na5 Kg2#, 1...bc6 2.Qxc6 Kg2#, 1...b6 2.Qa7! Kg2#

1...b5 2.Nb4 Kg2# και επιπλέον 1...Kg2+ 2.Qf1+ Rxf1#

Το rickaninny σαν θέμα είναι πολύ πιθανό να συνδυάζεται με άλλα θέματα. Το γνωστό μας πλέον AUW (=4 δυνατές προαγωγές) είναι ένα από αυτά. Και τα δύο έχουν τέσσερις εκδοχές, οπότε το ταίριασμα είναι ιδανικό αν και κάπως σπάνιο -λόγω της δυσκολίας κατασκευής του:

Aleksandr Kostyukov

3rd Prize, Moskovskij Konkurs, Uralskij Problemist, 2012



#3

Το κλειδί δεν είναι κάτι σπουδαίο, αλλά η συνέχεια αποζημιώνει:

1.f7! 1...c6 2.f8Q! ~ 3.Qe7#, 1.cb6 2.f8R! Kxd6 3.Rf6#

1...cd6 2.f8B! Kf6 3.Rxd6# , 1...c5 2.N3xg4! c4 3.f8N!#

Για ένα λευκό πιόνι που θα είναι εξίσου ατίθασο με το μαύρο δεν είπαμε τίποτα, οπότε υποψιάζεστε ποιο θα είναι το θεωρητικό άρθρο στο επόμενο newsletter!

Να προσθέσουμε όμως ότι τα τελευταία χρόνια έχουν υψωθεί φωνές από συνθέτες που ζητούν η ονομασία rickaniņny να αλλάξει, λόγω του ρατσιστικού υποβάθρου που κουβαλάει η λέξη στην καθομιλουμένη αγγλική. Από την άλλη κάποιοι «παραδοσιακοί» ανθίστανται, λόγω της παλαιότητας του ονόματος και με το επιχειρήμα ότι μιλάμε για πιόνια κι όχι για ανθρώπους. Αν σας ενδιαφέρει να παρακολουθήσετε τέτοιου είδους διαξιφισμούς κορυφαίων συνθετών, μπορείτε να βρείτε την σχετική συζήτηση εδώ:

<https://matplus.net/start.php?px=1759660944&app=forum&act=posts&tid=2520&fid=gen&page=0>



Διαγωνισμός λύσης Junior στον «Λευκό Πύργο»

Με πρωτοβουλία της Ζέτας Γράψα πραγματοποιήθηκε στον σύλλογο «Λευκός Πύργος» στην Θεσσαλονίκη διαγωνισμός λύσης αρχαρίων («Βάπτισμα του πυρός» τον ονόμασαν 😊). Συμμετείχαν 8 λύτες. Ισοβάθησαν με 30/30 οι **Κλέων Μπάλλας** και **Ζήσης Τσακνάκης**, με τον Μπάλλα να κερδίζει γιατί είχε καλύτερο χρόνο (39'). Εντύπωση προκαλεί το ότι ο 3^{ος} Νίκος Γαλάνης έλυσε τα προβλήματα σε μόλις 10' (!) αλλά

παρέβλεψε κάποιες βαριάντες μένοντας στους 26β. Ίσως είχε κάποιο ραντεβού που έπρεπε να προλάβει- το έχουμε πάθει κι εμείς ☺.



Στην κατηγορία Juniors πρώτος ήταν ο **Γιάννης Ιορδάνογλου** με 23β. Συγχαρητήρια στα παιδιά! Τα προβλήματα διάλεξε ο Π. Κονιδάρης και μπορείτε να τα βρείτε, μαζί με τις λύσεις τους στο σάιτ του Μανώλη: <https://kallitexniko-skaki.blogspot.com/2025/11/solving-contest-2025.html>



Πρωτάθλημα Ρουμανίας 2025 (WSC)

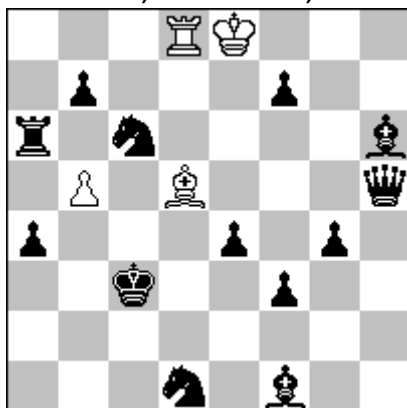
Το φετινό πρωτάθλημα Ρουμανίας διεξήχθη στο Cugir και αποτέλεσε τον 4^ο κλάδο του WSC. Μιας και απουσίαζε ο IM Mihnea Costachi, νικητής αναδείχθηκε ο ανερχόμενος νεαρός **Daniel Dumitrescu** (φωτό). 19 συμμετοχές και πολλή νεολαία -έτσι πρέπει. Οι φίλοι μας Ρουμάνοι θα λύσουν, μακρόθεν βέβαια, και στο 10ο Κύπελλο Ελλάδας! Προβλήματα και αποτελέσματα του WSC όπως πάντα εδώ: <https://solving.wfcc.ch/wsc/2025-2026/info.html>



2^ο Βραβείο σύνθεσης για τον Παναγιώτη Κονιδάρη!

Στον ετήσιο Μαροκινό διαγωνισμό (11^ο FRME, 2025) διακρίθηκε πρόβλημα του **Παναγιώτη Κονιδάρη**. Ο Παναγιώτης συνθέτει αραιά -και συνήθως σε συνεργασίες- αλλά αυτή ήταν μάλλον η...τυχερή του 😊. Ο διαγωνισμός ήταν δυνατός (50 συνθέτες με 72 προβλήματα, καλού επιπέδου). Το πρόβλημα ήταν ένα βοηθητικό σε 3 κινήσεις, που παρουσίαζε ένα μάλλον πρωτότυπο θέμα: συνδυασμό «αστεριού» (**star move**) διπλών κινήσεων του μαύρου βασιλιά με αντίστοιχο «αστέρι» του λευκού αξιωματικού. Δείτε το πρόβλημα για να καταλάβετε:

Panagiotis Konidaris
2nd Prize, 11^ο FRME, 2025



h#3 4 solutions

Πού θα γίνει ματ ο μαύρος βασιλιάς; Και στις 4 λύσεις κινείται από δύο τετράγωνα με προορισμό τα α1, α5, ε1, ε5. Όπως βλέπετε οι κινήσεις αυτές σχηματίζουν ένα μεγάλο «αστέρι». Την ίδια στιγμή ο λευκός αξιωματικός επισκέπτεται σε κάθε λύση τα γ4, γ6, ε4, ε6 στην πρώτη του

κίνηση (ένα μικρό «αστέρι»). Πέρα από την τεχνική δυσκολία (χρησιμοποιήθηκαν διάφορα μοτίβα και θέματα μπλοκαρίσματος, ανοίγματος γραμμής κτλ), για **task** η θέση είναι αρκετά «αεράτη» και δύο από τα ματ είναι μοντέλα (**model mates**).

1.Kb2 Bxe4 2.Ka1 Rd3 3.Sb2 Ra3#

1.Kd2 Be6+ 2.Ke1 Bxg4 3.f2 Rxd1#

1.Kb4 Bc4 2.Qxb5 Rd5 3.Ka5 Rxb5#

1.Kd4 Bxc6+ 2.Ke5 Ke7 3.Bf4 Rd5#

Να σημειωθεί ότι κριτής ήταν ο Χάρης Φουγιαξής, ένας από τους πλέον ειδικούς στον κόσμο σε αυτό το είδος. Τα σχόλιά του και τα υπόλοιπα βραβευμένα προβλήματα του διαγωνισμού μπορείτε να δείτε στο αρχείο:

<http://frme.sportsontheweb.net/chatranj/11th-FRME-2025-H3.pdf>