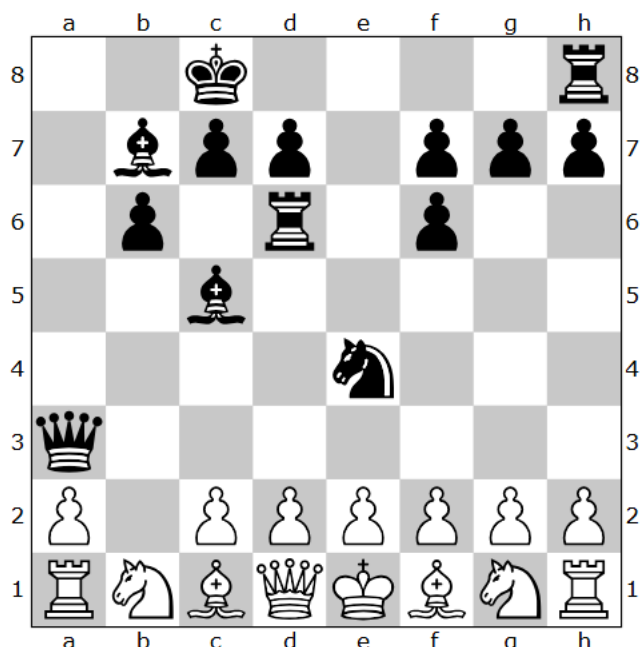


**Επιτροπή Καλλιτεχνικού Σκακιού**



**PG 12,5** Δύο Λύσεις (15+14)

[βαθμός δυσκολίας 4/5]

- Τι είναι τούτο πάλι;
- Ένα **Proofgame!** Από εκεί προκύπτει και το **PG** που γράφει από κάτω.
- Δηλαδή;
- Ξεκινάς **από την αρχική τοποθέτηση** των κομματιών σε μια παρτίδα σκάκι. Παίζοντας **ορισμένο αριθμό κινήσεων** πρέπει να φτάσεις στη **θέση του διαγράμματος**. Εδώ πρέπει να γίνει αυτό σε **δωδεκάμισι κινήσεις**, δηλαδή 13 κινήσεις του λευκού και 12 του μαύρου (PG 12,5).
- Και τι κινήσεις είναι αυτές; Δεν πιστεύω να...
- Όχι, είναι κανονικές κινήσεις, σύμφωνα με όλους τους κανονισμούς του σκακιού: Τα κομμάτια κινούνται κανονικά, τα σαχ είναι υποχρεωτικό να αντιμετωπιστούν κλπ. Βέβαια δεν είναι «φυσιολογικές» κινήσεις που θα έπαιζε κάποιος για να κερδίσει μια παρτίδα.
- Α, γιατί σας έχω πάρει από φόβο εσάς τους προβληματιστές. Υποθέτω θα υπάρχουν πολλοί τρόποι να φτάσουμε στην τελική θέση.

- Όχι, συνήθως μόνο ένας. Στο συγκεκριμένο προϋφ-γκέημ υπάρχουν δύο διαφορετικοί τρόποι (**δύο λύσεις**), που όμως έχουν κάποια «συγγένεια» μεταξύ τους.
- Ναι, ξέρω, σας αρέσουν κάτι τέτοια. Πάντως με τόσο πολλές κινήσεις θα είναι τρομερά δύσκολο.
- Μην το λες. Να σε βοηθήσω λίγο για να ξεκινήσεις: Πρόσεξε το μαύρο πιόνι στο f6. Προφανώς κάτι έχει φάει εκεί. Τι όμως; Μήπως το λευκό πιόνι b2 που λείπει; Όμως για να φτάσει το ♠b2 στο f6 θα πρέπει να είχε φάει 4 μαύρους πεσσούς (b2xc3xd4xe5xf6) ενώ υπάρχουν στη σκακιέρα 14 από τους αρχικούς 16. Αδύνατον λοιπόν.
- Μμμ, νομίζω τό 'πιασα! Άρα στο f6 φαγώθηκε ένα άσπρο κομμάτι (έτσι όπως το βλέπω μάλλον ένας Ίππος ή ο ♙c1), ενώ το ♠b2 έκανε προαγωγή σε Ίππο ή Αξιωματικό αντίστοιχα, ο οποίος μετά γύρισε πίσω για να «αντικαταστήσει» στην αρχική του θέση το λευκό κομμάτι που είχε φύγει για να φαγωθεί στο f6!
- Μπράβο, αστέρι είσαι! Εν τω μεταξύ τα μαύρα κομμάτια πρέπει να προλάβουν να φτάσουν εκεί που τα βλέπεις και κάποια να προηγηθούν από κάποια άλλα για να μην τα εμποδίσουν. Για παράδειγμα ο ♘e4 πρέπει να έφτασε νωρίς-νωρίς εκεί, πριν το μαύρο πιόνι γεμίσει το τετράγωνο f6, η μαύρη Βασίλισσα (που χρειάστηκε δύο τουλάχιστον κινήσεις για να φτάσει στο a3) θα πρέπει να έφτασε εκεί πριν ο ♙c5 της κλείσει το δρόμο, ενώ ο Πύρ...
- Τό 'χω, τό 'χω!! Θα κάτσω και θα το λύσω τώρα. Πλάκα έχει!!

Όπως είχαμε εξαρχής ανακοινώσει, το Newsletter κυκλοφορεί τη δεύτερη και την τέταρτη Κυριακή κάθε μήνα.

Λόγω των εορτών κάναμε μία εξαίρεση και το παρόν NL βγαίνει μία εβδομάδα νωρίτερα.

**Καλό Πάσχα!**

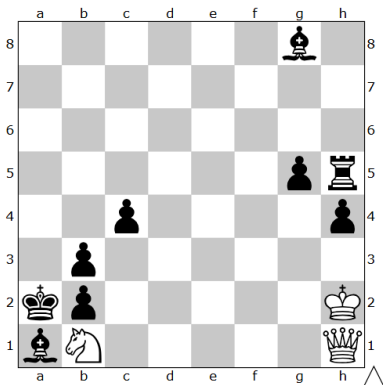
Στο επόμενο link μπορείτε να βρείτε σε μορφή pdf

όλα τα Newsletters της Επιτροπής Καλλιτεχνικού Σκακιού:

<https://drive.google.com/drive/folders/1G4uplB4ErSnnCWTG7R4u6reSJwcv8kEO?usp=sharing>

## ΛΥΣΗ του προηγούμενου προβλήματος (NL No21)

Παίζουν τα λευκά και κάνουν **ματ σε 6** κινήσεις



Ας δούμε αμέσως τη λύση:

**1. ♕f1!** (απειλεί 2. ♘c3+ ♔a3 3. ♕f8 ματ)

**1... ♗f7** (οι άλλες άμυνες του μαύρου 1...g4 ή 1...♖h7 ή 1...♖h6 επιτρέπουν ματ πιο σύντομα από τις 6 κινήσεις. Ματ που ξεκινούν βέβαια με 2. ♘c3+ ♔a3 3. ♕f8+)

**2. ♕e1!** (απειλεί εκ νέου 2. ♘c3+ κλπ) **2... ♗e6!**

**3. ♕d1!** (αναμενόμενο πια...) **3... ♗d5!?** (η άλλη επιλογή του μαύρου ήταν το 3...g4, οπότε θα ακολουθούσε 4. ♘c3+ ♔a3 5. ♕d6+ ♖c5 6. ♕xc5#). Και τώρα;

**4. ♕g1!** και η απειλή **5. ♘c3+ ♔a3 6. ♕c5 ματ** δεν μπορεί πια να αντιμετωπιστεί.

Γιατί όμως όλη αυτή η φασαρία και όχι αμέσως **1. ♕g1**;

Γιατί τότε τα μαύρα θα αμύνονταν με **1...g4!** και ο αντίπαλός τους θα πρέπει να ξεχάσει για πάντα το ματ. Ούτε αμέσως **1. ♕d1? ♖h6**

**2. ♕g1 ♖c6** (ή **2. ♕f1 ♖d6**), ούτε αμέσως **1. ♕e1? ♖h7 2. ♕g1 ♖c7**.

Ο ελιγμός ακριβείας της λευκής ντάμας ανάγκασε τον μαύρο Αξιωματικό g8 να χαλάσει μία-μία τις άμυνες του Πύργου του.

1<sup>η</sup> εύφημη μνεία το 1960 στο "Probleemblad"

για τον Γάλλο συνθέτη **Alphonse GRUNENWALD** (1916-2000).

## Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Λύσης: η Θεσσαλονίκη σπάει το ρόδι!

Για πρώτη φορά στην ιστορία του θεσμού το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Λύσης θα γίνει στη νύμφη του Θερμαϊκού, γι' αυτό το ρόδι μιλάμε ☺. Τα τελευταία λίγα χρόνια η σκακιστομάνα Θεσσαλονίκη δείχνει να δραστηριοποιεί έναν ζωηρό και ισχυρό πυρήνα λυτών και επομένως η επιλογή της για το πρωτάθλημα ήταν σχεδόν επιβεβλημένη. Στον διαγωνισμό αναμένεται να λύσουν: ο περσινός νικητής και 3 φορές πρωταθλητής Ν. Σιδηρόπουλος (ΙΜ), ο κυπελλούχος Σταμ. Κούρκουλος - Αρδίτης, ο 6 φορές πρωταθλητής Ν. Μενδρινός (FM), ο 3 φορές πρωταθλητής Παν. Κονιδάρης, ο Ευγένιος Ιωαννίδης και άλλοι πολλοί.

Τα προβλήματα διαλέγει ο 9 φορές πρωταθλητής Κώστας Πρέντος. Δεν χάνονται αυτά τα πρωταθλήματα! Ετοιμάστε τις βαλίτσες και τις σκακιέρες σας! Η προκήρυξη των αγώνων:



### 24ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 2026

Η Ελληνική Σκακιστική Ομοσπονδία, η Επιτροπή Καλλιτεχνικού Σκακιού και ο ΑΜΟ Γαλαξίας Θεσσαλονίκης προκηρύσσουν το **24ο Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Λύσης Προβλημάτων**, για την **Κυριακή 26 Απριλίου 2026** και **ώρα 11:00 π.μ.** στην αίθουσα του **ΑΜΟ Γαλαξία Θεσσαλονίκης** (Λεωφ. Βασιλίσσης Όλγας 285, Θεσσαλονίκη 54655, σε απόσταση περίπου 700μ. από τον σταθμό του μετρό Βούλγαρη).

-Το πρωτάθλημα θα είναι **2 γύρων με έξι (6) προβλήματα σε κάθε γύρο**. Συνολικά θα τεθούν προς λύση:

- Δύο ορθόδοξα 2 κινήσεων
- Δύο ορθόδοξα 3 κινήσεων
- Δύο ορθόδοξα πολλών κινήσεων (ένα 4 κινήσεων και ένα 6 κινήσεων)
- Δύο σπουδές (μία νίκη, μία ισοπαλία)

- Δύο βοηθητικά (ένα 3 κινήσεων με 2 λύσεις και ένα 6 κινήσεων με μία λύση)
  - Δύο αντίστροφα (ένα 3 κινήσεων και ένα 5 κινήσεων)
- Ο **χρόνος σκέψης** είναι **2 ώρες ανά γύρο**, με διάλειμμα 30' μεταξύ των δύο γύρων.
- Η κατάταξη θα γίνει με βάση τους βαθμούς που θα συγκεντρώσει κάθε λύτης. Σε περίπτωση ισοβαθμίας 2<sup>ο</sup> κριτήριο είναι ο συντομότερος χρόνος.
- Ενστάσεις πρέπει να κατατεθούν στην επιτροπή ενστάσεων (Φουγιαξής, Μενδρινός, Κονιδάρης) το αργότερο 30 λεπτά μετά την ανακοίνωση των αποτελεσμάτων.
- Οι τρεις πρώτοι νικητές** θα βραβευθούν με **κύπελλα**, ενώ **μετάλλιο** θα δοθεί στον **πρώτο κάτω των 23 ετών** και την **πρώτη γυναίκα** (και ο τίτλος πανελληνιονίκη στις κατηγορίες αυτές). Στους διακριθέντες θα δοθούν επίσης **βιβλία** για το καλλιτεχνικό σκάκι.
- Για διευκρινίσεις και δηλώσεις συμμετοχής, απευθυνθείτε στον κ. Κώστα Πρέντο, email: [prentos@gmail.com](mailto:prentos@gmail.com)
- Η συμμετοχή στο πρωτάθλημα δεν απαιτεί κάποιο παράβολο.

## Η στήλη του Σιδηρόπουλου στο e-magazine της ECU

Όπως σας είχαμε ενημερώσει, ο πρωταθλητής μας Νίκος Σιδηρόπουλος γράφει την στήλη για το καλλιτεχνικό στο ηλε-περιοδικό της European Chess Union. Το τεύχος Φλεβάρη θα το βρείτε εδώ:

<https://www.europechess.org/ecu-e-magazine-february-2026/>

Text by: Nikos Sidiropoulos

### Problem Solving Chess



GM Kasper Florin won the Polish Chess Solving Championship 2026 which took place from 10-11 January 2026.

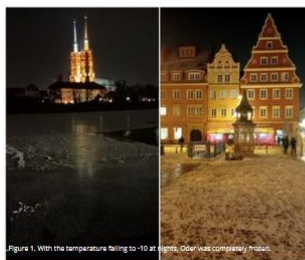


Figure 1. With the temperature falling to -10 at night, Olsztyn was completely frozen.

On the weekend of 10-11 January, the Polish Chess Solving Championship took place—arguably the strongest competition outside of the World and

Το άρθρο του Νίκου (σ. 23-24) έχει ρεπορτάζ από το Πρωτάθλημα Πολωνίας όπου συμμετείχε και όπου πήρε και μια πολύ ενδιαφέρουσα μίνι-συνέντευξη από τον νικητή (και Πρωταθλητή Πολωνίας) Κάσπερ Πιορούν.

## Πρωτάθλημα Ρωσίας 2026

Οι Ρώσοι, όπως όλοι ξέρετε, λόγω του πολέμου στην Ουκρανία έχουν φάει αποκλεισμό από τα διεθνή τουρνουά (σαν ομάδα), καθώς και άλλες κυρώσεις, πχ το εθνικό τους πρωτάθλημα δεν μετράει για το World Cup, δεν μετράει για έλο κτλ. Ωστόσο θα ήταν παράλειψη να μην αναφέρουμε τα αποτελέσματα σε ένα τόσο ισχυρό τουρνουά με την συμμετοχή του καλύτερου λύτη στον κόσμο, του GM **Danila Pavlov** (φωτό). Αυτός εξάλλου ήταν και ο νικητής με το εκπληκτικό 86/90. 2<sup>ος</sup> ήταν ο άλλος Ρώσος σταρ και Νο4 στην παγκόσμια κατάταξη, ο GM **Ural Khasanov** (79,5). Στο πρωτάθλημα έλυσαν 37 άτομα, εκ των οποίων 32 ήταν juniors (και 10 γυναίκες)! Κι αυτό την ίδια στιγμή που γινόταν το αντίστοιχο πρωτάθλημα νέων με άλλες 41 συμμετοχές! Καμιά άλλη χώρα δεν μπορεί, όχι να πιάσει, αλλά ούτε να ονειρευτεί τέτοια νούμερα σε διαγωνισμούς λύσης. Θυμηθείτε: όταν κάποτε πάψει αυτός ο καταστροφικός πόλεμος, θα τρίβουμε τα μάτια μας...



## Κλασικά θέματα-12: Umnov (move)

Ο **Evgeny Umnov** (1913-1989, φωτό) υπήρξε σημαντικός Ρώσος συνθέτης. Γεννημένος στην Μόσχα, σπούδασε και εργάστηκε ως καθηγητής μαθηματικών στη μέση εκπαίδευση. Ξεκίνησε να συνθέτει από την εφηβεία του και δημιούργησε εκατοντάδες προβλήματα, με αρκετά από αυτά να θεωρούνται κλασικά. Φυσικά υπήρξε IM στην σύνθεση και διεθνής κριτής επίσης. Συνεργάστηκε με άλλους σπουδαίους συνθέτες (π.χ. Λοζίνσκι) και έγραψε βιβλία και σημαντικά άρθρα (ένα από αυτά μπορείτε να το διαβάσετε μεταφρασμένο στα αγγλικά εδώ):



<https://www.chess.com/blog/Spektrowski/evgeny-umnov-chess-game-and-composition-1950> )

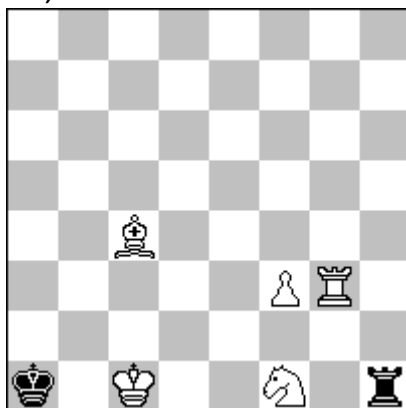
Στην θεωρητική του συμβολή στην σύνθεση συγκαταλέγεται και το σημερινό θέμα μας (υπάρχουν κι άλλα δευτερεύοντα θέματα με το

όνομά του). Τι είναι λοιπόν το θέμα ή η κίνηση **Umpon**; Είναι όταν μια κίνηση κομματιού ακολουθείται από κίνηση άλλου κομματιού (είτε του ίδιου χρώματος είτε όχι) στο τετράγωνο ακριβώς που μόλις εγκατέλειψε το πρώτο κομμάτι.

Ας το δούμε σε ένα πολύ απλό παράδειγμα (μινιατούρα):

**Alexey Shitov**

Special Prize, 64-Shahmatnoe obozrenie, 2002



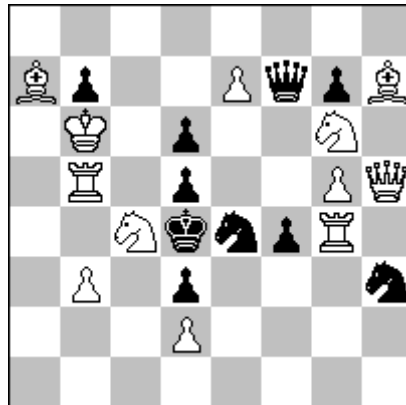
**#7**

Το έξυπνο κλειδί **1.Rg8!** απειλεί φυσικά ματ στο a8. Το 1...Rxf1+ 2.Bxf1 Ka2 3.Kc2 Ka3 4.Rg4 δεν βοηθάει. Γιατί δεν μας έκαναν όμως τα 1.Rg5/g6/g7? με την ίδια ιδέα; Θα το δούμε σε λίγο, υπομονή. Μετά το κλειδί η μόνη λογική άμυνα του μαύρου είναι να προσπαθήσει για πατ, άρα **1...Rh8! 2.Rf8! Rg8!**

Να το θέμα **Umpon**. Ο λευκός Π μόλις εγκατέλειψε το g8 και ο μαύρος έπαιξε αμέσως τον πύργο του εκεί. Δεν ήταν φυσικά πρόσφορο το 2...Rxf8 3.Ne3 και 4.Nc2#. Ο μαύρος Π από το f8 δεν έχει σαχ, αυτή ήταν η ιδέα. **3.f4!** Κίνηση με διπλό σκοπό: να φέρει τον μαύρο σε z2 και ν' ανοίξει την 3<sup>η</sup> οριζόντια! **3...Rh8! 4.Bg8!** Να και ένα δεύτερο **Umpon** στο ίδιο τετράγωνο με αντίθετα χρώματα. Δηλαδή ο μαύρος Π έφυγε από το g8 και ήρθε εκεί ο λευκός Α. Τώρα μόλις φαίνεται γιατί έπρεπε να παίξει ο πύργος στην 8<sup>η</sup> οριζόντια (και όχι αλλού) στο κλειδί: Στις άλλες δοκιμές δεν θα υπήρχε αυτή η κίνηση! Ο επίλογος: **4...Rxf8 5.Rxf8 Ka2 6.Rg3** (το πiónι f3 δεν είναι πια εκεί!...) **6...Ka1 7.Ra3#.**

Ας δούμε και ένα ωραίο πρόβλημα του ίδιου του **Umpon** για να εμπεδώσουμε το θέμα του:

**Lev Loshinsky & Evgeny Umnov**  
2<sup>nd</sup> Prize, Shahmaty y SSSR, 1940



**#3**

**1.Nxf4!** Με την εξαφάνιση του πιονιού f4 ανοίγει η 4<sup>η</sup> οριζόντια, οπότε τώρα ο λευκός απειλεί 2.Ne6+! Qxe6 3.Kxb7# καθώς ο Ne4 θα είναι πια καρφωμένος. Άρα ο λευκός ίππος στο f4 πρέπει να φαγωθεί:

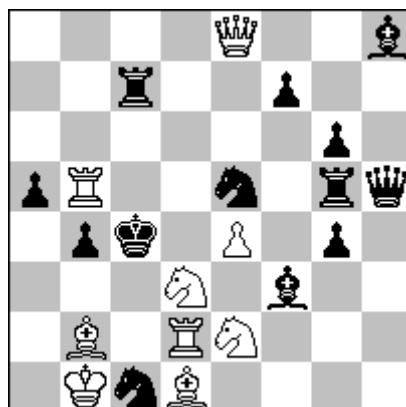
α) **1...Qxf4 2.Qf7!** Umnov. Η λευκή βασίλισσα θυσιάζεται στο τετράγωνο που μόλις άδειασε η αντίπαλή της. Η απειλή είναι 3.Qxd5# και αν **2...Qxf7** τότε **3.Kxb7#**

β) **1...Nxf4 2.Qh3!** Κι άλλο Umnov με όμοια θυσία! (απειλεί ματ στο e3) **2...Nxe3 3.Kxb7#**

Το Umnov βέβαια μπορεί να συνδυάζεται με πλήθος άλλων θεμάτων δίνοντας σπουδαίες συνθέσεις. Μια τέτοια είναι το επόμενο παράδειγμά μας από έναν εκπληκτικό συνθέτη. Ο GM **Alexander Kuzovkov** είναι ένας ζωντανός θρύλος, ίσως ο καλύτερος συνθέτης όλων των εποχών στα τριάρια. Έχει πάνω από 310 πόντους Album, κάτι που τον φέρνει στην 4<sup>η</sup> θέση στην λίστα όλων των συνθετών. Ακολουθεί αριστούργημα, προσδεθείτε:

**Alexander Kuzovkov**

1<sup>st</sup> Prize, 64-Shahmatnoe obozrenie, 1981



**#3**

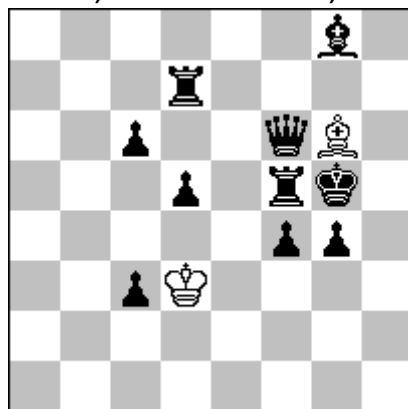
Το τετράγωνο e5 φλέγεται από τα πανταχόθεν πυρά. Το σημαδεύουν 4 δυνάμεις του λευκού και τρεις του μαύρου. Ο εκεί ίππος κλείνει διάφορες γραμμές. Μετά το κλειδί: **1.Ba4!** (απειλεί **2.Rxb4+!** **axb4** **3.Qb5#**) ο Ne5 πρέπει να κινηθεί -ώστε το b5 να ελεγχθεί από τον Pg5-αλλά πού να πάει; Ας δοκιμάσουμε:

**1...Nd7** **2.Ne5+!** Το πρώτο Umnon με ίππο και ταυτόχρονα Novotny!  
**2...Rxe5** **3.Rd4#** ή **2...Bxe5** **3.Qxf7#** (ο Nd7 κλείνει την 7η στον Rc7).  
**1...Nc6** **2.Be5!** 2° Umnon/Novotny, αλλά τώρα με αξιωματικό!  
**2...Rxe5** **3.Nb2#** ή **2...Bxe5** **3.Rc5#** (ο Nc6 κλείνει την «γ»)  
**1...Nexd3** **2.Re5!** Και 3° Umnon/Novotny στο e5, τώρα με τον πύργο!  
**2...Rxe5** **3.Rc2#** ή **2...Bxe5** **3.Qb5#**.

Θα παρατηρήσατε ότι όλα τα ματ είναι διαφορετικά μεταξύ τους. Εκπληκτικό, θυμίζει μηχανισμό ακριβείας λεπτοδουλεμένου ρολογιού! Το θέμα Umnon βέβαια έχει και παραλλαγές. Είδαμε ότι μπορεί να είναι «δίχρωμο», αλλά κάλλιστα μπορεί να είναι και «μονόχρωμο», δηλαδή κομμάτια του ίδιου χρώματος να καταλαμβάνουν τα άδεια τετράγωνα. Μπορεί επίσης να έχουμε καθυστερημένο (delayed) Umnon, δηλαδή να μην γίνει η μετάβαση στην αμέσως επόμενη κίνηση αλλά αργότερα ή και να έχουμε αλληπάλληλα (consecutive) Umnon. Διαλέξαμε ένα βοηθητικό πρόβλημα δικών μας παιδιών -για να βλογάμε πού και πού τα γένια μας.

### Kostas Prentos & Panagiotis Konidaris

1<sup>st</sup> HM, Best Problems, 2020



**h#5**

Ο μαύρος βασιλιάς -είναι ολοφάνερο- θα γίνει ματ σε άσπρο τετράγωνο. Αυτό θα είναι το f5 -κάθε άλλο παρά ολοφάνερο!- κάτι που προϋποθέτει, όπως θα δούμε, να αλλάξουν κυκλικά μεταξύ τους θέσεις τα μαύρα κομμάτια. Η Qf6 θα φτάσει στη θέση του Kg5, εκείνος στη θέση του Rf5, και αυτός με τη σειρά του στη θέση της Qf6 (!). Ιδού πώς:

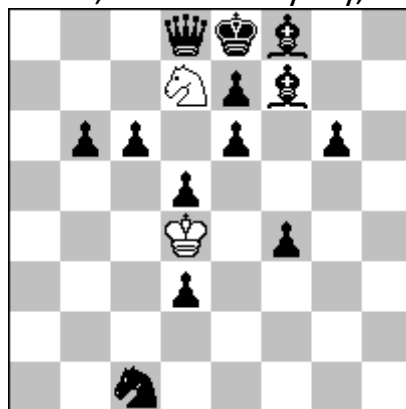
**1.Qg7** **Ke2** **2.Rf6** (Umnon) **Bb1!** (tempo) **3.Be6** **Kd3** **4.Kf5** (delayed Umnon) **Bc2!** **5.Qg5** (το 3° Umnon) **Kd4#**

Αναγνωρίσατε και το Ινδικό θέμα, έτσι; Αλλιώς τί τα γράφουμε; ☺

Το Υμηνον ευδοκίμει σε όλους του αγρούς, πάει να πει σε όλα τα είδη προβλημάτων. Ειδικά στα βοηθητικά όμως, όπως αυτό που είδαμε, μπορεί να εμφανιστεί σε βαθμούς task. Κλείνοντας θα δούμε ένα ωραίο πρόβλημα με πολλαπλή εμφάνιση του θέματος:

**Valery Barsukov & Sergej Hachaturov**

2<sup>nd</sup> Prize, Zadachi i etyudy, 2015



**h#5** 2 solutions

a) **1.d2 Ne5 2.Nd3! Nxc6 3.Ne5! Nxe7 4.Ng6! Ng8 5.Ne7! Nf6#**

Μετρήσατε Υμηνον; 4 στην σειρά! Μόνο αυτή η διαδρομή των ίππων εξασφάλιζε το ματ από το f6. Λες και ο μαύρος ίππος κυνηγάει να πιάσει τον άσπρο! Κάτι ανάλογο θα γίνει και στην δεύτερη λύση για να επιτευχθεί το ματ από το g7:

b) **1.b5 Kc5! 2.Nb3+ Kxc6 3.Nc5! Nxf8 4.Nd7! Nxe6 5.Nf8! Ng7#**

Κι άλλα 3 ακόμα! Πανδαισία!

## Πορτρέτα Ελλήνων συνθετών-7: Βασίλης Λύρης

Αριστερά στην ρετρό φωτογραφία είναι ο χαράκτης Φώτης Μαστιχιάδης, που το 1949 έγινε πρωταθλητής Ελλάδας στο σκάκι. Δεξιά, ο τριαντάρης με τα γυαλιά και την περιποιημένη γραβάτα, είναι ο **Βασίλης Λύρης** (1914-1994) ένας από τους πιο σημαντικούς Έλληνες συνθέτες, από τους πρωτοπόρους του



καλλιτεχνικού σκακιού στην χώρα μας, άνθρωπος που ένωσε δύο γενιές προβληματιστών.

Ο Λύρης σπουδάζει στο Πολυτεχνείο και γίνεται πολιτικός μηχανικός, επάγγελμα από το οποίο θα βιοποριστεί. Μαθαίνει σκάκι από μικρός αλλά σε ηλικία 20 ετών γνωρίζει το καλλιτεχνικό μέσω του γερμανικού

περιοδικού *Deutsche Schachblätter*. Δημοσιεύει το πρώτο του πρόβλημα, ένα τεσσάρι, το 1938 στην εφημερίδα *Πρωία* στην οποία έστειλε τακτικά λύσεις στα δημοσιευμένα προβλήματα. Μετά τον μεγάλο πόλεμο τον βρίσκουμε ανάμεσα στους συντάκτες του πρώτου ελληνικού σκακιστικού περιοδικού «Το Σκάκι» που εκδίδει ο Ζορμπάς. Από εκεί είναι και η σπάνια φωτογραφία του συνθέτη μας:

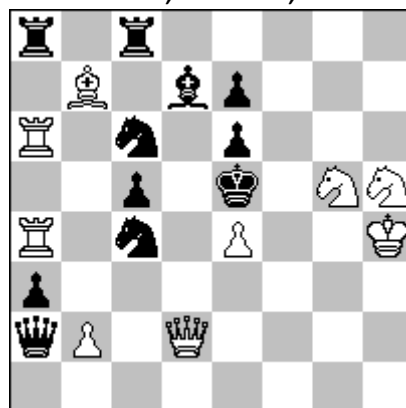


*Μία σπάνια φωτογραφία, πού είχε δημοσιευθεί στο τεύχος 15-16 (Αύγουστος 1944) του περιοδικού «ΤΟ ΣΚΑΚΙ». Τό έπιτελείο τῶν συνεργατῶν του: Καθήμενοι (ἀπό ἀριστερά): Μ. Κουτίλιν, Ζ. Καρυωτάκης, Α. Ζορμπάς, Χ. Λάμπρος, Ὀρθιοι (ἀπό ἀριστερά): Ι. Κουταλίδης, Μ. Μικρουλέας, Φ. Μαστιχιάδης, Β. Λύρης, Μ. Κόντερ, καί Ν. Δάμπσσης.*

Να ένα ωραίο δυάρι του από εκείνα τα πρώιμα χρόνια της συνθετικής δραστηριότητας:

**Vasilios Lyris**

2<sup>nd</sup> Prize, To Mat, 1952



#2

Αν ο λευκός μπορούσε να υποστηρίξει αλλιώς το πιόνι του e4, θα απειλούσε ματ με 2.Nf3 ή Nf7. Εν τω μεταξύ οι δοκιμές

1.Qc3+?/Qe3?/Qf2? αποτυγχάνουν λόγω του 1...Kd6!, ενώ στο 1.Qd3? υπάρχει το 1...Rf8! και στο 1...R6a5? το 2.Rxa5!

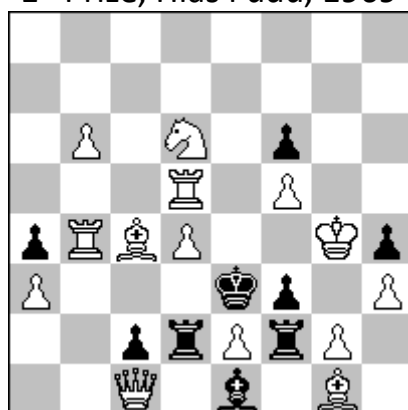
Το ωραίο κλειδί **1.Qa5!** δεν θυσιάζει μόνο εις διπλούν την βασίλισσα αλλά δίνει και στον μαύρο βασιλιά δύο τετράγωνα διαφυγής (2 flights giving key). Η απειλή είναι ασφαλώς 2.Qxc5#. **1...N4xa5 2.Nf7#,**

**1...N6xa5 2.Nf3#, 1...Na7/b8/d8/b4 2.Nf3#, 1...Nd4 2.Nf7#, 1...Nd6 2.Nf3#, 1...Nxb2/d2/e3/b6 2.Nf7#, 1...Kd6 2.Nf7#, 1...Kd4 2.Qc3#**

Το πρόβλημα αυτό λίγα χρόνια αργότερα θα μπει στο FIDE Album. Ο Βασίλης Λύρης κατάφερε συνολικά να συγκεντρώσει 3,5 βαθμούς Album, κάτι καθόλου αμελητέο. Την δεκαετία του '50 ωριμάζει συνθετικά, παρακινημένος από τους συνθέτες Χατζηαργύρη, Κουταλίδη και Δάμπαση. Την ίδια περίοδο γράφει στα σκακιστικά περιοδικά θεωρητικά άρθρα για την σύνθεση, αναλύοντας στα ελληνικά για πρώτη φορά όρους όπως η «οικονομία» του προβλήματος, η «αισθητική» του αποτίμηση ή η «ποιότητα του κλειδιού». Γίνεται έτσι ένας από τους πρώτους θεωρητικούς δασκάλους του καλλιτεχνικού στην χώρα μας. Θα επηρεάσει συνθέτες όπως ο GM Ζάππας και ο FM Σιώτης (με τον οποίο μετά τον πόλεμο ήταν και στον ίδιο σύλλογο, τον Φιλοσκακικό ΣΑ της Κυψέλης). Ο Λύρης καταπιάνεται με διάφορα προβλήματα και συνθέτει με την ίδια επιτυχία δυάρια, τριάρια και πολυκίνητα με ποικίλη θεματολογία. Δείχνει ωστόσο μια ιδιαίτερη προτίμηση στο ινδικό θέμα. Να ένα βραβευμένο τριάρι του:

### Vasilios Lyris

1<sup>st</sup> Prize, Hlas l'udu, 1969



#3

Ο μαύρος έχει σχεδόν παραλύσει με τους δύο καρφωμένους πύργους. Πώς όμως θα βρουν χώρο τα λευκά κομμάτια να δώσουν ματ; Το κλειδί είναι μάλλον απρόσμενο και κρύβει μια διαβολική ιδέα: **1.Ba6!** zz Δεν υπάρχει τώρα άλλη νόμιμη κίνηση για τα μαύρα πέρα από τα δύο

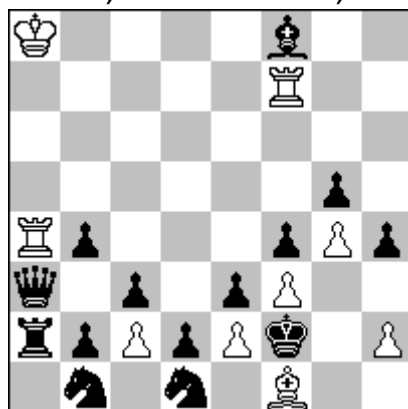
παρσίματα που κάνει το f3 πiónι τους: **1...fxe2 2.Rb4-b5! Kd3 3.Rb3#**  
 Η ιδέα ήταν λοιπόν το Ινδικό θέμα με τον έναν πύργο. Τι γίνεται στο άλλο  
 πάρσιμο; **1...fxg2 2.Rd5-b5! Kxe2 3.Re5#**. Και τώρα Ινδικό θέμα με τον  
 άλλο πύργο, στο ίδιο τετράγωνο! Γι' αυτό λοιπόν ο αξιωματικός πήγε  
 μέχρι το a6!



Ο Λύρης ήταν καλός παίκτης αλλά απέφευγε το ΟΤΒ, εκτός και τον  
 καλούσε ο σύλλογός του να βοηθήσει. Εδώ, στην σπάνια φωτογραφία,  
 είναι λευκός σε μια τέτοια παρτίδα, σε ματς ΣΑΣ-ΦΣΑ, πίσω στο 1945.  
 Αλλά το πραγματικό του πάθος παραμένει πάντα η σύνθεση. Ωστόσο, για  
 άγνωστο αίτιο (ίσως λόγω δουλειάς ή και κάποιων προβλημάτων υγείας  
 που τον ταλάνιζαν), ο Λύρης αραιώνει την συνθετική του δράση την  
 δεκαετία του '60 όπου βρίσκουμε ελάχιστα δικά του προβλήματα.  
 Επιστρέφει όμως δριμύτερος από το 1970 και μετά. Αυτή την νέα περίοδο  
 γοητεύεται από μια ανθίζουσα εκείνη την εποχή κατηγορία, τα  
 βοηθητικά. Και ακριβώς εκεί είναι που θα φτιάξει μερικά από τα  
 καλύτερα προβλήματά του και θα μαζέψει τις περισσότερες διακρίσεις  
 και βραβεία. Ας δούμε ένα από αυτά:

### Vasilios Lyris

1<sup>st</sup> Prize, Probleemblad, 1974

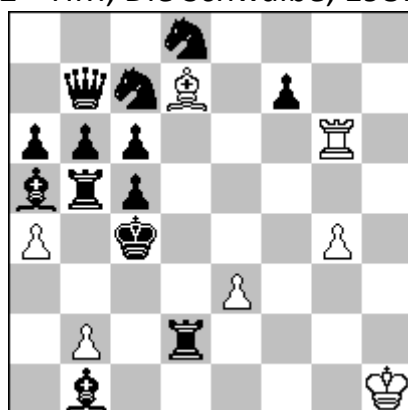


h#4

Ο μαύρος βασιλιάς είναι θαμμένος πίσω από το...σινικό τείχος! Πώς να τον ξετρυπώσουν οι λευκοί πύργοι, την στιγμή μάλιστα που ο ένας είναι καρφωμένος; Κοιτάξτε μαγικό: **1.b3!** Ο σκοπός είναι κάπως κρυφός, να ανοίξει η 4<sup>η</sup> οριζόντια. Γιατί; Θα δείτε. **1...Ra4-a7!** Τι κάνει εκεί ο πύργος; Θα δείτε... **2.Qa6!** Bristol δίχρωμο. Γι' αυτό ο πύργος πήγε μέχρι το a7, ώστε να ανοίξει πλήρως την γραμμή της ντάμας. Τώρα αυτή στοχεύει στο ε2. **2...Rxf4!** **3.Qxe2 Rf4-a4!** Ο δεύτερος πύργος έρχεται στην «α» για να ξεκαρφώσει τον πρώτο πύργο! **4.Kxf3 Rf7#!** Προσέξτε: Οι λευκοί πύργοι είναι ακριβώς εκεί που ήταν και στην αρχή του προβλήματος. Όμως ο Ra4 βρίσκεται τώρα στο f7 και ο Rf7 στο a4! Αυτό στο καλλιτεχνικό λέγεται **platzwechsel** (ακούγεται κάπως σαν «πλατζ-βέκσελ» και στα γερμανικά σημαίνει ακριβώς αυτό: αλλαγή θέσεων). Ωραίο;

Ο συνθέτης μας γενικά υπήρξε εσωστρεφής και κλειστός άνθρωπος, οι κοινωνικές συναναστροφές δεν ήταν και βούτυρο στο ψωμί του. Ωστόσο την δεκαετία του '80 συνάπτει μια πολύ παραγωγική και επιτυχημένη συνθετική συνεργασία, με τον 15 χρόνια νεότερο του Νίκο Σιώτη. Εν μέρει αυτό οφειλόταν στο ότι ο Σιώτης είχε στην κατοχή του ένα από τα πρώτα κομπιούτερ που κυκλοφόρησαν, το θρυλικό Commodore-64 και μπορούσε να τσεκάρει την ορθότητα των βοηθητικών ☺. Βέβαια, γνωρίζοντουσαν από την δεκαετία του '40, όπως είπαμε. Η ουσία είναι ότι το συνθετικό ζευγάρι αποδείχτηκε επιτυχημένο και κέρδισε πολλά βραβεία, σαν και το παρακάτω:

**Nikos Siotis & Basil D.Lyris**  
2<sup>nd</sup> HM, Die Schwalbe, 1987



**h#3** 2 solutions

a) **1.Bxg6! Bf5! 2.Bb4! Bb1 3.Bd3 Ba2#**

b) **1.Rxd7! Rd6! 2.Rb4! Rd3 3.Rd5 Rc3#**

Θαυμάστε την όμορφη αναλογία των δύο λύσεων. Ξεκινούν με ένα **Zilahi** (θέμα στο οποίο στην μία λύση κόβεται το A κομμάτι και δίνει ματ το B ενώ στην άλλη λύση το ανάποδο), ακολουθεί ένα δίχρωμο **άνοιγμα**

**γραμμής Loyd** (εδώ ένα μαύρο κομμάτι περνάει ένα κρίσιμο τετράγωνο-f5/d6- για να επιτρέψει σε ένα άλλο λευκό κομμάτι να έρθει στο τετράγωνο και να κινηθεί αντίθετα στην γραμμή αυτή), μετά ένα μαύρο **Grimshaw** στο b4 και τέλος ένα μπλοκάρισμα από το αρχικό κομμάτι. Εξαιρετικό!

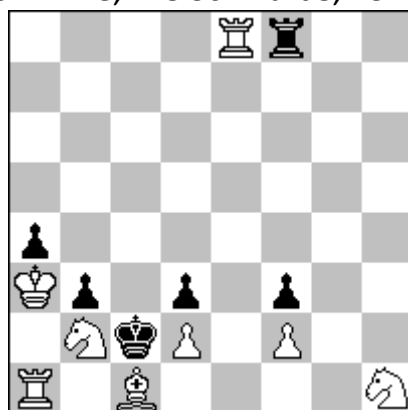
Μολονότι ο Λύρης δεν συμμετείχε στις κλασικές συγκεντρώσεις των Ελλήνων προβληματιστών (που γίνονταν συνήθως σε σπίτια, πχ του Ζάππα), τον βρίσκουμε να είναι μέλος της ελληνικής ομάδας στο 3<sup>ο</sup> Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Σύνθεσης (WCCT 1984-88). Εκεί η χώρα μας με μια εξαιρετική ομάδα συνθετών (Ζάππας, Καπράλος, Λύρης, Σιώτης, Μαρτούδης) κατακτά την 5<sup>η</sup> θέση ανάμεσα σε χώρες-μεγαθήρια στην σύνθεση. Είναι η καλύτερη που έχουμε πάρει σε WCCT. Ο Βασίλης Λύρης συνέχισε να συνθέτει και να παράγει νέες ιδέες μέχρι και τα τελευταία χρόνια της ζωής του. Περισσότερα προβλήματά του, εδώ:

<https://www.yacpdb.org/#search/OFwvOFwvOFwvOFwvOFwvOFwvOFwvOC9MeXJpcywgVmFzaWxpb3MgQmFzaWwgRG9uLy8vLy8vLy8vLy8vLzE vMS8xLzA=/1>

Για το τέλος ένα αγαπημένο του πολυκίνητο:

### Vasilios Lyris

3<sup>rd</sup> Prize, Die Schwalbe, 1977



#5

**1.Re3!** (απειλεί 2.Rxd3 Rc8 3.Ng3 Rc5 4.Nf5) **1...Rd8** **2.Re4!** (>3.Rc4#)  
**2...Rd4!** Αν 2...Rc8 3.Ng3~ 4.Nf5). Τώρα ο μαύρος παίζει για το πατ  
αλλά...**3.Ng3! zz Rxe4**

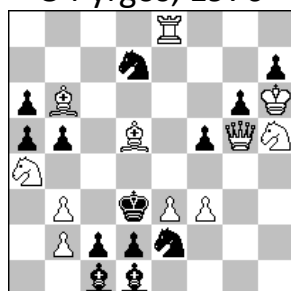
(3...Rb4 4.Kxb4 a3 5.Rc4#) **4.Nf5! zz** και ο μαύρος πύργος είναι αδύνατον  
να κρατήσει και τα δύο τετράγωνα d4/e3 οπότε, αναλόγως πού θα παίξει,  
**5.Nd4#** ή **Ne3#**

[Πηγές: Καλλιτεχνικό Σκάκι (Μ. Μανωλάς), περιοδικό «Το Σκάκι», «Το σκάκι στην Ελλάδα» (Κ.Χατζιώτης), (προφ.) Χάρης Φουγιαξής].

## Κλασικοί Διαγωνισμοί Λύσης-1 (οι λύσεις)

Στο προηγούμενο NL σας βάλαμε 4 προβλήματα από έναν παλιό διαγωνισμό. Πρώτα οι λύσεις τους και η βαθμολόγηση:

Byron Zappas  
Ο Pyrgos, 1976



#2

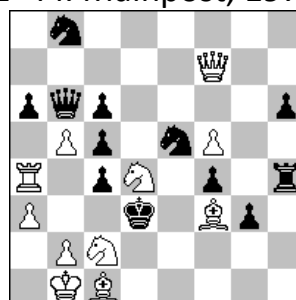
**1.Bd4! [5]**

1.Qf6? Ne5!

1.Rc8? Nd4!

1.Bxa5? f4!

Michael Keller  
1<sup>st</sup> Pr. Mainpost, 1976



#3

**1.f6! (>2.Qh7+) [1]**

**1...Nxf7 2.Ne6! [1]**

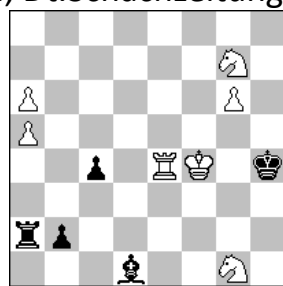
**1...Rg4 2.Nb3! [1]**

**1...Qa7 2.Ne2! [1]**

**1...Qc7 (b7) 2.Nb3 [0,5]**

**1...Rh5 2.Ne2/Qxh5 [0,5]**

Hans Peter Rehm  
2<sup>nd</sup> Pr., Dt.Schachzeitung, 1975



#6

**1.Re8! Rxa5 2.Re3! Ra3 3.Rxa3 Bb3 4.Ra5! Bd1 5.Rh5+ [2,5]**

**2...Rf5+ 3.Nxf5+ Kh5 4.Rg3 Bg4**

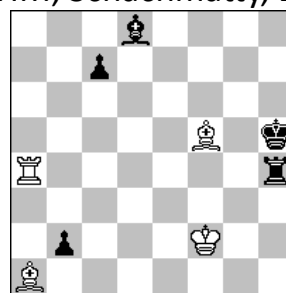
**5.Rxg4 [1], 2...Bf3 3.Nxf3+ (Rxf3)**

**Kh3 4.Re2 Rf5+ 5.Nxf5 [0,5], 3...c3**

**4.Rxc3 Bg4 (4...Bf3 5.Rxf3) 5.Rh3+!**

**[1]**

Lev Kazen  
4<sup>th</sup> HM, Schachmatty, 1938



=

**1.Bg4+! Rxg4 2.Ra5+ [1] c5!**

**3.Rxc5+ Kh4 4.Bxb2 [0,5] Bb6**

**5.Bf6+! [1] Kh3 6.Bd4! [1] Rxd4**

**7.Re5! [1] Re4+ 8.Kf1! [0,5] Rxe5**

**πατ**

Αν τα λύσατε, συγκρίνετε με τις εδώ λύσεις (bold γραμματοσειρά) και δώστε στους εαυτούς σας τους πόντους που αναγράφονται στις αγκύλες

(ανάλογα και με το πόσα από αυτά βρήκατε). Ποιος διαγωνισμός ήταν αυτός; Θυμάστε τα σπουδαία διεθνή σκακιστικά φεστιβάλ που ξεκίνησε να διοργανώνει η **Κέρκυρα το 1989**; Ε, λοιπόν, στο πρώτο από αυτά, το πλέον ιστορικό, στις παράλληλες με το Όπεν εκδηλώσεις, υπήρξε και διαγωνισμός λύσης: αυτός που είδατε. Τα προβλήματα είχε διαλέξει ο **Χάρης Φουγιαξής**, που εκείνη την εποχή αρθρογραφούσε στην «Κάισσα» για το Καλλιτεχνικό και ήταν φυσικά ήδη διεθνώς γνωστός συνθέτης. Σε εκείνο τον διαγωνισμό συμμετείχαν 15 σκακιστές και νικητής ήταν ο **Κ. Ωραιόπουλος με 12/20**. Δεύτερος ο Ολλανδός Α. Langedijk με 10β. και τρίτος με τους ίδιους βαθμούς αλλά χειρότερο χρόνο ο Χ. Σκιαδάς. Πρόσφατα λύσαμε και τρεις σύγχρονοι λύτες τα προβλήματα. Και οι τρεις χάσαμε έναν πόντο στο πολυκίνητο. Ο Ν. Σιδηρόπουλος πέτυχε 19/20 σε μόλις 36' (!), ο υποφαινόμενος (Π. Κονιδάρης) το ίδιο σκορ αλλά σε 58', ενώ ο Ν. Μενδρινός έχασε το δυάρι (!) -συμβαίνει και στις καλύτερες οικογένειες- οπότε περιορίστηκε στους 14 βαθμούς (χρόνος 52'). Αν πάντως εσείς κάνατε από 10 βαθμούς και πάνω είστε έτοιμοι για διαγωνισμούς λύσης! Αν όχι, προπονηθείτε ☺.

### Μιμίδια...καλλιτεχνικά!

