



Vilniaus
šachmatų
klubas



Martyno
Limonto
mokykla

Vilniaus šachmatų uždavinių sprendimo turnyras

Data: 2022 m. birželio 4 d. (šeštadienis) nuo 11:00

Organizatoriai: Vilniaus šachmatų klubas (VŠK), Martyno Limonto mokykla (MLM).

Teisėjai: Arvydas Mockus, Kevinas Kuznecovas

Varžybų vieta: Seimo lankytojų centras, Gedimino pr. 60, Vilnius (Seimo lankytojų centras, prieš Mažvydo biblioteką, buvusiose SEB banko patalpose)

Varžybų sistema: atviras turnyras – 2 ratai (po 90 min.), kiekvienam rate po 6 uždavinius.

Uždavinių tipai (žr. pavyzdžius):

#2 (matas 2 ėjimais), #3 (matas 3 ėjimais), #n (daugelio ėjimų matas, $n \geq 4$),
etiudas, h# (sutartas/kooperatinis matas), s# (atvirkščias matas)

Registracija:

Registracija į varžybas tik išankstinė el. paštu:

varžybų direktoriui Andriui Paulauskui (el. p. andrius.paulauskas96@gmail.com)

su kopija (CC) vyr. teisėjui Arvydui Mockui (el. p. arvydas.mockus@gmail.com)

Dalyvavimo sąlygos:

Dalyvavimas varžybose - nemokamas.

Organizatoriai pasilieka galimybę nepriimti asmenų, nesuderinamų su klubo vertybėmis ir veikla.

Nugalėtojų nustatymas:

- Nugalėtojai nustatomi pagal surinktų taškų sumą. Už kiekvieną pilnai išspręstą (žr. 2 punktą) uždavinį skiriami **5 taškai**. Už nepilnai išspręstą uždavinį teisėjai įvertina skiriamų taškų sumą. Jei uždavinys išsprendžiamas ar užrašomas neteisingai, skiriama **0 taškų** (baudos taškai neskiriami).
- Sprendžiant **paprastuosius (matas 2, 3 arba n ėjimų)** uždavinius pakanka nurodyti įžangą, grėsmę ir gynybas nuo jos (lūkuriavimo uždaviniuose – visus juodųjų atsakymus), šiuo atveju galima neužrašyti paskutiniojo juodųjų atsakymo ir matuojančiojo baltųjų ėjimo; **etiudams** reikia pateikti visus variantus, išreiškiančius kompozicijos temą iki akivaizdžios pergalės ar lygiųjų; **atvirkščio mato** uždaviniuose galima nenurodyti paskutiniojo juodųjų ėjimo; **kooperatinio mato** sprendimai užrašomi pilnai.
- Teisėjai turi teisę pašalinti dalyvį iš turnyro, jei varžomasi nesąžiningai.

Prizai:

Nugalėtojas apdovanojamas taure, prizininkai apdovanojami medaliais ir diplomais.

Preliminari programa:

11.00-11.30 registracija

11.30-13.00 1 ratas

13.00-13.15 Pertrauka, 1 rato rezultatų skaičiavimas

13.15-14.45 2 ratas

15:00 Apdovanojimai, varžybų uždarymas

Kontaktai:

Andrius Paulauskas – el. p. andrius.paulauskas96@gmail.com, tel. +370 696 23502

Arvydas Mockus – el. p. arvydas.mockus@gmail.com, tel. +370 681 72205



Vilniaus
šachmatų
klubas



Martyno
Limonto
mokykla

Uždavinių pavyzdžiai

Sutarto (kooperatinio) mato uždavinys – tai šachmatų kompozicijos kūrinys, kuriame per uždavinio užduotyje nurodytą ėjimų skaičių, juodieji padeda baltiesiems skelbti matą juodųjų karaliui. Jei užduotyje nenurodyta kitaip, žaidimą pradeda juodieji.

Dėl sutarto uždavinio formos įvairovės, naudojama sutrumpinta užduotis. Ji yra tokia: pradžioje rašoma raidė „h“ po jos, mato ženklas „#“, po kurio nurodomas ėjimų skaičius. Pav., užrašas „h#3“ reiškia: „sutartas matas trimis ėjimais, pradeda juodieji“.

Jei užduotyje nurodyta, kad žaidimą pradeda baltieji, naudojamas trupmeninis ėjimų skaičiaus žymėjimas: užrašas užduotyje „h#3,5“ reiškia: sutartas matas per tris ėjimus, pradeda baltieji.

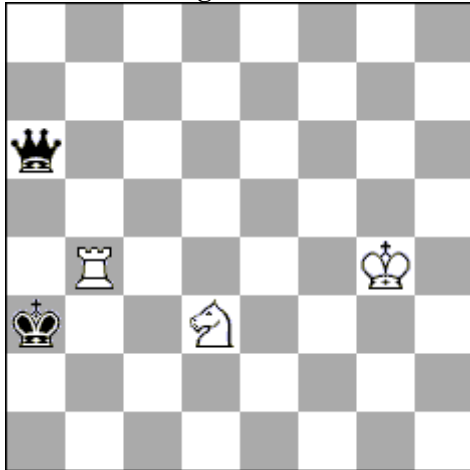
Kai uždavinys turi du ar daugiau sprendinių, užrašomas sprendinių skaičius, pvz.: 2 sprendiniai.

Jei uždavinys turi dvynius (*dvyniais laikomi šachmatų uždaviniai, arba etiudai, kurių pirminėse pozicijose yra nedideli figūrų išdėstymo arba sąlygų skirtumai, tačiau jie turi skirtingus sprendinius*), užduotis užrašoma punktais: b), c), d) e) f), tai reiškia kad pozicija diagramoje be pirminės pozicijos dar turi 5 dvynius.

Kai visi dvyniai sudaromi iš pradinės pozicijos, užrašas **b) Vh2→h6** reiškia, kad b) dvynys sudaromas iš diagramos pozicijos baltųjų valdovę perstačius iš laukelio **h2** į **h6**.

Pvz.:

Henris Forsbergas 1934



h#2

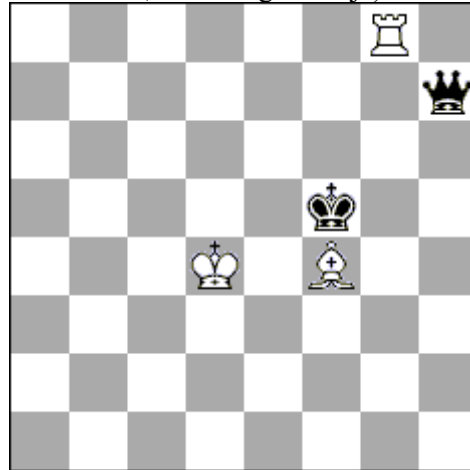
**a) diagrama; b) Ba6; c) Ra6;
d) Ža6; e) a6**

*(Giminingos poz. sudaromos pakeitus
tame pačiame laukelyje juodųjų figūrą)*

Sprendimas:

- a) 1. Vf6 Žc5 2. Vb2 Ba4#
- b) 1. Bb6 Bb1 2. Bb3 Ba1#
- c) 1. Rc4 Že1 2. Ra2 Žc2#
- d) 1. Žc5 Žc1 2. Ža4 Bb3#
- e) 1. a5 Bb3+ 2. Ka4 Žc5#

S. Loidas (E.Šildbergo versija) 1932



h#3

Sprendimas:

1. Kf6 Ba8 2. Kg7 Rb8 3. Kh8 Re5#

Atvirkščio mato uždavinys – tai netradicinė šachmatų kompozicija, kurioje baltieji pradeda ir priverčia juoduosius užduotyje nustatyti ėjimų skaičiumi skelbti matą baltųjų karaliui.

Šią užduotį galima atlikti vienu iš dviejų būdų:

- nustumti juoduosius į cugcvango padėtį, kurioje, kitų ėjimų neturėdami, juodieji matuotų (patuotų) baltųjų karalių,
- taip užpulti juodųjų karalių, kad ginančios nuo mato juodųjų figūros turėtų matuoti (patuoti) baltųjų karalių.

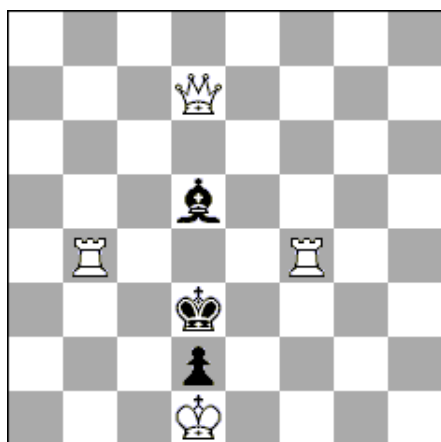
Uždavinio sprendinys lyginant su tiesioginiais uždaviniais yra puse ėjimo ilgesnis: dviejų ėjimų atvirkščio mato uždavinys yra du baltųjų ir du juodųjų ėjimai.

Uždaviniai daugeliu atvejų turi daug figūrų. Būdinga, kad figūrų veikla yra ribota, nes kitaip negalima būtų priversti juoduosius duoti matą baltųjų karaliui.

Atvirkščio mato uždaviniuose baltieji negali skelbti mato juodųjų karaliui, tačiau jie gali šachuoti. Juodieji privalo ginti savo karalių, bet užstodami figūrą, nukirsdami atakuojančią figūrą, ar pasitraukdami karaliumi, jie gali matuoti baltųjų karalių.

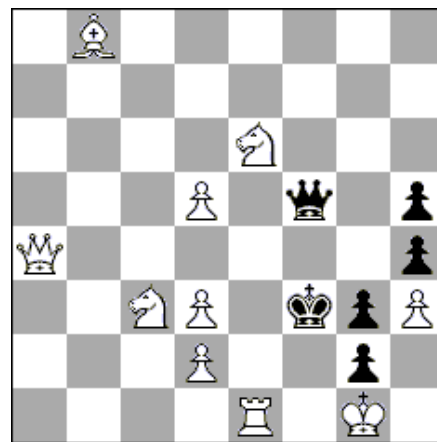
Pvz.:

Viljamas A. Šinkmanas 1880



#2 (Atvirkščias matas 2 ėjimais)

Leonidas Kubelis 1935



#3 (Atvirkščias matas 3 ėjimais)

Sprendimas:

1. **Vd6!** (juodiesiems cugcvangas)

1...Kc3 2. Bf3+ R:f3#

1...Ke3 2. Bb3+ R:b3#

Sprendimas:

1. **Ba1!!** (sukelia grėsmę: 2.Ve4+ V:e4 3.Žd4+ V:d4#)

1...V:e6/Ve4 2. Vd1+ Ve2 3. Žb1! V:d1#

1...Vf8 2. Vf4+! V:f4 3.Žd4+! V:d4#

1...V:h3 2. Žd4+ Kg4 3.Že4! Vh1(h2)#

Šachmatų etiudas – dirbtinė, sudaryta pozicija, kurioje vienai iš pusių (paprastai baltiesiems), nenurodant ėjimų skaičiaus, siūloma įvykdyti užduotį.

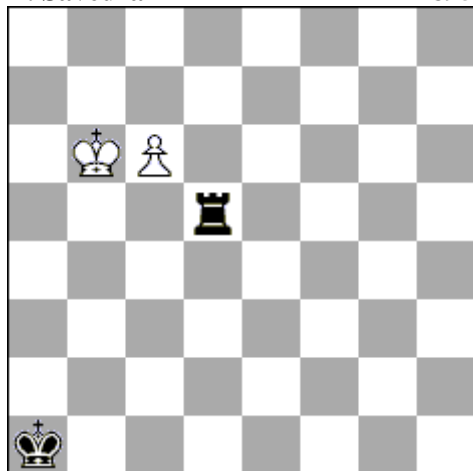
Jos įvykdymui reikia surasti autoriaus sumanytą vienintelį kelią. Sprendinio suradimo sunkumą sudaro tai, kad pagrindinė etiudo tema yra maskuojama išanginiais ėjimais ir juodųjų aktyviu priešinimusi.

Praktinėje partijoje paprastai nugalėta pusė, kuri turi materialinę persvarą, tuo tarpu, etiduose dažnai laimi, ar pasiekia lygiąsias, silpnesnioji pusė, sugebanti geriau koordinuoti savo jėgas.

Šiuolaikiniame etidue nepakanka, vienintelio sprendinio – jis dar turi būti netikėtas ir paradoksalus. Tai pozicija, kurioje nustoja veikę įprasti figūrų pajėgumų santykiai, kai materialinė persvara nevaidina lemiamo vaidmens. Laimi ar pasiekia lygiąsias gebantis koordinuoti savo jėgas, atskleisti slypinčias netikėtas pozicijos galimybes.

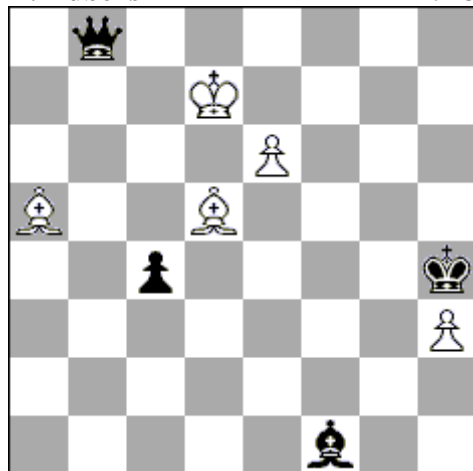
Pvz.:

F. Savedra 1895



+ (Baltieji pradeda ir laimi)

L. Kubelis 1923



= (Baltieji pradeda ir pasiekia lygiąsias)

Sprendimas:

1. **c7!** Bd6+
2. **Kb5!** Bd5+
3. **Kb4** Bd4+
4. **Kb3** Bd3+
5. **Kc2!** Bd4!?
6. **c8B!!** (jei 6.c8V? Bc4+! V:c4 – patas)
- 6...Ba4
7. **Kb3!** ir juodieji arba praranda bokštą, arba gauna matą ėjimu Bc1#

Sprendimas:

1. **Rd8+!** Kh5
2. **e7 R:h3+**
3. **Kc6 Vc8+** (jei 3..Va8+ 4.Kb6 V:d5 5.e8V+ - lygiosios)
4. **Kb6!** Rd7 (4...Vd7 5. Rf7+ K∞ 6. e8V ir lygu)
5. **Rb7 Vb8**
6. **e8V+!** R:e8
7. **Rc7** ir valdovė sugauta – lygiosios

Tiesioginis šachmatų uždavinys – tai dirbtinai sudaryta šachmatų pozicija, kurioje baltieji per nurodytą užduotyje ėjimų skaičių turi juodiesiems paskelbti matą. Priklauso tradicinei kompozicijai. Pagal užduotį skirstomi į žanrus: dviejų, trijų, keturių ir daugelio ėjimų uždavinius.

Sprendžiant uždavinį reikia rasti autoriaus sumanytą vienintelį kelią vedantį į užduoties įvykdymą.

Uždaviniai skirstomi į dvi grupes: su cugcvangu arba su grėsme. Cugcvango uždaviniuose po pirmojo baltųjų ėjimo nėra grėsmės, ir jeigu juodieji neturėtų eiti, jiems negalima būtų skelbti mato reikalaujamų ėjimų skaičiumi. Tačiau juodieji turi eiti, ir kiekvienas jų ėjimas, esant cugcvangui, silpnina jų padėtį. Jie neturi ėjimų kurie nesusilpnintų juodųjų pozicijos. Tuo pasinaudodami baltieji galėtų skelbti matus.

Uždaviniuose, kuriuose juodieji turi ėjimų, kurie nesusilpnina jų pozicijos, nėra galimybių sukurti cugcvango padėties. Esant grėsmei juodieji priversti gintis ėjimais, kurie susilpnina jų gynybą ir leidžia baltiesiems, kita figūra, skelbti juodiesiems matą.

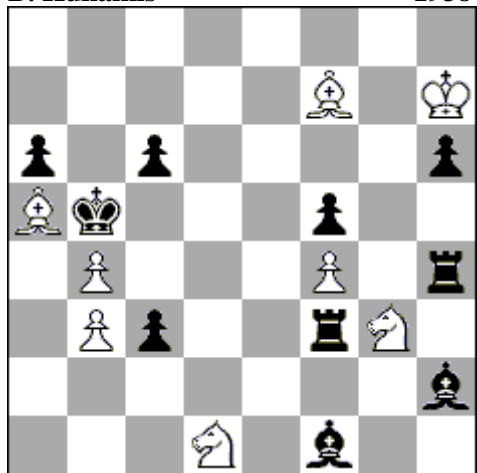
Dviejų ėjimo tiesioginio mato uždaviniuose baltiesiems yra iškelta užduotis skelbti matą juodiesiems per du ėjimus. Susideda iš pirmojo ėjimo, juodųjų atsakymo ir baltųjų matuojančio ėjimo.

Po dviejų ėjimų uždavinių pats populiariausias žanras yra trijų ėjimų uždaviniai, kurie dėl savo ėjimų skaičiaus leidžia įgyvendinti įvairiapuses idėjas, atskleisti minties gilumą. Tai daro šiuos uždavinius įdomius ir patrauklius. Daugiau ėjimų leidžia lengviau įgyvendinti uždavinio idėjas ir baigti žaidimą taisyklingais matais. Toks yra skirtumas nuo dviejų ėjimų uždavinių, kuriuose trumpas sprendinys ir nedideli figūrų išdėstymo pokyčiai neleidžia įdiegti šiuolaikinių idėjų su taisyklingais matais.

Daugelio ėjimų uždavinius sunku išspręsti. Jų sudarymas sunkus, nes reikia daug laiko tikrinant jų kokybę, šalinant šalutinius sprendinius ir dvilypumus.

Pvz.:

B. Kukainis 1938



#2 (matas 2 ėjimais)

Grėsmės grupės uždavinys

Sprendimas:

1. Ž:f5!

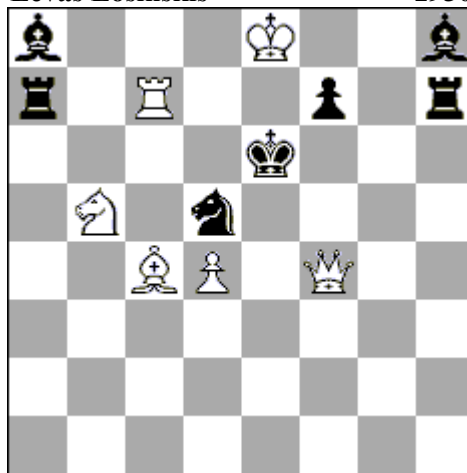
Grėsmės: 2. Ž:d4# ir 2.Žd6#

1...R:f4 2. Žd4#; 1...Bh:f4 2. Žd6#

1...Rd3 2. Žc3#; 1...Bd3 2. Rc4#

1...c5 2. Re8#

Levas Lošinskis 1930



#2 (matas 2 ėjimais)

Cugcvango grupės uždavinys.

Sprendimas:

1. Rb3! (Cugcvangas)

1...Bb7 2. Bc6#; 1...Bg7 2. Ve5#;

1...Rb7 2. Be7#; 1...Rg7 2. Vxf7#

1...Rf6 2. Vg4#; 1...Re5 2. Vxe5#

1...Rxd4 2. Žxd4#; 1...Rc6+ 2. Bxc6#

1...f5 2. Vd6#; 1...f6 2. Ve4#

1...Bxc7 2. Žxc7#; 1...Ba7-a~ 2. Be7#

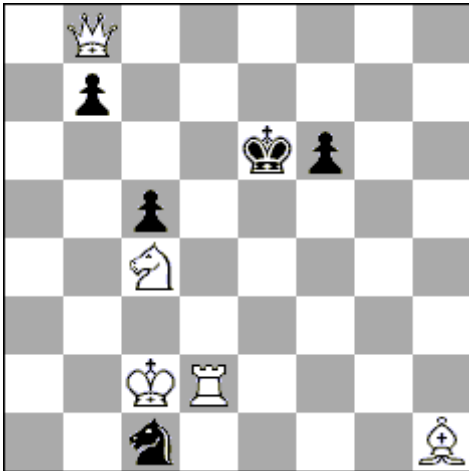
1...Bh7-h~ 2. Vxf7#



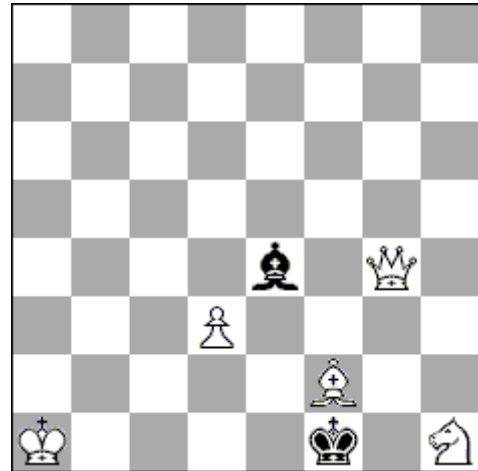
Vilniaus
šachmatų
klubas



Martyno
Limonto
mokykla



#3 (matas 3 ėjimais)



#4 (matas 4 ėjimais)

Sprendimas:

1. Bg2! (grasinant 2. Vg8+ Kd7 3. Bg7#)

1...Kd5 2. Ve8! K:c4 3. Bg4#

1...Kf5 2. Vc8 Ke4 Bg4#,

1...f5 2. Ve8, Kd5/Kf6 Bg6#/Bg4#

1...Ž∞ 2. Vg8 Kf5 3.Vg4#

Sprendimas:

1. Rh4

Grėsmė 2. Žf2 (grasinant 3. Vd1#) Rf3 3. V:f3 Ke1/ Kg1 4. Vd1#/ Vh1#

1...R:h1 2. Vd1+ Kg2 3. Ve1! Kh2 4. Vg3#

1...R:d3 2. Vf3 Kg1 3. Vh3! R∞ 4. Rf2#

1...Rd5/Rc6 2. Žf2 Rb3/Ra4 3. Že4 ∞ 4. Žd2#

1...Rf3 2. V:f3 Kg1 3. Žg3 Kh2 Vh1#

1...Rf5 2. Vd1 Kg2 3. Žf2 Kh2 Vh1#