



Vilniaus
šachmatų
klubas



Martyno
Limonto
mokykla

Vilniaus šachmatų uždavinių sprendimo turnyras

Data: 2026 m. rugsėjo 26 d. (šeštadienis) nuo 11:00

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

Teisėjai: Arvydas Mockus

Varžybų vieta: Kamilės šachmatų studija, Žalgirio 88A, Vilnius

Varžybų sistema: atviras turnyras – 2 ratai (po 75 min.), kiekvienam rate po 4 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:

arvydas.mockus@gmail.com

Dalyvavimo sąlygos:

Dalyvavimas varžybose - **nemokamas**.

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

Nugalėtojų nustatymas:

1. 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).
2. 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.
3. Teisėjai turi teisę pašalinti dalyvį iš turnyro, jei varžomasi nesąžiningai.

Prizai:

1 vieta – 25 Eur, 2 vieta – 15 Eur, 3 vieta – 10 Eur

Jei turnyre dalyvauja mažiau kaip 10 žaidėjų, organizatoriai pasilieka teisę prizų fondą sumažinti arba piniginių prizų neskirti.

Preliminari programa:

10.45-11.00 registracija

11.00-12.15 1 ratas

12.15-12.30 Pertrauka, 1 rato rezultatų skaičiavimas

12.30-13.45 2 ratas

14:00 Apdovanojimai, varžybų uždarymas

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



Vilniaus
šachmatų
klubas



Martyno
Limonto
mokykla

Uždavinių pavyzdžiai

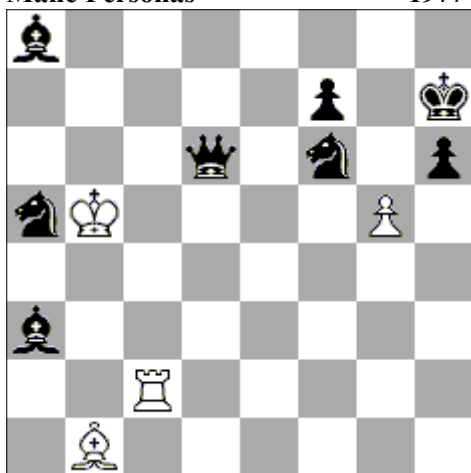
Sutarto (kooperatinio) mato uždavinys – tai šachmatų kompozicijos kūrinys, kuriame per uždavinio užduotyje nurodytą ėjimų skaičių, juodieji padeda baltiesiems skelbti matą juodųjų karaliui. Jei užduotyje nenurodyta kitaip, žaidimą pradeda juodieji.

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

Pvz.:

Mane Personas

1977



h#2

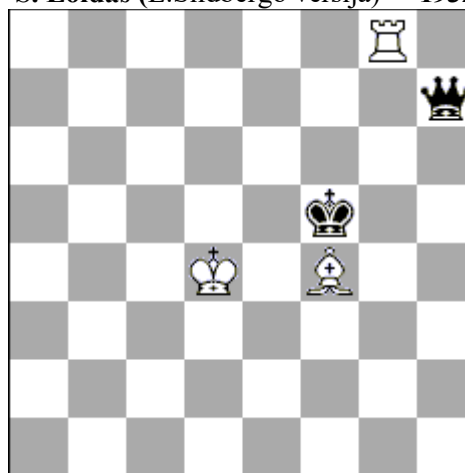
2 sprendiniai

Sprendimas:

1. Žb7 gxf6 2. Vb8 Bc8#

1. Žd5 Bc8+ 2. f5 gxf6 e.p.#

S. Loidas (E. Šildbergo versija) 1932



h#3

Sprendimas:

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



Vilniaus
šachmatų
klubas



Martyno
Limonto
mokykla

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

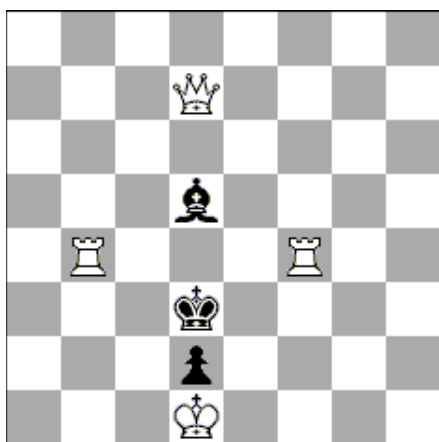
Šią užduotį galima atlikti vienu iš dviejų būdų:

- 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.

Pvz.:

Viljamas A. Šinkmanas

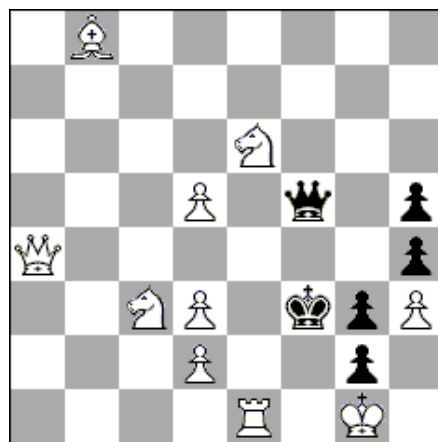
1880



s#2 (Atvirkščias matas 2 ėjimais)

Leonidas Kubelis

1935



s#3 (Atvirkščias matas 3 ėjimais)

Sprendimas:

1. Vd6! cugcvangas

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

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

Sprendimas:

1. Ba1!! (grėsmė: 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)#



Vilniaus
Šachmatų
klubas



Martyno
Limonto
mokykla

Šachmatų etiudas – dirbtinai sudaryta pozicija, kurioje baltiesiems siūloma **laimėti arba pasiekti lygiąsias**, nenurodant, per kiek ėjimų tai turi būti padaryta.

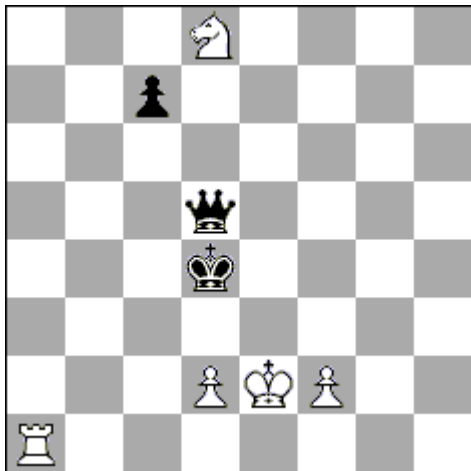
Sprendžiant etiudą reikia surasti autoriaus sumanytą kelią. Baltųjų ėjimai, vedantys į užduoties įvykdymą, turi būti vieninteliai – pasirinkus kitą ėjimą pergalė prarandama arba nepavyksta pasiekti lygiųjų. Juodieji savo ruožtu priešinasi stipriausiu būdu, todėl sprendime parodomi ir svarbiausi jų gynybos variantai.

Laimėjimo etiudo sprendinys tęsiamas tol, kol baltieji kiekviename savo ėjime turi tik vieną kelią į pergalę. Kai pozicijoje atsiranda du ar daugiau skirtingų baltųjų ėjimų, kurie visi laimi, etiudo sprendinys laikomas baigtu. Lygiųjų etiuduose analogiškai sprendžiama iki momento, kai tolesniam lygiųjų pasiekimui nebereikia vienintelio tikslaus ėjimo.

Etiudai dažnai paremti netikėtomis ir paradoksaliomis idėjomis. Materialinė persvara juose nebūtinai lemia rezultatą – silpnesnė pusė gali laimėti ar išsigelbėti dėl tikslios figūrų sąveikos, taktinio sumanymo, pato, paaukštinimo ar kitų paslėptų pozicijos galimybių.

Pvz.:

Bernardas Horwitzas 1850

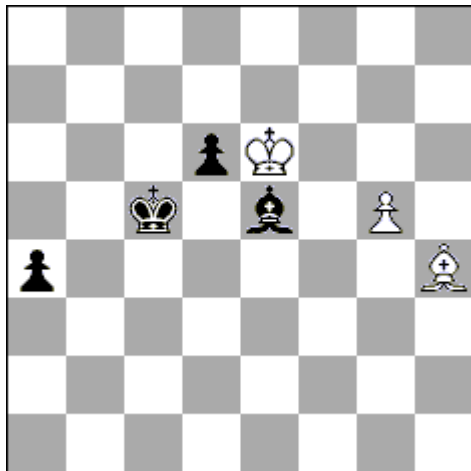


+ (Baltieji pradeda ir laimi)

Sprendimas:

1. Ba4+ Ke5
2. Ba5 c5
3. B:c5 V:c5
4. d4+ V:d4/K:d4
5. Žc6+/Že6+ Ke4
6. Ž:d4 K:d4
7. Kf3! +-

P. Vasilčikovas 1951



= (Baltieji pradeda ir pasiekia lygiąsias)

Sprendimas:

1. g6 a3
2. Re7! A2
3. R:d6+! R:d6
4. g7 a1=V
5. g8=V Va2+
6. Kd7 V:g8 patas =



Vilniaus
šachmatų
klubas

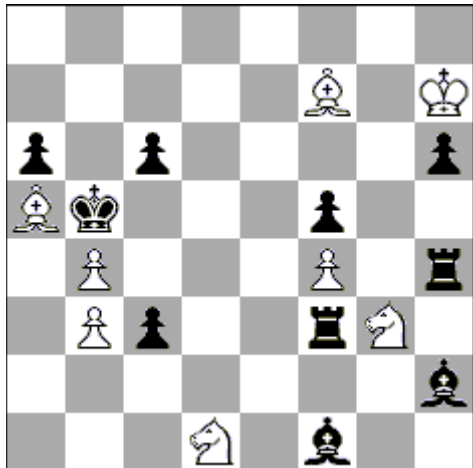


Martyno
Limonto
mokykla

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

Uždaviniai skirstomi į dvi grupes: su cugcvangiu arba su grėsme. Pvz:

B. Kukainis 1938

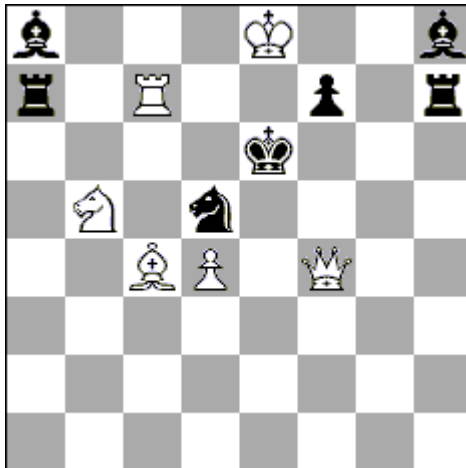


#2 (matas 2 ėjimais) Grėsmės grupės uždavinys

Sprendimas:

1. Ž:f5! (Grėsmė) 2. Ž:d4# /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

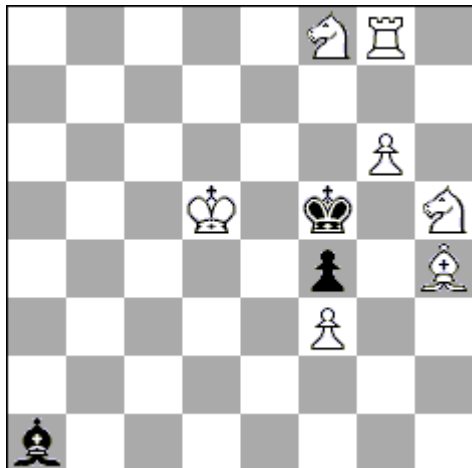


#2 (matas 2 ėjimais) Cugcvangio uždavinys

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#

Andr  Cheronas 1930

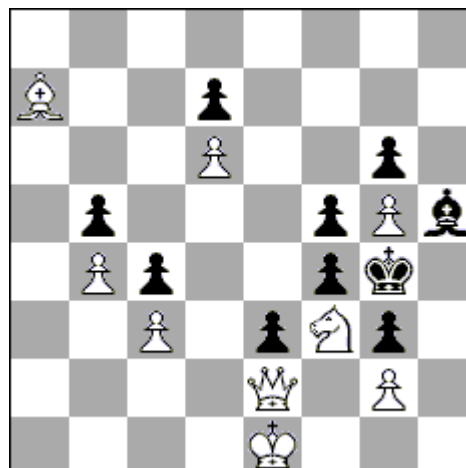


#3 (matas 3 ėjimais)

Sprendimas:

1. Bh8! ~ 2. Žg7+ R:g7 3. Bh5#
1...R:h8 2. g7 R:g7 3. Ž:g7#

Hansas Moseris 1972



#4 (matas 4 ėjimais)

Sprendimas:

1. Va2! e2 2. Re3 f:e3 3. Va7
3...Kf4 4. Vd4#
3...f4 4. V:d7#