

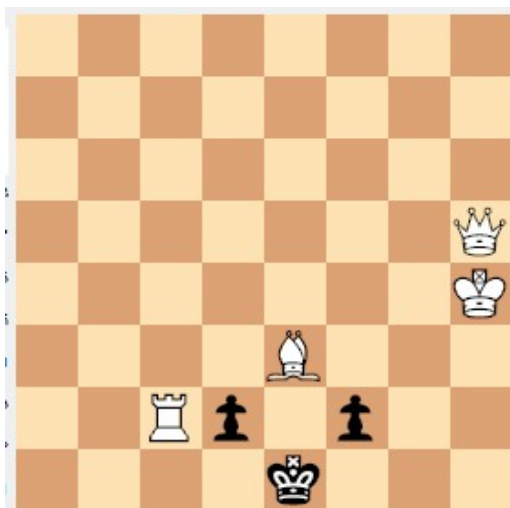
Opzet van het oplostoernooi

Alle deelnemers krijgen een eigen tafel met een schaakbord en stukken. Voor de start worden door de wedstrijdleider opgaven uitgedeeld met de blinde (niet beschreven) zijde naar boven. Pas na het startsignaal mogen de opgaven worden bekeken. Centraal loopt er een klok om de tijd bij te houden. Een ieder krijgt negen stellingen voorgelegd. Deze moeten in maximaal twee uur individueel en zonder communicatie met anderen worden opgelost. Als alle opgaven zijn opgelost of de speeltijd van twee uur is verstreken, worden de oplosformulieren bij de spelleider ingeleverd. Deze controleert de oplossingen. Voor iedere (deel) oplossing krijgt men punten. Als spelers een gelijk aantal punten behalen, wordt de rangorde bepaald door het tijdstip waarop de oplossingen zijn ingeleverd.

De opgaven

De opgaven zijn in diagramvorm. Rond de diagrammen staat een aantal gegevens. Wat die inhouden vertel ik aan de hand van bovenstaand diagram.

1 -



2

4 + 3

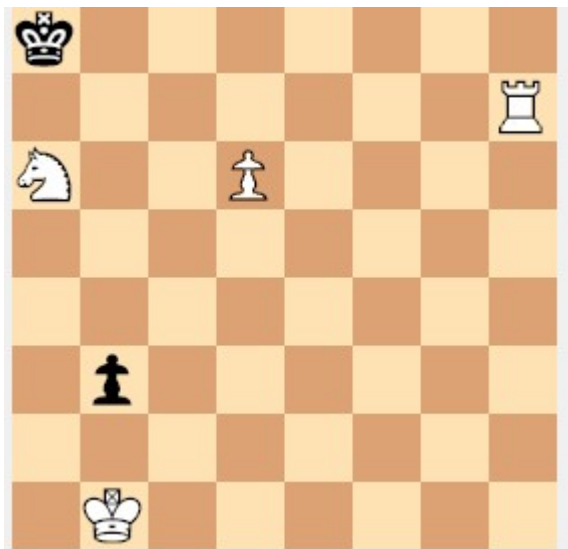
Boven het diagram staat het getal 1. Dit is het volgnummer; bij het volgend diagram staat er 2, dan 3 et cetera. Dit cijfer is van belang voor de wedstrijdleider bij het controleren van de oplossingen en ook als iemand er, na afloop, met de wedstrijdleider of medeoplossers over wil praten.

Rechtsonder staat 4 + 3. Dit geeft het aantal stukken op het bord weer. Vier witte, drie zwarte. Deze gegevens zijn belangrijk als je de stelling op het bord zet. Je kunt dan gemakkelijker zien of het aantal stukken juist is en je de stelling correct hebt.

Tot slot linksonder. Daar staat de zogenaamde **stipulation**, de opdracht. #2 wil zeggen: wit begint en geeft mat met zijn tweede zet tegen elke verdediging van zwart. Of, kort door de bocht: mat in twee! En let wel, het moet ook mat in twee zijn! Als je een mat in drie ziet, zit je fout. En let op dat zwart geen venijnig tussenschaakje heeft. Zo zou in diagram 1 de zet 1.Kg3 al onmiddellijk als fout kunnen worden aangemerkt omdat zwart eenvoudig met 1...f1P met schaak! antwoordt. De witte koning moet dan weer weg en dat is dan al de tweede zet van wit en geen mat. Hij voldoet dus niet aan de stipulation.

In diagram 1 luidt de oplossing: 1.Df3. Wat zwart nu ook doet, het is mat op de volgende zet. Ik geef er twee: 1...d1P 2.De2 mat; 1...f1D 2.Lxd2 mat. Er zijn er nog meer, maar die vindt iedereen zelf wel. De oplossing luidt dus 1.Df3. Dit wordt de sleutelzet genoemd. De oplossing schrijf je op naast het diagram. **Bij tweezetten behoeft je enkel de sleutelzet te noteren.** Varianten kunnen achterwege blijven omdat de (juiste!) sleutelzet *altijd* tot mat in twee leidt.

- 2 -



3

4 + 2

Uit de stipulation blijkt dat we in diagram 2 met een driezette te maken hebben. Wit begint, waarna zwart meerdere mogelijkheden heeft. Dan moet wit een zodanige zet doen dat zwart geen verdediging meer heeft tegen het mat op de volgende, derde, zet.

In diagram 2 gaat dat als volgt: 1.Pb4! en nu A: 1...b2 2.d7 en waar de zwarte koning nu ook heen gaat, het is altijd mat met 3.d8D; variant B: 1...Kb8 2.Pc6+ Kc8 3.Tc7 mat (2...Ka8 3.Ta7 mat). *Beide varianten moeten worden genoteerd, maar ook hier weer, net als bij diagram één, niet tot en met het mat maar tot en met de tweede zet van wit (voor alle varianten). Want met wits tweede zet (mits alles goed is) is het mat onontkoombaar.*

De stellingen hierboven weergegeven hebben als naam 'probleem'. Een probleem kenmerkt zich door het vaststaan van het aantal zetten tot het mat. In het probleemschaak zijn er tweezetten, driezetten en meerzetten. Ook voor meerzetten geldt dat de zettenreeks niet tot en met het mat behoort te worden gegeven, maar tot en met de voorlaatste (mat)zet van wit.

Wat opvalt bij beide opgaven is dat wit niet begint met slaan of het geven van een schaak. Lang is het in het probleemschaak als minderwaardig beschouwd met slaan of schaak te beginnen, maar moderne componisten denken daar anders over. **Geregeld verschijnen er nu problemen waarin de sleutelzet wel een slag- of schaakzet is, en kort geleden zag ik zelfs een probleem waarbij de sleutelzet een slagzet met schaak was! Houd daar rekening mee.** Overigens heeft een beroemd componist als Sam Loyd zich nooit iets van deze conventie aangetrokken en ook andere componisten begonnen wel met slaan of schaak.

Van een enigszins ander soort zijn de eindspelstudies. Hier is het niet ongebruikelijk te beginnen met slaan of het geven van schaak. De stipulation is ook anders. Er wordt geen vast aantal zetten vereist, maar de opdracht luidt wit wint of wit maakt remise. Ook hier hoeft er weer niet tot het einde te worden genoteerd. Als je vindt dat er naar jouw idee een winnende stelling is ontstaan kun je stoppen en aangeven dat wit wint. Laten we eens naar diagram 3 kijken.

- 3



+

5 + 2

Linksonder staat als stipulation +. Dit betekent wit (begint en) wint. Een andere stipulation is = (het gelijk teken), hetgeen betekent dat wit (begint en) remise maakt. Ook mogelijk is -, hetgeen betekent dat zwart wint.

De oplossing luidt: 1.f8P+. Let op: een beginzet met schaak, heel gebruikelijk in studies. 1...Kf6 (Als variant geef je nu aan: 1...Ke5 2.Pf7+ en wit wint! (Wit wint nu immers de dame!)) 2.g8P+ Kg7 (Weer als variant aangeven: 2...Kg5 3.Pf7+ en wit wint) 3.P4f5+ Kxf8 4.Pxd6 en nu kun je besluiten met "en wit wint". (Twee paarden winnen niet tegen de kale koning, maar drie wel, zoals iedereen weet!). De gehele winstweg tot mat hoeft je dus niet te doen.

Helpmat en Zelfmat

Van een heel andere orde zijn de zogenaamde helpmatten en zelfmatten. Voor degenen die enkel met het traditionele bordschaak zijn bezig geweest zal het even wennen zijn. Weliswaar zijn alle regels hetzelfde, maar de intentie bij deze twee bijzondere probleemvormen is een andere. Bij **helpmat** werken wit en zwart gebroederlijk samen om zwart mat te zetten. M.a.w. zwart helpt wit om hem, zwart, mat te krijgen. Bij **zelfmat** wil wit mat gezet worden, maar zwart wil dat niet en strijdt tegen. M.a.w. wit dwingt zwart hem (wit) mat te zetten en zwart probeert dat juist te vermijden.

Eerst kijken we naar een voorbeeld van **helpmat**.



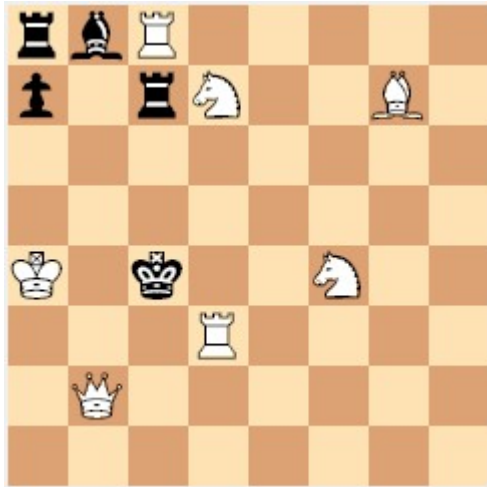
H#2 3 OPLOSSINGEN 4 + 3

Laten we eerst even kijken naar de informatie onderaan het diagram. Links onder staat H#2, helpmat in 2. Vaak is het zo bij helpmatten dat er meerdere oplossingen zijn. Ook hier is dat het geval. In het midden staat 3 OPLOSSINGEN. Dat wil zeggen dat dit probleem drie oplossingen heeft. Zij moeten allemaal worden weergegeven! Een ander aspect van H#2, H#3, H#4 et cetera is dat **zwart** begint! (Bij H#2½, H#3½, H#4½ et cetera begint wit. Dat zullen we hier nog niet behandelen). De cijfers rechts geven zoals gebruikelijk het aantal stukken voor wit en zwart aan.

Uit de informatie onder het diagram blijkt dat **zwart begint** (H=helpmat dus zwart begint) en dat er drie oplossingen zijn. Deze luiden als volgt: A. 1. Dc4 Lf1 2. Dd3 Lg2 mat. B. 1. Db3+ Lb5 2. Dd3 Lc6 mat. C. 1. f4 Ld1 2. f3 Lc2 mat. De methode is duidelijk: zwart metselt zijn koning in.

Er vallen twee zaken op. In de notatie worden eerst de zwarte zetten weergegeven, en dan de witte. Dit sluit logischer wijs aan bij het feit dat in helpmatten zwart begint. Daarnaast wordt de notatie aangegeven **tot en met het mat!** Bij helpmatten is dit verplicht, anders dan bij de 'gewone' twee-, drie- en meerzetten

Voorbeeld van zelfmat (komt in het GPO niet voor)



Z#2

7 + 5

Kijken we nu naar een **zelfmat**, in het bovenstaande diagram. De stipulation is Z#2, wat staat voor zelfmat in twee zetten. Wit zorgt er voor dat zwart hem, wit, met zijn (zwarts) tweede zet mat zet. In bovenstaand diagram zou wit mat staan als de zwarte pion er niet was. Het zou mooi zijn als wit zwart kon dwingen deze via slaan naar de b-lijn te laten verhuizen. 1. Pb6+ lijkt een zet die daarvoor geschikt is, maar de koning kan dan naar c5 omdat het paard dat veld heeft losgelaten. Daarom dekt wit dat veld eerst af met **1. Lf8** en nu is 2. Pb6+ axb6 mat! Zwart wil dat niet en kan dat slechts voorkomen door zijn a-pion op te spelen: A. **1...a6** maar dan volgt er **2. Db5+** en het gedwongen **2...axb5 mat!** Zwart heeft nog een tweede mogelijkheid: B. **1...a5** maar ook dan is het mat: **2. Db4+ axb4 mat!**

Ook bij zelfmat zijn er meerdere oplossingen mogelijk. Dat staat dan, zoals bij het helpmat, onder het diagram aangegeven.

Meer voorbeelden van allerlei soort zijn er te vinden op de website van de oplosbond:

www.probleemblad.nl

Voor alle opgaven die jullie krijgen geldt dat wit begint, met uitzondering dus van helpmatten waar zwart begint. Ook zijn alle normale schaakregels – rokeren, en passant slaan, minorpromoties et cetera – van toepassing, ook voor de helpmatten.

Nog een advies. Als je een oplossing niet snel vindt, blijf dan niet te lang bij de stelling hangen. Misschien zie je bij een volgende de oplossing snel.

Als je klaar bent, lever je de oplossingen in en verlaat de zaal. Na twee uur is het over en dient iedereen zijn oplossingen in te leveren. Dan zijn ook de formulieren met de juiste oplossingen beschikbaar.