

Satranç

7. Ders: Mat Konumu

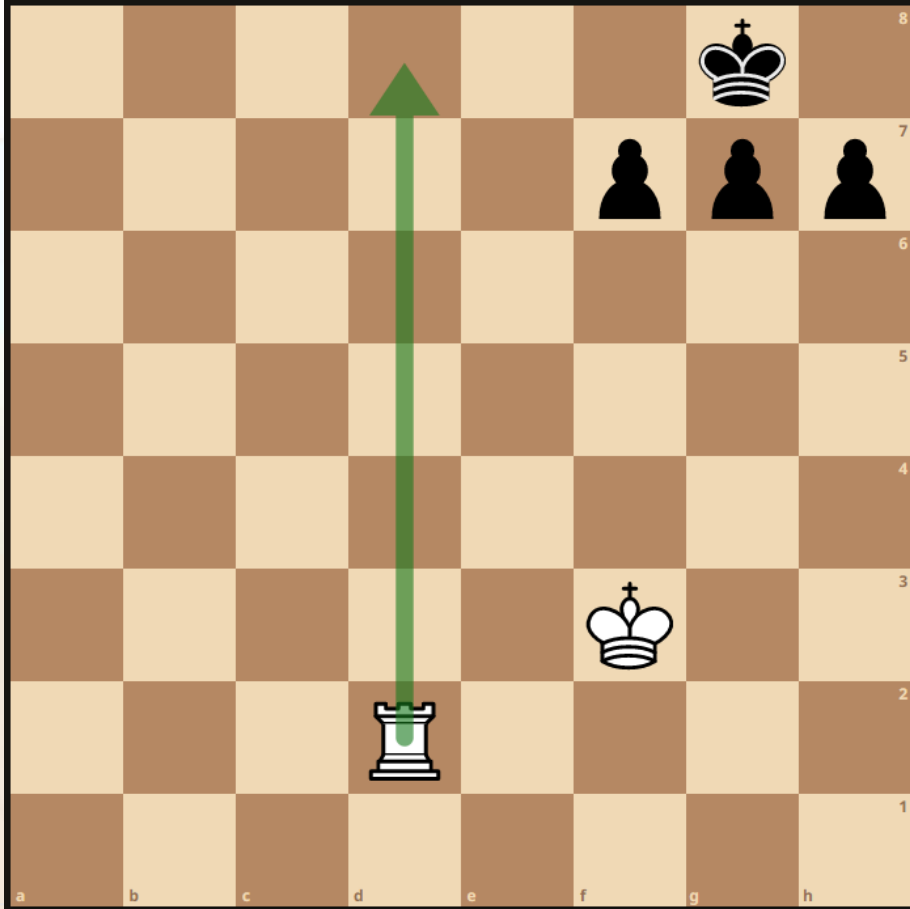
Doç. Dr. Yalçın İŞLER
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Bornova Satranç Kulübü
2. Kademe Satranç Antrenörü

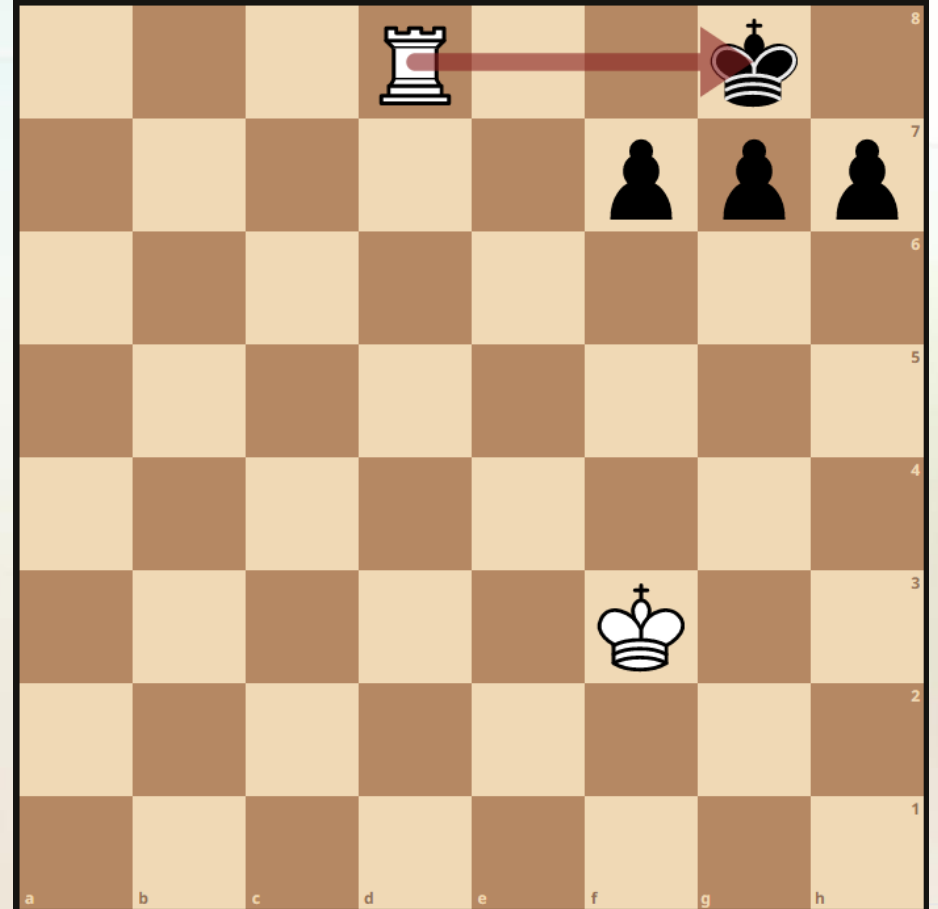
Mat

- Taraflardan birinin şahı tehdit altında iken, bu tehditten kurtulamıyorsa mat olmuş demektir.
- Tehditten kurtulmak için,
 - Şah çeken taş alınabilir,
 - Şah güvenli bir kareye kaçırılabilir, veya
 - Şah ile şah çeken taşın arasına bir taş konularak perdeleme yapılabilir.
- Rakibini mat yapan taraf oyunu kazanmış olur.
- Satranç oyununun esas amacı rakibi mat etmektir.

Mat Konumu (1)

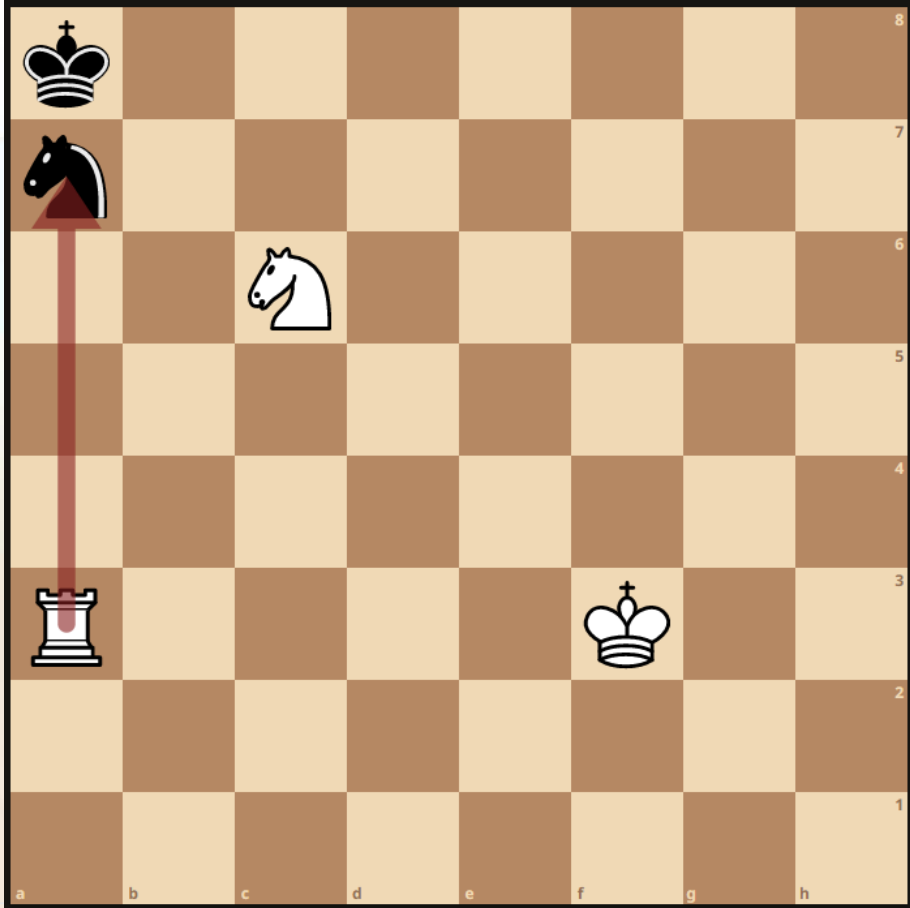


Kale şah çekmek için d2 karesinden d8 karesine gider (Kd8).

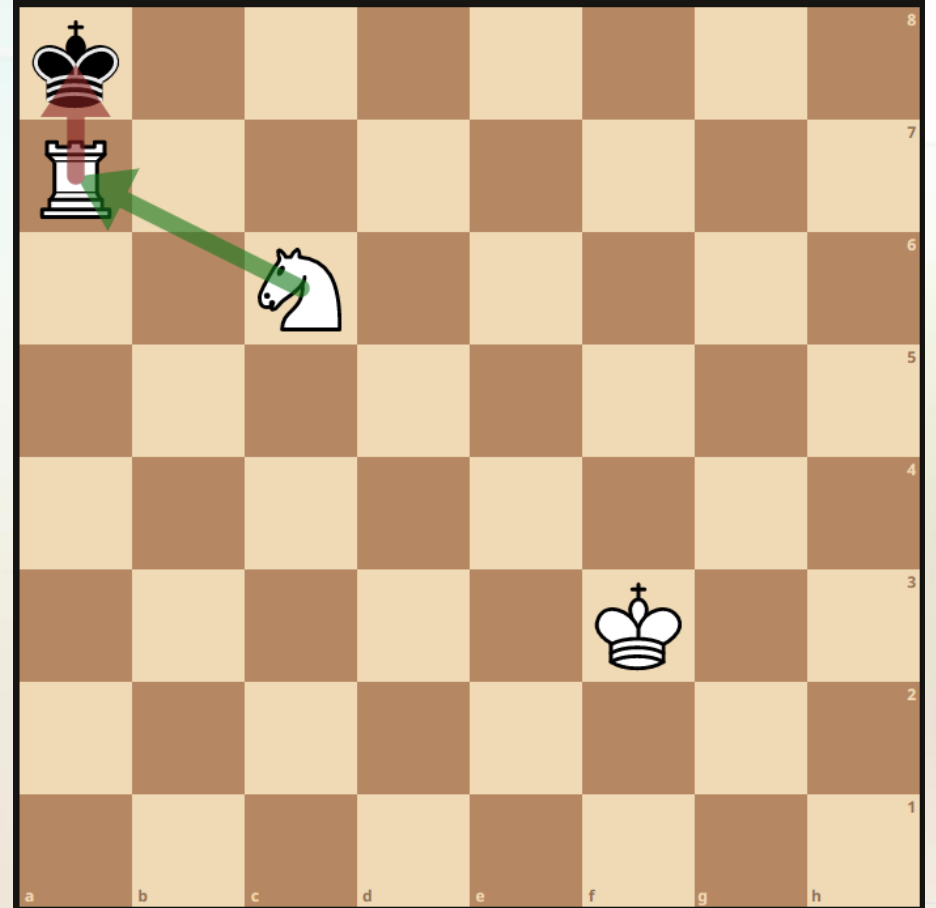


Koridor Matı (Arka Sıra Matı): Kale şah çekiyor, Şahın kaçabileceği güvenli bir kare yok.

Mat Konumu (2)

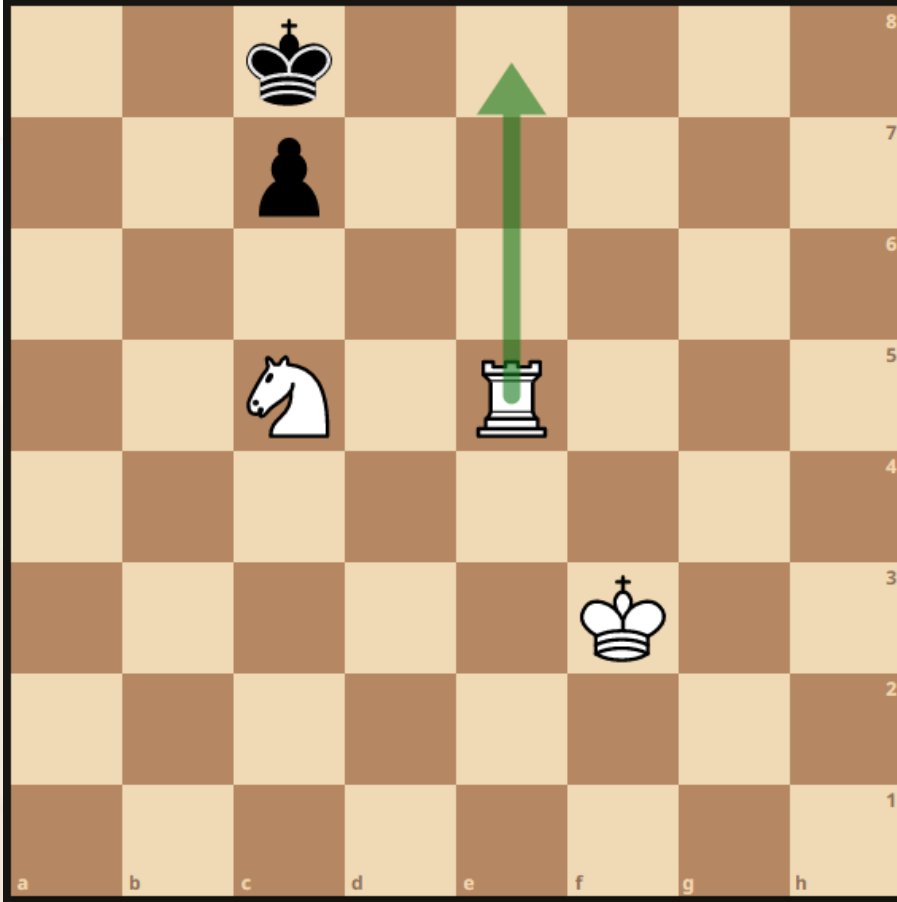


Beyaz kale siyah atı yiyerek şah çekmek için a3 karesinden a7 karesine gider (Kxa7).

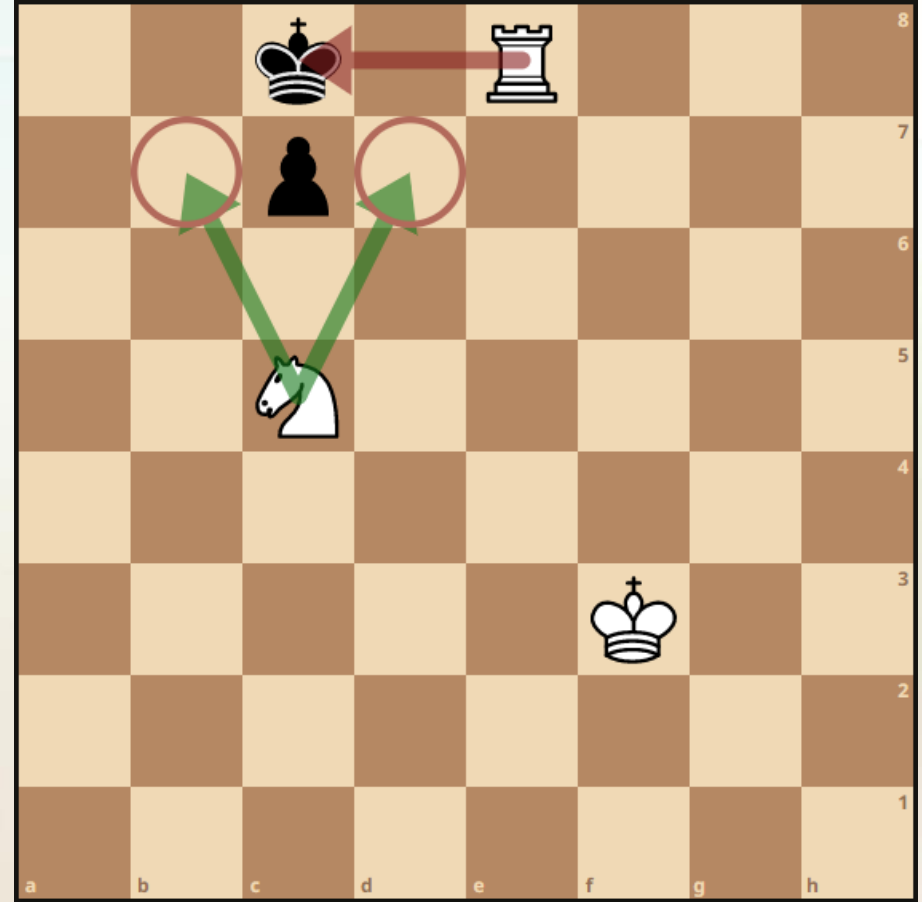


Arap Matı: Kale şah çekiyor, Şahın kaçabileceği güvenli bir kare yok, At kaleyi koruduğu için Şah kaleyi alamıyor.

Mat Konumu (3)

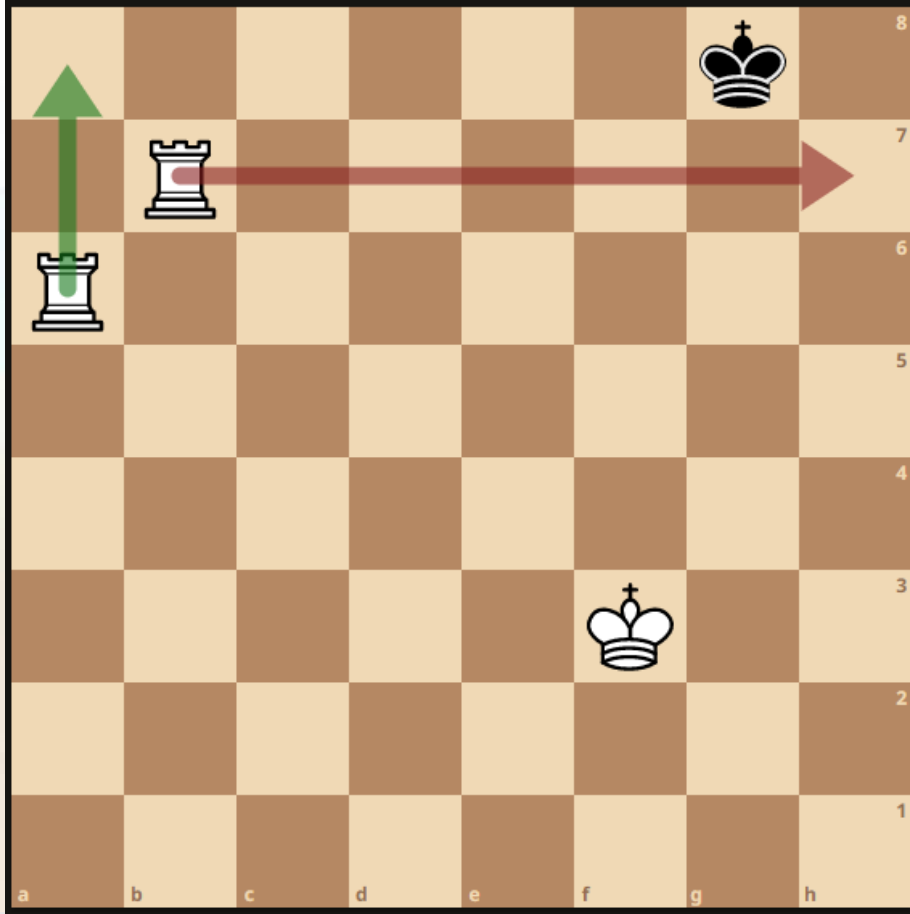


Kale şah çekmek için d5 karesinden d8 karesine gider (Kd8).

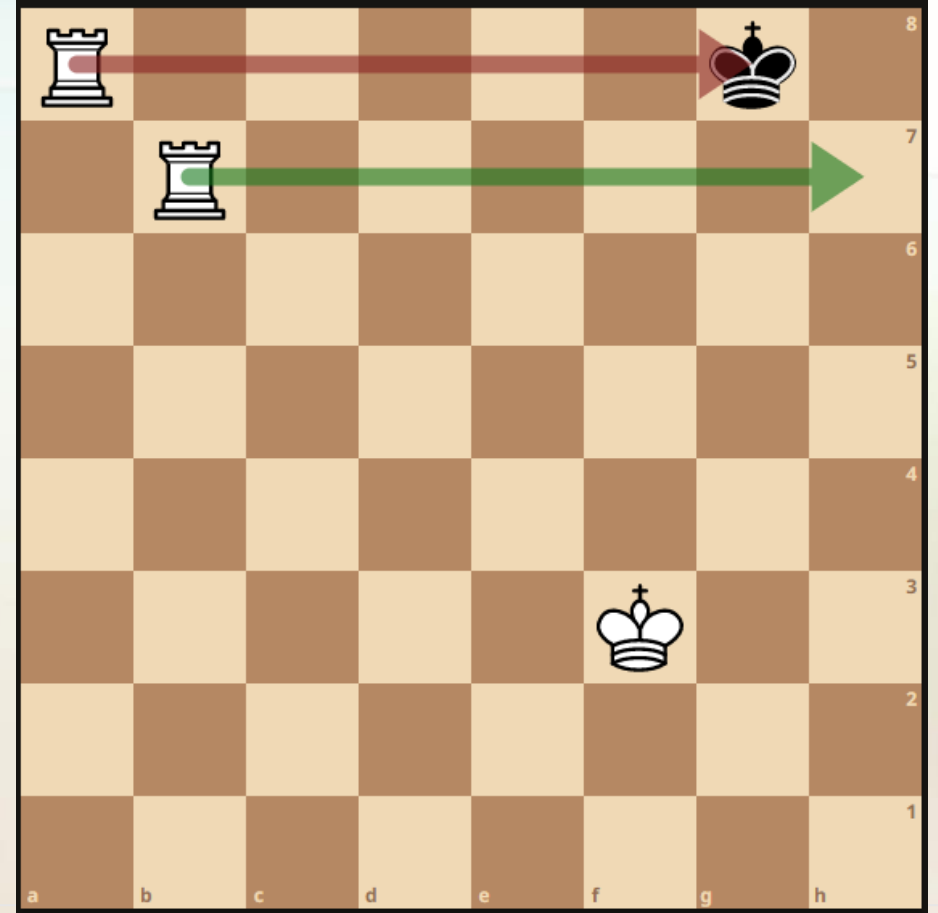


Anestezi Matı: Kale şah çekiyor, At şahın kaçabileceği kareleri tutuyor, Şahın kaçabileceği güvenli bir kare yok

Mat Konumu (4)

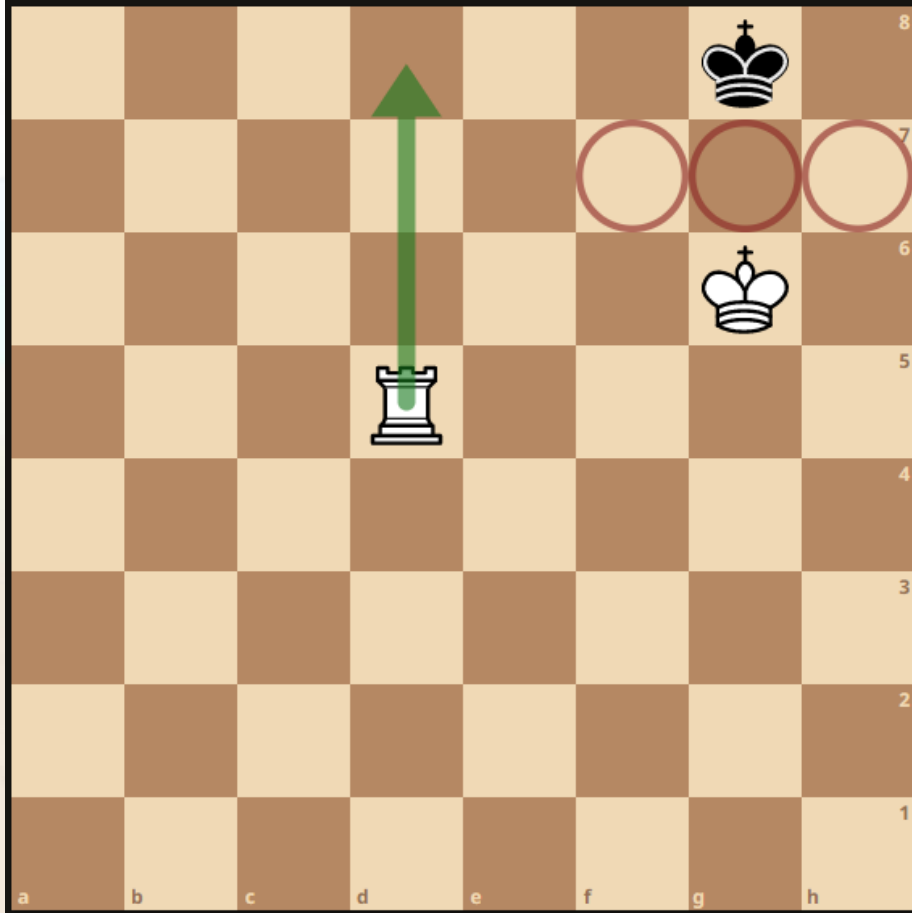


a6 karesindeki kale şah çekmek için a8 karesine gider (Ka8). b7 karesindeki kale siyah şahın 7 ve daha aşağı yataylara kaçmasını engellemekle görevli 😊

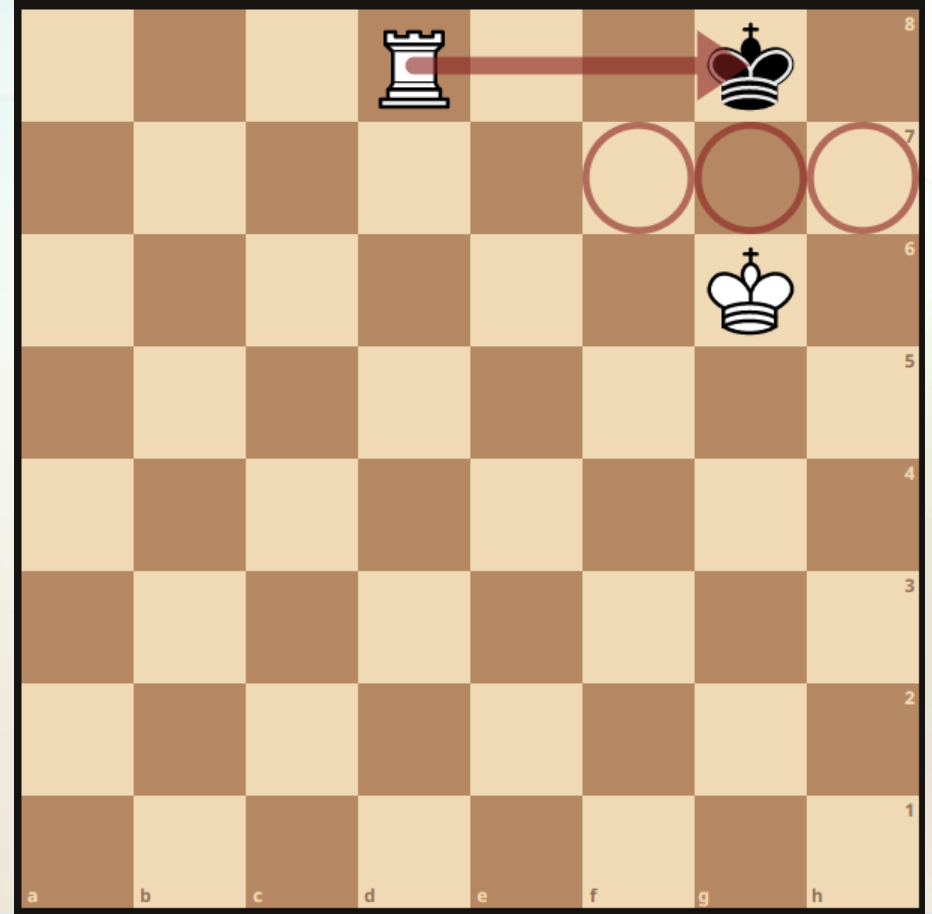


Merdiven Matı: a8 kalesi şah çekiyor, b7 kalesi şahın kaçabileceği kareleri tutuyor, Şahın kaçabileceği güvenli bir kare yok (Burada kalelerden birinin yerine vezir de aynı işi yapar)

Mat Konumu (5)

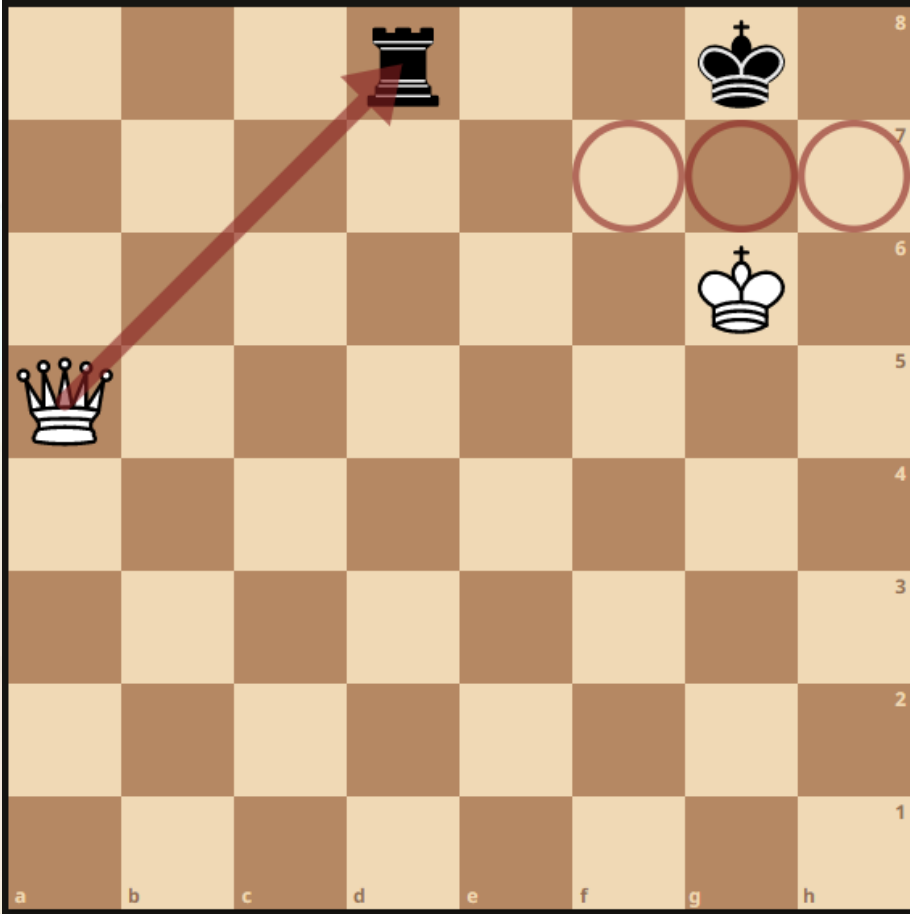


d5 karesindeki kale şah çekmek için d8 karesine gider (Kd8).

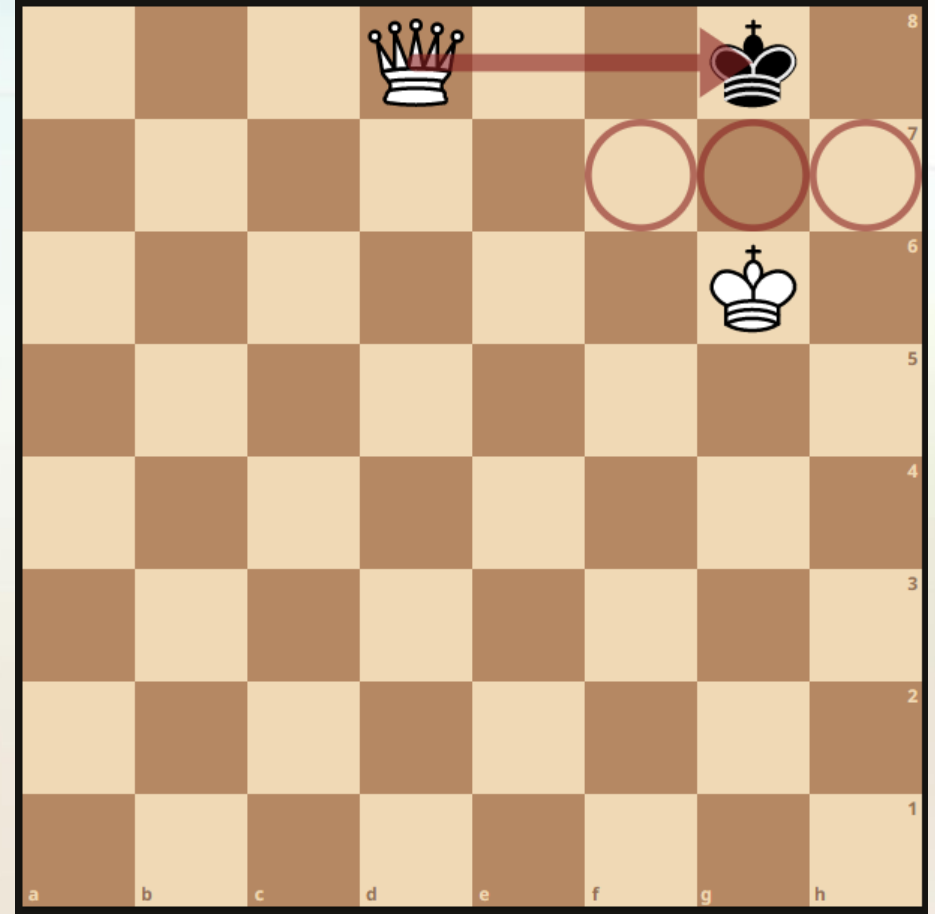


Kaleyle Opozisyon Matı: Kale şah çekiyor, Beyaz şah siyah şahın kaçabileceği kareleri tutuyor, Şahın kaçabileceği güvenli bir kare yok.

Mat Konumu (6)

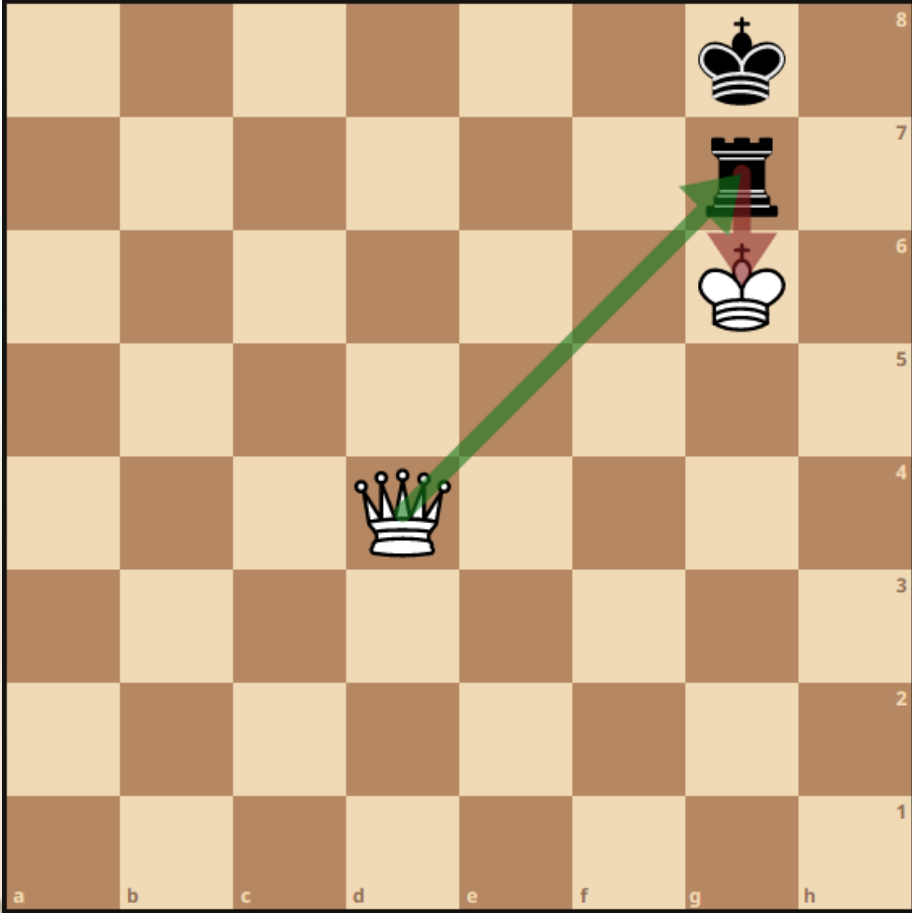


a5 karesindeki vezir şah çekmek için siyah kaleyi yiyerek d8 karesine gider (Vxd8).

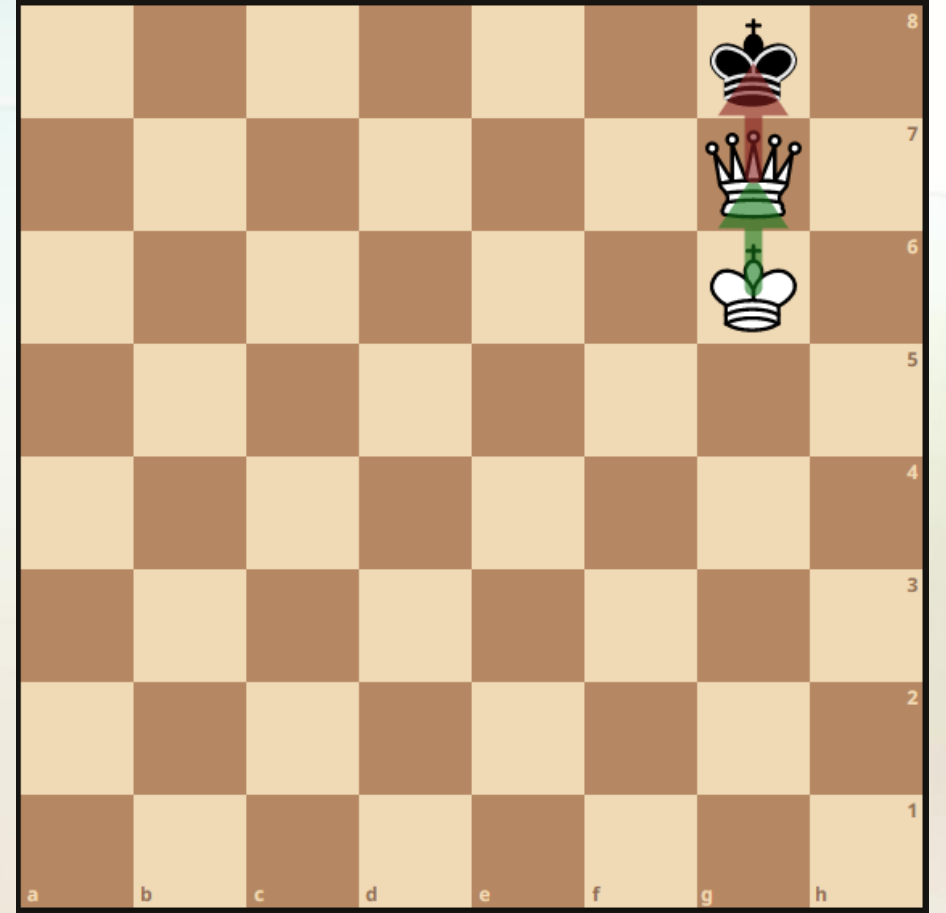


Vezirle Opozisyon Matı: Vezir şah çekiyor, Beyaz şah siyah şahın kaçabileceği kareleri tutuyor, Şahın kaçabileceği güvenli bir kare yok.

Mat Konumu (7)

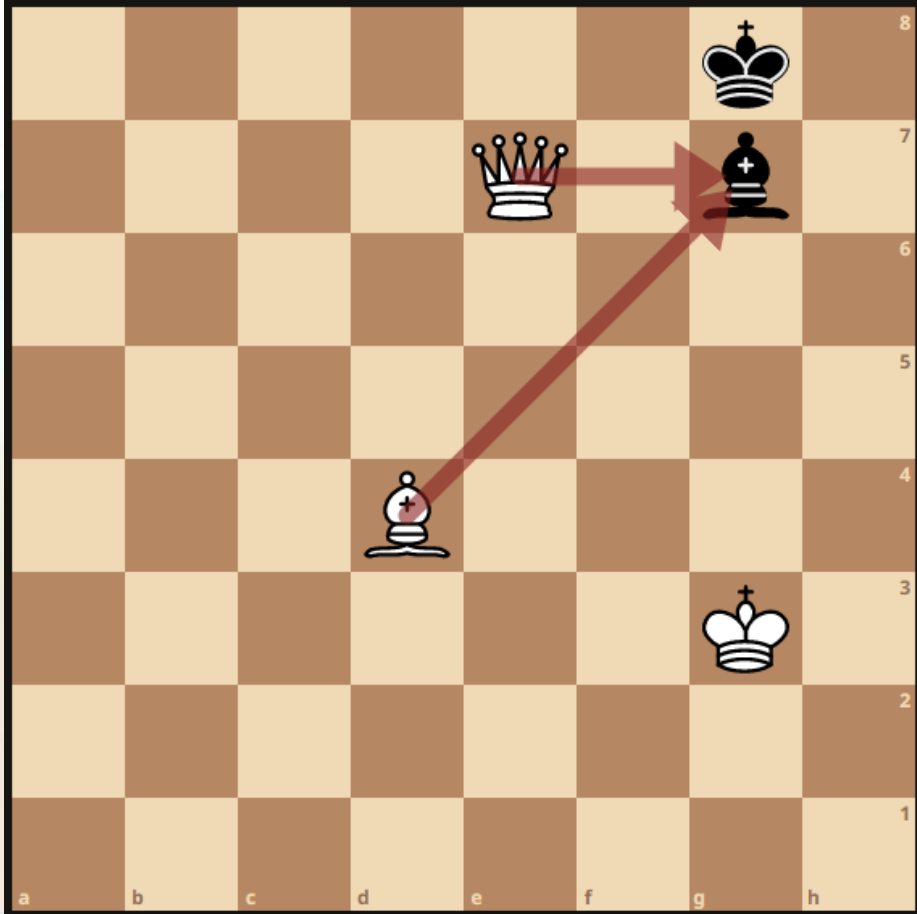


Siyah kale g7 karesinden beyaza şah çekiyor. d4 karesindeki vezir hem bu tehditten kurtulmak hem de siyahlara şah çekmek için siyah kaleyi yiyerek g7 karesine gider (Vxg7).

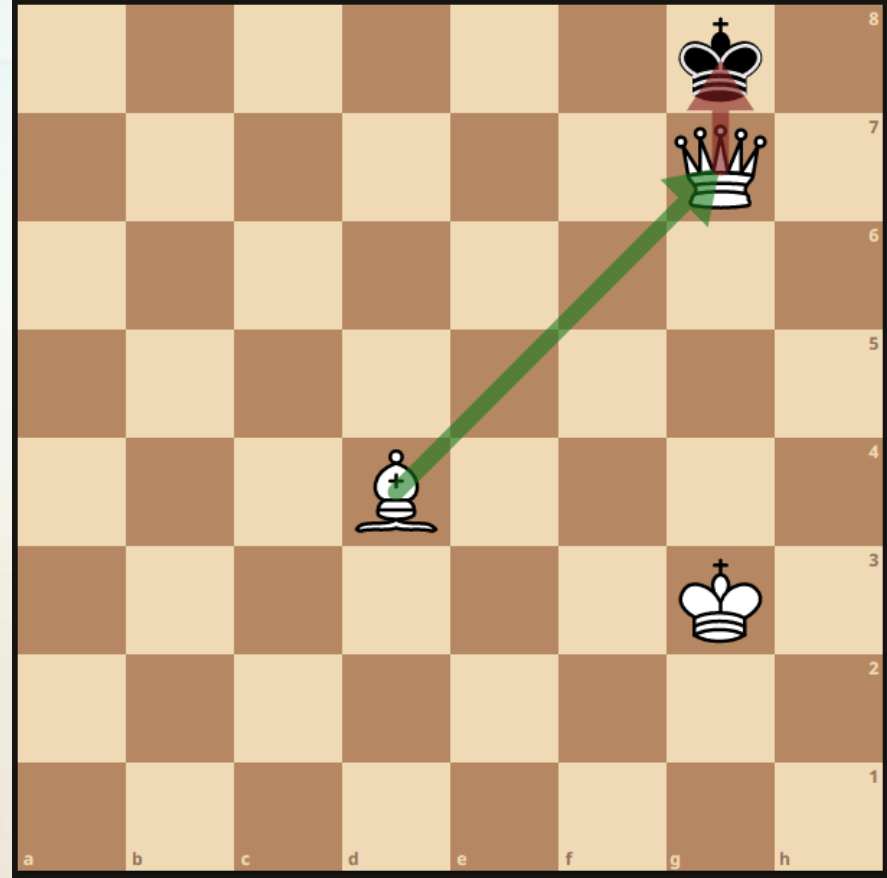


Vezir Matı: beyaz vezir siyahlara şah çekiyor, Beyaz şah vezirini koruyor, Siyah şahın kaçabileceği güvenli bir kare yok.

Mat Konumu (8)

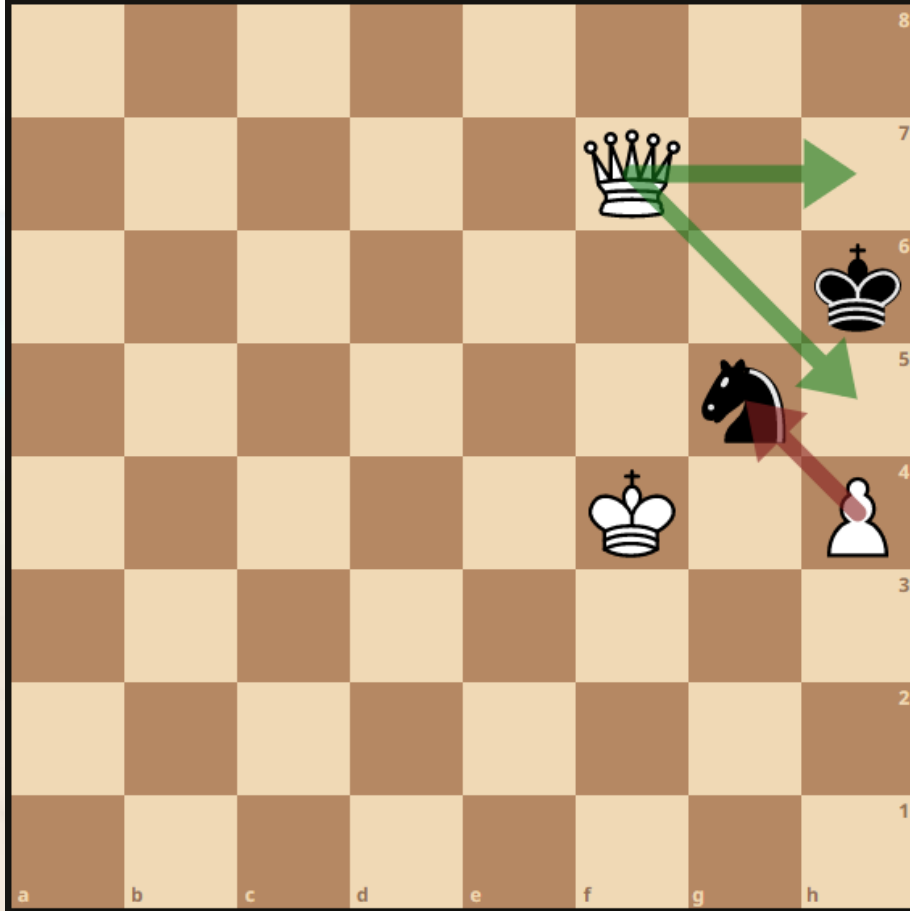


Beyazlar hem veziri hem de fili ile siyahın filini yemekle tehdit ediyor. Aynı zamanda şah çekebilmek için vezir siyah fili yiyerek g7 karesine gider (Vxg7).

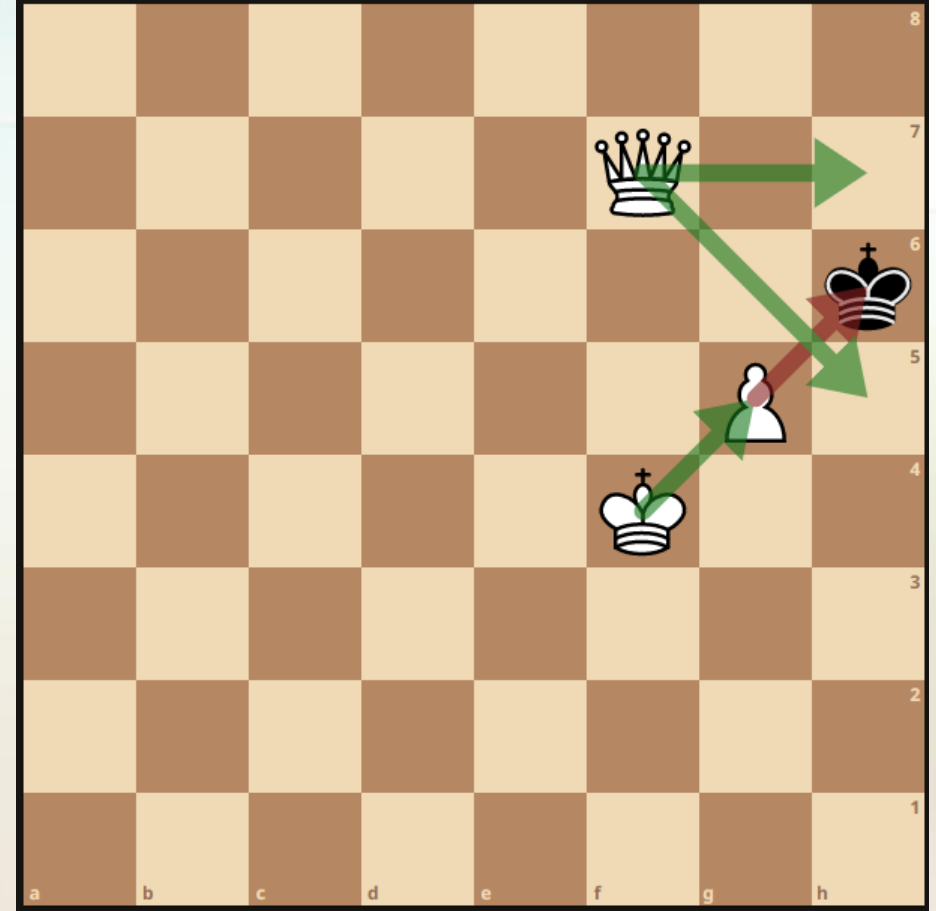


Vezir Matı: Vezir şah çekiyor, Beyaz fil vezirini koruyor, Siyah şahın kaçabileceği güvenli bir kare yok.

Mat Konumu (9)

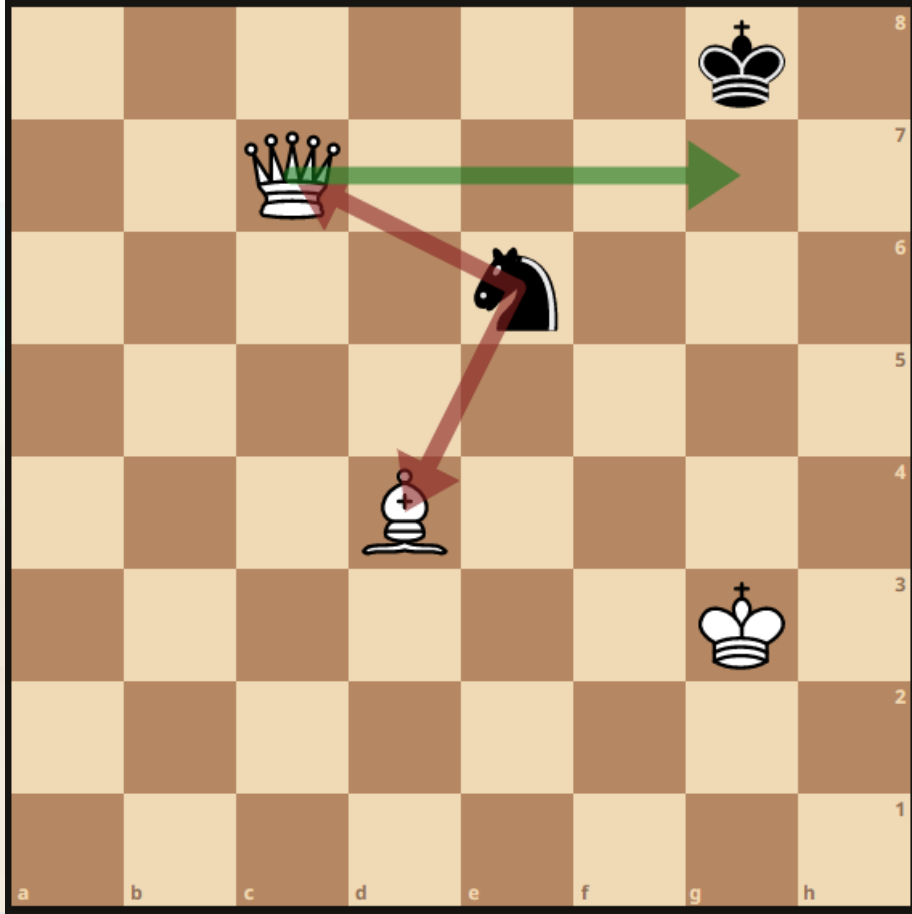


Beyazlar piyonu ile siyahın atını yemek ve şah çekmek tehdidinde bulunuyor. Beyazlar h4 karesindeki piyonu ile atı yiyerek g5 karesine gider (hxg5).

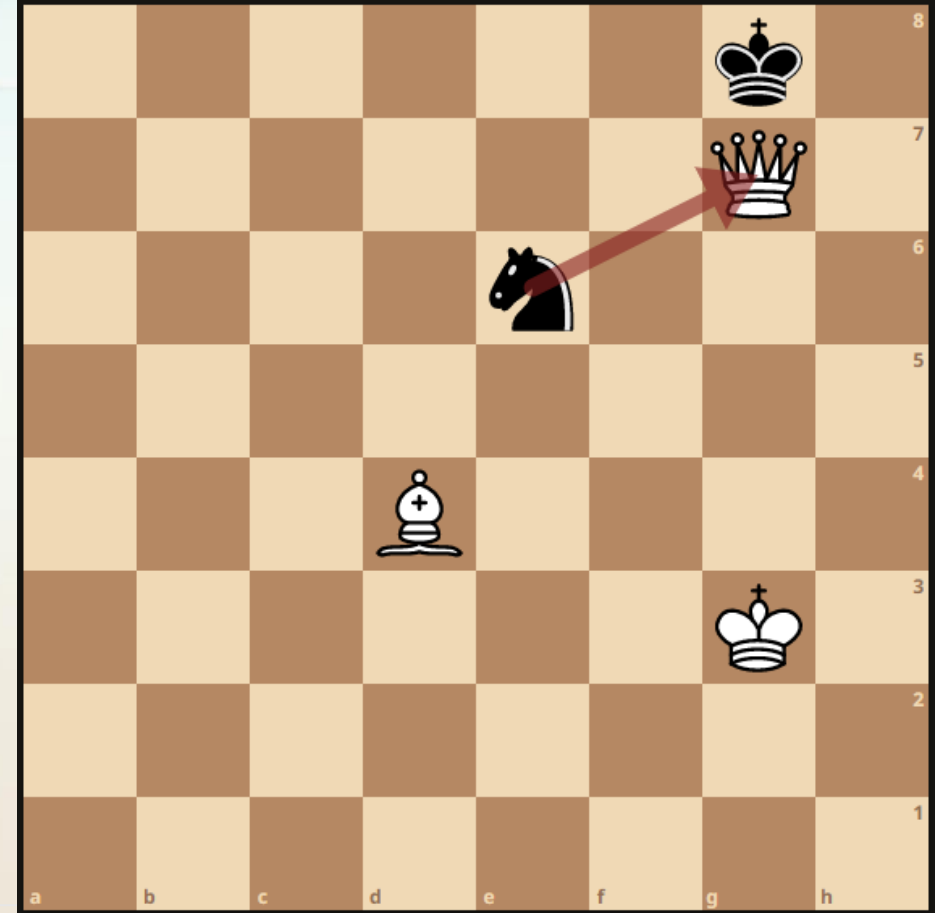


Piyonla Mat: Piyon şah çekiyor, Beyaz şah piyonu koruyor, Vezir siyah şahın kaçabileceği kareleri tutuyor, Siyah şahın kaçabileceği güvenli bir kare yok

Mat Yanılgısı (1)

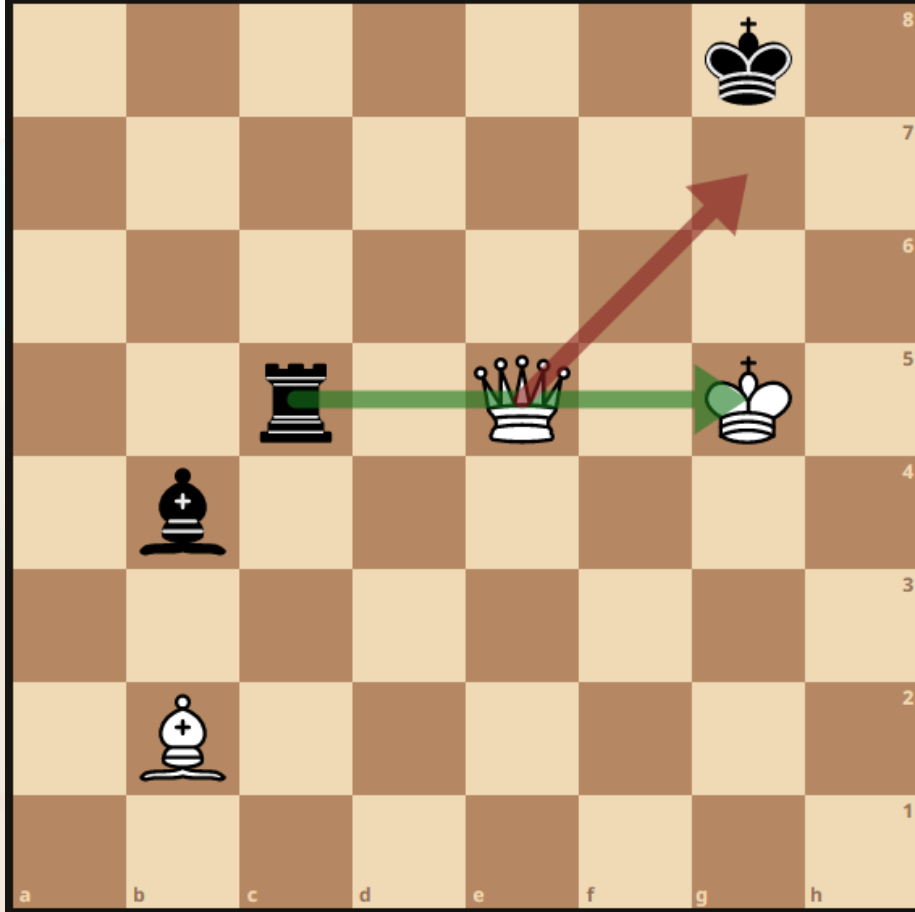


Siyahlar atı ile beyazların hem vezirini hem de filini almakla tehdit ediyor. Beyazlar ise veziri ile g7 karesine giderek filinin korumasında mat etmek hayalini kuruyor (Vg7??).



Dikkat: Vezir şah çekiyor, Beyaz fil veziri koruyor, Siyah şahın kaçabileceği güvenli bir kare yok, **FAKAT Siyah at veziri alır (Axc7) ve MATTAN KURTULUR.**

Mat Yanılgısı (2)



- Siyah kale ile beyaz şah arasında beyaz vezir var. Beyaz vezir kendi filinin korumasında g7 karesinden mat tehdidinde bulunuyor. Hamle sırası beyazda olsa bile, beyaz vezir kendi şahını tehdit altında kalmasına izin vererek g7 karesine gidemez. **Buna açmaz konumu denir.**
- ***Bu durumda, beyaz oyuncu yanlışlıkla vezirini g7 karesine götürüp mat ettiğini ilan etse bile, bu beyaz aleyhine bir hatalı hamle olur.***
- Bu konumda olası hamleler vezirin kaleyi yemesi (Vxc5) ve siyah filin de veziri yemesi (Fxc5) olabilir.
- Bu durumda en iyi hamle, sanırım beyazın Şg4 gibi bir hamle ile açmazdan kurtulması ve siyahın vezirini yemeyeceğini ümit etmesi olur 😊.