

HANDLEIDING HELPMAT

Vooraf

Doel van deze beknopte handleiding is, de oplosser van dienst te zijn bij de eerste stappen op het heterodoxe pad. Er wordt van uitgegaan dat de lezer al enige ervaring heeft met het oplossen van orthodoxe schaakproblemen, weet wat lijnopening, interferentie, blokkering, penmat e.d. zijn, terwijl thema's als Grimshaw, Novotny, stervlucht enz. hem ook niet onbekend voorkomen.

Voor algemene kennis wat betreft schaakproblemen kan men zich oriënteren bij de oplosbrochure. Tevens zijn er in de winkel van de bond diverse schaakboeken te verkrijgen over schaakproblematiek;

- "Inleiding tot het schaakprobleem" van Henk en Piet le Grand
- "Mat in tweezetten" van Jan Roosendaal

Wie speciaal in het heterodoxe terrein door wil dringen verwijzen we naar de compilatie van definities en begrippen; "Sprookjesschaak" van Kurt Smulders. Ook de brochure inleiding in het Fairy-schaak is een mooie aanzet voor de eerste stappen, deze kunt u downloaden in de rubriek handleidingen. Het is wel zaak als u deze laatst genoemde door gaat, kennis te hebben van het helpmat.

Wat is een helpmat?

Het helpmat dateert uit de vorige eeuw, en vanzelfsprekend is er in bijna 150 jaar een zekere ontwikkeling geweest, en is er een aantal regels aanvaard, ook in de onderschriften van de diagrammen. Dat doet eventjes ongewoon aan, maar het valt erg mee, en went gauw.

De naam drukt het goed uit: in een helpmat helpt zwart gedwee of actief mee, zich door wit mat te laten zetten. Het element van strijd tussen wit en zwart bestaat niet langer, en het motief van verdedigende manoeuvres van zwart is totaal vervallen. Om dit als het ware te benadrukken is de eerste regel:

ZWART BEGINT! (tenzij onder het diagram nadrukkelijk anders wordt voorgeschreven)

Bijv. een helpmat in tweezetten of kortweg H#2; 1.zwart zet, wit zet; 2.zwart zet, wit zet mat.

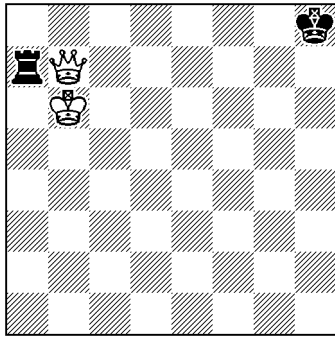
Overigens zijn de normale schaakregels van toepassing zoals:

- rokade is geoorloofd, tenzij kan worden bewezen dat de koning of toren al heet gespeeld.
- Zelfschaak mag nooit!

De bekende effecten als blokkering, lijnopening, penning, tempo enz. komen veel voor, en tal van klassieke thema's kunnen op geserreerde puntige wijze – zonder franje – worden gerealiseerd.

Verleidingen zoals we ze kennen in de orthodoxe problemen, komen niet voor, wat niet wegneemt dat men bij het oplossen mis kan tasten. Maar schijnspel – waarbij in het helpmat wit begint! – is al van oudsher een veel gehanteerde uitbreiding van de mogelijkheden.

No.1 **B. Lindgren**
Polistidningen 1943



-H#2* (2+2)

- H#2 a) diagram
b) wit begint
-H#2 b) wit begint
-H#2 a) 1,1;1,1
b) 0,1;1,1

Daaronder worden oplossing en schijnspeel met de letters a) en b) aangegeven. Vervolgens hetzelfde onderschrift, maar zonder a). Het spreekt dan vanzelf dat het diagram a) is, dat wil zeggen een helpmat waarbij normaal zwart begint. Tenslotte zwemmen in het 'algebraïsche' onderschrift met veel 'eentjes' in het water, en hierin zit de informatie dat er slechts één beginzet is, en verder één zetvolgorde die tot het doel leidt. Iedere zet wordt voorzien van een getalletje: het eerste kan een nul zijn, en dan begint wit. De eerste zetten van zwart en wit zijn gescheiden door een komma, iedere volgende zet van zwart wit, door een puntkomma.

Laten we beginnen met nevenstaand probleem van Bo Lindgren, houd er rekening mee dat zwart begint! Onder het diagram staan 4 onderschriften die allen hetzelfde betekenen. Maar eerst de inhoud dus speelt u mee.

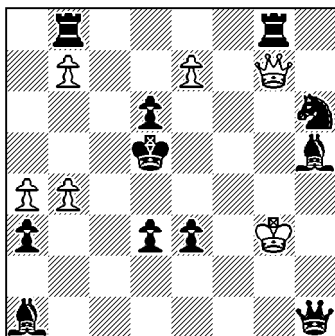
- a) 1.Ta8 Dc6 2.Tg8 Dh6#
b) 1... Df3 2.Th7 Df8#

De zwarte toren moet naast de zwarte koning blokkeren. In b) het schijnspeel, begint wit. De matstanden in spel en schijnspeel zijn hier dezelfde, alleen gespiegeld ten opzichte van de diagonaal a1-h8, dus echomats.

Dit was een eenvoudig schuifspelletje, en waarom zou dat niet mogen? Bij het onderschrift zijn zoals al vermeld enkele mogelijkheden. Met het welbekende * duiden we het schijnspeel aan.

In iedere oplossing (inclusief het schijnspeel) is er één unieke volgorde van zetten. Dus géén duals, varianten, zetverwisselingen binnen één oplossing. Dit is de belangrijkste voorwaarde voor een correct helpmat.

No.2 **N.A.Bakke**
Probleemblad 1983



H#2 4,1;1,1 (6+11)

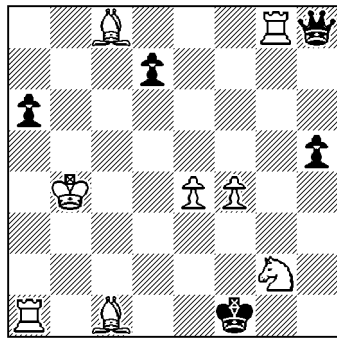
Zoals altijd bestaan er uitzonderingen op deze regel, maar komen tegenwoordig zelden voor gezien de ontwikkelingen in de software voor het testen van helpmats. Bovendien biedt het algebraïsch onderschrift het voordeel, dat er meteen blijkt dat er wat bijzonders aan de hand is.

2. 1.Ke4 e8P 2.d5 Pd6#
1.Ke6 e8L 2.Dd5 Ld7#
1.Kc6 e8T 2.d5 Te6#
1.Kc4 e8D 2.Kxb4 Db5#

De 4 oplossingen dragen ieder hun steentje bij tot de Allumwandlung (AUW) en de stervlucht van de zwarte koning.

Vergeleken met een orthodox probleem zijn ze verdeeld over de 4 oplossingen, elk met een modelmat. Ook in het boekje van Jan Roosendaal "stervlucht en kruisvlucht" kan men helpmats vinden. In nr. 2 zien we een ander facet van het helpmat; meerdere oplossingen in één diagramstand, waarbij de verschillende oplossingen (ieder met zijn uniek zetvolgorde!) goed bij elkaar passen, dan wel gezamenlijk een bekend thema voorstellen.

No.3 J.C. van Gool
Probleemblad 1990



H#2 1,1;1,1 (8+5)

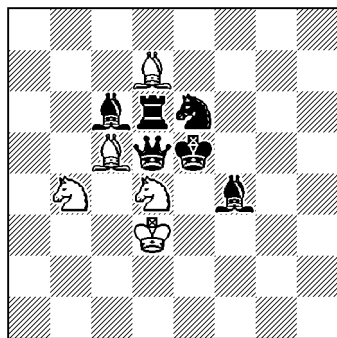
Als het moet, sla er dan flink op los!

No.3 1.Dxa1 Le3 2.Dh8 Lxa6#

Om het element van verrassing te verhogen is men bij helpmats heel ver gegaan. Schaakgeven, zelfs bij de eerste zet, en slaan van stukken komen regelmatig voor.

In no.3 zou, om de zet Le3 te kunnen doen, het schaak door de witte toren a1 moeten worden verhinderd. Echter het kost wit een extra zet om deze toren naar bijvoorbeeld a5 te spelen. Vandaar de zeer actieve hulp van de zwarte dame, die na het slaan van de witte toren a1, bij de tweede zet zichzelf weer 'opbergt' op h8, dus naar haar uitgangveld terugkeert. Deze manoeuvre heet Rückkehr of switchback.

No.4 P.Sola
Revista Romana de Sah 1935



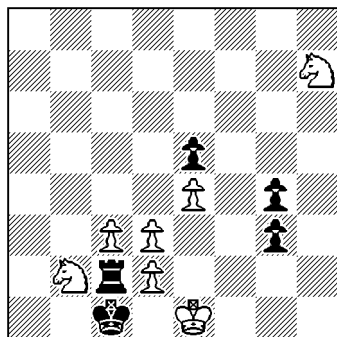
H#2 1,1;1,1 (5+6)

No.4 1.Pxd4 Pxd5 2.Lxd5 Lxd4#.

Om te laten zien dat het nog wel wat harder kan toegaan dan in nummer 3, vliegen de stukken er hier letterlijk af.

In het diagram zijn er geen pionnen; het is dus zoals Niemeijer het noemde; 'boerenschroom'.

No.5 C.R.J. Sammelius
Probleemblad 1989

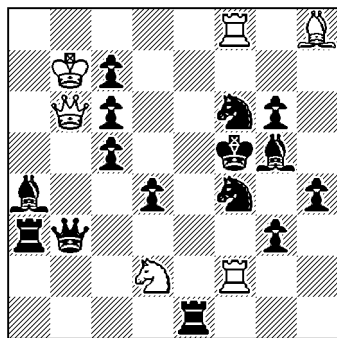


H#4 2,1;1,1;1,1;1,1 (7+5)

No.5 1.Txc3 Pf6 2.Txd3 Pd5 3.Txd2 Pc3 4.Tc2 Pd3#
1.Txd2 Pg5 2.Txd3 Pf3 3.Txc3 Pd2 4.Tc2 Pd3#.

De zwarte toren maakt zowel links- als rechtsom een 'Rundlauf', die tevens een Rückkehr inhoudt. Deze task is in technisch en artistiek opzicht zeer knap.

No.6 J.C.M. & H.Shogt
Ianovic MT 1988



H#2 2,1;1,1 (6+15)

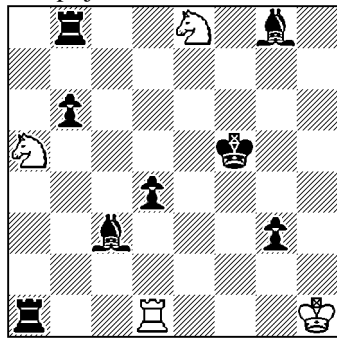
No.6 1.Df7 Dxc7 2.Pe4 Dd7#
1.Df3 Dxc6 2.Pe2 De4#

Een dubbele zetting van het Ianovic-thema. Vrij zware stand, met veel zwart materiaal, nodig om nevenoplossingen te onderdrukken.

De wetten van de economie blijven geldig: het is de kunst om met zo weinig mogelijk witte stukken zoveel mogelijk te bereiken.

Het onderhavige probleem is een spel van ontpenning, zelfpenning en dubbele penmats, geliefde en veelgebruikte ingrediënten bij helpmats.

No.7 V.Syzonenko
1^e prijs Probleemblad 1979



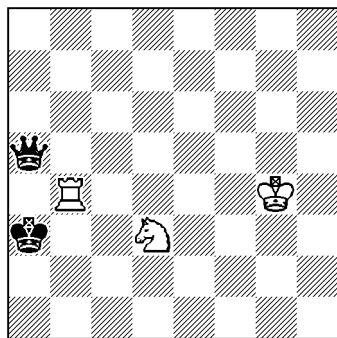
H#3 3,1;1,1;1,1 (4+8)

No.7 1.Kf4 Pc4 2.Ta5 Pf6 3.Tg5 Tf1#
1.Ke5 Pf6 2.Te8 Tf1 3.Te6 Pc4#
1.Ke4 Tf1 2.Td1 Pc4 3.Td3 Pf6#

Een huzarenstukje: in de prachtige open stand vormen de witte zetten een volledige cyclus.

Alweer een voorbeeld hoe een idee, bekend uit de orthodoxe driezets, op harmonische wijze over de drie oplossingen wordt verdeeld.

No.8 H.Forsberg
Revista Romana de Sah 1935



H#2 b) zDa6 = zTa6 (3+2)

c) zDa6 = zLa6

d) zDa6 = zPa6

e) zDa6 = zpion a6

No.8 a) 1.Df6 Pc5 2.Db2 Ta4#
b) 1.Tb6 Tb1 2.Tb3 Ta1#
c) 1.Lc4 Pe1 2.La2 Pc2#
d) 1.Pc5 Pc1 2.Pa4 Tb3#
e) 1.a5 Tb3+ 2.Ka4 Pc5#

Deze vijfing (a is dus de diagrampositie) is een voorbeeld van het proberen om met minimale middelen maximale effecten te creëren.

Twee- en meerlingen komen bij helpmats veel voor. Bij meerlingen mag de verandering in de uitgangsstelling maar één stuk betreffen.

-verplaatsing bijvoorbeeld La5 naar a3 of La5 → a3.

-toevoeging bijvoorbeeld + witte pion h2.

-weglating bijvoorbeeld – zwarte dame f6

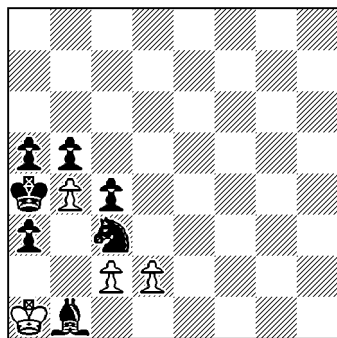
-verwisseling van plaats van twee stukken ↔

-vervanging van één stuk door een ander van gelijke of ongelijke kleur en waarde.

-alle stukken een veld naar rechts.

-het bord 90° draaien enz.

No.9 A.Gartsev
Probleemblad 1990



H#3 b) -c4 (4+7)

Om de verschillende vormen van de meerling op te lossen, keert men steeds terug naar het diagram, tenzij er bijvoorbeeld duidelijk staat dat het cumulatieve verandering betreft, bijvoorbeeld:

b) zwarte La5 naar a3

c) verder +c2 of c) b) + c2

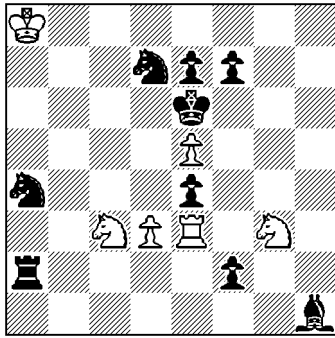
Zelfs retro!

9) a) 1.cxb3 e.p. dxc3 2.a2 Kb2 3.a1T cxb3#

b) 1.a2 Kb2 2.a1P dxc3 3.Pb3 cxd3#

is een beetje verraderlijk want men moet er even op komen, dat wits laatste zet b2-b4 was. Ondanks de aardige minorpromoties is het probleempje wel iel, in het zuidwestelijke kwadrant van het bord.

No.10 Persson & Jonsson
Probleemblad 1991



H#2 0-diagram

- a) zw. P a4 = zw. pion a4
- b) zw. pi f2 = zw. dame f2
- c) zw. Ta2 naar h3
- d) zw. Ta2 naar c2

Nulpositie = zero position

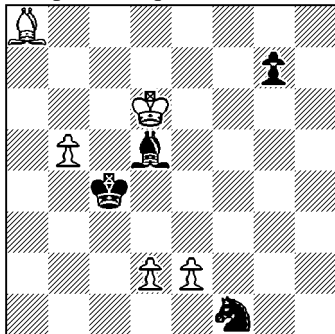
Toch hadden de helpmatcomponisten nog niet genoeg aan de mogelijkheden van meerlingen, en vonden de nulpositie uit, waardoor in feite twee verandering a), b) enz worden getolereerd.

- 10) a) 1.Pf6 Pcx e4 2.Pd5 Pc5#
- a) 1.Df5 dxe4 2.Tg2 exf5#
- b) 1.f5 Pgxe4 2.Tf3 Pg5#
- c) 1.exd3+ Pd5 2.Tc6 Pf4#

De nulpositie zelf (het diagram) behoeft niet te worden opgelost, dat is niet de bedoeling, zelfs al zou het oplosbaar zijn.

Dus alleen het onderschrift volgen!

No.11 W.A.Shinkman
1^e pr. Dubuque Chess J.XII



H#3 Duplex (5+4)

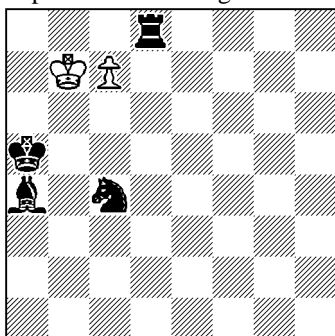
- 11) 1.Lh1 Lg2 2.Kd4 Lxf1 3.Le4 e3#
- 1.Ke5 Ph2 2.Kf4 g5+ 3.Ke3 Pg4#

Bij een duplex is de opgave, naast de normale helpmat (zwart begint), de rollen om te draaien dat ook wit (die dan de eerste zet doet) zich in het gevraagde aantal zetten door zwart laat matzetten.

Zoals uit de bron van nr.11 blijkt, is er geen sprake van nieuwlichterij; duplexen bestaan al meer dan een eeuw.

De eerste oplossing van 11 geeft een fraai voorbeeld van 'baning' een truc die uit oude tijden stamt, en hier door wit en zwart samen in de praktijk wordt gebracht.

No.12 S.Milenkovic
6^e pl. Boekarest-Belgrado 1960

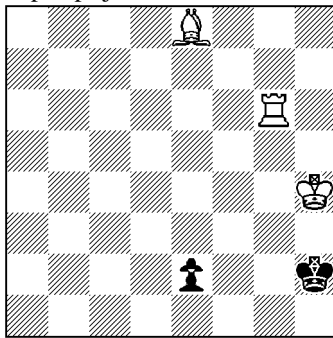


H#2* (+)

- 12) 1... cxd8D+ 2.Pb6 Dxb6# (het schijnspeel)
- 1.Pa3 cxd8P 2.Pb5 Pc6# (de oplossing)
- duplex 1.Lc6+ 2.Ka7 Ta8# (het schijnspeel in de duplex)
- 1.c8T Pb6 2.Tb8 Td7# (de oplossing van het duplex)

Het simpele onderschrift vraagt 4 oplossingen; als de 'gewone' oplossing een schijnspeel heeft, moet de duplex er ook één hebben! Tevens illustreert dit probleempje het duidelijke verschil tussen schijnspeel en duplex.

No.13 Milovanovic & Sorokin
Spec.prijs Schach Echo 1974

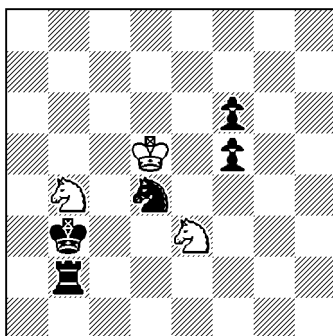


H#2 2,1;1,1 (3+2)
Duplex

- 13) 1.Kh1 Kh3 2.e1L Lc6#
1.e1T Lc6 2.Th1 Tg2#
1.Tg3 e1D 2.Lh5 Dxg3#
1.Tg4 e1P 2.Lh5 Pf3#

In deze charmante miniatuur met AUW worden wederom 4 oplossingen gevraagd.

No.14 E.Petite
Probleemblad 1991



H#4 Reciprook

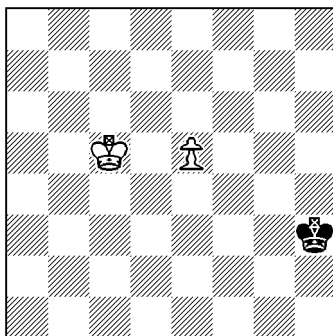
Reciprook = Grazer helpmat

- 14) 1.Pc6 Pa2 2.Pa5 Pc3 3.Kb4 Kd4 (4.Td2#) 4.Tb3 Pc2#

Een reciprook of Grazer helpmat is een buitenbeentje onder de helpmats, en wordt nogal eens lastig gevonden.

De eis is dat naast de normale oplossing, bij de laatste zet (in ons voorbeeld de vierde zet) ook wit kan worden matgezet.

No.15 N.Petrovic
Probleemblad 1949



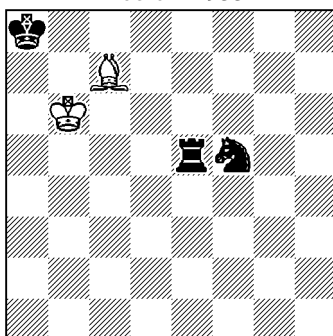
H#5 1,1;... (2+3)

Nog enkele meerzetten

- 15) 1.Kg4 e6 2.Kf5 e7 3.Ke6 Kb5 4.Kd7 Kb6 5.Kc8 e8D#

Bij langere meerzetten wordt het steeds moeilijker om de zetvolgorde uniek te houden. Bij langere problemen wordt het onderschrift dat het oplossingsverloop aangeeft vaak afgekort.

No.16 Z.Maslar
Problem 1955



H#9 1,1;...

- 16) 1.Ph6 Ld8 2.Kb8 Le7 3.Kc8 Lf8 4.Kd8 Kc6 5.Ke8 Kd6
6.Kf7 Kxe5 7.Kg8 Kf6 8.Kh8 Kg6 9.Pg8 Lg7#

Om door de witte loper te worden matgezet moet de zwarte koning naar een zwart hoekveld, en de subtiële manier waarop één en ander in zijn werk gaat is fraai en geraffineerd.

Helppat

Dit volgt dezelfde regels als helpmat. Let goed op de onderschriften, waarbij pat wordt aangegeven door een isgelijktteken =.

In deze categorie kan ook dubbelpat voorkomen onder het diagram staan dan bijvoorbeeld H==3.

Aanhangsel

Bij de bespreking van nummer 1 werd de rechtlijnigheid van de helpmats onderstreept. Maar er zijn uitzonderingen; dus toch 'varianten' al komen die tegenwoordig zelden voor.

Aan het overzicht van Piet le Grand in het jaarboek 1965 ontleen we het volgende, waarbij op algebraïsche schrijfwijze voor H#2 wordt aangegeven:

Type Neumann, de normale schrijfwijze a,1; 1,1

Onitiu 1,a; 1,1

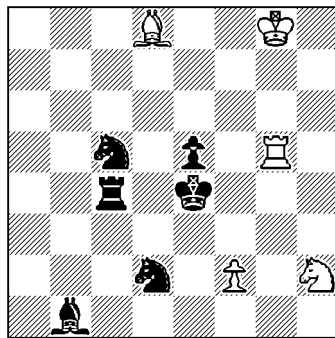
Barthélemy 1,1; a,1

Dawson = Neumann + Onitiu a,b; 1,1

Gussopulo = Onitiu + Barthélemy 1,a; b,1

Bédoni = Neumann + Barthélemy a,1; b,1

No.17 C.R.J.Sammelius
Proleemblad 1991



- 17) 1.Kf4 Tg7 2.Te4 Tf7#
1... La5 2.Le4 Lxd2#
1... Lb6 2.Pce4 Le3#
1... Tg3 2.Pde4 Tf3#
1... Th5 2.e4 Lc7#

Deze task, een mooie vijfvoudige blokkering van het veld e4, is dus 'een Onitiu'

Met het handige algebraïsche onderschrift zijn er geen moeilijke namen meer nodig, en is alles meteen duidelijk.

Er is bij het oplossen van helpmats veel te beleven. Terminologie en diagramonderschriften zullen hopelijk geen narigheden meer geven. Maar een echte handleiding hoe op te lossen is dit korte verhaal niet. Laten we zeggen oefening baart kunst.

Jan Schogt
Februari 1992