



2025 FIDE Grand Swiss

TSF Yayın Kurulu



FIDE GRAND SWISS AND
WOMEN'S GRAND SWISS 2025

Görsel: © FIDE

Görkem Sivri:

2025 FIDE Grand Swiss Turnuvası, 3-15 Eylül tarihleri arasında, Özbekistan'ın Semerkant kentinde oynandı. 116 sporcunun yarıştığı Açık Kategori'de ilk iki sırayı elde edecek sporcular için para ödülünün yanı sıra (90.000\$ ve 75.000\$) 2026 Adaylar Turnuvası'na katılım hakkı da söz konusu olduğundan, katılımcılar son derece motive idiler ve herkes gücünün son damlasına kadar mücadele etti.



Görsel: © ChessDojo @ YouTube

Çekişmeli geçen turnuvanın sonunda gülen isimler Hollandalı Büyükusta **Anish Giri** ve Alman Büyükusta **Matthias Bluebaum** oldu. Özellikle şanssız bir ismin GM Vincent Keymer olduğu söylenebilir, zira kendisi son iki turda kesin kazanç konumları (biri GM Bluebaum'a karşı!) berabere yaparak 2.-4. sıraları paylaştı. Dünya Şampiyonu ünvanını elinde tutan Hint GM Dommaraju Gukesh'in turnuvayı 6 puanla ancak 41. sırada tamamlaması satranç dünyası için büyük bir sürpriz, Hint satrançseverler için ise kuşkusuz hayal kırıklığı oldu. Aslında "genel bir hayal kırıklığının büyükçe bir parçası oldu" demek daha doğru, zira 116 kişinin katıldığı turnuvaya dördü 2700 ELO üzeri (biri Dünya Şampiyonu) olmak üzere 15 oyuncu veren Hindistan herhâlde bir kürsü olsun bekliyordu – ne var ki en iyi dereceleri GM Arjun Erigaisi, GM Sarin Nihal ve GM Santosh Gujrathi Vidit 7 puanla, 5.-19. sıraları paylaşarak elde ettiler.

Türk satrançseverlerin turnuvada özellikle takip ettiği iki isim ise temsilcilerimiz **GM Yağız Kaan Erdoğan** ve **GM Ediz Gürel** idi elbette. Yağız Kaan turnuvayı 6 puanla 28. sırada bitirdiği gibi, büyük olasılıkla kombinezon antolojilerine geçecek bir vezir fedasına da imza attı – öyle ki bugünlerde kime Yağız Kaan'ın turnuvada ne yaptığını sorsanız, 2. turdaki Gukesh beraberliğini falan bir kenara bırakıp “...xf2!” diyecektir.

Somut gerçekliği dile getirmekte herhâlde bir beis yok: Satrançtaki temsilcilerimizin Dünya Şampiyonları ile oynamasına pek alışık değiliz. Onlardan puan almalarına ise hiç alışık değiliz. Yağız Kaan'ın 2. turda Gukesh'ten yarım puan almasının ülke satrancında yarattığı ufak çaplı heyecan fırtınası daha yeni yeni dinliyordu ki, 7. turda Ediz'in şampiyonu yenmesi ateşi tekrar harladı! Turnuvayı 5½ puanla, 55. sırada bitiren Ediz'in Semerkant'tan önemli bir psikolojik kazanımla ayrıldığını söyleyebiliriz.

İşte turnuvanın dikkat çeken oyunlarından birkaçı:



© fotoğraflar / FIDE

GM Shakhriyar Mamedyarov – GM Grigory Oparin

2025 FIDE Grand Swiss 2025, [D36]

Analiz: Bülent Güner

1 c4 e6 2 ♖c3 d5 3 d4 ♗f6 4 cxd5 exd5

Vezir Gambiti'nde değişme devamıyolu.

5 ♙g5 ♙e7 6 e3 c6

Önemli bir hamle. 6...♙f5? 7 ♙xf6 ♙xf6 8 ♖b3±

7 ♙d3 ♗bd7 8 ♖c2

1950'li yıllardan günümüze, bu varyant birçok önemli oyunda kullanılmıştır. Çok sık görülmüş devamıyolları:

a) 8 ♗f3 0-0 9 ♖c2 ♗e8 10 0-0 ♗f8 11 h3!±. Beyaz bu varyantta b4 hazırlığı yoluyla *Azınlık Hücumu* yapabileceği gibi, ♗e5 veya ♗ae1 ile merkezden de oynayabilir.

b) 8 ♗ge2 0-0 9 ♖c2 ♗e8 10 0-0 ♗f8 11 f3 varyantında Beyaz e3-e4 yoluyla üstünlük sağlamaya çalışır.

8...♗h5!?

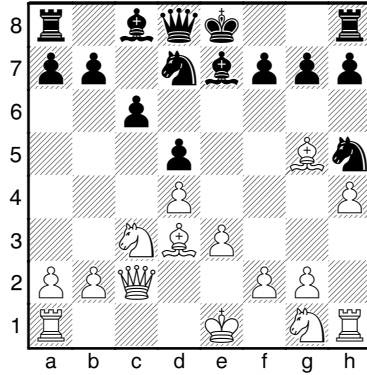
Siyah, fillerin değişimini zorluyor.

9 h4!? (D)

Bu hamle piyon fedası yoluyla üstünlük sağlama peşindedir. Siyah muhtemelen şunu bekliyordu: 9 ♙xe7 ♖xe7 10 ♗ge2±.

9...h6

Siyah fedayı kabul etmiyor. 9...♙xg5 10 hxg5 ♖xg5 11 0-0-0 g6! 12 ♗h3! ♖e7 (12...♖xg2? 13 ♙e2!±) 13 g4 ♗g7 14 ♗f4 Siyah dikkatli bir oyunla dengiyi koruyabilir. 14...♗f6 15 g5! ♗fh5! 16 ♗cxd5! cxd5 (16...♖d8 17 ♗c3 ♖xg5 18 ♗e4±) 17 ♗xd5 ♖d6 18 ♗c7+ ♗e7 19 ♗xa8 ♙g4 20 ♖c7+ ♖xc7+ 21 ♗xc7 ♗c8!= (21...♙xd1? 22 ♙xd1+-)



10 ♙xe7 ♖xe7 11 ♗f3 ♗b6 12 0-0-0 ♙g4

12...♗f6 tercih edilebilirdi.

13 ♗dg1

13 ♗de1

13...♙xf3

13...♗f6

14 gxf3±

Bu değişme Beyazın olanaklarını arttırdı.

14...0-0-0 15 f4

15 ♖b3

15...g6 16 f5 gxf5

16...g5

17 ♙e2 ♗f6 18 ♖xf5+ ♗bd7 19 ♙d3 ♗e8 20 ♖f4 ♗d6

21 ♗b1

21 ♗h3±

21...♖f6 22 ♖h2 ♗hg8 23 ♗c1

Beyaz taşları değişmekten kaçınarak oyun arıyor. Pozisyon dengededir.

23...♗b6 24 b3 ♗g7 25 ♗e2 ♗e4 26 ♗f4 ♖e7

26...♖d6

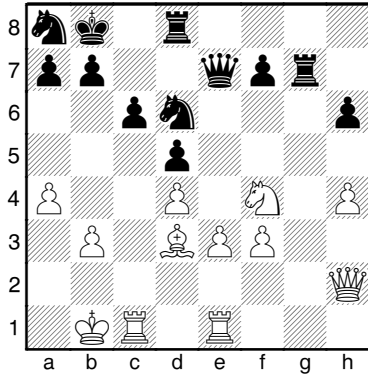
27 f3

27 ♗h5 ♗gg8! 28 ♖f4 ♗g2 29 ♗c2! ♗dg8! 30 ♗hc1±

27...♗d6 28 ♗he1 ♗b8!

Siyah, şahını güvenlik altına almaya çalışıyor.

29 a4 ♗a8?! (D)



30 e4! dxe4! 31 ♖xe4 ♜c7! 32 d5

32 ♜d5! ♜a5! 33 ♜e7!± ve fikir ♖xc6.

32...c5?

32...♜xe4! 33 fxe4 ♜e5 34 dxc6 ♜g4! Siyah eşitliği korurdu.

33 ♜h5! ♜gg8

Zorunlu.

34 ♜f6 ♜g7

34...♜gf8

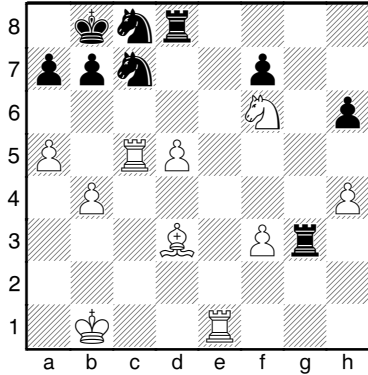
35 ♖d3±

35 ♜e2±

35...♜b6

35...a6

36 a5 ♜bc8 37 b4!+- ♜e8 38 ♜xc7+ ♜xc7 39 ♜xc5 ♜g3 (D)



40 ♖f5! b6 41 ♜xc7! ♜xc7 42 ♜c1+! ♜b8 43 ♖xc8! ♜xc8 44 ♜d7+! ♜b7 45 a6+ ♜xa6 46 ♜xc8 ♜xf3 47 ♜e5 1-0



© fotoğraflar / FIDE

GM Ediz Gürel – GM Max Warmerdam

2025 FIDE Grand Swiss 2025, [C79]

Analiz: FM Selim Çıtak

Turnuvaya istediği başlangıcı yapamayan Büyükuusta Ediz Gürel, çıkışa geçmek ve tablonun daha üst sıralarında kendine yer bulabilmek için Hollandalı sporcu karşısında kazanmak durumundaydı. Elit ustaların yer aldığı etkinliklerde beyaz taşlarla oynamak, tıpkı teniste servis atmak gibi, altın değerindedir. İlk hamleyi yapan sporcunun nihai amacı (genelde), rakipten bağımsız olarak, 1 puan olur. Açılıştan hafif derecede bir avantaj elde eden Gürel, alışlagelmiş yöntemiyle sonuca gitti.

1 e4 e5 2 ♜f3 ♜c6 3 ♖b5 a6 4 ♖a4

4 ♖xc6 GM Dragan Šolak ile çalışan birinin yolu elbette *Kırılgan İspanyol* devamı ile kesişecektir. Genç yıldız son zamanlarda atı hemen almayı pek tercih etmiyor.

4 ♖xc6 ile devam eden son oyunu 2024 Prag Turnuvası'nda oynamıştı: 4...dxc6 5 0-0 f6 6 d4 exd4 7 ♜xd4 c5 8 ♜e2 ♜xd1 9 ♜xd1 ♜e6 10 ♜bc3 ♜e7 11 ♖f4± Gürel-L'ami, Prag 2024.

4...♜f6 5 0-0 d6

Geciktirilmiş Steinitz Varyantı son zamanlarda popülerlik kazanmışa benziyor. Klasik İspanyol devamı yollarının teorisi oldukça dallanıp budaklandığı için farklı varyantları tercih etme arzusunda olan oyuncu grubu eski hamlelere tekrar göz atmaya başladı. Siyahın planı ...♖d7-...g6-...♖g7 yapısını dizmektir.

6 ♖xc6+

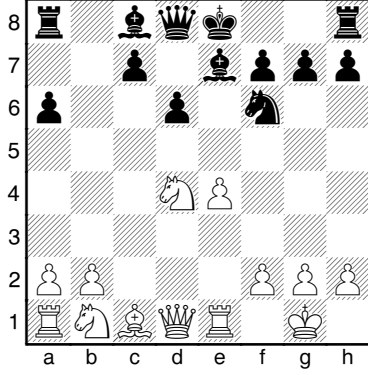
GM Gürel kendisine uzun yıllar sadakatle hizmet eden değişimi gerçekleştiriyor. Filden vazgeçmenin artıları hızlı gelişim imkânı ile rakip konumda bingec er oluşturmaktır.

Konumu başka türlü ele almak da pekâlâ mümkündür: 6 c3 ♖d7 7 d4 g6 8 ♜e1 ♖g7 9 h3 0-0 10 ♜bd2 exd4 11 cxd4 ♜b4, Vokhidov-Erigaisi, Taşkent 2025.

6...bxc6 7 ♖e1 c5 8 c3

Beyaz d2-d4 sürüşünü mutlaka gerçekleştirmeli; aksi takdirde, filden yok yere vazgeçilmiş olurdu.

8...♙e7 9 d4 cxd4 10 cxd4 exd4 11 ♘xd4± (D)



Mücadelenin açılış safhası sona ermek üzere. Siyah, fil çifti avantajının keyfini henüz süremez çünkü kendisi pasif vaziyettedir. Beyazın ♘f5 ya da e4-e5 gibi göze hoş gelen fikirleri vardır.

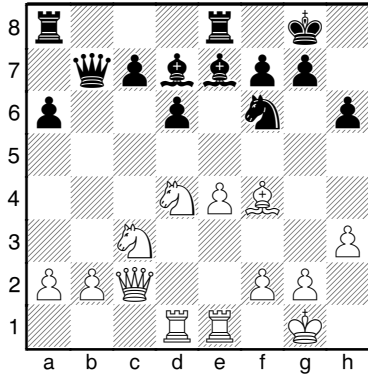
11...♙d7 12 ♘c3 0-0 13 ♙f4

Atı hemen f5- karesine yerleştirme çabası şöyle sonuç verebilirdi: 13 ♗f3 ♖e8 14 ♘f5 ♙xf5 15 ♗xf5 c6 16 ♙e3 ♙f8=.

13...♖e8 14 ♗c2 ♗b8!

Steinitz yapıları için standart fikir. Veziri bu şekilde kullanarak Siyah b- hattında etkin olmaya çalışıyor.

15 ♖ad1 ♗b7 16 h3 h6 (D)



17 e5

Her iki usta da faydalı hamleler yaparak konumlarını geliştirdiler ve önümüzde aşağı yukarı eşit bir vaziyet belirdi. Tüm taşlarını merkeze yerleştiren Büyükusta Gürel, e4-e5 sürüşü ile oyunu açarak ordusunun etkinliğinden faydalanmak istiyor.

Elbette bahsedilen şey, Siyahın yardımı (hatası) olmadan mümkün değildir.

17...♘h5

17...dxe5 18 ♙xe5 ♖ad8 19 ♘a4 ♗b4= sonrası konum dengededir.

18 ♙h2 dxe5 19 ♙xe5 ♙d6

19...♙f6! hamlesiyle eşitliği derhal sağlamak mümkündür: 20 ♙xf6 ♘xf6 21 ♗b3 ♖xe1+ 22 ♖xe1 ♗b6=

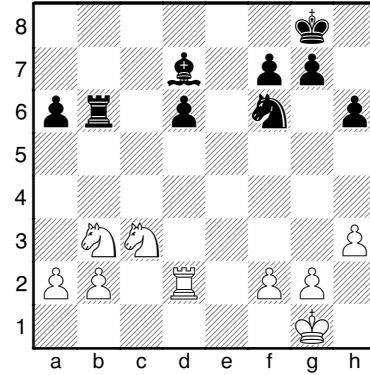
20 ♙xd6 cxd6 21 ♗b3±

Oyunun ardından verdiği röportajda, GM Gürel, açılıştan fazla bir şey elde edemediğini, fakat bu finale geçerek ufak üstünlük kovaladığını belirtmiştir. Sahiden de, makine dilinde konum eşit olsa da, bozuk piyon yapısından ötürü Siyahın dikkatli olması gerekir.

21...♖xe1+ 22 ♖xe1 ♗xb3 23 ♘xb3 ♖b8 24 ♖e2 ♘f6

24...♘f4 25 ♖d2 ♙e6 26 ♘d4 ♖b6 27 b3± Beyazın *minimal* avantajını resmeden örnek bir devamıyoludur.

25 ♖d2 ♖b6 (D)



26 g4!

Ünlem imi hamlenin nesnel gücünden ziyade, arkasında yatan anlayışa ve fikre verilmiştir. Beyaz bu mücadeleden galip ayrılmak istiyorsa her askeri kullanmak zorundadır. Şah kanadında alan kazanarak rakip fili sınırlayan er sürüşü ilerde meyvelerini verecekti!

26...♙f8 27 f3 ♘e8

27...♙e6 28 ♘d4 ♙e7 29 ♙f2 g6 30 ♙e3 ♘d7 31 b3= ve mücadele Beyazın *mikroskobik* avantajıyla sürerdi.

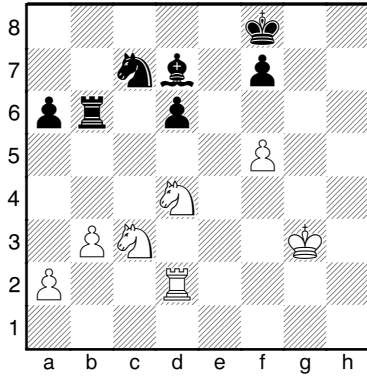
28 ♘d4 ♘c7 29 ♙f2 h5

Savunan tarafın arzulan yarım puana daha rahat erişebilmesi için erleri azaltması ustalarca iyi bilinen ve sıkça uygulanan bir tekniktir.

30 ♙g3 hxg4 31 hxg4 ♙e6 32 b3 ♙d7 33 f4

Sıkıştırma stratejisine devam!

33...g6 34 f5 gxf5 35 gxf5 (D)



35...b5??

Bu ana kadar dirayetle başarılı bir savunma ortaya koyan GM Warmerdam, yaklaşan zaman darlığının da etkisiyle ilk hatasını yapıyor.

Siyahın dertleri bitmiyor fakat panik yapmak için henüz erkendi: 35...d5! 36 c4 e7 37 h2 f6 38 h7+ d6= Siyah 'bir şekilde' vaziyetini tek parça halinde tutmayı başarırdı.

36 d5?

36 dxb5! xxb5 (36...axb5? 37 f6+-) 37 c4 c6 38 e4 e7 39 d1! uzaktan fark etmesi oldukça zor bir devamyolu! Beyaz kaleyi geri çekerek f1- karesini kontrol etti ve şimdi a4 ile fili yakalamak istiyor. 39...b6 40 g5 a5 41 f6+ d7 42 h6+- Beyazın tam puan şansı oldukça yüksektir.

36...b7 37 c4 dxd4 38 xxd4 b5?!

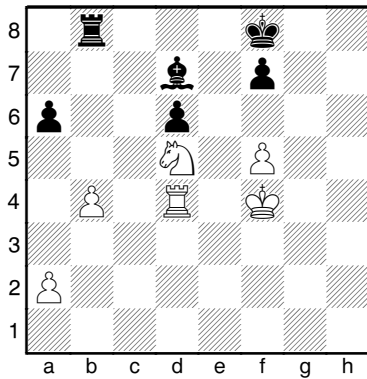
38...c6 ile atı baskın konumundan hemen kovmak en iyisiydi: 39 e3 e7 40 c4 d7 41 d1 d8 sürdürümünde, Siyah ortaya koyduğu pasif savunma ile kurtulmaya çalışırdı.

39 b4?!

39 g5! analizlerde karşımıza çıkan bu fikir çok etkilidir: 39...g7 40 f6+ g8 41 h6 e6 42 f4 f5 43 h5±

39...b8? (D)

Ama bu hata cezasız kalmayacak!



39...g7!± ile koyu renkli kareleri bir an önce kontrol altına almak elzemdi.

40 g5!+-

Konu 'ata karşı fil' mücadelesi olduğunda satranç oyuncuları iki gruba ayrılır: 'Atçılar ve filciler'. GM Gürel'i, geçmiş performanslarına da bakarak kolaylıkla 'atı tercih eden' oyuncular grubuna sokabiliriz. Bu finalde de atın file karşı mutlak üstünlüğüne şahit oluyoruz. Elbette Beyaz bu durumu piyonların ve aktif şahın yardımı olmadan gerçekleştiremezdi. 40. hamleyi doldurarak ek 50 dakikayı cebine koyan genç sporcumuz kolayca sonuca gitti.

40...g7 41 f6+ g8 42 e7+ g8 43 xxd6 b5 44 a3 e8 45 f5 1-0



© fotoğraflar / FIDE

GM Yağız Kaan Erdoğan – GM Levon Aronian

2025 FIDE Grand Swiss 2025, [C17]

Analiz: FM Selim Çıtak

Turnuvarın başından itibaren dünyanın seçkin Büyükustaları ile karşı karşıya gelen genç yıldızın sekizinci turdaki rakibi, belki de içlerindeki en kariyerli isimdi: Levon Aronian! Ermeni (kendisi bir süredir A.B.D.'yi temsil etmektedir) Büyükusta'yı tanıtmamıza pek de lüzum yoktur fakat kısaca kendisinden bahsetmek gerekirse iki kere Dünya Kupası, iki kere *Satranç960* Dünya Şampiyonluğu Turnuvası ve birer kez de Dünya Hızlı ve Dünya Yıldırım Şampiyonluğu kazandığını yazabiliriz.

1 e4 e6

Sıkı bir 1 e4 e5 oyuncusu olan Aronian son zamanlarda düzenli olarak Fransız Savunması'nı tercih etmektedir.

2 d4 d5 3 c3 b4

Mücadele sonrası FIDE'nin basın odasını ziyaret eden Erdoğan, bu hamleyi beklemediğini belirtmiştir.

İki tur önce Aronian 3...f6 hamlesini seçmiş, ancak mücadele pek de uzun sürmemişti: 4 e5 d7 5 f4 c5 6 f3 c6 7 e3 cxd4 8 dxd4 b6 9 a3 c5 10 a4 a5+ 11 c3 b6 12 a4 a5+ 13 c3 b6 ve konum tekrarıyla ½: Vitiugov-Aronian, FIDE Grand Swiss 2025.

4 e5 c5 5 d2

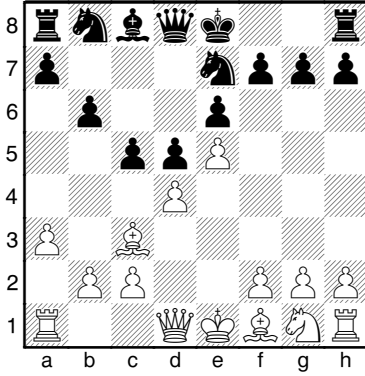
Zekice bir tercih. Rakibinin olası hazırlığına düşmek istemeyen genç oyuncu, daha az oynanan ama 'hiç de fena olmayan' hamle ile devam ediyor. Böylelikle oyun 'teorik düello' bataklığına saplanmamış oluyor.

5 a3 ♖xc3+ 6 bxc3 ♜e7 7 ♗g4 tonla teori barındıran sert ana devam yollarına götürürdü.

5...♜e7 6 a3 ♖xc3 7 ♖xc3

Beyazın mütevazı görünümlü hamlesinin arkasındaki fikri anlamaya çalışalım: Öncelikle Beyaz, er yapısını bozmadı ve potansiyeli yüksek koyu-renkli fili ele geçirdi. Buna mukabil, merkezi (d4- erini), piyonla desteklemedi.

7...b6 (D)



Aronian 'kötü' Fransız filini a6- noktasından değişmeyi teklif edecek. Bu fikir çok yaygındır.

7...cxd4 8 ♗xd4! ♜bc6? 9 ♗g4 ♜f5 10 ♜f3 0-0 11 0-0-0±

8 h4!

Bu hamle olmadan Beyazın önceki tercihleri anlamsız kalırdı. Beyaz er h5- karesine kadar sürülecek ve şah kanadında girişim aranacak.

8...♖a6

8...h5?! 9 ♖b5+! ♖d7 10 ♖d3 ♜bc6 11 ♜f3 cxd4 12 ♖xd4 ♜xd4 13 ♜xd4± Beyazın ideal senaryolarından biri.

9 ♖xa6 ♜xa6 10 h5 h6 11 ♜f3 ♖c8 12 ♗e2 ♜b8

Siyah, açık-renkli filini değişebilmenin bedelini zaman kaybederek ödüyor.

12...♜c7? ile 'inat etmek' iyi sonuçlar doğurmazdı: 13 ♜h3 ♗d7 14 a4! (...♗b5 ile takasa mâni olarak) 14...♜c6 15 ♖g3± sonrası Beyazın girişimi barizdir.

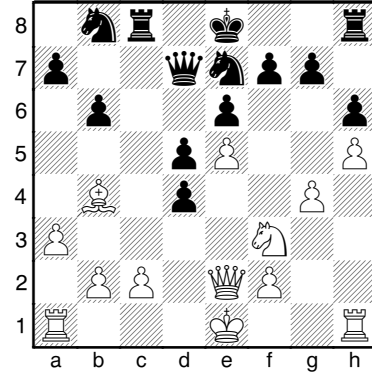
13 g4

Kısa vadede şah güvenliği sıkıntısı yaşamayacağını bilen Erdoğan, cesur hamlelerine devam ediyor. 13 g4 sürüşü Siyahı, çok arzu ettiği ...♜f5 zıplayışından mahrum bırakır.

13...♗d7 14 ♖d2

Her iki taraf da mantıklı hamleler yaparak konumun doğasına uygun oynadılar. Vaziyet dengeli olsa da Fransız yapısında ordulardan birinin hızlıca müşkül duruma düştüğüne sık şahit olmuşuzdur. Beyaz, filini d2- karesine çekerek hem c3 sürebileceğinin sinyalini veriyor hem de bu taşı daha etkin olacağı c1-h6 çaprazında çekiyor.

14...cxd4 15 ♖b4! (D)



Büyükusta Erdoğan'ın geçici bir er fedası ile filini aslında a3-f8 çaprazında (özellikle d6- karesini unutmamak lazım) kullanmak istediğini belirtiyor.

15...♖c4?!

Kritik varyant şöyle olabilirdi: 15...♜bc6 16 ♖d6 ♜a5 17 ♖xe7 (17 b3? ♜ec6? ve devamında ...♜b7 gelirdi.) 17...♖xe7 18 0-0-0 ♖c4 19 ♖b1 ♖hc8 20 ♜xd4 karşılıklı şansların olduğu belirsiz bir konum ile.

16 ♖g1!

Rakibin sinsi ...d3 tehdidini ciddiye alarak.

16...♜a6?!

Oyundaki görülen ilk şüpheli hamle, Erdoğan tarafından acımasızca cezalandırılacaktı.

16...a5! 17 b3 ♖c8 18 ♖d6 a4! 19 b4 ♜bc6 20 0-0-0 sürdürümü tamamen belirsizdir.

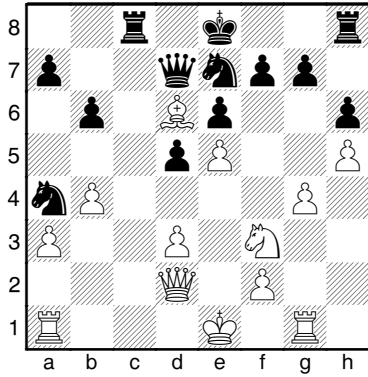
17 b3! d3 18 cxd3 ♖c8 19 ♖d6±

Beyaz pozisyonundan maksimumu elde etmeyi başardı. Tahtada siyah şah güvenli nokta bulunmaması ve d6- karesine başarıyla yerleşen fil bu durumun başlıca sebepleridir.

19...♜c5?

19...d4! Siyahı oyunda tutan tek hamleydi. 20 b4 (20 ♜xd4 ♜c5 21 ♗e3 ♜d5 22 ♗g3 ♗d8) 20...♗c6! 21 ♗d1 ♜d5 22 ♖g3 ♜c3 23 ♗c2± devamında mücadele tüm hızıyla devam ederdi.

20 b4! ♜a4 21 ♗d2± (D)



Aronian'ın kararlarını hızlıca (ve haliyle zaman zaman detay kaçırarak) aldığını ve bu esnada bir saati aşan bir süre avantajına (70 dakikaya karşı 10 dakika) sahip olduğunu belirtelim. Büyükusta Erdoğan'ın konumu derinlemesine analiz etmesi ve çok süre harcaması Ermeni ustayı iştahlandırmış olacak ki kendisi hiç hız kesmeden oynamaya devam etti. Fakat evdeki hesap çarşıya uymayacaktı!

21...f6?!

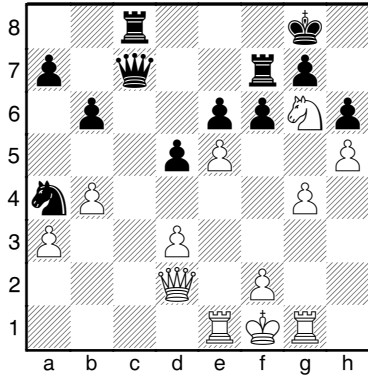
Hızlıca yapılmış bir hata daha!

21...dxc3 22 g3 d4! 23 dxd4 b7± oyun elde edebilmek için son şansı.

22 d4! 0-0 23 dxe7 dxe7 24 d6 c7 25 f1

Elbette 25 dxf8?? dxe5+ değil.

25...f7 26 e1?!± (D)



Analiz motorları Beyazın daha iyi olanaklara sahip olduğunu altını çizse de, ciddi zaman sıkışmasında olan genç sporcu, oyunun geri kalanını saniyeler içinde aldığı kararlarla oynamak zorunda kalmıştı.

26 exf6! c3 (26...f6 27 g5) 27 dxc3 dxc3 28 fxg7 dxc7 29 g3±

26...c2?

Rakibinin süresine oynayan Aronian yine hızlıca karar verip daha hata yapıyor.

26...dxc3! 27 exf6 dxc2± Siyahın gizli kalmış olanağı idi.

27 dxc2?

27 dxc2 dxc2 28 exf6 dxc2 29 f4+-

27...dxc2 28 dxc2 dxc3

Bir kez daha c3- karesine konması gereken taş at idi.

29 g2 dxc3??

Saniyeler içinde alınmış bir hatalı karar daha, ancak bu seferki çok büyük bir gafıdır.

Rakibinin süre darlığından faydalanmak yerine önündeki konumu ciddiye alan bir usta muhtemelen şu devam yolunu bulurdu: 29...f7! 30 e1 f7 31 dxc2 dxc2 32 dxc3 33 exf6 gxf6 34 d4± (34 dxc6 d4!= bağlantı kesme teması!)

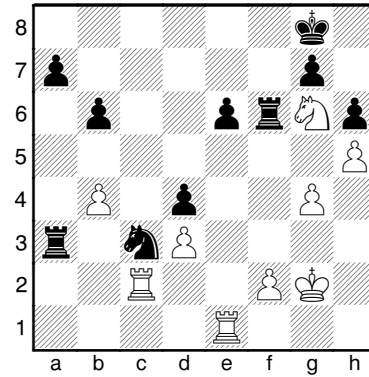
30 e1!+-

Beyaz er geri düşmüş olsa da g6- karesine yerleşmiş olan at kendisine kazancı getirmeye yeterlidir.

30...dxc3 31 dxc2

f4 sürüşü işi hemen bitirirdi ancak oyuncumuzun düşünecek vakti olmadığını (rakibinin tam tersi durumda olduğunu) unutmayalım.

31...d4 32 exf6 dxc2 (D)



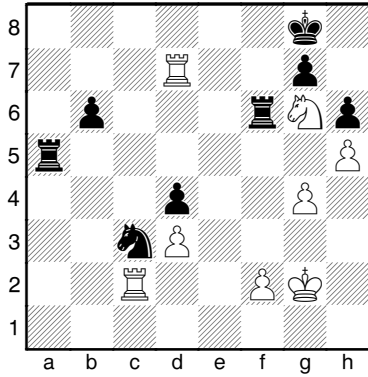
33 dxc4!+-

g6- atının gücüne dayanarak yapılmış harika bir taktik. Kalenin ileri atılışından sonra Siyahın konumu tamamen çöker.

33...e5

33...dxc4 34 dxc4+ f7 35 dxc4#; 33...dxc4 34 hxc4 dxc4 35 dxc4#

34 dxc4 a5 35 dxc4+ f7 36 dxc4+ g8 37 bxc4 dxc4 38 dxc4+ f7 39 dxc4+ g8 40 dxc4+- (D)



Zaman kontrolüne ulaşan Büyükustamız oyunun devamında yine ihtiyatlı davranıp süresini sonuna kadar kullandı ve rakibine hiç şans vermeden sonuca gitti. Aronian ise -adeta bir amatörün yapacağı gibi- mücadele boyunca zaman kullanımında çok aceleliydi. Parti tamamlandığında kendisinin 1 saat 23 dakikası bulunuyordu. Oyunun geri kalanı herhangi bir yorum gerektirmez.

40...b5 41 ♖xd4 ♖a3 42 ♜c1 ♜h7 43 ♜d8 ♖xg6 44 hxg6+ ♜xg6 45 ♜e1 ♖a7 46 ♜e6+ ♜f7 47 ♜b6 ♜c7 48 ♜f1 g6 49 ♜dd6 1-0



© fotoğraflar / FIDE

GM Ediz Gürel – GM Dommaraju Gukesh

2025 FIDE Grand Swiss 2025, [B12]

Analiz: Görkem Sivri

1 e4 c6 2 d4 d5 3 e5 ♕f5 4 h4

Botvinnik-Tal Dünya Şampiyonluğu ünvan maçlarından sonra popüler hale gelen bir varyant.

4...h5

“Boğayı boynuzundan yakalayan” bu hamleyle Siyah, rakibe şah kanadında çok fazla alan teslim etmek niyetinde olmadığını açıkça belli ediyor. Karşılığında verilen taviz ise beyaz taşların g5- karesini biraz daha rahat kullanabilecek olması - ama unutmamak gerekir ki Siyah gerektiğinde e- erini biraz zayıf bırakmak pahasına da olsa ...f6 sürebilir.

5 e4

Çokça oynanan bir devam yolu da 5 ♕d3 ♕xd3 6 ♖xd3 e6 biçimindedir.

5...e6 6 ♜c3 ♜e7

Kimi zaman Siyah, bu atın gideceği yere erkenden karar vermek yerine (malum, h6 karesi de bu taş için gayet uygun görünüyor) oyunu 6...dxc4 7 ♕xc4 ♜d7 ile sürdürür.

7 ♜ge2

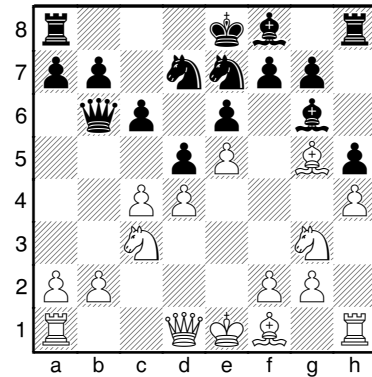
Bu varyantta Beyazın temel fikirlerinden biri rakibin f5-fili ile uğraşmaktır ve at da bu amaçla g3'e gidecek.

7...♜d7 8 ♜g3 ♕g6 9 ♕g5

Fil için en doğal gelişim yeri; nitekim g5-karesine Siyahın 4.hamlesine ait notta değinmiştik.

9...♖b6 (D)

Açmazdan çıkmanın bu kadar acelesi var mıydı? İşin aslı şu ki Siyah, rakibinin cxd5 kırışına karşı her zaman tetikte olmak zorunda. Atı açmazdayken bu kırışı ...exd5 ile yanıtlarsa rakibine şah kanadında büyük bir er saldırısı yapma olanağı vermiş olur, ...cxd5 ise elverişsiz koşullarda yapıldığında felakete davetiye çıkarmaktır (örneğin buradaki gibi, beyaz atın b5'e gidebildiği ve d6-karesinin yeterince korunamadığı konumlarda). Tüm bunlar göz önüne alındığında Siyahın bu açmazdan hemen kurtulması gerektiği anlaşılır, ille "yanlış" bir hamle yapacaksa da bunun 9...a6 türünden bir yanlış olması kendisi için iyi olur.



10 ♜c1

Açık ara en çok oynanan hamle ve bilgisayarların da ilk tercihi.

10...f6!?

Oyunda, az yürünen patikalara doğru atılmış ilk adım! Daha sık tercih edilen seçenekler, c4 ya da b2'nin kırılması. Akla gelen "Siyah b2- erini alırsa ne oluyor?!" sorusunun yanıtı analiz motorları tarafından 10...♖xb2 11 ♕d3 ♕xd3 12 ♖xd3 biçiminde verilmekte, Beyazın alan ve gelişim üstünlüğünün eksik eri karşılaması akla uygun gelmekle birlikte, pratikte böyle bir konumu oynamak (iki taraf için de) ciddi bir sınava girmek anlamına gelir.

11 exf6 gxf6

Erin atla alınması elbette söz konusu olamaz, ...f7-f6 sürerken Siyahın amacı rakip fili etkili olduğu yerden kovmak ve merkezde çoğunluk elde etmektir, kendi atını f6- karesine getirmek değil.

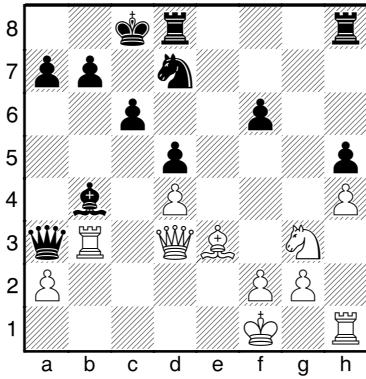
12 ♖e3 ♜xb2 13 cxd5

Bir diğer seçenek doğrudan 13 ♖d3 oynamaktı, ancak bu durumda da 13...♖xd3 14 ♜xd3 dxc4 15 ♜xc4 ♘d5 16 ♘xd5 exd5 17 ♜d3 ♖b4+ 18 ♙f1 ♜xa2 19 ♜d1 0-0-0 20 ♘h5 sonrasında oyunda göreceğimize hayli benzer bir mücadele ortaya çıkar.

13...♘xd5 14 ♘xd5 exd5 15 ♖d3 ♖b4+ 16 ♙f1 ♖xd3+ 17 ♜xd3 0-0-0

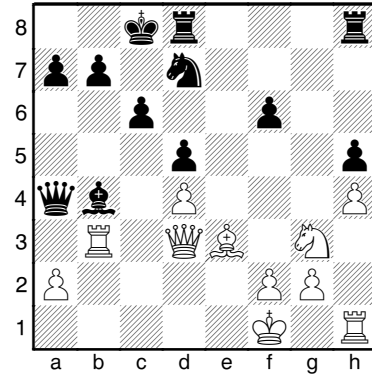
Bunun yerine a2'yi kırarak ikinci eri de alma oburluğu siyah şahın merkezde kalmasına yol açardı, ki Gukesh'in bundan kaçınması gayet doğal.

18 ♜b1 ♜a3 19 ♜b3 (D)



Oldukça ilginç ve uzun bir incelemeyi hak eden bir konum. Siyah hâlâ bir er önde ve gelişimini de tamamlamış, Beyazın ise her şeyden önce h1- kalesini oyuna sokmak için zamana ihtiyacı var. Öte yandan Siyahın taşlarının rakip şaha yönelik bir saldırı için pozisyon alması biraz zaman ister; Beyaz ise şahını h2- karesine sakladığı anda kaleleriyle açık hatlardan rakip şaha yüklenmeye başlayabilir. İnsanların çoğu (bu satırların yazarı dahil) herhâlde siyah taşlarla oynamayı yeğ tutardı, ne var ki analiz motorları hafif üstünlüğü Beyaza veriyor ve bu satırların yazarı da maalesef kendileriyle tartışabilecek seviyede değil. Şunu da belirtmeden geçmeyeyim: Makinenin Siyahın konumunu beğenmemesinde önemli bir etkenin d7- atının yeri olduğunu tahmin ediyorum: e5 ve c5- kareleri kapalı, f6'da kendi eri var, f8- rotasıyla e6- karesine gitmenin ne sağlayacağı ise çok açık değil. Geriye bir tek b6-c4 manevrası kalıyor, ama bunun için sarf edilecek zamanda Beyaz kalelerini hareketlendiremez mi?

19...♜a4 (D)



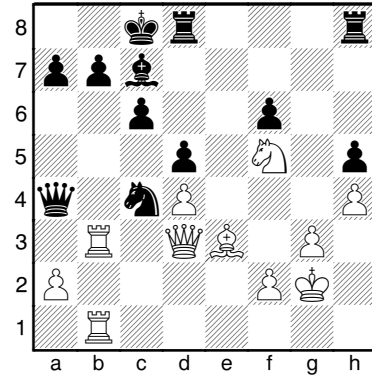
20 ♙g1!?

Çok ilginç bir tercih. Atı f5- karesine gitmek gibi doğal bir hamle varken neden bu? Makineler de ilk başlarda at çıkışını desteklerken analiz derinliği arttığında tercihlerini şah hamlesi yönünde kullanmaktalar.

20...♖d6 21 ♘f5 ♖c7 22 g3

Aynı zamanda bilgisayarın da birinci tercihi olan mantıklı bir hamle, fil c7- karesinde durduğu için şaha yeni bir yer hazırlamak zorunluydu. Oyunun ardından verdiği röportajda Ediz, rakibinin son hamlesiyle birlikte hazırlığının bittiğini ve bu hamleyi tahtada bulduğunu belirtti.

22...♘b6 23 ♙g2 ♘c4 24 ♜hb1 (D)



Karşılıklı bilgisayar hamleleriyle yukarıda sözü edilen senaryo tahtaya yansıdı: Siyahın atı artık c4- karesinde, Beyaz ise kalelerini b- dikeyinde etkinleştirdi.

24...b6 25 a3 ♜de8

Biraz da abartılı bir deyişle, oyundaki ilk "hata". Makine buraya diğer kalenin oynanmasını yeğ tutuyor; şimdi...

25...♜he8 26 ♖h6 c5!? 27 dxc5 bxc5 sonrasında d-eri korumasız kalmayacaktır ve Beyazın ♖g7 gibi çatal olanakları yoktur. Öte yandan Gukesh'in ...c6-c5 gibi bir fikri görmemesi (ya da gördüyse bile uygulamak istememesi) gayet doğaldır; zira, ilk dikkatsiz hamlesiyle birlikte şahının başı ciddi belaya girebilir.

26 ♖h6 ♜e4?!

Makinelere göre bu kale e6'ya gitse daha iyi olacaktı. Ne var ki bu konumda (ve sonraki birkaç hamlede) verilen analizleri insani açıdan anlamlandırmak zordur, dolayısıyla birkaç ufak not ile yetinmek durumundayız.

27 ♖d1?

Bu hata üstünlüğü rakibe kaptırıyor. Genç Büyükusta h5-erini almanın bu sistemin ana fikirlerinden biri olduğunu, ancak basitçe rakibinin sonraki hamlesini gözden kaçırdığını söyledi.

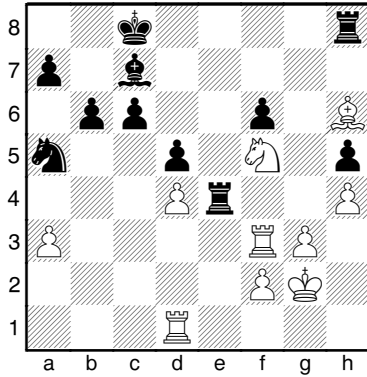
27 ♜c3 ile açık üstünlük Beyazda kalacaktı.

27...♜a5! 28 ♜f3

Bu hamle de *Stockfish*'ten onay alamıyor; algoritma 28 f3'te ısrarcı.

28...♞xd1 29 ♜xd1 (D)

Siyahın konumu kazanca yakın olarak değerlendirilmekle birlikte pratik açıdan her şeyin mümkün olduğunu söylemek herhâlde yanlış olmaz. Konum olağanüstü derecede karışıktır ve dakik oynamak şöyle dursun, makul bir hata payıyla oynamak bile imkânsıza yakındır.

**29...♜h7 30 ♖g7 ♜e6 31 ♖f8 ♜c4**

31...♜e8 32 ♖g7 ♜c4 33 ♖xf6 b5 ile kaleyi e- dikeyinde (ve şah kanadında) tutmak daha iyi olabilirdi.

32 ♜g7 ♜e2 33 ♖f1 ♜d2?!

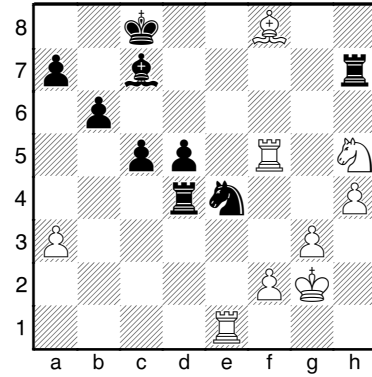
Siyahın üstünlüğünü elinden kaçırmaya başladığı nokta. Makine kaleyi e4- karesine geri dönmeyi öneriyor.

34 ♜e1 ♜xd4 35 ♜xf6 c5?!

Daha iyisi 35...♜d2+ 36 ♖g2 ♜e4 biçimindedir, bilgisayar olası bir devamıyolunu 37 ♜xc6 ♜d2 38 ♜ec1 ♜xf2+ 39 ♖h3 ♜xf8 40 ♜xc7+ ♖b8 41 ♜e7 olarak veriyor. Tabii bunlar pratik oyun için biraz "lüks" tüketim mamulleridir - gerek zaman, gerekse efor açısından.

36 ♜f5 ♜d2+ 37 ♖g2 ♜e4 38 ♜xh5 (D)

Karışıklıklar sonucunda maddi denge sağlanmış oldu, ne var ki konumun kendisi oldukça dengesiz olmayı sürdürür ve oyunculara deyim yerindeyse nefes aldırılmaz - her hamle kritiktir.

**38...c4 39 ♜f6 ♜xf6 40 ♜xf6**

Şanslar eşitlendi. Derken...

40...♜d3??

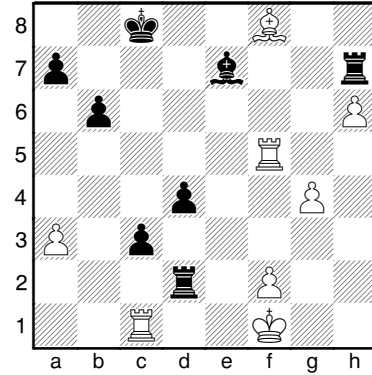
Şu meşhur "zaman kontrolünden önceki son hamle". Oyunu "kaybetmesi gereken" hatalı hamle (ama sonuncusu değil!).

41 h5! ♖d8

41...♜xh5 pek söz konusu olamazdı zira 42 ♜f7! ♖d8 43 ♜e6 sonrasında beyaz filin g7-f6 manevrası oyunu bitirir.

42 ♜f5?!

42 ♜d6 daha iyi olarak gösterilmektedir.

42...c3 43 h6 d4 44 ♜c1 ♜d2 45 ♖f1 ♖e7 46 g4 (D)**46...♖xa3??**

Ama bu gerçekten gereksiz bir gösteridir.

46...♖b7 ve hatta; 46...♖xf8 hamlesi dengeyi korumayı başaracaktı, ama ancak *etütvari* bir yoldan: 47 ♜xf8+ ♖b7 48 g5 ♜b2!! 49 g6 ♜xh6 50 g7 ♜g6 51 g8♞ ♜xg8 52 ♜xg8 d3 53 ♜d8 ♜c2!! eşitlikle.

47 ♖xa3

Dünya Şampiyonu buradan sonra başka şans elde edemez.

47...♜xh6 48 g5 ♜g6 49 ♖g2 ♜g7 50 ♖d6 a5 51 ♖f4 ♜d3 52 ♜b1 1-0



© fotoğraflar / FIDE

GM Aditya Mittal – GM Yağız Kaan Erdoğan

2025 FIDE Grand Swiss 2025, [D31]

Analiz: Görkem Sivri

1 e4 e6 2 d3 d5 3 d4

Farklı hamle sırasıyla Vezir Gambiti'ne girilmiş oldu.

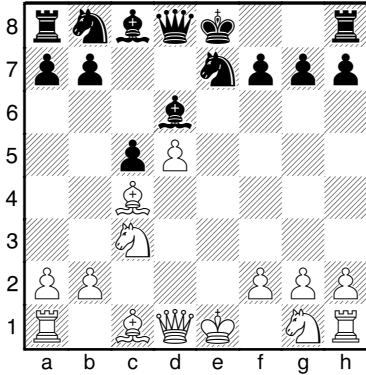
3...dxc4 4 e4

Kabul Edilen Vezir Gambiti (KEVG) açılışında atın hemen f3'e çıktığını görmeye alıştık; nedeni ise Siyahın ...e5 ile başlayan olası karşıoyununu engellemektir. Burada Siyah erkenden ...e6 sürmüş olduğundan Mittal doğrudan e4 ile devam ediyor.

4 d3 a6 5 a4 d6 6 e3 a5 7 e5.

4...e5 5 d5

Beyazın e- eri alındık KEVG konumlarından farklı olarak e3- karesinde yer almadığından bu sürüş gerekli.

5...exd5 6 exd5 d6 7 dxc4 d7 (D)

Atın f6 yerine e7'ye çıkması ilk anda göze biraz yapay görünmekle birlikte bu seçimin arkasında iki önemli neden var: Siyahın bu taşı g6 yoluyla f4'e yerleştirme planı ve -daha da önemlisi- 7...d3 8 dxc4+ sonrasında Beyazın ciddi bir üstünlük elde edecek oluşu!

7...d3 8 dxc4+.

8 h3

Rakip filin g4'e gelmesini engelleyen bu inceliğin gerekli olup olmadığı tartışmalıdır. Elde f5 gibi bir kare bulunduğundan bu sürüş fili kısıtlamakta yetersiz kalır;

üstelik, 8 d3 d4 ile oluşacak açmazdan çekinmeyi gerektirecek bir durum da pek yoktur.

8...0-0 9 d3 d7 10 0-0 d6

Siyahın ileride girişmeyi umduğu şah kanadı işlemleri göz önünde bulundurulduğunda, bu taşın f6- karesine gitmesi beklenirdi, ne var ki 10...d3?! 11 d5 d6 12 d4± sonrasında Siyahın er yapısı bozulur ve üstünlük Beyazın olurdu.

11 b3 dxc4

"Bu kırılganlığın acelesi var mıydı?" sorusuna "Siyah o atı b6'ya orada dursun diye mi götürdü?" karşı-sorusu ile yanıt verilebilir.

12 bxc4 d6 13 d4

Amaç rakibin elindeki fil çiftini almak. Doğal bir istek olmakla birlikte arzu edilen sonuçları verdiği çok kuşku; özellikle d6'ya yerleşecek olan vezirin konumu hiç de kötü sayılamaz.

13 d5 f6 14 d3 ile dengede bir mücadele ortaya çıkacaktı.

13...d5 14 dxd6 dxd6 15 b3

Bunun yerine kaleyi e1'e gelmek yeğ tutulabilirdi zira Beyazın b7-erini tehdit ettiği söylenemez; örneğin 15...h6 16 dxb7?! d3 17 d1 dxc4.

15...b6

Yağız yine de eri boştaki bırakmamayı seçiyor. İhtimal ki vezir kanadında meydana gelecek karışıklıkların kendisini rakip şaha yönelik planlarından alıkoymasını istemedi.

15...h6 16 dxb7?! d3 17 d1 dxc4.

16 a4

Standart bir plan.

16...a5

Yine ilginç bir seçim; b6-erini "sonsuz dek" geri bırakan bu hamleyi yaparken Siyah herhalde rakibin b-dikeyinde baskıyı fazla arttıramayacağına güvendi - ne de olsa b1-karesi filin kontrolü altındadır.

17 d1 dfe8 18 d2

Daha doğal 18 d2 varken neden bu hamle? İçimden bir ses Beyazın bu oyunda beraberliği pek istemediğini söylüyor. Ne olursa olsun, konuma nesnel bir yaklaşım kalelerin e- dikeyinden değişilmesini kabul etmeyi gerektirirdi.

18...h6!?

Yorumum belki size biraz tuhaf gelecek, ama bence Siyahın bu oyundaki en şaşırtıcı hamlelerinden biri. Stockfish 17.1 analiz motorunun 63 derinliğe indiğinde ilk tercih olarak gösterdiği ve dürüst olmak gerekirse ne işe yaradığı bizim seviyemizdeki oyuncular için çok da net olmayan ("son yatay matlarını engelliyor" türünden basmakalıp açıklamaları bir kenara bırakalım) bu hamleyi Yağız'ın tahta başında bularak oynaması enine boyuna konuşulmayı hak eder.

19 ♖a2 ♗e4 20 ♜d2?

Oyunun kritik noktalarından biri. Belli ki Beyaz rakibinin şah kanadındaki gösterilerine pek inanmıyor - ya da basitçe Siyahın 22. hamlesini gözden kaçırdı.

20...♜h4 21 ♗xc5

Bu hamleye ayrıca bir soru işareti koymak yersiz olur zira Beyaz atını d2'ye çekerken herhalde 21 g3 oynamayı planlamıyordu.

21...♞g6!

Beyazın planlarını bozan hamle! 21...♞xc5 22 ♜xe4±; 21...bxc5 22 ♖xc4±

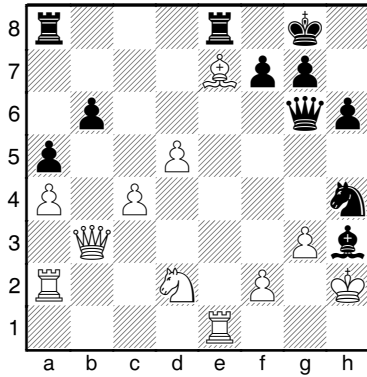
22 g3 ♗g2

Göze hoş gözüken, estetik bir hamle. Şimdi Beyaz e1'e yönelen tehdit nedeniyle bir şeyler yapmak zorundadır. Tabii 22...♗f5 23 ♗e7 ♗xh3 devamıyolu da aynı kapıya çıkardı.

23 ♗e7

Fil kurtuldu ama şimdi de açmazda kalmıştır.

23...♗xh3 24 ♖h2 (D)



24...♜g2

Bir estetik hamle daha, ancak nesnel açıdan 24...♗d7 daha kuvvetliydi. Bununla birlikte unutmamak gerekir ki turnuva oyunu çoktan seçmeli bir sınav değil, rakibi alt etme işidir ve g2'ye giren atın psikolojik etkisini hiç de hafife almamak gerekir.

24...♗d7 25 gxh4 ♖xe7 26 ♖xe7 ♞d6+ 27 ♞g3 ♞xe7±.

25 ♖e5 f6 26 ♞xb6

İlginç bir başka olanak, kalite fedasını da içeren 26 ♖xh3 fxe5 27 ♖xg2 ♖xe7 28 c5!? biçimindeydi, ortada bir mücadele ile.

26...♜f4 27 ♖e4?

Önemli bir hata, bu kale e3'e dönmeliydi, örneğin: 27 ♖e3 ♖xe7 28 ♖xe7 ♗f5 29 gxf4 ♞h5+ 30 ♖g1 ♞g4+ 31 ♖f1 ♞d1+ ve beraberlik.

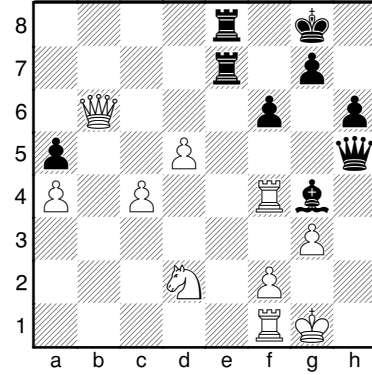
27...♞h5!

ve Siyah kazanç konumdadır, ancak köprünün altından daha çok sular akacak.

28 ♖xf4 ♗g4+ 29 ♖g1

29 ♖g2 ♞h3+ 30 ♖g1 sonrasında da benzer şeyler olacaktı.

29...♖xe7 30 ♖a1 ♖ae8 31 ♖f1 (D)



31...♗h3?

Doğru fikir, yanlış sıra!

31...♖e1 32 ♞xa5 ♗h3 ile oyun fazla uzamadan bitecekti.

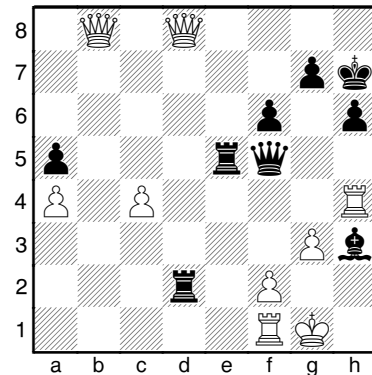
32 d6

...ve mücadeleye yeniden denge gelmiştir! Yapılan hamlenin yanı sıra 32 ♖h4 ♞f5 33 ♞b1 de Beyaza gayet iyi olanaklar veriyordu.

32...♖e2 33 ♖h4 ♞f5 34 ♞b5 ♖e5 35 d7??

Böyle kompleks bir konumda oyuncuların kafalarının karışması gayet doğal. Yapılan hamle yerine 35.♞b8+ ♖h7 36.♞b1 ile denge az-çok korunacaktı.

35...♖xd2 36 ♞b8+ ♖h7 37 d8♞? (D)



Bilgisayara göre oyunu "normal yoldan" kaybetmek için son fırsatlar 37 ♖xh3 ♞xh3 veya 37 ♖f4 ♞xd7 biçimindeydi, ama bu devamıyolları pratik açıdan elbette bir şey ifade etmez. Şimdi ise Yağız oyunu antolojilere geçecek bir vezir fedası ve ardından gelen şah avı ile bitiriyor:

37...♞xf2+! 38 ♖xf2 ♖e1+ 39 ♖h2 ♖xf2+ 40 ♖xh3 ♖h1+ 41 ♖g4 f5+ 42 ♖h5 g6# 0-1