

Η συνωμοσία των λυτών

Εδώ και κάμποσο καιρό, εκείνα τα υποχθόνια πλάσματα που αναπνέουν στο περιθώριο του σκακιού, και που μερικές φορές τα συναντάτε να σκύβουν τις σκεβρωμένες πλάτες τους και να χώνουν την κακοσηματισμένη μύτη τους πάνω από μια εξοργιστικά αλλοπρόσαλλη θέση στην σκακιέρα, έχουν καταστρώσει μια συνωμοσία. Όπως θα καταλάβετε μιλώ για τους λεγόμενους «λύτες», τους ασχολούμενους με το «καλλιτεχνικό σκάκι» ντε, την ραδιουργία των οποίων σκοπεύω να ξεσκεπάσω εν τω άμα.

Μια χούφτα είναι από δαύτους, ζήτημα να γεμίζουν ένα τριαντάρι λεωφορείο, αλλά είναι πανούργοι και δεν πρέπει να τους υποτιμάτε. Να φανταστείτε ότι οι περισσότεροι απ' αυτούς παρεισφρέουν δόλια στα τουρνουά και παίζουν σκάκι σαν κανονικοί άνθρωποι, χωρίς κανείς να υποψιαστεί το παραμικρό! Τον τελευταίο καιρό όμως, εξυφαίνουν ένα σατανικό σχέδιο: **να μολύνουν με το, αναμφίβολα μεταδοτικό, μικρόβιο τους όσο το δυνατόν περισσότερους αθώους και ανυποψίαστους σκακιστές.**

Το σχέδιο αυτό έχει ως εξής: Θα διοργανωθεί σύντομα, στα πρότυπα του ISC (παγκόσμιου ταυτόχρονου διαγωνισμού), ένα τουρνουά λύσης σκακιστικών προβλημάτων σε πολλές πόλεις της Ελλάδας την ίδια μέρα και ώρα (προφανώς για να μην έχουν τα θύματα περιθώρια αντίδρασης). Το ονοματίζουν «**Κύπελλο Ελλάδας**» και πρωτεργάτης σε αυτό είναι ένας από τους πιο μοχθηρούς λύτες, ο Νίκος ο Μενδρινός! Δυστυχώς, αρκετές παραπλανημένες πόλεις μέχρι τώρα έχουν εκδηλώσει το σχετικό ενδιαφέρον, χωρίς να υποψιάζονται τι περιμένει τους άμοιρους σκακιστές τους. Μάλιστα, για να γίνει το τουρνουά πιο ελκυστικό σε νέους λύτες, θα υπάρχουν 12 προβλήματα, τα 6 εκ των οποίων θα είναι πολύ εύκολα, για αρχάριους, ώστε να γλυκαθούν και να τσιμπήσουν το δόλωμα. Γιατί άλλο πράγμα είναι να συμμετέχεις σε μια από τις αλλόκοτες τελετουργίες τους («**διαγωνισμούς λύσης**» τις αποκαλούν) και να κάνεις μηδέν πόντους και τελικά να την σκαπουλάρεις από απογοήτευση, κι άλλο να σε πείθουν με πονηριά ότι μπορείς κι εσύ να γίνεις ένας από αυτούς!

Το πόσο μεταδοτικό και καταστροφικό είναι το μικρόβιο του «καλλιτεχνικού σκακιού» αποφεύγω να περιγράψω. Εξάλλου σε σκακιστές μιλώ, κάτι θα ξέρετε από ανίατες ασθένειες. Γι' αυτό θα πάρω το ρίσκο, με κίνδυνο της σωματικής μου ακεραιότητας, να περιγράψω με λεπτομέρειες τι γίνεται σε αυτούς τους σατανικούς διαγωνισμούς, ώστε τουλάχιστον να μπορείτε, όσοι δύσμοιροι σκακιστές δεν έχετε ήδη έρθει αντιμέτωποι με μια τέτοια φρίκη, να προετοιμαστείτε για τα χειρότερα που σας επιφυλάσσει **το μυστικό τάγμα των λυτών.**

Είδη προβλημάτων

Στους διαγωνισμούς που αναφέρθηκα χρησιμοποιούνται 6 τύποι προβλημάτων, συνήθως σε ίσες τοξικές δόσεις. Οι (αποκρυφιστικές) αυτές κατηγορίες είναι:

- α) **Δυάρια** (Ματ σε 2 κινήσεις), μασονικός συμβολισμός: #2
- β) **Τριάρια** (Ματ σε 3 κινήσεις), μ. συμβολισμός: #3
- γ) **Πολυκίνητα** ή συνεκδοχικά...Πολλάρια (Ματ σε περισσότερες από 3 κινήσεις), μ. συμβ: #n όπου n=4 ή 5 ή 6 ή...
- δ) **Σπουδές** (Νίκη ή ισοπαλία), μ. συμβ: + ή = αντίστοιχα
- ε) **Βοηθητικά**, μ. συμβ: h#n όπου n=2 ή 3 ή...
- στ) Αντίστροφα, μ. συμβ: s#n όπου n=2 ή 3 ή...

Σε περίπτωση π.χ. που έχουμε 12 συνολικά προβλήματα, τότε θα είναι 2 από κάθε κατηγορία. Σε μυστικές τελετές ανώτερης βαθμίδας οι μνημένοι καλούνται να λύσουν 18 προβλήματα, 3 από κάθε δηλητηριώδες είδος.

Συνθήκες αγώνων (τελετουργικό)

Κάθε λύτης κάθεται σε ένα τραπέζι με μία σκακιέρα, στην οποία τοποθετεί τις θέσεις των προβλημάτων που μοιράζονται τυπωμένα σε διαγράμματα και προσπαθεί να τα λύσει. Έχει δικαίωμα να μετακινεί τα κομμάτια όσο θέλει, αλλά και να χρησιμοποιήσει και δικές του σκακιέρες αν το επιθυμεί. Μην σας ξεγελάσει αυτή η ψευδαίσθηση ελευθερίας και κουβαλήσετε καμιά τριανταριά σκακιέρες, θα κοψομεσιαστείτε.

Βαθμολογία

Κάθε πρόβλημα που θα λυθεί πλήρως δίνει 5 βαθμούς. Έτσι σε άθροισμα 12 προβλημάτων το άριστο σκορ είναι 60. Ένα ποσοστό της τάξης του 50% θεωρείται ικανοποιητικό. Στα παγκόσμια πχ πρωταθλήματα, κάποιος που κάνει 50% έχει απόδοση γύρω στο 2200 Έλο. Τι; Δεν το ξέρατε ότι οι λύτες έχουν κι αυτοί Έλο για να εκμαυλίζουν τις αθώες ψυχές; Βέβαια μπορεί σε κάποια προβλήματα να πάρει κάποιος και λιγότερους πόντους. Για παράδειγμα μπορεί να λύσει τη σπουδή μέχρι ένα σημείο και να πάρει 3 ή 4 βαθμούς από τους 5 ή να ξεχάσει μια βαριάντα σε κάποιο πρόβλημα και να χάσει πόντους. Σε περίπτωση πάντως ισοβαθμίας μεταξύ δύο ή περισσότερων παικτών (και μόνο τότε) μετράει το ποιος έδωσε γρηγορότερα τις απαντήσεις.

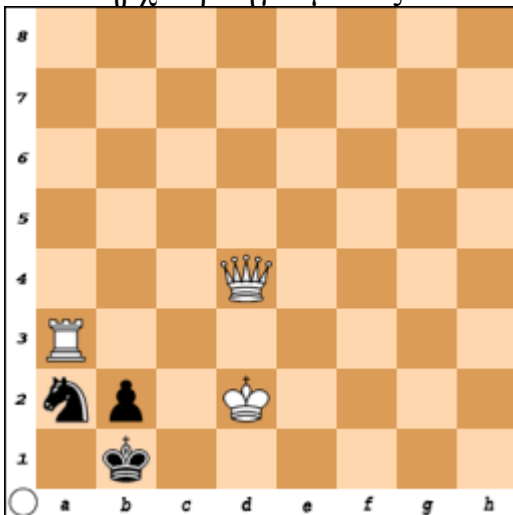
Χρόνος λύσης

Εδώ τα πράγματα ζορίζουν. Γιατί στα βδελυρά πλάσματα που είναι οι λύτες δεν τους αρκεί να λύνεις προβλήματα, αλλά πρέπει να τα λύνεις και γρήγορα! Εντάξει, κι ο τελευταίος μαζέτας θα μπορούσε να κάτσει με την ησυχία του 1-2 ώρες, να μετρήσει όλες τις πιθανές κινήσεις σε ένα δυάρι και να καταλήξει στην λύση. Ωστόσο μπορεί να έχει το ίδιο αποτέλεσμα σε π.χ. 5 λεπτά; Ο συνήθης χρόνος που δίνεται σε έναν διαγωνισμό 12 προβλημάτων είναι 1,5-2 ώρες για κάθε εξάδα ή 3-4 ώρες συνολικά. Ο συγκεκριμένος διαγωνισμός, θα έχει **2,5 ώρες για όλα τα προβλήματα**. Σε αντίθεση με τα σετ 18 προβλημάτων, όπου η λύση κάθε κατηγορίας είναι ξεχωριστή, όπως και οι χρόνοι τους (20' για τα δυάρια, 60' για τα τριάρια κτλ), ο ενιαίος χρόνος βοηθάει στο ότι μπορείς να καταπιαστείς με τα προβλήματα με όποια σειρά επιθυμείς και να διαθέσεις έτσι το χρόνο σου κατά το δοκούν. Μην εφησυχάζετε. Είναι κι αυτό ένα από τα δαιμόνια τρικ που έχουν εφεύρει οι μοχθηροί λύτες για να προσηλυτίσουν νέα μέλη.

Οι 6 κατηγορίες αναλυτικότερα

α) Δυάρια (τα λευκά παίζουν πρώτα και κάνουν ματ στη 2^η κίνησή τους, όσο καλά και αν αμυνθούν τα μαύρα).

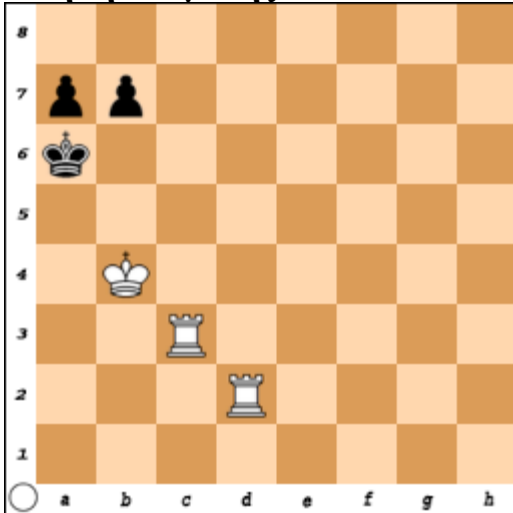
Αν κάτι τέτοιο σας φαίνεται αθώο, φυλαχτείτε! Εδώ θα σας αποκαλύψω λίγο περισσότερα μυστικά, γιατί κάποια από αυτά είναι χρήσιμα και σε άλλες κατηγορίες. Μην φανταστείτε ότι στην πρώτη τους κίνηση («κλειδί») τα λευκά κάνουν μία απειλή που δεν μπορεί να αντιμετωπιστεί με τίποτα. Κάτι τέτοιο θα ήταν απλοϊκό, χωρίς ενδιαφέρον. Ένα συνηθισμένο σενάριο είναι το εξής: Τα λευκά κάνουν μια κίνηση που απειλεί ένα ματ. Τα μαύρα έχουν π.χ. 5 τρόπους να αμυνθούν, αλλά σε κάθε μία από τις άμυνες ο αντίπαλός τους αποκτά τη δυνατότητα να κάνει ένα διαφορετικό ματ, που δεν υπήρχε προηγουμένως. Κοιτάξτε αυτό:



#2

Η κίνηση (το «κλειδί» που λέγαμε...) **1.Βγ4!** απειλεί 2.Βχα2#. Τα μαύρα μπορούν να το αντιμετωπίσουν μετακινώντας οπουδήποτε τον Ίππο τους αλλά τότε: α) στο 1...Ιβ4 ακολουθεί το 2.Βζ1# (που δεν υπήρχε προηγουμένως), β) στο 1...Ιγ3 γίνονται ματ με 2.Βδ3 (και όχι 2.Βζ1) και γ) το 1...Ιγ1 επιτρέπει το 2.Βγ2# (και όχι 2.Βδ3 ή Βζ1).

Άλλοτε πάλι η κίνηση που λύνει το πρόβλημα δεν απειλεί κάτι αλλά είναι **κίνηση αναμονής:**



#2

Παίζοντας **1.Πδ7!** τα λευκά δεν δημιουργούν κάποια απειλή (αν ξαναέπαιζαν δεν θα μπορούσαν να κάνουν ματ) αλλά περιμένουν δολερά τον αντίπαλό τους να παίξει (θυμίζω ότι στο σκάκι –δυστυχώς- δεν υπάρχει πάσο...). Έτσι στις τρεις δυνατές κινήσεις του μαύρου 1...Ρβ6, 1...β5 και 1...β6 δημιουργούνται τρία ματ με 2.Πδ6, 2.Πγ6 και 2.Πα3 αντίστοιχα.

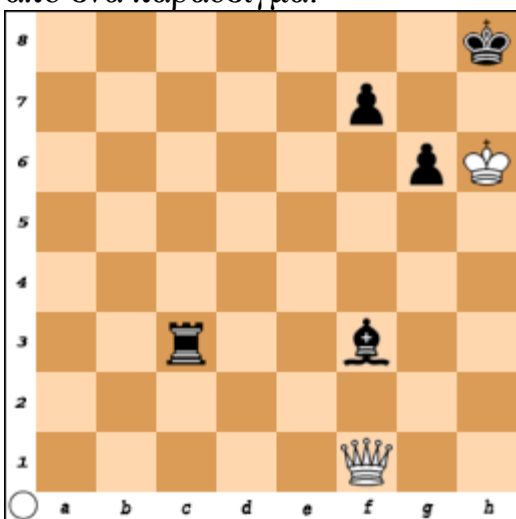
Στους διαγωνισμούς για να πάρει κανείς τους 5 βαθμούς από ένα δυάρι, **αρκεί να γράψει μόνο την 1^η κίνηση του λευκού** (το «κλειδί») και τίποτα άλλο. Είναι χρήσιμο να γνωρίζετε (αν και με τους «καλλιτεχνικούς» νίπτωτας χείρας μου) ότι σε ένα δυάρι το κλειδί

- Είναι ένα και μοναδικό
- Δεν δίνει σαχ
- Δεν τρώει μαύρο κομμάτι (με εξαίρεση το πιόνι)
- Δεν ελέγχει τετράγωνο διαφυγής του αντίπαλου Βασιλιά που δεν ελέγχεται ήδη (εκτός αν ελέγχει ένα τετράγωνο και αφήνει ένα άλλο)

Αξίζει επίσης να θυμάστε ότι στις καλλιτεχνικές συνθέσεις δεν υπάρχουν άχρηστα κομμάτια (μόνο άχρηστοι λύτες!).

β) Τριάρια (παίζουν πρώτα τα λευκά και κάνουν ματ το αργότερο στην 3^η κίνησή τους, όσο καλά και αν αμυνθούν τα μαύρα).

Εδώ τα πράγματα δυσκολεύουν κάπως. Δεν αρκεί να γράψετε μόνο το κλειδί για να πάρετε τους 5 βαθμούς, αλλά...καλύτερα να σας μνήσω μέσα από ένα παράδειγμα:



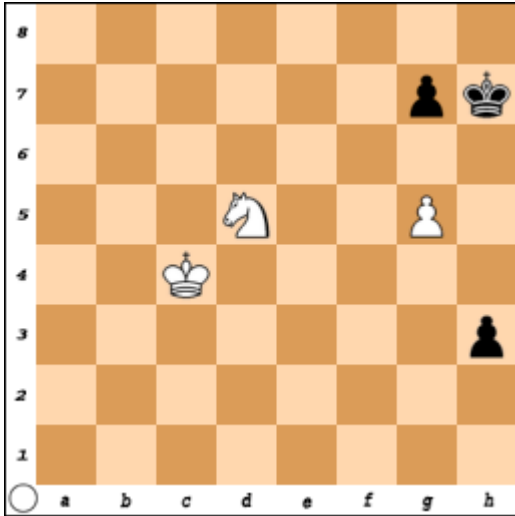
#3

Το κλειδί **1.Βα6!** δεν δίνει από μόνο του ούτε μισό βαθμό αν δεν γράψετε και τι απειλεί. Αλλιώς δεν θα ήταν σκάκι, θα ήταν «Πάμε στοίχημα στο σκάκι». Πρέπει, δηλαδή, να γράψετε: «**1.Βα6, απειλεί 2.Βζ6+**» (το τι θα γίνει μετά, δηλαδή το αυτονόητο 2...Ρη8 3.Βη7# δεν χρειάζεται να γραφεί, ήτοι στα τριάρια γράφουμε μέχρι και τη 2^η κίνηση του λευκού). Δεν τελειώσαμε όμως! Κάθε κίνηση του μαύρου που αμύνεται στην παραπάνω απειλή πρέπει να καταγραφεί, μαζί με τη 2^η κίνηση του λευκού που θα οδηγήσει στο ματ. Δηλαδή αν θέλετε να πιάσετε το άριστα, πρέπει να γράψετε και: «**1...Πγ6 2.Βα8+**» καθώς και «**1...Αγ6 2.Βγ8+**». Το κλειδί (μαζί με την απειλή, βέβαια) θα σας προσφέρει 1 βαθμό, ενώ κάθε μία από τις δύο προηγούμενες βαριάντες άλλους 2. Σύνολο 1+2+2=5. Φυσικά, σε προβλήματα αναμονής αρκεί να γραφεί το κλειδί (εδώ δεν υπάρχει απειλή) μαζί με όλες τις κινήσεις του μαύρου και τις αντίστοιχες δεύτερες κινήσεις του λευκού.

Πήρατε μια γεύση για τα ράμματα που ετοιμάζουν κάποιοι για την γούνα σας. Και τώρα φορέστε τα μπρατσάκια σας γιατί πάμε στα βαθιά.

γ) **Πολυκίνητα** (τα λευκά παίζουν και κάνουν ματ -όσο καλά κι αν αμυνθούν τα μαύρα- μέσα σε ένα συγκεκριμένο αριθμό κινήσεων από 4 και πάνω).

Όσον αφορά το τι πρέπει να γραφεί, μπορείτε εύκολα να το μαντέψετε κατ' αναλογία με τα τριάρια. Σε ένα πρόβλημα, π.χ. «παίζουν τα λευκά και κάνουν ματ σε 5 κινήσεις», πρέπει να γράψετε μέχρι μία κίνηση πριν το ματ (δηλαδή μέχρι και την 4^η κίνηση του λευκού) την απειλή και όσες βαριάντες



=

(Παίζουν τα λευκά και κάνουν ισοπαλία)

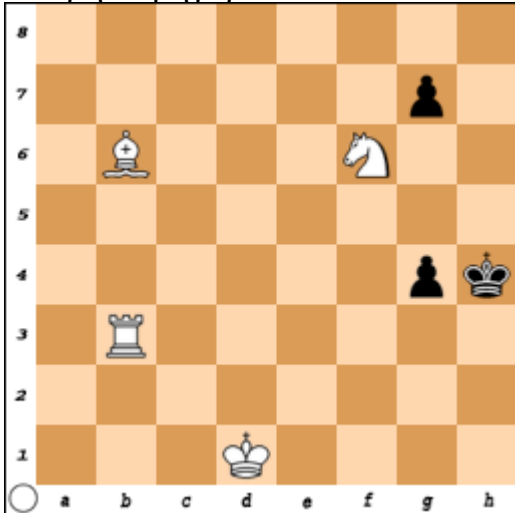
Πώς να σταματήσει κανείς αυτό το καταραμένο πiónι του θ3; Σε κάποιες συνέχειες με ταχυδακτυλουργικό τρόπο. Σε κάποιες άλλες ίσως δεν είναι και τόσο απαραίτητο... Η λύση: «**1.η6+!** (στις σπουδές, αντίθετα με τις προηγούμενες κατηγορίες, δεν είναι καθόλου περίεργο ή σπάνιο να δοθεί σαχ στην πρώτη κίνηση) και τώρα: **α) 1...Ρχη6 2.Ιζ4+ και 3.Ιxθ3 = β) 1...Ρθ6 2.Ιε3! θ2 3.Ιη4+ και 4.Ιxθ2 = γ) 1...Ρη8 2.Ιε7+ Ρζ8 3.Ιζ5 θ2 4.Ιη3= και δ) 1...Ρθ8 2.Ιε7! θ2 3.Ρδ5! θ1Β+ 4.Ρε6 Βδ1 5.Ρζ7=**». Τα υπόλοιπα θεωρούνται αυτονόητα. Ενδεχομένως ο μασόνος ο βαθμολογητής να μην απαιτεί όλα τα παραπάνω για να δώσει το 5 (κατά βάση η ζητούμενη λύση έχει μία μόνο βαριάντα, την «κύρια» και συνήθως ομορφότερη), αλλά φύλαγε τα πiónια σου, να'χεις τα μισά.

Το μόνο κακό με τις σπουδές είναι ότι πρέπει να γράφουμε τις καλύτερες κινήσεις και του λευκού και του μαύρου, ενώ στις κανονικές παρτίδες οι πατάτες του αντιπάλου είναι πάντα ευπρόσδεκτες.

ε) Βοηθητικά

Σε αυτή και την επόμενη κατηγορία ο πυρήνας της πλεκτάνης αρχίζει να αποκαλύπτεται. Γιατί τα προβλήματα τούτα δεν είναι όπως τα ορθόδοξα που γνωρίζουν όλοι, παρότι οι λύτες συνεχίζουν να τα βαφτίζουν τέτοια. Στα βοηθητικά λοιπόν **συνήθως παίζει πρώτος ο μαύρος** (η μόνη κατηγορία που συμβαίνει κάτι τέτοιο) και επιπλέον (ακούστε κι ανατριχιάστε) βοηθάει τον λευκό να τον κάνει ματ! Στην ουσία **οι δύο παρατάξεις συνεργάζονται** με αρμονία, ώστε να γίνει ματ ο μαύρος στις ζητούμενες κινήσεις, ακόμα κι αν διαθέτει ολόκληρο στρατό απέναντι σε ένα πiónι! Αν αυτό δεν είναι διαστροφή, τότε ποιο είναι; Και σαν να μην φτάνουν όλα αυτά, πολλές φορές τα βοηθητικά προβλήματα έχουν και 2 ή 3 ή και περισσότερες λύσεις,

οι οποίες πρέπει να αναγραφούν μέχρι και την τελευταία κίνηση, δηλαδή το ματ. Βέβαια οι λύσεις αυτές έχουν (ή θα έπρεπε να έχουν...) κάποια θεματική συνάφεια, οπότε βρίσκοντας τη μία καθοδηγείσαι στις άλλες. Μικρή παρηγοριά...



h#2, 2 Λύσεις

(Βοηθητικό ματ σε 2 κινήσεις, με 2 λύσεις)

Η λύση έχει ως εξής: (Οι σκακιστές φημίζονται για την μνήμη τους, οπότε θυμάστε φαντάζομαι ότι παίζουν πρώτα τα μαύρα. Δεν γράφουμε εντούτοις την πρώτη κίνηση σαν 1...κλπ -όπως έχουμε συνηθίσει στο αγωνιστικό σκάκι- αλλά 1.κλπ)

α) 1.η6 Ι05 2.ηx05 Αδ8#

β) 1.η5 Π03+ 2.ηx03 Αζ2#

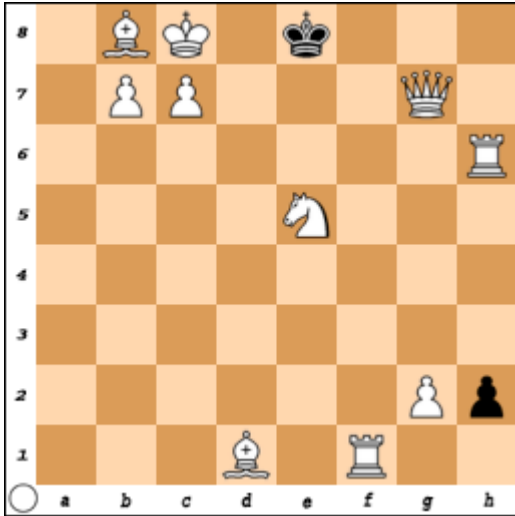
Φυσικά, κάθε μια από τις παραπάνω 2 λύσεις βαθμολογείται με 2,5 βαθμούς.

Η σειρά των κινήσεων στα βοηθητικά είναι ακριβής και μοναδική, κι ένας καλός τρόπος για να τα λύσει κανείς είναι να προσπαθήσει να βρει πρώτα την **τελική εικόνα ματ** και μετά τη **σωστή σειρά των κινήσεων**. Κατά τ' άλλα, διαστροφή!

στ) Αντίστροφα

Κι από την διαστροφή, περνάμε στην αντιστροφή. Σε τούτη την κατηγορία ο μαύρος αμύνεται (επιτέλους). Το δυστύχημα είναι ότι αντιστέκεται στο σχέδιο του λευκού που δεν είναι άλλο από το να γίνει ο ίδιος (ο λευκός δηλαδή...) ματ! Κοντολογίς, ο άσπρος θέλει να τον κάνουν ματ, αλλά ο μαύρος δεν θέλει να του κάνει τέτοιο κακό, και πρέπει να εξαναγκαστεί. Πώς; Είτε επειδή πρέπει να αντιμετωπίσει κάποιο σαχ (υποχρεωτικό, σύμφωνα με τους κανονισμούς!) ή επειδή είναι η σειρά του να παίζει

(τσούγκτσβανγκ). Στα αντίστροφα γράφουμε όλες τις κινήσεις μέχρι την τελευταία κίνηση του λευκού (δεν είναι απαραίτητη δηλαδή η τελευταία κίνηση του μαύρου, αυτή που κάνει το ματ). Εδώ ένα χαρακτηριστικό πρόβλημα, από την ερμητική αυτή κατηγορία (βάλτε σκακιέρα, αν είστε μαζοχιστές θα το ευχαριστηθείτε κιόλας):



s#4

(Αντίστροφο σε 4 κινήσεις)

Το μαύρο πiónι μπορεί να διαλέξει ελεύθερα σε τι θα προαχθεί, πάντα όμως, μετά από το φαινομενικά αλλόκοτο κλειδί **1.Ιγ4!** θα αναγκαστεί να δώσει ματ στην 4^η κίνηση:

α) 1...θ1=B 2.Αθ5+ Βxθ5 3.Βε5+ Βxε5 4.Πε6+ (και ακολουθεί 4...Βxε6#)

β) 1...θ1=Π 2.Πθ8+ Πxθ8 3.Πζ8+ Πxζ8 4.Βε7+ (και 4...Ρxε7#)

γ) 1...θ1=A 2.Αζ3 Αxη2 3.Αγ6+ Αxγ6 4.Βδ7+ (και 4...Αxd7#)

δ) 1...θ1=I 2.Πθ4 Ιη3/ζ2 3.Πε4+ Ιxε4 4. Ιδ6+ (και 4...Ιxd6#)

Στην τελευταία βαριάντα φαίνεται γιατί ο ίππος πρέπει να πάει στο γ4 αρχικά. Διαβολικό, ε;

Μετά από όλα αυτά, φρονώ ότι έγινε σαφής η θανάσιμη απειλή ενάντια στο παραδοσιακό σκάκι, από το μυστικό τάγμα των λυτών. Τουλάχιστον τώρα δεν μπορείτε να πείτε ότι δεν σας προειδοποίησε κανείς. Και μην αρχίσετε τα περί ομορφιάς των καλλιτεχνικών συνθέσεων, για έναν καινούριο σκακιστικό κόσμο που ανοίγεται μπροστά στα έκθαμβα μάτια σας και άλλες τέτοιες αηδίες... Οι τύποι ενσαρκώνουν τους χειρότερους επιήλτες σας, λέμε. Σκεφτείτε μόνο ότι αυτό το προειδοποιητικό άρθρο θα μπορούσε να είναι και τμήμα της όλης συνωμοσίας!

Και τώρα πάω να κάνω πλαστική στο πρόσωπο να γίνω αγνώριστος.

Υ.Γ.: Πέρα από τον χιουμοριστικό (;) βερμπαλισμό μου, και πέρα από την τελική επιτυχία (ή όχι) του εγχειρήματος να δοθεί η ευκαιρία να ασχοληθούν περισσότεροι σκακιστές στην Ελλάδα με το καλλιτεχνικό, θα ήθελα να επισημάνω ότι η πρόσκληση/ πρόκληση δεν έχει να κάνει μόνο με νέους λύτες, αλλά και με παλιούς που το έχουν παρατήσει εδώ και καιρό για διάφορους λόγους. Αναρωτιέμαι μήπως είναι η ευκαιρία για ισχυρούς σκακιστές όπως ο Μανώλης και ο Τάκης ο Πανταβός, ο Παναγιώτης ο Φρεντζάς, ο Σπύρος Ιλαντζής, ο Χρύσανθος Πούντζας και άλλοι της παλιάς φουρνιάς να επαναδραστηριοποιηθούν, αυτή τη φορά σχεδόν από το σπίτι τους; Κι ακόμα περισσότερο, μήπως θα είχε ενδιαφέρον και για τους κορυφαίους μας σκακιστές να το δοκιμάσουν; Για παράδειγμα, είμαι πεπεισμένος ότι με τον μισό και λιγότερο χρόνο (και σίγουρα πολύ λιγότερα έξοδα) από όσον έχει αφιερώσει στο μπριτζ, ο Χρίστος ο Μπανίκας θα γινόταν GM και στη λύση προβλημάτων, όπως ο Ναν, ο Πιορούν, ο Μίστα ή ο Βούκσεβιτς.

Νεότερα οσονούπω.