

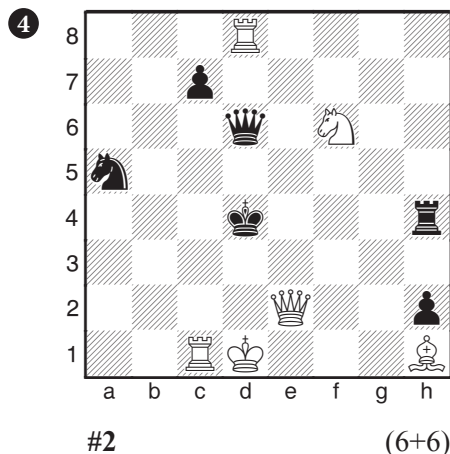
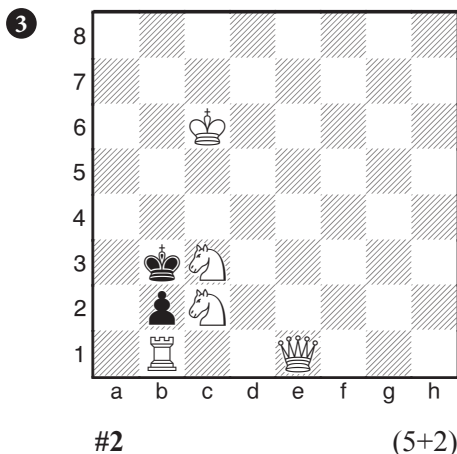
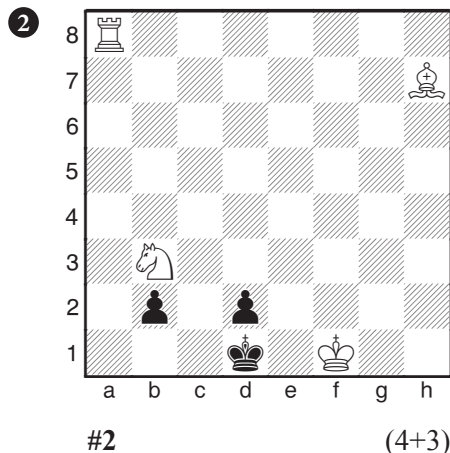
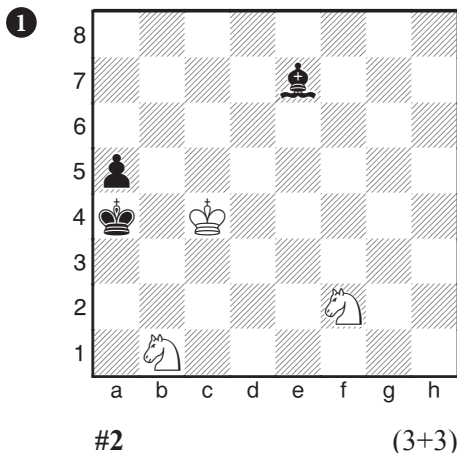
3^ο ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Κυριακή 3 Ιανουαρίου 2016

[Η παρένθεση κάτω από κάθε διάγραμμα, π.χ. (3+3), δείχνει τον αριθμό των κομματιών λευκών+μαύρων]

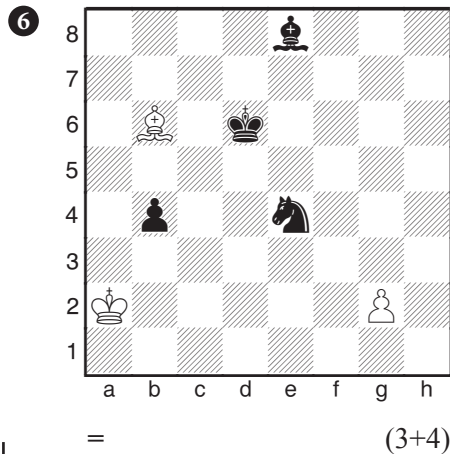
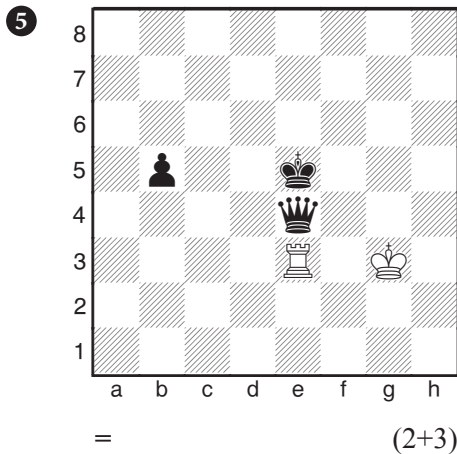
A) Ορθόδοξα προβλήματα δύο κινήσεων (παίζουν πρώτα τα Λευκά και κάνουν Ματ στη 2^η κίνησή τους, όσο καλά και αν αμυνθεί ο αντίπαλός τους). Συμβολισμός: #2

Στη λύση αρκεί να γράψετε μόνο την πρώτη κίνηση του Λευκού.



B) Σπουδές (παίζουν πρώτα τα Λευκά και φτάνουν σε εμφανώς ισόπαλη θέση, χωρίς περιορισμό κινήσεων, όσο καλά και αν παίξει ο αντίπαλός τους). Συμβολισμός: =

Στη λύση πρέπει να γράψετε τις καλύτερες κινήσεις Λευκών και Μαύρων, μέχρι να είναι ξεκάθαρο το ότι τα Λευκά θα κρατήσουν την ισοπαλία (στις συγκεκριμένες σπουδές δεν χρειάζεται να γράψετε βαριάντες αλλά μόνο την κύρια γραμμή, καθώς αυτή είναι σαφώς η συνέχεια όπου τα Μαύρα προβάλλουν την ισχυρότερη αντίσταση).

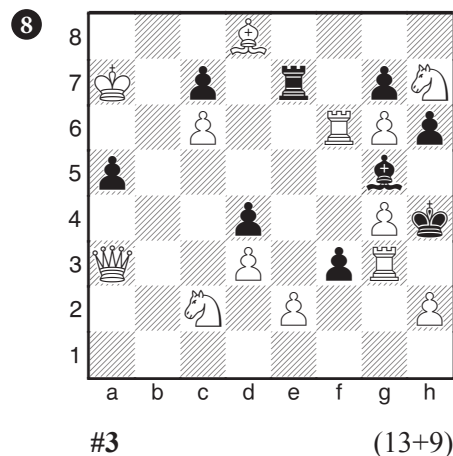
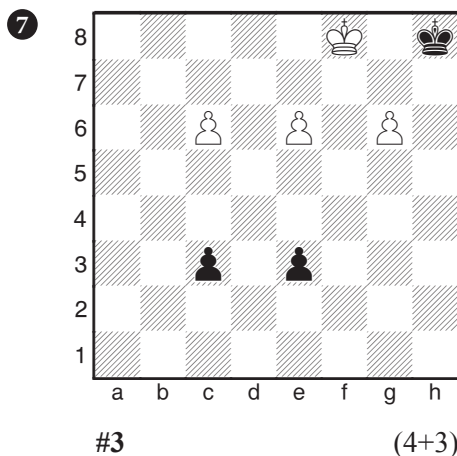


Γ) Ορθόδοξα προβλήματα τριών κινήσεων (παίζουν πρώτα τα Λευκά και κάνουν Ματ το αργότερο στην 3^η τους κίνηση, όσο καλά και αν αμυνθεί ο αντίπαλός τους). Συμβολισμός: #3

Στη λύση πρέπει να γράψετε την 1^η κίνηση του Λευκού και (προσοχή!)

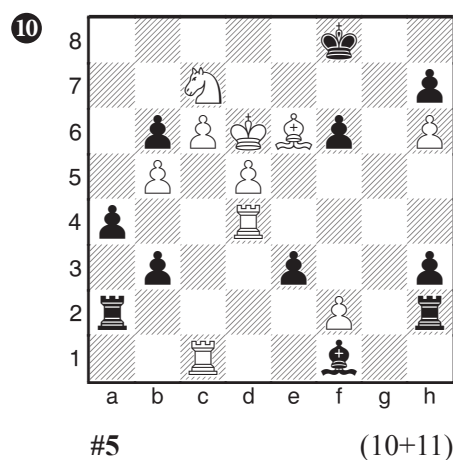
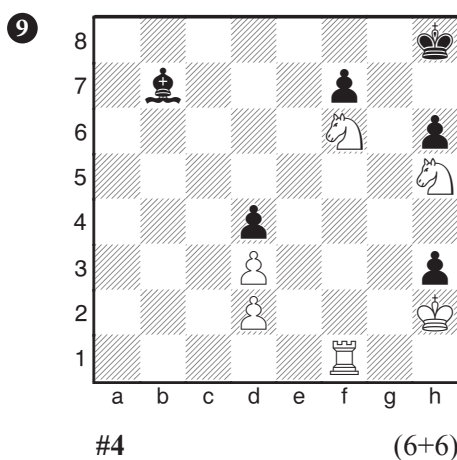
α) αν αυτή είναι κίνηση αναμονής, πρέπει να γραφούν όλες οι απαντήσεις του Μαύρου και η 2^η κίνηση του Λευκού σε κάθε μία από αυτές

β) αν η 1^η κίνηση του Λευκού απειλεί να κάνει ματ στην 3^η κίνηση, πρέπει να γράψετε την απειλή (2^η κίνηση του Λευκού) καθώς και όλες τις κινήσεις του Μαύρου που αμύνονται στην πιο πάνω απειλή μαζί με τη 2^η κίνηση του Λευκού σε κάθε μία από αυτές.



Δ) Ορθόδοξα προβλήματα πολλών κινήσεων (παίζουν πρώτα τα Λευκά και κάνουν Ματ το αργότερο σε n κινήσεις [$n > 3$], όσο καλά και αν αμυνθεί ο αντίπαλός τους). Συμβολισμός: # n (όπου $n=4$ ή 5 ή...)

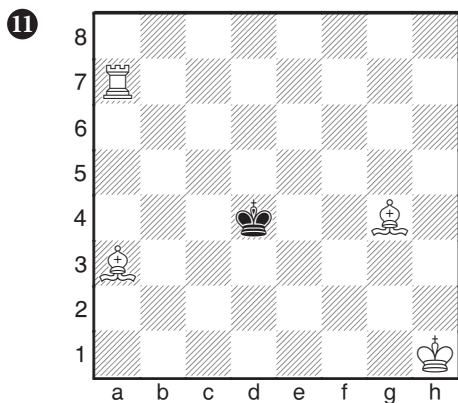
Στη λύση του προβλήματος Ματ σε 4 κινήσεις (#4), κατ' αναλογία με τα #3 που είδαμε πιο πάνω, πρέπει να γράψετε τις βαριάντες μέχρι και την 3^η κίνηση του Λευκού. Δεν χρειάζεται να γραφούν οι βαριάντες που καταλήγουν σε ματ νωρίτερα από την 4^η κίνηση. Αντίστοιχα ισχύουν για το Ματ σε 5 κινήσεις (#5), όπου πρέπει να γράψετε τις βαριάντες που καταλήγουν σε #5, μέχρι και την 4^η κίνηση του Λευκού.



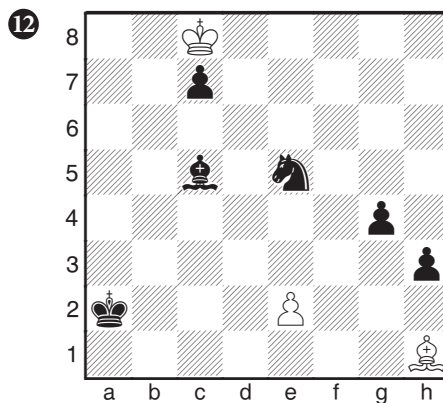
Ε) Βοηθητικά (helpmates) προβλήματα (παίζουν πρώτα τα Μαύρα που, σε συνεργασία με τα Λευκά, γίνονται **Ματ** –τα Μαύρα– σε ... κινήσεις. Συμβολισμός: **h#...**

Στη λύση πρέπει να γράψετε όλες τις κινήσεις μέχρι και το **Ματ**. Προσοχή στο ότι είναι η μόνη κατηγορία προβλημάτων όπου την πρώτη κίνηση κάνουν τα Μαύρα. Σε ένα **h#2**, για παράδειγμα, η λύση έχει τη μορφή:

1. κίνηση Μαύρου – κίνηση Λευκού 2. Κίνηση Μαύρου – κίνηση Λευκού που κάνει Ματ.



h#2 (4+1)

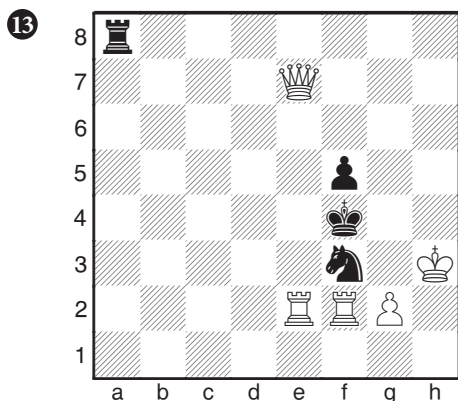


h#6 (3+6)

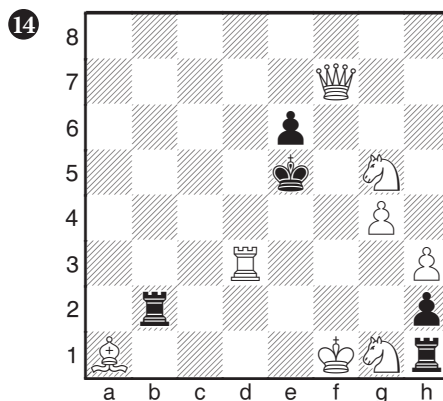
3 Λύσεις/Solutions

ΣΤ) Αντίστροφα (selfmates) προβλήματα (παίζουν πρώτα τα Λευκά και εξαναγκάζουν τον αντίπαλό τους, ο οποίος αντιστέκεται, να κάνει **Ματ** –τα Λευκά– σε ... κινήσεις). Συμβολισμός: **s#...**

Στη λύση πρέπει να γράψετε την 1^η κίνηση του Λευκού, την απειλή (αν υπάρχει) και όλες τις βαριάντες όπου ο Μαύρος αμύνεται στην απειλή αυτή. Οι βαριάντες πρέπει να φτάνουν μέχρι και την τελευταία κίνηση του Λευκού – δεν χρειάζεται να γραφεί η τελευταία κίνηση του Μαύρου, αυτή δηλαδή που κάνει το **Ματ**.



s#2 (5+4)



s#3 (8+5)

