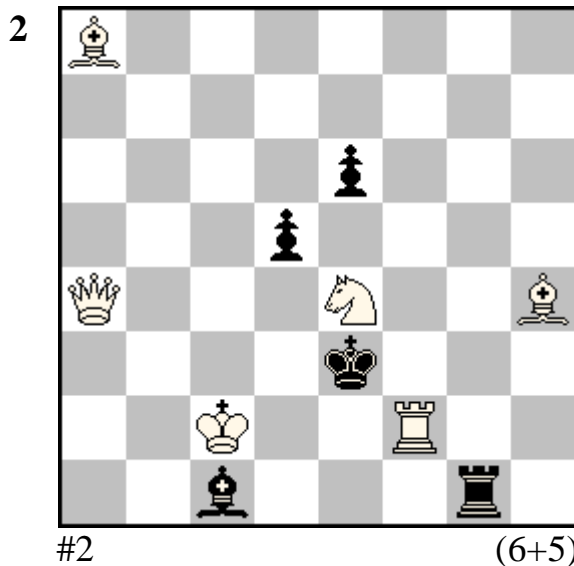
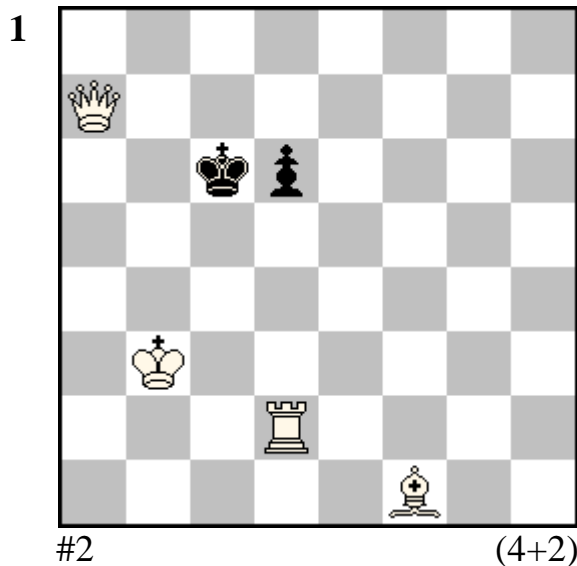


# 1<sup>ο</sup> ΚΥΠΕΛΛΟ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ «ΒΥΡΩΝ ΖΑΠΠΑΣ»

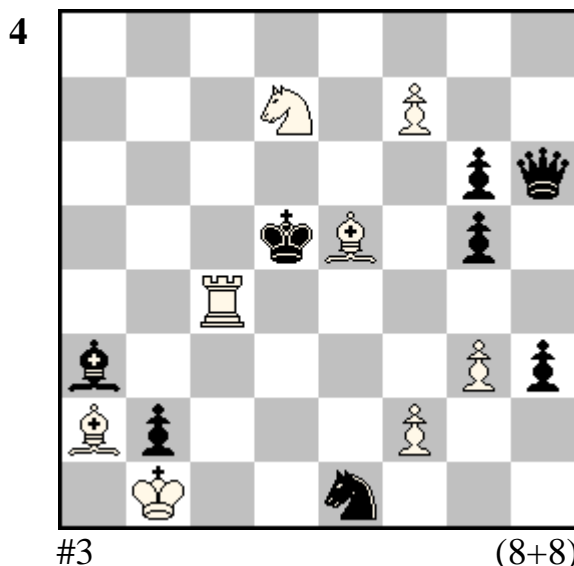
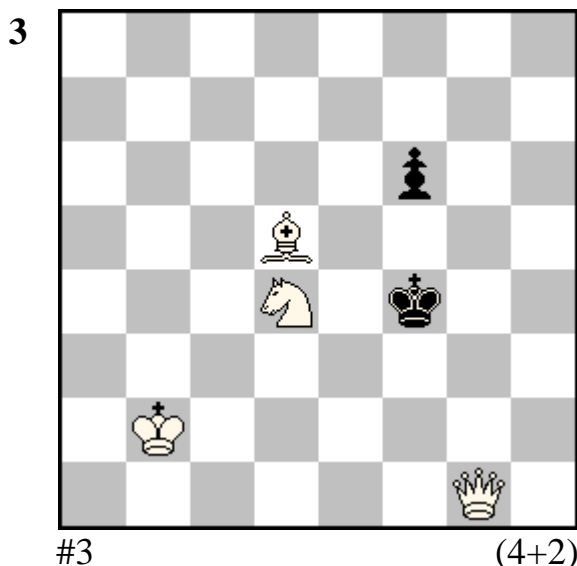
Κυριακή 25 Σεπτεμβρίου 2016

[Η παρένθεση κάτω από κάθε διάγραμμα, π.χ. (4+2), δείχνει τον αριθμό των κομματιών λευκών+μαύρων]

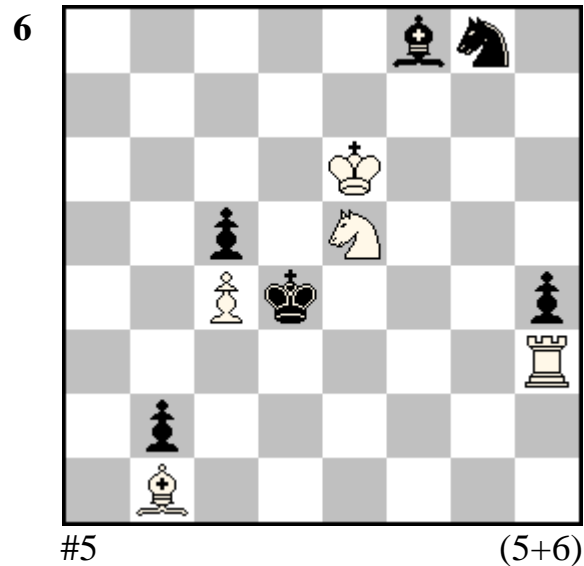
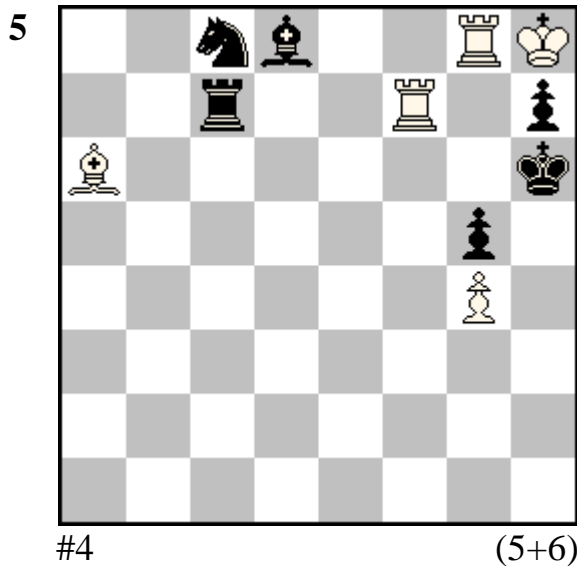
A) Ορθόδοξα προβλήματα δύο κινήσεων - Συμβολισμός: #2. Παίζουν πρώτα τα λευκά και κάνουν ματ στη 2<sup>η</sup> κίνησή τους, όσο καλά κι αν αμυνθεί ο μαύρος. Στη λύση αρκεί να **γράψετε μόνο την 1<sup>η</sup> κίνηση του λευκού (το κλειδί)**.



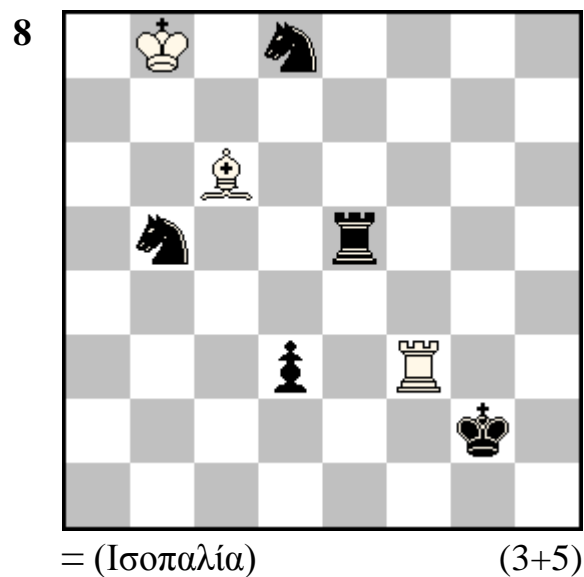
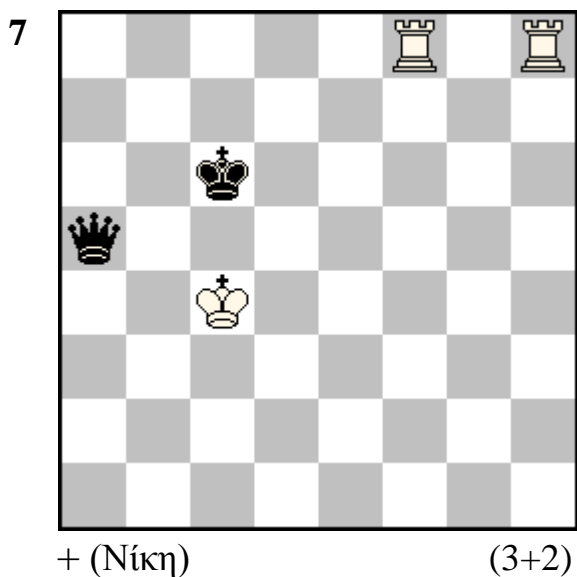
B) Ορθόδοξα προβλήματα τριών κινήσεων - Συμβολισμός: #3. Παίζουν πρώτα τα λευκά και κάνουν ματ το αργότερο στην 3<sup>η</sup> τους κίνηση, όσο καλά και αν αμυνθεί ο μαύρος. Στη λύση πρέπει να **γράψετε την 1<sup>η</sup> κίνηση του λευκού (το κλειδί)**. Αν η 1<sup>η</sup> κίνηση του Λευκού απειλεί να κάνει ματ στην 3<sup>η</sup> κίνηση, πρέπει να **γράψετε την απειλή** (μέχρι την 2<sup>η</sup> κίνηση του Λευκού) καθώς **και όλες τις κινήσεις του μαύρου που αμύνονται** στην απειλή αυτή, **μαζί με την 2<sup>η</sup> κίνηση του λευκού** σε κάθε μία από αυτές. Αν η 1<sup>η</sup> κίνηση του λευκού είναι **κίνηση αναμονής** (δηλαδή δεν δημιουργεί κάποια απειλή), τότε πρέπει να γραφούν **όλες οι απαντήσεις του μαύρου και η 2<sup>η</sup> κίνηση του λευκού** σε κάθε μία από αυτές.



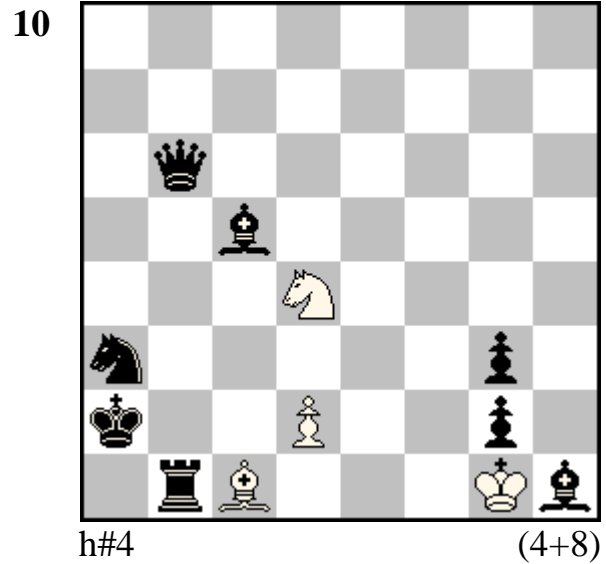
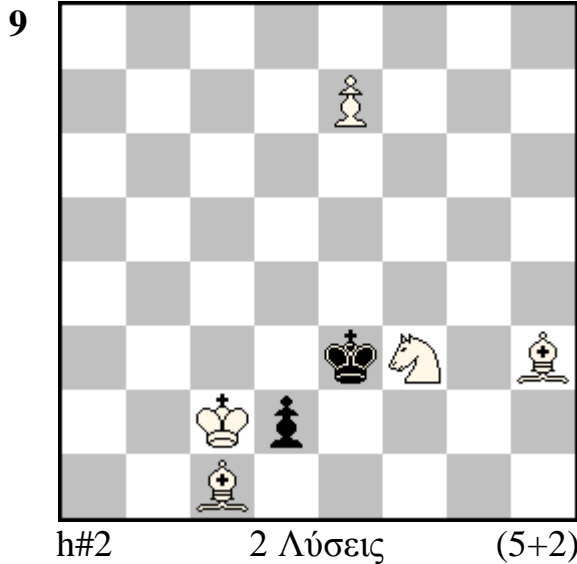
Γ) Ορθόδοξα προβλήματα πολλών κινήσεων - Συμβολισμός: #n. Παίζουν πρώτα τα λευκά και κάνουν ματ το αργότερο σε n κινήσεις [σε 4 ή περισσότερες κινήσεις], όσο καλά και αν αμυνθεί ο μαύρος. Όπως και στα ματ σε 3 κινήσεις, **πρέπει να γραφούν οι βαριάντες μέχρι την προτελευταία κίνηση πριν το ματ.** Συγκεκριμένα, στη λύση του προβλήματος ματ σε 4 κινήσεις (#4) **πρέπει να γράψετε τις βαριάντες μέχρι και την 3<sup>η</sup> κίνηση του λευκού.** Αντίστοιχα, για το ματ σε 5 κινήσεις (#5) **πρέπει να γράψετε τις βαριάντες μέχρι και την 4<sup>η</sup> κίνηση του λευκού.**



Δ) Σπουδές - Συμβολισμός: + ή =. Παίζουν πρώτα τα λευκά και φτάνουν σε θέση εμφανώς κερδισμένη (για το διάγραμμα Νο.7) ή ισόπαλη (για το διάγραμμα Νο.8), χωρίς περιορισμό κινήσεων, όσο καλά και αν παίξει ο μαύρος. Στη λύση πρέπει να **γράψετε τις καλύτερες κινήσεις λευκών και μαύρων, μέχρι να γίνει ξεκάθαρο ότι τα λευκά έχουν επιτύχει τον στόχο (νίκη ή ισοπαλία, αντίστοιχα).** Και στις δύο σπουδές, **δίνονται βαθμοί μόνο στην κύρια συνέχεια.** Αν υπάρχει αμφιβολία για το ποια είναι αυτή, τότε είναι σκόπιμο να γράψετε περισσότερες από μία βαριάντες.



Ε) Βοηθητικά προβλήματα (helpmates) - Συμβολισμός: **h#n**. Παίζουν πρώτα τα μαύρα και συνεργάζονται με τα λευκά, παίζοντας και οι δύο νόμιμες κινήσεις, ώστε να φτάσουν σε μια θέση όπου γίνεται ματ ο μαύρος σε n κινήσεις. Στη λύση πρέπει να **γράψετε όλες τις κινήσεις μέχρι και το ματ**. Είναι η μόνη κατηγορία προβλημάτων στην οποία 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 και ματ**.



ΣΤ) Αντίστροφα προβλήματα (selfmates) - Συμβολισμός: **s#n**. Παίζουν πρώτα τα λευκά και εξαναγκάζουν τα μαύρα, που αντιστέκονται, να κάνουν ματ στον λευκό σε n κινήσεις. Στη λύση πρέπει να **γράψετε την 1<sup>η</sup> κίνηση του λευκού (το κλειδί), 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 που δίνει το ματ. Αν η 1<sup>η</sup> κίνηση είναι κίνηση αναμονής, τότε **πρέπει να γραφούν όλες οι βαριάντες μέχρι και την τελευταία κίνηση του λευκού** (η τελευταία κίνηση του μαύρου που δίνει το ματ μπορεί να παραληφθεί).

