

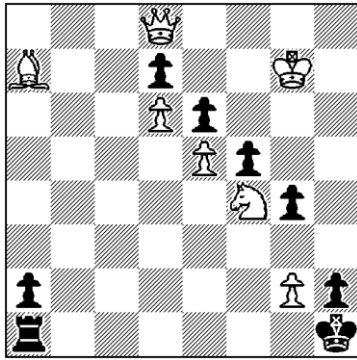
2^ο ΚΥΠΕΛΛΟ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ «ΒΥΡΩΝ ΖΑΠΠΑΣ»

Κυριακή 24 Σεπτεμβρίου 2017

ΛΥΣΕΙΣ-ΣΧΟΛΙΑ:

Η σωστή και πλήρης λύση κάθε προβλήματος βαθμολογείται με 5 βαθμούς. Με έντονους χαρακτήρες παρακάτω εμφανίζονται αυτά που θα έπρεπε να γράψει ο λύτης και η βαθμολόγηση κάθε προβλήματος, σταδιακά. Χρησιμοποιείται η αγγλική γραφή: K,Q,R,B,N,-, για Ρ,Β,Π,Α,Ι,Σ αντίστοιχα.

	<p style="text-align: center;">1.</p> <p>(#2) Panagiotis Konidaris- original</p> <p>1.Rf5! [5]</p> <p>1...Ke7 2.Qf6#, 1...Kd6 2.Qe5# 1...Kxf5 2.Bd7#, 1...e3/f3 2.Qe5/f6#</p>
	<p style="text-align: center;">2.</p> <p>(#2) Panagiotis Konidaris- original</p> <p>1.Re5! [5]</p> <p>Με την απειλή 2.Re6#</p> <p>1...Re7 2.Rd5#, 1...Rg6 2.Nf7# 1...Bxe5 2.Nf5#, 1...Kxe5 2.Bc7#</p> <p><i>Θυσιαστικό κλειδί.</i></p>
	<p style="text-align: center;">3.</p> <p>(#3) Peteris Keirans- LSPB Ty, 1930, 1st prize</p> <p>1.Kd2! [1] (αναμονή-zz)</p> <p>1...e6 2.Rf4! [2] 2...Kxh2 3.Rf1# 1...exf6 2.Bf4! [2] 2...Kf1/f2 3.Be3#</p> <p>Ο λευκός, ανάλογα με την άμυνα, πραγματοποιεί διαδοχικές παρεμβολές R/B στο f4 με τον σχηματισμό των αντίστοιχων μπαταριών.</p>
	<p style="text-align: center;">4.</p> <p>(#3) Byron Zappas- WCCT 1972-75, 8th place</p> <p>1.Bg1! (> 2.Rxd4+) [1] 2...Nxd4 3.Qxd4#</p> <p>1...Kxd5 2.Nf4+! [1] 2...Ke5/Kc4/Nxf4 3.Nf7/Bd3/Qxd4# 1...Nxd5 2.Ne5+! [1] 2...~xe5 3.Bd3#</p> <p>1...Rxd5 2.Bb3+! [1] 2...axb3 3.Qc1#</p> <p>1...Rgxd5 2.Qb4+! (Bb1, minor dual) [1] 2...axb4 3.Nb2#</p> <p>Κυκλικές θυσίες κομματιών σε συνδυασμό με τρεις αυτοαποκλεισμούς στο τετράγωνο φυγής d5 με antitriple (θέμα Stocchi). Εξαιρετικό πρόβλημα!</p>



5.

(#4) Byron Zappas- Probleemblad 1960

1.g3! με την απειλή 2.Qa8# [1]

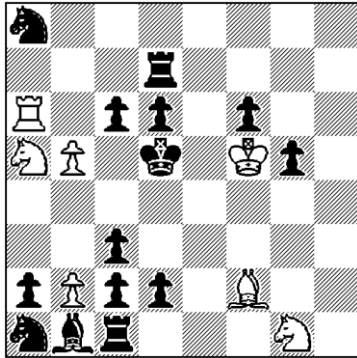
1...Rc1 2.Qa8+ Rc6 3.Bc5! [1] 3...a1~ 4.Qxa1#

1...Rd1 2.Qa8+ Rd5 3.Bd4! [1] 3...a1~ 4.Qxa1#

1...Re1 2.Qa8+ Re4 3.Be3! [1] 3...a1~ 4.Qxa1#

1...Rf1 2.Qa8+ Rf3 3.Bf2! [1] 3...a1~ 4.Qxa1#

Μονομαχία (duel) πύργου και αξιωματικού, όπου ο τελευταίος κλείνει 4 φορές την γραμμή άμυνας του πρώτου.



6.

(#7) Alois Johandl- The Problemist 2002

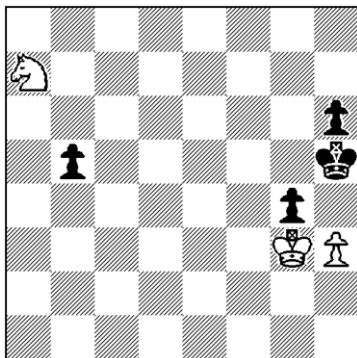
1.bxc3 (>2.c4#) 1...cxb5 2.c4+ bxc4 3.Ne2 (>4.Nc3#)

3...d1=N 4.Nc3+ Nxc3 5.Nxc6 (>6.Nb4#) 5...Rb7

6.Rb6 [5] 6...R/Nxb6 7.Ne7/b4#

Αν 1...Nb6 τότε απλά 2.Rxb6 cxb5 3.Rxb5#

Πρόβλημα της λεγόμενης *Λογικής Σχολής* όπου το τελικό πλάνο εκτελείται αφού πρώτα εισαχθεί ένα *προκαταρκτικό πλάνο*, εδώ το μπλοκάρισμα του c4.



7.

(+) Kyriakos Frangoulis-Καλλιτεχνικό Σκάκι 2013

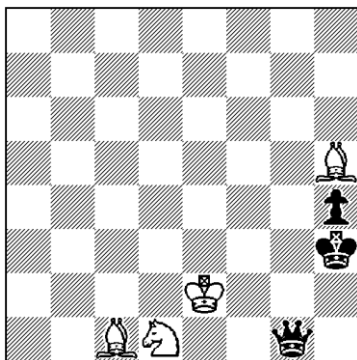
1.h4! [1] b4 2.Nc6! [2] b3 3.Ne5! [1] b2 4.Nd3 b1Q

5.Nf4# [1]

1.Nxb5? gxh3=, 2.Nb5? b3 3.Nc3 b2 4.Nb1 Kg6

5.Kxg4 Kf6 6.Kh5 Ke5 7.Kxh6 Kd4 =

Ο λευκός αφού προστατέψει το μοναδικό του πόνι ξεκινάει έναν αγώνα δρόμου όπου ο ίππος αποδεικνύεται πιο πολύτιμος από το προωθημένο ΜΣ, λόγω της κακής θέσης του ΜΡ.



8.

(+) Panagiotis Konidaris- original (after A.Jasic)

1.Nf2+ [0,5] Kg2! 2.Bf3+ Kg3 3.Bf4+! [1] Kxf4

4.Nh3+ Kg3 5.Nxg1 [0,5] h3! 6.Bh1!! [1,5] Kh2

7.Kf2! [0,5] Kxh1 8.Ne2! [0,5] Kh2 9.Nd4(c3) Kh1

10.Nf5(e4) Kh2 11.Ne3(d2) Kh1 12.Nf1 h2 13.Ng3# [0,5]

-1.Bf4? Qf1+ 2.Kxf1 pat.

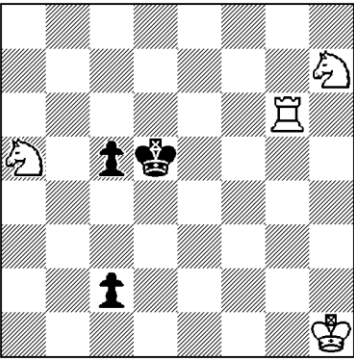
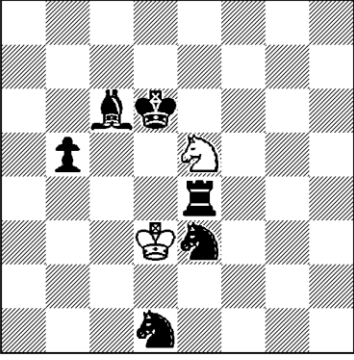
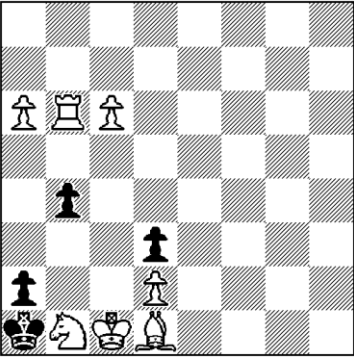
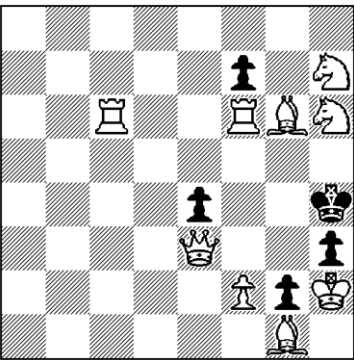
-1...Kg3 2.Bf4+! Kxf4 3.Nh3+ Kg3 4.Nxg1 h3

5.Kf1 h2 6.Ne2+ και 7.Bf3 +-

-6.Ke3? Kh2! 7.Kf2/Ne2 pat

-6...h2 7.Nf3 +-

- 7.Kf1? Kxh1 8.Ne2 Kh2 9.Kf2 Kh1=

	<p style="text-align: center;">9.</p> <p>(H#3) Panagiotis Konidaris- original</p> <p>1.c1=R + Rg1 2.Re1 Ng5 3.Re5 Rd1 # [2,5] 1.c1=B Re6 2.Bf4 Re4 3.Bd6 Nf6 # [2,5]</p> <p>Δύο υποπροαγωγές για τον μαύρο και αντίστοιχα μπλοκαρίσματα τετραγώνων από τα προαχθέντα κομμάτια. Μινιατούρα (7 πεσσοί).</p>
	<p style="text-align: center;">10.</p> <p>(H#5) Ioannis Kalkavouras- Probleemblad 2004</p> <p>1.Rh4 Ng4 2.Nd5 Ke4 3.Kc5 Ke5 4.Nb6 Nf2 5.Rc4 Nd3 # [5]</p> <p>Δύσκολη «κριτική» κίνηση (critical move= προσπερνάει ένα κρίσιμο τετράγωνο, εδώ το g4 ώστε να κλείσει ακολούθως η 4^η οριζόντια) στο κλειδί. Ανταλλαγή θέσεων ΔΡ/ΛΙ στην τελική εικόνα.</p>
	<p style="text-align: center;">11.</p> <p>(S#2) Panagiotis Konidaris- original</p> <p>1.Na3! zugzwang 1...b3 2. Nb5 [2,5] 2...b2 # 1...bxa3 2.Rb2 [2,5] 2...axb2 #</p> <p>Είναι πασιφανές ότι το ματ θα προέλθει από το Σb4, αλλά χρειάζεται λίγη προσοχή στην επιλογή του κλειδιού, όπως φαίνεται στην δοκιμή 1.Nc3? b3? 2.Nb5, αλλά 1...bxc3! 2.Rb2 c2/cxd2+</p>
	<p style="text-align: center;">12.</p> <p>(S#4) Leon.Perrone-The Problemist 1999-2000,3rd Prize</p> <p>1.Rfe6 ! [1] zugzwang. 1...f5 2.f4 exf3 (ep) 3.Qxf3 f4 4.Qg3+ [1] fxg3 # 1...f6 2.Qg5+ fxg5 3.Rxe4+ g4 4.f4 [1] g3 # 1...fxe6 2.Rc4 e5 3.f4 exf4 4.Qg3+ [1] fxg3 # 1...fxg6 2.Nf6 g5 3.Qxe4+ g4 4.f4 [1] g3 #</p> <p>Το πόνι f7 από την αρχική του θέση κάνει και τις τέσσερις δυνατές κινήσεις (f6-f5-xe6-xg6). Αυτό το μοτίβο ονομάζεται Pickaninny. Εδώ το Pickaninny συνδυάζεται πρωτότυπα με τρεις αποκλεισμούς του αν πασάν (λόγω ξεκαρφώματος) και ένα φυσικό αν πασάν.</p>

Problems Difficulty (49 Solvers)

ID	Tag	Average	5(Correct Solution)	0 < Pts. < 5	0 (Wrong Solution)	- (No Solution)
6	#7	0.20	2	0	15	32
12	S#4	0.37	3	1	8	37
8	+	0.49	0	22	12	15
10	H#5	0.51	5	0	4	40
4	#3	0.55	4	2	11	32
9	H#3	1.17	9	5	6	29
5	#4	1.37	12	4	10	23
7	+	2.33	13	20	7	9
3	#3	2.45	24	0	12	13
11	S#2	2.81	27	1	4	17
1	#2	3.37	33	0	11	5
2	#2	3.57	35	0	13	1

Created by WFCC Solving Tournament Manager