

3ο ΚΥΠΕΛΛΟ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

«ΒΥΡΩΝ ΖΑΠΠΑΣ»

Κυριακή 30 Σεπτέμβρη 2018

ΟΔΗΓΙΕΣ-ΟΡΙΣΜΟΙ

Η **παρένθεση** κάτω από κάθε διάγραμμα, πχ.(4+3) δείχνει των αριθμό των λευκών και μαύρων κομματιών αντίστοιχα. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν οποιαδήποτε **σύμβολα σκακιστικής γραφής**, αρκεί να διευκρινίζονται εξαρχής ποια είναι αυτά και να είναι ίδια σε όλο το σετ. Προσοχή χρειάζεται όπου **δύο κομμάτια του ίδιου είδους** μπορούν να κινηθούν **στο ίδιο τετράγωνο**. Τότε πρέπει να αναφερθεί ποιο ακριβώς κομμάτι εκτελεί την κίνηση (πχ Ιαγ2 κι όχι Ιγ2), ειδάλλως μπορεί να προκύψει λάθος.

Τα προβλήματα που ακολουθούν είναι από τις παρακάτω κατηγορίες (το πρώτο πάντα πιο εύκολο):

Α) Δύο **δυσάρια** (ματ σε 2 κινήσεις- #2). Παίζουν πρώτα τα λευκά και κάνουν ματ όσο καλά κι αν αμυνθεί ο μαύρος. Από τον λύτη **απαιτείται μόνο το κλειδί** (1η κίνηση του λευκού) για τους πέντε βαθμούς (αρκεί να είναι το σωστό!).

Β) Δύο **τριάρια** (ματ σε 3 κινήσεις- #3). Παίζουν τα λευκά και κάνουν ματ στην 3η κίνησή τους, όσο καλά κι αν αμυνθεί ο αντίπαλος. Από τον λύτη απαιτούνται για μια άρτια λύση **το κλειδί, η απειλή που αυτό δημιουργεί** (εκτός κι αν είναι κίνηση αναμονής, οπότε δεν γράφεται απειλή, απλά οι βαριάντες που ακολουθούν) **και οι εναλλακτικές απαντήσεις του λευκού σε όλες τις άμυνες του μαύρου στην απειλή αυτή, μέχρι και την δεύτερη κίνηση του λευκού**.

Γ) Δύο **πολυκίνητα** (ματ σε 4 κινήσεις και πάνω- n#). Κι εδώ πάλι παίζουν τα λευκά πρώτα και κάνουν ματ σε n κινήσεις ό,τι κι αν κάνουν τα μαύρα. Απαιτούνται **το κλειδί και όλες οι βαριάντες μέχρι την n-1 κίνηση του λευκού**. Δηλαδή, όπως και στις προηγούμενες κατηγορίες φτάνουμε μέχρι την προηγούμενη κίνηση από το ματ, πχ σε ένα #4 μέχρι την 3η του λευκού, σε ένα #6 μέχρι την 5η κίνηση του λευκού κ.ό.κ.

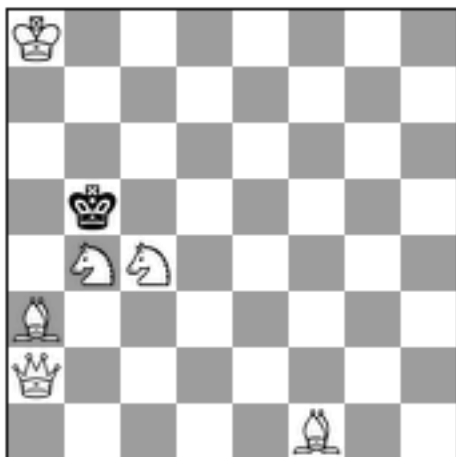
Δ) Δύο **σπουδές** (νίκη ή ισοπαλία- + ή =). Παίζουν τα λευκά και επιτυγχάνουν τελικά το ζητούμενο αποτέλεσμα, όσες κινήσεις κι αν αυτό χρειαστεί. **Ο λύτης πρέπει να γράψει την συνέχεια που οδηγεί με αδιαμφισβήτητο τρόπο στο αποτέλεσμα αυτό, δεδομένου ότι ο μαύρος παίζει τις κατά τεκμήριο καλύτερες δυνατές κινήσεις**. Δευτερεύουσες βαριάντες, αν και δεν είναι λάθος, δεν βαθμολογούνται.

Ε) Δύο **βοηθητικά** (helpmate- H#n). Σε αυτή την κατηγορία ειδικά, **ξεκινάει πρώτος ο μαύρος**. Επίσης **εδώ μπορεί να υπάρχουν περισσότερες της μίας λύσης** (τις γράφουμε όλες, δεν διαλέγουμε!). Στην πράξη ο μαύρος συνεργάζεται πειθήνια με τον λευκό, ώστε να επιτευχθεί το ματ (από τον λευκό) στην n ζητούμενη κίνηση. Για παράδειγμα σε ένα H#2 το σχήμα είναι 1.M-Λ 2.M-Λ#. **Η λύση απαιτεί την γραφή όλης της συνέχειας μέχρι και το ματ**. Σε περισσότερες λύσεις οι βαθμοί μοιράζονται ανάλογα.

ΣΤ) Δύο **αντίστροφα** (selfmate- S#n). Εδώ ξανά αρχίζει ο λευκός στην πρώτη κίνηση. Ο στόχος του αυτή την φορά είναι...αντίστροφος, δηλαδή να γίνει ο ίδιος ματ από τον μαύρο, ο οποίος όμως αντιστέκεται σθεναρά σε μια τέτοια προοπτική. Πώς μπορεί να εξαναγκαστεί ο μαύρος να μας κάνει ματ; Ή με κάποιο τσούξβανγκ ή αμυνόμενος σε κάποιο σαχ. **Ο λύτης γράφει το κλειδί, την απειλή** (αν υπάρχει- μπορεί να είναι κλειδί αναμονής) **και τις άμυνες του μαύρου που αμύνονται στην απειλή ή όλες τις βαριάντες μετά από κάποιο κλειδί αναμονής**.

Καλή επιτυχία!

1.

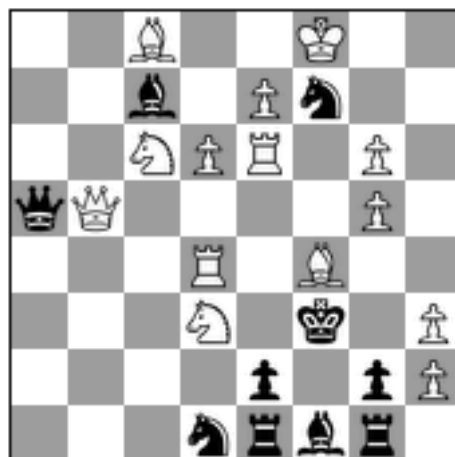


#2

(6+1)



2.

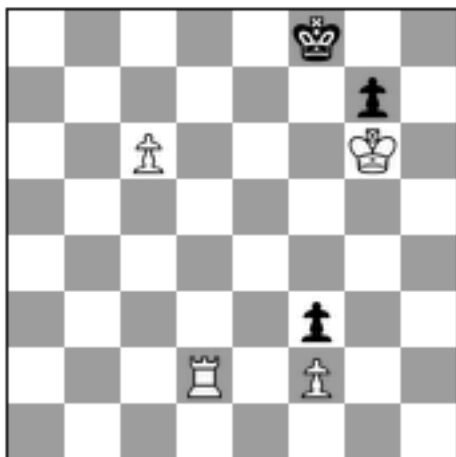


#2

(14+10)



3.

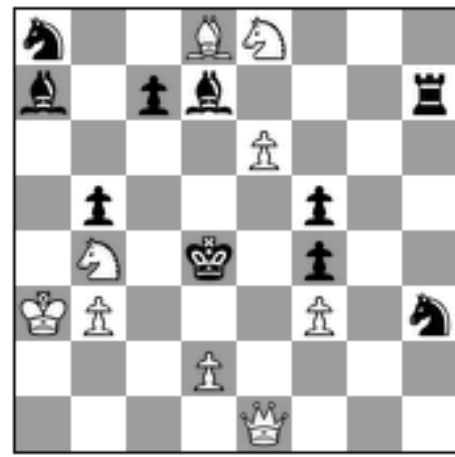


#3

(4+3)



4.

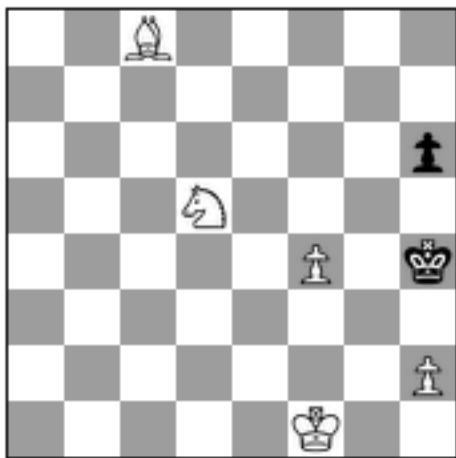


#3

(9+10)



5.



#4

(5+2)



6.

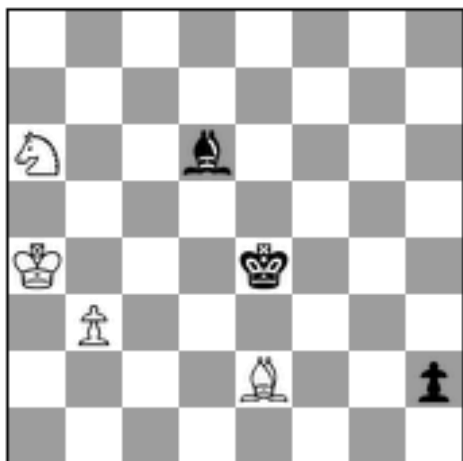


#8

(11+13)



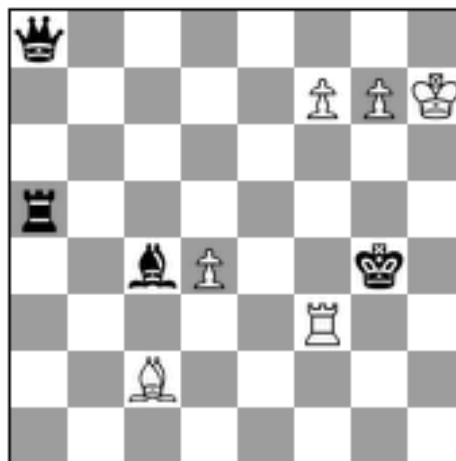
7.



= (Ισοπαλία) (4+3)



8.



+ (Νίκη) (6+4)



9.



h#2 (4+2)



10.



h#3 (4 λύσεις) (6+15)



11.



s#2 (5+2)



12.



s#4 (10+11)

