ÎNDRUMAR C.N. DEZLEGĂRI PROBLEME ŞAH – Braşov 2 dec. 2016

Proba de dezlegări va fi organizată pe două categorii: masculin şi feminin.
Structura celor două subiecte este similară.

Timp de gândire: 120 minute
Structura probei:
2 probleme cu mat în 2 mutări
2 probleme cu mat în 3 mutări
1 problemă cu mat în n mutări (n≥4)
2 studii (+-, respectiv =)
1 problemă cu mat ajutor în 2 mutări
1 problemă cu mat invers în 2 mutări

În toate diagramele (cu excepţia matului ajutor) albul este la mutare.
Fiecare diagramă are un punctaj maxim de **5 pct.**, acordat după cum urmează:

- **diagrama cu 2#: 5 pct.** pt. indicarea cheii (prima mutare a albului).
- **diagrama cu 3#: 1,5 pct.** pt. indicarea cheii (prima mutare);
  0,5 pct. pt.indicarea efectului cheii („zugzwang" sau „ameninţarea...");
  restul de **3 pct.** se distribuie pentru indicarea variantelor de „apărare" a negrului până la mutarea **2** a albului inclusiv.
- **diagrama cu n#: 1,5 pct.** pt.indicarea cheii (prima mutare);
  0,5 pct. pt.indicarea efectului cheii („zugzwang" sau „ameninţarea...");
  restul de **3 pct.** se distribuie pentru indicarea variantelor de „apărare" a negrului până la mutarea **n-1** a albului inclusiv.
- **studiu:** se punctează fiecare secvenţă de mutări corect indicată, în cadrul liniei principale de joc (cea în care negrul opune rezistenţa cea mai puternică).
- **ajutor 2#:** cele **5 pct.** se distribuie în cadrul numărului de soluţii anunţat.
- **invers 2#: 1,5 pct.** pt. indicarea cheii (prima mutare);
  0,5 pct. pt.indicarea efectului cheii („zugzwang" sau „ameninţarea...");
  restul de **3 pct.** se distribuie pentru indicarea variantelor de „apărare" a negrului până la mutarea **2** a albului inclusiv.

În cazul unei probleme cu zugzwang: dacă s-au indicat corect cheia şi **toate** variantele, se primeşte punctajul maxim (**5 p.**), chiar dacă s-a omis precizarea efectului de zugzwang.
La egalitate de puncte între doi sau mai mulţi concurenţi, cel mai bine clasat este acela care a predat mai repede lucrarea (chiar şi în cadrul aceluiaşi minut).
La egalitate de puncte între doi sau mai mulţi concurenţi, *cu utilizarea timpului maxim de gândire*, departajarea se face în favoarea celui care a punctat la mai multe probleme; dacă egalitatea persistă, are câştig cel cu mai multe secvenţe (variante/mutări) punctate. În caz că nici acest criteriu nu e decisiv, se va disputa, în cursul zilei de 3 decembrie 2016, un baraj cu durata de 15 minute, constând din trei probleme (I – 2#, II – ajutor 2#, III – invers 2#)

Fiecare concurent primeşte o foaie cu diagrame (pe care o poate păstra ulterior şi, ca atare, folosi drept ciornă în timpul concursului) şi un formular pe care îşi trece numele, clubul şi rezolvările.
Nu este permisă scrierea cu creionul.
Concurentul poate folosi mai multe seturi de şah.
În cazul în care la o problemă (cu excepţia matului ajutor) concurentul indică mai multe soluţii, ele trebuie să fie **toate** valabile, în caz contrar urmând să primească 0 pct.
Concurentul nu poate părăsi sala decât **după** predarea lucrării.
Lucrările se predau doar arbitrului, care consemnează pe foaie timpul utilizat.
În ultimul minut dinaintea expirării timpului de gândire, nici un concurent nu se mai ridică de la masă, lucrările urmând a fi colectate de către arbitru.

Este interzisă deţinerea în sală a telefoanelor mobile, concurenţii care nu se conformează urmând a fi eliminaţi din concurs.

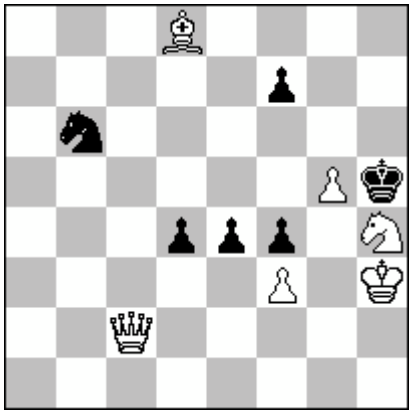
Tentativele de colaborare în sală între concurenţi, sau de copiere, sunt pasibile de a fi sancţionate prin descalificare.

Arbitrul şef îşi rezervă dreptul ca, în cazul unor lucrări suspecte de colaborare din cauza unei prea mari similarităţi, coroborată cu vecinătatea concurenţilor, să decidă descalificarea ambilor competitori.

Clasamentul afişat este provizoriu, până la expirarea termenului de depunere a contestaţiilor (cu plata taxei aferente de 150 lei) şi, dacă acestea există, până la soluţionarea lor de către Comisia de Apel.

EXEMPLIFICĂRI

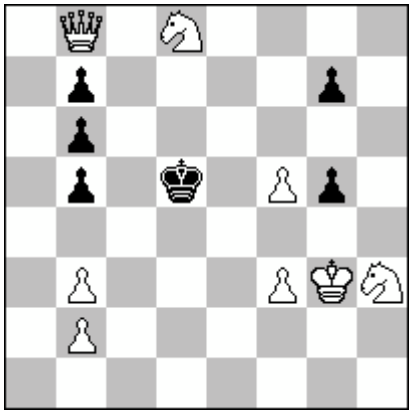
***Mat în 2 mutări* (2#)**



#2 **6+6**

1.D:e4 ! **5 p.**

***Mat în 3 mutări* (3#)**



#3 **8+6**

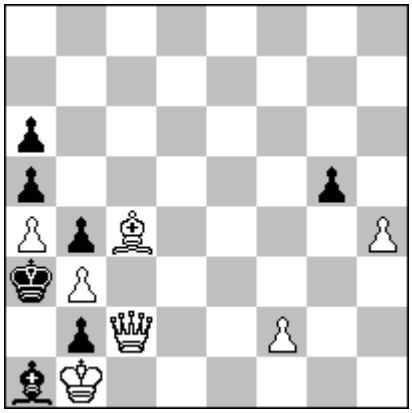
1.Cf2 ! **1,5 p.** (ameninţă 2.Cf7) **0,5 p.**

1...b4 2.Cg4 **1 p.**

1...Rc5 2.De5 + **1 p.**

1...Rd4 2.Dd6 + **1 p.**

Mat în 4 mutări (4#)



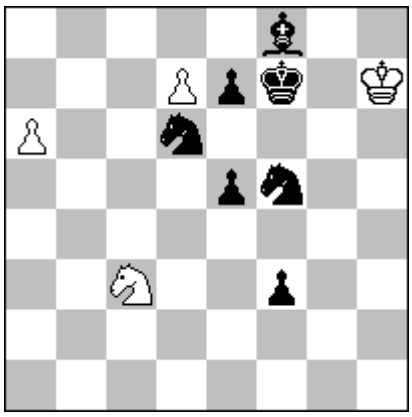
#4 **7+7**

1.Nd3 ! **1,5 p.** zugzwang **0,5 p.**

1...g4 2.Dc7 R:b3 3.Dc4 + **1,5 p.**

1...g:h4 2.Dc8 R:b3 3.Dc4 + **1,5 p.**
(**5 p.** dacă s-a omis *zugzwang*, dar s-au indicat corect cheia şi variantele)

Studiu

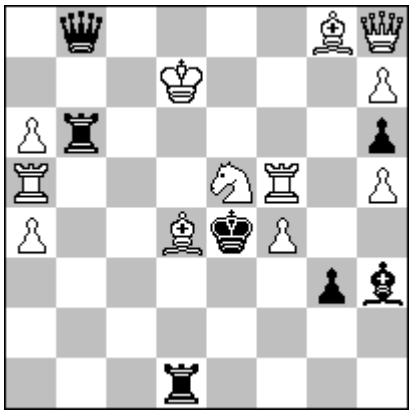


albul mută şi câştigă **4+7**

1.a7 **1 p.**
1...f2 2.a8D **1 p.**
2...f1D 3.De8+ **1,5 p.**
3...C:e8 4.d8C+ **1,5 p.** **+-**

Matul ajutor (helpmate)

Enunţul este: **Negrul începe** şi îl ajută pe alb să-l facă mat într-un anumit număr de mutări.



aj.#2 2 soluţii 4+3

1.R:d4 Tc5 2.R:c5+ Cd3 # 2,5 pct.
1.R:f5 Df6+ 2.R:f6+ Cg4 # 2,5 pct.

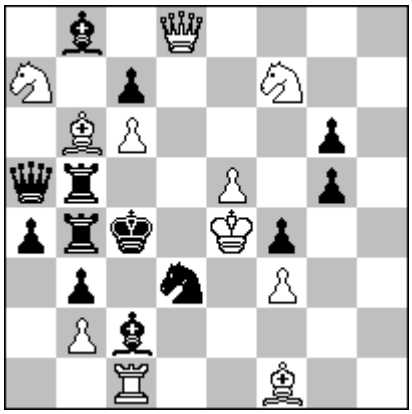
*Se **recomandă** scrierea soluţiilor sub forma de mai sus şi **NU** de ex.*:

1….R:f5 2.Df6+ R:f6+ 3.Cg4 #

Nu este obligatorie găsirea tuturor soluţiilor ! Fiecare dintre ele se punctează în parte, cu condiţia să fie INTEGRAL corectă.

***Matul* invers** (selfmate)

Enunţul este: **Albul începe** şi îl ***sileşte*** pe negru să-l facă mat într-un anumit număr de mutări.



inv.#2 11+13

1.e6 ! **1,5 p.** (ameninţă 2.Ce5+ T:e5#) **0,5 p.**
1...Db6 2.Dd4+ D:d4# **1 p.**
1...c:b6 2.D:d3+ Rc5 # **1 p.**
1...T:b6 2.Dd5+ D:d5 # **1 p.**

IA Dinu-Ioan Nicula
Arbitru şef