

ÎNDRUMAR C.N. DEZLEGĂRI – Braşov, 10 decembrie 2021

Proba de dezlegări va fi organizată pe două categorii: open 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 ($n \geq 4$)
- 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 de cauză cel cu mai multe secvenţe (variante/mutări) punctate. În caz că nici acest criteriu nu e decisiv pentru stabilirea podiumului, se va disputa, a doua zi, 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. pentru respectiva problemă.

Concurentul nu poate părăsi sala decât **după** predarea lucrării.

Lucrările se predau doar arbitrilor, care consemnează pe foaie timpul utilizat.

În ultimul minut dinaintea expirării timpului de gândire, niciun concurent nu se mai ridică de la masă, lucrările urmând a fi colectate de către arbitri.

Este interzisă deținerea în sală a telefoanelor mobile și a ceasurilor electronice, concurenții care nu se conformează urmând a fi eliminați din concurs.

Pe tot parcursul finalei, este obligatorie purtarea regulamentară a măștii.

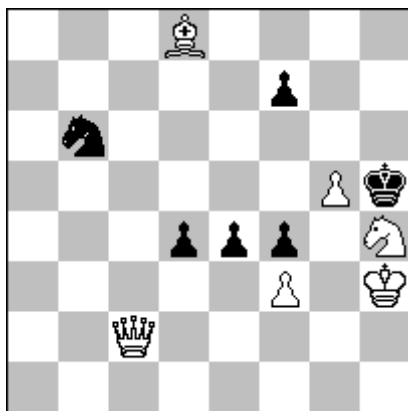
Tentativele de colaborare în sală între concurenți, sau de copiere, sunt pasibile de a fi sancționate prin descalificare.

Arbitrul șef își rezervă dreptul ca, în cazul unor lucrări suspecte de colaborare din cauza unei prea mari similarități, coroborată cu vecinătatea concurenților, să decidă descalificarea ambilor competitori.

Clasamentul afișat este provizoriu, până la expirarea termenului de depunere a contestațiilor (cu plata taxei aferente de 150 lei) și, dacă acestea există, până la soluționarea lor de către Comisia de Apel a finalei.

EXEMPLIFICĂRI

Mat în 2 mutări (2#)

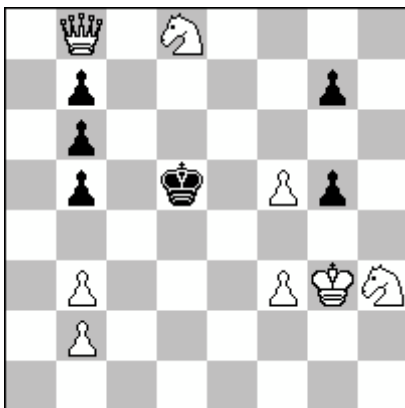


#2

6+6

1.D:e4 ! 5 p.

Mat în 3 mutări (3#)



#3

8+6

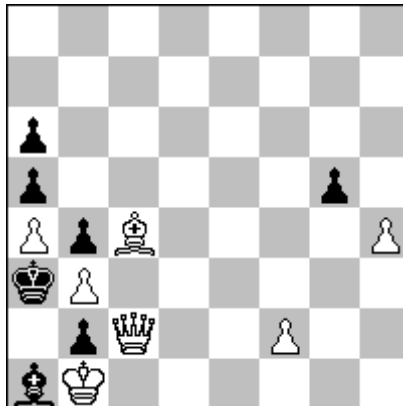
1.Cf2 ! 1,5 p. (amenință 2.Cf7) 0,5 p.

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

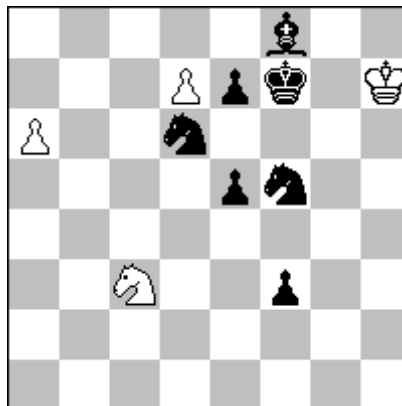
1.Nd3 ! **1,5 p.** zugzwang **0,5 p.**

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 și variantele)

Studiu



albul mută și câștigă **4+7**

1.a7 **1 p.**

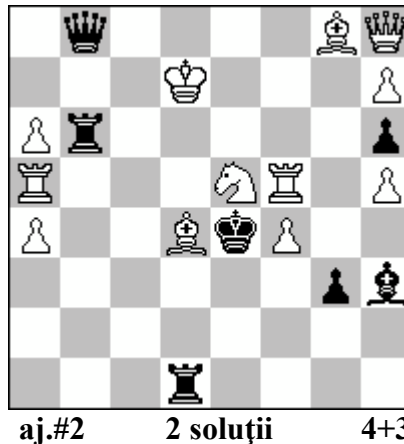
1...f2 2.a8D **1 p.**

2...f1D 3.De8+ **1,5 p.**

3...C:e8 4.d8C+ **1,5 p.** +-

Matul ajutor (helpmate)

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



aj.#2 2 soluții 4+3

1.R:d4 Tc5 2.R:c5+ Cd3 # 2,5 pct.

1.R:f5 Df6+ 2.R:f6+ Cg4 # 2,5 pct.

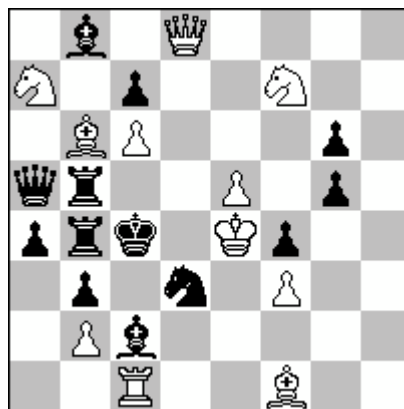
Se recomandă scrierea soluțiilor sub forma de mai sus și **NU** de ex.:

1...R:f5 2.Df6+ R:f6+ 3.Cg4 #

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

Matul invers (selfmate)

Enunțul este: **Albul începe** și îl **silește** pe negru să-l facă mat într-un anumit număr de mutări.



inv.#2

11+13

1.e6 ! 1,5 p. (amenință 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 șef