

ÎNDRUMAR C.N. DEZLEGĂRI – București, 11 martie 2022

Proba de dezlegări va fi organizată pe două categorii: open și feminin.
Structura celor două subiecte este similară, problemele putând însă fi diferite.

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 excepția 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 „amenințarea...”);
restul de **3 pct.** se distribuie pentru indicarea variantelor de „apărare” ale 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 „amenințarea...”);
restul de **3 pct.** se distribuie pentru indicarea variantelor de „apărare” ale negrului până la mutarea **n-1** a albului inclusiv.
- **studiu:** se punctează fiecare secvență de mutări corect indicată, în cadrul liniei principale de joc (cea în care negrul opune rezistența cea mai puternică).
- **invers 2#:** **1,5 pct.** pt. indicarea cheii (prima mutare);
0,5 pct. pt. indicarea efectului cheii („zugzwang” sau „amenințarea...”);
restul de **3 pct.** se distribuie pentru indicarea variantelor de „apărare” a negrului până la mutarea **2** a albului inclusiv.
- **ajutor 2#:** cele **5 pct.** se distribuie în cadrul numărului de soluții anunțat.

Dacă s-au indicat corect cheia și **absolut toate** variantele, se primește punctajul maxim (**5 p.**), chiar dacă s-a omis precizarea efectului de zugzwang/amenințare.

La egalitate de puncte între doi sau mai mulți concurenți, cel mai bine clasat este acela care a predat mai repede lucrarea (*chiar și în cadrul aceluiași minut*).

La egalitate de puncte între doi sau mai mulți concurenți, *cu utilizarea timpului maxim de gândire*, departajarea se face în favoarea celui care a punctat la mai multe probleme; dacă egalitatea persistă, are câștig de cauză cel cu mai multe secvențe (variante/mutări) punctate. În caz că nici acest criteriu nu e decisiv pentru stabilirea podiumului, se va disputa, a doua zi, un **baraj** cu durată de 15 min., constând din trei probleme (I – 2#, II – ajutor 2#, III – invers 2#). Dacă egalitatea persistă, titlul va fi decis prin rezolvarea mai rapidă (cu „ridicare de mână”) a unui 2# (timp alocat: 5 minute). Răspunsul greșit este echivalent cu victoria adversarului.

Fiecare concurent primește o foaie cu diagrame (pe care o poate păstra ulterior și, ca urmare, folosi drept ciornă în timpul concursului) și un formular pe care trece numele, clubul și rezolvările.

Nu este permisă scrierea cu creionul.

Concurentul poate folosi mai multe seturi de șah.

În cazul în care la o problemă (cu excepția matului ajutor) concurentul indică mai multe soluții, 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 arbitru.

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.

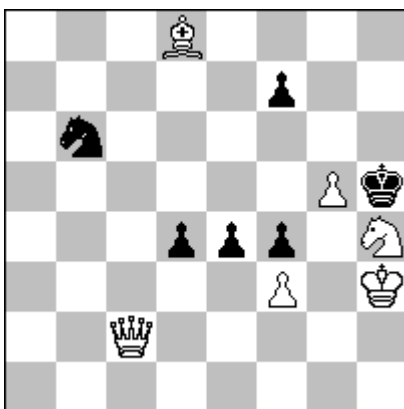
Tentativele de colaborare în sală între concurenți, sau de copiere, sunt pasibile de a fi sancționate prin descalificare.

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#)

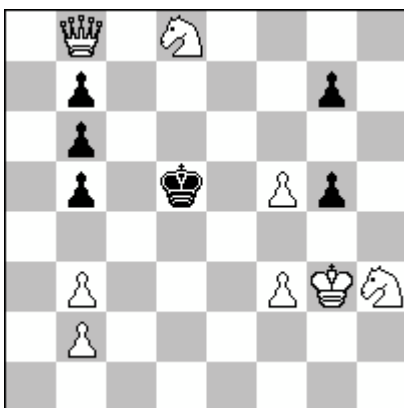


#2

6+6

1.D:e4 ! 5 p.

Mat în 3 mutări (3#)



#3

8+6

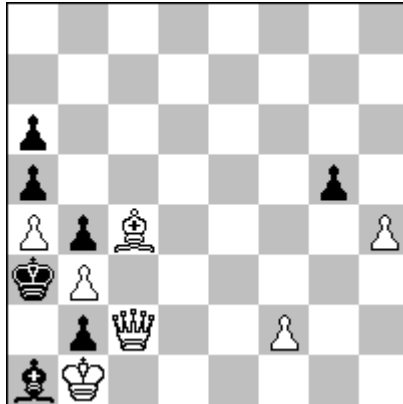
1.Cf2 ! 1,5 p. (amenință 2.Cf7) 0,5 p.

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.

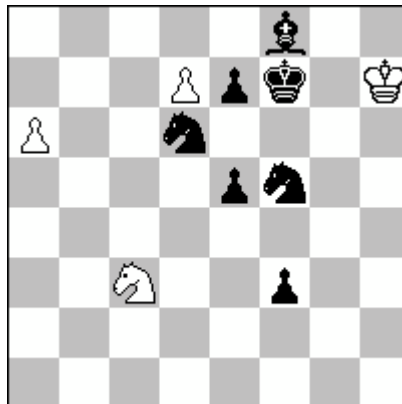
1...g4 2.Dc7 R:b3 3.Dc4+ 0,75 p.

2...g3 3.D:g3 0,75 p.

1...g:h4 2.Dc8 R:b3 3.Dc4+ 0,75 p.

2...h3 3.D:h3 0,75 p.

Studiu



albul mută și câștigă 4+7

1.a7 1 p.

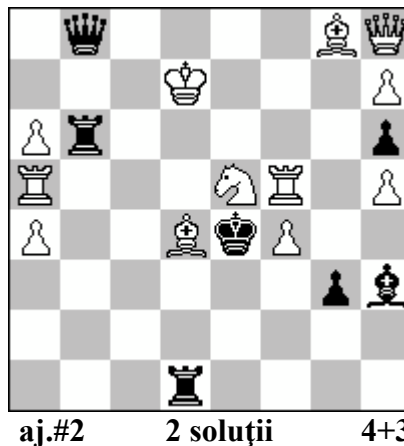
1...f2 2.a8D 1 p.

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 p.

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

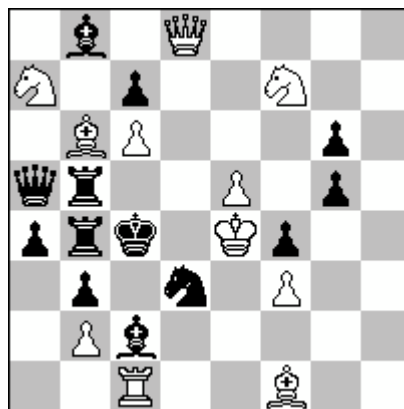
Se **recomandă** scrierea soluțiilor sub forma de mai sus și **NU** astfel:

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

Nu este obligatorie găsirea tuturor soluțiilor! Fiecare dintre ele se punctează separat, 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