

ÎNDRUMAR CAMPIONATUL NAȚIONAL DEZLEGĂRI – Sebeș, 1 decembrie 2023

Finala de dezlegări este organizată în sistem open, cu alcătuirea a două clasamente separate: open și feminin (subiectele sunt comune).

Dacă o participantă optează **în prealabil** pentru clasamentul open, ea nu va mai fi luată în considerație pentru clasamentul feminin.

În cazul îndeplinirii **condiției de 10 participanți cu rating la dezlegări**, finala va fi omologată pentru rating la dezlegări (*motiv pentru care numărul de diagrame a fost mărit de la 9 la 12, iar sistemul de punctare a fost ușor modificat*). Prima participare la un concurs omologat rating duce la obținerea de half rating. A doua participare duce la obținerea de full rating.

Finala este deschisă și participanților străini care au ID FIDE.

Primii trei clasări și primele trei clasate din lista FIDE a României vor primi medaliile naționale.

Timp de gândire: 150 minute (2 runde a câte 75 minute, cu pauză de 15 minute între ele)

Structura probei:

- 2 probleme cu mat în 2 mutări
- 2 probleme cu mat în 3 mutări
- 2 probleme cu mat în n mutări ($n \geq 4$)
- 2 studii (+-, respectiv =)
- 2 probleme cu mat ajutor în 2 mutări
- 2 probleme 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. pentru indicarea cheii (prima mutare a albului).

- **diagrama cu 3#:**

LA PROBLEMELE CU AMENINȚARE

În cazul indicării corecte a cheii, cele 5 pct. se distribuie egal între

- cheia însoțită de amenințare
- variantele de „apărare” ale negrului până la mutarea 2 a albului inclusiv.

Nu se acordă puncte doar pentru indicarea cheii!

LA PROBLEMELE CU ZUGZWANG

În cazul indicării corecte a cheii, cele 5 pct. se distribuie egal între variantele de continuare ale negrului până la mutarea 2 a albului inclusiv.

Nu se acordă puncte doar pentru indicarea cheii!

- **diagrama cu n#:**

LA PROBLEMELE CU AMENINȚARE

În cazul indicării corecte a cheii, cele 5 pct. se distribuie egal între

- cheia însoțită de amenințare
- variantele de „apărare” ale negrului până la mutarea **n-1** a albului inclusiv.

Nu se acordă puncte doar pentru indicarea cheii!

LA PROBLEMELE CU ZUGZWANG

În cazul indicării corecte a cheii, cele 5 pct. se distribuie egal între variantele de continuare ale negrului până la mutarea **n-1** a albului inclusiv.

Nu se acordă puncte doar pentru indicarea cheii!

- **studiu:** se punctează fiecare secvență de mutări corect indicată, în cadrul liniei principale de joc (cea în care negrul opune rezistența cea mai puternică, ducând la mutare unică pentru alb, „only move”). Concurentul poate indica soluția și ca „arbore de calcul”.

- **invers 2#:**

LA PROBLEMELE CU AMENINȚARE

În cazul indicării corecte a cheii, cele 5 pct. se distribuie egal între:

- cheia însoțită de amenințare
- variantele de apărare ale negrului până la mutarea 2 a albului inclusiv.

Nu se acordă puncte doar pentru indicarea cheii!

LA PROBLEMELE CU ZUGZWANG

În cazul indicării corecte a cheii, cele 5 pct. se distribuie egal între variantele de continuare ale negrului până la mutarea 2 a albului inclusiv.

Nu se acordă puncte doar pentru indicarea cheii!

- **ajutor 2#:**

Cele **5 pct.** se distribuie în cadrul numărului de soluții anunțat.

Pentru ca o soluție să-i fie punctată, concurentul trebuie să o indice integral.

În situația în care la o problemă (cu excepția matului ajutor) concurentul indică mai multe soluții (aceasta însemnând mutări ale albului în diverse faze), ele trebuie să fie **toate** valabile, în caz contrar urmând să primească 0 pct. pentru respectiva problemă.

La egalitate de puncte între doi sau mai mulți concurenți, cel mai bine clasat este acela care a utilizat un timp total mai scurt.

La egalitate de puncte între doi sau mai mulți concurenți, departajarea se face în favoarea celui care a punctat la mai multe diagrame; dacă egalitatea persistă, are câștig de cauză cel cu mai multe variante punctate la probleme. În caz că nici acest criteriu nu e decisiv pentru stabilirea podiumului, se va disputa, în aceeași zi, un **baraj** cu durata 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.

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

Lucrările se predau doar arbitrilor șef, 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.

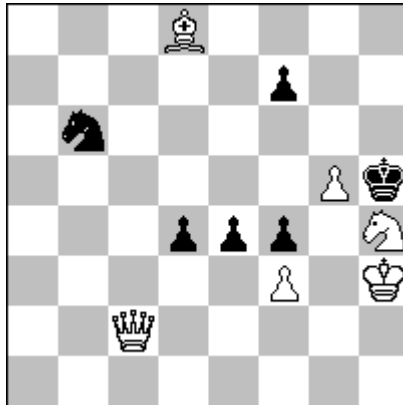
Tentativele de colaborare în sală între concurenți, sau de copiere, sunt pasibile de a fi sancționate prin descalificare.

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 până la soluționarea lor de către Comisia de Apel a finalei.

EXEMPLIFICĂRI

Mat în 2 mutări (2#)

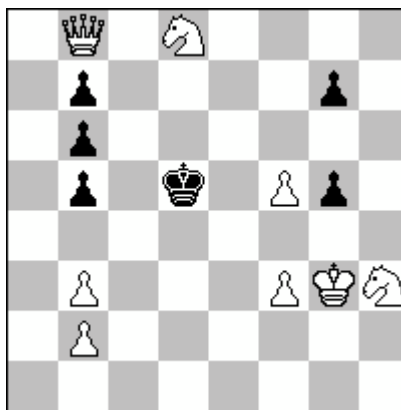


#2

6+6

1.D:e4 ! 5 p.

Mat în 3 mutări (3#)



#3

8+6

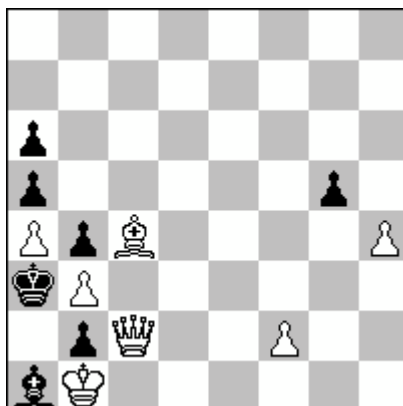
1.Cf2 ! (amenință 2.Cf7) 1,25 p.

1...b4 2.Cg4 1,25 p.

1...Rc5 2.De5+ 1,25 p.

1...Rd4 2.Dd6+ 1,25 p.

Mat în 4 mutări (4#)



#4

7+7

1.Nd3 ! zugzwang

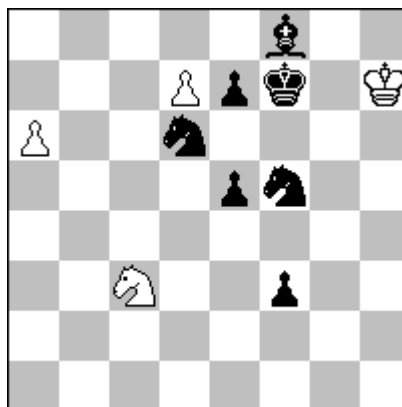
1...g4 2.Dc7 R:b3 3.Dc4+ 1,25 p.

2...g3 3.D:g3 1,25 p.

1...g:h4 2.Dc8 R:b3 3.Dc4+ 1,25 p.

2...h3 3.D:h3 1,25 p.

Studiu



albul mută și câștigă 4+7

1.a7 1 p.

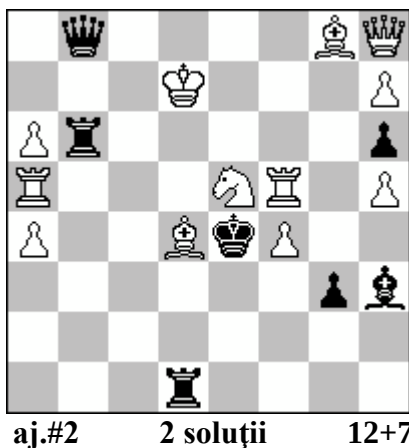
1...f2 2.a8D 1 p.

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

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

Mat ajutor (helpmate)

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



aj.#2

2 soluții

12+7

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:

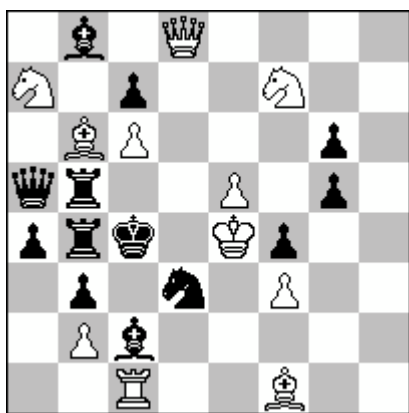
1...R:f5 2.Df6+ R:f6+ 3.Cg4#

Nu este obligatorie găsirea tuturor soluțiilor!

Fiecare dintre ele se punctează separat, cu condiția să fie INTEGRAL corectă.

Mat invers (selfmate)

Enunțul: Albul începe și-l forțează pe negru să-l facă mat într-un anumit număr de mutări



inv.#2

11+13

1.e6 ! (amenință 2.Ce5+) 1,25 p.

1...Db6 2.Dd4+ 1,25 p

1...T:b6 2.Dd5+ 1,25 p.

1...c:b6 2.D:d3+ 1,25 p.

IA Dinu-Ioan Nicula
Arbitru șef