

2^{ος} Διαγωνισμός Λύσης Σκακιστικών Προβλημάτων Σ.Ο. ΣΑΧ

5/12/2025

ΟΔΗΓΙΕΣ

ΠΡΟΒΛΗΜΑ 1: Παίζουν πρώτα τα Λευκά, έτσι ώστε να κάνουν **Ματ** στην επόμενη - 2^η - κίνησή τους, όσο καλά και αν αμυνθεί ο αντίπαλός τους.

Στη λύση **αρκεί να γράψετε μόνο την πρώτη κίνηση του Λευκού.**

Δεν χρειάζονται βαριάντες ή οτιδήποτε άλλο.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ 2: Παίζουν πρώτα τα Λευκά, έτσι ώστε να κάνουν **Ματ** το αργότερο **στην 8^η τους κίνηση**, όσο καλά και αν αμυνθεί ο αντίπαλός τους. Πρέπει να γράψετε κινήσεις, απειλές και βαριάντες **μέχρι και την 7^η κίνηση του λευκού** (μία πριν από το ματ), εφόσον αυτές καταλήγουν σε ματ στην 8^η κίνηση. Δεν χρειάζεται δηλαδή να γράψετε συνέχειες που οδηγούν σε ματ πιο νωρίς από την 8^η κίνηση!

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 3 & 4: Βοηθητικά προβλήματα (**helpmates**). Συμβολισμός: **h#...**

Στο Νο 3 το ματ γίνεται σε 2 κινήσεις (και πρέπει να βρείτε 2 διαφορετικές λύσεις) ενώ στο Νο 4 σε 3 κινήσεις (και πρέπει να βρείτε 3 διαφορετικές λύσεις).

Παίζουν πρώτα τα Μαύρα και σε συνεργασία με τα Λευκά γίνονται Ματ

(τα Μαύρα) στον αριθμό κινήσεων που ζητείται. Δεν υπάρχει δηλαδή

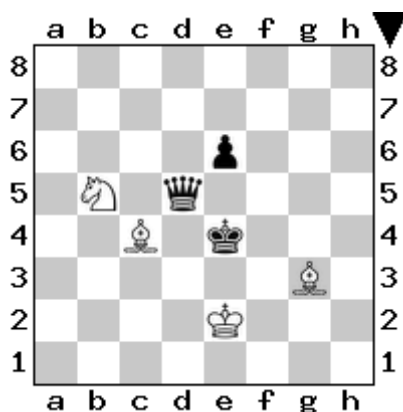
«αντιπαλότητα» ανάμεσα στα δύο χρώματα, ούτε επίθεση και άμυνα,

αλλά **συνεργασία στην κατασκευή μιας εικόνας ματ.**

Φυσικά οι **κινήσεις** που θα παιχτούν πρέπει να είναι **νόμιμες.**

Εδώ, σε αντίθεση με τις άλλες κατηγορίες, **είναι απαραίτητο να γραφούν όλες οι κινήσεις Μαύρων και Λευκών μέχρι και το Ματ.**

Ένα παράδειγμα:



h#2 2 Λύσεις

Οι λύσεις: α) **1.e5 ♘d4 2.exd4 ♙d3#** και β) **1.♚d4 ♙d5+ 2.exd5 ♘d6#**

Κάθε μία θα πρόσφερε 2,5 βαθμούς (2,5 + 2,5 = 5)

Προσέξτε ότι, ειδικά σε αυτήν την κατηγορία προβλημάτων όπου -θυμίζουμε- παίζουν πρώτα τα μαύρα, **γράφουμε 1.e5 ♘d4** κλπ και όχι 1...e5 2.♘d4 κλπ

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 5 & 6 : Αντίστροφα προβλήματα (**selfmates**). Συμβολισμός: **s#...**

Εδώ τα **Λευκά**, που παίζουν πρώτα, **εξαναγκάζουν τον αντίπαλό τους**

(ο οποίος αντιστέκεται προσπαθώντας να αποφύγει να κάνει ματ!)

να τα κάνει Ματ σε ορισμένο αριθμό κινήσεων.

Ο εξαναγκασμός των μαύρων να παίξουν αυτό που θέλουμε και τελικά να κάνουν ματ γίνεται με δύο τρόπους:

α) Είτε πρέπει να αντιμετωπίσουν ένα σαχ (σύμφωνα με τους κανονισμούς είναι υποχρεωτικό να αντιμετωπιστεί!)

β) Είτε δεν έχουν άλλη κίνηση να παίξουν (βρίσκονται σε θέση zugzwang).

Φυσικά οι κανόνες του σκακιού (ο Βασιλιάς απαγορεύεται να πάει σε τετράγωνο όπου απειλείται, ένα σαχ είναι υποχρεωτικό να αντιμετωπιστεί κλπ)

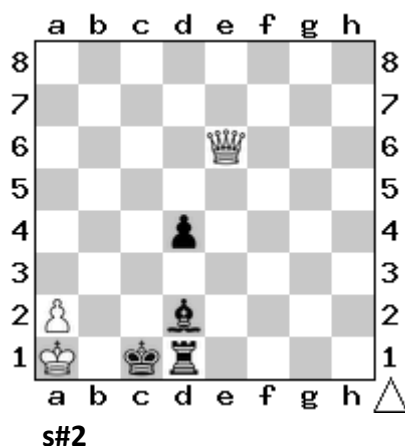
βρίσκονται σε πλήρη ισχύ.

Στη λύση πρέπει να γράψετε **όλες τις βαριάντες μέχρι και την τελευταία κίνηση του**

Λευκού. Δεν χρειάζεται να γράψετε την τελευταία κίνηση του μαύρου,

αυτήν δηλαδή με την οποία κάνει Ματ τα Λευκά.

Ένα παράδειγμα:



Λύση και πιθανή βαθμολόγησή της:

(όσα **δεν** είναι **bold** δεν χρειάζεται να τα γράψετε):

1. ♔b3 (απειλεί 2. ♔c2+) [1] 2... ♙xc2#

1... ♙c3+ 2. ♔b2+ [2] 2... ♙xb2#

1... d3 2. ♔c3+ [2] 2... ♙xc3# (μετά το 1...d3 όχι πια 2. ♔c2+? dxc2!)

Σχόλια:

α) Δεν χρειάζεται να γράψουμε τι θα γίνει στις κινήσεις του μαύρου που δεν αντιμετωπίζουν την απειλή (π.χ. 1... ♔e1), εννοείται ότι θα πραγματοποιηθεί η απειλή 2. ♔c2+.

β) Αν γράψουμε **1. ♔b3** και όλα τα υπόλοιπα αλλά χωρίς την απειλή 2. ♔c2+, παίρνουμε 2+2=4 βαθμούς.

γ) Αν η 1^η κίνηση του λευκού ήταν κίνηση αναμονής, θα έπρεπε να γράψουμε όλες τις απαντήσεις του μαύρου και τι θα ακολουθούσε σε κάθε μία από αυτές.