

TEKNŐC Otthoni Sakkfeladvány-fejtő Verseny

SZABÁLYZAT ÉS SEGÉDLET

A verseny ideje:

2019. március 4. - 25. Értékelés, jutalmak postázása legkésőbb április 12-ig megtörténik.

Nevezés:

Nevezni az űrlap kitöltésével lehet ezen az oldalon: <http://sakkmatyi.hu/teknocverseny> Nevezési díj: 2900 Ft/nevező. **Kedvezményes nevezési díj: 2200 Ft/ nevező** (lehet egyéni résztvevő vagy csapat, egyformán számít) Nevezési határidő: 2019. március 3.

Kedvezményes nevezési határidő 2019. február 25.

Résztvevők:

A versenyen korhatártól és sakktudástól függetlenül részt vehet a világon bárki **egyedül, vagy** családjával, barátaival, osztálytársaival stb. fejtőrő **csapatot alkotva**. A részvételhez egy saját e-mail cím szükséges, valamint hetente 4 oldalnyi sakkfeladat kinyomtatását meg kell tudni otthon, szülő munkahelyén, vagy nyilvános helyen oldani. (Nyomtatás hiányában a megoldásokat begépelni is lehet.)

Technikai szükségletek:

A feladatlapokat egy link formájában kapod e-mailen. A linkre kattintva megnyílik egy pdf, pont úgy, mint ez, amit most olvasol. **A pdf-et ki kell tudnod nyomtatni, hogy a feladatokat meg tudd oldani, vagy minden megoldást játszomajegyzéssel le kell tudjál írni. Ez utóbbi esetben nem kell nyomtatni.** Nevezés előtt próbáld ki, hogy a használni tervezett számítógépen meg tudod-e nyitni és ki tudod-e nyomtatni ezt a pdf fájlt.

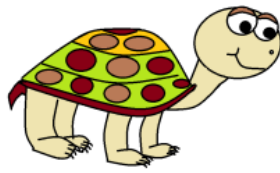
A feladatlapok felépítése:

3 héten át heti 1x4 oldalnyi feladatot kapnak a résztvevők. Minden héten 40 db sakkfeladatot, melyek összetétele a következő:

1. lap: egylépéses mattok (11 db); Ezekben a feladatokban egyetlen lépésből kell mattolni az ellenfél királyát. Általában világos jön lépni, tehát a sötét király kapja a mattot. De vannak állások, a jobb alsó sarokban egy fekete pont jelöléssel, ahol sötét jön lépni. Ilyenkor a világos királyt mattoljuk.

2. lap: kétlépéses mattok (11 db); Itt mattok esetében **maximum 2 lépésből** kell mattolni az ellenfél királyát. Általában világos kezd, a sötét kezdését itt is fekete pont jelöli. Aki kezd, az nyer. Ha kétlépéses nyeres a feladat, akkor ugyancsak az anyagi előny megszerzése a cél, azonban a 2 lépést itt nem kell annyira szigorúan venni, lehet egy-két lépéssel tovább húzni a hátrány egyértelmű kialakulását, de az ellenfél legjobb igyekezetével se tudja azt elkerülni!

3. lap: egyszerű tisztnyerések (11 db); Ezekben az állásokban „döntő anyagi előnyt” kell szerezni. Ez minimálisan egy minőség előny (bástya cserébe egy könnyűtisztert) vagy ennél nagyobb fölény. (példa később). Általában világos kezd, a sötét kezdését itt is fekete pont jelöli. Aki kezd, az nyer.



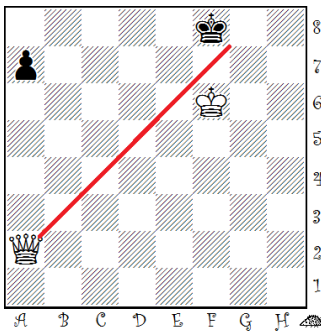
4. lap: *nehéz feladványok* (7 db): a feladat itt változatos, azt mindig az állás fölött jelöljük. Leggyakoribb a több lépéses (maximális lépésszám meghatározva!) matt-adás, vagy az egyik fél nyérése (meg nem határozott lépésszámban). Ez utóbbit is egyértelműen le kell vezetni, gondolva az ellenfél lehető legjobb ellenállására. (példák alább lesznek). Előfordulnak különleges feladatok, melyeknél nem a mattadás a cél, hanem valami más. Pl. egy állás létrehozása szabályos lépésekkel, vagy valaminek a bizonyítása. Ilyenkor nem a legjobb, hanem a létező összes szabályos lépésre kell gondolnunk. Ezeknél a feladatoknál fel van tüntetve mi a cél.

A feladatok számozása az első héttől az harmadikig folyamatos. Összesen 120 db sakkfeladat érkezik.

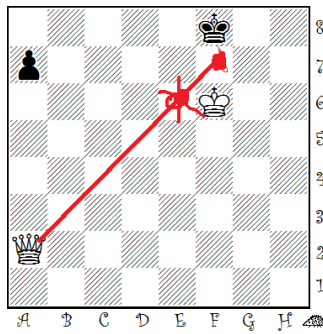
Extrák: Minden lapon egy extra játékos feladatot találtak, ami csupán a szórakoztatást szolgálja, a pontgyűjtésbe nem számít bele. Megoldása önkéntes ☺

Kitöltés módja:

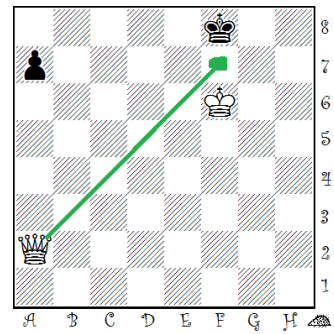
Az egy- és kétlépéses feladatok esetében lehetőség van pusztán a lépéseket vonallal behúzogatni. Azonban fontos, hogy a vonalakból egyértelműen kikövetkeztethető legyen a megoldó gondolata. A képeken mintákat láthattok helyes és helytelen kitöltésre.



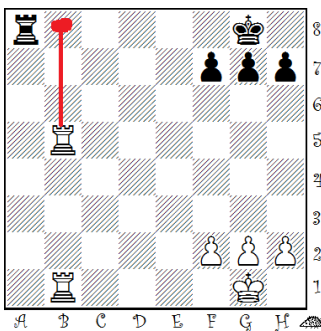
helytelen



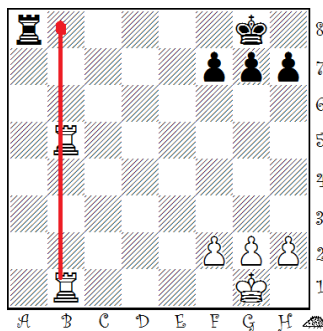
helytelen



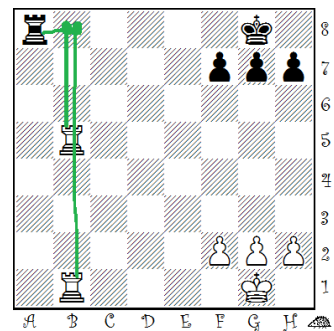
helyes



helytelen



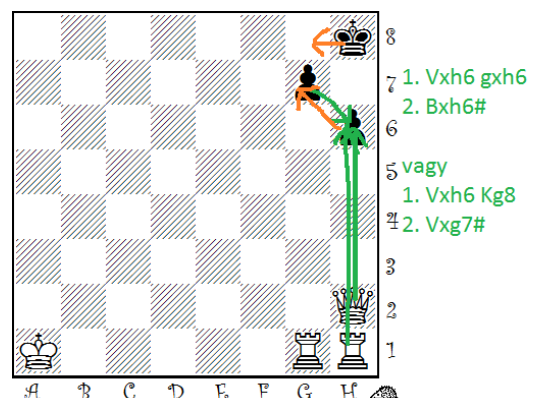
helytelen

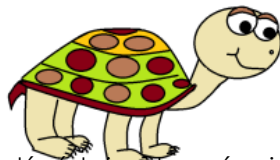


helyes

Az egylépéses feladatoknál (mattok és egyszerű nyérések) csak egyetlen vonal szerepelhet a lapon. A kétlépéses feladatok esetében pontosan 3 vonal megjelenítésére van szükség*, a kezdőlépés, az ellenfél válasza és a második nyerőlépés.

*Előfordulhat, hogy az ellenfélnek több értelmes lehetséges válasza is van. Ez esetben egy másik színnel jelölni kell a másik lehetséges





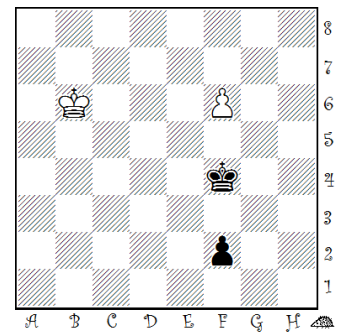
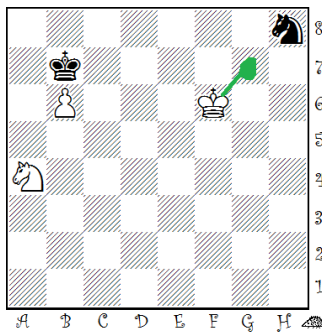
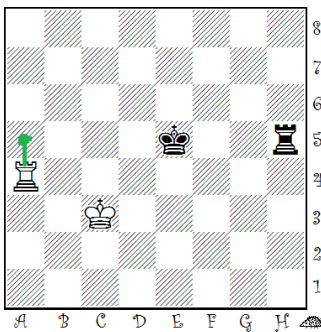
választ, és az arra való válaszlépést is, de még jobb, ha ilyen feladványoknál a megoldást játszmajegyzéssel (is) leírod az állás mellé.

Több lépéses "nehéz" feladatoknál a teljes változatot játszmajegyzéssel kell leírd az állás mellé vagy megfelelő számozással ellátva egy külön lapra. A játszmajegyzést a rövidebb feladatoknál is használhatod, ha szeretnéd. A játszmajegyzés egyszerűsített leírását lejjebb megtalálod.

Mindegyik feladatnak 99%-ig biztos, hogy csak egy jó megoldása van. Ha te két egyformán jó lépést látsz, próbáld rájönni, hogy melyik megoldásod téves mégis... Nagyon ritkán előfordulhat, hogy én néztem el egy alternatív megoldás-lehetőséget... Ha Te mégis ezt találsz, és legalább ugyanolyan jó, mint az én változatom, akkor el fogjuk fogadni.

Az "egy lépéses matt", a "két lépéses matt", "három lépéses matt" vagy több meghatározott lépésszámú matt azt jelenti, hogy az ellenfél legeslegjobb válaszai esetén is maximálisan ennyi lépésből mattot fogsz adni. Már egy közbehúzással, áldozattal sem lehet tovább húzni. Azonban lehetnek olyan válaszlépései, amelyekre előbb mattot kap. Általában, ha a leghosszabb változatot leírod, az elég, de több hasonlóan jó válaszlehetőség esetén mindet írd le.

A "nyerés" azt jelenti, hogy döntő anyagi előnyt kell szerezni. Ez minimálisan egy minőség előny (bástya cserébe egy könnyűtisztert) vagy ennél nagyobb fölény (pl. tiszt vagy vezér lenyerése). Példa a melléklet ábrákon!

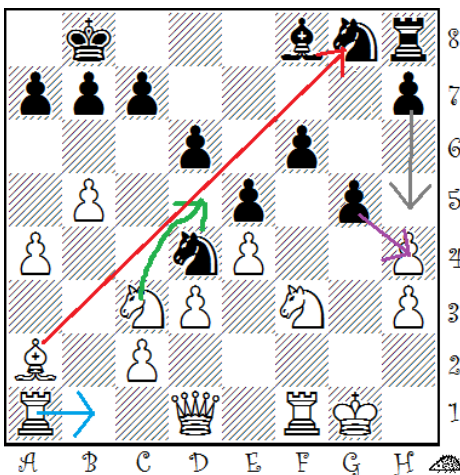


1.f7 f1V; 2.f8V+ Ke3 3.Vxf1+-

Játszmajegyzés szabályai:

(Ne ijedj meg, ha nem írtál még játszmát, nem olyan bonyolult. És ha számunkra egyértelmű, hogy mire gondoltál az írásoddal, el fogjuk nézni az esetleges elírásaidat!)

A lépéseket a táblák melletti betűk és számok által meghatározott koordináták segítségével, valamint a figura első betűjének jelölésével tudod leírni.



A figurák jele: **Király = K; Vezér = V; Bástya = B; Huszár = H; Futó = F, gyalog = nincs jele!**

Előre a figura jelét írjuk NAGY betűvel, majd a koordináta betűjelét kicsivel, és végül a számot.

Gyaloglépés esetén csak a mezőt nevezzük meg (kisbetűvel), ahova lépünk.

Ütés esetén a figura NAGY betűjele után X-et írunk, majd a mezőt, ahova lép. Ha gyalog üt, akkor annak a



VONALNAK a kisbetűs betűjele kerül az X elé, ahonnan a gyalog út.

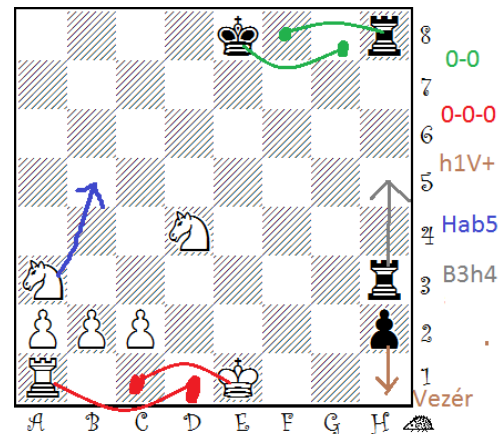
A színes mellékelt ábrákon láthatsz pár mintát.

Ha gyalog átér a túloldalra és átváltozik, úgy a gyaloglépés (mező megnevezése) után NAGYBETŰVEL a figura betűjelét írjuk, amit felkér. (pl. beér világos g-vonali gyalogja és vezért kér: **g8V**)

Ha egy mezőre két azonos figura léphet, akkor jelöljük azt a VONALAT is, ahonnan a bábu érkezett. Ha mindkét bábu azonos vonalról érkezne, úgy a SORT jelöljük.

Rövidsánc jele: 0-0, Hosszúsánc jele: 0-0-0

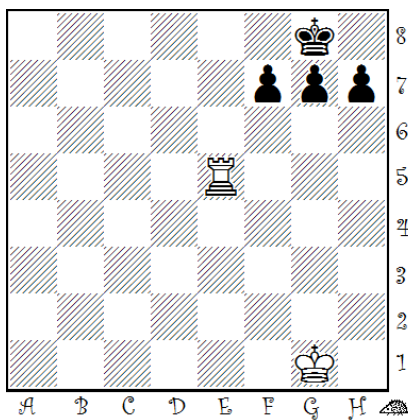
Sakk jele: +, Matt jele: #; Világos döntő előnye: +-, sötét döntő előnye: -+



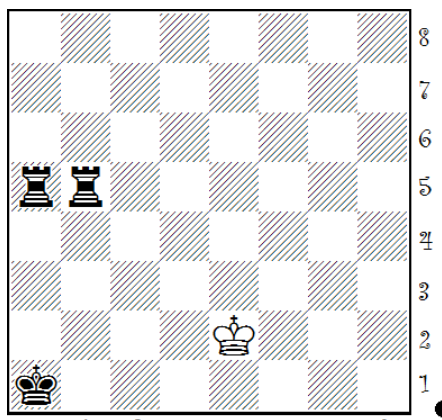
Érdeemes a lépéspárokat beszámolni. A megoldást mindig az 1. lépéssel kezd! Ha világos kezdett, a sötét válaszlépése még mindig az 1. lépés. Utána következik sötét 2. lépése. Ha a feladatot sötét kezdte, akkor világos válaszlépése már a második lépés lesz, és arra sötét második nyerő húzása még mindig a második lépéshez tartozik ... de nem vonok le pontot, ha ezt elrontod ☺

Ha a játszmajegyzésben véletlen hibát vétesz, de egyértelműen ki tudom találni mire gondoltál, akkor el fogom fogadni a választ. Azonban, ha elírásod miatt nem egyértelmű, hogy mit válaszoltál, úgy nem fog pontot érni a feladatot.

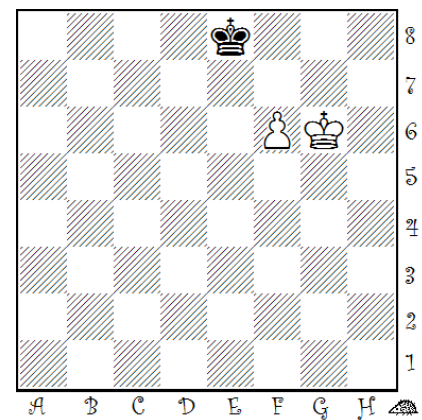
Tanulmányozd a példákat, ha bizonytalan vagy a játszmajegyzést illetően!



1. Be8#



1....Bb3
2. Kd2 Ba2+
3. Kc1 Bb1#



1. Kg7 Kd7
2. f7 Kc6
3. f8V +-

Beküldés határideje, módja:

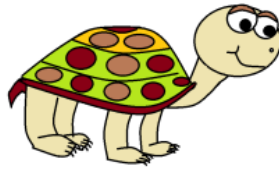
A feladatokat minden héten a folytatás és megoldás érkezését megelőző napon kell e-mailen beküldeni a rejtveny@sakkovi.hu címre! Beküldheted a megoldott feladatlapot beszkenelve, telefonoddal lefényképezve, vagy egyszerűen az összes megoldást egy e-mailbe begépelve.

A feladatlapok beküldési határideje így alakul:

2019. március 10.

2019. március 17.

2019. március 24.



A feladatlapok érkezési időpontja:

1. feladatlap: **2019. március 4. hétfő** 13.00-16.00 között
2. feladatlap: **2019. március 11. hétfő** 13.00-16.00 között
3. feladatlap: **2019. március 11. hétfő** 13.00-16.00 között

(A feladatlapok előre programozottan, automatikusan kiküldésre kerülnek a fenti időpontban, de ha ebben az időpontban hozzád mégsem érkezne meg a feladatlap:

1. ellenőrizd, hogy nem került-e SPAM mappába
2. ellenőrizd, hogy működik-e a levelezőrendszered
3. jelezd nálunk a hibát: info@sakkovi.hu vagy 20/544-7776

Megoldások ellenőrzése:

A feladatok megoldását beérkezésük után egy héten belül ellenőrizzük, és pontozzuk: minden hibátlanul megoldott sakkfeladat 1 pontot ér, függetlenül a nehézségétől. Az extra játékos feladatok csak a szórakoztatást szolgálják, pont nem jár értük.

Az aktuális pontszámokat a résztvevők választott nickneve mellett megjelentetjük a www.sakkmatyi.hu/teknocverseny weboldalon.

A megoldásaidat magad is tudod ellenőrizni, hiszen a beküldési határidő utáni napon a megoldásokat is megkapod.

Győztes az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjti a 3 hét alatt, határidőn belül. Pontegyenlőség esetén az utolsó feladatsort hamarabb beküldő nyeri a holtversenyt!

Díjazás:

- Minden résztvevő, aki legalább 2x határidőre visszaküldte a feladatlapját, de nem érte el a 100 pontot, névre szóló, pontjait igazoló **digitális** – nyomtatható – **oklevelet** kap.
- Minden magyarországi postacímmel rendelkező, **100 pontot elérő** vagy meghaladó résztvevő **postai úton oklevelet, meglepetés-tárgyjutalmat kap**. Ha a 100 pont fölöttiek száma nem éri el a résztvevők 10%-át, úgy a résztvevők legjobb 10%-a kapja ezt a jutalmat!
- Minden magyarországi postacímmel rendelkező, **100%-os teljesítményt elérő résztvevő postai úton aranyérmet is kap!** Ha nincs 100%-os eredmény, úgy a legtöbb pontot gyűjtő résztvevő kapja az aranyérmet.

(Megj: magyarországi postacímmel nem rendelkezők számára a postaköltség megtérítése után külföldi címre szintén postázzuk az ajándékokat!)

Jó fejtörést kívánunk!