

14. rahvusvaheline maleprobleemide lahendamise võistlus JUHEND

Aeg ja koht:

14. rahvusvaheline maleprobleemide lahendamise võistlus (International Solving Contest ehk ISC) toimub Tallinnas Telliskivi Loomelinnakus asuvas restoranis Trühvel (aadress Telliskivi 60n ja muu lisainfo lahendamispäiga kohta <https://truhvel.ee/>) pühapäeval, **28. jaanuaril 2018. a kell 12:00.**

Samaaegselt antakse paljudes kohtades üle terve maailma samad maleprobleemid lahendada ja tulemusi saab pärast teiste maade võistlejatega võrrelda.

Osavõtjad:

Lahendusvõistlusest võivad osa võtta kõik eelnevalt registreerunud soovijad.

Eelnev registreerimine on vajalik, et korraldajad teaksid arvestada ligikaudset osalejate arvu materjalide jms ettevalmistamiseks.

Võistlussüsteem:

Lahendusvõistlus toimub kolmes sektsioonis:

- a) kogenud lahendajatele, tulemus läheb nn lahendajate reitinguarvestusse
- b) algajatele lahendajatele reitinguga kuni 1700
- c) noortele lahendajatele, kelle sünniaeg on pärast 31.12.2004

Lahendusvõistlus koosneb kahest voorust, mõlemas voorus antakse lahendada kuus maleprobleemi: kahe-, kolme- ja enamakäiguline matiülesanne, etüüd, abi- ja isematt (#2, #3, #n, EG, h# ja s#).

Noorte lahendajate jaoks koosneb lahendamine ühest voorust, kus antakse lahendada kuus maleprobleemi: kahe- ja kolmekäigulised matiülesanded, etüüd (#2, #3, EG).

Lahendamiseks on aega mõlemas voorus kaks tundi.

Autasustamine:

Tublimaid lahendajaid premeeritakse malekirjandusega.

Registreerimine:

Registreerimiseks ja täiendava informatsiooni saamiseks palume võtta kontakti: Indrek Aunver – indrek.aunver@springaren.se

Võistluse ingliskeelne üldjuhend:
<https://www.wfcc.ch/invitation-14th-isc/>

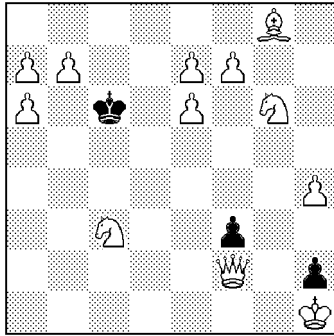
LAHENDUSTE MÄRKIMISEST

- 2# Matt 2 käiguga, tuleb anda lahendav käik.
- 3# ja n# Matt 3 käiguga ja enamakäigulised matiülesanded, tuleb anda lahendav käik, mida see käik ähvardab, kui sellist ähvardust on, ja kõik ähvarduse teostamist takistavad variandid seni kuni valge eelviimane käik on kirjutatud.
- EG Etüüdid, tuleb kirjutada kõik, mis juhtuda võib, seni kuni “selge võit” või “selge viik” on saavutatud.
- S# Isematt, tuleb anda lahendav käik, ähvardus, kui seda on, ja kõik variandid ühes valge viimase käiguga.
- H# Abimatt, vaja on tervet lahendust.

MIS ON ISEMATT?

Isematt on selline maleülesanne, kus üks pool sunnib teist poolt end matistama, teisel poolel ei õnnestu seejuures vastasele mati panemist vältida (ta on sunnitud seda tegema).

Hans Erik Lohk, Eesti Male 1936



(Kh1 Lf2 Og8 Rc3 Rg6 ea6 ea7 eb7 ee6 ee7 ef7 eh4 / Kc6 ef3 eh2)

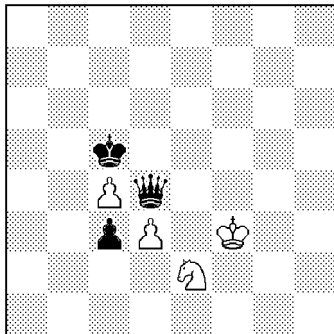
S6#

Lahendus: 1.a8(R)! Kd6 2.b8(R)! Kxe6 3.e8(R)! Kf5 4.f8(R)! Kg4 5.Rg7 Kh3 6.Lg2+ fxg2++

MIS ON ABIMATT?

Abimatt on selline maleülesanne, kus pooled abistavad teineteist mati tegemisel – teevad koostööd (nn kooperatiivmatt). Üldjuhul alustab must ja matistavaks pooleks on valge.

Aleksander Hildebrand, Thema Danicum 1990



(Kf3 Re2 ec4 ed3 / Kc5 Ld4 ec3)

H3#

Lahendus: 1.Ld6 Rg1 2.Kd4 Ke2 3.Lc5 Rf3++