

Αθήνα, 14.8.2025

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΣΤΗ ΜΝΗΜΗ ΤΟΥ ΠΑΥΛΟΥ ΜΟΥΤΕΣΙΔΗ

Στη μνήμη του ΙΜ στη σύνθεση Παύλου Μουτεσίδη (*7.11.1930 – †5.5.2025), του τελευταίου της παλαιάς γενιάς των Ελλήνων προβληματιστών, η Επιτροπή Καλλιτεχνικού Σκακιού της Ε.Σ.Ο προκηρύσσει έναν ανοικτό διαγωνισμό λύσης σκακιστικών προβλημάτων, ο οποίος θα πραγματοποιηθεί την Κυριακή 21 Σεπτεμβρίου 2025 και ώρα 10:30 π.μ. σε πέντε πόλεις ταυτόχρονα:

Αθήνα: Αίθουσα του Σκακιστικού Ομίλου Ηλιούπολης στην οδό Παπαναστασίου και λεωφόρο Βουλιαγμένης (στο πλάι του συγκροτήματος των πολυκλαδικών σχολείων), πολύ κοντά στο σταθμό μετρό «Άλιμος».

Θεσσαλονίκη (υπεύθυνος: Αστέριος Λιάμος), Πάτρα (Δέσποινα Τζήμου), Πρέβεζα (Ανδρέας Αθανασιάδης), Pitesti Ρουμανίας (Dinu-Ioan Nicula). Η διεξαγωγή στη Ρουμανία θα επιβεβαιωθεί αργότερα.

Οι τοπικοί κριτές θα ανακοινώσουν το χώρο διεξαγωγής στις πόλεις τους με ξεχωριστή προκήρυξη.

Ο διαγωνισμός θα είναι δύο γύρων με έξι (6) προβλήματα διαφορετικής κατηγορίας σε κάθε γύρο, ως εξής:

- 1^{ος} γύρος: 1 x #2, 1 x #3, 1 x #6, 1 x σπουδή (νίκη), 1 x h#2 (4 λύσεις), 1 x s#5
- 2^{ος} γύρος: 1 x #2, 1 x #3, 1 x #4, 1 x σπουδή (ισοπαλία), 1 x h#4 (2 λύσεις), 1 x s#2

Ο χρόνος σκέψης είναι 1,5 ώρα ανά γύρο.

Η κατάταξη θα γίνει με βάση τους βαθμούς που θα συγκεντρώσει κάθε λύτης. Σε περίπτωση ισοβαθμίας, δεύτερο κριτήριο είναι ο συντομότερος χρόνος.

Τυχόν ενστάσεις πρέπει να κατατεθούν στην επιτροπή ενστάσεων (που είναι η επιτροπή καλλιτεχνικού σκακιού) το αργότερο 30 λεπτά μετά την ανακοίνωση των αποτελεσμάτων.

Οι νικητές στο τουρνουά της Αθήνας θα βραβευθούν με βιβλία και περιοδικά από το αρχείο του Παύλου Μουτεσίδη. Τα έπαθλα στις υπόλοιπες πόλεις θα καθοριστούν από τους κατά τόπο οργανωτές.

Για διευκρινίσεις και δηλώσεις συμμετοχής στην Αθήνα, απευθυνθείτε στον:
κ. Χάρη Φουγιαξή, τηλ. 6979126087 email loyaldragon@gmail.com (ο κ. Φουγιαξής θα επιλέξει τα θέματα του διαγωνισμού και θα είναι ο κεντρικός υπεύθυνος).

Η συμμετοχή στο διαγωνισμό δεν απαιτεί κάποιο παράβολο.

Επισυνάπτονται σύντομες οδηγίες προς τους διοργανωτές και τους συμμετέχοντες.

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1. Συμπληρώνετε τις λύσεις στην ειδική φόρμα, την οποία και θα δώσετε στον βαθμολογητή στο τέλος του διαγωνισμού. Επιβάλλεται να σημειώσετε ονοματεπώνυμο και σύμβολα για τα κομμάτια (τα οποία θα είναι σταθερά για όλο τον διαγωνισμό).
2. Ο χρόνος λύσης είναι 90' ανά γύρο. Όποιος επιθυμεί μπορεί να παραδώσει τις λύσεις του νωρίτερα. Ο χρόνος του σημειώνεται στη φόρμα και παίζει ρόλο σε περίπτωση ισοβαθμίας (ευνοείται ο μικρότερος χρόνος).
3. Η πλήρης λύση ενός προβλήματος παίρνει 5 βαθμούς.
4. Για τα ματ σε δύο κινήσεις (#2) αρκεί να γράψετε το «κλειδί», δηλαδή την πρώτη κίνηση του λευκού. Δεν χρειάζεται τίποτε άλλο.
5. Για τα ματ σε τρεις κινήσεις (#3) πρέπει να γράψετε: α) το κλειδί και την απειλή του λευκού (αν υπάρχει και δεν είναι κίνηση αναμονής ή zz) και β) τις δεύτερες κινήσεις του λευκού σε κάθε άμυνα του μαύρου στην απειλή (ή σε κάθε κίνηση του μαύρου αν δεν υπάρχει απειλή). Κατά αντιστοιχία, για τα ματ σε 4 κινήσεις πρέπει να γράψετε μέχρι την 3^η λευκή κίνηση, για τα ματ σε 5 κινήσεις μέχρι την 4^η λευκή κίνηση, κ.λπ.
6. Για τις σπουδές πρέπει να γράψετε όλες εκείνες τις κινήσεις του λευκού και του μαύρου ώστε το αποτέλεσμα να είναι ξεκάθαρα αυτό της εκφώνησης (νίκη ή ισοπαλία). Εννοείται ότι και για τις δύο παρατάξεις γράφονται οι ισχυρότερες διαθέσιμες κινήσεις. Η βαθμολόγηση στις σπουδές γίνεται βαθμιαία.
7. Για τα βοηθητικά (h#) πρέπει να γράψετε όλες τις κινήσεις του λευκού και του μαύρου που καταλήγουν σε ματ. Υπενθυμίζεται ότι στα βοηθητικά ο μαύρος ξεκινά να παίζει πρώτος και βοηθά τον λευκό να τον κάνει ματ (π.χ. σε ένα βοηθητικό 2 κινήσεων, η σειρά κινήσεων είναι 1.M1 Λ1 2.M2 Λ2#).
8. Για τα αντίστροφα (s#) πρέπει να γράψετε: α) το κλειδί και την απειλή του λευκού (αν υπάρχει και δεν είναι κίνηση αναμονής ή zz) και β) μέχρι τις τελευταίες κινήσεις του λευκού σε κάθε άμυνα του μαύρου στην απειλή (ή σε κάθε κίνηση του μαύρου αν δεν υπάρχει απειλή). Δεν χρειάζεται να αναφέρετε ποια είναι η τελική κίνηση του μαύρου που δίνει ματ. Υπενθυμίζεται ότι στα αντίστροφα ο λευκός υποχρεώνει τον μαύρο να τον κάνει ματ.
9. Προσοχή χρειάζεται στην αναγραφή των σωστών τετραγώνων. Επίσης σημαντικό: αν δυο κομμάτια ίδιου είδους και χρώματος (π.χ. δύο λευκοί ίπποι) μπορούν να κινηθούν στο ίδιο τετράγωνο, πρέπει να γράψουμε ποιος από τους δύο θα πάει για να είναι ορθή η λύση, π.χ. Ιβγ5, και όχι Ιγ5.

10. Ερωτήσεις και απορίες γίνονται μόνο πριν την έναρξη του διαγωνισμού και της χρονομέτρησης.
11. Απαγορεύονται κινητά, ηλεκτρονικές συσκευές, ηλεκτρονικά ρολόγια και τα συναφή. Γενικά ισχύουν οι κανόνες anti-cheating που ισχύουν και στο ΟΤΒ.
12. Υπεύθυνος για επίβλεψη, βαθμολόγηση και τυχόν ενστάσεις θα είναι ο κατά τόπο υπεύθυνος του τουρνουά. Αυτός θα μοιράσει και τα φυλλάδια των λύσεων μετά το τέλος του χρόνου (και όχι νωρίτερα). Αν απαιτηθεί περαιτέρω παρέμβαση, εξήγηση ή κρίση, υπεύθυνη για την τελική απόφαση θα είναι η Επιτροπή Καλλιτεχνικού Σκακιού της ΕΣΟ.
13. Η Επιτροπή Καλλιτεχνικού Σκακιού δημοσιεύει κάθε 2 βδομάδες ένα Newsletter με επιλεγμένα προβλήματα, ειδήσεις από τον χώρο του καλλιτεχνικού σκακιού και θεωρητικά άρθρα, που αποστέλλεται στα email των σκακιστών. Όποιος επιθυμεί μπορεί να μπει στην λίστα αποστολών, δηλώνοντάς το στην παρακάτω διεύθυνση: pkonid02@hotmail.gr

Καλή επιτυχία!