



## Accademia Scacchi Milano II Torneo di Soluzione problemi - Regolamento

In un matto in due (#2) è sufficiente indicare la prima mossa, senza bisogno di indicare la eventuale minaccia e le varianti di matto.

In un matto in più di due mosse bisogna indicare la prima mossa insieme a tutte le mosse in tutte le varianti che difendono la minaccia eccetto l'ultima mossa del Nero e la mossa di matto; in pratica si scrivono tutte le mosse fino al matto in due (vedi sopra). Importante: nei matti in più di due mosse va sempre indicata la minaccia o l'indicazione di zugzwang.

In uno studio (o in una combinazione) tutte le mosse (e varianti) fino ad una posizione facilmente vinta o patta. Normalmente si fanno punti anche solo con la variante principale, nel dubbio scrivete tutto quello che analizzate.

**Ogni problema vale 5 punti**, nei matti in due la chiave da sola dà 5 punti, negli altri problemi il direttore decide quanti punti vengono assegnati a ciascuna variante.

**Nota bene:** una mossa scritta in modo ambiguo (ad es ♖d7 con un ♗f6 e un ♜b8) è considerata errata. Nei problemi lunghi può essere accettata **solo** se è giustificata da una mossa successiva.

=====

Nelle gare dell'Accademia il problema n° 8 sarà sempre di un tipo diverso, forse un po' più ostico per i giocatori, ma oramai (in certi casi da secoli) normale per i problemisti. Di volta in volta il tipo di problema verrà definito con almeno un esempio.

In un automatto (indicato con s#n dove n è il numero di mosse) il bianco muove e obbliga il nero a dargli matto in un determinato numero di mosse. Nella soluzione vanno indicate tutte le mosse eccetto la mossa mattante (del nero).

In un aiutomatto (h#n) il nero inizia e aiuta il bianco a dare matto. In un aiutomatto in due la sequenza è mossa nera- mossa bianca- mossa nera - mossa bianca mattante. In pratica va trovata l'unica sequenza di mosse che porti al matto del bianco, Nella soluzione vanno indicate tutte le mosse fino al matto. **Nota:** in un aiutomatto ci sono spesso più di una soluzione; in questo caso il numero delle soluzioni è sempre indicato e il solutore deve elencarle tutte. Negli aiutomatti per convenzione comincia il nero e la notazione è capovolta rispetto al solito (vedi esempio).

In una partita d'esempio (Shortest Proof Game) (spg-n) bisogna trovare una sequenza di mosse che dalla posizione iniziale portino a quella del diagramma nel numero di mosse indicato. Il numero indica le mosse complete (del bianco e del nero), quindi spg 4.0 vuol dire che si devono giocare 4 mosse del bianco e 4 del nero, mentre spg 4.5 vuol dire che si devono giocare 5 mosse del bianco e 4 del nero. Nella soluzione vanno indicate tutte le mosse della partita.

