LEGENDA DO ZADAŃ KONKURSOWYCH

W zadaniach typu:

- **Mat w 1/2/3 posunięciu** białe zaczynają i matują czarnego króla. Należy wskazać tylko **pierwszy ruch białych**, który Twoim zdaniem prowadzi do tego celu.
  (Podanie dwóch alternatywnych posunięć białych przy jednym zadaniu sędzia potraktuje jako błąd).
- **Znajdź najlepszy ruch dla białych** – należy wskazać wyłącznie **pierwsze posunięcie**, które Twoim zdaniem jest najlepsze w danej pozycji dla białych.
- **Białe zaczynają i wygrywają** - należy podać wszystkie posunięcia, wszystkich wariantów (groźba + obrony).
- **Mat w n ruchu** – należy podać najlepszą i jedyną kontynuację prowadzącą, Twoim zdaniem, do zwycięstwa.

KATEGORIA A		
Ilość zadań	**Rodzaj zadania**	**Punktacja**
20	mat w 1	5
10	mat w 2	10
5	najlepszy ruch	5
Maksymalna ilość punktów		175

KATEGORIA C		
Ilość zadań	**Rodzaj zadania**	**Punktacja**
20	mat w 2	5
10	mat w 3	5
5	najlepszy ruch	10
Maksymalna ilość punktów		200

KATEGORIA B		
Ilość zadań	**Rodzaj zadania**	**Punktacja**
20	mat w 1	5
10	mat w 2	10
5	najlepszy ruch	10
Maksymalna ilość punktów		250

KATEGORIA D		
Ilość zadań	**Rodzaj zadania**	**Punktacja**
20	mat w 2	5
10	mat w 3	5
2	mat w n	5 (za każdy wariant)
1	najlepsza kontynuacja	10
	Suma punktów	170+