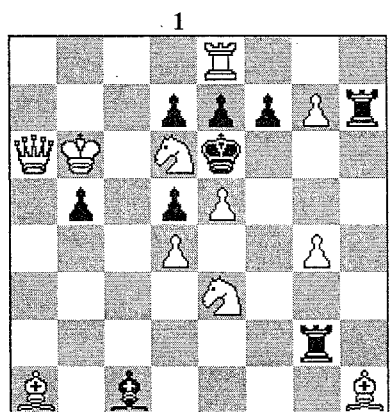
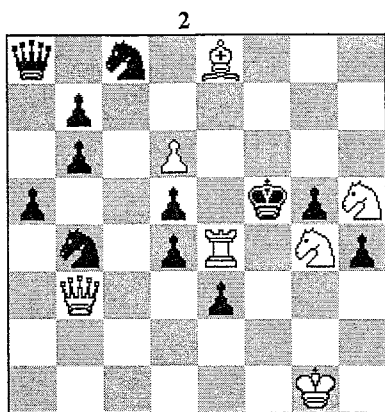


8ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
31 ΜΑΪΟΥ 2009

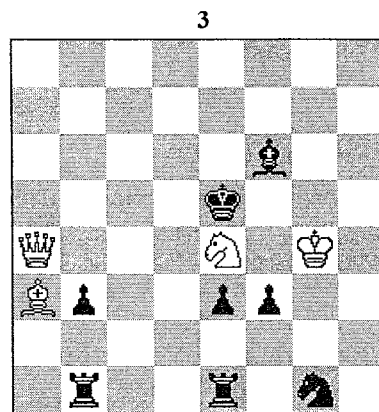
ΓΥΡΟΣ 1 - ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ Χρόνος 2 ώρες



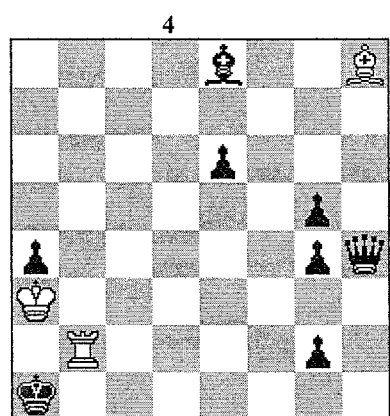
Ματ σε 2 κινήσεις (11+9)



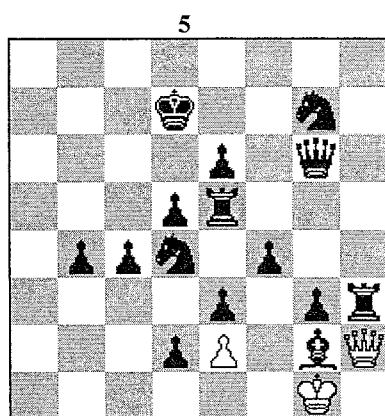
Ματ σε 3 κινήσεις (7+12)



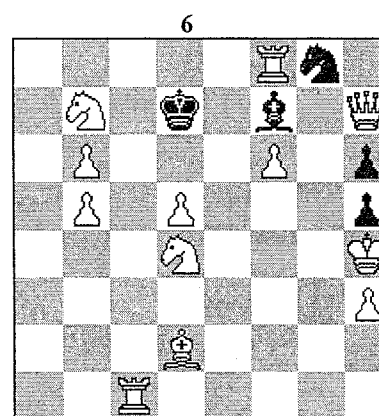
Ματ σε 4 κινήσεις (4+8)



Παίζουν τα Λευκά και κάνουν (3+8) ισοπαλία



Βοηθητικό σε 4 κινήσεις (3+15) 3 λύσεις



Αντίστροφο σε 4 κινήσεις (12+5)

2#: Γράψτε το κλειδί.

3# and 4#: Γράψτε το κλειδί, πιθανές απειλές και όλες τις βariάντες μέχρι και την προτελευταία κίνηση του Λευκού

Μελέτη: Γράψτε όλες τις κινήσεις μέχρι μία φανερή ισοπαλία.

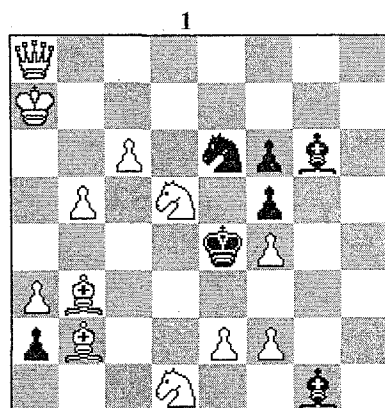
H#: Γράψτε τις πλήρεις λύσεις (για μια λύση παίρνετε 2 βαθμούς, για δυο 4 βαθμούς, για 3 παίρνετε 5 βαθμούς).

S#: Γράψτε το κλειδί, τις πιθανές απειλές και όλες τις βariάντες μέχρι την τελευταία κίνηση του Λευκού.

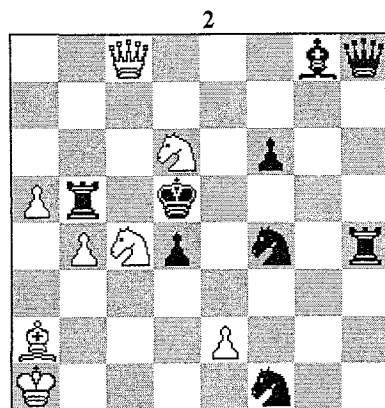
ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ !

8ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
31 ΜΑΪΟΥ 2009

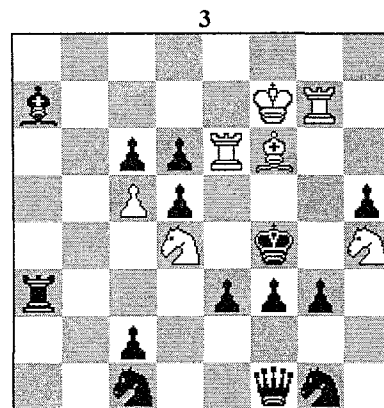
ΓΥΡΟΣ 2 - ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ Χρόνος 2 ώρες



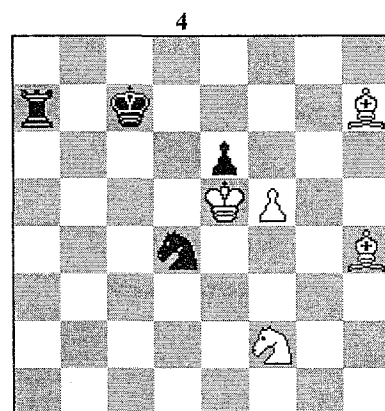
Ματ σε 2 κινήσεις (12+7)



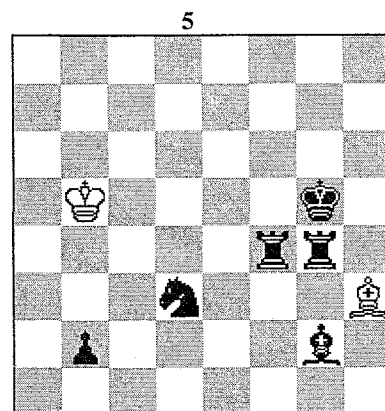
Ματ σε 3 κινήσεις (8 + 9)



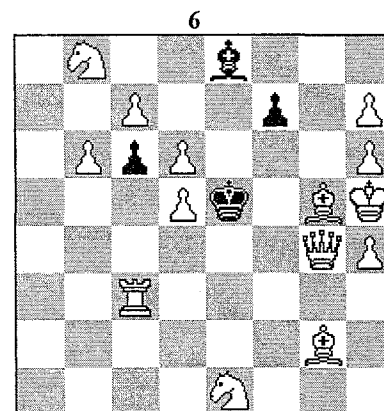
Ματ σε 5 κινήσεις (7 + 14)



Παίζουν τα Λευκά και νικούν (5+4)



Βοηθητικό σε 6 κινήσεις (2+6)
2 λύσεις



Αντίστροφο σε 3 κινήσεις (14+4)

2#: Γράψτε το κλειδί.

3# and 5#: Γράψτε το κλειδί, πιθανές απειλές και όλες τις βαριάντες μέχρι και την προτελευταία κίνηση του Λευκού
Μελέτη: Γράψτε όλες τις κινήσεις μέχρι μία φανερή νίκη.

H#: Γράψτε τις πλήρεις λύσεις (για κάθε λύση παίρνετε 2,5 βαθμούς).

S#: Γράψτε το κλειδί, τις πιθανές απειλές και όλες τις βαριάντες μέχρι την τελευταία κίνηση του Λευκού.

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ !