



L	U	C	J	A		D	O	M	A	Ń	S	K	A		K	I	C	I	Ń	S
---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---

[illegible]

imię i nazwisko kodujemy bez polskich znaków, jeśli dłuższe niż 20 znaków wpisz tyle na ile wystarczy pól

[illegible]

KATEGORIA ☐ PIONEK ☒ GONIEC ☐ WIEŻA ☐ HETMAN ☐ KRÓL*

UWAGA: koniecznie zakoduj pole kategorii (tylko jedno)
 *wszyscy uczniowie którzy mają polski ranking powyżej 1800



Konkurs Konik Szachowy

Karta odpowiedzi

Instrukcja wypełniania karty

1. Kartę należy wypełniać kolorem czarnym, długopisem lub ołówkiem. Karty nie wolno zginać ani umieszczać na niej dodatkowych napisów i skreśleń poza wskazanymi w instrukcji.
2. Nie wolno używać korektora, a w przypadku użycia gumki do ścierania, należy dokonać tego z jak największą starannością i tylko w ostateczności, gdyż istnieje ryzyko, że zostanie to odczytane jako więcej niż jedna odpowiedź, czyli jak brak odpowiedzi.
3. Starannie zakoduj swoje nazwisko i imię zamalowując kółka odpowiadające poszczególnym literom, zostawiając pomiędzy nazwiskiem i imieniem jedno puste pole. Jeżeli przewidziano za mało liter zaznacz dodatkowe kółko i wpisz swoje dane ręcznie w wyznaczonym obszarze.
4. Zaczernij pod swoją kategorią kółko z właściwą klasą lub kategorią "Król" jeśli posiadasz ranking PZSzach większy niż 1800.
5. W odpowiedzi na każde zadanie należy zaznaczyć co najwyżej jedno kółko. Brak zaznaczenia lub więcej niż jedno zamalowane kółko zostanie potraktowane jako brak odpowiedzi.
6. UWAGA! Poprawne wypełnienie karty odpowiedzi to element konkursu!

Zwróć uwagę na notację szachową ruchów w odpowiedziach:

- Szachownica ukazana jest albo z perspektywy białych (numeracja 1-8) albo z perspektywy czarnych (numeracja 8-1), w zależności od tego kto ma wykonać posunięcie
- S - skoczek (np. "Sc3" oznacza ruch skoczkiem na pole c3)
- G - goniec
- W - wieża
- H - hetman
- K - król
- natomiast dla ruchów pionkami jest brak litery! (np. "e4" oznacza właśnie ruch pionkiem na pole e4, szczególny ruch pionka z promocją na ostatniej linii wskazuje, jaka figura została dorobiona, np. "a8H" czyli pionek stał się hetmanem)
- 0-0 - krótka roszada
- 0-0-0 - długa roszada
- dwukropek oznacza bicie, np. "G:e3" wskazuje, że goniec grając na pole e3 zbił jakąś figurę
- szach oraz mat nie są dodatkowo oznaczane
- w szczególnych przypadkach, gdy dwie te same figury mogą wykonać ruch na to samo pole stosujemy dodatkowe oznaczenie linii lub kolumny, np. "S2f3" oznacza ruch skoczka stojącego na drugiej linii na pole "f3". Podobnie "Wae8" oznacza ruch wieży z kolumny "a" na pole e8