

## ESTIPULACIONES (extraído y reordenado de *Mirador* 2001-2006)

El problema debe cumplir con una estipulación:

- a) Con tablero, piezas y reglas de juego de la FIDE para partidas (problemas ortodoxos)
- b) Con otros tableros, piezas o reglas (condiciones) que caracterizan a los problemas heterodoxos o de fantasía.

La estipulación de un problema es el objetivo a obtener, para el cual las negras pueden oponerse o colaborar.

#n:

Juegan las blancas y dan mate a las negras en  $n$  jugadas, las negras se oponen (problema directo).

=n:

Juegan las blancas y ahogan a las negras en  $n$  jugadas, las negras se oponen (problema directo).

s#n:

Juegan las blancas y obligan a las negras, que se oponen, a dar mate a las blancas en  $n$  jugadas (problema inverso).

s=n:

Juegan las blancas y obligan a las negras, que se oponen, a ahogar a las blancas en  $n$  jugadas (problema inverso).

Para los problemas directos e inversos:

n\*: Un asterisco al lado del número de jugadas significa que si comenzara el negro (juego aparente) hay una o más jugadas que tienen vinculación temática con el juego real.

v: Una 'v' (o más) al pie del diagrama significa que hay un ensayo (o más) que tiene(n) vinculación temática con el juego real.

(El conjunto de juego aparente temático, ensayos temáticos y juego real es la solución completa).

h#n:

Juegan las negras y ayudan a las blancas a dar mate en  $n$  jugadas (problema de ayuda).

h=n:

Juegan las negras y ayudan a las blancas a ahogar a las negras en  $n$  jugadas (problema de ayuda).

Para los problemas de ayuda:

n\*: Un asterisco al lado del número de jugadas significa que hay otra solución si comienza el blanco (juego aparente).

m.1.1.1... al pie del diagrama significa que hay  $m$  soluciones.

0.m.1.1... al pie del diagrama significa que comienza el blanco y hay  $m$  soluciones

h==n:

Juegan las negras y ayudan a las blancas a ahogar a las negras y autoahogarse simultáneamente en  $n$  jugadas (problema de ayuda, doble ahogo).

hs#n:

Juegan las blancas y ambos colores colaboran para llegar a una posición de problema inverso en una jugada; es decir que las negras colaboran durante  $n-1$  jugadas, en tanto que la jugada  $n$  de las negras es forzada por las blancas (problema de ayuda inverso).

Partida justificativa en n.0:

Desde una posición de comienzo de partida se debe llegar a la posición del diagrama en n.0 jugadas (última negra). Partida justificativa en n.5: Idem en  $n$  jugadas y media (última blanca).

Gemelos.

Cuando en un problema se consigue otra solución, vinculada temáticamente con la primera, a partir de un cambio en el diagrama, tácitamente se considera 'a) diagrama' al original y explícitamente 'b) cambio tal' al modificado.

Zeroposition.

No es una posición para resolver, sino luego de hacerle cambios, que explícitamente se detallan 'a) cambio tal', 'b) cambio cual', etc. Su uso debe estar muy justificado porque frecuentemente es la forma de disimular dos cambios y generalmente no es aceptado en los torneos.