



Reglement für die offene Schweizerische Lösungsmeisterschaft (SLM)

1. Allgemeines

Die **Schweizerische Vereinigung der Kunstschachfreunde** (SVKSF) führt jährlich eine **offene Schweizerische Lösungsmeisterschaft** (SLM) durch. Der Vereinsvorstand beauftragt dafür eine **Turnierleitung** und bestimmt in jeweiliger Absprache mit dieser einen geeigneten **Ort** und **Tag** sowie den **Beginn** der Durchführung.

Um die Attraktivität für ausländische Teilnehmer zu erhöhen, sollte der Turnierort an einem zentralen und mit öffentlichem Verkehr gut erreichbaren Ort gelegen sein sowie der Beginn nicht vor Mittag angesetzt werden.

2. Teilnahme und Berechtigungen

An der SLM ist **jedermann** teilnahmeberechtigt. Der **bestklassierte Teilnehmer** der **Kategorie A** mit **Schweizer Bürgerrecht** oder Wohnsitz in der Schweiz mit **mindestens Niederlassungsbewilligung C** erhält den Titel „**Schweizer Lösungsmeister**“ des betreffenden Jahres.

Die Teilnehmer der ersten vier Ränge der Kategorie A mit Schweizer Bürgerrecht sind zudem qualifiziert für die Teilnahme an der nächsten **Weltmeisterschaft** (WCSC) und **Europameisterschaft** (ECSC) der World Federation for Chess Composition (WFCC). Bei Verzicht von qualifizierten Teilnehmern rücken die übrigen Teilnehmer in der Reihenfolge der Rangliste nach.

3. Turnierleitung

Die Turnierleitung kann aus einer oder mehreren Personen bestehen. Sie ist verantwortlich für die Organisation, die Einladung, die Problemauswahl, die Leitung des Anlasses, die Auswertung, die Preisverteilung, den Entscheid über allfällige Einsprachen sowie bei gewerteten Turnieren die Einreichung der für die Wertung notwendigen Unterlagen. Die Funktionen können auch in Personalunion wahrgenommen werden.

4. Kategorien und Modus

Die **Kategorie A** (Elite) wird in 6 Runden mit insgesamt 12 Aufgaben durchgeführt:

1. **2 Zweizüger in 15 Minuten**
2. **2 Dreizüger in 40 Minuten**
3. **~~2 Endspielstudien in 65 Minuten~~ 2 Mehrzüger in 55 Minuten**
4. **~~2 Selbstmatts in 30 Minuten~~ 2 Endspielstudien in 65 Minuten**
5. **~~2 Mehrzüger in 55 Minuten~~ 2 Selbstmatts in 30 Minuten**
6. **2 Hilfsmatts in 30 Minuten**

Nach der 1. Runde ~~1 und 5~~ gibt es eine Kurzpause, nach den anderen Runden werden Pausen von mindestens 10 Minuten eingelegt.

Ab einer Beteiligung von vier angemeldeten Teilnehmern wird eine **Kategorie B** für weniger versierte Löser durchgeführt. Der Modus wird von der Turnierleitung bestimmt ~~und kann bei Bedarf in Subkategorien aufgeteilt werden, z.B. rein orthodoxe Probleme und gemischte Probleme~~. Die Auswahl der Aufgaben für die Kategorie B kann auch im Auftrag des Vereinsvorstandes von Kunstsach-Spezialisten ausserhalb der Turnierleitung wahrgenommen werden.

5. Auswahl und Forderung der Aufgaben (Kategorie A)

Grundsätzlich gelten die gleichen Auswahlkriterien wie sie in den **Rules for the World (European) Championship in Solving Chess Problems (WCSC/ECSC)** im Paragraph 6 festgehalten sind:

Die Aufgaben sollen eine **hohe Qualität** und einen **angemessenen Schwierigkeitsgrad** aufweisen. Aufgaben derselben Runde sollen verschiedene Stile bzw. Themen beinhalten. Es sollen **wenig bekannte** Aufgaben sein, wobei **Originale** bevorzugt werden. Es ist darauf zu achten, dass möglichst alle Aufgaben mit dem **Computer geprüft** wurden, sodass Nebenlösungen oder unlösbare Aufgaben weitgehend ausgeschlossen werden können.

Die Aufgaben werden den Teilnehmern auf Diagrammblättern ohne Angabe von Autoren und Quellen vorgelegt.

Bei den Mehrzügern sollte mindestens ein 4-Züger dabei sein, bei den Hilfs- und Selbstmattaufgaben je ein 2-Züger und ein 3- oder Mehrzüger.

6. Turnierablauf

Vor Turnierbeginn informiert ein Mitglied der Turnierleitung über den Turnierablauf und die Bewertung der abgegebenen Lösungen und beantwortet allfällige **Fragen** der Teilnehmer. Die Teilnehmer können zum Lösen von der Turnierleitung zur Verfügung gestellte oder selbst mitgebrachte **Schachsets** verwenden.

Elektronische Geräte, wie zum Beispiel Mobiltelefone, müssen während der Runden ausgeschaltet und in einer nicht auf sich getragenen Tasche deponiert sein. Die Teilnehmer dürfen den Raum während der Runden zudem nicht ohne Erlaubnis der Turnierleitung verlassen.

Nach jeder Runde werden den Teilnehmern die Diagramme der jeweiligen Probleme mit Angabe der **Lösungen** und der für die einzelnen Lösungsbestandteile vergebenen **Punkte** abgegeben.

7. Notation und Bewertung der Lösungen

Grundsätzlich gelten die gleichen Regeln wie sie in den **Rules for the World (European) Championship in Solving Chess Problems (WCSC/ECSC)** in den Paragraphen 7-9 festgehalten sind.

Die Lösungen müssen auf die vom Turnierleiter verteilten **Formulare** aufgeschrieben werden. Sie müssen Folgendes enthalten:

- a) **Direkte Mattprobleme:** alle Züge aller vollzügigen Varianten, welche bestehende Drohungen abwehren, mit Einschluss der ~~s~~ allenfalls bestehenden vollzügigenständigen Droh~~ungen~~spiels, bis und mit dem letzten weissen Zug vor ausser dem letzten schwarzen Zug und dem Mattzug. Demnach muss



beispielsweise bei Zweizügern nur der Schlüsselzug angegeben werden, bei Dreizügern die Lösung samt vollständigem—der allenfalls vorhandenen Drohungenspiel bis und mit dem zweiten weissen Zug, usw.

- b) **Studien:** alle Züge bis zum Erkennen einer klaren Gewinn- oder Remisstellung (im Zweifelsfalle gemäss der Endspieltheorie) oder bis und mit dem Matt- bzw. Pattzug
- c) **Hilfsmattprobleme:** alle Züge
- d) **Selbstmattprobleme:** alle Züge aller vollzügigen Varianten, welche bestehende Drohungen abwehren, mit Einschluss der~~s~~ allenfalls bestehenden vollzügigenständigen Drohungenspiels, bis zum letzten weissen Zug vorausser dem Mattzug

~~Als Variante gilt jede selbständige vollzügige Fortsetzung nach einer schwarzen Verteidigung, welche das Drohspiel vollständig ausschaltet, ausgenommen Probleme mit themabedingt bloss teilweiser Ausschaltung von Doppel- oder Mehrfachdrohungen (z.B. Fleck oder kombinatorische Separation). Demnach bilden Streckparaden, welche das Drohspiel bloss verlängern, und Kurzvarianten, die zu einem vorzeitigen Matt führen, nicht als zu notierende Varianten, wohl aber die thematische Differenzierung von Doppel- und Mehrfachdrohungen.~~

~~Als vollständiges Drohspiel gelten alle vorhandenen vollzügigen Drohungen. Wird das Drohspiel nicht angegeben, so ist diesem das Notieren sämtlicher vollzügiger Varianten gleichwertig.~~

~~Bei Zugzwang oder wenn vorhandene vollzügige Drohungen nicht notiert werden, muss jede selbständige weisse Fortsetzung müssen alle vollzügigen Varianten angegeben werden, die der Erfüllung der Zugpflicht durch Schwarz Rechnung trägt.~~

8. Auswertung der Lösungen

Pro Aufgabe werden total **5 Punkte** vergeben. Für die volle Punktzahl müssen so viele Lösungen vollständig angegeben sein, wie auf dem Diagrammblatt vermerkt sind; fehlt eine solche Angabe, genügt eine Lösung.

Für allfällige **Nebenlösungen**, **Duale** oder andere **Inkorrektheiten** werden keine Zusatzpunkte vergeben. Hingegen werden für anstelle der Autorlösung angegebene Nebenlösungen je nach dem Grad, in welchem sie die in Ziffer 7 aufgeführten Vollständigkeitskriterien erfüllen, bis zu 5 Punkte vergeben. Gibt ein Teilnehmer sowohl die Autorlösung als auch eine Nebenlösung an, so wird ihm entweder für die Autorlösung oder für die Nebenlösung je nach dem Grad der Erfüllung der in Ziffer 7 festgelegten Vollständigkeitskriterien die jeweils höhere Punktzahl gutgeschrieben.

Erweist sich das zum Lösen vorgelegte Diagramm einer Aufgabe als **unlösbar**, so wird diese für alle Teilnehmer mit 0 Punkten gewertet. Zudem wird jedem Löser die ihm zur Verfügung stehende Gesamtlösezeit der betreffenden Runde angerechnet.

Die Turnierleitung legt **vorgängig** fest, wie die 5 Punkte auf die einzelnen Teile der Lösung verteilt werden.

Im Falle einer erwiesenen **Nebenlösung** muss die Turnierleitung die Verteilung nachträglich hypothetisch so vornehmen, wie wenn ihr die betreffende Aufgabe von vornherein nur mit der Nebenlösung vorgelegen hätte, damit insbesondere im Falle einer Teilnebenlösung die Vergabe einer reduzierten Punktzahl möglich ist.

Bei **Hilfsmattaufgaben** werden die einzelnen Lösungen wie Varianten bewertet.

9. Resultate und Einsprachen

Für das Erstellen der **Rangliste** ist in erster Linie die Gesamtpunktzahl massgebend. Bei Punktgleichheit entscheidet die kürzere Gesamtlösezeit aus allen vier Runden.



Ein Mitglied der Turnierleitung teilt den Teilnehmern die **Resultate** und die **Rangfolge** nach der Auswertung der Lösungen mit.

Einsprachen gegen die Bewertung oder Rangierung können entweder am Turniertag dem Turnierleiter mündlich erklärt werden oder diesem innerhalb von 24 Stunden nach Bekanntgabe der Resultate schriftlich eingereicht werden. Sofern ein Teilnehmer für eine allfällige Einsprache die vorgedruckten Diagrammblätter mit den abgegebenen Lösungen benötigt, beginnt die Einsprachefrist erst ab Erhalt der verlangten Unterlagen zu laufen. Der Turnierleiter eröffnet dem Einsprecher den begründeten Entscheid über die Einsprache schriftlich.

Gegen Entscheide des Turnierleiters kann innerhalb von 5 Tagen nach Empfang dieses Entscheides beim Vereinspräsidenten schriftlich und begründet **Rekurs** eingelegt werden. Der Vereinsvorstand setzt dafür eine unabhängige Jury ein, die auf dem Zirkulationswege endgültig entscheidet. Dieser Entscheid wird dem Rekurrenten vom Vereinspräsidenten samt Begründung schriftlich eröffnet.

10. Preise und Entschädigungen

~~Grundsätzlich erhält jeder Teilnehmer einen Preis. Für die~~ Die bestplatzierten Löser der **Kategorie A** sowie der Schweizer Lösungsmeister sind in der Regel erhalten **Geldpreise vorgesehen**, für die **Kategorien B** sind Naturalpreise vorgesehen.

Die Mitglieder der Turnierleitung erhalten für ihre Tätigkeit vom Verein eine **Entschädigung**, die vom Vorstand bestimmt wird.

Dieses Reglement ersetzt das Reglement vom ~~Mai 2015~~ Januar 2003

Letzte Bearbeitung: ~~Mai 2015~~ April 2016

