

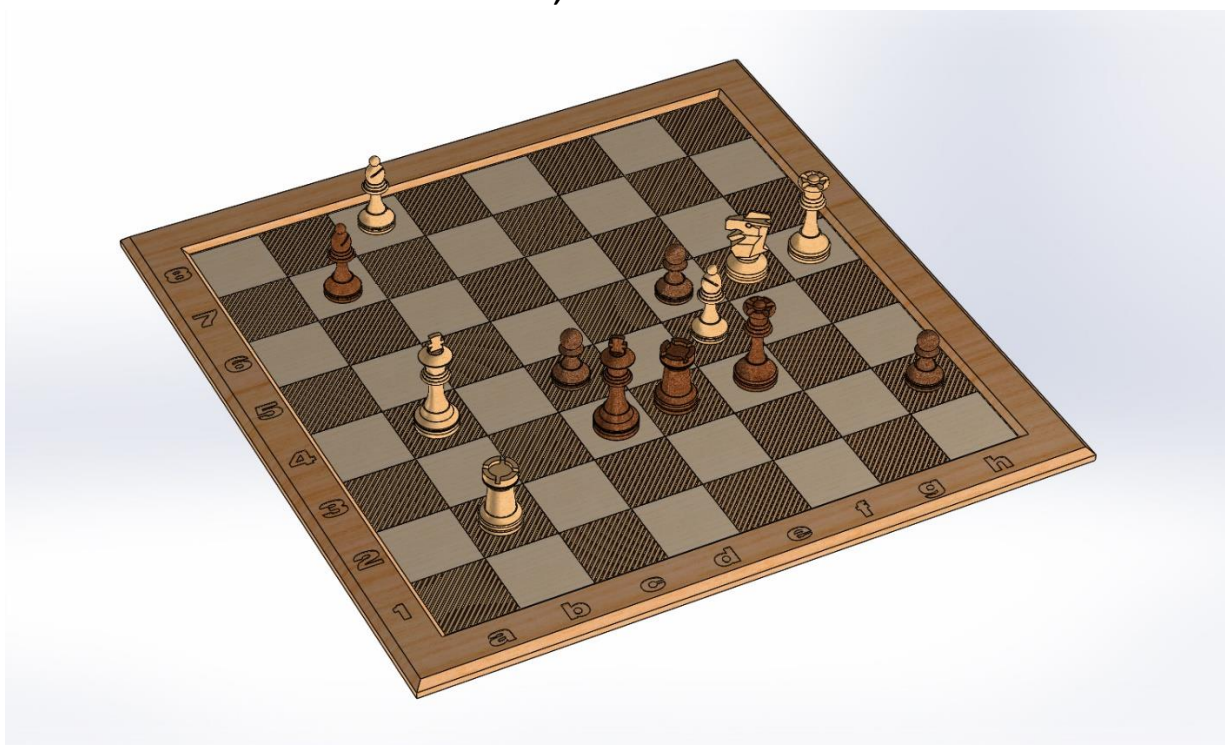


Schweizerische Vereinigung  
der Kunstschachfreunde

---

# Schweizer Schach Senioren, Adelboden 2016 Problemlösungsturnier Montag, 20. Juni je nach Witterung um 15:00 Uhr oder um 20:15 Uhr

Andreas Schönholzer, «Zürcher Woche» 1966



Weiss zieht und setzt in 2 Zügen matt

im Hotel Crystal, Turniersaal

Aufgaben: 3 Zweizüger und 2 Dreizüger

Agenda: 15:00 oder 20:15 Teilnehmerkontrolle / Instruktionen  
15:15 oder 20:30 Problemlösungsturnier (105 Minuten)  
17:00 oder 22:15 Auswertung und Preisverteilung

Buchpreise – Teilnahme gratis

Anmeldungen/Reglement: Turnierleitertisch

Turnierleitung: Klaus Köchli / Roland Ott

Kontakt: roland.ott@gmx.ch / Tel. 079 638 99 34

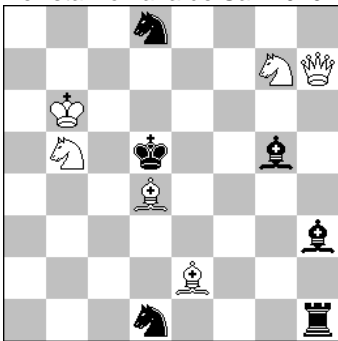
# PROBLEMLÖSUNGSTURNIER 20.6. 15:00 oder 20:15

## REGLEMENT

- Es sind **5 Probleme** zu lösen - 3 Probleme "Matt in 2 Zügen" und 2 Probleme "Matt in 3 Zügen".
- Gesamtzeit: **105 Minuten** – Zeitnahme durch den Turnierleiter bei vorzeitiger Abgabe der Lösungsblätter.
- Der Teilnehmer muss für die Notation der Lösung auf dem Lösungsblatt eine von 4 Sprachen wählen (D, F, I, E).
- Jedes **KORREKT** gelöste Problem ergibt **5 Punkte** (Gesamtpunktzahl: 25).
- Eine Lösung gilt als **KORREKT**, wenn sie **RICHTIG** und **VOLLSTÄNDIG** ist.
- Das heisst, dass Folgendes angegeben werden muss:
  1. Der richtige **SCHLÜSSELZUG**
  2. Die **DROHUNG**, falls vorhanden (siehe *BEISPIEL 1*)
  3. **ALLE ENTGEGNUNGEN** von Schwarz. Bei einer Drohung nur diejenigen, die diese verhindern
  4. **ALLE WEITEREN ZÜGE**; mit dem Mattzug  
(Probleme „Matt in 3“: Verteidigungen, die ein Matt bereits im 2. Zug zulassen, können weggelassen werden.)
- Falsche oder vergessene Züge führen zu Punkteabzug.
- Alle Züge müssen **EINDEUTIG DEFINIERT** sein. (siehe Drohung des *BEISPIELS 1*!).
- Verteidigungen mit **GLEICHER** weisser Fortsetzung dürfen gemäss *BEISPIEL 2* zusammengefasst werden.
- Unmögliche, ungenügend definierte oder schlecht lesbare Züge werden als **FALSCH** gewertet.
- Elektronischen Geräte (wie «Smartphones») sind abzuschalten und nicht am Körper zu tragen.
- Verlassen des Turniersaals vor Abgabe der Lösungsblätter nur mit Erlaubnis der Turnierleitung.
- **Es gewinnt der Teilnehmer, der am meisten Punkte erlangt.**
- Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Gesamtzeit, bei Gleichstand von Punkten und Zeit das Los.

### BEISPIEL 1

I. Razu (ROM)  
Revista Romana de Sah 1970



Weiss zieht und setzt in 2 Zügen matt

- |                                  |                 |
|----------------------------------|-----------------|
| 1. <b>Se6 !</b> (Schlüsselzug)   | 1 Pkt.          |
| <b>droht 2. Sec7#</b>            | 0.8 Pkt.        |
| 1. – <b>Kxe6</b> 2. <b>Lc4#</b>  | 0.8 Pkt.        |
| 1. – <b>Lxe6</b> 2. <b>Dxh1#</b> | 0.8 Pkt.        |
| 1. – <b>Sxe6</b> 2. <b>Db7#</b>  | 0.8 Pkt.        |
| 1. – <b>Lf4</b> 2. <b>Sxf4#</b>  | 0.4 Pkt.        |
| 1. – <b>Lf5</b> 2. <b>Dxf5#</b>  | <u>0.4 Pkt.</u> |
|                                  | 5 Pkt.          |

Dies ist die **KORREKTE LÖSUNG**

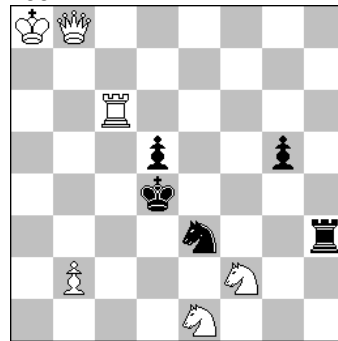
Weitere Anmerkungen:

- Deutsche Notation
- Exakte Definition der Drohung (2. **Sec7#**)
- Es wird eine mögliche Punktezuteilung mit einem Total von 5 Punkten gezeigt.

**Generell:** Die Zeichen für Schläge, Schachgebote, Matt usw. dürfen, aber müssen nicht aufgeschrieben werden. Verlangt werden die hier **halbfett** gesetzten Schriftzeichen.

### BEISPIEL 2

F. Healey (ENG)  
1887



Weiss zieht und setzt in 2 Zügen matt

- |  |               |
|--|---------------|
| 1. <b>Dh2 !</b> (Schlüsselzug )            | 1 Pkt.        |
| (es gibt keine Drohung= „Zugzwang“)        |               |
| 1. – <b>Se3 beliebig</b> 2. <b>S(x)c2#</b> | 1 Pkt.        |
| 1. – <b>Th3 zieht</b> 2. <b>S(x)f3#</b>    | 1 Pkt.        |
| 1. – <b>Th8+, Tg3</b> 2. <b>D(x)h8#</b>    | 1 Pkt.        |
| 1. – <b>g4</b> 2. <b>Df4#</b>              | <u>1 Pkt.</u> |
|  | 5 Pkt.        |

Dies ist die **KORREKTE LÖSUNG**

Weitere Anmerkungen:

- Deutsche Notation
- (**Fakultative**) Zusammenfassungen der schwarzen Züge mit gleicher weisser Fortsetzung:
  1. „Se3 beliebig“ (oder „Se3 ~“) = ALLE Springerzüge mit gleicher weisser Fortsetzung.
  2. „Th3 zieht“ = MEHRERE Turmzüge mit gleicher Folge
  3. Auflistung von Zügen (Th8+, Tg3)