

# Schweizerische Lösungsmeisterschaft vom 4. Oktober 2014 im Rahmen der Veranstaltungen zum 125-Jahre-Jubiläum des SSB

## Kat. Open (2 Zweizüger + 1 Dreizüger)

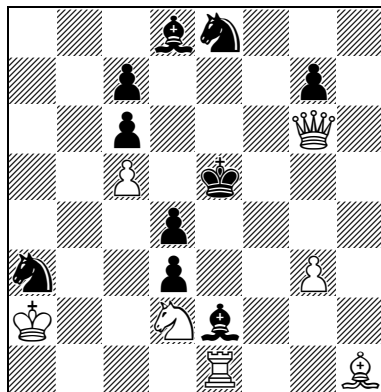
Willkommen im Kasino Bern  
zum Kunstschach-Wettbewerb im Lösen.  
Was hier geschieht, vergleicht man gern  
mit Schwingen so genannter „Bösen“,  
das wir als Schweizer ja so schätzen.  
Sie kämpfen nun, gewandt zumeist,  
auf vierundsechzig kleinen Plätzen,  
und ohne Sägemehl. - Im Geist  
erschwingen Sie auf Ihre Weise  
die Schlüssel und den Musenkuss.  
Statt Kränze gibts bekanntlich Preise.  
Was bleibt ist - hoffentlich - Genuss.

Für die nachfolgenden drei Aufgaben steht eine Lösungszeit von maximal **zwei Stunden** zur Verfügung.

Bei den Zweizügern verlangt werden die vollständige Lösung mit Angabe der eventuellen Drohung und sämtlicher Varianten.

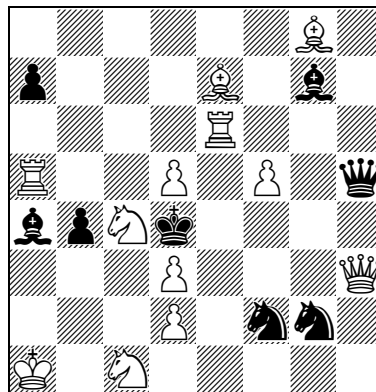
Beim Dreizüger müssen ebenfalls die allfällige Drohung und alle Varianten bis zum Mattzug notiert werden

### Aufgabe 1



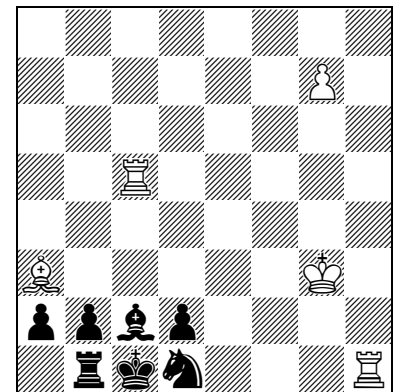
Matt in 2 Zügen      7 + 10

### Aufgabe 2



Matt in 2 Zügen      12 + 8

### Aufgabe 3



Matt in 3 Zügen      5 + 7

Besten Dank für Ihre Teilnahme, wir wünschen viel Erfolg!  
Die Organisatoren

# Schweizerische Lösungsmeisterschaft vom 4. Oktober 2014 im Rahmen der Veranstaltungen zum 125-Jahre-Jubiläum des SSB

## Lösungen der Kategorie Open

Aufgabe 1 (Zweizüger von Albert Volkmann, Die Schwalbe 1950, Herbert Ahues gewid- met)

W: Ka2 Dg6 Te1 Lh1 Sd2 Bc5 g3 (7)

S: Ke5 Ld8 Le2 Sa3 Se8 Bc6 c7 d3 d4 g7 (10)

1.Lxc6? Sf6!

1.Le4? Sd6!

<b>1.Ld5!</b> 1 P.	droht	2.De6	matt	1 P.
1. -	<b>Kxd5</b>	<b>2.Df5</b>	matt	0,75 P.
1. -	<b>cxd5</b>	<b>2.Sf3</b>	matt	0,75 P.
1. -	<b>Lf6</b>	<b>2.De4</b>	matt	0,75 P.
1. -	<b>Sf6</b>	<b>2.Dg5</b>	matt	0,75 P.

Verbesserte Drohung

Aufgabe 2 (Zweizüger von Andreas Schönholzer, Original)

W: Ka1 Dh3 Ta5 Te6 Le7 Lg8 Sc1 Sc4 Bd2 d3 d5 f5 (12)

S: Kd4 Dh5 La4 Lg7 Sf2 Sg2 Ba7 b4 (8)

1.Tea6? Se4!

1.Te5? Lf8!

1.Te3? Sxd3!

1.Te2? Df7!

1.Se3? Lb5!

<b>1.Te1!</b> 1 P.	droht	2.Lc5	matt	1 P.	2 P.
1. -		<b>Lf8</b>	<b>2.Lf6</b>	matt	0,6 P.
1. -		<b>Sxd3</b>	<b>2.Dxd3</b>	matt	0,6 P.
1. -		<b>Df7</b>	<b>2.Se2</b>	matt	0,6 P-
1. -		<b>Se4</b>	<b>2.Txe4</b>	matt	0,6 P.
1. -		<b>Lb5</b>	<b>2.Sb3</b>	matt	0,6 P.

Auswahlschlüssel

**Achtung: Die Aufgabe darf nicht nachgedruckt werden, bevor der Autor sie veröffentlicht hat!**

Aufgabe 3 (Dreizüger von Milos Tomašević und S. Štambuk, Šah 1950, 2. Preis)

W: Kg3 Tc5 Th1 La3 Bg7 (5)

S: Kc1 Tb1 La3 Sd1 Ba2 b2 d2 (7)

1.g8D? a1L!

1. **g8L** (Zugzwang)

<b>a1 D/T</b>	<b>2.Lb3</b>	bel.	<b>3.Txc2</b>	matt	0,5 P-
<b>a1 L</b>	<b>2.Lc4</b>	<b>Lb3 (La4)</b>	<b>3.L(x)b3</b>	matt	0,5 P-
		<b>Ld3</b> (bis h7)	<b>3.L(x)d3</b>	matt	0,5 P-
<b>a1 S</b>	<b>2.Lh7</b>	<b>Sb3</b>	<b>3.Txc2</b>	matt	0,5 P.
<b>Ta1</b>	<b>2.Lh7</b>	<b>Kb1</b>	<b>3.Txd1</b>	matt	0,5 P-
		<b>Tb1</b>	<b>3-Txc2</b>	matt	0,5 P.

Unterverwandlungen bei Weiss und Schwarz

# Schweizerische Lösungsmeisterschaft vom 4. Oktober 2014 im Rahmen der Veranstaltungen zum 125-Jahre-Jubiläum des SSB

## Kat. Elite (3 Zweizüger, 1 Mehrzüger, 1 Studie, 2 Dreizüger sowie je eine Hilfs- und Selbstmattaufgabe)

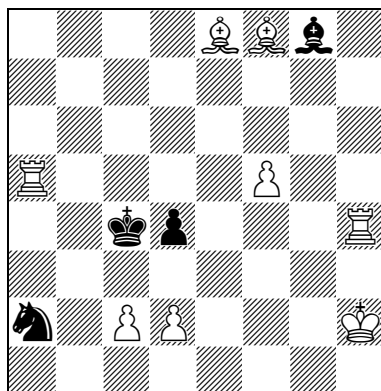
Willkommen im Kasino Bern  
zum Kunstschach-Wettbewerb im Lösen.  
Was hier geschieht, vergleicht man gern  
mit Schwingen so genannter „Bösen“,  
das wir als Schweizer ja so schätzen.  
Sie kämpfen nun, gewandt zumeist,  
auf vierundsechzig kleinen Plätzen,  
und ohne Sägemehl. - Im Geist  
erschwingen Sie auf Ihre Weise  
die Schlüssel und den Musenkuss.  
Statt Kränze gibts bekanntlich Preise.  
Was bleibt ist - hoffentlich - Genuss.

### Runde 1 (3 Zweizüger)

Die maximale Lösungszeit beträgt **30 Minuten**.

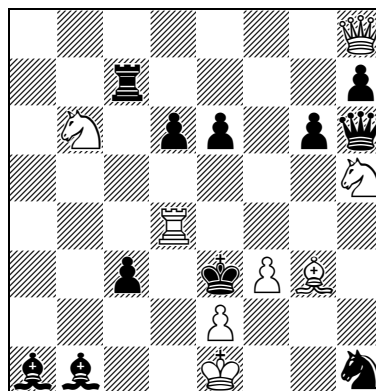
Anzugeben sind der Schlüsselzug, die Drohung (wenn vorhanden) und sämtliche Varianten bis zum Matt. Wenn Zugzwang vorliegt, ist es nicht nötig, dies zu notieren.

Aufgabe 1



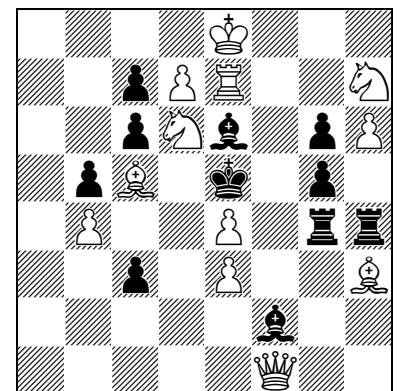
Matt in 2 Zügen      8 + 4

Aufgabe 2



Matt in 2 Zügen      8 + 11

Aufgabe 3



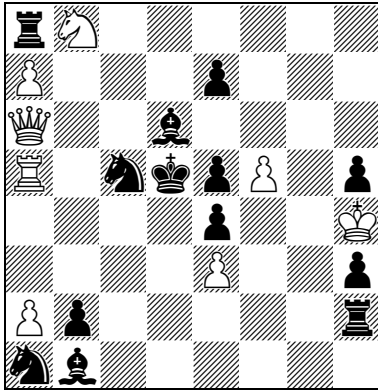
Matt in 2 Zügen      12 + 11

Besten Dank für Ihre Teilnahme, wir wünschen viel Erfolg.  
Die Organisatoren

## Runde 2 (1 Mehrzüger und 1 Studie)

Die maximale Lösungszeit beträgt **1 Stunde**

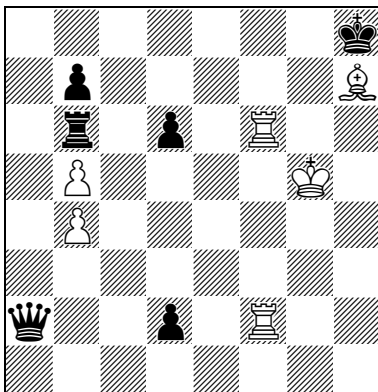
### Aufgabe 4



Matt in 5 Zügen      8 + 13

Die Lösung des Fünzügers sollte den Schlüsselzug enthalten, die eventuelle Drohung und alle Varianten bis zum vierten Zug von Weiss. Kurzvarianten werden nicht gezählt.

### Aufgabe 5



Gewinn                      6 + 6

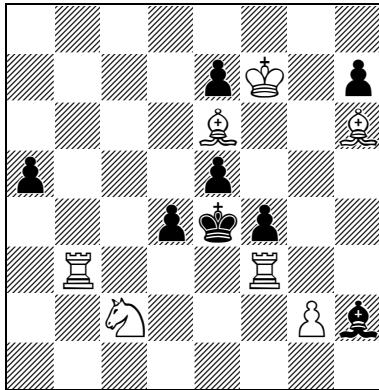
Die Studie erfordert das Aufschreiben der gesamten Lösung ohne Kurzvarianten bis zu einer klaren Gewinn-stellung.

### Runde 3 (2 Dreizüger)

Die maximale Lösungszeit beträgt **45 Minuten**.

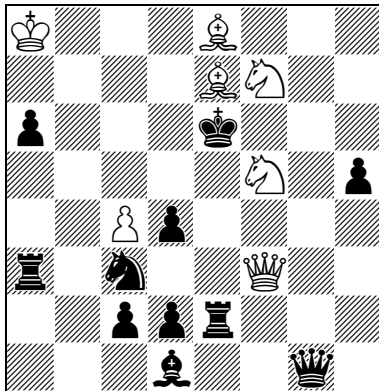
Anzugeben sind der Schlüsselzug, die eventuelle Drohung und alle Varianten bis zum zweiten Zug von Weiss.

#### Aufgabe 6



Matt in 3 Zügen      7 + 8

#### Aufgabe 7

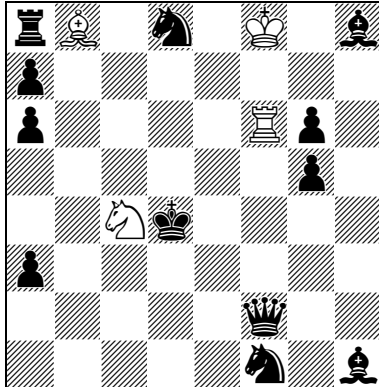


Matt in 3 Zügen      7 + 11

## Runde 4 (1 Hilfsmatt- und 1 Selbstmattaufgabe)

Die Lösungszeit beträgt nochmals maximal **45 Minuten**.

### Aufgabe 8

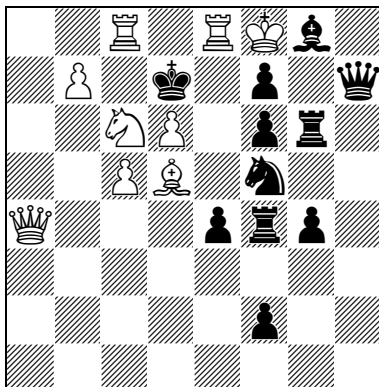


Bei der Hilfsmattaufgabe sind alle drei Lösungen voll- ständig bis zum Matt aufzuschreiben.

Hilfsmatt in 3 Zügen

3 Lösungen      4 + 12

### Aufgabe 9



Beim Selbstmattvierzüger müssen der Schlüsselzug, die eventuelle Drohung und alle Varianten bis zum vierten Zug von Weiss vor dem Matt angegeben werden.

Selbstmatt in 4 Zügen

9 + 11

## Lösungen der Kategorie Elite

### Runde 1

#### Aufgabe 1 (Zweizüger von Y. Blaustein)

W: Kh2 Ta5 Th4 Le8 Lf8 Bc2 d2 f5 (8)

S: Kc4 Lg8 Sa2 Bd4 (4)

1.La3? droht 2.Tc5 matt 1. - Sb4!

1.Te5? droht 2.Lb5 matt 1. - Ld5!

<b>1.Th7!</b> 1 P.	droht 2.Tc7 matt		1 P.
<b>1. -</b>	<b>Sb4</b>	<b>2.Tc5</b> matt	0,75 P.
	<b>Ld5</b>	<b>2.Lb5</b> matt	0,75 P.
	<b>Lxh7</b>	<b>2.Lf7</b> matt	0,75 P.
	<b>d3</b>	<b>2.Th4</b> matt	0,75 P.

Reversal

#### Aufgabe 2 (Zweizüger von Herbert Ahues und Albert Volkmann, Arbeider Skak 1955, 1. Preis)

W: Ke1 Dh8 Td4 Lg3 Sb6 Sh5 Be2 f3 (8)

S: Ke3 Dh6 Tc7 La1 Lb1 Sh1 Bc3 d6 e6 g6 h7 (11)

1.Ta4? Tg7!

1.Th4? Dg7!

1.Txd6? e5!

<b>1.Td1!</b> 1 P.	droht	2.Dd4	matt	0,5 P.
	<b>Tg7</b>	<b>2.Sc4</b>	matt	0,5 P.
	<b>Dg7</b>	<b>2.Lf4</b>	matt	0,5 P.
	<b>e5</b>	<b>2.Sd5</b>	matt	0,5 P.
	<b>c2</b>	<b>2.Td3</b>	matt	0,5 P.
	<b>Ld3</b>	<b>2.Txd3</b>	matt	0,5 P.
	<b>Df4</b>	<b>2.Lxf4</b>	matt	0,5 P.
	<b>Tc4</b>	<b>2.Sxc4</b>	matt	0,5 P.

Auswahlschlüssel



Aufgabe 3 (Zweizüger von Waldemar Mazul, JT Gdansk 1000 1997-98, 1. Preis

W: Ke8 Df1 Te7 Lc5 Lh3 Sd6 Sh7 Bb4 d7 e3 e4 h6 (12)

S: Ke5 Tg4 Th4 Le6 Lf2 Bb5 c3 c6 c7 g5 g6 (11)

1.Sf8? droht 2.Txe6 matt A Txe4! a

1.d8D? droht 2.Ld4 matt B Txe4 a 2.Sf7 matt 1. - Lxe3 c 2.Df6 matt 1. - cxd6!  
b

1.Dg2? droht 2.Sf7 matt C Txe4 a 2.Dxg5 matt 1. - cxb6 b 2.Ld4 matt B Lxe3!  
c

**1.1.Sf6!**

Zugzwang

1. -

1. -

1. -

1. -

1. -

1. -

1. -

**Txe4**

**cxd**

**L** bel. (Lxe3)

**Kxf6**

**Th** bel.

**Tg** bel.

**c2**

**2.Txe6**

**2.Ld4**

**2.Sf7**

**2.Ld4**

**2.Sxg4**

**2.Txe6**

**2.Da1**

matt 1,5 P.

matt 0,5 P.

matt 0,5 P.

matt 0,5 P.

matt 0,5 P.

matt 0,5 P.

matt 0,5 P.

matt 0,5 P.

Dreimal Dombrovskis , Pseudo- Le-Grand

## Runde 2

Aufgabe 4 (Fünfzüger von Camillo Gamnitzer, Schach-Aktiv 1985, 1. Ehrende Erwähnung)

W:: Kh4 Da6 Ta5 Sb8 Ba2 a7 e3 f5 (8)

S: Kd5 Ta8 Th2 Lb1 Ld6 Sa1 Sc5 Bb2 e4 e5 e7 h3 h5 (13)

1.Sc6? Sc2!

1.**a3!** 1 P. (droht 2.Txc5+ Kxc5/Lxc5 3.Dc6/De6 matt 1 P.) **Tc2 2.Sc6!** 1 P. **Tc4 3.Sxe7+!** 2 P.**Lxe7+ 4.Kxh3 Ld6 5.Db7** matt

Brunner-Dresdener mit kniffliger Schlussphase

Aufgabe 5 (Gewinn-Studie von Amatzia Avni, Haaretz 1993, 3. Preis Israel-Ringturnier)

W: Kg5 Tf2 Tf6 Lh7 Bb4 b5 (6)

S: Kh8 Da2 Tb6 Bb7 d2 d6 (6)

1.**Kh6!** 1 P. **Dg8!** 1 P. (auf 1. - d5? folgt 2.Txb6 Da8 3.Tbf6, und Weiss gewinnt)  
2.**Lxg8 d1D 3.Ld5!** 1,5 P. (ein wichtiger Zug, der den d-Bauern blockiert und das Feld h1 deckt) **Dxd5** (3.Dc1+ T2f4 bringt Schwarz nicht weiter) **4.Tf8+ Dg8** (Schwarz hofft noch auf 5.T2f7? d5+!) aber **5.T2f6!** 1 P. Schwarz ist in tödlichem Zugzwang: **Txb5 6.T6f7** 0,5 P, und die Drohung 7.Th7 matt entscheidet.

Mattangriff und reziproker Zugzwang

### Runde 3

#### Aufgabe 6 (Dreizüger von Chris Handloser, Original)

W: Kf7 Tb3 Tf3 Le6 Lh6 Sc2 Bg2 (7)

S: Ke4 Lh2 Ba5 d4 e5 e7 f4 h7 (8)

1. Se1? d3!

**1.Tb5!** 1 P. droht 2.Lg7 bel. 3.Txe5 matt 1, P.

1. - **d3**      **2.Ld5+!** 1,5 P. **Kf5**      **3.Se3** matt

1. - **Lg1**      **2.Lf5+!** 1,5 P. **Kxf5**      **3.Txf4** matt

2 analoge Fortsetzungen des weissen Läufers mit anschliessendem Fesselungsmatt.

**Achtung: Diese Aufgabe darf erst nachgedruckt werden, wenn der Autor sie veröffentlicht hat.**

#### Aufgabe 7 (Dreizüger von Walter Jacobs, British Chess Federation 1953, 2. Preis)

W: Ka8 Df3 Le7 Le8 Sf5 Sf7 Bc4 (7)

S: Ke6 Dg1 Ta3 Te2 Ld1 Sc3 Ba6 c2 d2 d4 h5 (11)

**1.Ld8!** 1 P. droht 2.De3+ Dxe3/Txe3/Kxf5/d4xe3 3.Sg7/Sxd4/Sh6/Sd4 matt 1 P.

1. - **Se4**      **2.Dg4!**      0,6 P. **D/xg4**      **3.Sxd4** matt      2.Dh3? Txh3!

0,6 P. **h6xg4**      **3.Sg7** matt

1. - **Te4**      **2.Dh3!**      0,6 P. **D/Tg4**      **3.Sg7** matt

1. - **Tg2**      **2.Sg7+!**      0,6 P. **Txg7**      **3.Df6** matt      2.Sxd4? Dxd4?

1. - **Te5**      **2.Sxd4+!**      0,6 P. **Dxd4**      **3.Df6** matt      2.Sg7+? Dxg7!

Schwierige 2. Züge

## Runde 4

Aufgabe 8 (Hilfsmatt-Dreizüger von Mircea Manolescu, Bulletin problemist 1992-93, 1. Preis)

W: Kf8 Tf6 Lb8 Sc4 (4)

S: Kd4 Df2 Ta8 Lh1 Lh8 Sd8 Sf1 Ba3 a6 a7 g5 g6 (12)

I	<b>1.Kc5</b>	<b>Sxa3</b>	<b>2.Dd4</b>	<b>Txa6</b>	<b>3.Ld5</b>	<b>Ld6</b>	matt	2 P.
II	<b>1.Kd5</b>	<b>Lf4</b>	<b>2.Tc8</b>	<b>Sd2</b>	<b>3.Tc5</b>	<b>Td6</b>	matt	1,5 P.
III	<b>1.Le4</b>	<b>Tf5</b>	<b>2.Ld3</b>	<b>Lxa7+</b>	<b>3.Ke4</b>	<b>Sd6</b>	matt	1,5 P.

Thema: Alle drei weissen Figuren setzen auf dem gleich Feld d6 matt.  
Schwierig, weil den drei Lösungen ganz verschiedene Motive zu Grunde liegen.

Aufgabe 9 (Selbstmatt-Vierzüger von Narajan Shankar Ram, The Problemist 1983, 1. Preis)

W: Kf8 Da4 Tc8 Te8 Ld5 Sc6 Bb7 c5 d6 (9)

S: Kd7 Dh7 Tf4 Tg6 Lg8 Sf5 Be4 f2 f6 f7 g4 (11)

1.Dc4? e3!

1.Db3? Tf3!

**1.Da2!** 1. P. droht 2.Te7+ Sxe7 3.Le6+ fxe6 4.Se5+ fxe5 matt 1.P.

1. - **Dh5** 2.**Le6+** **fxe6** 3.**Se5+** **fxe5** 4.**Te7+** 1 P.

1.- **Tg5** 2.**Se5+** **fxe5** 3.**Te7+** **Sxe7** 4.**Le6+** 1 P.

1. - **Sd4** 2.**Le6+** **Sxe6** 3.**Dxe6+** **fxe6** 4.**Se5+** 1 P.

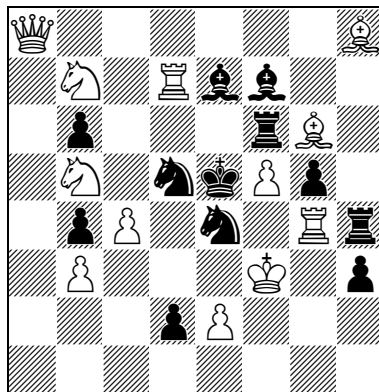
Thematische Verführungen, Umstellung der Reihenfolge der Züge in der Lösung

# Schweizerische Lösungsmeisterschaft vom 4. Oktober 2014 im Rahmen der Veranstaltungen zum 125-Jahre-Jubiläum des SSB

## Kat. Kombi (1 Zweizüger und 2 Kombinationsaufgaben mit Partiecharakter)

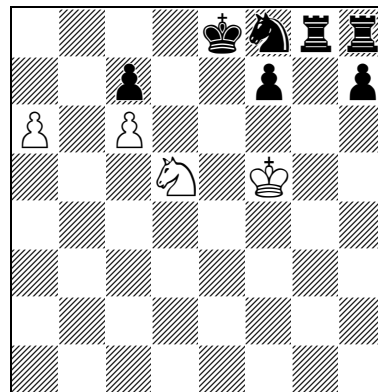
Willkommen im Kasino Bern  
zum Kunstschach-Wettbewerb im Lösen.  
Was hier geschieht, vergleicht man gern  
mit Schwingen so genannter „Bösen“,  
das wir als Schweizer ja so schätzen.  
Sie kämpfen nun, gewandt zumeist,  
auf vierundsechzig kleinen Plätzen,  
und ohne Sägemehl. - Im Geist  
erschwingen Sie auf Ihre Weise  
die Schlüssel und den Musenkuss.  
Statt Kränze gibts bekanntlich Preise.  
Was bleibt ist - hoffentlich - Genuss.

### Aufgabe 1



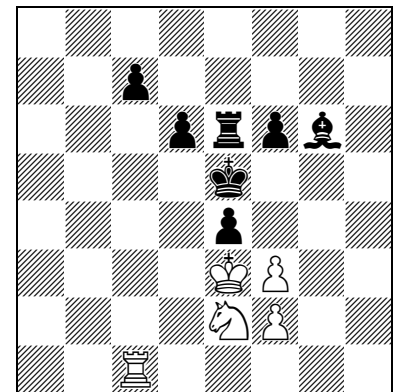
Matt in 2 Zügen 12 + 12

### Aufgabe 2



Weiss zieht und hält remis 4 + 7

### Aufgabe 3



Weiss zieht und gewinnt 5 + 7

### Zu Aufgabe 1

„Matt in 2 Zügen“ bedeutet: Weiss beginnt und setzt bei bester schwarzer Gegenwehr spätestens mit dem 2. Zug matt. Bewertet werden der erste Zug von Weiss (Schlüsselzug), die eventuelle Drohung sowie alle Varianten (Mattzüge nach schwarzer Verteidigung). Bestes Ergebnis pro Aufgabe: 5 Punkte. Auch Teilpunkte können am Schluss entscheidend sein. Verführungen oder Themen-Namen nicht nennen..

### Zu den Aufgaben 2 + 3

Bei den Kombinationen zieht Weiss und erzwingt mit unbekannter Zügezahl entweder das Matt oder eine Stellung, die man als gewonnen oder remis bezeichnen kann. Anzugeben sind alle Züge bis zum letzten von Weiss. Maximum: Je 5 P.

Besten Dank für Ihre Teilnahme, wir wünschen viel Erfolg.  
Die Organisatoren

# Schweizerische Lösungsmeisterschaft vom 4. Oktober 2014 im Rahmen der Veranstaltungen zum 125-Jahre-Jubiläum des SSB

## Lösungen der Kategorie Kombi

Aufgabe 1 (Zweizüger von Heinz Gfeller, Original)

W: Kf3 Da8 Td7 Tg4 Lg6 Lh8 Sb5 Sb7 Bb3 c4 e2 f5 (12)

S: Ke5 Tf6 Th4 Le7 Lf7 Sd5 Se4 Bb4 b6 d2 g5 h3 (12)

1.Txd5+? Lxd5! 1.Txe4+? Txe4! 1.Sa7!?! (droht 2.Sc6 matt) Lxg6 2.Txd5 matt 1. - Txh8 2.Txe4 matt, aber 1. - Kd4! 1.Sa5? bxa5! 1.Sd8? Lxd8! 1.Da1+? Sd/Sec3!

<b>1.Sd4!</b> 1 P.	droht	<b>2.Sc6</b> matt	1 P.
<b>1. -</b>	<b>Kxd4</b>	<b>2.Da1</b> matt	1 P.
<b>1. -</b>	<b>Lxg6</b>	<b>2.Txd5</b> matt	1 P.
<b>1. -</b>	<b>Txh8</b>	<b>2.Txe4</b> matt	1 P.

Die beiden schwarzen Springer werden analog gefesselt und geschlagen. Die thematische Verführung 1.Sa7!?! scheitert daran, dass der weisse Springer seine Dame verstellt.

**Achtung: Die Aufgabe darf nicht nachgedruckt werden, bevor der Autor sie veröffentlicht hat!**

Aufgabe 2 (Kombinationsaufgabe von V. Korolikhov, Schachmaty 1951)

W: Kf5 Sd5 Ba6 c6 (4)

S: Ke8 Tg8 Th8 Sf8 Bc7 f7 h7 (7)

Der gewaltigen materiellen Überlegenheit des Schwarzen steht der weisse Freibauer gegenüber, also **1.a7!** 1 P. Mit einem schachbietenden Turmopfer kann Schwarz die drohende Umwandlung gerade noch verhindern: **1. - Tg5+ 2.Kxg5** (2.Ke4? Tg4+ 3.Sf4 Txf4+ 4.Kxf4 Se6+, wonach Schwarz rochiert und gewinnt) **Se6+ 3.Kh6!** 1 P. **0-0!** 1 P. Jetzt ist Weiss nur scheinbar verloren, denn es gelingt ihm, sich wie folgt zu retten: **4.Se7+ Kh8 5.Sg6+!** 1 P. **Bxg6** (sonst ewiges S-Schach) **6.a8D!** 1 P. **Txa8** patt.

Pattkombination gegen schwarze Rochade.

Aufgabe 3 (Kombinationsaufgabe von A. S. Kakovin, Moskau 1936)

Schwarz hat zwei Bauern mehr, aber sein König steht exponiert. **1.f4+ !** 1 P. **Kd5** (Kf5? 2.Sd4+ mit Turmgewinn) **2.f5!** 1 P. (mit dem Bauernopfer wird der sL herangeholt, so dass er ein späteres Fluchtfeld seines Königs blockieren muss) **Lxf5 3.Sf4+ Ke5 4.Td1!** 1 P. droht 5.Td5 matt) **c6 5.Td5+!** 1 P. (das Turmopfer erzwingt die Blockade des zweiten Fluchtfeldes) **cxd5 6.Sd3+!** 1 P. **exd3 7.f4** matt.

Der schwarze König wird kunstgerecht eingekesselt.