

Reglement für die Schweizerische Lösungsmeisterschaft (SLM)

1. Allgemeines

Die **Vereinigung der Schweizer Kunstschachfreunde (VSKSF)** führt jährlich die **Schweizerische Lösungsmeisterschaft (SLM)** durch und setzt dafür ein **Organisationskomitee** ein. Dieses bestimmt (in Absprache mit dem Vorstand der Vereinigung) **Ort und Tag** der Durchführung sowie die Anzahl der Kategorien.

2. Teilnahmeberechtigung

An der SLM ist **jedermann** teilnahmeberechtigt. Den Titel „**Schweizer Lösungsmeister**“ des Jahres der Durchführung erhält aber nur der **bestklassierte Teilnehmer der Kategorie A (Elite)** mit **Schweizer Bürgerrecht**.

3. Kategorien und Anforderungen

Bei genügender Beteiligung, nämlich mindestens **4 Lösern** pro Kategorie, wird die SLM in den drei folgenden Stärkeklassen durchgeführt:

A) Elite: Für WM – Bewerber und weitere Elitelöser

Ihnen werden normalerweise 9 Aufgaben in 4 Runden vorgelegt:

- 1) **3 Zweizüger in 30 Minuten**
- 2) **1 Mehrzüger (#4 – #6) + 1 Gewinn- oder Remis-Studie in 60 Minuten**
- 3) **2 Dreizüger in 45 Minuten**
- 4) **1 Hilfsmatt + 1 Selbstmatt in 45 Minuten**

Zwischen den Runden werden angemessene Pausen eingelegt.

B) Open: Für versiertere Löser und Fortgeschrittene

In einer einzigen Runde von **2 Stunden** Dauer sind in der Regel **2 Zweizüger** und **1 Dreizüger** zu lösen.

C) Allgemein: Für weniger versierte Löser und Einsteiger

Im gleichen Raum wie Kategorie B und mit gleicher Maximalzeit lösen die Teilnehmer dieser Kategorie eine Aufgabe aus einer **Partiestellung** sowie je **einen** leichteren **Zwei- und Dreizüger**.

Die beiden Kategorien B) und C) können auch zusammengelegt werden. Dann gelten die **Bestimmungen wie unter B)**.

Die Organisatoren sind befugt, die Anzahl der Aufgaben und die Maximalzeiten zu ändern, falls sie dies für notwendig erachten.

4. Auswahl der Prüfungsaufgaben

Die Aufgaben sollen qualitativ mindestens **guten Durchschnitt** aufweisen und müssen im **Schwierigkeitsgrad** auf die einzelnen Kategorien abgestimmt werden. Es ist darauf zu achten, dass sie wenn möglich mit dem Computer geprüft und den Lösern nicht bekannt sind. Geeignete **Originale** erhalten den Vorzug.

Die Aufgaben werden auf Diagramm-Blättern ohne Angabe von Autoren und Quellen abgegeben.

5. Bewertung 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 **Nebenlösungen, Duale** oder andere **Inkorrektheiten** werden **keine Zusatzpunkte** vergeben.

Die Organisatoren legen **vorgängig** fest, wie die 5 Punkte auf die einzelnen Teile der Lösung (**Schlüsselzug, vollständiges Drohspiel, Varianten bis zum Mattzug**) verteilt werden. Als Variante gilt jede selbständige Fortsetzung nach einer schwarzen Verteidigung, welche die Drohung ausschaltet. Bei Zugzwang muss jede selbständige weisse Fortsetzung angegeben werden, die der Erfüllung der Zugpflicht durch Schwarz Rechnung trägt.

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

Studien werden grundsätzlich gleich behandelt. Die Abspiele sollten bis zum Erkennen einer klaren **Gewinn- oder Remisstellung** (im Zweifelsfalle gemäss der Endspieltheorie) oder bis zum **Mattzug** angegeben werden.

Vor Beginn der Lösungszeit, aber bevor die Aufgaben verteilt sind, soll der Turnierleiter allfällige grundsätzliche Fragen der Löser nach notwendigen Angaben und entsprechender Bewertung beantworten.

Für das Erstellen der Rangliste ist zuerst die erreichte **Gesamtpunktzahl** massgebend. Bei **Punktgleichheit** entscheidet die kürzere **Lösungszeit**.

6. Preise

Grundsätzlich soll jeder Teilnehmer einen **Preis** erhalten. Für die **Kategorie A** sind in der Regel **Geldpreise** vorgesehen, für die **übrigen Kategorien Naturalpreise**.

Letzte Bearbeitung: Januar 2003