



# Schweizerische Vereinigung der Kunstschachfreunde

Problemlösungsturnier 13. Juli, 19:30 h  
Jugendschachlager an SEM 2016  
Laax, Lagerhaus Casa Caltgera, Via Stradun 2

Friedrich Capräz, von Trin, „Schweizerische Schachzeitung“ 1860



Matt in 3 Zügen / Mat en 3 coups / Matto in 3 mosse

Aufgaben: Kategorie 1: 3 Zweizüger & 1 Dreizüger in 90 Minuten

Kategorie 2: 4 Zweizüger in 60 Minuten

Agenda: 19:30 Teilnehmerkontrolle / Instruktionen

19:45 Problemlösungsturnier

21:15 Auswertung und anschliessend Preisverteilung

Buchpreise – Teilnahme gratis

Anmeldungen: im Jugendschachlager

Turnierleitung: Klaus Köchli / Roland Ott

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

## PROBLEMLÖSUNGSTURNIER Jugendschachlager 13.7.2016

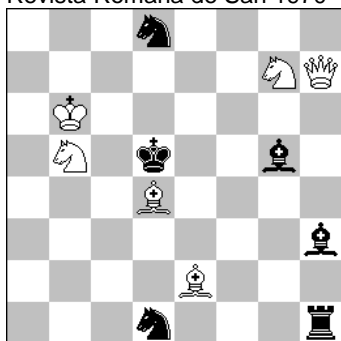
**REGLEMENT**

- Es sind **4 Probleme** zu lösen:  
3 Zweizüger und ein Dreizüger in **90 Minuten** für Kategorie 1 und 4 Zweizüger in **60 Minuten** für Kategorie 2.
- Zeitnahme bei vorzeitiger Abgabe der Lösungsblätter durch den Turnierleiter.
- 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)	0.5 Pkt.
<b>droht 2. Sec7#</b>	0.5 Pkt.
1. — <b>Kxe6</b> 2. <b>Lc4#</b>	1.0 Pkt.
1. — <b>Lxe6</b> 2. <b>Dxh1#</b>	1.0 Pkt.
1. — <b>Sxe6</b> 2. <b>Db7#</b>	1.0 Pkt.
1. — <b>Lf4</b> 2. <b>Sxf4#</b>	0.5 Pkt.
1. — <b>Lf5</b> 2. <b>Dxf5#</b>	<u>0.5 Pkt.</u>
	5 Pkt.

Dies ist die **KORREKTE LÖSUNG**

Weitere Anmerkungen:

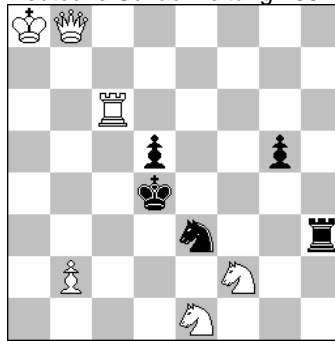
- Deutsche Notation
- Exakte Definition der Drohung (2. **Sec7#**)
- Es wird eine mögliche Punkteverteilung mit einem Total von 5 Punkten gezeigt.

**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)

Deutsche Schachzeitung 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)