



Schweizerische Vereinigung der Kunstschachfreunde

Problemlösungsturnier 13. Juli, 19:00 h

Compétition de résolution de problèmes

Competizione di soluzione di problemi

Jugendschachlager

Camp d'échecs pour jeunes / Colonia di scacchi per giovani

Friedrich Capraez, von Trin, „Schweizerische Schachzeitung“ 1860



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

Flims, Waldhaus Arena, Untergeschoss, Raum SHOT 1

Aufgaben: 3x Zweizüger (2#) und 2x Dreizüger (3#)

Agenda: 19:00 Teilnehmerkontrolle / Instruktionen
19:15 Problemlösungsturnier (105 Minuten)
21:00 Auswertung und Preisverteilung

Buchpreise – Teilnahme gratis

Anmeldungen / Reglement: Jugendschachlager

Turnierleitung: Klaus Köchli / Roland Ott

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

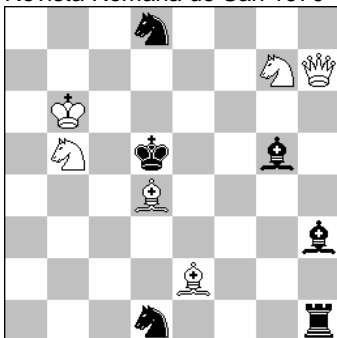
PROBLEMLÖSUNGSTURNIER 13. Juli, 19:00 h

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

Dies ist die **KORREKTE LÖSUNG**

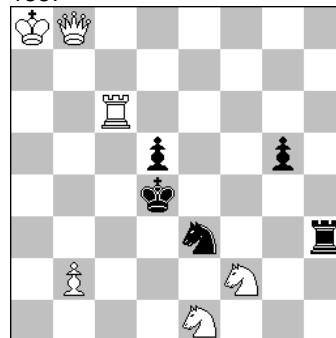
Weitere Anmerkungen:

- Deutsche Notation
- Exakte Definition der Drohung (2. **Sec7#**)
- Es wird eine mögliche Punktezuerteilung 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. Dh2 ! (Schlüsselzug) | 1 Pkt. |
| (es gibt keine Drohung= „Zugzwang“) | |
| 1. – Se3 beliebig | 1 Pkt. |
| 2. S(x)c2# | 1 Pkt. |
| 1. – Th3 zieht | 1 Pkt. |
| 2. S(x)f3# | 1 Pkt. |
| 1. – Th8+, Tg3 | 1 Pkt. |
| 2. D(x)h8# | 1 Pkt. |
| 1. – g4 | <u>1 Pkt.</u> |
| | <u>5 Pkt.</u> |

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)