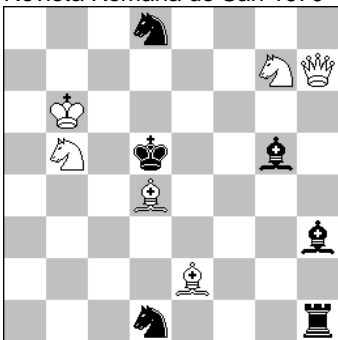


### REGLEMENT

- Es sind **5 Probleme** zu lösen - 3 Probleme "Matt in 2 Zügen" und 2 Probleme "Matt in 3 Zügen".
- Gesamtzeit: **110 Minuten** – Zeitnahme durch den Turnierleiter bei vorzeitiger Abgabe der Lösungsblätter.
- Auf dem Lösungsblatt muss den oben abgebildeten Figurensymbolen eine Sprache zugeordnet werden.
- 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. Bei den Problemen «Matt in 2 Zügen»: **Alle MATTZÜGE**
  5. Bei den Problemen «Matt in 3 Zügen»: **Alle 2. WEISSEN ZÜGE** und die **MATTZÜGE**. (Schwache 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.

#### BEISPIEL 1

I. Razu (ROM)  
Revista Romana de Sah 1970



Weiss zieht und setzt in 2 Zügen matt

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

@=1 / 2@=1.5 / 3@= 2 / 4@= 2.5 / 5@=3

Dies ist die **KORREKTE LÖSUNG**

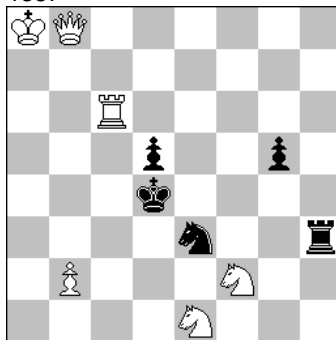
Weitere Anmerkungen:

- 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 nur die hier **halbfett** gesetzten Schriftzeichen.

#### BEISPIEL 2

F. Healey (ENG)  
1887



Weiss zieht und setzt in 2 Zügen matt

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

Dies ist die **KORREKTE LÖSUNG**

Weitere Anmerkungen:

- (**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)