

Schwalbe Konstruktions- und Lösewettbewerb 2016 (221. Thematurnier)

Lösungen und Preisbericht von Andreas Witt, Finnentrop

Inhalt, Teilnehmer

Der Schwalbe Konstruktions- und Lösewettbewerb 2016 (Heft 279, Juni 2016) enthielt 4 Aufgaben, bei denen die Löser unter Erfüllung bestimmter Bedingungen das jeweilige Optimum für eine Zugfolge oder eine Stellung finden sollten. Es haben sich 30 Schachfreunde mit ihren eingesandten Lösungen am Wettbewerb beteiligt. Da sich mehrere Zweierteams und ein Dreierteam bei der Lösungssuche gegenseitig unterstützten, gingen insgesamt 25 Einsendungen ein. Der Beitrag, der die weiteste Strecke überwinden musste, kam von dem Löserduo Adrian Storisteanu und Cornel Pacurar aus dem kanadischen Toronto! Auch wenn man sagen muss, dass durch die E-Mail-Erreichbarkeit alle Entfernungen gewissermaßen auf Sichtweite schrumpfen, ist dies doch erstaunlich.

Es freut mich, dass der Wettbewerb durchweg ein positives Echo gefunden hat und dies in den Kommentaren der Löser zum Ausdruck gebracht wurde. Klaus Funk: „Es hat sehr viel Vergnügen gemacht, da man an alle Aufgaben herangehen konnte.“ Bernd Schwarzkopf: „Der Wettbewerb hat mir großen Spaß gemacht, die 4 Aufgaben hatten für mich gerade die richtige Schwierigkeit, nicht unlösbar, aber auch nicht zu leicht.“ Rainer Kuhn: „Das Reizvolle daran war, dass sich manches auch noch verbessern ließ.“ Frank Fiedler: „Vielen Dank für die unterhaltsamen Stunden, die mir die 4 Konstruktionsaufgaben bescherten. Die 4 Aufgaben waren nicht trivial, aber auch nicht zu schwierig, dafür aber durchweg interessant, und – was ich besonders angenehm fand – sie dürften auch reine Partyspieler ansprechen.“

Aufgabe A

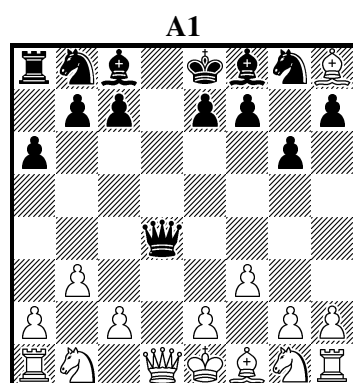
Aufgabenstellung:

Aus der Partieausgangsstellung ziehen Weiß und Schwarz so, dass eine der Damen nach möglichst wenig Zügen die maximale Bewegungsfreiheit hat!

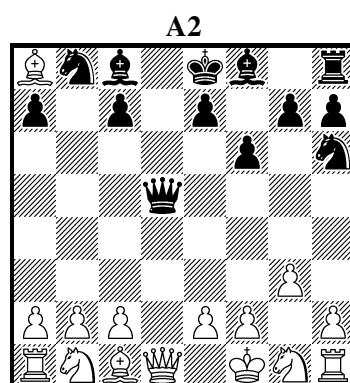
[From the starting position White and Black make a minimum number of moves, until one of the queens has the maximum freedom of movement!]

Lösung:

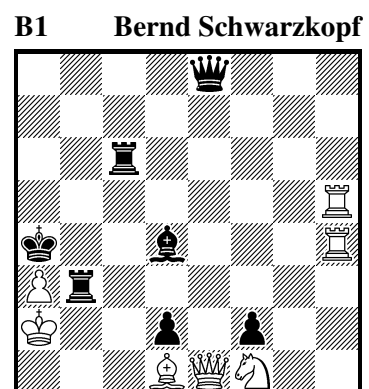
Eine Dame kann maximal 27 verschiedene Felder betreten, allerdings nur, wenn sie im Zentrum, also auf d4, d5, e4 oder e5 steht. Es geht also darum, eine der Damen auf eines dieser Felder zu bringen und gleichzeitig ihre 8 orthogonalen und diagonalen Wirkungslinien zu öffnen und freizuhalten. Dies gelingt mit der schwarzen Dame auf d4 nach nur 6 weißen und 5 schwarzen Zügen, also nach 11 Einzelzügen!



Nach dem 6. Zug (15+14) von Weiß hat die ♔ maximale Bewegungsfreiheit



Nach dem 6. Zug (15+13) von Weiß hat die ♔ maximale Bewegungsfreiheit



Weiß setzt Schwarz (7+7) patt oder gibt Schwarz 69 Züge

1.b3 d5 2.Lb2 d4 3.L:d4 g6 4.L:h8 a6 5.d4 D:d4 6.f3 (siehe Diagramm A1). Erstaunlich ist, dass die 11 Einzelzüge und deren Reihenfolge eindeutig sind, nimmt man die jeweilige Möglichkeit eines Doppel- anstatt eines Einzelschritts der sBBa7 und g7 aus. Der weiße Läufer muss mit seinen 3 Zügen

sowohl die d-Linie als auch die Diagonale a1-h8 für die schwarze Dame frei räumen. Es gibt eine ebenso schnelle Lösung, bei der die schwarze Dame auf dem Feld d5 steht! **1.g3 d5 2.Lg2 f6 3.L:d5 Sh6 4.L:b7 D:d2+ 5.Kf1 Dd5 6.L:a8** (siehe Diagramm A2). Hier findet der wK sogar Zeit, einem Schachgebot auszuweichen.

14 Einsender und damit gut die Hälfte der Löser fanden das Optimum mit 11 Einzelzügen. 4 Einsender fanden kürzeste Partien mit thematischer weißer anstatt schwarzer Dame, die aber jeweils mit 12 Einzelzügen einen Zug mehr aufwiesen.

Aufgabe B

Aufgabenstellung:

Konstruiere eine partiemögliche Stellung, in der Weiß mit dem nächsten Zug Schwarz entweder pattsetzen kann oder Schwarz eine maximale Anzahl an Zügen ermöglichen kann!

[Compose a legal position, in which White by the next move can either stalemate Black or allow Black a maximum number of moves!]

Lösung:

Bei der Aufgabe B war der Spielraum für eine Lösung immens, was auch der Grund war, dass die Ergebnisse für die Anzahl der maximalen schwarzen Züge weit auseinander gingen. Das Interessante war es, eine Stellung zu finden, bei der beide gegensätzlichen Ziele gleichzeitig zu erreichen sind, sodass Weiß dem Schwarzen sowohl alle noch möglichen Züge nehmen als auch möglichst viele neue Züge geben können muss. Der Löser konnte sich schrittweise an die Maximallösung herantasten. Allerdings gab es sehr unterschiedliche Lösungsansätze.

In allen von den Lösern gefundenen Stellungen enthalten beide thematischen Züge Fesselungen oder Entfesselungen. Der pattsetzende Zug kann 2 schwarze Figuren gleichzeitig fesseln. Der Zugfreiheit gebende Zug kann 2 schwarze Figuren gleichzeitig entfesseln. Somit gibt es Stellungen, in denen sich auf 4 Fessellinien etwas bewegt.

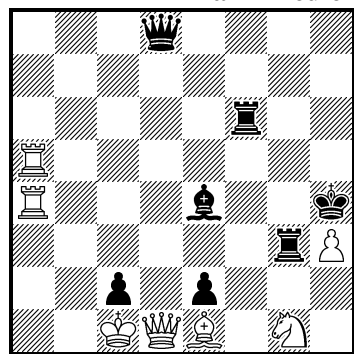
Erstaunlicherweise aber führten Stellungen, bei denen nur 3 Fesselungen vorkamen, dafür aber 2 schwarze Bauern sich verschieden umwandeln konnten, zu den besten Ergebnissen.

Bernd Schwarzkopf fand eine Stellung, in der Schwarz auf diese Weise unglaubliche 69 Züge bekommt (siehe Diagramm B1). Mit **1.D:e8=!** setzt Weiß patt und mit **1.Lg4!** gibt Weiß Schwarz 69 Zugmöglichkeiten (D=18, T=14, T=14, L=11, B=8, B=4).

Frank Fiedler gelang es, mit einer fast identischen Stellung auch 69 Züge zu erreichen (siehe Diagramm B2). Während **1.D:d8=!** pattsetzt, räumt **1.Lb4!** dem Schwarzen 69 Zugmöglichkeiten ein (D=18, T=14, T=14, L=11, B=8, B=4).

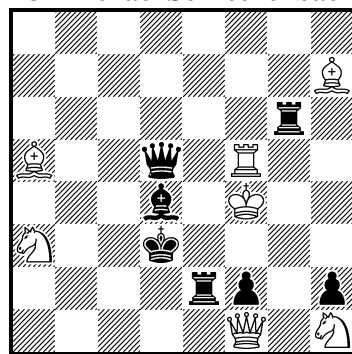
Und ein weiterer Löser erdachte eine Stellung mit der Zugzahl 69. Michael Schreckenbachs Schema funktioniert dabei anders, weil sich die weiße Dame den beiden sBB opfert, während bei Schwarzkopf und Fiedler die B-D-Schlagfälle schon in der Ausgangsstellung angelegt sind (siehe Diagramm B3). Nach **1.T:d5=!** ist Schwarz bewegungsunfähig und nach **1.Dg1!** hat er die Wahl unter 69 Möglichkeiten (D=21, T=14, T=11, L=11, B=8, B=4).

B2 Frank Fiedler



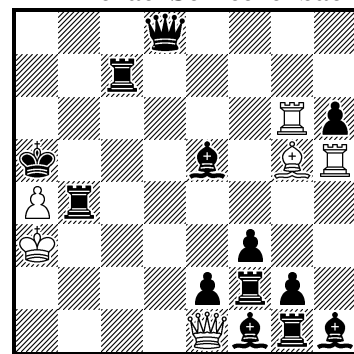
Weiß setzt Schwarz (7+7) patt oder gibt Schwarz 69 Züge

B3 Michael Schreckenbach



Weiß setzt Schwarz (7+7) patt oder gibt Schwarz 69 Züge

B4 Michael Schreckenbach



Weiß setzt Schwarz (6+13) Patt oder gibt Schwarz 71 Züge

Lange Zeit sah es so aus, als wenn 69 Züge die Grenze seien. Bis mir Michael Schreckenbach eine neue Stellung zusandte. Darin ist eine schwarze Figurenansammlung enthalten, deren Steine sich gegenseitig behindern und in der mit dem Zug der weißen Dame neben den schwarzen Bauern auch noch 2 schwarze Türme befreit werden. Schwarz werden damit phänomenale 71 Züge erlaubt (**siehe Diagramm B4**). **1.L:d8=!** setzt patt und **1.D:f1!** gibt Schwarz 71 Zugmöglichkeiten (D=17, T=14, T=14, T=1, T=1, L=11, B=8, B=4, B=1). Die Stellung enthält Umwandlungssteine, was erlaubt war, und sie ist legal.

Aufgabe C

Aufgabenstellung:

Aus der Partieausgangsstellung ziehen Weiß und Schwarz so, dass nach möglichst wenig Zügen 3 schwarze Türme auf der weißen Grundlinie stehen!

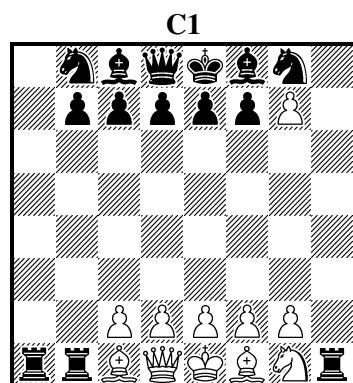
[From the starting position White and Black make a minimum number of moves, until 3 black rooks stand on the white back rank!]

Lösung:

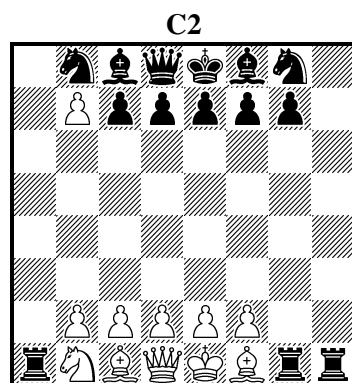
1.b3 a5 2.h4 a4 3.h5 a:b3 4.h6 b:a2 5.h:g7 a:b1=T 6.T:h7 Ta:a1 7.Th1 T:h1 (**siehe Diagramm C1**).

Dass einer der schwarzen Bauern bis zur weißen Grundlinie marschieren muss und dafür bereits 5 Züge verbraucht, versteht sich von selbst. Um den beiden vorhandenen schwarzen Türmen den Weg zur Grundlinie möglichst hindernisfrei zu ermöglichen, muss Weiß auf verschiedene Weise mithelfen. Der b-Bauer muss sich auf der Turm-Nachbarlinie als Opfer anbieten. Auf der anderen Seite muss sich der h-Bauer aktiv aus der Schusslinie bringen und der weiße Turm zuerst einen schwarzen Bauern beseitigen und dann bahnend auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

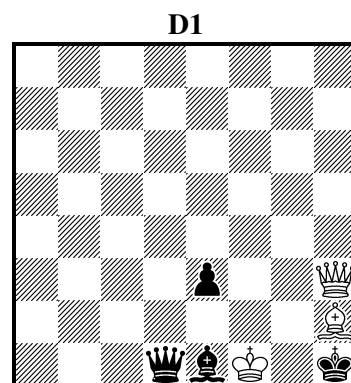
Die ersten 3 weißen Züge sind austauschbar und statt eines Einzelschritts ist auch ein Doppelschritt des b-Bauern möglich. Insgesamt ist die Lösung aber nur in engen Grenzen variierbar. Mit der Spiegelung an der Mittelsenkrechten ergibt sich die einzige weitere Schlussstellung (**siehe Diagramm C2**).



Nach dem 7. Zug (11+14) stehen 3 schwarze Türme auf der weißen Grundlinie



Nach dem 7. Zug (11+14) stehen 3 schwarze Türme auf der weißen Grundlinie



Weiß und Schwarz (3+4) haben je 8 Züge, den anderen mattzusetzen

Für die meisten Löser war die Aufgabe C die leichteste Aufgabe und für viele auch der erfolgreiche Einstieg in den Wettbewerb. Zudem war nach dem Auffinden der Lösung klar, dass es definitiv die Lösung mit den wenigsten Zügen ist, denn Schwarz kann nie weniger als 7 Einzelzüge, nämlich 5 Bauernzüge und 2 Turmzüge, verbrauchen.

Dies spiegeln auch die Kommentare der Löser wieder, z. B. Martin Hintz: „Nach dem Einstieg über die vergleichsweise einfache Aufgabe C reizten mich die anderen 3 Aufgaben umso mehr.“ oder Jakob Leck: „Aufgabe C empfand ich als zu einfach, die anderen dagegen waren interessante Herausforderungen und ich bin gespannt zu sehen, was andere Löser konstruiert haben.“ Frank Fiedler sehr analytisch: „Aufgabe C war hingegen schnell gelöst. Um 3 schwarze Türme auf die weiße Grundreihe zu bekommen, sind im theoretischen Minimum der Excelsiormarsch eines schwarzen Bauern (= 5 Züge) und die schwarzen Turmzüge Ta8-a1 und Th8-h1 (= 2 Züge) notwendig. Sollte es also eine Partie geben, die nicht mehr als 14 Einzelzüge lang ist, dann ist das Optimum zweifelsfrei gefunden und die Aufgabe gelöst.“

19 der 25 Einsender und damit 3/4 der Löser fanden das Optimum mit 14 Einzelzügen. Die restlichen Einsender fanden kürzeste Partien mit 2 Zügen mehr und in der Summe 16 Einzelzügen. Hier war die Bahnung des weißen Turms mit Rückkehr auf sein Ausgangsfeld die Hürde.

Aufgabe D

Aufgabenstellung:

Konstruiere eine partiemögliche Stellung ohne Umwandlungsfiguren und mit maximal 7 Steinen (Miniatur), in der sowohl Weiß als auch Schwarz möglichst viele Züge haben, den anderen sofort mattzusetzen! Dabei soll die Anzahl der weißen und schwarzen Mattzüge möglichst gleich groß sein, also entweder gleich oder um eins verschieden.

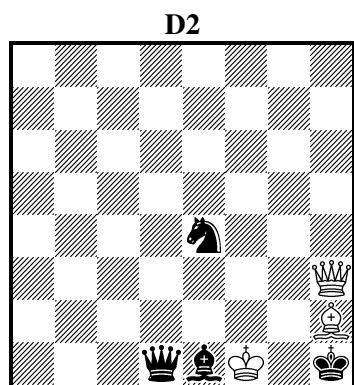
[Compose a legal position without promotion pieces and with 7 pieces at most (miniature), in which White as well as Black immediately mate the other side with a maximum number of moves. Besides the number of white and black mate moves shall be as equal as possible, that is equal or one more different.]

Lösung:

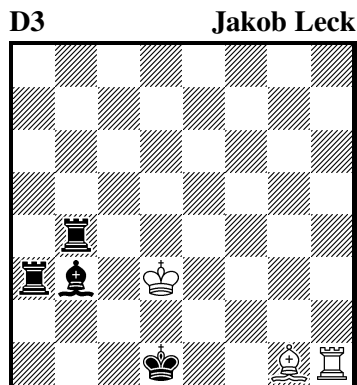
Die Forderung ist zunächst dadurch prinzipiell leichter umsetzbar, dass die Könige in einer Brettecke in Opposition treten und sich gegenseitig Fluchtfelder nehmen. Um möglichst viele Mattzüge zu erzeugen, eignen sich Abzugsbatterien am besten. Man erkennt, dass Batterien mit einem Läufer als Vorderstück am sinnvollsten sind, da sie die Batterien orthogonal halten und sich damit gegenseitig nicht stören und die Läufer im Gegensatz zu Springern mehr Abzugsfelder besitzen.

Nach diesen Vorüberlegungen kommt man der Lösung recht schnell näher.

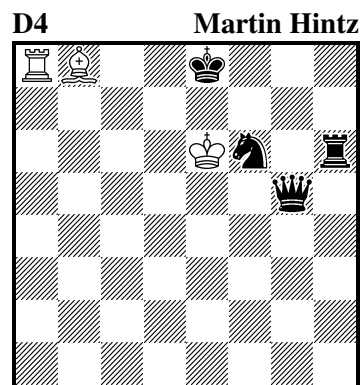
In der Lösung (**siehe Diagramm D1**) kann Weiß einzügelig mattsetzen mit: 1.Lb8#, 1.Lc7#, 1.Ld6#, 1.Le5#, 1.Lf4#, 1.Lg3#, 1.Lg1# und 1.Dg2# (= 8 Mattzüge). Schwarz kann einzügelig mattsetzen mit 1.La5#, 1.Lb4#, 1.Lc3#, 1.Ld2#, 1.Lf2#, 1.Lg3#, 1.Lh4# und 1.e2# (= ebenso 8 Mattzüge). Weiß und Schwarz haben somit jeder 8 Züge, den anderen sofort mattzusetzen!



Weiß und Schwarz (3+4) haben je 8 Züge, den anderen sofort mattzusetzen



Weiß und Schwarz (3+4) haben je 7 Züge, den anderen sofort mattzusetzen



Weiß und Schwarz (3+4) haben 7+8 Züge, den anderen sofort mattzusetzen

Das Optimum mit 8+8 Mattzügen ist auch in einer Stellung mit einem Springer statt eines Bauern möglich (**siehe Diagramm D2**). Hier steuert der sS mit 1.Sd2# das 8. Matt bei. Mit den Spiegelungen an den orthogonalen und diagonalen Symmetrieachsen des Schachbretts und dem schwarz-weißen Rollentausch gibt es insgesamt 20 Stellungen, die das Optimum von 8+8 Mattzügen vorweisen!

16 der 25 Einsender und damit 2/3 der Löser fanden eine dieser Stellungen. Die übrigen Einsender lagen mit 8+7 (1-mal), 7+7 (3-mal), 7+6 (3-mal) nur knapp dahinter. Dabei waren die gefundenen Stellungen kurios unterschiedlich. Jakob Leck fand eine erstaunliche Miniatur, bei der der weiße König mitten auf dem Brett steht und sonst nur Türme und Läufer verwendet werden (**siehe Diagramm D3**), und die mit 7+7 Mattzügen nicht weit vom Optimum entfernt ist! Nicht weniger interessant ist der 7-Steiner von Martin Hintz (**siehe Diagramm D4**), der den weißen König auch „im Freien“ zeigt und

dadurch 7 Springerabzugsmatts und 1 Damenmatt vorweisen kann! Hier fehlt mit 7+8 Matts nur ein einziges Matt zum Optimum, aber damit auch nur ein einziger Punkt zur Punktzahl 10.

Da fast alle Lösungen zwangsläufig mit Abzugsbatterien arbeiteten, möchte ich noch eine Version zeigen, bei der überraschenderweise gleich beide Parteien ohne Abzugsmatt auskommen und dennoch unglaubliche 6+7 Matts möglich sind. In dem erfrischend abweichenden Schema von Martin Walter (siehe Diagramm D5) sind 6 weiße Mattzüge von Dame und Bauer sowie 7 schwarze Mattzüge von Dame und Turm, sämtlich als direkte Matts, zu sehen! Wenn in der Aufgabenforderung Abzugsmatts ausgeschlossen worden wären, hätte diese Stellung sicherlich den Vogel abgeschossen.

Ergebnisse, Preise

Für das jeweilige Optimum einer Aufgabe habe ich 10 Punkte vergeben. Die weiteren Punktzahlen sind gestaffelt nach der Anzahl der gefundenen Züge / Einzelzüge / Matts von mir verteilt worden.

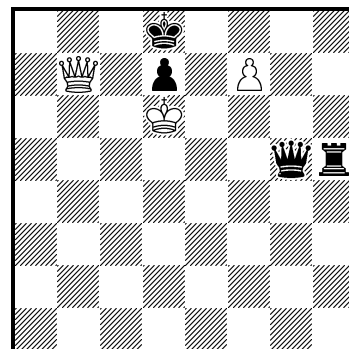
Michael Schreckenbach erreichte mit 40,0 Punkten und mit der bei 4 Aufgaben maximal möglichen Gesamtpunktzahl den 1. Platz. Frank Fiedler und Bernd Schwarzkopf erreichten mit 39,0 Punkten geteilt den 2. Platz. Silvio Baier und das Löserduo Christoph Fieberg / Bernhard Geismann landeten mit jeweils 38,5 Punkten geteilt auf Platz 4 und Andreas Rein mit 38,0 Punkten knapp dahinter auf Platz 6.

Nachfolgend die vollständige Liste mit den Ergebnissen für jede Aufgabe und den Gesamtpunktzahlen aller Teilnehmer.

Ergebnisse Schwalbe Konstruktions- und Lösewettbewerb 2016

Platz	Löser	Aufgabe A		Aufgabe B		Aufgabe C		Aufgabe D		Summe Punkte
		Züge	Punkte	Züge	Punkte	Züge	Punkte	Matts	Punkte	
1.	Michael Schreckenbach	11	10	71	10,0	14	10	8+8	10	40,0
2.	Bernd Schwarzkopf	11	10	69	9,0	14	10	8+8	10	39,0
2.	Frank Fiedler	11	10	69	9,0	14	10	8+8	10	39,0
4.	Christoph Fieberg	11	10	68	8,5	14	10	8+8	10	38,5
4.	Bernhard Geismann									
4.	Silvio Baier	11	10	68	8,5	14	10	8+8	10	38,5
6.	Andreas Rein	11	10	67	8,0	14	10	8+8	10	38,0
7.	Martin Hintz	11	10	68	8,5	14	10	7+8	9	37,5
8.	Adrian Storisteanu	11	10	65	7,0	14	10	8+8	10	37,0
	Cornel Pacurar									
9.	Hauke Reddmann	11	10	64	6,5	14	10	8+8	10	36,5
9.	Jakob Leck	11	10	68	8,5	14	10	7+7	8	36,5
9.	Ralf Krätschmer	12	9	66	7,5	14	10	8+8	10	36,5
	Gregor Werner									
9.	Ingemar Lind	12	9	66	7,5	14	10	8+8	10	36,5
13.	Dr. Klaus Funk	11	10	63	6,0	14	10	8+8	10	36,0
13.	Anton Baumann	11	10	63	6,0	14	10	8+8	10	36,0
15.	Gunter Jordan	15	7	62	5,5	14	10	8+8	10	32,5
16.	Ronald Schäfer	13	8	64	6,5	14	10	6+7	7	31,5
17.	Martin Walter	11	10	57	3,0	14	10	6+7	7	30,0
18.	Jens-Peter Wystub	17	6	64	6,5	16	8	7+7	8	28,5
19.	Frank Müller	11	10	41	0	16	8	8+8	10	28,0
	Günter Büsing									
	Hemmo Axt									
20.	Rainer Kuhn	12	9	51	0,0	14	10	6+7	7	26,0
21.	Stefan Felber	17	6	54	1,5	16	8	8+8	10	25,5
22.	Ladislav Packa	13	8	68	8,5	16	8	0+0	0	24,5
23.	Franz Pachl	17	6	55	2,0	16	8	7+7	8	24,0
24.	Xaver Guggenberger	12	9	53	1,0	14	10	4+4	2	22,0
25.	Andreas Schönholzer	0	0	0	0,0	0	0	8+8	10	10,0
	<i>Durchschnitt Punkte</i>		8,68		5,80		9,20		8,64	

D5 Martin Walter



Weiß und Schwarz (3+4) haben 6+7 Züge, den anderen sofort mattzusetzen

Die unterschiedlichen Punktzahlen der Löser auf den ersten 6 Plätzen resultierte einzig und allein aus den Differenzen bei der Aufgabe B („Patt oder Freiheit“).

Die auf den ersten 6 Plätzen liegenden Löser erhalten Buchpreise im Wert von 50 €, 35 €, 35 €, 20 €, 20 € und 15 €. Sie mögen sich deshalb bitte direkt mit dem Bücherwart Ralf Krätschmer (ralf.kraetschmer@t-online.de) in Verbindung setzen.

Allen Schachfreunden sage ich herzlichen Dank für Ihre Teilnahme! Diejenigen, die bei einigen Aufgaben nicht ganz an das Optimum herangekommen sind, sollten dieses für sich nicht als Maßstab nehmen und sich den Spaß am Lösen nicht nehmen lassen! Da es vorgesehen ist, auch 2017 (voraussichtlich im Heft 285, Juni 2017) einen Konstruktions- und Lösewettbewerb auszuschreiben, wird sich für alle Löser eine neue Möglichkeit zum Lösen und Konstruieren neuer Aufgaben bieten.