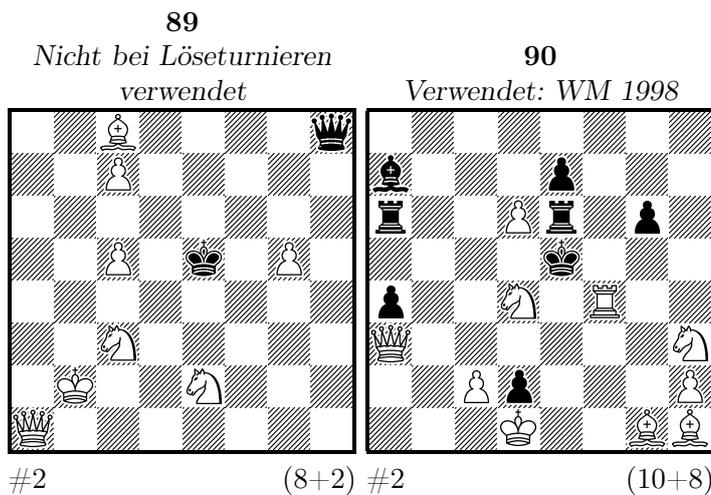


Internet gilt das allerdings nicht. Online-Turniere gibt es derzeit nicht unter deutscher Organisation, einige wenige andere Länder bieten das jedoch an. Allerdings können die Veranstalter beim Online-Lösen die Regeln selbst definieren, z.B. nur Löser mit einer Ratingzahl über 2000 zulassen.

Die Teilnahme an allen Präsenz-Turnieren steht also allen Interessierten offen, bei EM und WM zumindest im offenen Löseturnier. Das nennt man barrierefrei!

Was würde dich nun als Löser bei einem Turnier erwarten? Kurz gesagt: Je 2 oder 3 Aufgaben vom Typ 2#, 3#, Studien, Selbstmatts, n#, Hilfsmatts. Große Turniere werden meist auf 2 Tage verteilt, die Runden sind unterschiedlich lang. Weil man natürlich einen Zweizüger schneller knackt als eine Studie! Die maximale Lösezeit beträgt hier 3 Stunden pro Tag für 9 Aufgaben. Bei offenen Turnieren (ISC, Open EM, Open WM) gibt es 12 Aufgaben in 2 Runden à 2 Stunden, auch aus den oben genannten 6 Kategorien.



Wir betreten nun mal gedanklich den Turniersaal, wir bekommen ein Blatt Papier ausgehändigt mit 3 Zweizüger, die wir in 20 Minuten lösen sollen. Über den Aufgaben steht erstmal nichts, die Informationen zu Autor, Quelle, Auszeichnung usw. erfährt man erst mit Ausgabe des Lösungsblattes nach der jeweiligen Runde. Zwei der Aufgaben schauen wir uns hier genauer an! Die erste (**Nr. 89**, György Bakcsi, Seneca MT 1980, 1. Preis) zeigt eine federleichte Stellung, und wir stellen

schnell fest, dass wir zum Damentänzchen gebeten werden, die anderen Figuren dienen offensichtlich zur Erhaltung des Mattkäfigs. Wir bekommen also einen kleinen Hinweis durch den Autor, die genaue Ausarbeitung müssen wir dann aber selber bewerkstelligen. Das ist gut so und fördert die Lösefreude, wenn man sich an einer Idee entlanghangeln kann; der Typus „Einfach nur schwer“ sollte dagegen seitens der Turnierleitung tunlichst vermieden werden! Ganz so flott geht es hier aber doch nicht, denn Schwarz kann alle Drohungen abwehren: 1.Da2? Dg8!, 1.Da6? Dh6!, 1.Da8? Dh1!, 1.Db1? Dh7!, 1.Dd1? Dd8!, 1.Df1? Df8!, 1.Da4! Dh4! führen scheinbar alle ins Leere, die schwarze Dame ruft jedes Mal „Bin schon da!“. Aber eben nur scheinbar, denn nach **1.Da4! Dh4** geht dafür **2.De8#**! Es ist wichtig, dass Schwarz nach dem Schlüsselzug mit 1.– Dh4!? eine zu den Fehlversuchen analoge Verteidigung hat. Ein Großmeister wie György Bakcsi aus Ungarn weiß das natürlich. Also notieren wir **1.Da4!** auf unser Aufgabenblatt und erhalten 5 Punkte, bei Zweizüger genügt der Schlüsselzug!

Das hat Spaß gemacht und ging zügig! Nun zur nächsten Aufgabe, der **Nr. 90** aus dem 19. Jahrhundert (Godfrey Heathcote, Hackney Mercury 1890, 1. Preis (Version)). Hat der Autor Hinweise für uns versteckt? Es könnte Zugzwang sein, nur auf 1.– Tf6 gibt es noch nichts! Wir erleben, wie in unserem virtuellen Turniersaal einige Mitlöser nach wenigen Sekunden eine Löse-Notiz auf ihr Blatt schreiben! Nanu, was könnte das bedeuten? Das bedeutet in der Regel, dass jemand die Aufgabe kennt, und sich an den Schlüssel erinnert. Allerdings handelt es sich bei der Aufgabe um eine Version. Zur Lösung: Der Zugzwang kann nicht aufrechterhalten werden, und wir müssen zu einem Drohspiel wechseln: **1.c4!** (2.Sf3#), **Texd6/Tf6/Lxd4/Lc5** **2.De3/Te4/Lxd4/Dxc5#**.

Dieser gedankliche Wechsel ist eine Hürde, die manchmal schwerfällt! Unsere virtuellen Mitlöser, welche die Lösung ganz schnell aufgeschrieben hatten, sind nun alle hereingefallen, denn

im Original von 1890 steht der weiße Bauer c2 auf b2, und es löst **1.Tf2!** (Zugzwang, und nach **1.- Tf6 2.Te2#!**) Sie hatten sich also an die Aufgabe erinnert, aber nicht an die exakte Stellung des weißen Bauern, und 1.Tf2 aufgeschrieben, das gibt 0 Punkte! Interessanterweise trifft das gerade die Profis, Anfänger erinnern sich ja selten an alte Aufgaben, bekommen also für **1.c4!** 5 Punkte! So lassen sich Großmeister austricksen! Aber ist das korrekt? Der Turnierleiter ist jedenfalls gehalten, bei bekannteren Aufgaben kleine Modifikationen vorzunehmen (wie zum Beispiel Spiegelung) um den Wiedererkennungseffekt zu senken; dadurch eine andere Lösung zu erzeugen ist aber zumindest unanständig!

Milan Radoje Vukceвич ist einer der klangvollsten Namen in der Problemwelt, seine **Aufgabe 91** (The Problemist 1981, 1. Preis) ist einer der unglaublichsten Dreizüger, die es gibt! Die anfangs gefesselte Dame baut selbst drei Fesselungen auf! Der Schlüssel **1.Lb6!** ist noch zurechtstellend, aber dann geht es los: Es droht **2.Dg6!** (**3.e4/Se4#**) **Txf3 3.Txf3#**. **1.- e5 2.Df5! 3.e4/Se4#**, **1.- Tf5 2.Df4! (3.Se4#)**, **Txf4+/Tf6+/Tf7+/Tf8+ 3.e4#**, **2.- Ta...h5+ 3.Le4#**, **1.- Sf5 2.Dh4! (3.Se4#)**, **Sxh4+/Sxg3+ 3.e4#**, **2.- Sxe3+/Sd4+ 3.Tg6#**. Dazu die Nebenspiele **1.- Txf3 2.Txf3+ Kxg2 3.Tf5#** sowie **1.- Df5 2.Dxf5 3.e4/Se4#**.

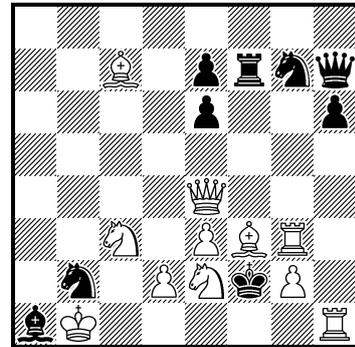
Die Aufgabe ist ob ihrer Bekanntheit nicht besonders geeignet für ein Löseturnier, allerdings ist sie so komplex, dass sich kaum jemand vollständig erinnern wird. Milan Vukceвич hat den Nobelpreis für Chemie knapp verpasst, für diese Aufgabe hätte er aber sicher den Problemschach-Nobelpreis verdient! 5 Punkte gibt es auch für diese wie für alle anderen Aufgaben im Turnier, wobei man bei Zwei-, Drei- und Mehrzügern alle Züge (nur) bis zum jeweils vorletzten weißen Zug aufschreiben muss, also: **1.Lb6! (2.Dg6) e5 2.Df5**, **1.- Tf5 2.Df4**, **1.- Sf5 2.Dh4**, **1.- Txf3 2.Txf3+**, **1.- Df5 2.Dxf5**.

Der Turnierleiter darf nun überlegen, wie er die 5 Punkte auf 6 Varianten aufteilt, ohne zu kleinteilig zu werden: Idealerweise vergibt er für Drohung und 3 Hauptvarianten je 1 Punkt, die beiden Nebenspiele sind je 0,5 Punkte wert. Es sind aber auch andere Möglichkeiten denkbar, beispielsweise für die dritte und sechste notierte Variante jeweils nur 0,5 Punkte, für alle anderen 1 Punkt; bei Hilfsmatts wäre letzteres sinnvoll, weil es dort keine Varianten gibt, nur gleichwertige Lösungen.

Die Studienrunde ist unberechenbar, es kann Probleme mit Nebenlösungen oder Unlösbarkeiten geben, oder auch noch ganz andere wie zuletzt bei der Deutschen Meisterschaft 2023 in Gera. **Nummer 92** war eine Originalaufgabe (Volker Hergert, Original für Die Schwalbe 2023), das ist wünschenswert, mit partienaher Stellung, und man ahnt, was passieren könnte: Die mittleren Bauern sollte man loswerden, mit dem a-Bauern nebst König Ärger machen und vielleicht dann auf Patt oder Remispendel spekulieren. Gelöst hat das niemand, es gab nur drei Teillöser, die Reihenfolge der weißen Züge ist einfach zu schwierig! **1.e4 Lxe4 2.a5 Kg5 3.d5 Lxd5 4.c6 Le4 5.a6 Ld3+ 6.Ka5 Le4 7.Kb5 Ld3+ 8.Ka5=**

91

Verwendet: Slowakei 2000



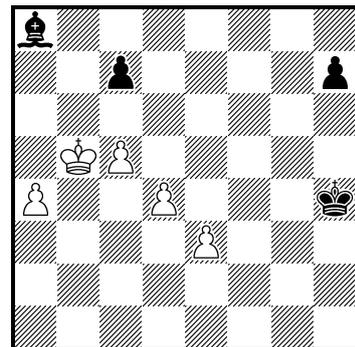
#3

(11+9)

92

Verwendet: Deutschland

2023



Remis

(5+4)

Originalprobleme sind bei Turnieren gerne gesehen! Fällt Euch ein Vorteil oder Nachteil dazu ein?



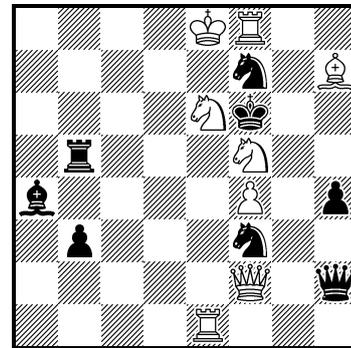
Vorteil: Niemand kennt das Problem, also gleiche Chancen! Nachteil: Meistens keine Top-Probleme, also geringerer Lösegenuss

Die Notation ist bis zum eindeutigen Gewinn/Remis erforderlich, Punkte gab es für die Züge 1,2,3,4,6. Wer die Lösung inklusive Fehlversuchen genauer anschauen möchte, findet auf der WFCC-Website das [Lösungsblatt der DLM in Gera](#).

Der zweite Tag beginnt mit den Selbstmatts. Hier gilt die einfache Regel: Je kürzer, desto leichter. Denn: Man muss nur ein mögliches Matt durch Schwarz suchen (es gibt meist sehr wenige), und das sollte in Bakcsis **Nr. 93** (György Bakcsi, Die Schwalbe 1995) der Batterie sLa4/sTb5 vorbehalten sein, die zum Abfeuern gezwungen werden muss. Das kann im zweiten Zug geschehen oder im dritten; dann aber müsste der zweite weiße Zug schachbieten, sonst löst Schwarz beginnend mit b2 seine Batterie auf! Es geht somit **1.Sfg7! (2.Sh5+ Txh5#) Se5/Sg5 2.Dxh4+/Db2+ Dxh4/Dxb2 3.fxe5+/fxg5+ Txe5/Txg5#** und **1.- Sxe1 2.Dxe1 (3.De5+/Sh5+), De2 3.Dxh4+ Tg5#**. Wer nur 1.Sg7 geschrieben hat, bekommt 0 Punkte. Der Turnierleiter kann aber kulant sein, und das aufgrund der nachfolgenden Züge, die nur nach 1.Sfg7 Sinn machen, als korrekt anerkennen.

93

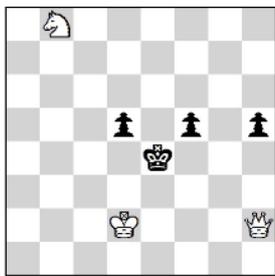
Nicht bei Löseturnieren verwendet



s#3

(8+8)

94



#4

3 + 4

Evgeny Bogdanov, Troll 2001, 3. Lob

1. ♖c6? d4!

1. ♖d7! h4 2. ♗e2+ ♔f4 3. ♗e3+
 1. ... f4 2. ♗xh5 ♔d4 3. ♗e2
 1. ... ♔f3 2. ♖e5+ ♔e4 3. ♗e2+
 1. ... d4 2. ♖f6+ ♔f3 3. ♔e1

@ ♔g4 4. ♖f6 †
 @ ~ 4. ♗d3 †
 @ ♔~ 4. ♗e3 †
 @ ~/♔e3 4. ♗f2/♗g3 †

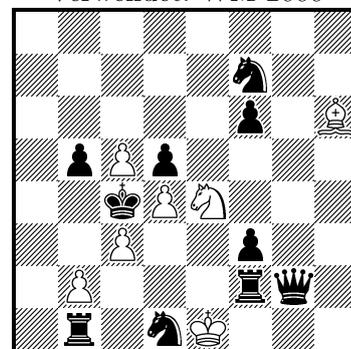
@	1	2	3	4
Pts.	1,25	2,5	3,75	5

Aufgabe 94 ist ein recht einfacher Vertreter der Böhmisches Schule. Dieser Stil, der auf schöne, reine Mattbilder abzielt, ist bei Lösern nicht beliebt, da die Lösung oft recht zufällig wirkt. Turnierleiter sind aber angehalten, auf einen Stilmix innerhalb eines Turniers zu achten, von daher ist das akzeptabel, auch wenn gerade diese Aufgabe recht stupide wirkt. Dabei ist sie aber einigermaßen anfängerfreundlich, und auch darauf sollte ein Turnierleiter achten, um Neulinge nicht zu verprellen. Die Grafik zeigt den entsprechenden Ausschnitt aus dem Lösungsblatt mit Punkteverteilung!

Zum Abschluss mit **Nummer 95** (Christopher Jones, The Problemist 2000, 2. Preis) ein tolles Hilfsmatt! Bei Hilfsmatts gibt allerdings die Stellung selten Hinweise preis. Die Lösungen **1.Kd3 Lc1 2.Td2 Sf2+ 3.Ke3 Lxd2#** und **1.Tc2 Ld2 2.f2+ Ke2 3.Txd2 Sxd2#** sind hier antiidentisch, das **Maslar-Thema** wird in der zweiten Lösung farbvertauscht dargestellt! Das ist modern, ästhetisch und für Löser schwer zu erraten! Maslar-Thema: Ein weißer Langschrittler macht einen Zug auf der Themalinie und wird dann von einem schwarzen Stein verstellt; in der Folge betritt der schwarze König die Themalinie, worauf der weiße Themastein den schwarzen Verstellstein mit Schach (oder Matt) schlägt.

95

Verwendet: WM 2000



h#3

2.1...

(7+10)

In der nächsten Ausgabe wollen wir das Thema „Problemschach im Internet“ vorstellen! Übrigens: Auf Youtube gibt es Mustermatt-Folgen mit einem Löseweltmeister. [Schaut mal rein!](#)