

10. Problemschach-Wettbewerb

des Schachverbandes Württemberg



Zur Einstimmung: Die talentierte Regula aus Quadrat (am Meraner Höhenweg) hat gegen ihren Schachlehrer nebenstehende **Position 1A** erreicht, die sie mit einem einfachen Plan Remis halten kann: Der weiße König pendelt zwischen g2 und h2 bis Schwarz seinen Bauern nach g3 vorstößt, dann pendelt er zwischen g1 und h1. Der Zug g3-g2 führt zu Patt oder zum Verlust des Bauern. Anders kommt Schwarz nicht weiter.

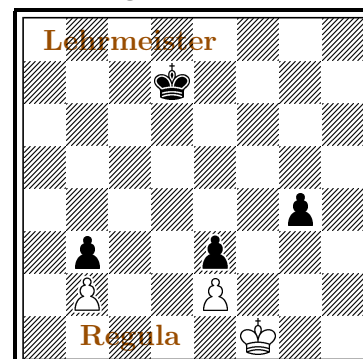
Aber Regula hat von ihrem Lehrer das Recht bekommen, einmal in der Partie statt eines Zuges das „**Brett zu drehen**“, also die schwarzen Steine zu übernehmen (was mit **[Regula=s]** notiert wird). Mit dieser Option konnte sie tatsächlich sogar gewinnen!

Sofortiges Ziehen der Option bringt natürlich nichts. Dann könnte der Lehrer mit dem gerade angegebenen simplen Algorithmus Remis halten. Regula benötigt einen Vorplan, sie läuft aus dem Quadrat des Bg4: **1.Ke1! K~ 2.Kd1 K~ 3.Kc1 K~**. Diese Stellung ist für Schwarz gewonnen, prima: **4. [Regula=s]**. Damit im Diagramm Weiß weiterhin unten bleibt, tauschen die Spieler die Seiten (**Diagramm 1B**, sK beispielhaft auf f4).

Der Lehrer versucht rechtzeitig zurückzukommen: **4... Kd1 5.g3 Ke1 6.g2**, aber der sBe3 lässt den wK nicht nach f2. **6... Kd1 7.g1=D/T#**. Beachten Sie, dass die Aktion „Brett drehen“ wie ein Zug ausgeführt wird. Auch danach ist der erste Halbzug eines Zuges immer der von Regula (aber eben jetzt ein schwarzer) und der zweite Halbzug der des Lehrmeisters (jetzt ein weißer).

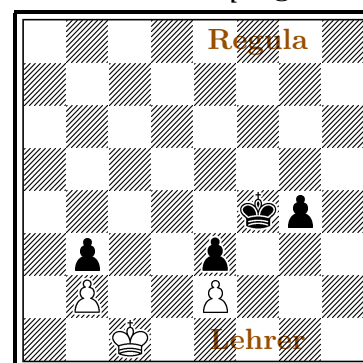
Falls Schwarz im Vorplan mit dem sBg4 zieht, geht es schneller. Etwa **1... g3? 2.Kd1 g2? 3. [Regula=s]** nebst **4.g1=D/T#**; natürlich nicht **3.Kc1? g1=D/T#** und Regula ist matt. Matt beendet das Spiel und lässt „Brett drehen“ nicht mehr zu.

1A Regula – Lehrmeister



Regula darf einmal das **Brett drehen**. Wie kann sie das optimal nutzen?

1B nach 4.[Regula=s]



Beim diesjährigen Wettbewerb sollen Sie eine **partienahe Stellung** (wie etwa **1A**) **komponieren**, in welcher der weiße Spieler (wie in 1A Regula) einmal das **Brett drehen** darf und dies für sich zu nutzen weiß. Erlaubte Forderungen sind „Gewinn“ und „Matt in n Zügen“ ($n \geq 3$).

Das Preisgeld beträgt **insgesamt 250€ (1. Preis 100€)**. Zusätzlich gibt es Buchpreise. **Ein Jugendpreis ist garantiert**. Die Autorinnen und Autoren aller Einsendungen werden im Preisbericht namentlich erwähnt.

Übrigens ist „Brett drehen“ tatsächlich ein altes didaktisches Hilfsmittel für den Schachunterricht. Nicht nur der **Turnierleiter** des Wettbewerbs, Wolfgang Erben, hat es schon vor Jahrzehnten wie der Lehrer von Regula eingesetzt.

Wettbewerbsregeln

Verlangt werden partienahe Aufgaben mit maximal 7 Steinen, sogenannte Miniaturen. Erlaubte Forderungen sind „Matt in n Zügen“ ($n \geq 3$) und „Gewinn“. Die Forderung muss von dem in der Diagrammstellung die weißen Steinen führenden Spieler, den wir **Angreifer** (kurz **A**) nennen, erfüllt werden. Als einzige Abweichung von den FIDE-Schachregeln besitzt der Angreifer die Möglichkeit, einmal statt eines Zuges das „Brett zu drehen“, also ohne die Stellung zu verändern die schwarzen Steine zu übernehmen. Diese Sonderregel wird unter dem Diagramm angegeben durch „**Brett drehen 1**“.

Das Drehen des Brettes wird in der Lösung als **[A=s]** notiert. Danach ist der Verteidiger am Zuge – mit den weißen Steinen. Der Angreifer muss die Forderung dann mit den schwarzen Steinen erfüllen.

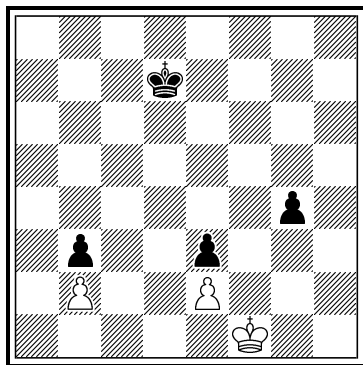
Es wird die Auffassung Rétis zugrunde gelegt, nach welcher lediglich die zum Erfolg führende Methode eindeutig sein muss, nicht zwingend die genaue Zugfolge. Verlangt ist aber ein eindeutiger Schlüsselzug.

Der **Preisrichter** Helmut Waelzel (SC Haar 1931, DWZ 2247) trifft eine Vorauswahl hinsichtlich der preiswürdigen Aufgaben. Über die Vergabe des Preisgeldes und zusätzlicher Buchpreise entscheidet das erweiterte Präsidium des SVW (**1. Preis 100€, insgesamt 250€**). **Ein Jugendpreis ist garantiert.** (Als jugendlich gilt, wer das 21. Lebensjahr noch nicht überschritten hat (Stichtag 1.1.2022).) Gemeinschaftsproduktionen sind ausdrücklich erlaubt. Es sind maximal drei Aufgaben (inklusive Gemeinschaftsproduktionen) eines Verfassers zulässig. Die Autorinnen und Autoren aller Einsendungen werden im Preisbericht namentlich erwähnt.

Einsendungen sind zu richten an den Turnierleiter Wolfgang Erben (wolfgang.erben@svw.info). Einsendeschluss ist der **31.3.2022**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

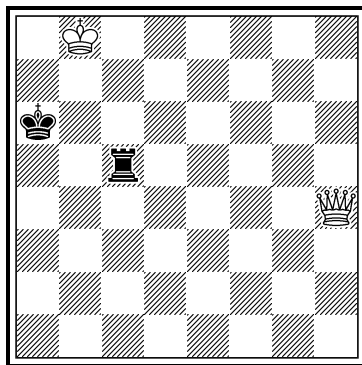
Beispielaufgaben

Beispiel 1



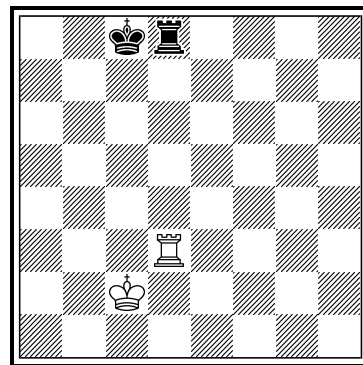
+ Brett drehen 1

Beispiel 2



#4 Brett drehen 1

Beispiel 3



+ Brett drehen 1

■ **Beispiel 1:** Die schon in der **Einstimmung** betrachtete **Stellung 1A** wird am besten mit der partienahen Forderung „Gewinn“ (kurz „+“) versehen, obwohl auch „#7“ möglich wäre. Das dortige „[Regula=s]“ wird bei unbekannten Spielern zu „[Angreifer=s]“ oder kurz „[A=s]“.

1.[Angreifer=s]? =. **1.Ke1! K~ 2.Kd1 K~ 3.Kc1 K~ 4. [Angreifer=s] Kd1 5.g3 Ke1 6.g2 Kd1 7.g1=D/T#**. 1... g3? 2.Kd1 ~ 3. [Angreifer=s]! und spätestens 5.g1=D/T#.

■ In **Beispiel 2** wird ein „Matt in 4 Zügen“ (kurz „#4“) gefordert. Der Sieg wäre auch ohne die Option des Brett-Drehens klar, allerdings keinesfalls leicht und schon gar nicht schnell zu erreichen.

1.wDa4+! sKb6 (1... sTa5 2.wDc6#) **2.wDa6+ sKxa6** entsorgt die Dame. Durch Brett-Drehen **3.[A=s]** ist der Verteidiger mit den weißen Steinen am Zuge und in Zugzwang: **3... wKa8 4.sTc8#**. In der Kurzvariante 1... sTa5 nutzt A seine Drehooption nicht.

Stellungen dürfen übrigens auch in Form einer Liste von Steinen eingesandt werden. Hier wäre das etwa: „Weiß: Kb8, Dh4; Schwarz: Ka6, Tc5.“

■ **Beispiel 3:** Nach **1.wTd7!** darf Schwarz den Turm nicht schlagen. Sonst dreht der Angreifer das Brett und gewinnt als Schwarzer leicht. Bei **1... sKb8?** gewinnt **2.wTxd8+** sogar ohne zu drehen. Bleibt also nur **1... sT~8 2.wTd8+!** mit den zwei Möglichkeiten **2... sKb7/c7 3.wTxT** und **2... s~xd8 3.[A=s]**, in beiden Fällen mit Gewinn.

Schwarz am Zuge könnte übrigens remis halten, indem er selbst **1... Td7!** spielt. sK und sT können dann nicht getrennt werden. Der König kann Eishockey-artig hinter seinem Turm tänzeln. Falsch wäre das naheliegende **1... Txd3?** wegen **2.Kb1! ~ 3.[A=s]** mit Gewinn.