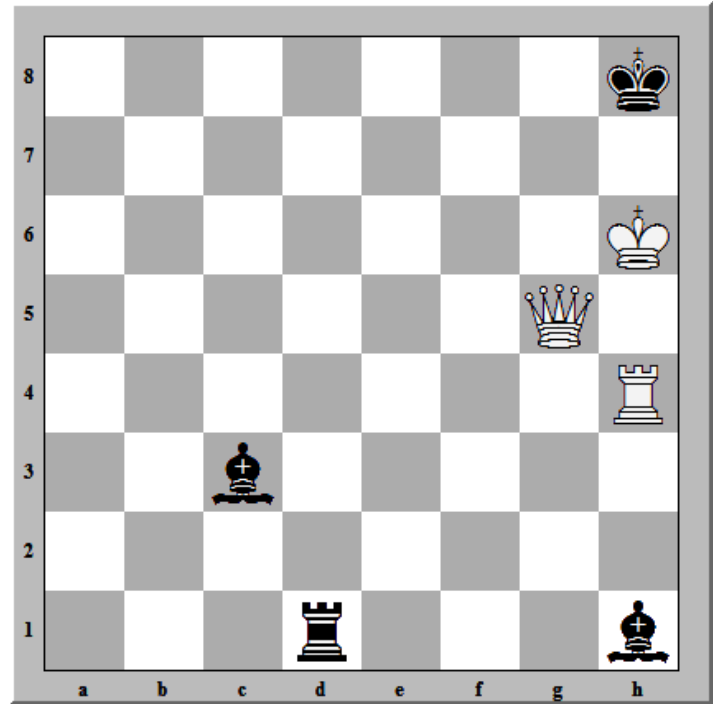


Problemlösungsmeisterschaft 2014

des Hamelner SV - 22. April 2014

Allgemeine Hinweise:

1. Es beginnt immer Weiß
2. Lösungszeit 2 Stunden
3. Lösungen auf den beiliegenden Zettel schreiben
4. Bitte sauber schreiben und auf die richtige Notation achten
5. Namen auf dem Lösungsblatt nicht vergessen
6. Siehe Hinweise unter der jeweiligen Aufgabe
7. Bei Punktgleichheit entscheidet der Abgabezeitpunkt



2 Punkte erreichbar!

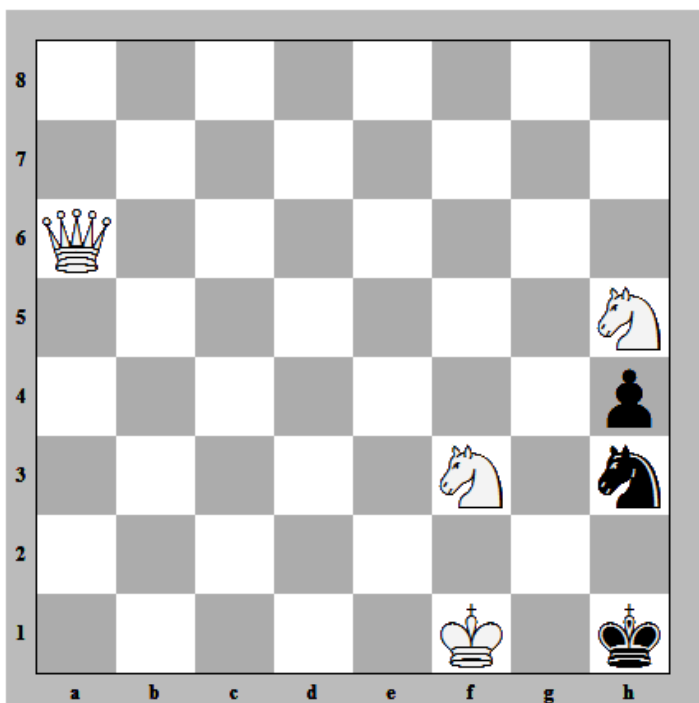
Nr. 01: Matt in 2 Zügen

(3/4)

Weiß: Kh6, Dg5, Th4

Schwarz: Kh8, Td1, Lc3, Lh1

Nur den Schlüsselzug (1. Zug von Weiß) angeben!



3 Punkte erreichbar!

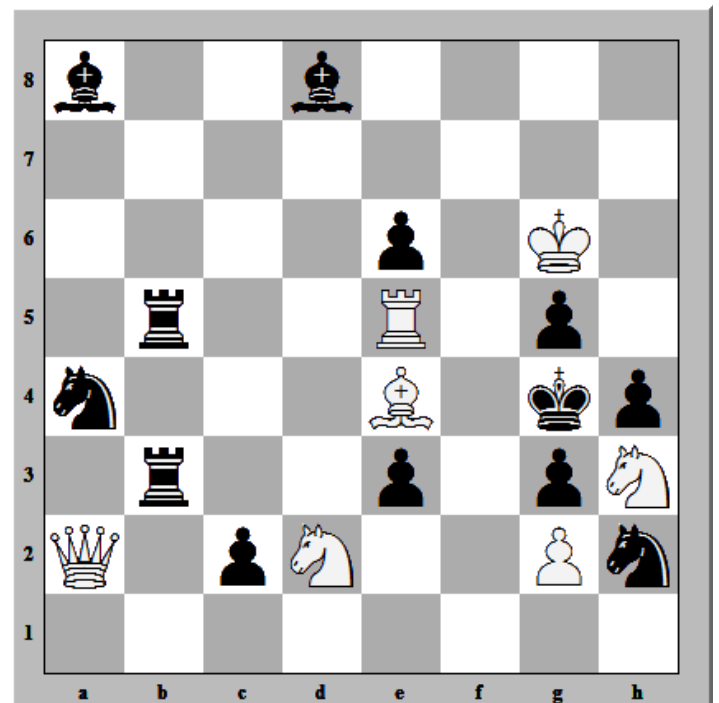
Nr. 02: Matt in 2 Zügen

(4/3)

Weiß: Kf1, Da6, Sf3, Sh5

Schwarz: Kh8, Sh3, h4

Alle Züge bis zum Matt (1 Variante) angeben!



7 Punkte erreichbar!

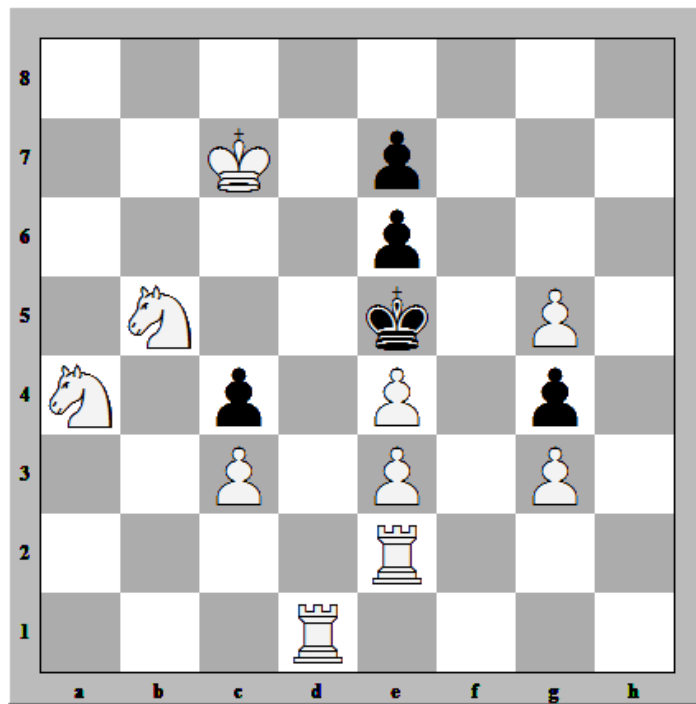
Nr. 03: Matt in 3 Zügen

(7/13)

Weiß: Kg6, Da2, Te5, Le4, Sd2, Sh3, g2

Schwarz: Kg4, Tb3, Tb5, La8, Ld8, Sa4, Sh2, c2, e3, e6, g3, g5, h4

Alle Züge bis zum Matt (5 Varianten) angeben!



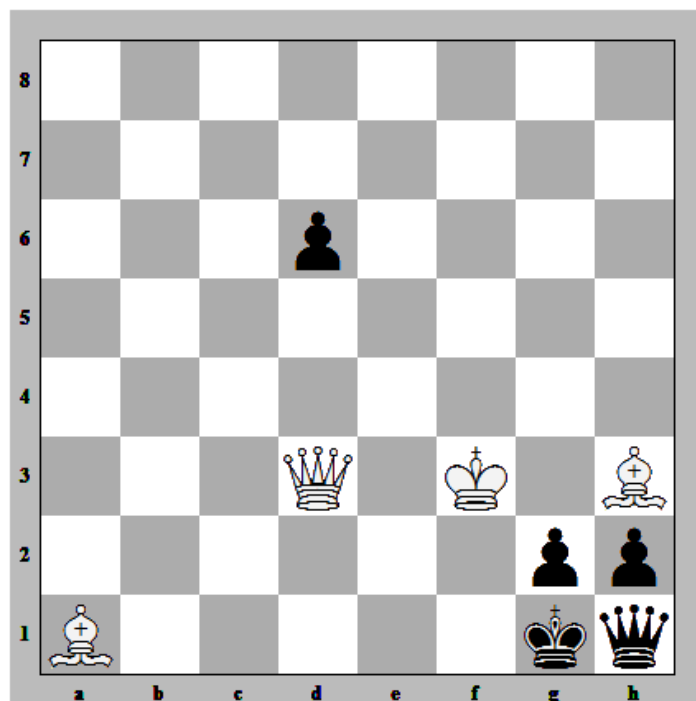
5 Punkte erreichbar!

Nr. 04: Matt in 4 Zügen (10/5)

Weiß: Kc7, Td1, Te2, Sa4, Sb5, c3, e3, e4, g3, g5

Schwarz: Ke5, c4, e6, e7, g4

Alle Züge bis zum Matt (1 Variante) angeben!



7 Punkte erreichbar!

Nr. 05: Selbstmatt in 3 Zügen (4/5)

Weiß: Kf3, Dd3, La1, Lh3

Schwarz: Kg1, Dh1, d6, g2, h2

Alle Züge bis zum Matt (2 Varianten) angeben!
 Der Weiße Spieler zwingt Schwarz zum Mattsetzen,
 während Schwarz genau dies zu verhindern sucht.

Problemlösungsmeisterschaft 2014

Name: _____

Nr. 01: _____

Nr. 02: _____

Nr. 03: (1) _____

(2) _____

(3) _____

(4) _____

(5) _____

Nr. 04: _____

Nr. 05: (1) _____

(2) _____

Problemlösungsmeisterschaft 2014

(1) Matt in 2 Zügen

1.Td4 Lxd4 [1...Txd4 2.Dg7#; 1...Ld2 2.Td8#] **2.Dd8#**

(2) Matt in 2 Zügen

1.Dh6 S~ 2.Sg3#

(3) Matt in 3 Zügen - Michael Keller - Dt. Schachzeitung, 1983/1984

1.Sc4 c1D [1...Td5 2.Lf3+ Sxf3 3.Te4#; 1...Ld5 2.Txg5+ Lxg5 3.Se5#; 1...Sf1 2.Td5 Lxd5 (2...Txd5 3.Lf3#) 3.Se5#; 1...Lb6 2.Ld5 A) 2...Lxd5 3.Txg5#; B) 2...c1D 3.Lxe6# (3.Te4#; 3.Txg5#) ; C) 2...Txd5 3.Te4#] **2.De2+ Sf3 3.Dxf3#**

Die erste und zweite Variante stellt einen Grimshaw dar, benannt nach dem Problemkomponisten Walter Grimshaw: Wechselseitige Verstellung zweier ungleichschrittiger schwarzer Steine ohne Opferstein auf dem Schnittpunkt ihrer Wirkungslinien. Danach räumt eine weiße Figur unter Opfer das Feld, auf dem dann eine andere weiße Figur matt setzt. Dieses Motiv wird auch als weißes Räumungsoffer bezeichnet.

Die dritte und vierte Variante stellt einen Nowotny dar, benannt nach dem Problemkomponisten Antonin Nowotny: Verstellung der Wirkungslinien zweier ungleichschrittiger schwarzer Figuren durch Besetzung ihres Schnittpunkts mit einem weißen Opferstein.

(4) Matt in vier Zügen - Fritz Griegold

1.Sd6 exd6 2.Sc5 [2.Td4 d5 3.Tb2 dxe4 4.Tb5#] **2...dxc5** [2...d5 3.Tf2 dxe4 4.Sd7#] **3.Td4 cxd4 4.exd4# 1-0**

(5) Selbstmatt in 3 Zügen - Miroslav Havel - Narodni osvobozeni, 1926

1.Le5 d5 [1...dxe5 2.De3+ Kf1 3.Lxg2+ Dxc2#] **2.Lf4 d4 3.Lxg2 Dxc2#**