

Ausschreibung der 1. offenen Berliner Meisterschaft im Lösen von Schachproblemen

Termin: 1. November 2019

Zeitplan: 1. Runde (60 Minuten) ab ca. 18:15 Uhr

2. Runde (60 Minuten) ab ca. 19:30 Uhr

Siegerehrung ca. 20:45 Uhr

Spielort: Spielstätte des SK Zehlendorf, Hans-Rosenthal-Haus, Bolchener Str. 5 in
14167 Berlin

Modus: Zu lösen sind 6 Schachprobleme (2# , 3# , n# bzw. h# , s# , Studie) in insgesamt
120 Minuten. Die Rangfolge richtet sich nach Anzahl der erreichten Punkte, bei
Punktgleichheit entscheidet die benötigte Lösezeit.

Teilnahmeberechtigt: alle am Problemschach Interessierten, also auch Vereinslose und
Nichtberliner

Startgeld: keines

Preise: Der beste Berliner Teilnehmer erhält den Titel **Berliner Meister 2019 im Lösen
von Schachproblemen**. Urkunden für die drei Erstplatzierten, Sachpreise im
Ermessen des Veranstalters.

Anmeldung:

Turnierleiter: Michael Beuster

Sonstiges: Der SK Zehlendorf stellt wie gewohnt preiswerte Getränke und Snacks zur
Verfügung

Anhang zur Ausschreibung:

Da die Kategorien Hilfsmatt und Selbstmatt nicht allen geläufig sein dürften, werden jeweils eine Definition und die Beispielaufgaben, die beim Vortrag über Problemschach beim SK Zehlendorf am 31.5.2019 gezeigt wurden, angegeben.

Beim **Hilfsmatt** hilft Schwarz dem Weißen, ihn mattzusetzen. „Hilfsmatt in n Zügen“ (abgekürzt: h#n) bedeutet: Schwarz zieht an und hilft Weiß, ihn in der angegebenen Anzahl von n Zügen mattzusetzen.

Michael Beuster

Europa-Rochade 9/2004 (2. ehrende Erwähnung)



- 1) Sa5: Tg3 2) Sb3 Ta6#
- 1) La5: Tg2 2) Ld2 Ta6#

Hilfsmatt in 2 Zügen (2 Lösungen)

Im **Selbstmatt** wird Schwarz gezwungen, den Weißen mattzusetzen. „Selbstmatt in n Zügen“ (abgekürzt: s#n) bedeutet: Weiß zieht an und zwingt Schwarz, ihn in spätestens n Zügen mattzusetzen – trotz allen seinen Verteidigungen.

Michael Beuster

Schach 3/2006 (Lob)



- 1) Le4/Le2 ? Sd4 !
- 1) Lc4 ? Sc7 !
- 1) Lb1 ! [droht 2) Dg3+ Lg3:/hg#]
- 1) ... Sc7 2) Dc7:+ Lc7:#
- 1) ... Sc5 2) De5+ Le5:#
- 1) ... Sf4 2) Dd3+ Sd3:#
- 1) ... Sd4 2) Dg3+ Sf3#

Selbstmatt in 2 Zügen