



Internet-Problemlöseturnier



Anlässlich der Deutschen Meisterschaften 2025 in München schreiben der Deutsche Schachbund und die Schwalbe, deutsche Vereinigung für Problemschach, gemeinsam ein Internet-Problemlöseturnier für Schachprobleme aus.

Eingeladen sind alle Schachfreunde, die Lösungen zu den zwölf auf der nächsten Seite wiedergegebenen Schachprobleme zu finden und diese bis zum **Samstag, 24. Mai 2025, 23:59 Uhr MESZ** unter Angabe von Vor- und Zuname per Mail an dem25@dieschwalbe.de zu senden. Für die drei besten Einsendungen, aber auch für (unter Ausschluss des Rechtsweges) auszulosende andere Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit mindestens einer richtigen Lösung, sind **Buchpreise** ausgesetzt. Das Turnierergebnis wird ebenso wie die Lösungen der Aufgaben auf den Webseiten des Deutschen Schachbundes und der Schwalbe veröffentlicht.

Was bedeuten die Forderungen?

- **Matt in n Zügen:** Weiß zieht an und erzwingt gegen alle Verteidigungen von Schwarz dessen Matt spätestens mit seinem n -ten Zug.
- **Weiß zieht und gewinnt:** Weiß zieht an und erzwingt gegen alle Verteidigungen eine klare Gewinnstellung (das muss kein Matt sein). Eine bestimmte Zügezahl ist nicht vorgegeben.
- **Selbstmatt in n Zügen:** Weiß zieht an und zwingt gegen alle Verteidigungen den Schwarzen dazu, mit dessen n -ten Zug den weißen König Matt zu setzen.
- **Hilfsmatt in n Zügen:** Schwarz zieht an und hilft dem Weißen dabei, den schwarzen König mit seinem n -ten Zug Matt zu setzen; beide Parteien kooperieren also.

Wie sollen die Lösungen notiert werden?

- **Matt in n Zügen:** Angabe aller weißen und schwarzen Züge bis einschließlich dem vorletzten weißen Zug. Bei der Forderung „Matt in 2 Zügen“ reicht also die Angabe des ersten weißen Zuges.
- **Weiß zieht und gewinnt:** Angabe aller weißen und schwarzen Züge, bis eine klare Gewinnstellung erreicht ist.
- **Selbstmatt in n Zügen:** Angabe aller weißen und schwarzen Züge bis einschließlich dem n -ten weißen Zug.
- **Hilfsmatt in n Zügen:** Angabe aller schwarzen und weißen Züge, bei Nr. **12** also beide Lösungen.

Die Hilfsmatt-Lösungen müssen also vollständig angegeben werden, bei den anderen Forderungen reichen die stärksten schwarzen Züge. Und geben Sie zu ihrer Lösung bitte unbedingt die jeweilige Aufgabennummer an, also z. B:

Aufgabe 1: 1.Kg8

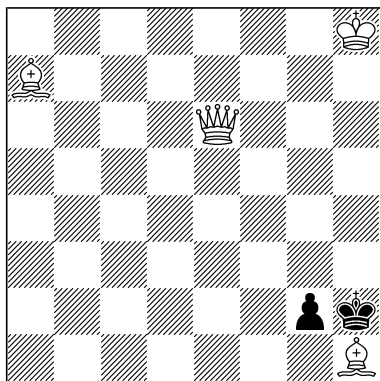
Aufgabe 3: 1.Dd8 Kb4 2.Dh4+, 1.– b4 2.Dd2

Weitere Informationen über Problemschach und die Problemschach-Vereinigung „Schwalbe“ finden Sie im Internet unter <https://www.dieschwalbe.de>, dort auch [Einführungen ins Problemschach](#). Und nun viel Spaß und Erfolg beim Lösen!

Übrigens: Computer-Unterstützung beim Lösen können wir weder kontrollieren noch nachweisen – aber wollen Sie sich wirklich den Spaß an der Beschäftigung mit den Problemen und Ihre Erfolgserlebnisse vom Rechner nehmen lassen?? Und Kommentare zu den Aufgaben sind willkommen!



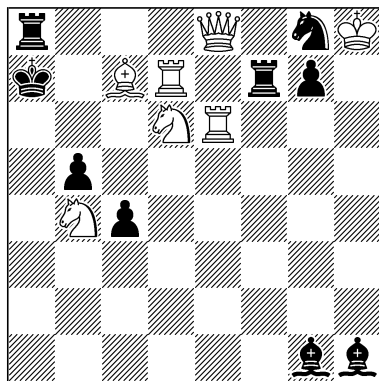
1



Matt in 2 Zügen

4+2

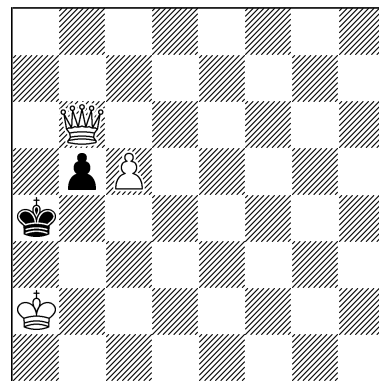
2



Matt in 2 Zügen

7+9

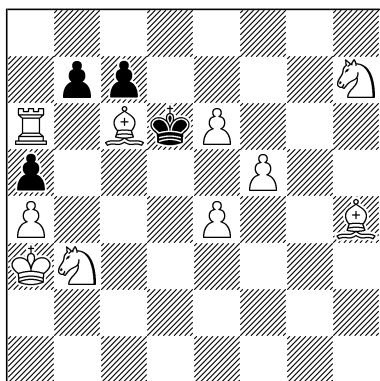
3



Matt in 3 Zügen

3+2

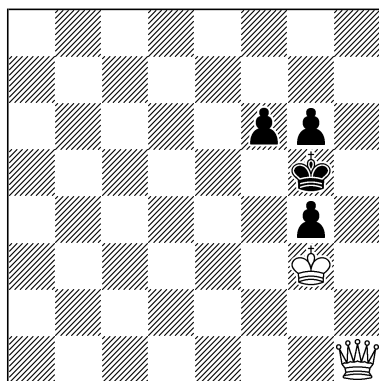
4



Matt in 3 Zügen

10+4

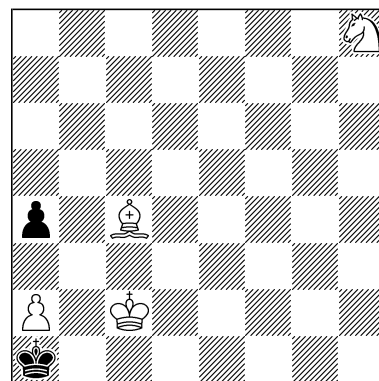
5



Matt in 4 Zügen

2+4

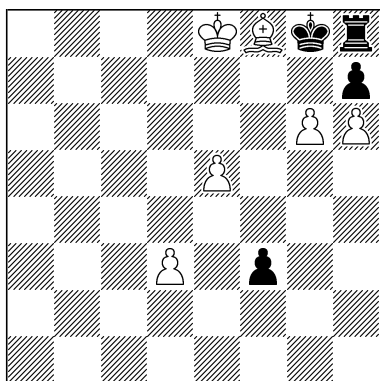
6



Matt in 7 Zügen

4+2

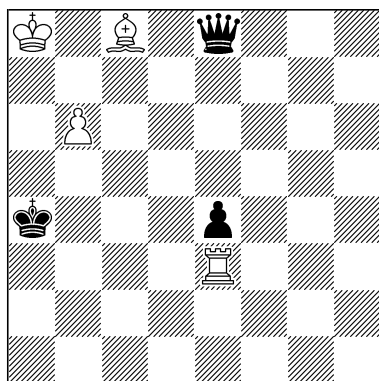
7



Weiß zieht und gewinnt

6+4

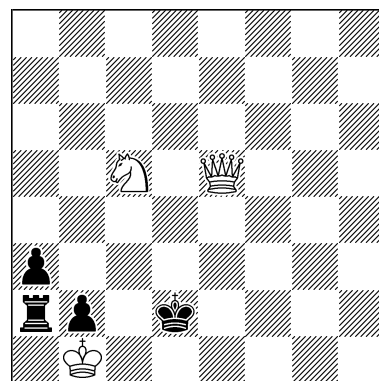
8



Weiß zieht und gewinnt

4+3

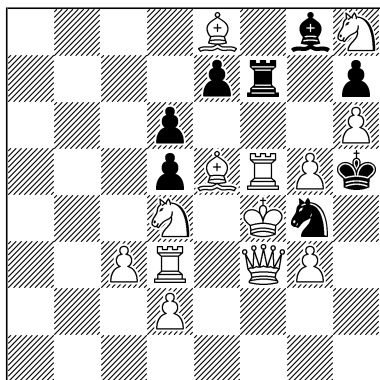
9



Selbstmatt in 2 Zügen

3+4

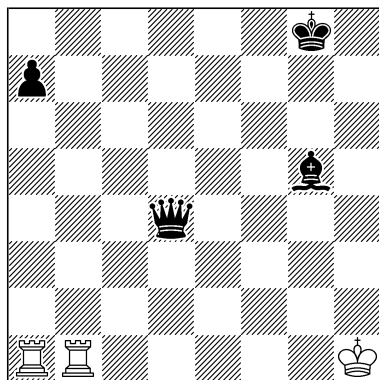
10



Selbstmatt in 2 Zügen

13+8

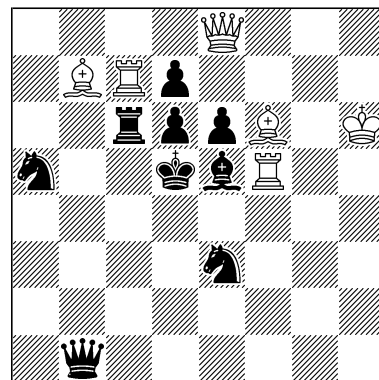
11



Hilfsmatt in 2 Zügen

3+4

12

Hilfsmatt in 2 Zügen
Zwei Lösungen!

6+9