

Ausschreibung: 231. Schwalbe-Thematurnier

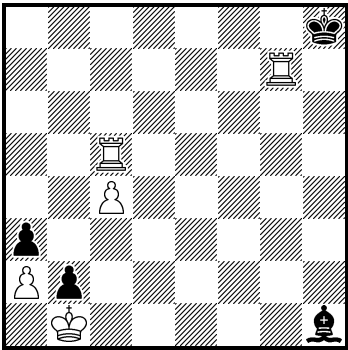
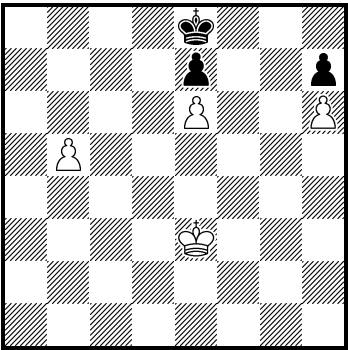
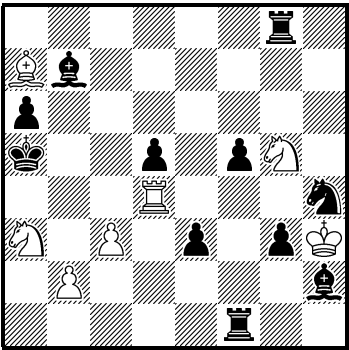
von Wolfgang Erben, Gechingen

Gefordert werden logische Drei- bis Zehnzüger mit der neuen Märchenbedingung **Rollentausch**. Andere Märchenelemente sind nicht erlaubt. Das Thema ist frei, soll aber genannt und möglichst ökonomisch (Zügezahl, Steinanzahl, ...) und märchenbedingungsspezifisch dargestellt werden.

Bei orthodoxen Mattproblemen kommt Weiß die Rolle des **AngrEIFers** (kurz **A**) und Schwarz die Rolle des **Verteidigers** (kurz **V**) zu ($A=w$, $V=s$). Bei der Märchenbedingung **Rollentausch** besitzt der Angreifer die Möglichkeit, statt eines orthodoxen Zuges diese Rollen auszutauschen. Beim ersten Rollentausch wird also $A=s$ und $V=w$. Der Zug wird am besten entsprechend notiert, z.B. $[A=s]$, bei einem anschließenden zweiten Tausch dann zurück $[A=w]$ (siehe Beispiele). Nach einem Tausch ist immer der Verteidiger am Zuge. Durch „**Rollentausch n**“ kann die Anzahl der erlaubten Tauschaktionen auf die angegebene Zahl n begrenzt werden, um Lösungen mit unnötig vielen Tauschaktionen auszuschließen.

Das Löseprogramm **Popeye** beherrscht (ab der Version 4.87) den Rollentausch inklusive der Beschränkung der Anzahl der Tauschaktionen. (Besonderheiten bei der Verwendung siehe Beispiele.) Herzlichen Dank an Thomas Maeder für diese großartige Unterstützung des Turnierleiters, des Preisrichters und aller Turnier-Teilnehmer.

Über die Verteilung des Preisgeldes (insgesamt 150€) entscheidet der Preisrichter Jörg Kuhlmann. Zusätzlich gibt es Buchpreise für die besten Jugendlichen. Gemeinschaftsproduktionen sind ausdrücklich erlaubt. Es sind maximal drei Aufgaben eines Verfassers (inklusive Gemeinschaftsproduktionen) zulässig. Einsendungen sind zu richten an den Turnierleiter Wolfgang Erben (dsb-delegierter@dieschwalbe.de). Einsendeschluss ist der **30.4.2022**.

Beispiel 1	Beispiel 2	Beispiel 3 <i>nach Dieter Werner und Ralf Krätschmer</i>
		
#3 Rollentausch	#8 Rollentausch	#6 Rollentausch
(5+4)	(4+3)	(7+11)

Beispiel 1: Auswahlkombination mit Berlin-Thema. $1.Ta7??$ (droht $2.Tc8\#$) $Le4\#!$. (Natürlich darf Weiß nach dem Matt nicht mehr tauschen. „Statt“ welchen Zuges sollte das sein?) **1.Tg3?** (droht $2.Th5\#$) $1... Le4+?$ $2.[A=s] Td3$ $3.L:d3\#$, aber $1... Lf3!$. **1.Td7!** (droht $2.Tc8\#$) $1... Le4+$ $2.[A=s] Td3$ **3.L:d3#** oder $1... Lb7/c6/d5$ **2.T:b7/T:c6/c:d5 Kg8** **3.Tc8#**. Das Berlin-Thema passt offenbar hervorragend zum Rollentausch.

Bei der Prüfung mit **Popeye** sind zwei Dinge unbedingt zu beachten. Erstens: Zusätzlich zu „bedingung rollentausch“ ist immer noch „option zielistende“ anzugeben, damit nach dem Erreichen des Mattziels ein Rollentausch nicht mehr erlaubt ist; sonst wird hier $1.Ta7?$ fälschlich als Nebenlösung genannt. Zweitens: Der Angreifer – nach $1.Td7!$ $Le4+$ $2.$ Rollentausch also Schwarz – zieht bei Popeye immer von unten nach oben; statt $2... Td3$ $3.L:d3\#$ sagt Popeye deshalb „um 180° gedreht“ $2... Te6$ $3.L:e6\#$; bei den Einsendungen wird – konsequent verwendet – auch die Notation gemäß Popeye akzeptiert.

Beispiel 2: Vorplan mit vertauschten Rollen. $1.b6?$ $Kd8!$. **1.[A=s]! Kd4!** (sonst #7) **2.Kf8 Kc5** **3.Kg8 Kb6** (schindet einen Zug – und einen Dual – heraus) **4.[A=w]** **5.Kc7/Kc6** **6.b6** **7.b7** **8.b8D/T#**. In einem derartigen Vorplan wirklich aktive Verteidigung zu zeigen ist offenbar sehr schwierig.

Beispiel 3: Diese meines Erachtens perfekte Rollentausch-Komposition entsteht aus einem orthodoxen #8 von Dieter Werner und Ralf Krätschmer (PDB P1264015; idee & form 2010, 1. e.E.) durch den Austausch eines einzigen Steines (wBg5 → wSg5). **1.b3?** (droht 2.Ta4#) 1... Lc6? 2.Ta4+ L:a4 3.b4# aber 1... Tf4! 2.T:f4 d4! 3.T:d4 Lg2+ 4.K:h4 Th8+. **1.Tb4!** (droht 2.Lb6#) **Tg6 2.b3! Tf4(!) 3.T:f4 d4(!) 4.T:d4** und nun **4... Lg2+ 5.[A=s] K:h4 6.Th6#** oder **4... Lc6 5.Ta4+ L:a4 6.b4#**. Man könnte hier von einem Anti-Berlin-Thema sprechen: Aus dem harmlosen Schach Tg8-h8+ wird (durch römische Lenkung) das Matt Tg6-h6# (das Weiß durch vorherigen Rollentausch für sich zu nutzen weiß).

Der Rollentausch stammt (als „Brett drehen“) aus dem Parteschach. Sowohl der Preisrichter, als auch der Turnierleiter hatten es schon vor Jahrzehnten als didaktisches Hilfsmittel im Schachunterricht eingesetzt. Im parallel stattfindenden offenen **10. Problemschach-Wettbewerb des Schachverbandes Württemberg** werden dazu partienaher Miniaturen gefordert. In der Ausschreibung (auf www.svw.info) finden Sie weitere Beispiele zum Rollentausch.