Schwalbe Konstruktions- und Lösewettbewerb 2022 (234. Thematurnier)

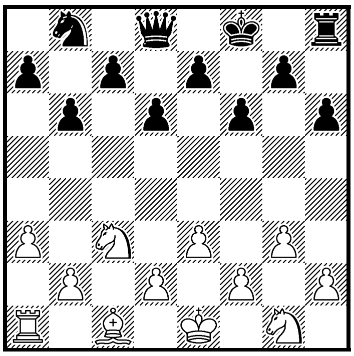
Lösungen und Preisbericht von Andreas Witt, Finnentrop

Inhalt, Teilnehmer

Den Konstruktions- und Lösewettbewerb in der *Schwalbe* konnte ich 2022 zum vierten Mal ausrichten (Heft 318-2, Dezember 2022, S. 834–835). Ich hatte mir neue Aufgabenforderungen überlegt, die für alle gut lösbar und attraktiv sein sollten, und wie immer 4 davon für die Löser ausgewählt.
Diesmal haben sich 20 Schachfreunde am Wettbewerb beteiligt. Da sich wieder mehrere zwei- oder dreiköpfige Löserteams die Arbeit teilten, gehen insgesamt 15 Bewerbungen in die Bewertung ein.

Den Teilnehmern hat es wieder einmal gefallen, auch wenn sich einige leider nicht an alle 4 Aufgaben herangewagt haben. Eine kleine Auswahl ihrer Kommentare: Arnold Beine: „Das waren wirklich abwechslungsreiche und spannende Aufgaben, vor allem weil man sich schrittweise an die optimale Lösung herantasten konnte.“ Xaver Guggenberger: „Vielen Dank für diese gigantischen Aufgaben, die mir immer so viel Freude machen und mich für Wochen unterhalten.“ Stefan Felber: „Danke für einige freudvolle und rätselhafte Stunden am Schachbrett.“ Christoph und Samuel Fieberg: „Wir haben uns so manche Stunde genussvoll den Kopf zerbrochen.“ Frank Fiedler: „Schön ist, dass einem bei dieser Art Aufgaben der Computer beim Lösen wenig nützt.“

A1 **Andreas Witt**



Nach nur 20 Einzelzügen stehen keine Steine mehr auf weißen Feldern (12+12)

Aufgabenstellung Aufgabe A

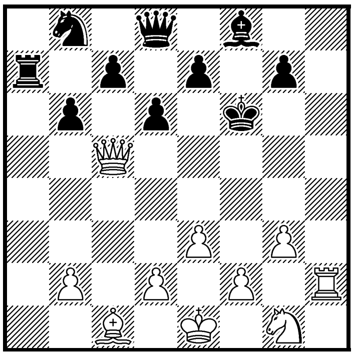
Aus der Partieausgangsstellung ziehen Weiß und Schwarz so, dass nach möglichst wenig Zügen keine Steine mehr auf weißen Feldern

stehen! Gib eine Zugfolge bis zu einer solchen Stellung an!
From the initial game array White and Black make a minimum number of moves so that no pieces stand on white squares! Give a sequence of moves until a suchlike position!

Lösung Aufgabe A

Die Aufgabe A sollte als löserfreundlicher Einstieg in den Wettbewerb dienen, und tatsächlich konnten 9 der 15 Teilnehmer (60 %) sich bis zum Optimum von nur 20 Einzelzügen vorkämpfen.
Dass die beiden weißfeldrigen Läufer geschlagen werden müssen, ist klar, aber nur die richtige Kombination aus aktivem Wegziehen der weißfeldrigen Steine und passivem Sichschlagenlassen möglichst auf den Ausgangsfeldern führte zu dem optimalen Ergebnis von 20 Einzelzügen.
In meiner „Prototyp-Version" macht der schwarze Läufer mit 5 Zügen gleich die Hälfte aller schwarzen Züge. Bei insgesamt 8 geschlagenen Steinen ist die Zugreihenfolge relativ festgelegt: 1.g3 b6 2.Lg2 d6 3.L:a8 Lb7 4.e3 L:h1 5.Le4 L:e4 6.a3 L:c2 7.Sc3 Lb3 8.D:b3 f6 9.D:g8 h6 10.D:f8+ K:f8 Nach nur 20 Einzelzügen stehen keine Steine mehr auf weißen Feldern (**Diagramm A1**).

A2 **Gerhard Richter**
Gunter Jordan



Nach nur 20 Einzelzügen stehen keine Steine mehr auf weißen Feldern (10+10)

Die 9 von den Lösern gefundenen schnellsten Partien mit 20 Einzelzügen waren sehr unterschiedlich, und Frank Fiedler merkte zu Recht an: „Viele Lösungen sind meist ein Indiz dafür, dass es schneller gehen könnte, doch so sehr ich auch suchte, ich fand nur noch mehr Lösungen mit 20 Einzelzügen." Ich bedaure es, dass es diese Vielzahl an Lösungen gab, sodass sicherlich auch andere Löser vergeblich weiter gesucht haben. Meine Absicht war es eigentlich, dass die Mehrheit der Löser bei 21 Einzelzügen landen sollte und nur ganz wenige auf das verborgene 20-zügige Optimum stoßen.
Eine der optimalen Lösungen von Gerhard Richter und Gunter Jordan, die ziemlich aus dem Rahmen fällt und bei der 12 der 20 Züge schlagen, möchte ich noch wiedergeben: 1.e3 d6 2.Ld3 Le6 3.L:h7 L:a2 4.L:g8 L:b1 5.T:a7 T:a7 6.L:f7+ K:f7 7.g3 L:c2 8.D:c2 T:h2 9.T:h2 b6 10.Dc5 Kf6. Nach nur 20 Einzelzügen stehen keine Steine mehr auf weißen Feldern (**Diagramm A2**).

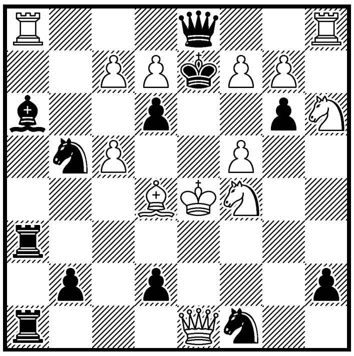
Aufgabenstellung Aufgabe B

Konstruiere eine legale Stellung mit möglichst vielen Steinen, in der alle Steine mit mindestens einem Zug Schach geben können! Die Stellung soll keine Umwandlungsfiguren enthalten.
Compose a legal position with a maximum number of pieces, in which all pieces can give leastwise one check! Promoted pieces are not allowed.

Lösung Aufgabe B

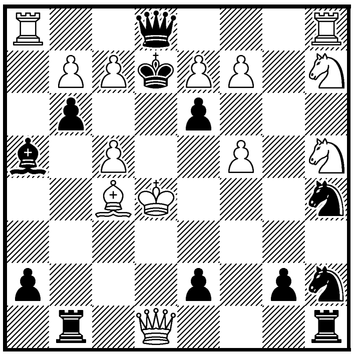
Da auch die beiden Könige Schach geben müssen, indem sie als Batterievorderstein ein Schach aufdecken, und die beiden Batteriehintersteine nur Damen sein können, müssen weiße Dame, weißer König, schwarzer König und schwarze Dame auf einer Linie hintereinander aufgereiht sein. Mit dieser grundsätzlichen Erkenntnis ist der Einstieg in die Stellungskonstruktion auch schon geschafft.
Als nächstes wird der Löser weiße und schwarze Bauern so platzieren, dass deren Schachgebote durch normale Schachs und Umwandlungsschachs maximiert werden. Das ist der entscheidende Schritt!
Für die Aufreihung von wD, wK, sK und sD gibt es 3 grundsätzliche Möglichkeiten. Sie können auf einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Linie hintereinander stehen. Diese 3 Fälle muss der Löser systematisch untersuchen und findet dann unweigerlich das Optimum mit 25 Steinen, die alle mindestens ein Schachgebot geben können, in einer der senkrechten Aufstellungen! (**Diagramm B1**)
Das Optimum mit 25 schachgebenden Steinen fanden 3 der 15 Teilnehmer (20 %) und zwar Frank Fiedler (**Diagramm B2**), das Löserduo Christoph und Samuel Fieberg (**Diagramm B3**) und das Löserteam vom Schachclub Caissa Berlin-Hermsdorf: Eiko Bleicher, Christian Piesnack und Max Witte (**Diagramm B4**).
Alle 4 optimalen Lösungen waren vom Grundschema her mit der gleichen Reihung der Damen und Könige und den gleichen Standfeldern aller 11 Bauern und 2'er Türme einer Partei erstaunlicherweise identisch. Lediglich die Spiegelung an der Mittelsenkrechten und/oder der Wechsel von Weiß auf Schwarz veränderte das Stellungsbild.

B1 Andreas Witt



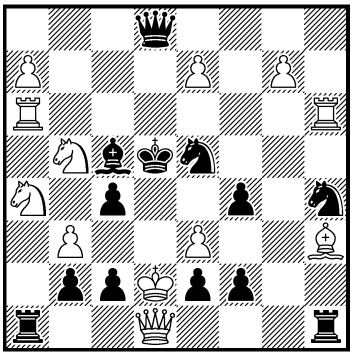
Stellung mit 25 Steinen, in der alle Steine Schach geben können. (13+12)

B2 Frank Fiedler



Stellung mit 25 Steinen, in der alle Steine Schach geben können. (13+12)

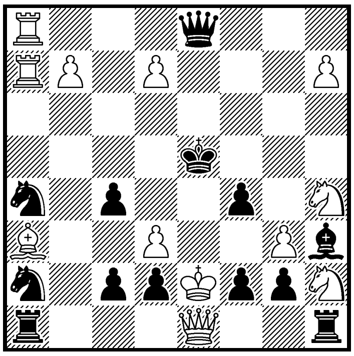
B3 Christoph Fieberg
Samuel Fieberg



Stellung mit 25 Steinen, in der alle Steine Schach geben können. (12+13)

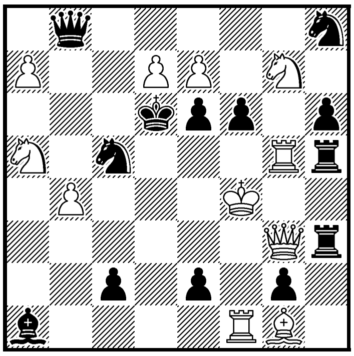
Entscheidend waren die Standfelder der weißen und schwarzen Bauern, die in der Summe 4-mal „normal“ und 7-mal per Umwandlung Schach geben. Witzig ist, wie die weißen und schwarzen Bauern auf der 5. und 6. bzw. 3. und 4. Reihe durch Ziehen oder gegenseitiges Schlagen aneinander vorbeikommen. Die beiden Damen finden zum Schachgeben gerade noch einen Weg durch das Bauerngeflecht. Das weiße bzw. schwarze Turmpaar hat zu ihren Standfeldern in den Ecken keine Alternative. Die restlichen 8 Figuren sind am Ende recht einfach auf dem Brett unterzubringen.
Die Stellungen sind legal, was hier nicht ohne weiteres erkennbar ist. In meiner Lösung **(Diagramm B1)** werden vorab der wBa2 und wBb2 geschlagen, danach sBa7→a1D, sBd7-d6, sDa1→d7, wBe6:Dd7, sBe7→e1D, sBg7-g6, sDe1→g7, wBh6:Dg7, sBh7→h2, wBg4:sBf5, wBd4:Lc5, sBc6:Ld5. Das waren 4 Schläge von weißen Bauern und 1 Schlag eines schwarzen Bauern, sowie 2 Umwandlungen schwarzer Bauern, die aber beide wieder geschlagen wurden, sodass die Forderung, dass die Stellung keine Umwandlungsfiguren enthalten darf, erfüllt ist!
Eine sehr schöne Lösung mit der diagonalen Reihung der Damen und Könige, die aber mit 24 schachgebenden Steinen 1 unter dem Optimum bleibt, fanden Volker Gülke und Udo Petersen (**Diagramm B5**). Eine der sehr guten Lösungen mit waagerechter Reihung der Damen und Könige, aber ebenso nur 24 schachgebenden Steinen, fand Martin Walter (**Diagramm B6**).

B4 Eiko Bleicher
Christian Piesnack
Max Witte



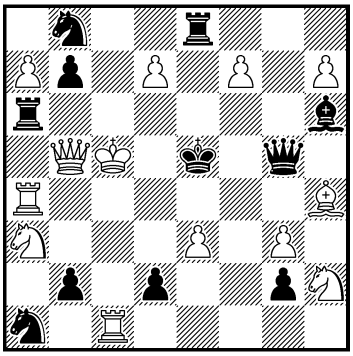
Stellung mit 25 Steinen, in der alle Steine Schach geben können. (12+13)

B5 Volker Gülke
Udo Petersen



Stellung mit 24 Steinen, in der alle Steine Schach geben können. (11+13)

B6 Martin Walter



Stellung mit 24 Steinen, in der alle Steine Schach geben können. (13+11)

Aufgabenstellung Aufgabe C

Aus der Partieausgangsstellung ziehen Weiß und Schwarz so, dass nach möglichst wenig Zügen alle Randfelder besetzt sind! Gib eine Zugfolge bis zu einer solchen Stellung an!
From the initial game array white and black make a minimum number of moves until all border squares are occupied! Give a sequence of moves until a suchlike position!

Lösung Aufgabe C

Das Schöne an der Aufgabenstellung war, dass die Forderung sehr einfach und verständlich war und zum Lösen ermunterte. Auch konnte der Löser recht schnell eine Stellung finden, die alle Ränder bedeckt, und ebenso schnell eine weitere, die weniger Züge verbraucht. Damit war das Prinzip erkannt und der Ehrgeiz geweckt. Folgende Überlegungen helfen auf dem Weg zum Optimum:

Um alle Randfelder besetzen zu können, werden 28 Steine benötigt. Damit ist als erstes klar, dass maximal vier Steine (32 minus 28) geschlagen werden dürfen. Zwölf Bauern (6 weiße und 6 schwarze) stehen nicht am Rand. Und damit ist als zweites klar, dass sich 8 dieser 12 Bauern auf der gegnerischen Grundreihe umwandeln müssen. Durch ein wenig Probieren wird deutlich, dass es am günstigsten ist, wenn sich 4 weiße und 4 schwarze Bauern umwandeln. Andere Verteilungen mit 6 zu 2 oder 5 zu 3 sind auch möglich, verbrauchen aber zu viel Züge zuungunsten einer Partei. Das Opfern eines Läufers auf a6 (a3) oder h6 (h3) lässt einen Bauern direkt auf ein Randfeld gelangen, reduziert aber nicht die erforderlichen 8 Umwandlungen, sondern verlängert nur die Zugfolge.

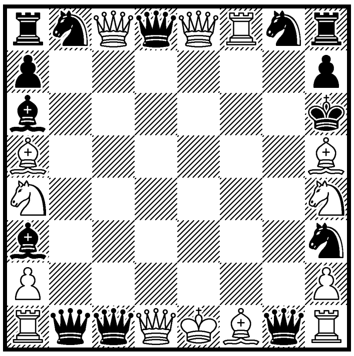
Damit die weißen und schwarzen Bauern effektiv aneinander vorbeikommen, ziehen je 2 weiße und schwarze bis zur 6. bzw. 3. Reihe und schlagen von dort die gegnerischen Bauern. Es erfordert einige Tüftelei, welche 2 weißen und 2 schwarzen Bauern auf der 7. und 2. Reihe einschlagen sollten, denn dafür gibt es nicht wenige Kombinationsmöglichkeiten. Auf den Grundreihen sollten möglichst viele Figuren ihren Platz behalten. Die Könige stehen eigentlich nur im Weg herum, sind für die Bauernumwandlungen hinderlich und verbrauchen mehrere Züge, wenn sie schwerfällig bis zum Seitenrand ziehen. Deshalb konnte versucht werden, dass 1 König gar nicht ziehen braucht, indem die Umwandlungen weit genug weg von der e-Linie erfolgen. Es kristallisiert sich heraus, dass die Umwandlung von mindestens einem Doppelbauern auf jeder Seite am günstigten ist, da dann höchstens 3 Grundlinienfiguren weichen müssen und eine Umwandlungsfigur zum seitlichen Rand ziehen muss. 2 Doppelbauern einer Partei und 4 Einzelbauern der anderen sind zwar auch möglich, verschieben aber das Verhältnis der Anzahl der schwarzen und weißen Einzelzüge ungünstig.

Mit diesen Überlegungen, den schrittweisen Verbesserungen und genügend Ausdauer konnte der Löser das Optimum finden! Der Weg bis dorthin war jedoch steinig!

Dies spiegelte sich auch in den Kommentaren der Löser wider. Stefan Felber: „Aufgabe C hat mich am längsten beschäftigt, aber auch am meisten motiviert, weil ich in mehreren Versuchen die Zugzahl von anfangs 60 auf 54 drücken konnte.“ Löserteam Caissa: „Die mit Abstand anspruchsvollste Aufgabe.“ Frank Fiedler: „Aufgabe C fand ich am schwierigsten.“

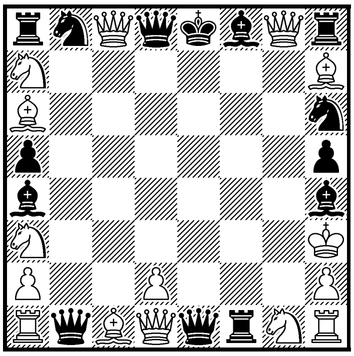
Nur 3 Teilnehmer (20 %) konnten sich bis zu dem Optimum von 53 Einzelzügen herunterkämpfen!, und zwar Xaver Guggenberger, das Löserduo Christoph und Samuel Fieberg und das Löserteam vom Schachclub Caissa Berlin-Hermsdorf.

C1 **Andreas Witt**



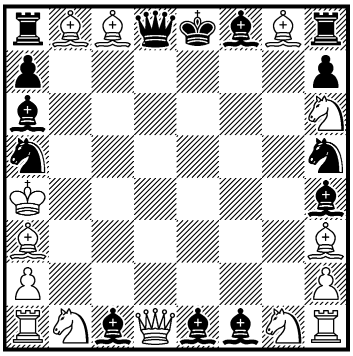
Nach nur 53 Einzelzügen sind alle Randfelder besetzt. (14+14)

C2 **Xaver Guggenberger**



Nach nur 53 Einzelzügen sind alle Randfelder besetzt. (15+14)

C3 **Christoph Fieberg**
Samuel Fieberg



Nach nur 53 Einzelzügen sind alle Randfelder besetzt. (14+14)

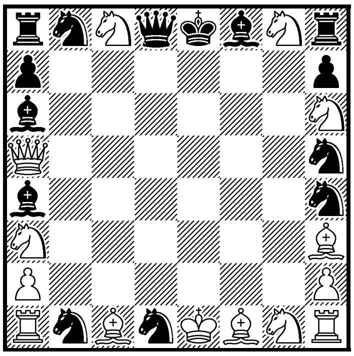
Die Zugfolgen im Einzelnen:

Andreas Witt: 1.d4 f5 2.d5 f4 3.d6 f3 4.d:e7 f:g2 5.b4 d5 6.b5 d4 7.b6 d3 8.b:c7 d:c2 9.Ld2 Kf7 10.La5 Kg6 11.Sc3 Kh6 12.Sa4 b5 13.Sf3 b4 14.Sh4 b3 15.f4 b2 16.f5 g5 17.f6 g4 18.f7 g3 19.e8L La3 20.f8T La6 21.c8D g1S 22.Lh5 Sh3 23.e4 g2 24.e5 g1D 25.e6 c1D 26.e7 b1D 27.e8D! (**Diagramm C1**). Bei meiner Lösung dürfen je 5 Figuren auf der 1. und 8. Reihe ihren Platz behalten, darunter auch der weiße König. Die jeweils anderen 3 Figuren müssen für die Bauernumwandlungen Platz machen und auf die seitlichen Ränder ausweichen.

Xaver Guggenberger: 1.b4 d5 2.b5 d4 3.b6 d3 4.b:d7 d:e2 5.f4 b5 6.f5 b4 7.f6 b3 8.f:g7 b2 9.Sa3 b1D 10.g4 e5 11.g5 f5 12.g6 h5 13.Kf2 e1L+ 14.Kg2 Lh4 15.c4 Ld7 16.c5 La4 17.c8S a5 18.Sa7 Sh6 19.c6 e4 20.c7 e3 21.c8D f4 22.La6 e2 23.Kh3 e1D 24.g8L f3 25.Lh7 f2 26.g7 f1T 27.g8D! (**Diagramm C2**). Bei Xaver Guggenberger verharren genialerweise gleich 6 schwarze Figuren einschließlich des Königs auf ihrer Grundreihe! Dadurch gewinnt Schwarz Zeit, um mit seinen Randbauern a7 und h7 Felder für Weiß freizumachen. Weiß hat auf c8 und g8 Doppelumwandlungen und muss dadurch zwangsläufig 2 Räumungszüge machen und zwar genau auf die Felder a7 und h7, die ihm Schwarz gerade freigemacht hat! Das ist alles toll miteinander verwoben und ausgeklügeltes Hilfsspiel.

Christoph und Samuel Fieberg: 1.f4 d5 2.f5 d4 3.f6 d3 4.f:g7 d:e2 5.d4 b5 6.d5 b4 7.d6 b3 8.Kd2 f5 9.Kc3 f4 10.Kb4 f3 11.Ka4 b:c2 12.d:c7 e1L 13.b4 Lh4 14.b5 La6 15.b6 Sc6 16.b7 Sa5 17.g4 Sf6 18.g5 Sh5 19.g8S f2 20.Lh3 f1L 21.g6 e5 22.g7 e4 23.Sh6 e3 24.g8L e2 25.La3 c1L 26.c8L e1L 27.b8L! (**Diagramm C3**). Bei dem Löserduo Fieberg bleiben ebenso 5 weiße und 5 schwarze Grundlinienfiguren zu Hause. Der weiße König begibt sich auf eine wundersame 4-zügige Wanderung zum linken Brettrand, während der schwarze König bewegungslos bleibt! Am Ende bevölkern 11 Läufer die Brettränder.

C4 Team Caissa Hermsdorf



Nach nur 53 Einzelzügen sind alle Randfelder besetzt. (14+14)

Löserteam vom Schachclub Caissa Berlin-Hermsdorf : 1.b4 d5 2.b5 e5 3.b6 d4 4.b:c7 b5 5.f4 La6 6.c8L e4 7.f5 Sf6 8.c4 Sh5 9.f6 e3 10.f:g7 e:d2+ 11.Kf2 d3 12.Da4 d1L 13.Da5 La4 14.Lh3 f5 15.g8S f4 16.Sh3 f3 17.g4 f:e2 18.g5 e1S 19.g6 Sg2 20.g7 Sh4 21.g8S d2 22.c5 d1S+ 23.Ke1 b4 24.c6 b3 25.c7 b2 26.Sa3 b1S 27.c8S! (**Diagramm C4**). Bei dem Löserteam aus Berlin bleibt der schwarze König stehen, der weiße König macht für eine schwarze Springerumwandlung Platz und kehrt danach wieder zurück, bärenstark!

Es ist erstaunlich, dass alle 4 optimalen Lösungen sehr unterschiedlich ablaufen. Ich glaube jedoch nicht, dass es möglich ist, unter Kombination aller zugeinsparenden Aspekte eine neue Lösung mit nur 52 Einzelzügen zu erspielen.

Aufgabenstellung Aufgabe D

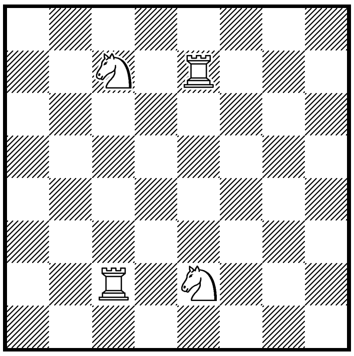
Die Mittelpunkte der Standfelder der 4 weißen Figuren Tc2, Te7, Sc7 und Se2 bilden ein Rechteck mit dem Flächeninhalt A=10 (**Diagramm D0**). Bilde mit 4 Zügen ein Rechteck an einer anderen Stelle des Schachbretts, das den gleichen Flächeninhalt A=10 besitzt! Wie viele und welche Lösungen gibt es?
The central points of the squares of the 4 white pieces Rc2, Re7, Sc7 and Se2 create a rectangle with the surface area of A=10. Create with 4 moves a rectangle on a different place of the chessboard, which has the same surface area of A=10! How much and which solutions are there?

Lösung Aufgabe D

Es gibt überraschenderweise 8 Lösungen mit 5 verschiedenen Rechteckformen! Dass ich die Löser nicht mit einem Ergebnis von 3 orthogonalen 2×5- bzw. 5×2-Rechtecken langweilen wollte, dürfte recht schnell klar geworden sein. Mit dem Anwenden von ein wenig Geometrie, Überlegungen zu Seitenlängen von Dreiecken und der Hilfe von Herrn Pythagoras konnte man schräg auf dem Schachbrett liegende Rechtecke finden.
Die Länge zum diagonalen Nachbarfeld beträgt $\sqrt{2}$, zum 2+1-entfernten Feld $\sqrt{5}$ und zum 3+1-entfernten Feld $\sqrt{10}$. Und mit diesen 3 Werten lassen sich neue Rechtecke mit nicht ganzzahligen Seitenlängen konstruieren.

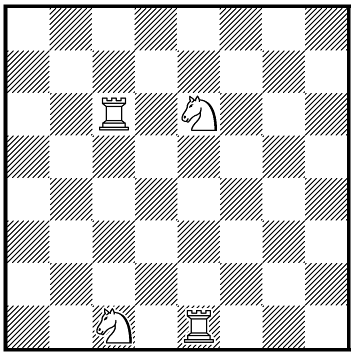
Diagramm D1: 1.Sc1 2.Te1 3.Se6 4.Tc6, $A=2\times 5=10$, **Diagramm D2**: 1.Se8 2.Tc8 3.Sc3 4.Te3, $A=2\times 5=10$, **Diagramm D3**: 1.Tc5 2.Th7 3.Sg3 4.Sh5, $A=5\times 2=10$, **Diagramm D4**: 1.Te6 2.Tb6 3.Sg1 4.Th2, $A=5\sqrt{2}\times 1\sqrt{2}=10$, **Diagramm D5**: 1.Sb5 2.Te6 3.Sg1 4.Sf3, $A=\sqrt{10}\times\sqrt{10}=10$, **Diagramm D6**: 1.Sf4 2.Tc3 3.Sa8 4.Sb6, $A=\sqrt{10}\times\sqrt{10}=10$, **Diagramm D7**: 1.Te3 2.Ta3 3.Sf4 4.Sfe6, $A=2\sqrt{5}\times 1\sqrt{5} = 10$, **Diagramm D8**: 1.Tc6 2.Tg6 3.Sb5 4.Sbc3, $A=2\sqrt{5}\times 1\sqrt{5} = 10$.

D0



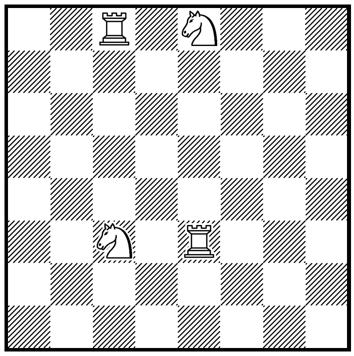
Ausgangs-Rechteck (4+0)
mit Flächeninhalt A=10.

D1



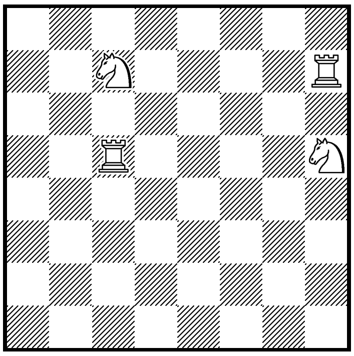
Neues Rechteck (4+0)
mit A=10 nach
1.Sc1 2.Te1 3.Se6 4.Tc6.

D2



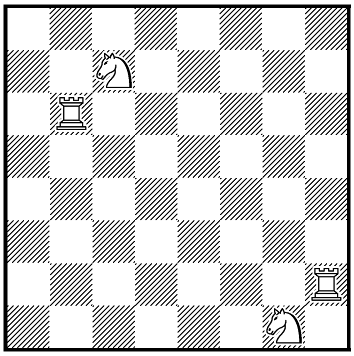
Neues Rechteck (4+0)
mit A=10 nach
1.Se8 2.Tc8 3Sc3 4.Te3.

D3



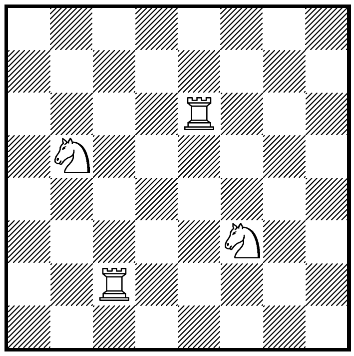
Neues Rechteck (4+0)
mit A=10 nach
1.Tc5 2.Th7 3.Sg3 4.Sh5.

D4



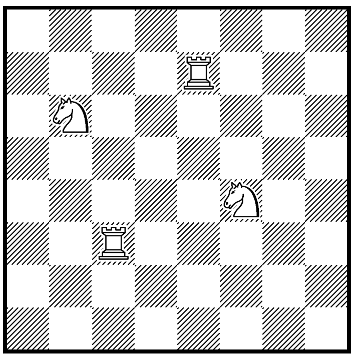
Neues Rechteck (4+0)
mit A=10 nach
1.Te6 2.Tb6 3.Sg1 4.Th2.

D5



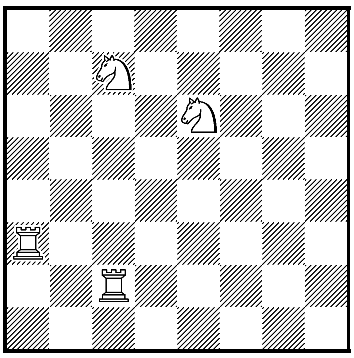
Neues Rechteck (4+0)
mit A=10 nach
1.Sb5 2.Te6 3.Sg1 4.Sf3.

D6



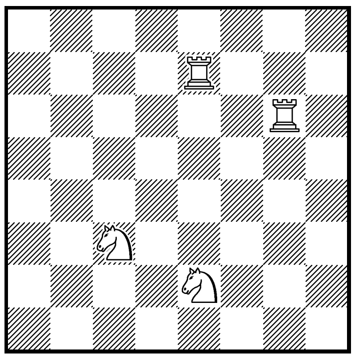
Neues Rechteck (4+0)
mit A=10 nach
1.Sf4 2.Tc3 3.Sa8 4.Sb6.

D7



Neues Rechteck (4+0)
mit A=10 nach
1.Te3 2.Ta3 3.Sf4 Sfe6.

D8



Neues Rechteck (4+0)
mit A=10 nach
1.Tc6 2.Tg6 3.Sb5 4.Sbc3.

Alle 8 Lösungen sind mit genau 4 Zügen zu erreichen. Fast alle Löser konnten die 3 orthogonalen Rechtecke finden, auch wenn die um eine Reihe nach unten und oben verschobenen Rechtecke nicht gleich sichtbar waren. Frank Fiedler: „Seltsamerweise fand ich die naheliegenden Lösungen D1 und D2 zuletzt.“, und ein Löser konnte zwar alle schwierigen Rechtecke aufspüren, aber nicht D1 und D2! Einer der Teilnehmer übersah nur das liegende orthogonale (D3), ein anderer nur das diagonal langgezogene (D4), und der ultimative Expertenlöser der letzten K+L-Wettbewerbe konnte sich mit schrägen Rechtecken gar nicht anfreunden. Ein Löser fand „die Aufgabe am einfachsten und am schnellsten gelöst“, blieb allerdings leider bei 5 Lösungen hängen. Die beiden Quadrate D5 und D6 sind selbstverständlich auch Rechtecke. Bei der Aufgabe D haben 7 Teilnehmer (47 %) das Optimum mit allen 8 Rechtecken gefunden.

Platz	Teilnehmer	A	B	C	D	Gesamt	Preis
		20 Züge 30 Punkte	25 Steine 30 Punkte	53 Züge 30 Punkte	8 Rechtecke 30 Punkte		
1-2	Christoph Fieberg / Samuel Fieberg	30	30	30	30	120	80€
1-2	Eiko Bleicher / Christian Piesnack / Max Witte	30	30	30	30	120	80€
3	Frank Fiedler	30	30	24	30	114	60€
4-5	Arnold Beine	30	26	26	30	112	40€
4-5	Volker Gülke / Udo Petersen	30	26	26	30	112	40€
6	Martin Walter	30	26	24	30	110	Buch 35€
7	Gerhard Richter / Gunter Jordan	30	26	22	30	108	Buch 30€
8-9	Xaver Guggenberger	26	24	30	22	102	Buch 25€
8-9	Silvio Baier	30	26	22	24	102	Buch 25€
10	Michael Schreckenbach	30	26	26	18	100	Buch 20€
11	Stefan Felber	26	26	26	18	96	Buch 15€
12-13	Bernd Schwarzkopf	0	26	0	26	52	
12-13	Klaus Funk	0	26	0	26	52	
14	Stephan Dietrich	12	8	0	14	34	
15	Nico Keil	22	0	0	0	22	

Ergebnisse, Preise

Für jede optimale Lösung einer Aufgabe habe ich 30 Punkte verteilt und für das zweitbeste Ergebnis 26 Punkte. Alle weiter vom Optimum entfernten Lösungen wurden in 2-Punkte-Schritten schlechter bewertet.

2 Teilnehmer haben tatsächlich alle 4 Aufgaben optimal gelöst und die Maximalpunktzahl von 120 erkämpft, nämlich das Löserduo Christoph und Samuel Fieberg und das Löserteam vom Schachclub Caissa Berlin-Hermsdorf: Eiko Bleicher, Christian Piesnack und Max Witte! Auf den weiteren vorderen Plätzen landeten Frank Fiedler, Arnold Beine und das Löserduo Volker Gülke und Udo Petersen. Herzlichen Glückwunsch an alle Teilnehmer! Die Gewinner der Geld- und Buchpreise mögen sich bitte direkt an den Kassenwart Rainer Kuhn bzw. den Bücherwart Ralf Krätschmer wenden.