

**Die Aufgabe:** Falls man eine Möglichkeit zum direkten Mattsetzen übersieht, ist das eigentlich schon schlimm genug. Wenn der stattdessen gespielte Zug dann aber obendrein dem Gegner ein einzüiges Matt erlaubt, so ist dieser Zug wahrlich als erbärmlich anzusehen. Beim diesjährigen Wettbewerb ist ein **erbärmliches Zugpaar** verlangt, also zwei erbärmliche Züge in einer Partie direkt hintereinander, samt einem direkt anschließenden Matt. Und natürlich soll das möglichst schnell gehen.

- **1. Preis 100€** ● **insgesamt 250€** ●
- **Jugendpreis garantiert** ●

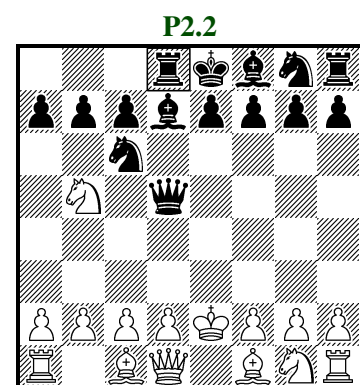
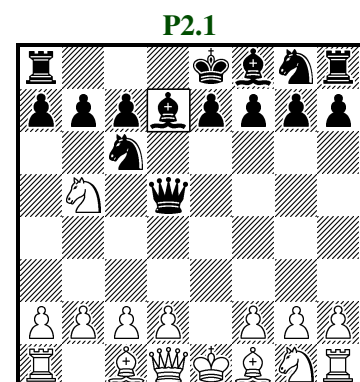
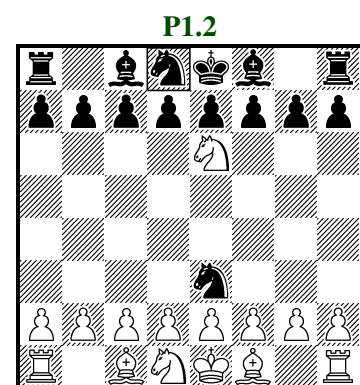
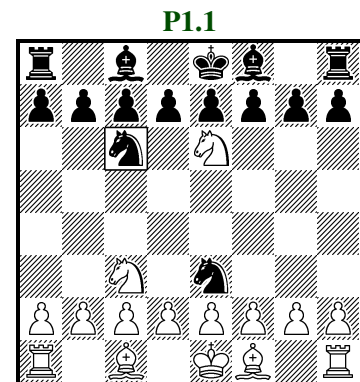
**Beispiel:** Partie **P1** beginnt völlig symmetrisch mit **1.Sf3 Sf6 2.Se5 Se4 3.Sc6 Sc3 4.Sxd8 Sxd1 5.Se6 Se3 6.Sc3 Sc6** Diagramm **P1.1**. Ein eingekrehtes Feld (hier c6) kennzeichnet den letzten Zug; insbesondere zeigt dies, wer am Zuge ist (hier Weiß). ● Der folgende Zug **7.Sd1?** ist natürlich furchtbar schlecht, weil er **7.– Sxc2#!!** ermöglicht; er ist aber trotzdem nicht erbärmlich, weil Weiß alternativ nicht hätte Matt setzen können. ● Erbärmlich ist dann die schwarze Antwort **7.– Sd8??** Diagramm **P1.2**: Schwarz hätte Matt setzen können und ermöglicht stattdessen **8.Sxc7#!!**. ● Weiß will in puncto Erbärmlichkeit nicht nachstehen: Mit **8.c3??** ignoriert Weiß das Mattgeschenk und hält seines aufrecht. ● Das erbärmliche Zugpaar ist geschafft: **7.– Sd8?? (7.– Sxc2#!!) 8.c3?? (8.Sxc7#!!)**. Es fehlt nur noch das Matt: **8.– Sc2#**.

**Bewertungs-Kriterien:** Primär geht es um die **kürzeste Partie**, sekundär um **möglichst wenig Schläge**. Deshalb ist in **P1** **8.c3??/c4?? Sc2#** besser als **8.h3??** (oder andere Wartezüge) **Sxc2#**; es spart einen Schlag.

**Beispiel:** Für ein schnelles Hilfsmatt des weißen Königs eignet sich bekanntlich Skandinavisch (**1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Ke2 De4#**); das sollte für unsere Zwecke verwendbar sein. Tatsächlich geht es in **P2** so 2 Züge schneller als in P1: In der für Einsendungen zum Wettbewerb bevorzugten Notation schreibt sich P2 als **1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Sc3 Sc6 4.Sb5 Ld7** Diagramm **P2.1** **5.Ke2 Td8??** Diagramm **P2.2** (**5.– De4#!!**) **6.c4?? (6.Sxc7#!!)** **6.– De4#**; insbesondere sollen erbärmliche Züge in Einsendungen mit „??“ markiert und durch Nennung eines alternativ möglichen Matts ergänzt werden. Die Hauptanforderung des Wettbewerbs – erbärmliches Zugpaar samt Matt – wird von P2 erfüllt: **5.– Td8?? (5.– De4#!!) 6.c4?? (6.Sxc7#!!) 6.– De4#**.

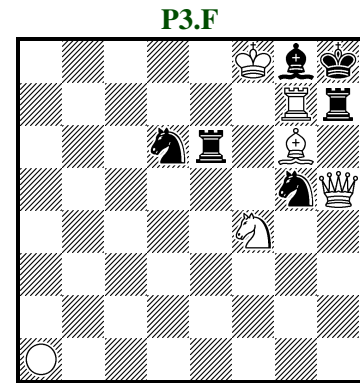
**Beim Jugendpreis** gibt es neben der Hauptanforderung – erbärmliches Zugpaar nebst Matt – keine zusätzlichen Bedingungen. **P1** und **P2** wären folglich korrekte Einsendungen. Die um 4 Halbzüge kürzere Partie **P2** (12 Halbzüge) ist besser als die längere **P1** (16 Halbzüge); das sekundäre Kriterium (Anzahl Schläge) spielt keine Rolle mehr. Aber natürlich ist P2 ebenfalls noch verbesserungsfähig.

Auch **ältere Semester** dürfen – selbstverständlich außer Konkurrenz – Partien zu „**Jugendpreis-Konditionen**“ einsenden. Die kürzesten dieser Partien werden im Preisbericht abgedruckt.



**Bedingungen:** ① (Hauptanforderung) Die Partie muss mit einem erbärmlichen Zugpaar und anschließendem Matt enden. ② Diese drei Züge zusammen mit den beiden alternativen Mattzügen werden als **Finale** bezeichnet. Außer beim Jugendpreis müssen alle fünf Züge des Finales eindeutig sein.

**Beispiel:** Weder **P1** noch **P2** erreichen die in der zweiten Wettkampf-Bedingung geforderte Eindeutigkeit des Finales. Der zweite erbärmliche Zug (8.c3??/6.c4??) ist in beiden Parteien ein weitgehend beliebiger Wartezug, also alles andere als eindeutig. In P2 ist zudem auch der erste erbärmliche Zug uneindeutig; neben 5.Td8?? geht auch 5.Sd8??. Für korrekte Einsendungen muss man wohl ein paar Züge mehr investieren. Diagramm **P3.F** (Weiß am Zuge) zeigt eine solche Partie **P3** vor dem völlig eindeutigen Finale **1.Tf7?? (1.Txg8#!!) 1.– Txg6?? (1.– Te8#!!) 2.Sxg6#**. Man muss lediglich noch den Partieanfang dazu basteln. Das ergäbe eine in jeglicher Hinsicht legale Einsendung.



## Zusammenfassung:

### Definitionen:

- **alternativer Mattzug:** Mattzug, der statt eines erbärmlichen Zuges gespielt hätte werden können.
- **erbärmlicher Zug:** ein Zug, der trotz eines stattdessen möglichen direkten Matts gespielt wird und als Entgegnung ein Matt zulässt.
- **erbärmliches Zugpaar:** zwei erbärmliche Züge direkt hintereinander.
- **Finale:** eingeläutet durch den ersten erbärmlichen Zug. Neben den tatsächlich gespielten drei Zügen gehören auch die beiden alternativen Mattzüge hierzu, insgesamt also fünf Züge.

### Bedingungen:

- Die Partie enthält ein erbärmliches Zugpaar mit direkt anschließendem Matt.
- Alle fünf Züge des Finales sind eindeutig. Ausgenommen von dieser Bedingung ist der Jugendpreis.

### Bewertungs-Kriterien:

- Primäres Kriterium ist eine möglichst kurze Partie, sekundäres Kriterium möglichst wenig Schläge.

## Organisatorisches:

- Einsendungen sind zu richten an den Turnierleiter Wolfgang Erben (wolfgang.erben@svw.info).
- Es genügt die Angabe der Zugfolge in Textform, bevorzugt direkt im Mailtext. Erbärmliche Züge sollen mit „??“ markiert und durch Nennung des alternativ möglichen Matts ergänzt werden.
- Gemeinschaftsproduktionen (Freunde, Vereine, Mannschaften, Jugendgruppen, ...) sind ausdrücklich zugelassen, auch zusätzlich zu einer Einzelteilnahme oder anderen Kooperationen.
- Als jugendlich gelten die Jahrgänge bis einschließlich 2005; dazu bitte das Geburtsdatum angeben. Auch gemeinschaftliche Einsendungen von Jugendlichen werden für den Jugendpreis berücksichtigt.
- Bereits eingereichte Aufgaben dürfen durch Verbesserungen ersetzt werden.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

● **EINSENDESCHLUSS ist der 20.7.2025** ●