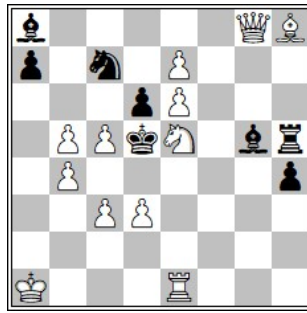


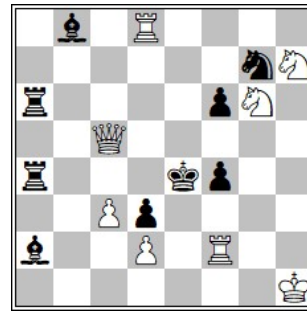
Runde 5 (1.8.2020 – 31.8.2020)



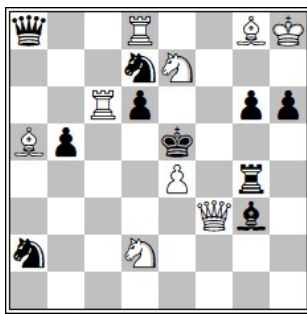
1) #2



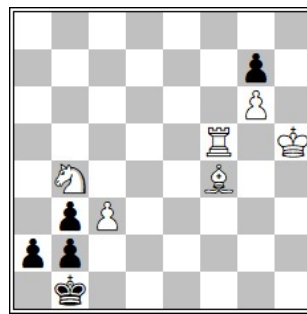
2) #2



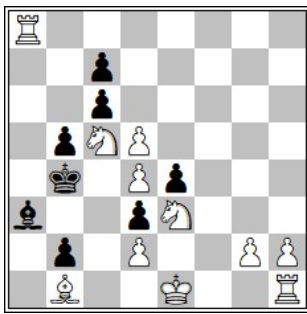
3) #2



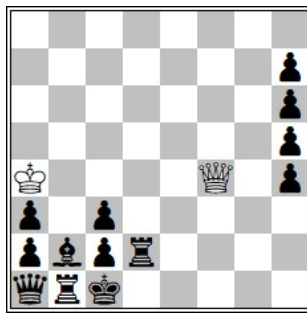
4) #3



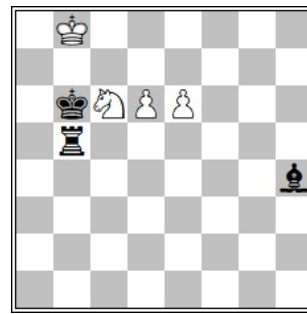
5) #3



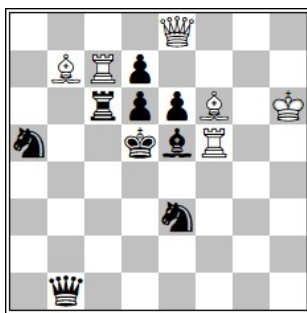
6) #4



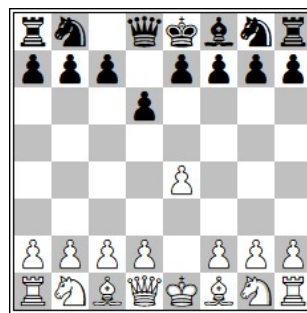
7) #50



8) Weiß zieht und hält Remis



9) H#2 2 Lösungen



10) Kürzeste Beweispartie



**Schachproblem-Lösewettbewerb der Deutschen Schachjugend
in Zusammenarbeit mit der "Schwalbe, deutsche Vereinigung für Problemschach e.V."**



#2: Weiß zieht und setzt im 2. Zug matt; anzugeben ist nur der erste Zug von Weiß – **bitte beachten: diesmal nur 3 Zweizüger**

#3, #4, #50: Weiß zieht und setzt im 3. / 4. / 50. Zug matt: anzugeben sind alle Züge bis zum Matt

#50: Ein Tipp: Die Lösung beginnt mit 1. Kb4 h3 2. Kb3.

Nr 8: Studie: anzugeben sind alle Züge bis zum klaren Remis.

Nr 9: H#2 heißt Hilfsmatt in zwei Zügen. Beim Hilfsmatt arbeiten Weiß und Schwarz zusammen (nicht gegeneinander), um ein Matt des schwarzen Königs zu erreichen. Es beginnt Schwarz. Anzugeben sind also 4 Einzelzüge: Schwarz – Weiß – Schwarz – Weiß. Die Aufgabe hat zwei Lösungen: Für eine Lösung gibt es 2,5 Punkte.

Nr. 10: Von der Anfangsstellung ist diese Position mit möglichst wenigen Zügen zu erspielen. Nur die Lösung mit den wenigsten Zügen gilt als korrekt.

Für jede richtige Lösung gibt es 5 Punkte (maximal also 50 Punkte).

Bitte schickt die Lösungen mit Angabe: Adresse und Geburtsdatum, ggf. Schachverein an den Turnierleiter der „Schwalbe“: Axel Steinbrink (turnierwart@dieschwalbe.de).