

Der International Solving Contest (ISC) im kommenden Jahr am Sonntag, den 27.01.2019, in allen teilnehmenden Ländern gleichzeitig statt.

Es wird drei Kategorien geben: In der ersten, für erfahrene Löser gedachten, können (Löse-) Elopunkte bzw. eine Halbnorm erreicht werden. Die zweite Kategorie ist für etwas weniger erfahrene Löser gedacht. Diese zweite Kategorie ist nicht offen für Löser mit einer Löse(-halb)elo (oder einer inaktiven Löseelo) von mehr als 1700. Die dritte Kategorie ist für Kinder/Jugendliche, die nach dem 31.12.2005 geboren wurden, gedacht.

Der Wettbewerb in der ersten Kategorie besteht aus zwei Runden mit je sechs Problemen, wobei jeweils ein Matt in 2 Zügen, Matt in drei Zügen, Matt in mehr als drei Zügen, eine Studie, ein Hilfsmatt und ein Selbstmatt gelöst werden soll. Die zweite Kategorie besteht ebenfalls aus zwei Runden mit je sechs Problemen – bestehend aus zwei Matt in 2 Zügen, einem Matt in drei Zügen, einem Matt in mehr als drei Zügen, einer Studie sowie einem Hilfsmatt in der einen und einem Selbstmatt in der anderen Runde. Die Jugendkategorie besteht aus einer Runde mit sechs orthodoxen Problemen, vier Aufgaben mit Matt in zwei Zügen, einer Aufgabe mit Matt in drei Zügen und einer Studie. Für jede Runde beträgt die Lösungszeit zwei Stunden.

Um mögliche Unregelmäßigkeiten zu vermeiden, ist es wichtig, dass der Start des Wettbewerbs in jedem Land gleichzeitig erfolgt. Das bedeutet 11 Uhr MEZ. Zwischen den beiden Runden ist eine Pause von mindestens 0,5 Stunden und maximal 1,5 Stunden nach Wahl der lokalen Organisationen einzuhalten.

Nach der Bearbeitung möglicher Einsprüche präsentieren die zentralen Organisatoren die Ergebnisse und ihren Bericht dem Lösungsausschuss bis zum 03.03.2019. Nach der Überprüfung werden die Ergebnisse auf [www.wfcc.ch](http://www.wfcc.ch) präsentiert. Die Endergebnisse dieses Wettbewerbs werden in Form einer Einzelwertung ermittelt. Es wird keine Einzelwertung pro Land von den zentralen Organisatoren bereitgestellt (obwohl dies jedes Land für sich selbst tun kann). Es gibt zusätzlich eine Wertung für Jugendliche, Senioren und Frauen.

## **Auszug aus den Regeln des WCSC (World Chess Solving Championship)**

- 7.1. Die zu lösenden Probleme müssen in gedruckten Diagrammen dargestellt werden.
- 7.2. Ein Löser kann die vom Organisator zur Verfügung gestellten Schachbretter und Figuren oder eigenes Material (auch mehrere Bretter) verwenden. Der Einsatz aller elektronischen oder technologischen Hilfsmittel, die zur Lösung beitragen können, ist ebenso verboten wie jede andere Art von unlauterem Verhalten. Die Rechte und Pflichten des Organisators bestehen darin, Unregelmäßigkeiten zu verhindern und gegebenenfalls zu ahnden.
- 7.3. Ein Löser darf die Lösungen nur auf das vom Direktor zur Verfügung gestellte Blatt schreiben.
8. Die Lösungen sind in algebraischer Notation wie folgt zu schreiben:
  - a) bei direkten Mattproblemen (also Matt in 2, 3, ... Zügen): alle Züge in allen vollzügigen Varianten, die gegen die Drohung verteidigen, einschließlich der Drohung, wenn sie von voller Länge ist – jeweils mit Ausnahme des letzten schwarzen Zuges von Schwarz und des Mattzuges (d.h. bei Zweizügern nur der Schlüssel; bei Dreizügern alle Züge und Varianten bis einschließlich des zweiten weißen Zugs, etc.
  - b) bei Selbstmatts: alle Züge mit Ausnahme des (schwarzen) Mattzuges in allen vollzügigen Varianten einschließlich der Drohung, wenn sie die volle Länge hat. Besteht keine Drohung oder wird eine bestehende Drohung in voller Länge nicht geschrieben, sind alle Varianten in voller Länge anzugeben.
  - c) bei Hilfsmatts: alle Züge.
  - d) bei Studien: alle Züge bis zu einem offensichtlichen Sieg oder Remis.
- 9.1. Bei Hilfsmatts mit mehr als einer Lösung muss der Löser alle gewünschten Einzellösungen für eine Komplettlösung angeben. Bei allen anderen Problemen und Studien ist nur eine Lösung zu finden.
- 9.2. Wenn ein Löser glaubt, dass er eine Nebenlösung gefunden zu haben, kann er sie anstelle der Lösung angeben. In diesem Fall muss er die kompletten Züge der Nebenlösung gemäß Punkt 8 angeben. Die richtige und vollständige Lösung oder der Nebenlösung eines Problems ergibt 5 Punkte.
- 9.3. Eine unvollständige Lösung bringt weniger Punkte. Falsche oder unvollständige Abweichungen oder Einzellösungen haben einen Wert von 0 (Null) Punkten. Wenn mehr als die erforderliche Anzahl von Lösungen für ein bestimmtes Problem angegeben wird, genügt

es, dass eine der Lösungen falsch ist, damit der Löser für dieses Problem 0 (Null) Punkte erhält. Wenn mehr als eine Fortsetzung nach einer Verteidigung (oder mehr als eine Bedrohung) angegeben wird, genügt es, dass eine davon falsch ist, wenn der Löser für diese Variante (Drohung) 0 (null) Punkte erhält.

- 9.4. Der Direktor muss die Verteilung der Punkte für eine Lösung (d.h. für verschiedene Varianten, Züge oder einzelne Lösungen) vor Turnierbeginn festlegen. Für ein Hilfsmittel mit mehr als einer Lösung sollte die Verteilung der Punkte auf dem Lösungsblatt angegeben werden.
- 9.5. Wenn ein Problem keine Lösung hat, werden 0 (Null) Punkte für dieses Problem vergeben und alle Löser erhalten die volle Zeitwertung für diese Runde.
- 9.7. Wird ein Zug falsch, unklar oder mehrdeutig geschrieben, gilt diese Variante oder Einzellösung als falsch. Wenn jedoch der Direktor (oder die Jury, Punkt 13.5) sicher ist, dass der richtige Zug beabsichtigt war, muss diese Variation oder Einzellösung als richtig angesehen werden.
  
- 10.1. Während des Lösens darf ein Löser den Lösungsraum nur mit Erlaubnis des Direktors und in Begleitung eines Organisators verlassen.
- 10.2. Wenn ein Löser das Lösungsblatt übergibt, schreibt der Organisator sofort die verstrichene Zeit auf das Lösungsblatt des Löfers. Die verstrichene Zeit wird in Minuten aufgerundet (d.h. wenn die letzte Minute beginnt, erhalten die Löser die volle Lösezeit). Nach Übergabe des Lösungsblattes hat der Löser kein Recht, Änderungen an den Lösungen vorzunehmen. Er sollte den Raum verlassen und darf nicht zurückkehren, bis die Runde beendet ist.
- 10.3. Der Direktor kündigt die letzten 10 Minuten und die letzte Minute in jeder Runde an. Nach der Ankündigung der letzten Minute bleiben alle Löser bis zum Ende der Runde sitzen. Wenn das Ende erklärt ist, hören sie auf zu schreiben und warten, bis die Organisatoren alle Lösungsblätter eingesammelt haben.
  
- 11.2. Für die Einzelwertung werden die Punkte, die ein Löser in den verschiedenen Runden erzielt, sowie die Lösungszeit summiert.
- 11.3. Ein Löser mit 0 (Null) Punkten in einer Runde bekommt die volle Lösezeit für diese Runde.
- 11.4. Die Anzahl der Punkte bestimmt das Ranking. Im Falle eines Unentschiedens nach Punkten wird der Löser oder das Team mit der kürzeren Gesamtlösungszeit höher eingestuft.

- 12.1. Die Teilnehmer sind über die offiziellen Lösungen mit einer Punktverteilung einer Runde unmittelbar nach Abschluss dieser Runde zu informieren. Die Ergebnisse der Runden müssen so schnell wie möglich schriftlich bekannt gegeben werden.
- 12.2. Hat sich ein Problem als fehlerhaft erwiesen hat (Nebenlösungen, Duale, keine Lösung), muss dies so schnell wie möglich unter Angabe der jeweiligen Punktvergabe bekannt gegeben werden.