

Kompositionsturnier Andernach 2013

Wurmlöcher

Toben Sie sich mit Wurmlöchern aus, bauen Sie exzellente Direktmatts, tolle Hilfsspiel-Aufgaben, faszinierende Retros!

Einsendeschluss: Samstag, 11. Mai 2013, 23:59:59, **Preisrichter:** f-Red.

Closing date: Saturday, May 12, 2013, 23:59:59 MEST, **Judges:** f editors

Wurmlöcher – die Regeln

Grundsätze

1. Wurmloch zu sein ist die Eigenschaft eines Feldes.
2. Beim Hinzug eines Steins auf ein Wurmloch wird er als Bestandteil dieses Zugs auf ein anderes unbesetztes Wurmloch versetzt.
 - Sind mehrere andere Wurmlöcher unbesetzt, wählt die ziehende Partei das Wurmloch aus, auf welches der Stein versetzt wird.
 - Ist kein anderes Wurmloch unbesetzt, ist der Zug illegal.
3. Wird ein Stein auf einem Wurmloch geschlagen, wird er behandelt, wie wenn das Feld kein Wurmloch wäre.
4. Regeln 2) und 3) gelten auch für während der Überprüfung auf Schachgebot ausgeführte Schläge des Königs.
5. Schlag- und umwandlungsfreie Züge von Wurmloch 1 zu Wurmloch 2 mit Transfer zurück zu Wurmloch 1 sind illegal, weil sie normalerweise Nullzüge sind.

Bauern

1. Betritt ein Bauer ein Umwandlungsfeld, welches zugleich ein Wurmloch ist, wird er vor seiner Versetzung umgewandelt.
2. Wird ein Bauer auf ein Wurmloch versetzt, welches gleichzeitig ein Umwandlungsfeld für ihn ist, wird er nach der Versetzung umgewandelt.
3. Von einem Wurmloch auf der Grundlinie seiner Partei aus kann ein Bauer einen Einzelschritt auf die Bauerngrundreihe machen (diagonal bei Schlag, orthogonal sonst) und hat noch später von dort aus das Recht auf einen Doppelschritt.
4. Ein Bauer kann nach einem Doppelschritt wie üblich en passant geschlagen werden, auch wenn er dabei ein Wurmloch überschritten und/oder betreten hat.

Rochade

1. Landet bei der Rochade der Turm auf einem Wurmloch, wird er nicht auf ein anderes Wurmloch versetzt.
2. König bzw. Turm dürfen rochieren, nachdem sie auf die Wurmlöcher e1/8 bzw. a/h1/8 versetzt worden sind.

Wurmlöcher und anderes Märchenschach

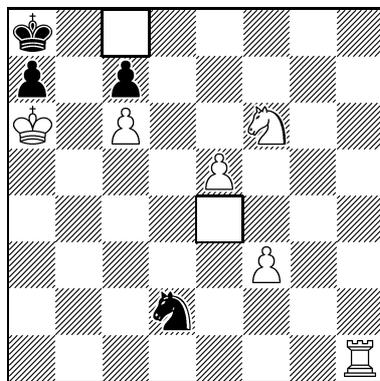
1. Für die Berechnung der Länge eines Zuges auf ein Wurmloch ist das betretene Wurmloch relevant und nicht dasjenige, auf welches der Stein versetzt wird.
2. Umwandlungs-ähnliche Effekte wie z. B. Fußball-Einwechslungen werden ebenfalls vor der Versetzung ausgeführt; ansonsten geschehen bei der Ausführung von Zügen Effekte, Überprüfungen usw. von anderen Märchenbedingungen nach der Wurmlochversetzung, sofern sie nicht gemäß Definition der jeweiligen Märchenbedingung vor der Bauernumwandlung Vorrang haben.
3. Die Beobachtung von Steinen (Madrasi, Patrouille u.ä.) wird von Wurmlöchern nicht beeinflusst.

Bemerkungen und Folgerungen

- Ein Königszug auf ein angegriffenes Wurmloch ist legal, sofern dasjenige Wurmloch nicht angegriffen ist, auf welches er versetzt wird.
- Ein auf einem Wurmloch geschlagener Stein wird:
 - bei ansonsten orthodoxem Schach vom Brett entfernt,
 - bei Circe zurückversetzt,
 - usw.
- Ein König steht nicht im Schach, wenn er auf einem Wurmloch steht und alle anderen Wurmlochbesitzer besetzt sind, ausser wenn er von einem der Wurmlochbesitzer angegriffen ist.
- WurmLöcher verursachen keinen Wurmloch-Effekt, wenn
 - sie überschritten werden, z. B. durch einen Langschrittler,
 - ein Stein auf sie zurückversetzt (Circe,Anticirce), auf sie eingesetzt (Taschenstein), auf sie gestoßen oder gesaugt (Dynamoschach) wird o. ä.
- Effekte und Regeln von Bedingungen wie Anticirce, Köko usw. betreffen das Wurmloch, auf das der ziehende Stein versetzt wird.
- Im Zusammenhang mit anderem Märchenschach untersagt Regel a5) unter Umständen auch Züge, welche keine Nullzüge sind.

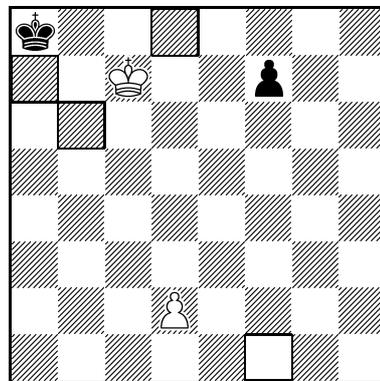
Beispiele / Examples

1
Wilfried Neef
 Urdruck für feenschach



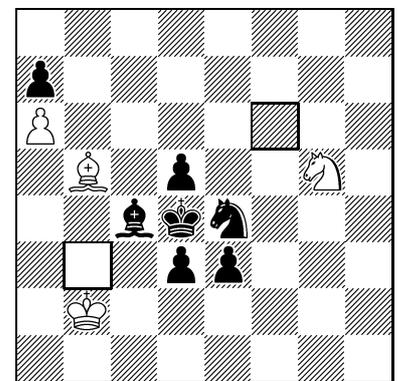
#3 C+ 6+4
 WurmLöcher e4, c8

2
Bernd Schwarzkopf
 Urdruck für feenschach



H#5 C+ 2+2
 WurmLöcher f1, b6, a7, d8

3
Wilfried Neef
Hans-Peter Reich
Stefan Höning
 Urdruck für feenschach



H#2 2.1;1.1 C+ 4+7
 WurmLöcher b3, f6

Lösungen / Solutions:

1: 1.Se4 [wS→c8]! Zugzwang. 1.– S~ 2.Th8 3.Sd6#; 1.– Sb3 2.Sb6+ 3.Th8#

2: 1.f5 d4 4.f2 d7 5.f2-f1=S [sS→a7] d8=S [wS→b6]#

3: 1.Lb3 [sL→f6] Sh7 2.Le5 Sf6 [wS→b3]#

1.Sf6 [sS→b3] La4 2.Sc5 Lb3 [wL→f6]#