

# SCHACHBEZIRK OBERBERG

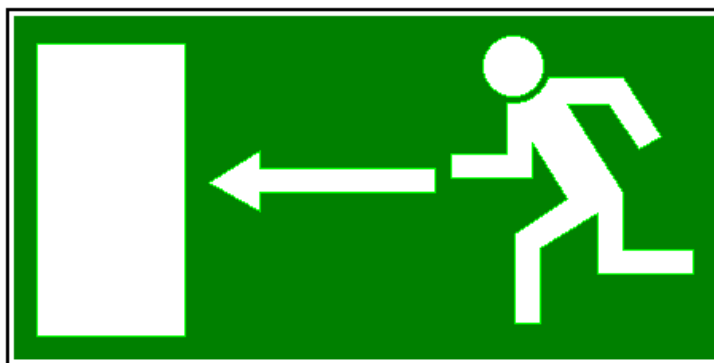


## NEWSLETTER

Nr. **08** 17.03.2010 1. Jahrgang erscheint mittwochs **Mitteilungen vom Schachbezirk Oberberg**  
Redaktionelle Leitung: Benedikt Schneider • Krottorfer Straße 30 • 51597 Morsbach • Tel.: 02294-6700 • Mail: [schneider.benedikt@freenet.de](mailto:schneider.benedikt@freenet.de)

### DAS KURIOSUM

## Wegen Profilneurose: Schachspieler auf der Flucht



Nach Angaben der „Augsburger Allgemeinen“ hat ein Teilnehmer des Seniorenturniers beim „Bad Wörishofen Open“ zu betrügen versucht. Nachdem der Spieler auffällig häufig die Toilette aufsuchte, wurde von der Nachbarkabine aus beobachtet, wie der Senior mithilfe eines Schachprogrammes seine laufende Partie analysierte. Wieder zurück am Platz, forderte der Schiedsrichter den Spieler auf, ihm das Handy auszuhändigen. Als der Schiedsrichter das Gerät genauer unter die Lupe nehmen wollte, riss der Spieler ihm das Handy aus der Hand und flüchtete. Dabei gab es in diesem Turnier noch nicht einmal einen Geldpreis zu gewinnen...

### Korrektur

Im SBO-NL 07 wurden die Einzelergebnisse der Begegnung Drolshagen gegen Morsbach III falsch wiedergegeben. Hier nun die korrekten Ergebnisse:

Drolshagen	4 : 2	Morsbach III
Kreusch, Frank	1 : 0	Ertel, Jonathan
Harnischmacher, Jürgen	1 : 0	Ertel, Alexander
Jüngst, Henner	0 : 1	<b>Barg, Alexander</b>
Tump, Achim	0 : 1	<b>Ertel, David</b>
Ruprecht, Herbert	1 : 0	Ertel, Tobias
Mau, Manfred	1 : 0	Ertel, Markus

Wir bitten den Fehler zu entschuldigen.

### Terminkalender

20.03.2010 | SA | 14 Uhr | Verbands-U20-Liga (6. Runde)  
21.03.2010 | SO | 14 Uhr □ Verbandsliga und -klasse (8. Runde)  
27.03. – 30.03.2010 | SA – DI |  
Verbandsjugendeinzelmeisterschaft

## Morsbach hat ersten Matchball zum Aufstieg

SIEGEN, MORSBACH, BERGNEUSTADT.

**D**as Ticket für die Verbandsliga kann der SV Morsbach am kommenden Sonntag buchen. Derzeit führt man mit 14:0 Punkten überraschend souverän die Tabelle in der Verbandsklasse an, drei Punkte vor Kierspe. Nun also der erste Matchball: Sollte es den Morsbachern gelingen, gegen Bad Berleburg zu gewinnen, wäre die Überraschung perfekt und man würde als Aufsteiger direkt wieder aufsteigen! Der bisherige Saisonverlauf lässt nur einen Schluss zu, nämlich, dass man auch gegen Bad Berleburg Siegeswillen zeigt. So ist man auf Morsbacher Seite guter Dinge, auch diesen Gegner zu schlagen. Auch wenn gewarnt ist, denn obwohl Tabellenletzter, sind die Bad Berleburger eine der DWZ stärksten Teams in der Liga und müssen unbedingt in Morsbach gewinnen, wenn sie aus dem Tabellenkeller herauskommen möchten. Dies werden die Oberbergischen natürlich zu verhindern versuchen, zumal sie besonders motiviert ins Rennen gehen, denn sie haben die große

Chance, mit dem Verbandsliga-Aufstieg etwas zu schaffen, was vor der Saison nur die wenigsten für möglich gehalten hatten. "Suche nicht nach einem Hindernis, vielleicht gibt es ja keines", lautet ein Spruch von Franz Kafka. So wollen wir es auch dabei belassen und optimistisch zu diesem Spiel schauen.

Derweil kann Bergneustadt/Derschlag I gelassen in das Spiel in Siegen gehen. Mit 8:6 Punkten ist der Klassenerhalt gesichert, hingegen wird es bei drei Punkten Rückstand auf den Tabellenführer mit dem Aufstieg fast unmöglich.

In Bergneustadt kommt es zum letzten oberbergischen Derby in dieser Saison. Bergneustadts zweite Mannschaft trifft auf Kierspe. Die Kiersper gehen als Favorit in die Partie, vor allem wenn Bergneustadt II wieder einmal die Personalsorgen der eigenen ersten



kompensieren muss. Dabei wäre ein Sieg für die Bergneustädter überlebenswichtig. Derzeit liegt man auf dem drittletzten Platz, der je nachdem, wer aus der Verbandsliga absteigt, vielleicht zum Abstieg „reichen“ könnte. Trotz der gemeinsamen Bezirkszugehörigkeit kann man aber nicht mit Geschenken von den Kierspern rechnen, die immerhin noch theoretisch aufsteigen können.

### 8. Verbandsspieltag

**Verbandsliga** Siegener SV – Bergneustadt/D. I

**Verbandsklasse** Morsbach – SV Bad Berleburg  
Bergneustadt/D. II – Kierspe

### EIN RÄTSEL

Was kommt einmal in jeder Minute, zweimal in jedem Moment aber nie in tausend Jahren vor?

# BMM

## BL: Lindlar nach starker Leistung Sieger im Spitzenspiel – aber nur 2.

Mit einem überraschend deutlichen Ergebnis hat Lindlar im Top-Spiel der vorletzten Runde in der Bezirksliga gejubelt: in Marienheide gab es einen 5,5:2,5-Erfolg. Dabei gelang den Schachfreunden nach Punkten mit dem

Tabellenführer gleichzuziehen, hat aber noch immer einen Brett punkt Rückstand. Nun wird die Entscheidung am 29. Mai in Waldbröl fallen. Dabei haben die Marienheider mit Bergneustadt/D. III die vermeintlich schwierige

Aufgabe gegenüber Lindlar, die gegen Meinerzhagen kämpfen. Aus Sicht der Lindlarer soll es möglichst nicht so laufen wie vor zwei Jahren, als man den Aufstieg aufgrund der Brett punkte verpasste.

<b>Kierspe II</b>	<b>3½:3½</b>	<b>Wipperfürth I</b>
<b>Meister, Detlef</b>	+ / -	Goldstraß, Bernd
Koch, Robin	0 : 1	<b>Tietze, Wolfgang</b>
Lynker, Bernd	- / -	Tietze, Marco
Mohr, Erik	½:½	Tietze, Michael
Brandt, Oliver	½:½	Dr. Kalmykov, Yaroslav
Horstmann, Josef	0 : 1	<b>Thiemann, Oliver</b>
Schumacher, Peter	½:½	Leistikow, Philip
<b>Damen, Johannes</b>	1 : 0	Schwenzfeier, Stefan

<b>Marienheide I</b>	<b>2½: 5½</b>	<b>Lindlar I</b>
Wolter, Heinz-Dieter	0 : 1	<b>Müller, Rene</b>
Breusing, Rolf	0 : 1	<b>Krause, Thomas</b>
<b>Urbahn, Paul</b>	1 : 0	Gessinger, Winfried
Kirch, Jürgen	0 : 1	<b>Flock, Sebastian</b>
<b>Goller, Christian</b>	1 : 0	<b>Kartmann, Tobias</b>
Cesnik, Friedrich	½:½	Roelans, David Jan
Gräve, Andreas	0 : 1	<b>Willmes, Martin</b>
Stockburger, Gerd-Detlef	0 : 1	<b>Kals, Leo</b>

<b>Wiehl I</b>	<b>3½:4½</b>	<b>Bergneustadt/D. III</b>
<b>Milde, Mathias</b>	+ / -	Kaczmarek, Maciek
Hein, Jürgen	0 : 1	<b>Klüser, Christoph</b>
Block, Dieter	0 : 1	<b>Bukowski, Klaus-Jürgen</b>
<b>Roth, Erwin</b>	1 : 0	Heubach, Eberhard
Brüne, Karl-August	0 : 1	<b>Schinkowski, Thomas</b>
Kramer, Herbert	½:½	Hamburger, Tiberiu
<b>Staub, Peter</b>	1 : 0	Vogel, Werner
Junkers, Felix	0 : 1	<b>Streichhan, Phil</b>

<b>Meinerzhagen</b>	<b>4 : 4</b>	<b>Gummersbach I</b>
Lüde, Mario	½:½	Brandenburg, Peter
Thrun, Georg-Stefan	½:½	Fazlija, Nazmir
Dr. Hees, Michael	½:½	Vach, Karl-Heinz
Fleischer, Bernhard	½:½	Müller, Horst
<b>Gerber, Konrad</b>	1 : 0	Kannengießer, Gerd
Meistrenko, Michael	0 : 1	<b>Öczelik, Ali</b>
Fraser, Jens	½:½	Bury, Arnold
Kruppke, Dieter	½:½	Ruse, Titi

# Bezirksklasse

Hückeswagen hat seine Tabellenführung in der Bezirksklasse mit dem 5:3 bei Gummersbach II verteidigt. Allerdings hat Lindlar II im Nachholspiel in Olpe noch die Chance, nach Punkten gleichzuziehen. Die Olper haben das Spiel der 4. Runde gegen Marienheide II mit 4:1 gewonnen, wobei drei Partien kampfflos genullt wurden. In der 5. Runde verlor Marienheide II, die nun Letzter sind, gegen Morsbach II mit 2:6, Schnellenbach und Windeck trennten sich 4:4

4. Runde		
Olpe	4 : 1	Marienheide II
<b>Kleine, Stefan</b>	1 : 0	Schellberg, Wolfgang
Hemmings, Martin	- / -	Lange, Fritz
<b>Solbach, Willi</b>	1 : 0	Schuster, Holger
<b>Dorn, Helmut</b>	1 : 0	Kachel, Gerd
Ehrhard, Ingo	0 : 1	<b>Heedt, Fritz</b>
<b>Hesener, Ludger</b>	1 : 0	Hackenberger, Dieter
Fait, Daniel	- / -	Flottmann, Dietmar
Völkel, Michael Alexander	- / -	Hoff

Gummersbach II	3 : 5	Hückeswagen
<b>Augustin, Torsten</b>	1 : 0	Bobanac, Ivan
Ruse, Titi	0 : 1	<b>Maciejok, Joshua</b>
Kottsieper, Gustav	0 : 1	<b>Kisseler, Johannes</b>
Olsson, Christian	0 : 1	<b>Ott, Alexander</b>
Langhein, Boris	- / +	<b>Loose, Christian</b>
<b>Özelik, Ekin Can</b>	1 : 0	Herzig, Johannes
Weferling, Klaus	1/2:1/2	Doro, Reinaldo Antonio
Schmidt, S	1/2:1/2	Glaser

Schnellenbach	4 : 4	Windeck
Bock, Günter	1/2:1/2	Höhn, Uwe
Elsesser, Waldemar	1/2:1/2	Memmesheimer, Thomas
Riegert, Juri	1/2:1/2	Sommer, Dirk
Gudehus, Andreas	1/2:1/2	Wienand, Heinrich.Bernhard
<b>Riegert, Nikolai</b>	1 : 0	Alansigan, Eddie
Wohlgemuth, Horst	0 : 1	<b>Hetzel, Alexander</b>
Meyer, Solonga	0 : 1	<b>Cosentino, Alfio</b>
<b>Esser</b>	1 : 0	Krebs-Fehr, Dieter

Marienheide II	2 : 6	Morsbach II
Bosbach, Lothar	- / +	<b>Schuller, Erhard</b>
Stockburger, Gerd-Detlef	1/2:1/2	Korb, Guido
Schellberg, Wolfgang	1/2:1/2	Hermes, Dieter
Schuster, Holger	1/2:1/2	Mauelshagen, Christian
Kachel, Gerd	0 : 1	Schmidt, Artur
Heedt, Fritz	0 : 1	<b>Muth, Wilhelm</b>
Hackenberger, Dieter	1/2:1/2	Spät, Alexander
Flottmann, Dietmar	0 : 1	<b>Adler, Elmar</b>

## Bezirksjugendliga

Gummersbach	4 : 0	Kierspe
Olsson, Christian	1 : 0	Khan, Samarat
Selbach, Vincent	1 : 0	Khan, Ömer
Öczelik, Ekin Can	1 : 0	Khan, Samy
Kalogeropoulos, Leon	1 : 0	Scholl, Arthur

Wipperfürth	1½:2½	Hückeswagen
Leistikow, Philip	½:1½	Loose, Christian
Leistikow, Thomas	1 : 0	Matzke, Tim
Betz, Marcel	- / +	Versper
Henke, Elias	0 : 1	Bocksberg

### Bezirksliga

◇	1. MARIENHEIDE I	33,5	10 : 2
◇	2. LINDLAR I	32,5	10 : 2
◇	3. BERGNEUSTADT/D. III	25,5	9 : 3
◇	4. WIPPERFÜRTH I	24,0	6 : 6
◇	5. KIERSPE II	20,5	4 : 8
◇	6. GUMMERSBACH I	19,5	4 : 8
◇	7. MEINERZHAGEN	17,5	4 : 8
◇	8. WIEHL I	19,0	1 : 11

Durch die Niederlage gegen Bergneustadt/Derschlag III sind die Wiehler in die Bezirksklasse abgestiegen.

### Bezirksklasse

◇	1. HÜCKESWAGEN	26,0	8 : 2
◇	2. LINDLAR II	18,5	6 : 2
◇	3. MORSBACH II	23,5	6 : 4
◇	4. GUMMERSBACH II	18,5	5 : 5
◇	5. WINDECK	16,5	5 : 5
◇	6. OLPE	15,0	3 : 5
◇	7. SCHNELLENBACH	16,5	3 : 7
◇	8. MARIENHEIDE II	14,5	2 : 8

# Klaus-Jürgen Bukowski ist Bezirkseinzelnmeister

## BERGNEUSTADT. Von Guido Korb

Die fünfte Runde der diesjährigen BEM brachte keine großen Überraschungen. Allerdings muss erwähnt werden, daß von den vier angesetzten Partien nur die von Guido Korb gegen Tiberiu Hamburger tatsächlich gespielt wurde. Nach einem langen sehr wechselhaften und mit Fehlern übersäten Match, einigten sich beide Kontrahenten schließlich auf Remis. Tiberiu konnte in besserer Stellung eine dreimalige Zugwiederholung nicht mehr vermeiden wenn er nicht in Nachteil kommen wollte.

Doch auch ohne dieses Ergebnis stand Klaus Jürgen Bukowski bereits als Turniersieger fest, da er sich, mangels fehlender Termine, seine Partie vorzuverlegen, mit Volker Margenberg auf ein kampfloses Remis einigte.

Ebenfalls kampflos gewann Gerhard Schöler seine Partie gegen Dieter Block, der beruflich bedingt, kurzfristig absagen musste.

Diese BEM wird wohl mit unrühmlichen Rekorden in die Geschichte des Schachbezirks Oberberg eingehen. Sie ist die BEM mit der bisher geringsten Teilnehmerzahl. Nachdem sich 10 Teilnehmer, das war schon Minusrekord, angemeldet hatten, haben schließlich 7 das Turnier tatsächlich gespielt.

Von den 25 angesetzten Partien wurden 13 kampflos entschieden. Es wird also Zeit für neue Ideen um die BEM wiederzubeleben!

### Ergebnisse 5.Runde - 05.03.10

	Spieler	DWZ	Punkte	:	Spieler	DWZ	Punkte	Ergebnis	Attr.
1	Margenberg, V	1556	2,5	:	Bukowski, K-J	1909	3,5	0,5:0,5	kl.
2	Korb, G	1762	3,0	:	Hamburger, T	1508	2,5	0,5:0,5	
3	Schöler, G	1826	2,5	:	Block, D	1616	2,0	1:0	kl.
4	Blab, L	2009	0,0	:	Linnenborn, G	1839	1,0	0:0	kl.
5	Schinkowski, T	1742	1,0	:	Schneider, B	1774	1,0	0:1	kl.

### Endstand BEM 2009/10

Rang	Name	DWZ	Verein	Punkte	Buchholz	Sonneborn
1	Bukowski Klaus-Jürgen	1909	Bergnst/Derschlag	4	13	9,75
2	Schöler Gerhard	1826	Bergnst/Derschlag	3,5	12	7
3	Korb Guido – Andreas	1762	Morsbach	3,5	10	4,5
4	Margenberg Volker	1556	Wiehl	3	12,5	6
5	Hamburger Tiberiu	1508	Bergnst/Derschlag	3	12	8,25
6	Schneider Benedikt	1774	Morsbach	2	14,5	4
7	Block Dieter	1616	Wiehl	2	11	3,25
8	Schinkowski Thomas	1742	Bergnst/Derschlag	1	10	1
9	Linnenborn Guido	1839	Bergnst/Derschlag	1	9,5	2
10	Blab Ludwig	2009	Bergnst/Derschlag	0	11	0



# Verbandsblitz: Bergneustadt 7., Morsbach 8.

Rangliste: Stand nach der 19. Runde																								
Rang	MNr	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Man.Pkt.	Brt. P
1.	19.	SG Ennepe (VL)	**	2	3	2	2½	3	2½	2	3½	3	2	2	3	2½	2½	3	3	4	4	4	33 - 5	53.5
2.	1.	KS Iserlohn I (NR)	2	**	2	3	1	3	3½	2	2	2½	3	3	2	4	3	4	2½	3	2½	4	31 - 7	52.0
3.	8.	SV Weidenau/G. (V)	1	2	**	2	3	3½	3	2½	3	3	2	4	2	2	2	2	3	4	3	4	29 - 9	51.0
4.	12.	SVG Plettenberg (	2	1	2	**	3	1	3	2	2	2½	3	3	2	3	2½	3	4	3½	3	4	29 - 9	49.5
5.	3.	SV Velmede/B. (VK)	1½	3	1	1	**	3½	1	4	4	2	2½	3½	4	3	2	3½	3	3½	4	4	28 - 10	54.0
6.	16.	KS Hagen/W. (NRW)	1	1	½	3	½	**	0	2	3	2	2	3½	3	2½	3½	4	4	3	4	4	25 - 13	46.5
7.	6.	SV B./Derschlag (	1½	½	1	1	3	4	**	1	1½	2½	0	3	3	3½	3	3	2½	3	3	4	24 - 14	44.0
8.	13.	SV Morsbach (VK)	2	2	1½	2	0	2	3	**	1	1½	3	3	2	2½	1½	2½	3	3	3½	4	23 - 15	43.0
9.	15.	SV Menden (VK)	½	2	1	2	0	1	2½	3	**	2	3	2½	2	3½	2	2	2	3	2	4	22 - 16	40.0
10.	4.	SV Kreuztal (VL)	1	1½	1	1½	2	2	1½	2½	2	**	3½	1½	3	1½	3½	2	2½	4	3½	4	20 - 18	44.0
11.	14.	SF Neuenrade (VK)	2	1	2	1	1½	2	4	1	1	½	**	2	2	2	3	4	2½	2	3½	4	19 - 19	41.0
12.	5.	SV Halver (VL)	2	1	0	1	½	½	1	1	1½	2½	2	**	4	½	2½	2	2½	3	3½	4	17 - 21	35.0
13.	17.	SV Meschede (BL)	1	2	2	2	0	1	1	2	2	1	2	0	**	2½	3	2	0	2½	3½	4	17 - 21	33.5
14.	20.	KS Iserlohn II (B	1½	0	2	1	1	1½	½	1½	½	2½	2	3½	1½	**	2	3	3	2	4	4	16 - 22	37.0
15.	18.	Hellertaler SF (V	1½	1	2	1½	2	½	1	2½	2	½	1	1½	1	2	**	2½	2½	2½	2	4	15 - 23	33.5
16.	2.	KS Iserlohn III (	1	0	2	1	½	0	1	1½	2	2	0	2	2	1	1½	**	2	4	½	4	10 - 28	28.0
17.	11.	Siegener SV (VL)	1	1½	1	0	1	0	1½	1	2	1½	1½	1½	4	1	1½	2	**	2	3	4	9 - 29	31.0
18.	10.	SV Kierspe (VK)	0	1	0	½	½	1	1	1	1	0	2	1	1½	2	1½	0	2	**	3	4	7 - 31	23.0
19.	9.	SK Wickede (VK)	0	1½	1	1	0	0	1	½	2	½	½	½	½	0	2	3½	1	1	**	4	6 - 32	20.5
20.	7.	SV Brilon (VK)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	**	0 - 38	0.0

# NRW-Jugendliga: Morsbach vor dem Aufstieg

Der Morsbacher Jugendmannschaft gelang in der 6. Runde der NRW-Jugendliga ein unerwartet hoher Erfolg gegen die bis dato punktgleichen Heinsberger. Mit 20:12 (6:2) kehrte man vom Niederrhein zurück und steht nun mit einem Punkt Vorsprung an der Tabellenspitze. In der letzten Runde trifft man auf die spielstarke Vertretung vom Turm Schiefbahn. Um die Meisterschaft zu gewinnen und damit den Aufstieg zu erreichen müssen die Morsbacher diesen Wettkampf gewinnen.

Brett	#	Name	DWZ	-	#	Name	DWZ	Ergebnis
1	2	Azizi, Nassim	1855	-	1	Schmitz, Philipp	1906	2 - 2
2	3	Bender, Andreas	1842	-	2	Riederer, Martin	1796	1 - 3
3	4	Schlömer, Armin	1684	-	3	Karthäuser, Johannes	1782	2 - 2
4	5	Salzmann, Thomas	1594	-	4	Urbansky, Jan	1758	1 - 3
5	6	Bodden, Daniel	1381	-	5	Mauelshagen, Christian	1544	1 - 3
6	7	Meyers, Mark	1215	-	6	Kalmykowa, Sofia	1228	3 - 1
7	8	de Cauter, Noah Janosch	1061	-	7	Ertel, Jonathan	1394	1 - 3
8	9	de Cauter, Hannah Katharina	986	-	8	Schneider, Fabian	1158	1 - 3

#	Name	Punkte	g	u	v	Brettpunkte	1	2	3	4	5	6	7	8
1	SV Morsbach I	17	5	1	0	113	#	2	3		3	3	3	3
2	SF Köln-Mülheim	16	4	2	0	114	2	#	2	3	3		3	3
3	SF 1974 Heinsberg	15	4	1	1	105	1	2	#	3	3	3		3
4	SK Turm Schiefbahn 1931 I	12	3	0	3	91		1	1	#	1	3	3	3
5	SG Porz II	11	2	1	3	87	1	1	1	3	#	3	2	
6	Brühler SK 1920 I	10	2	0	4	90	1		1	1	1	#	3	3
7	TTC GW Fritzdorf I	9	1	1	4	87	1	1		1	2	1	#	3
8	OSC Rheinhausen I	6	0	0	6	77	1	1	1	1		1	1	#

Die Tatsache, dass ein Schachspieler in Zeitnot war, sollte ebensowenig als Entschuldigung gewertet werden, wie die Aussage eines Gesetzesbrechers, er wäre zum Zeitpunkt der Tat betrunken gewesen.

Alexander Aljechin





**GUIDO KORB §**

## Regelkunde

n während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug, eingeschlossen die Handlung oder dem Schlagen des gegnerischen Königs, vollständig abgeschlossen wurde. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann...



Sebastian Heitmann bat mich, auch die übrigen Blitzregeln noch zu behandeln. Das macht auch Sinn, wenn es schon zwei Ausgaben mit diesem Thema gegeben hat. Am Wochenende hat er mir noch ein paar Fragen dazugemischt, die bei der VBIMM konkret aufgetreten sind. Also sind wir heute mal wieder ganz auf Blitzen eingestellt.

### Blitzregeln der FIDE

#### B. Blitzschach

B1. Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge weniger als 15 Minuten beträgt.

B2. Falls eine angemessene Überwachung gewährleistet ist (ein Schiedsrichter für eine

Partie), gelten die Turnierschachregeln und Artikel A.2.

B3. Wo eine angemessene Überwachung nicht möglich ist, gelten die folgenden Regeln:

a) Es gelten die Schnellschachregeln gemäß Anhang A, es sei denn, sie werden durch die folgenden Blitzschachregeln außer Kraft gesetzt.

b) Die Artikel 10.2 und A.4.c gelten nicht.

c) Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, bevor er selbst einen Zug ausgeführt hat, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen. Wenn der Gegner den König des Spielers mit keiner erdenklichen Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann, ist der Reklamierende berechtigt, bevor er seinen

eigenen Zug ausführt, ein Remis zu beanspruchen. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtet werden, außer im gegenseitigen Einvernehmen ohne Eingreifen des Schiedsrichters.

Das ist der originale Wortlaut aus dem Anhang der FIDE-Regeln. Wir können erkennen, dass eine enge Verknüpfung mit den Schnellschachregeln besteht. Bevor ich aber die Blitzregeln genauer unter die Lupe nehme, werde ich mich erst einmal mit den Fragen von Sebastian befassen. Daran können wir, wie auch schon bei den vorherigen Fragen, erkennen, dass die Blitzregeln nur ein paar Sonderregeln sind und im übrigen die „normalen“ Schachregeln gelten. Dieser Grundsatz wird auch durch Artikel B2 deutlich unterstrichen. Wird ein Blitzturnier ausgeschrieben, bei dem für jedes Brett ein Schiedsrichter zur Verfügung steht, gelten

erst einmal die ganz normalen FIDE-Schachregeln und Artikel A2.

**A2. Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.**

Das bedeutet, von den normalen Schachregeln wird **nur** die Notationspflicht außer Kraft gesetzt. Ich gehe mal davon aus, dass die VBIMM nicht zu den Turnieren gehört, bei denen mindestens halb so viele Schiedsrichter wie Spieler anwesend sind. Dort gilt demnach Artikel B3 und damit verbunden alles von den Schnellschachregeln, was nicht durch hier genannte Regeln außer Kraft gesetzt wird.

Kommen wir erst einmal zu Sebastians Fragen, die, wie sich zeigen wird, nicht unter die Beurteilung nach den speziellen Blitzregeln fallen. Diese Fragen haben mit den allgemeinen Schachregeln zu tun und betreffen sowohl das Schachspiel mit normaler Bedenkzeit also auch das Blitzen.

**Wie funktioniert eine Bauernumwandlung?**

Dazu der erste Fall den Sebastian beschreibt.

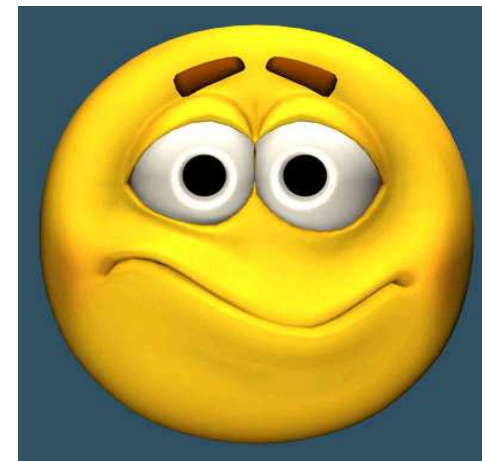
*Fall 1: weiß hat einen Bauern auf a7, stellt die Dame auf a8 und nimmt den Bauern von a7 weg. Unerlaubter Zug.*

Vorab erst einmal eine Bemerkung grundsätzlicher Art. Nicht jeder Regelverstoß zieht nach erfolgter Reklamation automatisch den Partieverlust nach sich. Da gibt es z.B. solche Fälle bei denen der Reklamierende nicht mehr genügend Figurenmaterial zur Verfügung hat um seinen Gegner zwingend mattsetzen zu können, selbst wenn dieser so schlecht spielt wie es nur eben möglich ist. Dann gibt es Fälle, die auch andere Bestrafungen vorsehen als den Partieverlust, Welche das sein können, könnt ihr in Artikel 13.4 nachlesen. Dabei kommt es u.U. darauf wie schwer der Regelverstoß beurteilt wird.

Doch nun zu dem beschriebenen Fall. Die beiden ersten Fälle, die Sebastian beschreibt, sind ähnlich aber nicht gleich. Aus der Beschreibung von Fall 2 geht zudem ein Aspekt hervor, der wohl auch in Fall 1 die Grundlage für die Fragestellung ist. Es geht darum, ob der Bauer bei der Umwandlungsprozedur immer erst das Umwandlungsfeld berühren muss, bevor er vom Brett genommen wird.

Ich persönlich verstehe die Regeln dahingehend, dass sie nicht zwingend vorsehen, dass zuerst der Bauer praktisch auf das Umwandlungsfeld gezogen, dann weggenommen und die gewünschte Figur auf das Feld gestellt wird. Ich halte es für legitim, den Bauern gleich vom Brett und die gewünschte Figur sofort auf das Umwandlungsfeld zu stellen. Schließlich ist

die Bauernumwandlung eine Folge mehrerer aufeinander folgender Handlungen, wobei es letztendlich entscheidend ist, dass eine Figur auf dem Umwandlungsfeld steht und nicht der Bauer. Ich denke, hier kommt es auch auf die Situation an. Kann der Bauer auf mehrere Umwandlungsfelder ziehen, ist es angebracht ihn auf jeden Fall erst mal dorthin zu ziehen, um jedes Missverständnis zu vermeiden. Gleiches gilt für den Fall, dass die gewünschte Figur nicht griffbereit ist. Der Bauer steht dann auf dem Umwandlungsfeld, womit klar ist, der Zug ist noch nicht abgeschlossen. Dann können die Uhren angehalten und die Figur in Ruhe beschafft werden. Ist aber eindeutig, wo sich der Bauer umwandelt, dann ist es meiner Meinung nach auch möglich das Zugprozedere abzukürzen



indem ich den Bauern vom Brett nehme (ihn also nur gedanklich auf dem Umwandlungsfeld absetze) und die gewünschte Figur sofort auf das Umwandlungsfeld stelle. Um ganz sicher zu gehen, habe ich diese Frage an einen Fachmann, den Nationalen Schiedsrichter Dr. Marius Fränzel, weitergeleitet. Sobald ich seine Antwort habe werde ich diesen Punkt noch einmal aufgreifen.

In Fall 1 geht es darum, dass der Spieler zuerst die Figur auf das Umwandlungsfeld stellt und dann den Bauern vom Brett nimmt. Prinzipiell ist der Ablauf nicht ganz richtig, aber durchaus gängige Praxis. Selbst ich mache das oft so, um vor allen Dingen in hochgradiger Zeitnot, eben Zeit zu sparen. Dennoch würde ich es als Regelverstoß betrachten, denn der Spieler fügt seinen auf dem Brett befindlichen Figuren eine weitere hinzu, das ist sicher nicht gestattet. Doch wenn er in einem fließenden Ablauf gleich den Bauern vom Feld nimmt ist sicher die Absicht klar, dass er nicht einfach eine Figur dazustellen, weil er sie vielleicht dringend brauchte, sondern tatsächlich den Bauern umwandeln wollte. Da würde ich es bei einer „Ermahnung“ belassen. Immerhin kann diese Vorgehensweise irritierend für den Gegner sein und das ist eben nach Artikel 12 auch nicht erlaubt. Zum Nachteil für den Umwandler kann diese Vorgehensweise auch noch sein, nämlich dann, wenn er

nach dem Hinstellen der Figur „vergisst“ den Bauern vom Brett zu nehmen. Drückt er dann auch noch die Uhr, kann sein Gegner tatsächlich auf Spielgewinn reklamieren. Das ist übrigens kein erfundenes Beispiel. Ein Vereinskamerad berichtete mir erst kürzlich, dass er einen solchen Fall in einer Partie beobachtet hatte, nachdem ein Spieler en passant geschlagen hatte, und das war in einer normalen Partie.

Es ist also durchaus sinnvoll zumindest die Reihenfolge, die in den Regeln (3.7.e; 4.4.d oder C12) vorgegeben ist, einzuhalten und den Bauern auf jeden Fall als erste Figur zu bewegen. Wie ich auf den weiteren Ablauf der Bauernumwandlung reagiere mache ich von der Situation abhängig. Grundsätzlich ist ein falscher Ablauf kein eindeutig regelwidriger Zug, insofern würde ich erst bei wiederholtem Auftreten darauf reagieren. Immerhin kann eine Diskussion, die bei solchen fehlerhaften Verhaltensweisen wohl kaum zu vermeiden wäre, die Konzentration für diese und eventuell auch die weiteren Partien erheblich stören.

*Fall 2: Weiß hat einen Bauern auf a7, nimmt ihn in die hand, und stellt die Dame auf a8. der Bauer hat aber a8 nie berührt, also unmöglicher zug. der Bauer muss vorher immer a8 berühren.*

Das ist die Vorgehensweise, die ich nicht nur im Blitz sondern auch beim normalen Schach in der Regel beobachte. Wenn nicht gerade eine Figur auf der Grundreihe mit dem Bauern geschlagen wird, nimmt man den Bauern von dem Feld auf der vorletzten Reihe weg und stellt die gewünschte Figur auf das Umwandlungsfeld, worauf der Bauer nur „in Gedanken“ gezogen ist. Ich halte das nach den geltenden Regeln für durchaus legitim. Jedenfalls habe ich das noch nie bei einem Gegner bzw. haben meine Gegner das bei mir noch nie reklamiert. Natürlich ist das keine Grundlage für Regelkonformität, aber es zeigt, dass es für die meisten Spieler, nicht nur in den unteren Ebenen kein erwähnenswertes Problem darstellt.

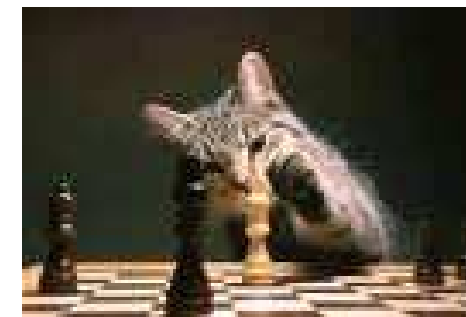
*Fall 3 : Weiterhin kam es oft vor, das Spieler Figuren umgeworfen haben, dann die Uhr drücken, und dann erst die eigenen Figuren aufstellen. dies ist ja gegen die regeln. kann ich das auf gewinn reklamieren, oder muss ich die Uhr drücken und den Gegner darauf hinweisen, dass er erst seine Figuren wieder aufstellen muss. (ich denke mal Zweiteres wird stimmen, bin mir aber nicht sicher)*

Zwar werden derartige Situationen nach den allgemeinen Schachregeln der FIDE behandelt, aber sie treten naturgemäß am häufigsten beim Blitzschach auf. Im Zweifelsfalle Uhren anhalten und den Schiedsrichter bzw. Turnierleiter rufen. Das sieht jedenfalls Artikel 7.3 vor. Bei normalen Schachpartien ist diese Praxis auch durchzuführen, falls der Verursacher die Uhr bereits gedrückt hat. Da spielen immerhin, zumindest bei elektronischen Uhren; Zü gezähler und Zeitkorrektur u.ä. eine Rolle. Beim Blitzen hingegen, wo Notation und Zeitkontrolle und Zü gezahl keine Rolle spielen, wird im Allgemeinen auch die Praxis geduldet, dass der Gegner die Uhr einfach zurückdrückt und der Verursacher dann die Figuren auf seine Zeit wieder aufstellt. Wie ihr auch im Schiedsrichterforum des deutschen Schachbundes sehen könnt, ist diese Praxis zwar nicht ganz regelkonform, wird aber so gemacht und geduldet. Je mehr Figuren umgeworfen werden umso mehr Anforderungen werden an die Gedächtnisse beider Spieler gestellt. Es ist in der Regel keine Absicht, dass ein Spieler die Figuren umwirft. Schwierigkeiten kann es bei speziellen Bedenkzeitmodi (z.B. Fisher Modus) geben, deshalb ist es natürlich am problemlosesten, wenn, wie in 7.3 angegeben, die Uhren anzuhalten und den Schiedsrichter zu rufen. Figuren umwerfen ist nicht automatisch ein Grund den Gewinn zu reklamieren, es ist aber in

Einzelfällen durchaus möglich. Solche Fälle sind z.B., dass es offensichtlich ist, dass der Spieler die Figuren absichtlich umgeworfen hat oder er hat es in der Partie oder im Verlauf des Turniers mit einer „gewissen Regelmäßigkeit“ schon öfter getan. Auch dann ist es immer besser die Uhren anzuhalten und den Schiedsrichter zur Beurteilung des Sachverhaltes hinzuzuziehen.

7.3 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, **muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen**. Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Uhren an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe. Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.

*Fall 4 : Beim Vereinsabend hatten wir den Fall, dass das Fallplättchen von Spieler a gefallen war, Spieler b es aber nicht reklamiert hatte (wahrscheinlich nicht gesehen). Spieler b zieht dann ins Schach und drückt die Uhr, worauf Spieler a den Gewinn reklamiert wegen unerlaubten zug. Das Problem war, das er selbst keine zeit mehr hatte (aber noch material zum mattsetzen). als Turnierleiter hatte ich dann auf sieg für Spieler a entschieden, da*



*Spieler b nicht die gefallene zeit reklamiert hatte, und ich so etwas auch nicht auf die schnelle in den fide regeln gefunden hatte. war das richtig?*

Auch eine typische Blitzsituation. Hier gilt immer das Recht des Schnelleren, also desjenigen, der zuerst reklamiert. Hier haben wir es tatsächlich mit einer Frage zu tun, die mit den speziellen Blitzregeln geklärt werden muss. Vorab ist zu sagen, Du als Turnierleiter richtig entschieden hast. Dazu sind die Regeln recht eindeutig und bedürfen keiner großen Erklärungen. Die Platte von Spieler a war gefallen. Nach Artikel A4.d1 hatte Spieler b die Möglichkeit auf Zeitüberschreitung zu reklamieren. Das hat er nicht getan sondern weitergespielt, und das zu seinem Pech auch noch mit einem regelwidrigen Zug. Ein Spieler muss die Zeitüberschreitung seines Gegners reklamieren sonst geht die Partie einfach weiter. Das entspricht so dem Motto: „Wo kein Kläger ist gibt es keinen Beklagten“.

Entgegen den normalen Schachregeln darf hier der Schiedsrichter oder Turnierleiter nicht eingreifen und auf die Zeitüberschreitung hinweisen.

A.4.d.1) Das Fallblättchen gilt als gefallen, **sobald einer der Spieler mit Recht darauf hingewiesen hat**. Der Schiedsrichter unterlässt es, das Fallen eines Blättchens anzuzeigen; er darf dies jedoch tun, falls beide Blättchen gefallen sind.

d.2) Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Uhren das Fallblättchen des Antragstellers noch oben und das seines Gegners gefallen ist.

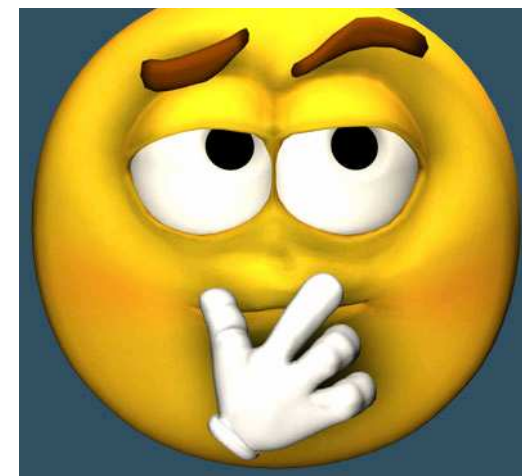
Anders als Spieler b hat nun Spieler a den regelwidrigen Zug von b sofort reklamiert. Das Spieler a mit seinem vorhandenen Figurenmaterial auf jeden Fall seinen Gegner noch hätte Mattsetzen können, reicht für den Gewinnanspruch aus, die abgelaufene Zeit war ja nicht reklamiert worden und spielte daher keine Rolle. Hier kommt Artikel B.3.c zur Anwendung

B3. Wo eine angemessene Überwachung nicht möglich ist, gelten die folgenden Regeln:

c) Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, **bevor er selbst einen Zug ausgeführt hat, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen**.

Wenn der Gegner den König des Spielers mit keiner erdenklichen Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann, ist der Reklamierende berechtigt, bevor er seinen eigenen Zug ausführt, ein Remis zu beanspruchen. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtigt werden, außer im gegenseitigen Einvernehmen ohne Eingreifen des Schiedsrichters.

*Fall 5 : Zum Schluss noch eine Frage zu dem "Streitfall" mit Turm als "Dame". Es ist klar, dass ein Turm ein Turm bleibt egal wie man ihn nennt, und dass der Gewinn wegen Reklamierens korrekt ist. sagen wir Spieler a hatte den umgedrehten Turm aufs Brett gestellt, und gesagt "das ist eine Dame" (was ja falsch ist), und Spieler b hat genickt, oder ja gesagt, dann wäre hier doch mindestens ein unsportliches Verhalten von Spieler b vorhanden, da er ja die "Notlösung" abgesehnet hatte. wie sieht das dann aus? immerhin hat Spieler b sich ja mit Spieler a mündlich geeinigt dass*



*dieser Turm als Dame zählen soll, und somit wäre es mindestens unsportlich dann zu reklamieren.*

Das ist natürlich jetzt eine Frage die man nicht pauschal beantworten kann. Wie ich ja schon in der letzten Ausgabe erklärt habe, gibt es von Seiten der Regeln keine Notwendigkeit zu dieser „Krücke“ zu greifen. Im Gegenteil die Regeln sind in diesem Fall so gestaltet, dass sie sogar helfen, die ohnehin beim Blitzen oder in Zeitnotphasen vorhandene Hektik zu verringern. Sollte es mal zu einem solchen Fall kommen und beide Spieler sind mit der Krücke einverstanden, können sie sicher so weiterspielen. Allerdings wären dann für die Vereinbarung Zeugen gut, denn es gibt so unsportliche Spieler, die dann doch irgendwann den regelwidrigen Zug reklamieren. Denen ist es dann auch egal, dass sie als unsportlich verschrien sind.

Wenn ich als Turnierleiter ans Brett käme, würde ich darauf bestehen, dass der umgedrehte Turm gegen die „richtige“ Figur ausgetauscht wird. Außerdem muss der

Turm ja nicht unbedingt immer eine Dame sein.

Ich würde mich als Spieler in einem offiziellen Wettkampf nicht auf einen solchen Deal einlassen, man kann seinem Gegner nur bis vor den Kopf gucken. Was dahinter vorgeht bleibt verborgen. Beim Training oder privaten Spielen ist das etwas anders.

Nun hat die Beantwortung der Fragen doch mehr Zeit in Anspruch genommen, als ich gedacht habe. Deshalb werde ich die weitere Beschäftigung mit den Blitzregeln auf die nächste Ausgabe verschieben.

Heute gibt es noch ein P.S.: Ich habe soeben die Antwort vom Nationalen Schachschiedsrichter Dr. M. Fränzel bekommen. Danach brauche ich meine Ausführungen nicht zu revidieren. Damit ihr genau nachlesen könnt, hier der originale Wortlaut.

Hallo Herr Korb,

FIDE 3.7 e) besagt ausdrücklich, dass der Bauer das Umwandlungsfeld "erreicht" haben muss, bevor er in den Umwandlungsfeld fallen kann. In den Fällen sinnvoll, in denen der Bauer die gegnerische Grundreihe auf zwei Weisen erreichen kann: durch diesen Fall ist die Regel streng einzuhalten, was die meisten Spieler auch ohne weiteres tun werden.

Es entspricht aber sicherlich der normalen Spielpraxis, das Umwandlungsfeld einzusetzen und dann den davor stehenden Schiedsrichter im Normalfall nicht bemängeln oder ihn dazu zwingen.

Mit freundlichem Gruß, Marius Fränzel

Wer Fragen hat oder zu den behandelten Themen Bemerkungen machen möchte, kann mich beim Training ansprechen oder mir eine Mail schicken ([getraenke-korb@t-online.de](mailto:getraenke-korb@t-online.de)).

## TAKTIK MIT GUIDO KORB



### Lösung Aufgabe 7

Mathias Milde hat sich an dieser Aufgabe versucht und eine richtige Lösung gefunden, die auf jeden Fall zu Gewinn der Partie geführt hätte. Es war aber nicht die beste Lösung, die lautet wie folgt.

**16. Dh4 !** (droht direkt Matt auf h7 und der Läufer kann nicht schlagen, weil dann der Turm auf f8 ungedeckt ist und Weiß mit Txf8 ebenfalls eine Mattdrohung hat.) **16. ... g6 17.Sxe7** (Das war Mathias' Anfangszug, der jetzt allerdings noch effektiver ist)

**17. ... Tf6 18.Txf6 Dxe7 19.Lg5 e4 20.Txg6 Dc5+ 21.Kh1 Df5 22.Lxe4 Df7 23.Ld2 Sg7 24.Txg7 Dxc7 25.Lc3**

In der Partie wurde tatsächlich Lxh4 gespielt und es folgte natürlich Txf8#



Weiß bereite schon eine ganze Weile die Eroberung des schwachen schwarzen b-Bauern vor. Damit könnte er sich auf der B-Linie einen aussichtsreichen Freibauern schaffen. Obwohl Weiß nun den Bauern tatsächlich schlagen könnte, tat Schwarz nichts um den Bauern in irgendeiner Weise zu schützen oder anderswo Material zu bekommen. Warum?

Lösung bitte per E-Mail einschicken an [getraenke-korb@t-online.de](mailto:getraenke-korb@t-online.de)

Die neuen Europameister im Schach sind seit Mittwoch der Russe Ian Nepomniaschtschi bei den Männern und die Schwedin Pia Cramling bei den Frauen.

Nepomniaschtschi blieb in insgesamt elf Runden ungeschlagen und erzielte bei der EM in Rijeka neun Punkte. Cramling musste eine Niederlage hinnehmen, schaffte aber ebenfalls neun Punkte.

### **Nepomniachtchi,I (2656) – Akopian,VI (2688) [C77]**

11th EICC Men Rijeka CRO (11), 17.03.2010

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.d3 d6 6.c3 g6 7.Sbd2 Lg7 8.0-0 0-0 9.Te1 h6 10.Sf1 b5 11.Lc2 d5 12.Ld2 Le6 13.a4 Dd6 14.b4 Sd7 15.Lb3 dxe4 16.dxe4 Sb6 17.a5 Sc4 18.Se3 Tfd8 19.Sxc4 Lxc4 20.Lxc4 bxc4 21.Le3 De6 22.Da4 Td3 23.Tec1 Lf8 24.b5 axb5 25.Dxb5 Tb8 26.Da4 Ta8 27.a6 Td6 28.Db5 Dc8 29.a7 Dd8 30.Dxc4 Dd7 31.Db5 Td3 32.Db7 De8 33.Ta6 Txe3 34.fxe3 Lc5 35.Tca1 Lxe3+ 36.Kh1 Lb6 37.h3 Kg7 38.Sd2 Sxa7 39.Txb6 cxb6 40.Txa7 Tc8 41.c4 1-0