

SCHACHBEZIRK OBERBERG



NEWSLETTER

Nr. **11** 29.04.2010 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

Anand führt im WM-Kampf



Nach vier Runden im Kampf um Weltmeisterschaft führt Titelverteidiger Viswanathan Anand gegen seinen Herausforderer Wesley Topalov in Sofia mit 2,5:1,5. Am Samstag war Topalov mit einem Sieg mit Weiß gegen Anands Grünfeld-Indisch gestartet, aber der Inder glich am Sonntag mit der Katalanischen Eröffnung aus. Die dritte Partie am Dienstag endete schließlich Remis (Slawische Verteidigung im Damengambit). Am Mittwoch gewann Anand dann seine zweite Weißpartie und hat nun die etwas besseren Aussichten (siehe nebenstehende Partie).

Anand, Viswanathan (2787) – Topalov, Veselin (2805) [E04]

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 d5 4.g3 dxc4 5.Lg2 Lb4+ 6.Ld2 a5 7.Dc2 Lxd2+ 8.Dxd2 c6 9.a4 b5 10.Sa3 Ld7 11.Se5 Sd5 12.e4 Sb4 13.0-0 0-0 14.Tfd1 Le8 15.d5 Dd6 16.Sg4 Dc5 17.Se3 S8a6 18.dxc6 bxa4 19.Saxc4 Lxc6 20.Tac1 h6 21.Sd6 Da7 22.Sg4 Tad8 23.Sxh6+ gxh6 24.Dxh6 f6 25.e5 Lxg2 26.exf6 Txd6 27.Txd6 Le4 28.Txe6 Sd3 29.Tc2 Dh7 30.f7+ Dxf7 31.Txe4 Df5 32.Te7 1-0

Wo finde ich was?

Anand führt im WM-Kampf	Seite 1
Zum Verbandsspieltag	Seiten 2+3
News	Seite 4
6. Spieltag der Bezirksklasse	Seite 5
6. Spieltag der Kreisliga	Seite 6
Schafft Morsbachs Jugend den Aufstieg?	Seite 6
Jugendbezirksliga, Bilder des Bezirks	Seite 7
Regelkunde mit Guido Korb	Seiten 7-13
Taktik mit Guido Korb	Seite 14

Terminkalender

- 01.05.2010 | SA | 11 Uhr □ Bezirksschnellschacheinzelmeisterschaft Herren und Jugend in Gummersbach
- 02.05.2010 | SO | 11 Uhr □ NRW-U16-Liga: Münster-Morsbach
- 02.05.2010 | SO | 14 Uhr □ Bezirksjugendliga, 7. Runde
- 02.05.2010 | SO | 14 Uhr □ Verbandsblitzeinzelmeisterschaft in Brilon
- 09.05.2010 | SO | 11 Uhr □ NRW-Jugendliga, Morsbach-Schiefbahn

Morsbach macht den Aufstieg klar – Bergneustadt/D. II gerettet

BERGNEUSTADT, LENNESTADT, KIERSPE, MUDERSBACH.

Geschafft: Der erste Herrenmannschaft des SV Morsbach ist am Sonntag den Aufstieg in die Verbandsliga gelungen. Die Morsbacher benötigten lediglich noch einen halben Brettspunkt und gewann schließlich mit sieben Mann sogar 5:3 bei den dadurch abgestiegenen SF Lennestadt. Der Spielverlauf war spannend; nach dem Remis durch Thomas Franke passierte drei Stunden lang ergebnistechnisch nichts, dann ging es aber Schlag auf Schlag. Beim Stande von 3:3

verbesserten Martin Riederer und Jan Urbansky ihre Stellungen und konnten schließlich die beiden Siege zum 5:3 einfahren. Die Bilanz des anschließend gefeierten Aufstiegs: 9 Spiele, 8 Siege und 1 Unentschieden. Keine Frage: Der Sprung in die Verbandsliga ist verdient. Man ist sich einig, dass man hier mithalten kann, auch wenn zwei starke Mannschaften aus der NRW-Klasse abgestiegen sind.

Im Abstiegskampf hat Bergneustadt/D. II das entscheidende Spiel bei Gosenbach-Eiserfeld hoch mit 6:2, wobei lediglich Bezirkseinzmeister Klaus-Jürgen Bukowski

verlor. Die Bergneustädter freuen sich auf ein weiteres Jahr Verbandsklasse!

Kierspe kam in der letzten Runde zu einem 4,5:3,5-Erfolg und sicherte damit den zweiten Platz. Sicher werden die Kiersper auch in der nächsten Saison wieder einen Anlauf auf den Aufstieg machen.

In der Verbandsliga machte Bergneustadt/D. I den Klassenerhalt mit einem 7:1-Sieg gegen Lüdenscheid klar, sodass es im nächsten Jahr zum Derby Morsbach vs. Bergneustadt kommt

	SV Bergneustadt/Derschlag	:	Svvg Lüdenscheid	7 : 1
1	Chlechowicz, Frank (2202)	-	Windfuhr, Thomas (2033)	1 - 0
2	Fink, Frank (2082)	-	Larisch, Rolf, Prof. Dr. (2043)	1/2 - 1/2
3	Michalik, Friedhelm (2071)	-	Schäfers, Andreas (1962)	1 - 0
4	Stümer, Paul (1958)	-	Scherbanev, Ivan (1866)	1 - 0
5	Hojka, Christoph (2030)	-	Galicki, Ryszard (1899)	1 - 0
6	Blab, Ludwig (2009)	-	Heesemann, Michael (1606)	1 - 0
7	Freundlieb, Thomas (1951)	-	Giraud, Valerian (1654)	1 - 0
8	Linnenborn, Guido (1845)	-	Litau, Anatoli (1666)	1/2 - 1/2

	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	MP	BP
1	Sfr. Schwerte		4½	4½	4½	6½	4½	2½	4	5	4	14:4	40
2	SV Sundern	3½		5½	3	5	5½	3	5	4	8	11:7	42½
3	SV Weidenau/G.	3½	2½		4	2	5	5	4½	6	4½	11:7	37
4	SV Bergneustadt/D.	3½	5	4		3	7	5	3½	5	4	10:8	40
5	SG Ennepe-Ruhr-Süd	1½	3	6	5		3½	4	4	6½	4½	10:8	38
6	Svvg Lüdenscheid	3½	2½	3	1	4½		5½	4½	5½	5½	10:8	35½
7	Svvg Plettenberg	5½	5	3	3	4	2½		4½	3½	5	9:9	36
8	Siegener SV	4	3	3½	4½	4	3½	3½		4	5	7:11	35
9	SV Kreuztal	3	4	2	3	1½	2½	4½	4		4½	6:12	29
10	SV Halver	4	0	3½	4	3½	2½	3	3	3½		2:16	27

	SV Kierspe	-	Siegener SV II	4½ : 3½
1	Irrgang, Stephan (2040)	-	Radtke, Reinhard (1971)	1 - 0
2	Menz, Falk (1885)	-	Schmidt, Matthias (1818)	1 - 0
3	Theunissen, Klaus (1900)	-	Bohte, Bruno (1857)	0 - 1
4	Rode, Dominik (1998)	-	Wallasch, Thomas (1849)	½ - ½
5	Ellend, Torsten (1793)	-	Klüser, Rolf (1819)	0 - 1
6	Wiemer, Jan (1834)	-	Jopp, Günter (1703)	1 - 0
7	Holler, Dirk (1814)	-	Pramann, Jürgen (1688)	½ - ½
8	Schumacher, Peter (1483)	-	Kill, Adolf (1770)	½ - ½

	Caissa Gosenbach-Eiserfeld	-	SV Bergneustadt/Derschlag II	2 : 6
1	Hesse, Rutger (1826)	-	Kiparski, Ekkehart (1922)	½ - ½
2	Münker, Bernd (1769)	-	Heitmann, Sebastian (1794)	0 - 1
3	Ben Romdane, Zouhair (1734)	-	Sailer, Hans-Peter (1779)	0 - 1
4	Scholemann, Hubertus (1686)	-	Schöler, Gerhard (1799)	0 - 1
5	Reichel, Wolfram (1667)	-	Rittel, Hans-Joachim (1772)	0 - 1
6	Schmidt, Werner (1635)	-	Benz, Johann (1755)	0 - 1
7	Schramm, Bernd-Martin (1590)	-	Lorke, Wolfgang (1703)	½ - ½
8	Limburger, Friedhelm (1594)	-	Bukowski, Klaus-Jürgen (1911)	1 - 0

	SF Lennestadt	-	SV Morsbach	3 : 5
1	Stupperich, Reiner (1998)	-	Franke, Thomas (2096)	½ - ½
2	Theile-Rasche, Ingo (1787)	-	Karthäuser, Johannes (1812)	+/-
3	Soemer, Thomas (1750)	-	Riederer, Martin (1861)	0 - 1
4	Dittmann, Rolf (1750)	-	Schmitz, Philipp (1928)	½ - ½
5	Schleime, Franz-Josef (1590)	-	Urbansky, Jan (1831)	0 - 1
6	Kouril, Bernward (1523)	-	Schneider, Benedikt (1742)	½ - ½
7	Cordes, Ralf (1512)	-	Hamann, Bernd (1721)	½ - ½
8	Gonther, Alexander (1587)	-	Jacke, Andreas (1715)	0 - 1

	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	MP	BP
1	SV Morsbach		6	4½	5½	5½	6½	6½	5	4	7½	17:1	51
2	SV Kierspe	2		5½	5	5	4½	6	4½	6½	4	15:3	43
3	Sfr. Neuenrade	3½	2½		2½	4½	5	5½	6	4½	4½	12:6	38½
4	SV Bad Laasphe	2½	3	5½		4	5	3½	4½	4	5	10:8	37
5	Hellertaler Sfr.	2½	3	3½	4		1½	4½	4½	5	5½	9:9	34
6	Siegener SV II	1½	3½	3	3	6½		2½	6	4½	4	7:11	34½
7	SV Bergneustadt/Derschlag II	1½	2	2½	4½	3½	5½		4	2	6	7:11	31½
8	SF Lennestadt	3	3½	2	3½	3½	2	4		5	5½	5:13	32
9	SV Bad Berleburg	4	1½	3½	4	3	3½	6	3		3	4:14	31½
10	Caissa Gosenbach-Eiserfeld	0½	4	3½	3	2½	4	2	2½	4		4:14	26

"Wenn man sich darüber klar ist, dass ein Schachbrett vierundsechzig Felder und zweiunddreißig Figuren hat und dass es, nachdem die ersten vier Züge von Weiß und Schwarz gespielt sind, bereits über zwei Millionen Varianten gibt, in denen man die Schachfiguren bewegen kann, wenn man sich darüber klar ist, dass wir in unsrer wundersamen Welt Millionen essbare Pflanzen und Tiere haben und ebenso viele Arten sie zuzubereiten, wird man von dem Neuland, das noch nicht erforscht ist, überwältigt sein."

Der Furchtsame im Leben wird auch im Schach furchtsam sein, der Draufgänger im Leben sich auch im Schach auf den König stürzen.

Blitzmeisterschaft war eine Farce!

OLPE.

Mit lediglich vier Spielern wurde bei der Bezirksblitz Einzelmeisterschaft am 18. April in Olpe ein neuer Tiefpunkt erreicht. Normalerweise konnten bislang immer rund 20 Teilnehmer begrüßt werden. Lag dies am schönen Sonntagswetter oder an Desinteresse? Jedenfalls kaum an mangelnder Publizierungsbemühungen, da sowohl auf der Homepage des Bezirks als auch im SBO-Newsletter Ankündigungen für diese Meisterschaft einzusehen waren.

Der Endstand aus 12 Partien:

1. Wolfgang Tietze (Wipperfürth)	10,5
2. Benedikt Schneider (Morsbach)	7,5
3. Stefan Kleine (Olpe)	5,5
4. Gerhard Haugg (Wipperfürth)	0,5

Beim Verbandsblitz am kommenden Sonntag nehmen Benedikt und Andreas Jacke teil.

Morsbacher Jugend Zweiter im Blitzen

SCHALKSMÜHLE.

Als einziges oberbergisches Team war die Schachjugend Morsbach bei den Verbandsblitz Einzel- und -mannschaftsmeisterschaften in Schalksmühle vertreten. Erstmals durften auch U25-Spieler antreten.

Im Einzel wurde Philipp Schmitz Zweiter, Martin Riederer Dritter, Jan Urbansky Vierter und Benedikt Schneider Sechster.

Im Mannschaftswettbewerb war dann ein Kop-an-Kopf Rennen zwischen den beiden NRW-Ligisten Iserlohn und Morsbach, die alle Begegnungen gewannen und im direkten Vergleich zweimal Unentschieden spielten. Der fällig Stichkampf endete ebenfalls 2:2. Die Berliner Wertung entschied diesen Kampf jedoch glücklich zu Gunsten der Iserlohner. Morsbach ist aber für die NRW-Mannschaftsmeisterschaft in Bochum qualifiziert.

Endstand Gruppe A Ostereierblitz

1. Mark Lamprecht (Lohmar)	10,5
2. Rolf Nerstheimer (Brühler SK)	9,5
3. Frank Chlechowitz (Bergneustadt/D.)	9,5
4. Hendrik Mantler (Elbefelder SG)	9,0
5. Thomas Krause (SF Lindlar)	8,5
6. Mike Gottas (vereinslos)	8,5
7. Philipp Schmitz (SV Morsbach)	7,0
8. Robert Biedeköpper (Godesberg)	7,0
9. Jörn Fiege (vereinslos)	6,0
10. Dominik Rode (Kierspe)	5,0
11. Rene Müller (Lindlar)	3,5
12. Sebastian Heitmann (Bergn./D.)	2,5
13. Klaus Theunissen (Kierspe)	2,0
14. Thomas Franke (Morsbach)	2,0

Schnellschach in Gummersbach

GUMMERSBACH.

Am Samstag findet in Gummersbach die Bezirksschnellschacheinzelmeisterschaft statt. Hier wird die Frage beantwortet, wer Nachfolger vom Morsbacher Titelträger Johannes Karthäuser wird, der 2009 überraschender Sieger vor seinem Trainer Thomas Franke und Arnold Bury vom gastgebenden SV Gummersbach wurde. Da Johannes diesmal wohl nicht teilnimmt, wird es einen neuen Bezirksmeister geben.

Für den Vorstand wird es interessant zu sehen sein, ob sich die Teilnahme wie in den anderen Bezirksturnieren weiter nach unten entwickelt. Im letzten Jahr waren 26 Spieler dabei. Ein déjà-vu wie beim Blitzen (siehe Artikel oben) soll verhindert werden.

Beginn im Seniorentreff Gummersbach ist um 11 Uhr.

Morsbachs U16 nach Münster

MÜNSTER.

Die U16-Mannschaft des SV Morsbach trifft in ihrem zweiten Spiel auf den SK Münster. Spielbeginn in Münster am Sonntag ist um 11 Uhr.

Zum ersten Mal in der Vereinsgeschichte qualifizierte sich eine Morsbacher U16-Mannschaft für eine NRW-Meisterschaft. Die insgesamt zwölf Mannschaften wurden in zwei Sechsergruppen aufgeteilt, Morsbach spielt in Gruppe A. Vor zwei Wochen gab es einen knappen 9:7 (2,5:1,5)-Sieg gegen Duisburg-Nord: Martin Riederer und Johannes Karthäuser gewannen als klare Favoriten ihre Partien, Jonathan Ertel spielte remis und Fabian Schneider verlor.

In Münster trifft man zwar auf einen wesentlich stärkeren Gegner, doch den Morsbachern werden auch hier gute Chancen eingeräumt.

Bezirksklasse: Hückeswagen kurz vor Aufstieg

Einen Spieltag vor Ende der Saison hat Hückeswagen die besten Aussichten auf den Aufstieg von der Bezirksklasse in die Kreisliga. Am 6. Spieltag gab einen hohen 6,5:1,5-Erfolg gegen Marienheide II, die allerdings auf ihr erstes Brett verzichten mussten. Unterdessen kam Lindlar II zu einem 4:4-Unentschieden bei Morsbach II und kann durch ein Remis in der letzten Runde gegen Hückeswagen den Aufstieg perfekt machen. Aufgrund des Klassenerhalts von Bergneustadts Zweiter in der Verbandsklasse steigen voraussichtlich zwei Teams in die Bezirksliga auf. Morsbach muss derweil zuletzt gegen Olpe gewinnen und auf eine Niederlage der Lindlarer hoffen, um noch aufzusteigen.

Im Abstiegskampf scheint der Abstieg von Marienheide II festzustehen. Je nach Ausgang der Begegnung zwischen Olpe und Schnellenbach (bislang noch nicht veröffentlicht) braucht Marienheide einen Sieg gegen Windeck am 29. Mai um doch noch die Klasse zu halten.

Hückeswagen	6½:1½	Marienheide II
Bobanac, Ivan	+ / -	Bosbach, Lothar
Maciejok, Joshua	1 : 0	Stockburger, Gerd-Detlef
Kisseler, Johannes	½:½	Schellberg, Wolfgang
von Polheim, Florian	0 : 1	Schuster, Holger
Ott, Alexander	1 : 0	Kachel, Gerd
Loose, Christian	1 : 0	Heedt, Fritz
Doro, Reinaldo Antonio	1 : 0	Hackenberger, Dieter
Glaser, Axel	1 : 0	Hoff, Klaus

Windeck	3½:3½	Gummersbach II
Höhn, Uwe	½:½	Augustin, Torsten
Steinberg, Heinz-Peter	- / -	Ruse, Titi
Memmesheimer, Thomas	½:½	Kottsieper, Gustav
Sommer, Dirk	½:½	Olsson, Christian
Wienand, Heinrich-Bernhard	½:½	Schmitz,
Alansigan, Eddie	1 : 0	Weferling, Klaus
Hetzel, Alexander	- / +	Emren, Kenan
Cosentino, Alfio	½:½	Schmidt

Morsbach II	4 : 4	Lindlar II
Schuller, Erhard	½:½	Kals, Leo
Korb, Guido	½:½	Bilstein, Stefan
Hermes, Dieter	0 : 1	Walotka, Uwe
Mauelshagen, Christian	½:½	Gotta, Franz
Schmidt, Artur	0 : 1	Steinkrüger, Uli
Muth, Wilhelm	1 : 0	Schwarz, Oliver
Spät, Alexander	1 : 0	Walotka, Karl-Heinz
Ertel, Alexander	½:½	Häck, Julian

◇	1. HÜCKESWAGEN	32,5	10 : 2
◇	2. LINDLAR II	30,5	8 : 4
◇	3. MORSBACH II	27,5	7 : 5
◇	4. GUMMERSBACH II	22,5	6 : 6
◇	5. WINDECK	20,5	6 : 6
◇	6. SCHNELLENBACH	16,5	3 : 7
◇	7. OLPE	15,0	3 : 7
◇	8. MARIENHEIDE II	16,0	2 : 10

Kreisliga: Drolshagen macht Aufstieg perfekt

In der Kreisliga machte Drolshagen am Samstag durch einen kampflosen Sieg gegen Wipperfürth II die Rückkehr in die Bezirksklasse perfekt. Zwar können die Drolshagener am 29. Mai noch von Wiehl II (direktes Duell) vom ersten Rang verdrängt werden, doch auch in der Kreisliga wird es wohl zwei Aufsteiger geben, und da ist Drolshagen sicher dabei. Des Weiteren gewann Waldbröl deutlich gegen Lindlar III und Wiehl II entführte beide Punkte aus Morsbach.

Morsbach IV	2½:3½	Wiehl II
Schneider, Oliver	0 : 1	Henze, Erwin
Schneider, Fabian	½:½	Depner, Eugen
Karthäuser, Ulrich	0 : 1	Fischer, Günther
Adler, Elmar	1 : 0	Eggebrecht, Werner
Arnold, Cedric	0 : 1	Gockel, Georg
Krenz, Manfred	1 : 0	Strobel

Waldbröl	5 : 1	Lindlar III
Scherba, Alexej	1 : 0	Walter, Ralf-Peter
Willer, David	1 : 0	Barkowsky, Lars
Klintschew, Peter	1 : 0	Rehbach, Frederike
Hahn, Herbert	1 : 0	Grundmann, Tobias
Patak	0 : 1	Karatas
Krischke	1 : 0	Biesenbach, M

◇	1. DROLSHAGEN	23,5	10 : 0
◇	2. WIEHL II	21,5	8 : 2
◇	3. WALDBRÖL	17,0	6 : 4
◇	4. LINDLAR III	15,0	4 : 6
◇	5. MORSBACH III	13,5	4 : 6
◇	6. MORSBACH IV	12,0	2 : 8
◇	7. WIPPERFÜRTH II	5,5	2 : 10

Die Schachbrettblume



Bundesligaaufstieg für Morsbach?

Der 9. Mai kann als großer Tag in die Geschichte des SV Morsbach eingehen. Am übernächsten Sonntag können die Jugendlichen aus Morsbach nämlich den Aufstieg in die Jugendbundesliga West, der höchsten deutschen Jugendklasse, perfekt machen. Dies war bislang noch keinem oberbergischen Team gelungen und vor einigen Jahren war ein solcher Erfolg auch nicht für möglich gehalten worden. Doch sollte der dritte Aufstieg in Folge (von der Jugendbezirksliga in die Jugendbundesliga?) gelingen, würde man sicher deutschlandweit wahrgenommen werden.

Wann ist Morsbach nun aufgestiegen: Auf jedem Fall bei einem Sieg gegen Turm Schiefbahn, denn man liegt einen Mannschaftspunkt vor den Schachfreunden Köln-Mühlheim. Bei einem Remis müsste man auf Brühler Schützenhilfe hoffen, sogar bei einer Niederlage wäre der Aufstieg noch möglich.

Das Spiel gegen Schiefbahn wird alles andere als einfach. Zwar gelang dem Tabellenvierten kein Sieg gegen Heinsberg, Köln und Porz II, doch das Team ist in seiner Stärke sehr ausgeglichen. Außerdem könnte bei den Jugendlichen der ersten Herrenmannschaft bereits die Luft heraus sein nach der langen Saison. So gilt es, noch einmal die volle mentale Stärke abzurufen und den letzten Schritt in Richtung Bundesliga (was für ein Ziel!) zu gehen.

SV Morsbach – SK Turm Schiefbahn 1931

(Sonntag, 09.05.2010, 11 Uhr, Erich-Kästner-Schule, Hahner Straße 31, 51597 Morsbach)

Jugendbezirksliga, 7. Runde

Am Sonntag, den 2. Mai findet die letzte Runde der Jugendbezirksliga der Saison 2009/2010 statt:

Hückeswagen - Bergneustadt/Derschlag 2

Bergneustadt/Derschlag 1 - Gummersbach

Morsbach 2 - Wipperfürth

Kierspe - Wiehl

Bilder des Bezirks

Heute: Morsbach



GUIDO KOREK §

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, ist die Stellung vor dem Regelverstoß anzunehmen. (S. 142, Art. 1.6.14, Art. 1.4.2)



Thema heute ist die Fortsetzung von Artikel 4 der FIDE Regeln. Es geht also um die Artikel 4.4 bis 4.7. Dazu möchte ich auf eine Frage eingehen, bei der es um reden, flüstern und ähnliche Lautäußerungen während des laufenden Wettkampfes geht.

Artikel 4: Die Ausführung der Züge (Teil 2)

Es wird dem ein oder anderen vielleicht etwas zu kleinlich vorgekommen sein, dass die Ausführung der Züge an gewissen Regeln gebunden ist. Eigentlich könnte es doch egal sein, wie ein Schachspieler seine Züge macht. Im privaten Bereich mag das

durchaus so sein. Spielt man so „just for fun“ kommt es sicher nicht darauf an, sich 100%-ig an die Regeln zu halten. Es geht um nichts außer dem Spaß am Schachspiel.

Doch dieser Artikel gehört noch zu Regeln, die grundsätzlich fürs Schachspiel gelten. Sie sind allgemeingültig und gelten sowohl

für den privaten als auch im Wettkampf-Bereich.

Immerhin könnte es auch im privaten Rahmen, je nachdem, wie ernst so eine Partie genommen wird, zu zwischenmenschlichen Problemen kommen. Da ist es dann doch nicht so ganz unsinnig, dass es auch in diesem Bereich Regeln gibt, die ein vernünftiges Spiel ermöglichen.

Den privaten Bereich lasse ich bei der weiteren Betrachtung aber außen vor, denn unabhängig davon wie ernst eine private Partie genommen wird, sie hat keinen Einfluss auf offizielle Meisterschaften oder Qualifikationen und es ist in der Regel niemand da, der die Einhaltung der Regeln



kontrolliert.

Das ist aber bei Wettkampfpartien anders, und dafür gelten diese Regel eben auch. In

diesem Bereich wird schon aufgepasst, dass sich die Spieler an die Regeln halten, auch an die, die vorschreiben, wie Züge konkret auszuführen sind.

Dieser 4. Artikel soll wohl einer gewissen Disziplinlosigkeit vorbeugen. Wenn man sich genauer mit diesem Artikel auseinandersetzt, ist durchaus festzustellen, dass er seine Daseinsberechtigung hat.

Im Artikel 4.4 geht es speziell um die Ausführung der Rochade. Dazu habe ich mich ja schon in einer früheren Ausgabe des SBO NL geäußert.

Die vorherigen Regeln haben schon klar gemacht, dass ein Schachspieler in einer Partie nicht einfach beliebig Figuren berühren darf. Das Berühren eigener oder gegnerischer Figuren hat u.U. unangenehme Folgen. Im Allgemeinen haben wir das nun schon behandelt. Nun geht es um ganz spezielle berührte Figuren oder Arten von Zügen.

Der Artikel 4.4 regelt die Folgen für den Fall, dass der eigene König und/oder Turm berührt wurden

4.4 Wenn der am Zug befindliche Spieler

a) absichtlich **seinen König und einen Turm berührt, muss** er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß ist, oder

Der Spezialfall von 4.3.a. Ein Spieler berührt mehrere eigene Figuren. In diesem Fall seinen König und einen seiner Türme.

Dabei ist zu beachten, dass diese Regel davon ausgeht, dass der König zuerst berührt wurde und danach der Turm. Mit dem umgekehrten Fall befasst sich der folgenden Artikel (4.4.b).

Berührt also ein Spieler eindeutig zuerst seinen König und dann einen seiner Türme, muss er auf diese Seite die Rochade ausführen. Er hat nicht die Freiheit zu entscheiden, nur den König zu ziehen.

Der Spieler ist nur dann von der Rochadepflicht befreit, wenn diese regelwidrig wäre. Die Rochade ist regelwidrig, wenn der König im Schach steht, über oder auf ein bedrohtes Feld ziehen würde und natürlich auch dann, wenn zwischen König und Turm noch eine Figur steht. Die Rochade kommt auch nicht in Frage, wenn König und/oder Turm bereits gezogen worden sind (Artikel 3.8.b). Ist die Rochade von den Regeln her erlaubt, muss der Spieler sie ausführen. Dabei spielt es keine Rolle, welche Auswirkungen diese auf die Weiterführung seiner Partie hat.

Überlegt euch also gut, was ihr machen wollt, bevor ihr irgendeine oder gar mehrer Figuren berührt.

b) absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, **darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren**, und der Fall wird durch Artikel 4.3.a) geregelt, oder



Nun kommen wir zur umgekehrten Situation. Der Turm ist die Figur, die zuerst berührt wird und danach der König.

Bei dieser Sachlage legen die

Regeln fest, dass die Rochade in diesem Zug nicht ausgeführt werden darf, und nach Artikel 4.3.a weiter verfahren werden muss. Die zuerst berührte Figur die gezogen werden kann muss gezogen werden, nur die Rochade ist ausgeschlossen.

c) in der Absicht zu rochieren, seinen König oder König und Turm zugleich berührt, **die Rochade aber auf dieser Seite regelwidrig ist, muss** er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade zur anderen Seite einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler **einen beliebigen regelgemäßen Zug** ausführen, oder

Als ich diesen Artikel zum ersten Mal las, dachte ich, da kann doch was nicht stimmen. Vielleicht ist es ja dem ein oder

anderen von Euch ähnlich ergangen. Da steht doch tatsächlich u.a. „wenn jemand, in der Absicht zu rochieren, König und Turm zugleich berührt, ...“. Da scheint doch ein Widerspruch zu Artikel 4.1 zu bestehen, worin klar ausgesagt wird, dass jeder Zug mit einer Hand allein ausgeführt werden muss. Ich brauche nämlich um König und Turm gleichzeitig berühren zu können beide Hände. Mit einer Hand krieg ich das nicht hin. Nun gut, nicht alle haben so kleine Hände wie ich, dennoch ist es etwas kompliziert dieses Manöver mit einer Hand auszuführen. Mit beiden Händen darf aber



nicht gezogen werden.

Doch genau für einen solchen Fall ist dieser Artikel. u. a. gedacht. Falls ein Spieler nun doch beide Hände benutzt um die Rochade auszuführen, die aber nach der beabsichtigten Seite nicht möglich ist

(3.8.b), dann muss er einen anderen, regelgemäßen Zug mit dem König ausführen. Das kann auch die Rochade zur anderen Seite hin beinhalten. Nur dann, wenn kein legaler Zug mit dem König möglich ist, darf eine beliebige andere Figur gezogen werden. Allerdings beinhaltet die „beidhändige“ Rochade immer noch den Regelverstoß gegen Artikel 4.1. Dieser Verstoß kann je nach Umständen mit einer Verwarnung oder einer Zeitstrafe geahndet werden.

Das ein zwingender Turmzug hier ausfällt liegt daran, dass aus der Situation heraus deutlich ersichtlich ist, der Spieler die wollte Rochade machen. Diese gilt per Definition



als „Königszug“ (3.8.a).

(Foto: Bongarts/Getty Images)

Vor diesem Hintergrund gilt der Turm nicht als eine von mehreren berührten Figuren im Sinne von Artikel 4.3.a. Deshalb muss der Spieler, wenn der König keinen legalen Zug hat, danach nicht zwingend den Turm ziehen. Er darf eine beliebige andere Figur ziehen, wobei das natürlich auch der Turm sein kann.

Gleiches gilt auch dann, wenn der Spieler, in der Absicht die Rochade zu machen nur den König berührt hat.

d) einen Bauern umwandelt, **ist die Wahl der Figur endgültig**, sobald die Figur das **Umwandlungsfeld berührt** hat.

Diese Regel ist schon etwas knifflig. Wer hat nicht schon das ein oder andere Mal eine Figur auf das Umwandlungsfeld gestellt ohne sie loszulassen, und sich dann noch mal umentschieden, eine andere Figur genommen und die dann dort abgestellt. Genau das aber verbietet die obige Regel. Danach ist die Figur die Auserwählte, die das Umwandlungsfeld berührt. Ob sie dabei losgelassen wird oder zunächst vielleicht nicht, ist ohne Bedeutung. Sobald eine Figur das Umwandlungsfeld berührt hat, ist die Auswahl endgültig. Die Figur darf nicht mehr gegen eine andere ausgetauscht werden.

4.5 Falls keine der berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.

Diese Regel dürfte inzwischen nicht mehr unbekannt sein. Auf sie wurde schon verschiedentlich in den vorherigen Abschnitten vorgegriffen. Sind also eine oder mehrere eigene bzw. gegnerische Figuren berührt worden, aber keine dieser Figuren kann legal ziehen oder geschlagen werden oder einen geforderten Zug machen, dann darf der Spieler eine beliebige andere Figur ziehen, mit der ein regelgemäßer Zug möglich ist.

4.6 Wenn als **regelgemäßer** Zug oder Teil eines **regelgemäßen** Zuges eine Figur auf einem Feld **losgelassen** worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. **Der Zug gilt dann als ausgeführt:**

Damit haben wir den zweiten Teil der „Berührt-Geführt“- Regel. In Kurzform bedeutet Artikel 4.6 „Losgelassen-steht“. Eigentlich brauche ich dazu nicht mehr viel zu sagen. Ziehe ich eine Figur und lasse sie auf dem Zielfeld los, kann ich keine Korrektur mehr vornehmen. Versucht ein Spieler dennoch diese Figur danach noch auf einem anderen Feld zu platzieren oder

gar den Zug zurückzunehmen und eine andere Figur zu ziehen, kann der Gegner reklamieren. Er kann darauf bestehen, dass der „erste“ Zug gilt und stehen bleiben muss. In den einleitenden Worten zu diesem Artikel steht ein Wort, dass in diesem Zusammenhang eine große Bedeutung hat. Es handelt sich um das Wort „regelgemäß“.

Diese Regel greift nur dann, wenn der Zug als solches regelgemäß ist, also korrekt nach Artikel 3 ausgeführt wurde. Wird z.B. versehentlich ein Läufer wie ein Springer gezogen, ist das ein nicht regelgemäßer Zug, weil er nicht gemäß Artikel 3.2 oder 3.5 gezogen wurde. In einem solchen Fall gilt der Zug, auch wenn die Figur schon losgelassen wurde, nicht als ausgeführt. Der Gegner ist nicht am Zug, sondern der Spieler kann und muss seinen Zug korrigieren. Das bedeutet, wie wir ja schon gelernt haben, dass mit dem Läufer ein regelgemäßer Zug gemacht werden muss. Ist dies mit dem Läufer nicht möglich, darf der Spieler eine beliebige andere Figur ziehen. Das wird in den Regeln auch noch am Schluss von diesem Artikel 4.6 beschrieben.

Für die einfachen Züge ist die Frage, wann ein Zug ausgeführt ist damit beantwortet. Die folgenden Punkte befassen sich damit, zu erläutern, wann ein Kombizug ausgeführt ist.

Ein Kombizug ist ein aus mehreren Aktionen zusammengesetzter Zug. Dazu

gehört das Schlagen von gegnerischen Figuren, die Rochade und die Bauernumwandlung. Warum ist es so wichtig zu wissen, wann ein Zug „ausgeführt“ ist? Der Artikel 4 gehört noch zu den allgemeinen Schachregeln, was bedeutet, sie gelten sowohl für das Schachspiel mit als auch ohne Uhr. Ist ein **Zug ausgeführt** bedeutet das automatisch, **der Gegner ist am Zug**.

a) im Fall des Schlagens, sobald die **geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt** wurde **und** der Spieler beim Setzen **seiner Figur auf ihr neues Feld diese loslässt**;

Bei kombinierten Zügen gilt der Zug erst dann als ausgeführt, wenn alle dazu notwendigen Abläufe (Artikel 3) geschehen sind. Anders ausgedrückt, im Falle des Schlagens einer Figur, ist der Zug erst dann ausgeführt, wenn die geschlagene Figur vom Brett entfernt ist **und** die eigene auf dem entsprechenden Feld abgestellt und losgelassen wird. Das neue Feld der eigenen Figur muss nicht unbedingt dasselbe Feld sein, auf dem die gegnerische Figur gestanden hat. Immerhin gibt es ja noch die exotische Schlagweise (en passant) des Bauern.

Fehlt ein Teil dieses kombinierten Ablaufes, ist der Zug nicht komplett und demnach nicht ausgeführt.

In diesem Zusammenhang wurde mir vor Kurzem ein Fall geschildert, der hierzu passt.

In einem höherklassigen Mannschaftskampf schlug ein Spieler einen Bauern seines Gegners en passant, ließ aber dessen Bauern auf dem Brett stehen. Obwohl der Zug damit noch nicht ausgeführt war ging die Partie weiter, weil niemand diesen Fehler bemerkt hatte.

b) im Fall der Rochade, **sobald der Spieler den Turm auf dem Feld loslässt**, welches der König vorher überquerte. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf keinen anderen Zug ausführen, als die Rochade auf dieser Seite, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß;

Nun der Spezialfall Rochade. Hier ist entscheidend, dass der Turm auf dem Feld losgelassen wird, welches der König gerade überquert hat. Im Falle eine Rochade zieht ja bekanntermaßen der König zwei Felder weit. Hat also ein Spieler den König zwei Felder gezogen, weiß sein Gegenüber automatisch, dass die Rochade ausgeführt werden soll. Auch wenn die Rochade als ein einziger Zug betrachtet wird ist sie doch eine Kombination von jeweils einem Zug zweier Figuren. Es gehört also zu dem kompletten Zug noch der „Teilzug“ mit dem Turm. Solange dieser nicht geschehen ist, ist die Rochade

nicht ausgeführt. Der Gegner darf nicht ziehen solange nur der König gezogen wurde, auch wenn klar ist, dass die Rochade ausgeführt wird. Der Gegner darf erst ziehen, nachdem der Turm auf dem Zielfeld losgelassen wurde.

c) im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Bauer vom Schachbrett entfernt wurde **und** der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld **losgelassen** hat. Wenn der Spieler den Bauern, der das Umwandlungsfeld erreicht, loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf den Bauern nicht mehr auf ein anderes Feld ziehen.

Bei der Bauernumwandlung ist es vielleicht noch ein wenig schwieriger. Der grundsätzliche Ablauf sieht vor, dass zunächst der Bauer auf das ausgewählte Feld gezogen wird, dann wird er vom Brett genommen und dann die ausgewählte Figur auf dasselbe Feld gestellt. In der Praxis sieht der Ablauf schon mal nicht ganz regelkonform aus, aber dazu habe ich mich ja schon geäußert. In diesem Zusammenhang erwähnte ich auch, dass es Situationen gibt, wo der Bauer tatsächlich erst einmal auf dem Umwandlungsfeld stehen bleibt. Ein Beispiel ist, dass die gewünschte Figur nicht zur Hand ist. Es kann auch sein, dass der Spieler sich zwar sicher ist, den Bauern umwandeln zu wollen, nur ist er sich noch nicht klar in welche Figur. Solange der

Bauer nicht gegen eine Figur derselben Farbe ausgetauscht wurde, ist der Zug nicht ausgeführt und somit darf der Gegner seinerseits noch keinen Zug ausführen.

Der Zug wird als **regelmäßig** bezeichnet, sofern alle notwendigen **Anforderungen von Artikel 3 erfüllt** worden sind. Wenn der Zug nicht regelmäßig ist, **muss** ein anderer Zug unter Berücksichtigung von Artikel 4.5 ausgeführt werden.

Auch auf die Gefahr hin, dass ich mich wiederhole, ein Zug ist erst dann ausgeführt, wenn er die Kriterien aus Artikel 3 erfüllt. Erfüllt er diese nicht, ist er nicht regelmäßig. Ein nicht regelmäßiger Zug muss immer korrigiert werden. Solange das nicht geschehen ist, wechselt das Zugrecht nicht.

4.7. Ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt.

Verstöße gegen diesen Artikel 4 können natürlich vom Gegner reklamiert werden. Reklamiert der Gegner, muss ein Spieler entsprechend den Vorgaben seinen Regelverstoß korrigieren. Eine Reklamation gegen diesen Artikel ist aber nicht beliebig möglich. Der Gegner muss dies tun, bevor er selbst eine eigene Figur in der Absicht diese zu ziehen, berührt. Er muss den Zug

also nicht erst ausführen, es reicht schon das Berühren einer Figur, um das Reklamationsrecht zu verlieren.

Als Beispiel ein Fall der mir in dieser Saison selbst passiert ist. In der ersten Runde rochierte in der Partie mein Gegner indem er zuerst den Turm zog und dann den König. Gemäß den Regeln ein Verstoß gegen 4.4.b. Aus dem flüssigen Ablauf der Aktion war zwar deutlich das mein Gegner tatsächlich die Rochade ausführen wollte und deshalb habe ich nicht reklamiert, sondern weiter gespielt. Hätte ich sofort reklamiert, hätte mein Gegner die Rochade rückgängig machen müssen und stattdessen nur den Turm ziehen dürfen.

Soviel zum Artikel 4. Inzwischen ist einige praktische Regelfrage aufgetaucht, die aber den Rahmen für diese Ausgabe sprengen würde. Deshalb werde ich davon nur eine heute bearbeiten.

Hineinreden in eine Partie:

Ein Vereinskamerad berichtete mir von einer schon einige Jahre zurückliegenden Mannschaftsbegegnung. Seine Partie befand sich in der entscheidenden Phase. Es sah oberflächlich nach einem Remis aus. Der Gegner war am Zug. In diesem Moment kam ein Mannschaftskamerad des Gegners zu diesem ans Brett und schaute sich die Situation an. Dann beugte er sich zu seinem Mannschaftskameraden herunter und flüsterte diesem etwas zu.



Natürlich wurde sofort reklamiert wegen unzulässiger Hilfe. Die betroffenen gegnerischen Spieler behaupteten, nur über einen anstehenden Termin geredet zu haben. Der angesprochene Mannschaftsführer griff nicht ein. So wurde unter Protest des reklamierenden Spielers weitergespielt. Er verlor, weil der Gegner im Anschluss an die Flüsteraktion einen Spiel entscheidenden guten Zug machte. Wie ist in einem solchen Fall vorzugehen?

Einfach sind solche Situationen nicht, weil, selbst wenn den Regeln entsprechend geurteilt wird, immer eine gespannte Situation übrig bleibt. Erst recht dann, wenn sich Spieler schon über viele Jahre hin kennen.

Doch bevor wir zu subjektiv werden sollten wir uns die Regel dazu ansehen.

12.3 a) Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze

zu machen oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren.

Diesen Artikel erwähne ich des „Flüsterns“ wegen. Es ist immer etwas fragwürdig, wenn jemand seinem am Zug befindlichen Mannschaftskameraden etwas ins Ohr flüstert. Damit wird immer der Anschein erweckt, dass Tipps weitergegeben werden. Somit kann der Gegner zu Recht reklamieren. Welche „Bestrafung“ der Schiedsrichter bzw., die Mannschaftsführer dann ausführen hängt von deren Beurteilung der Situation ab. Es muss also nicht automatisch der Verlust der Partie sein.

Selbst wenn die „Übeltäter“ glaubhaft nachweisen können, dass sie nicht über die laufende Partie gesprochen haben, bleibt ein ungutes Gefühl und es bleibt immer noch eine Störung des Gegners (12.6), was zumindest eine Verwarnung der Spieler nach sich ziehen sollte.

12.6 Es ist **verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören**. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal.

13.7 a) **Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen**. Falls nötig, darf der Schiedsrichter die Störer aus dem Turnierareal weisen. Falls jemand eine Regelwidrigkeit beobachtet, darf er nur den Schiedsrichter informieren

Wenn geflüstert wird, ist natürlich nicht feststellbar, welchen Inhalt die Flüstereien haben. Demzufolge kann auch niemand behaupten die Spieler hätten über eine laufende Partie gesprochen. Wenn solchen leisen Gespräche irgendwo im Turnierareal stattfinden ist deshalb schon mal ein gewisses Maß an Vertrauen von allen Seiten erforderlich. Werden solche Gespräche aber sichtbar für den Gegner

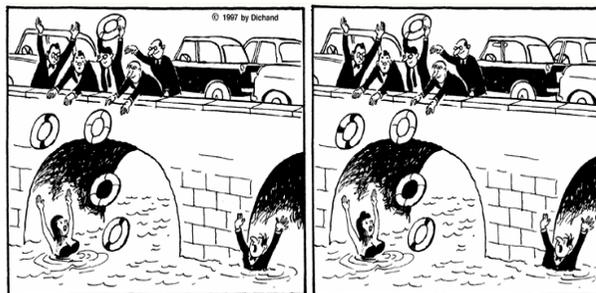
am Brett geführt kann dies schon als Einmischung in die Partie gewertet werden. So ein Verhalten kann u. U. mit einem Verweis aus dem Turnierareal enden. Wenn also einem am Zug befindlichen Mannschaftskameraden eine wichtige Information, z.B. die Endergebnisse an anderen Brettern, zuteil werden soll, dann kann das auch in einer Weise geschehen, dass es der Gegner hören kann. So weiß dieser, dass nicht manipuliert wird und ggf. kann diese Information ja auch für ihn von Bedeutung sein. Jedenfalls kann man auf diese Weise Ungereimtheiten und Verdächtigungen vorbeugen und vor allem Streit vermeiden. Themen die verboten sind oder nichts mit dem Wettkampf zu tun haben kann man auch nach dem Wettkampf besprechen. Da braucht man auch nicht zu flüstern.

Wer Fragen oder Bemerkungen zu den behandelten Themen hat, kann mir eine Mail schicken (getraenke-korb@t-online.de).

Sudoku

In jedem 3x3-Quadrat, jeder Zeile und jeder Spalte dürfen die Zahlen von 1-9 nur einmal vorkommen

			3		9			
8		2				2	1	
					3			
	5		8			9	1	3
			5	7				8
		4	2					
8		7		6				4
3	6							7



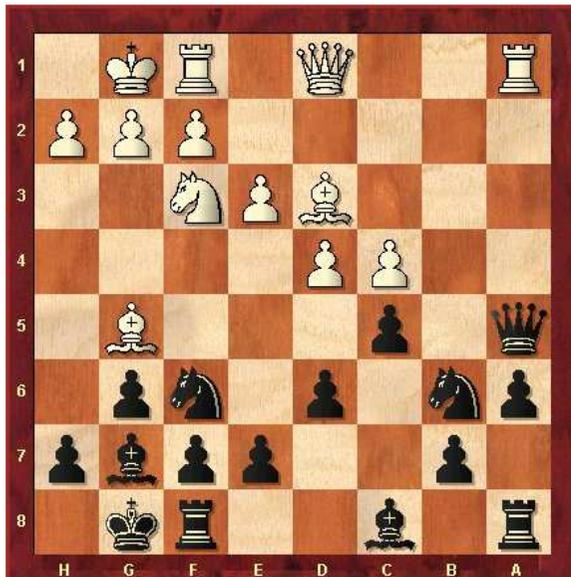
Wer findet die 5 Fehler?

TAKTIK MIT GUIDO KORB



Lösung Aufgabe 10:

Knifflige Situation. Weiß hat zwei Figuren mehr, sieht aber einen Mattangriff auf sich zukommen. In der Partie ging es so weiter. **22. Ld3 f5; 23. Lxf6** [23...exf5 wäre für Schwarz besser gewesen 24.e4 (24.Txh6 gxh6 25.f4 (25.La5 Kf7 26.Lc7 Tg8+ 27.Lg3 Txg3+ 28.fxg3 Dxd3+ 29.Kh1 Dh3+) 25...Dg3+ 26.Kh1 Dh3+) 24...Txd6 25.Lb4] **Dxf6; 24. f3** (und Weiß hat einen Fluchtweg für den König geschaffen, wobei die Variante mit f4 etwas stärker gewesen wäre.) **24...Tg6+ 25.Kf2 Dh3 26.Ke2 Tg2+ 27.Tf2**



Die schwarze Dame hatte sich weit ins gegnerische Lager vorgewagt und zwei Bauern erobert. Nun hat Weiß noch einen Springer geopfert um der Dame den letzten Fluchtweg zurück in die heimatlichen Gefilde zu verbauen. Nun sieht es so aus als könnte Weiß die schwarze Dame erobern oder Schwarz durch dauerhafte Angriffe auf die Dame wenigstens zu einem Remis zwingen. Gibt es für Schwarz einen Ausweg aus dem Dilemma?

Lösung bitte per E-Mail einschicken an getraenke-korb@t-online.de