

# SCHACHBEZIRK OBERBERG NEWSLETTER



Nr. **61**

08.05.2013

4. Jahrgang

*Mitteilungen vom Schachbezirk Oberberg*

*Redaktionelle Leitung:* Benedikt Schneider • Krottorfer Straße 30 • 51597 Morsbach • Tel.: 02294-6700 • Mail: schneider.benedikt@freenet.de

## Die Figuren können eingepackt werden ...



... **aber natürlich nur vorübergehend!** Schach lebt weiter, bis eine Rechenmaschine oder ein doppelter Carlsen das Spiel gelöst hat (und selbst dann ändert man nur eine Kleinigkeit in den Regeln und es geht weiter).

Aber die Saison 2012/2013 ist mit der Bezirks-Schlussrunde und dem spannenden Finale auf Verbandsebene abgeschlossen.

Wir berichten auf den folgenden Seiten:

*Kierspe steigt in die Verbandsliga auf* **S. 2 + 3**

*Wiehl I wird Meister der Bezirksliga* **S. 4 – 6**

*Gummersbach trotz Niederlage Meister* **S. 7**

*Wiehl II überholt Drolshagen II* **S. 8**

## VERBAND

# Der „ewige Zweite“ ist Meister geworden

Kierspe steigt in die Verbandsliga auf, Bergneustadt/D. I bleibt drin – Kein SBO-Team steigt aus dem Verband ab

### 8. Spieltag (14.04.2013):

	<b>KS Hagen/Wetter</b>	<b>5 – 3</b>	<b>Bergneustadt/D. I</b>	
1960	Krug, Georg	½ - ½	Chlechowicz, Frank	2202
2122	<b>Kind, Bertram</b>	1 – 0	Freundlieb, Thomas	2058
2053	Tymura, Achim	0 – 1	<b>Stümer, Paul</b>	2044
2078	Bornemann, Michael	½ - ½	Fink, Frank	2048
2011	<b>Kebbekus, Thomas</b>	1 – 0	Michalik, Friedhelm	2031
1910	Mellis, Ralf	½ - ½	Heitmann, Sebastian	1898
1945	Liley, Uwe	½ - ½	Blab, Ludwig	1969
1979	<b>Pinnel, Peter</b>	1 – 0	Sailer, Hans-Peter	1883

	<b>Kierspe</b>	<b>7 – 1</b>	<b>Siegener SV II</b>	
2027	Irrgang, Stephan	½ - ½	Radtke, Reinhard	1936
1897	<b>Menz, Falk</b>	1 – 0	Klüser, Rolf	1695
1920	Theunissen, Klaus	½ - ½	<b>Bolte, Bruno</b>	1728
2032	<b>Rode, Dominik</b>	1 – 0	Jopp, Günter	1702
1858	<b>Schürmann, Ralf</b>	1 – 0	Pramann, Jürgen	1715
1822	<b>Wiemer, Jan</b>	1 – 0	Kellerhoff, Jörg	1614
1745	<b>Holler, Dirk</b>	1 – 0	Wied, Jan Konrad	1577
1733	<b>Baran, Peter</b>	+ / -	Kill, Adolf	1680

	<b>Bergneustadt/D. II</b>	<b>4 – 4</b>	<b>Marienheide</b>	
1986	Kaczmarek, Maciej	- / +	<b>Wolter, Heinz-Dieter</b>	2018
1875	Kiparski, Ekkehart	½ - ½	Breensing, Rolf	1979
1972	<b>Hagedorn, Volker</b>	+ / -	Goller, Christian	1810
1793	Lemmer, Klaus	½ - ½	Kirch, Jürgen	1679
1717	Schinkowski, Thomas	0 – 1	<b>Cesnik, Friedrich</b>	1677
1828	<b>Rittel, Hans-Joachim</b>	1 – 0	Fuchs, Gerhard	1730
1648	Hamburger, Tiberiu	0 – 1	<b>Stockburger, Gert-D</b>	1607
1712	<b>Heubach, Eberhard</b>	1 – 0	Kleinschmidt, Alfred	

Das Schicksal mischt die Karten und wir spielen.

*Arthur Schopenhauer*

## 9. Spieltag (05.05.2013):

	<b>Bergneustadt/D. I</b>	<b>5 – 3</b>	<b>SV Weidenau/G.</b>	
2202	Chlechowitz, Frank	½ - ½	Send, Sebastian	2193
2058	Freundlieb, Thomas	½ - ½	Eckart, Uwe	2062
2044	<b>Stümer, Paul</b>	1 – 0	Scholl, Patrick	1929
2048	Fink, Frank	½ - ½	Meinhardt, Michael	2002
1956	Hojka, Christoph	½ - ½	Düber, Olaf	1980
2031	<b>Michalik, Friedhelm</b>	1 – 0	Piskorz, Andreas	1952
1898	Heitmann, Sebastian	0 – 1	<b>Schneider, Manfred</b>	1920
1986	<b>Kaczmarek, Maciej</b>	1 – 0	Mikisch, Frank	1899

	<b>SVG Lüdenscheid</b>	<b>3½-4½</b>	<b>Kierspe</b>	
2052	Larisch, Rolf	0 – 1	<b>Irrgang, Stephan</b>	2027
1939	<b>Schäfers, Andreas</b>	1 – 0	Menz, Falk	1897
1992	<b>Windfuhr, Thomas</b>	1 – 0	Theunissen, Klaus	1920
1908	Scherbanev, Ivan	0 – 1	<b>Rode, Dominik</b>	2032
1691	<b>Arens, Janik</b>	1 – 0	Schürmann, Ralf	1858
1826	Galicki, Ryszard	½ - ½	Ellend, Torsten	1765
1733	Wärtsch, Michael	0 – 1	<b>Wiemer, Jan</b>	1822
1610	Heesemann, Michael	0 – 1	<b>Holler, Dirk</b>	1745

	<b>Marieneide</b>	<b>2½-5½</b>	<b>Hellertaler SF</b>	
2018	Wolter, Heinz-Dieter	0 – 1	<b>Rahimi, Rahim</b>	2018
1979	Brensing, Rolf	0 – 1	<b>Reiffenrath, Christian</b>	1971
1810	Goller, Christian	½ - ½	Siebel, Holger	1810
1679	Kirch, Jürgen	½ - ½	Hassler, Rolf	1884
1677	Cesnik, Friedrich	0 – 1	<b>Müller, Sven</b>	1677
1730	Fuchs, Gerhard	0 – 1	<b>Petri, Wolfgang</b>	1730
1589	Gräve, Andreas	½ - ½	Herfel, Manfred	1589
1607	<b>Stockburger, Gert-D</b>	1 – 0	Vollmer, Markus	1607

	<b>SV Kreuztal</b>	<b>6 – 2</b>	<b>Bergneustadt/D. II</b>	
2144	Koch, Ernst	½ - ½	Kiparski, Ekkehart	1875
2098	<b>Schmidt, Gerhard</b>	+ / -	Hagedorn, Volker	1972
1974	<b>Dickel, Jens</b>	1 – 0	Sailer, Hans-Peter	1883
1977	<b>Giesler, Stephan</b>	1 – 0	Lemmer, Klaus	1793
1882	<b>Wilhelm, Wolfgang</b>	1 – 0	Schinkowski, Thomas	1717
1843	Gumbinger, Karl	½ - ½	Rittel, Hans-Joachim	1828
1773	Osterod, Arnim	0 – 1	<b>Lorke, Wolfgang</b>	1691
1412	<b>Scherzer, Olaf</b>	1 – 0	Hamburger, Tiberiu	1648

1. SVG Plettenberg	9 5 3 1	41,0	<b>13 – 5 ▲</b>
2. SG Ennepe-Ruhr-Süd	9 6 0 3	43,5	<b>12 – 6</b>
3. KS Hagen/Wetter	9 5 2 2	37,5	<b>12 – 6</b>
4. SF Schwerte	9 3 5 1	38,5	<b>11 – 7</b>
5. Siegener SV I	9 2 5 2	37,0	<b>9 – 9</b>
6. SV Sundern	9 3 3 3	36,5	<b>9 – 9</b>
7. SV Velmede-Bestwig	9 4 1 4	33,0	<b>9 – 9</b>
8. SV Bergneustadt/D. I	9 3 2 4	34,5	<b>8 – 10</b>
9. MS Halver-Schalksm.	9 1 4 4	31,0	<b>▼ 6 – 12</b>
10. SV Weidenau/G.	9 0 1 8	27,5	<b>▼ 1 – 17</b>

1. SV Kierspe	9 8 1 0	47,5	<b>17 – 1 ▲</b>
2. SV Kreuztal	9 6 2 1	39,5	<b>14 – 4</b>
3. Hellertaler SF	9 6 1 2	44,5	<b>13 – 5</b>
4. SVG Lüdenscheid	9 6 1 2	44,0	<b>13 – 5</b>
5. SC Marieneide	9 4 3 2	40,0	<b>11 – 7</b>
6. SV Bergneustadt/D. II	9 3 2 4	30,0	<b>8 – 10</b>
7. Siegener SV II	9 2 1 6	31,5	<b>5 – 13</b>
8. SF Lennestadt-M.	9 1 2 6	27,0	<b>▼ 4 – 14</b>
9. SV Bad Laasphe	9 1 1 7	30,5	<b>▼ 3 – 15</b>
10. SV KS Lüdenscheid	9 1 0 8	25,5	<b>▼ 2 – 16</b>

## BEZIRKSLIGA

# Wiehl lässt sich den Aufstieg nicht mehr nehmen

Wipperfürth steigt trotz dreier Remisen zum Saisonende ab – Bleibt Meinerzhagen als Vorletzter doch in der Liga?

*Bruderduell am 8. Spieltag:  
Wolfgang Tietze (Drolshagen) gegen  
Michael Tietze (Wipperfürth) –  
remis.*



## 8. Spieltag (13.04.2013):

Bergneustadt/D. III	2½-5½	Wiehl I
Bukowski, Klaus-Jürgen	½ - ½	Straßner, Andreas
<b>Heubach, Eberhard</b>	1 - 0	Gottas, Mike
Streichhan, Phil	0 - 1	<b>Hein, Jürgen</b>
Vogel, Werner	½ - ½	Margenberg, Volker
Streichhan, Nick	0 - 1	<b>Roth, Erwin</b>
Sander, Michael	0 - 1	<b>Staub, Peter</b>
Sander, Daniel	½ - ½	Mauelshagen, Tobias
König, Arne	0 - 1	<b>Block, Dieter</b>

Meinerzhagen	3 - 5	Lindlar II
Dr. Hees, Michael	½ - ½	Kroll, Frank
Fleischer, Bernhard	0 - 1	<b>Walotka, Uwe</b>
Meistrenko, Michael	0 - 1	<b>Bilstein, Stefan</b>
<b>Gerber, Konrad</b>	1 - 0	Borchard, Jörn Werner
Frase, Jens	½ - ½	Krause, Wolfgang
Kruppke, Rolf-Dieter	½ - ½	Gotta, Franz
Rawe, Friedrich	0 - 1	<b>Steinkrüger, Ulrich</b>
Weinhold, Tim	½ - ½	Grundmann, Tobias

Drolshagen I	4 - 4	Wipperfürth
Tietze, Wolfgang	½ - ½	Tietze, Michael
<b>Kreusch, Frank</b>	+ / -	Dr. Kalmykov, Yaroslav
<b>Vishanji, Adrian</b>	+ / -	Tietze, Marco
<b>Harnischmacher, Jürgen</b>	+ / -	Willms, Herbert
Vishanji, Franz	0 - 1	<b>Thiemann, Oliver</b>
Ehrhardt, Ingo	0 - 1	<b>Leistikow, Philip</b>
Kramer, Heribert	½ - ½	Schwenzfeier, Stefan
Mau, Manfred	0 - 1	<b>Haugg, Gerhard</b>

Lindlar I	6½-1½	Kierspe II
<b>Müller, Rene</b>	1 - 0	Meister, Detlef
<b>Häck, Julian</b>	1 - 0	Koch, Robin
<b>Willmes, Martin</b>	1 - 0	Schumacher, Peter
<b>Willmes, Andreas</b>	1 - 0	Horstmann, Josef
Kals, Leo	½ - ½	Baran, Peter
<b>Kartmann, Tobias</b>	1 - 0	Damen, Johannes
<b>Roelans, David Jan</b>	1 - 0	Brandt, Oliver
Hermann, Robin A	0 - 1	<b>Werner, Maxim</b>

## 9. Spieltag (27.04.2013):

Wipperfürth	4 – 4	Lindlar I
Tietze, Michael	1 – 0	Müller, Rene
Dr. Kalmykov, Yaroslav	- / +	Häck, Julian
Tietze, Marco	- / +	Willmes, Martin
Willms, Herbert	1 – 0	Willmes, Andreas
Thiemann, Oliver	+ / -	Kals, Leo
Leistikow, Philip	½ - ½	Kartmann, Tobias
Schwenzfeier, Stefan	0 – 1	Roelans, David Jan
Leistikow, Thomas	½ - ½	Hermann, Robin Andreas

Lindlar II	4 – 4	Drolshagen I
Kroll, Frank	0 – 1	Zorn, Alexander
Walotka, Uwe	½ - ½	Tietze, Wolfgang
Bilstein, Stefan	+ / -	Vishanji, Adrian
Borchard, Jörn Werner	½ - ½	Harnischmacher, Jürgen
Krause, Wolfgang	½ - ½	Kalakovic, Dragan
Gotta, Franz	0 – 1	Vishanji, Franz
Grundmann, Tobias	1 – 0	Tump, Achim
Walotka, Karl-Heinz	½ - ½	Kalakovic, Mirko

Wiehl I	6 – 2	Meinerzhagen
Straßner, Andreas	1 – 0	Dr. Hees, Michael
Gottas, Mike	1 – 0	Fleischer, Bernhard
Hein, Jürgen	0 – 1	Meistrenko, Michael
Margenberg, Volker	1 – 0	Fraser, Jens
Milde, Mathias	1 – 0	Kruppke, Rolf-Dieter
Lehmann, Holger	1 – 0	Thrun, Georg-Stefan
Roth, Erwin	1 – 0	Rawe, Friedrich
Prof. Dr. Kessler, Bernd	0 – 1	Weinhold, Tim

Morsbach I	5 – 3	Bergneustadt/D. III
Karthäuser, Johannes	+ / -	Müller, Ralf
Schneider, Benedikt	0 – 1	Bukowski, Klaus-Jürgen
Korb, Guido	½ - ½	Heubach, Eberhard
Hamann, Bernd	½ - ½	Vogel, Werner
Schmidt, Artur	½ - ½	Streichhan, Nick
Hermes, Dieter	½ - ½	König, Arne
Bukowski, Jörg	1 – 0	Hänsch, Jonas
Schuller, Erhard	1 – 0	Steins, Frederik

### Top-Scorer 2012/13

1. M. Milde	6,0/6	100%
2. H. Lehmann	4,0/4	100%
3. K. Bukowski	4,0/5	80%
4. G. Korb	5,5/7	79%
4. B. Hamann	5,5/7	79%
6. E. Roth	4,5/6	75%
7. B. Lynker	3,0/4	75%
7. E. Özcelik	3,0/4	75%
7. D. Sander	3,0/4	75%

1. Wiehl I	8 7 1 0	47,0	<b>15 – 1 ▲</b>
2. Morsbach I	8 6 0 2	41,0	<b>12 – 4</b>
3. Drolshagen I	8 3 3 2	33,5	<b>9 – 7</b>
4. Lindlar II	8 4 1 3	31,0	<b>9 – 7</b>
5. Bergneustadt/D. III	8 3 1 4	30,0	<b>7 – 9</b>
6. Lindlar I	8 3 1 4	29,5	<b>7 – 9</b>
7. Kierspe II	8 2 1 5	28,0	<b>5 – 11</b>
8. Meinerzhagen	8 2 1 5	23,0	<b>▼ 5 – 11</b>
9. Wipperfürth	8 0 3 5	23,0	<b>▼ 3 – 13</b>

Wiehl I hat souverän den Aufstieg in die Verbandsklasse Süd geschafft. Wipperfürth muss in die Bezirksklasse absteigen. Ob es zwei Aufsteiger aus der Bezirksklasse oder zwei Absteiger aus der Bezirksliga gibt (das würde Meinerzhagen betreffen), stand bei Redaktionsschluss nicht fest.



*Links: Die beiden Wiehler „Mr. Hundertprozent“ Holger Lehmann und Mathias Milde im Spiel gegen Meinerzhagen.*

*Rechts: Franz Gotta und Franz Vishanji in der Begegnung Lindlar II gegen Drolshagen.*



*Links: Die verbliebenen Partien aus dem Duell Morsbach I gegen Bergneustadt/D. III, Bernd Hamann gegen Werner Vogel und Guido Korb gegen Eberhard Heubach.*

*Rechts: Eine wilde Partie zwischen Uwe Walotka und Wolfgang Tietze endete im Remis.*



## BEZIRKSKLASSE

# Gummersbach kehrt in die Bezirksliga zurück

Trotz Niederlage gegen den Tabellenletzten – Hückeswagen muss in die Kreisliga absteigen

Gummersbach	3½-4½	Hückeswagen
Fazlija, Nazmir	0 – 1	<b>Stokkentreeff, Erik</b>
Börner, Peter	½ - ½	Bobanac, Ivan
Bury, Arnold	0 – 1	<b>Loose, Christian</b>
<b>Müller, Horst</b>	1 – 0	Köhler, Hans-Joachim
Olsson, Christian	½ - ½	Herzig, Johannes
Klüser, Christoph	0 – 1	<b>Stroeks, Selina</b>
<b>Schmitz, Klaus</b>	1 – 0	Vesper, Jonas
Weferling, Klaus	½ - ½	Schnell, Lothar

Schnellenbach	4 – 4	Windeck
<b>Rüdiger, Klaus</b>	+ / -	Fehr, Felix
<b>Bock, Günter</b>	+ / -	Höhn, Uwe
Elsesser, Waldemar	½ - ½	Sommer, Dirk
Wohlgemuth, Horst	½ - ½	Steinberg, Hanspeter
Eßer, Patrick	½ - ½	Wienand, Heinrich-B
Meyer, Solonga	0 – 1	<b>Hetzel, Alexander</b>
Gote, Christoph	½ - ½	Willer, David
Kienzle, Markus	0 – 1	<b>Lehmann, Markus</b>

### Top-Scorer 2012/13

1. G. Bock	4,5/5	90%
2. Himmelspach	3,5/4	88%
2. A. Hetzel	3,5/4	88%
4. H. Müller	4,0/5	80%
4. D. Willer	4,0/5	80%
6. C. Olsson	4,5/6	75%
7. A. Özcelik	3,0/4	75%
8. S. Schmidt	3,5/5	70%
9. C. Klüser	4,0/6	67%
10. K. Rüdiger	2,0/3	67%

1. Gummersbach	6 4 1 1	28,0	<b>9 – 3 ▲</b>
2. Windeck	6 3 2 1	26,0	<b>8 – 4 ▲</b>
3. Schnellenbach	6 1 2 3	22,5	<b>4 – 8</b>
4. Hückeswagen	6 1 1 4	18,5	<b>▼ 3 – 9</b>



*Jonas Vesper  
rechts deutlich  
entspannter als  
links, Selina  
Stroeks um 90  
Grad gedreht.  
(Gummersbach  
– Hückes-  
wagen)*

## KREISLIGA

# Wiehl II überholt Drolshagen II

Die Drolshagener verpassten die Meisterschaft nach einer finalen Niederlage gegen Marienheide II

Morsbach II	1 – 4	Wiehl II
Muth, Wilhelm	½ - ½	Brüne, Karl-August
Spät, Alexander	½ - ½	Henze, Erwin
Hombach, Benjamin	0 – 1	<b>Junkers, Felix</b>
Block, Jan-Silas	0 – 1	<b>Gockel, Georg</b>
Bork, Tobias	- / +	<b>Eggebrecht, Werner</b>

Marienheide II	3 – 2	Drolshagen II
Schellberg, Wolfgang	½ - ½	Schell, Andreas
Schuster, Holger	½ - ½	Kramer, Heribert
Lange, Fritz	½ - ½	Mau, Manfred
<b>Kachel, Gerd</b>	1 – 0	Kroo, Julian
Hackenberger, Dieter	½ - ½	Dr. Pfennig, Martin

### Top-Scorer 2012/13

1. G. Gockel	3,0/3	100%
2. G. Kachel	4,5/5	90%
3. H. Schuster	3,0/4	75%
3. J. Kroo	3,0/4	75%
3. M. Kalakovic	3,0/4	75%

1. Wiehl II	6	4	1	1	17,0	<b>9 – 3 ▲</b>
2. Drolshagen II	6	3	1	2	19,5	<b>7 – 5</b>
3. Marienheide II	6	3	0	3	14,0	<b>6 – 6</b>
4. Morsbach II	6	1	0	5	8,5	<b>2 – 10</b>



***Links:** Gerd Kachel sorgte mit seinem Sieg gegen Julian Kroo für den Mannschaftserfolg von Marienheide II.*

***Rechts:** Andreas Schell gegen Wolfgang Schellberg remis.*





## Fiktive Zitate der Schlussrunde

„Wir haben keine Zeit mitgebracht“

**Benedikt Schneider** vergaß für Morsbach, Uhren mitzubringen.

„Wie stelle ich meinen König am unsichersten?“

**Uwe Walotka** und **Wolfgang Tietze** gaben in ihrer Partie nicht viel auf Königssicherheit.

„Kleine Menschen kann man schon mal übersehen“

**Eberhard Heubach** und seine Nachwuchsspieler Jonas Hänsch und Frederik Steins müssen sich am Treffpunkt knapp verpasst haben.

„Wie gewinne ich nicht eine gewonnene Partie?“

Manche der Anwesenden verschenkten halbe oder sogar ganze Punkte.

„Ich brauche kein Mikrofon“

**Wolfgang Tietzes** markante Stimme konnte bei der Begrüßungsrede jeder im Saal verstehen.



*Das Verpflegungsangebot in Derschlag war gut, günstig und lecker.*

### Frank Chlechowitz ist Schnellschach-Meister

GUMMERSBACH. Am 1. Mai sollte der diesjährige Schnellschach-Einzelmeister bei den Herren und bei den Jugendlichen ermittelt werden.

Bei den Nachwuchsspielern sicherte sich der Drolshagener Julian Kroo den Titel vor seinem Bruder Eric und Maximilian Chlechowitz.

Bei den Herren gingen zwölf Spieler an den Start. Der Modus sah fünf Runden nach Schweizer System und 20 Minuten Bedenkzeit (wie auch bei der Jugend) vor. Erster, wenn auch nicht mit hundertprozentiger Ausbeute, wurde Frank Chlechowitz vom SV Bergneustadt/Derschlag. Einen halben Zähler dahinter kamen Wolfgang Tietze und Sebastian Heitmann ins Ziel.

### News in Kürze

**Kaum eine Chance für Julian Kroo** – Der U18-Spieler vom SV Drolshagen war Anfang April bei der NRW-Einzelmeisterschaft in Kranenburg mit Abstand auf dem letzten Platz gesetzt. Diesen nahm er (DWZ 1117) am Ende auch ein, wobei ihm in der fünften von sieben Runden eine Überraschung gelang: Er spielte remis gegen Janik Arens (DWZ 1814).

**Verbands-Einzelblitz** – In Letmathe kam Bezirksmeister Frank Chlechowitz auf Rang neun von 20 Teilnehmern mit einem Ergebnis von +1. Philip Leistikow (SV Wipperfürth) ging zusammen mit Miroslaw Skapski (SVG Plettenberg) als krasser Außenseiter an den Start. Während Skapski alle Blitzpartien verlor, gelang Leistikow ein Punkt – gegen Skapski.

## SPIELBERICHT

# Aller Anfang ist schwer...

Von der Bezirksliga-Begegnung Morsbach I – Bergneustadt/Derschlag III berichtet *Guido Korb*

Nach der Pause in der 8. Runde wartete in der Schlussrunde in den Räumen der EFG Derschlag die 3. Mannschaft der Gastgeber auf uns. Nach der Begrüßung und den Siegerehrungen sollte es eigentlich losgehen. Trotz Aufstellungsproblemen konnten wir in der stärksten Besetzung dieser Saison antreten. Das lag daran, dass ich mit Jörg Bukowski und Erhard Schuller zwei starke Ersatzspieler für das letzte Saisonspiel gewinnen konnte. Damit waren unsere Aussichten auf einen guten Saisonschluss deutlich gestiegen.

Da wir nominell Gastgeber waren, oblag es uns auch Spiel- und Schreibmaterial zu stellen. Freundlicherweise übernahm unser Gast davon Figuren und Bretter. Mit dem Schreibmaterial gab es auch keine Probleme. Doch dann stellte sich heraus, dass die Uhren fehlten. Hatten wir jetzt doch die Uhren vergessen? Naja, vielleicht teilweise, aber nicht in Morsbach, denn die Uhren befanden sich immer noch in Bergneustadt, als Leihgabe für das Qualifikationsturnier zur NRW-PMM. Wie sollten wir da aber nun rankommen. Wolfgang Tietze hatte dann eine Idee. Er sammelte alle überschüssigen Uhren der anderen Vereine und so konnte unsere Begegnung doch noch stattfinden. Auch wenn für beide Mannschaften weder Auf- noch Abstieg eine Rolle spielte,

wurde dennoch mit allem Ernst die Begegnung angegangen.

Bergneustadt/Derschlag III konnte leider nicht komplett antreten, und ließ das 1. Brett frei. So führten wir schon mit 1 : 0 und Johannes hatte eine ruhigen Nachmittag.

Relativ schnell entwickelten sich auch die Partien an den letzten beiden Brettern zu unseren Gunsten. Dort hatte wir die deutlich stärkeren Ersatzspieler anzubieten. Daher brauchte es Artur auch nicht zu grämen, daß er seine Gewinnchance gegen Nick Streichhahn ausließ und "nur" Remis spielte.

Sehr unglücklich spielte Benedikt gegen Altmeister Klaus-Jürgen Bukowski. In leicht besserer Stellung und ohne Not ließ er auf einmal einen ganzen Turm stehen. Da ließ sich der Bergneustädter nicht zweimal bitten und Benedikt konnte nur noch aufgeben.

Doch schon bald konnten wir wieder in Führung gehen. Erhard fuhr einen sicheren Punkt gegen Frederik Steins ein.

Nicht lange danach bekam Dieter ein Remisangebot seines Gegners Arne König. Wenn Dieter gewusst hätte, wie dessen Fortsetzungsplan war, hätte er es wohl abgelehnt. Denn der geplante Zug seines Gegners hätte dessen sofortige Niederlage

bedeutet. Vielleicht hätte sich Dieter den Zug noch zeigen lassen sollen, denn Arne machte sein Remisangebot als er selbst am Zug war. Ein nicht regelkonformes aber dennoch gültiges Remisangebot.

Kurz darauf konnte auch Jörg seine Partie gegen Jonas Hänsch erfolgreich abschließen. Verlieren konnten wir nun nicht mehr, was angesichts der Situation auf meinem Brett durchaus von Vorteil war.

Als dann Bernd, in leicht vorteilhafter Stellung ein Remisangebot seine Gegenüber Werner Vogel annahm, war der Mannschaftssieg gesichert. Nun kam es auf meine Partie nicht mehr an. Doch Eberhard Heubach, der älteste Spieler im Kader der Bergneustädter, lehnte ein Remisangebot meinerseits ab. Auch wenn es auf nichts mehr ankam, wollte er doch seine deutlich bessere Stellung ausspielen. Allerdings ließ er sich bei seinem druckvollen Spiel hin und wieder von scheinbar starken Zügen meinerseits beeindrucken und verpasste so die entscheidende Züge. Somit konnte ich mich immer wieder aus den Umklammerungen befreien. Nach mehr als vier Stunden Spielzeit versuchte Heubach die Entscheidung herbei zu zwingen, indem er in ein Endspiel mit vier Bauern gegen Springer und Bauer abwickelte. Mit je einem Bauernpaar auf beiden Flügeln, war das Ansinnen auch berechtigt, denn der

Springer war damit eigentlich überfordert. Einige ungenaue Züge meines Gegners kamen mir in dieser Situation entgegen, wodurch ich erst einmal einen Bauern erobern und dann mit dem Springer das Remis sichern konnte. Ein sehr glückliches Remis, angesichts der Tatsache,

dass ich von Anfang an in Bedrängnis war.

So beendet der SV Morsbach I die Saison auf einem, vor der Saison nicht erwarteten, soliden 2. Platz.

Für die gute Aufnahme und Bewirtung

bedanken wir und bei unseren Gastgebern, dem SV Bergneustadt/Derschlag und der FEG Derschlag.

---

## GUIDO KORB: Regelkunde

---

**D**och keine Pause bei der Regelkunde. Vor Beginn der Schlussrunde in Bergneustadt bin ich mit Regelfragen regelrecht bombadiert worden. Dabei ging es um die speziellen Blitzregeln ebenso wie um die richtige Bauernumwandlung bis hin zu der Frage, wie zu verfahren ist, wenn in eine Partie hineingeredet wird.

Da meine direkten Antworten teilweise zu Diskussionen führten bzw. auf Unverständnis stießen, will ich sie gerne an dieser Stelle noch einmal aufgreifen. Es sollte allerdings allen Lesern klar sein, dass die Beantwortung der Fragen auf der Basis der aktuell gültigen Regeln beruht. Ich kann nicht ausschließen, dass die anstehenden Regeländerungen auch Einfluss auf die Gültigkeit meiner Antworten haben können.

### I. Bauernumwandlung: Wie geht das?

Die Fragestellung mag vielleicht etwas merkwürdig klingen, weil sie eigentlich für die meisten Spieler kein Problem darstellt. Selbst wenn dabei nicht von Anfang bis Ende strikt die Regel befolgt werden, hat die Bauernumwandlung noch selten zu ernsthaften Regelproblemen geführt. Bei der Frage von Schachfreund Dr. Hees von Meinerzhagen ging es auch nur um einen ganz speziellen Punkt bei der Bauernumwandlung. Dieser Punkt hat allerdings eine recht delikate Note.

Wann ist die Auswahl der Figur in die ich den Bauern umwandeln will endgültig?

- a.) sobald ich die Figur berührt habe
- b.) sobald die Figur das Brett bzw. Umwandlungsfeld berührt.

c.) sobald ich die Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen habe.

Da es sich um einen Bauernzug handelt, schauen wir in den Regeln erst einmal dort nach. Zuständig ist der Artikel 3.7.e.

e) Sobald ein Bauer diejenige Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, **muss er als Teil desselben Zuges auf dem selben Feld gegen eine neue** Dame, einen neuen Turm, Läufer oder Springer **derselben Farbe ausgetauscht werden**. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt, und die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

An dieser Stelle finden wir noch keine

direkte Antwort auf unsere Frage. Was wir uns aber merken sollten, ist die Tatsache, dass der ganze Ablauf der Bauernumwandlung als ein einziger Zug betrachtet wird (s. hervorgehobenen Text).

Um die Frage nun eindeutig zu beantworten, müssen wir uns Artikel 4 zuwenden. Dort geht es konkret darum wie die Züge ausgeführt werden sollen.

Hier gibt es zwei Regeln, die für die Beantwortung unserer Frage von Bedeutung sind. Das sind die Artikel 4.4.d. und 4.6.c.

4.4 Wenn der am Zug befindliche Spieler

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

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.** Der Zug wird als regelgemäß bezeichnet, sofern alle notwendigen Anforderungen von Artikel 3 erfüllt worden sind,

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.

In dieser Frage sind die Regeln glücklicherweise eindeutig. Zunächst bleibt festzustellen, dass die Regeln zu Punkt a.) nichts aussagen. Das bedeutet, im Prinzip kann ich von den Figuren, die sich nicht auf dem Brett befinden, so viele ich will, sooft ich will berühren oder in die Hand nehmen. Für die Auswahl der Figuren hat das keine Auswirkungen.



Zu Punkt b.) finden wir hingegen eine klare und eindeutige Aussage. Die Auswahl der Figur ist endgültig sobald ich mit dieser das Umwandlungsfeld berührt habe. Berühre ich z. B. mit der Dame das Umwandlungsfeld, und stelle in diesem Moment fest, das würde Patt bedeuten, kann ich die Dame nicht mehr gegen eine andere Figur austauschen. Zu jedem Zeitpunkt davor kann ich mich noch beliebig entscheiden. Erst wenn ich mit einer Figur das Umwandlungsfeld berühre lege ich mich endgültig fest. Dabei braucht die Figur

nicht einmal richtig auf dem Feld zu stehen. Ich kann sie auch wieder von dem Feld anheben, es ändert nichts daran, dass die Entscheidung feststeht, weil die Figur das Feld bereits einmal berührt hat.

Zu Punkt c.) gibt es ebenfalls eine klare Aussage. Diese hat aber mit der endgültigen Auswahl der Figur nichts mehr zu tun.

Mit dem Loslassen der Figur ist mein Zug lediglich endgültig ausgeführt. Was bedeutet das? Nun, mit den ersten 5 Artikeln der FIDE-Regeln befinden wir uns im Bereich der allgemeinen Schachregeln. Diese gelten grundsätzlich für das Schachspiel, ganz gleich, ob mit oder ohne Uhr gespielt wird. In diesem Fall bedeutet das, sobald ich die Figur nach der Bauernumwandlung losgelassen habe, ist mein Gegner am Zug. Vorher nicht. Hier macht sich Artikel 3.7.e bemerkbar. Anders als bei "normalen" Zügen, wird hier nicht nur einfach eine Figur von einem Feld auf ein anderes gezogen. Bei der Bauernumwandlung handelt es sich um einen Zug der aus mehreren Aktionen besteht. Das bedeutet, der Zug ist nicht ausgeführt, wenn nur der Bauer auf das Umwandlungsfeld gezogen wurde. Erst wenn dieser vom Brett genommen und die Figur, gegen die er ersetzt werden soll, auf dem Umwandlungsfeld losgelassen wurde, gilt der Zug als ausgeführt.

Das Loslassen der Figur ist also nicht entscheidend für die endgültige Auswahl

der Figur, die ich für den Bauern einsetzen will. Diese Entscheidung fällt früher, nämlich dann, wenn die ausgewählte Figur das Umwandlungsfeld berührt.

Kurz zusammengefasst sieht das dann so aus.

⊗ Der Bauer wird auf das Umwandlungsfeld gezogen und ggf. losgelassen.

⊗ Überlegen, welche Figur man für den Bauern einsetzen will, ggf. auch eine oder mehrere Figuren in die Hand nehmen.

⊗ ggf. falls die gewünschte Figur nicht bereit steht, die Uhren anhalten und den Schiedsrichter rufen. Denn die Auswahl ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt

⊗ Wird mit einer Figur das Umwandlungsfeld berührt oder dort abgesetzt, ohne sie loszulassen, ist die Auswahl endgültig. Es gibt keine Möglichkeit mehr, sich für eine andere Figur zu entscheiden.

⊗ Wird die Figur losgelassen, ist der Zug "Bauernumwandlung" ausgeführt und der Gegner darf nun ziehen.

## II. Die Blitzregeln

Bei der Frage nach den speziellen Blitzregeln ging es im Wesentlichen darum,

wie regelwidrige Züge reklamiert werden können bzw. müssen.

### A. Schnellschach

A1. Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mindestens 15 aber weniger als 60 Minuten je Spieler gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mindestens 15 aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.

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

A3. Falls eine angemessene Überwachung gewährleistet ist (zum Beispiel ein Schiedsrichter für höchstens drei Partien), gelten die Turnierschachregeln.

A4. Wo eine angemessene Überwachung nicht möglich ist, gelten die Turnierschachregeln, falls sie nicht durch die nachfolgenden Schnellschach-Regeln außer Kraft gesetzt werden:

**a) Sobald jeder Spieler drei Züge vollständig abgeschlossen hat, kann eine falsche Figurenaufstellung, Brettausrichtung oder Uhrzeigerstellung nicht mehr beanstandet werden. Im Falle einer vertauschten Aufstellung von König und Dame ist die Rochade mit diesem König nicht erlaubt.**

**b) Der Schiedsrichter fällt eine Entscheidung gemäß Artikel 4 (Die Ausführung der Züge) nur auf Ersuchen durch einen oder beide Spieler.**

c) Sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, ist ein regelwidriger Zug abgeschlossen. Der Gegner darf dann reklamieren, dass der Spieler einen regelwidrigen Zug gemacht hat, bevor der Reklamierende seinen Zug ausgeführt hat. Nur nach einer derartigen Reklamation darf der Schiedsrichter eingreifen. Wenn allerdings beide Könige im Schach stehen oder eine Bauernumwandlung nicht abgeschlossen wurde, greift der Schiedsrichter nach Möglichkeit ein.

**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.**

d.3) Falls beide Fallblättchen wie unter 1) und 2) beschrieben gefallen sind, erklärt der Schiedsrichter die Partie für remis.

## 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 sind die kompletten speziellen Regeln für Schnell- und Blitzschach. Auch wenn es auch den ersten Blick nicht unbedingt einleuchten mag, aber die Schnellschachregel sind in Bezug auf die Fragestellung nicht fehl am Platze. Einige Blitzregeln sind gleich mit denen beim Schnellschach. Das geht aus Artikel B3.a hervor.

Klar und deutlich wird festgelegt, dass auch beim Blitzschach erst einmal die Turnierschachregeln gelten. Die Turnierschachregeln gelten nur dann nicht, wenn sie durch spezielle Blitzregeln außer Kraft gesetzt werden. In diesen Fällen werden einzelne Artikel ersatzlos ganz oder teilweise außer Kraft gesetzt. Andere Artikel gelten in veränderter, dem Spielmodus angepasster Form, weiter.

⊗ Der Artikel 8 wird komplett aufgehoben, d.h. es besteht keine Notationspflicht. Es ist aber jedem Spieler freigestellt es trotzdem zu tun.

⊗ Die Artikel 2 bzw. 7 und 6 werden teilweise außer Kraft gesetzt. Ein Verstoß gegen diese Regeln kann nur innerhalb der ersten 3 Züge korrigiert werden. Sobald 3

Züge vollständig abgeschlossen sind mit den entsprechenden Konsequenzen keine Korrekturen mehr möglich.

⊗ Artikel 4 wird ebenfalls teilweise aufgehoben. Hier sind die Befugnisse des Eingreifens betroffen. Der Schiedsrichter darf beim Blitz nur in solchen Fällen eingreifen, in denen mindestens einer der Spieler ihn herbeiruft.

⊗ Wieder Artikel 6. Bei Zeitüberschreitung darf der Schiedsrichter nur dann selbständig eingreifen, wenn beide Fallblättchen gefallen sind.

⊗ Der Sieg durch Zeitüberschreitung kann nur dann beansprucht werden, wenn zuvor beide Uhren angehalten wurden und der Antragsteller noch über eine Restzeit verfügt.

⊗ Die Partie ist Remis, wenn beide Fallblättchen gefallen sind.

⊗ Noch einmal Artikel 7. Regelverstöße in Form regelwidriger Züge werden beim Blitzen nicht korrigiert. Bemerkt ein Spieler einen Regelverstoß seines Gegners, kann er, bei regelkonformer Reklamation den Sieg beanspruchen.

## II.1 König schlagen?

Eine immer wieder delikate Angelegenheit ist das Schlagen des Königs beim Blitzschach. Der Artikel 7.4.a wird durch die

Blitzregeln nicht vollständig aufgehoben. Konkret heißt das, der König ist tabu, er darf bei keiner Form des Schachspiels geschlagen werden. Über die Gründe kann man streiten, aber ich denke, vor allem vor dem Hintergrund der Aufhebung der Notationspflicht, dass es Sinn macht.

Wenn ein Spieler den Regelverstoß begeht, dass er seinen König im Schach stehen lässt, soll man sich darauf beschränken, den Sieg zu beanspruchen, indem man darauf aufmerksam macht, dass der König



noch im Schach steht.

Wird der König weggenommen, geschlagen, kann der Gegner dies als Regelverstoß reklamieren und seinerseits den Gewinn oder ggf. wenigstens das Remis beanspruchen.

Hier gilt ggf. der Zusatz, der im Artikel 5 häufig auftaucht: **"vorausgesetzt, dass der Zug, ..., regelgemäß war."**

Da gemäß Artikel 7.4.a das Schlagen des Königs regelwidrig ist, ist also die Partie nach dem Schlagen nicht beendet und der betroffene Spieler hat noch die Möglichkeit zu einer Reklamation.

## II.2 Uhren anhalten bei Reklamation

Natürlich muss man bei der Umsetzung der Blitzregeln auch auf die Ehrlichkeit der Spieler setzen, weil ja eine wesentliche Beweisgrundlage durch den Wegfall der Notationspflicht, fehlt.

Im Allgemeinen gibt es auch keine Probleme, wenn ein Regelverstoß reklamiert wird. Die Partie ist beendet und das entsprechende Ergebnis wird vermerkt. Sollte die Klärung eines Regelverstoßes nicht so einfach sein, dann ist zu empfehlen auf jeden Fall erst einmal die Uhren anzuhalten, damit man im Zweifelsfalle nicht über die Zeit geht. Dann sollte der Schiedsrichter zur Klärung des Sachverhaltes herangezogen werden.

Dieses Vorgehen gilt bei allen Formen des Schachspiels und wird nicht durch spezielle Blitzregeln außer Kraft gesetzt.

## II.3 Sieg bei Zeitüberschreitung

Ein wichtiger Punkt auf den ich noch aufmerksam machen möchte, resultiert aus einer Beobachtung, die ich am 1. Mai während der Schnellschach-Einzelmeisterschaft gemacht habe. Bei zwei meiner Partien beanspruchten meine Gegner den Sieg durch Zeitüberschreitung. Allerdings sind sie dabei nicht regelkonform vorgegangen. In beiden Fällen wiesen sie lediglich darauf hin, dass meine Zeit abgelaufen war. Prinzipiell kein Problem, wenn der reklamierende Spieler noch genug Zeit auf seiner Uhr hat. Ist dies jedoch nicht der Fall, kann es zu einem Problem werden. Das liegt an dem Artikel A.4.d.2.

Dort wird beschrieben, wie man vorzugehen hat, wenn man den Sieg wegen Zeitüberschreitung beansprucht. Diese Regel gilt grundsätzlich und hängt nicht von der Restzeit des Antragstellers ab.

Auf Bezirks- bzw. Verbandsebene wird es wahrscheinlich keine Probleme geben, wenn der Antragsteller bei genügend eigener Restzeit die Uhren nicht anhält. Auf höheren Ebenen und erst Recht dann wenn die Restzeit des Antragstellers selbst sehr knapp ist, wird es notwendig sein, sich an

die Regeln zu halten, und das bedeutet in Kurzfassung:

- ⊗ Uhren anhalten
- ⊗ Schiedsrichter rufen
- ⊗ Sieg aufgrund Zeitüberschreitung reklamieren
- ⊗ Überprüfung ob der Antragsteller noch Restzeit auf seiner Uhr hat.
  - ⊗ Ist Restzeit vorhanden ist die Partie gewonnen oder ggf. Remis
  - ⊗ Ist keine Restzeit vorhanden ist die Partie Remis

Das wichtigste Kriterium ist also die Restzeit auf der Uhr des Antragstellers. Ist die Zeit eines Spielers abgelaufen, kann der Gegner den Sieg nur dann beanspruchen, wenn er selbst noch Bedenkzeit übrig hat. Dazu ist es in den meisten Fällen notwendig, die Zeit sozusagen einzufrieren. Grundsätzlich gilt die Regel auch dann wenn der Antragsteller noch reichlich Zeit auf seiner Uhr übrig hat. Die Erläuterung der Regel erfolgte zwar auf Grund eines Beispiels im Rahmen eines Schnellschachturniers, doch diese Regel gilt auch beim Blitzschach.

#### II.4 Die ganz spezielle Blitzregel

Diese spezielle Blitzregel ist wirklich ganz speziell. Sie beinhaltet das Vorgehen bei Regelverstößen. Anders, als bei allen

anderen Schachvariationen, kann ein Regelverstoß bei einer Blitzpartie den sofortigen Partieverlust bedeuten. Deshalb wird in Artikel B.3.c das Vorgehen einer korrekten Reklamation beschrieben.

Wird diese nicht eingehalten oder erst gar nicht in Anspruch genommen, geht die Partie weiter.

Wie wird also ein Regelverstoß richtig reklamiert?

1. Der Gegner muss den regelwidrigen Zug abgeschlossen haben
  - ↘ Zug ausgeführt
  - ↘ und die Uhr gedrückt haben
2. Reklamation **vor** dem ausführen eines eigenen Zuges. So lange folgende Kriterien erfüllt sind, gilt ein Zug nicht als ausgeführt und ich bin berechtigt den Gewinn zu beanspruchen.
  - ↘ Eine eigene Figur darf berührt werden
  - ↘ Eine eigene Figur darf gezogen werden
  - ↘ Eine eigene Figur darf auf dem Zielfeld abgestellt, aber nicht losgelassen werden
3. Die gleichen Kriterien gelten auch bei einer Remisreklamation

Halte ich mich nicht an diese Vorgehensweise, kann ich den Gewinn nicht beanspruchen. Es gibt aber zwei Phasen die zu verschiedenen Regelungen führen.

#### Phase 1: Der Zug ist ausgeführt

Wenn ich nachdem Regelverstoß meines Gegners einen Zug ausführe, aber die Uhr noch nicht gedrückt habe, und dann entdecke, dass der Zug meines Gegners regelwidrig war, gibt es erst mal keinen Gewinnanspruch mehr. Hinzu kommt, dass der regelwidrige Zug des Gegners nicht einfach korrigiert werden kann. Das ist besonders interessant, wenn der König im Schach steht. Die Regel lässt aber in solchen Fällen Korrekturen regelwidriger Züge zu. Allerdings müssen dazu beide Spieler einverstanden sein. Ist das nicht der Fall, muss der Schiedsrichter gerufen werden. Phase 1 erfordert darum auch u. U. die Uhren anzuhalten um den Sachverhalt ohne Zeitüberschreitung zu klären.

#### Phase 2: Der Zug ist vollständig abgeschlossen

Das beinhaltet, dass nachdem der Zug ausgeführt auch die Uhr gedrückt wurde. In diesem Fall geht die Partie normal weiter. Es kann weder der Gewinn nachträglich beansprucht werden, noch der vorangegangene regelwidrige Zug korrigiert werden.

Phase 1 birgt ein interessantes Problem. Dieses tritt auf, wenn ein regelwidriger Zug



mit einem regelwidrigen Zug beantwortet wird. Besonders brisant wird es, wenn der regelwidrige Zug beinhaltet, dass der König im Schach stengelassen wurde, und der Gegner, statt diese Regelwidrigkeit zu reklamieren, den König schlägt.

Ich habe einen solchen Fall schon einmal betrachtet, der bei einem Jugend-Blitzturnier aufgetreten ist. Dazu gab und gibt es vielleicht noch das Video auf der HP des SV Drolshagen.

Kurz zum Sachverhalt. Spieler A steht deutlich schlechter und macht einen regelwidrigen Zug, indem er den König im Schach stehen lässt, und drückt die Uhr. Spieler B schlägt den König, drückt aber seinerseits nicht die Uhr, weil er wohl die Partie damit als beendet betrachtet.

Das Problem ist, dass Schlagen des Königs ist, wie wir gelernt haben, ebenfalls ein regelwidriger Zug, Spieler A kann aber noch nicht reklamieren, weil Spieler B die Uhr nicht gedrückt hat. Die Partie ist aber per Definition eben **noch nicht beendet**.

Wie kann man nun den Knoten lösen? Das wird nicht ganz einfach. Schon meine erste

Beschäftigung mit diesem Fall hat zu kontroversen Diskussionen geführt.

Zunächst einmal könnte Spieler B vielleicht doch merken, dass er seinerseits einen Regelverstoß beging und versuchen seinen Gegner zu überreden, dass beide ihre Fehler korrigieren. Dazu darf er aber seine Uhr nicht drücken, denn das würde Spieler B die Möglichkeit einer Gewinnbeanspruchung geben.

Spieler A allerdings dürfte dieses Ansinnen, angesichts seiner Situation wohl ablehnen. Dann muss der Schiedsrichter gerufen werden. Zu diesem Zweck dürfen die Uhren angehalten werden.

Jetzt wird es noch schwieriger, wenn es darum geht, was der Schiedsrichter entscheidet.

Wie soll bzw. darf der Schiedsrichter überhaupt entscheiden? Diese Frage kann ich nicht so ohne weiteres beantworten, neige aber unter den beschriebenen Umständen zu einer Remisentscheidung.

Anders sieht es aus, wenn Spieler B seinen Regelverstoß nicht bemerkt bzw. nicht als solchen betrachtet. Da er ja seine Uhr nicht

gedrückt hatte, hätte Spieler A ggf. den Gewinn der Partie durch Zeitüberschreitung beanspruchen können.

Das größte Problem bekommen wir dann, wenn Spieler B oder andere Personen nach dem Schlagen des Königs die Uhren anhalten und für die nächste Partie neu stellen wollen und auch schon beginnen die Figuren neu auf zu stellen. Das ist ein regelwidriges Verhalten bzw. regelwidriger Eingriff in eine noch laufende Partie. Spieler A muss in einem solchen Fall den Schiedsrichter rufen um den Gewinn der Partie zu beanspruchen.

Ich denke, das war für's erste genug. Mit den weiteren Fragen befassen wir uns dann in der nächsten Ausgabe.

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

*Die nächste Ausgabe des SBO-Newsletters erscheint voraussichtlich am **20. Juni 2013**.*

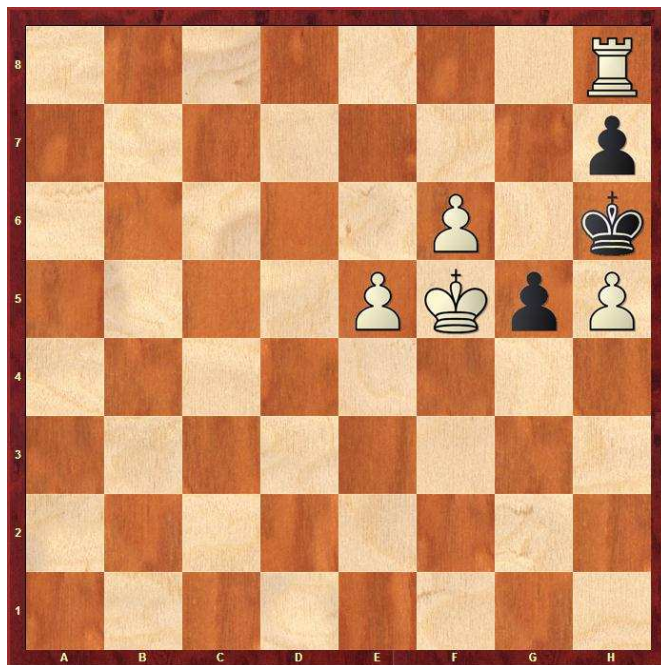
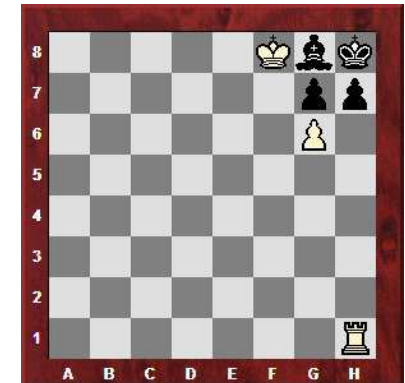
# Der SBO-NL Kombi-Grand Prix

**Lösung Kombi 15:** Die letzte Aufgabe der Saison muss wohl etwas Besonderes gewesen sein, denn sie löste einen Teilnahmerecord aus. Immerhin 8 Kombiniierer, darunter 5 Kombi-Neulinge wollten die, von Jens Frase eingereichte Aufgabe lösen. Alle Lösungen waren zudem richtig.

Da werde ich gleich mit der neuen Kombi-Serie für die Saison 13/14 beginnen, damit die Motivation erhalten bleibt.

**1. Th6!** (Der wichtige und entscheidende Anfangszug. Damit bekommt Schwarz keine Chance mehr zu einem, wie auch immer gearteten Gegenspiel. Er kommt sogar in Zugzwang, wobei alle Alternativen in gleicherweise tödlich sind)

**1. .. gxh6; 2. g7# oder 1. ... L beliebig; 2. Txh7#**



Weiß am Zug

Diese Aufgabe stammt von Guido Mudersbach (Hellertaler Schachfreunde), einem der Kombi-Neulinge, die sich am Kombi-Finale der Saison 12/13 beteiligt haben. Die Aufgabe ist deshalb überaus interessant, weil sie ein wenig Querdenken erfordert. Die Aufgabe, die ihr zu lösen habt lautet: Matt in 2 Zügen. Viel Spaß

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