



SCHACHBEZIRK OBERBERG NEWSLETTER



Nr. 56

17.01.2013

4. Jahrgang

Mitteilungen vom Schachbezirk Oberberg

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

2013 – altes Spiel, neue Chancen



Was das neue Jahr bringt, steht noch in den Sternen. Ebenso die Antwort auf die Frage, ob sich wohl die sportlichen Ziele – gemeint ist einerseits der weitläufig zu vernehmende Vorsatz, endlich mehr Sport zu treiben (obwohl manche sagen, Sport sei „widernatürlich“), in Bezug auf den Schachsport aber auch das, was man ergebnistechnisch und turniererfolgsmäßig zu erreichen sucht – auch verwirklichen lassen. Mancher, der genug für Ziele gelebt und sich nach dem Zieleinlauf bald wieder unbefriedigt fühlte, hat sich längst die Devise „Der Weg ist das Ziel“ gesetzt und schaut einfach mal, was so alles Überraschendes kommt.

Bei allem sportlichen Ehrgeiz muss man aber auch im Blick behalten, dass der Schachbezirk Oberberg womöglich existenziell bedroht ist. Die neuesten Mitgliederzahlen zeigen einen Wert deutlich unter 300 Mitgliedern an, der als Markierstein gilt, ab wann ein Bezirk eigenständig am Spielbetrieb teilnehmen darf. 2013 könnte also auch strukturell einige Veränderungen bereithalten...

Verband – 5. Spieltag (15.01.2013)

	SVG Plettenberg	5½-2½	Bergneustadt/D. I	
2148	Bouaraba, Max	1 – 0	Chlechowitz, Frank	2202
2032	Kuhnen, Thomas	1 – 0	Freundlieb, Thomas	2037
1946	Nölke, Manfred	0 – 1	Stümer, Paul	2005
1893	Schulze, Marc	½ - ½	Fink, Frank	2048
1896	Maniocha, Marek	½ - ½	Hojka, Christph	1956
1950	Warmbier, Jörg	½ - ½	Michalik, Friedhelm	2031
1951	Richardt, Mike	1 – 0	Blab, Ludwig	1969
1865	Wichmann, Frank	1 – 0	Kiparski, Ekkehart	1875

	Marienheide	6 – 2	Siegener SV II	
2018	Wolter, Heinz-Dieter	½ - ½	Radtke, Reinhard	1936
1971	Breensing, Rolf	1 – 0	Wallasch, Thomas	1863
1810	Goller, Christian	1 – 0	Klüser, Rolf	1742
1884	Urbahn, Paul	1 – 0	Bolte, Bruno	1728
1679	Kirch, Jürgen	1 – 0	Jopp, Günter	1702
1677	Cesnik, Friedrich	1 – 0	Pramann, Jürgen	1689
1730	Fuchs, Gerhard	0 – 1	Kellerhoff, Jörg	1614
1589	Gräve, Andreas	½ - ½	Kill, Adolf	1680

	Bergneustadt/D. II	2 – 6	Kierspe	
1877	Sailer, Hans-Peter	½ - ½	Irrgang, Stephan	2027
1793	Lemmer, Klaus	½ - ½	Menz, Falk	1897
1717	Schinkowski, Thomas	0 – 1	Theunissen, Klaus	1920
1828	Rittel, Hans-Joachim	0 – 1	Rode, Dominik	2032
1691	Lorke, Wolfgang	0 – 1	Schürmann, Ralf	1858
1614	Hamburger, Raul	0 – 1	Ellend, Torsten	1765
1625	Hamburger, Tiberiu	0 – 1	Wiemer, Jan	1822
1899	Bukowski, Klaus-J	1 – 0	Holler, Dirk	1745

SV Kierspe ist die einsame Spitze

Kierspe bleibt in der Verbandsklasse Süd auch nach der 5. Runde ungeschlagen und führt die Tabelle mit zehn Punkten an. Am vergangenen Sonntag setzten sich die Kiersper im Spitzenspiel beim Bezirkskonkurrenten Bergneustadt/Derschlag II klar mit 6:2 durch. Auch Marienheide spielt bislang eine gute Rolle, das bewiesen sie erneut beim starken 6:2 gegen Siegen II. Bergneustadt/D. II hat derweil in der Verbandsliga eine Niederlage hinnehmen müssen: In Plettenberg hieß es am Ende 2,5:5,5.

1. KS Hagen/Wetter	5 4 1 0	22,5	9 – 1 ▲
2. SVG Plettenberg	5 3 1 1	22,5	7 – 3
2. SV Sundern	5 3 1 1	22,5	7 – 3
4. SF Schwerte	5 2 2 1	19,5	6 – 4
5. SV Bergneustadt/D. I	5 2 1 2	20,5	5 – 5
6. SG Ennepe-Ruhr-Süd	5 2 0 3	20,0	4 – 6
7. Siegener SV I	5 1 2 2	19,0	4 – 6
8. SV Velmede-Bestwig	5 2 0 3	18,0	4 – 6
9. MS Halver-Schalksm.	5 0 3 2	19,0	▼ 3 – 7
10. SV Weidenau/G.	5 0 1 4	13,0	▼ 1 – 9

1. SV Kierspe	5 5 0 0	27,5	10 – 0 ▲
2. Hellertaler SF	4 3 0 1	19,5	6 – 2
3. SV Kreuztal	5 2 2 1	19,0	6 – 4
4. SVG Lüdenscheid	4 2 1 1	21,0	5 – 3
5. SC Marienheide	4 2 1 1	18,5	5 – 3
6. SV Bergneustadt/D. II	4 2 1 1	15,0	5 – 3
7. SV Bad Laasphe	4 1 1 2	15,5	3 – 5
8. Siegener SV II	4 0 1 3	11,5	1 – 7
9. SF Lennestadt-M.	4 0 1 3	11,0	▼ 1 – 7
10. SV KS Lüdenscheid	4 0 0 4	9,5	▼ 0 – 8

Kreisliga – 3. Spieltag (12.01.2013)

Wiehl II	4 – 1	Morsbach II
Block, Dieter	½ - ½	Muth, Wilhelm
Brüne, Karl-August	½ - ½	Spät, Alexander
Henze, Erwin	1 – 0	Bels, Simon
Theis, Robert	1 – 0	Block, Jan-Silas
Eggebrecht, Werner	1 – 0	Bork, Tobias

Drolshagen II	2 – 3	Marienheide II
Schell, Andreas	1 – 0	Schellberg, Wolfgang
Mau, Manfred	0 – 1	Schuster, Holger
Kroo, Julian	1 – 0	Lange, Fritz
Kalakovic, Mirko	0 – 1	Kachel, Gerd
Kroo, Eric	0 – 1	Hackenberger, Dieter

1. Wiehl II	3 2 1 0	9,5	5 – 1 ▲
2. Drolshagen II	3 1 1 1	8,5	3 – 3
3. Marienheide II	3 1 0 2	6,0	2 – 4
4. Morsbach II	3 1 0 2	5,0	2 – 4

Viswanathan Anand gelingt Glanzpartie gegen Levon Aronian

WIJK AAN ZEE. Dem Weltmeister Viswanathan Anand ist beim Traditionsturnier im niederländischen Wijk aan Zee eine Glanzpartie gelungen. Nach zuletzt eher durchwachsenen Leistungen schlug er in der vierten Runde den Armenier Levon Aronian in 23 Zügen. Der Inder bot nach der Eröffnungsphase zwei Figuren als Opfer an, die Aronian aber stehenließ. Später gab Anand einen Turm her und unterbrach seinen Königsangriff mit einem stillen Zug, der ein Konterspiel Aronians verhinderte. Indem er die Verteidigungslinie der gegnerischen Dame unterbrach, fuhr Anand den vollen Punkt ein.

Nach fünf von 13 gespielten Runden beim „Tata Steel Chess Tournament“ führt der Weltmeister zusammen mit Magnus Carlsen, von dem er sich in einer ruhigen Russisch-Partie remis trennte, und Sergej Karjakin die Tabelle der Großmeister an. Der deutsche Nationalspieler Arkadij Naiditsch startet in der B-Gruppe und liegt bei drei Punkten aus fünf Partien.

Aronian, L – Anand, V

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sf3 Sf6 4. Sc3 e6 5. e3 Sbd7 6. Ld3 dxc4 7. Lxc4 b5 8. Ld3 Ld6 9. O-O O-O 10. Dc2 Lb7 11. a3 Tc8 12. Sg5 c5 13. Sxh7 Sg4 14. f4 cxd4 15. exd4 Lc5 16. Le2 Sde5 17. Lxg4 Lxd4 18. Kh1 Lxg4 19. Sxf8 f5 20. Sg6 Df6 21. h3 Dxg6 22. De2 Dh5 23. Dd3 Le3



Bezirkseinzelsmeisterschaft

Von der 5. Runde berichtet *Guido Korb*

GUMMERSBACH.

Üblicherweise ist das so eine Sache mit den "Guten Vorsätzen" zum Neuen Jahr. Die meisten fassen schon keine mehr, weil sie diese sowieso nicht einhalten können oder wollen. Bei den Teilnehmern der BEM schien es aber größtenteils anders zu sein. Immerhin waren 18 der 20 Teilnehmer anwesend. Diesmal wollten alle vor Ort ihre Partien spielen, mal das Wettkampfflair genießen. Es gab also keine vorgespielten Begegnungen. Allerdings hatten sich Philip Leistikov und Oliver Thiemann vergeblich auf den weiten Weg von Wipperfürth nach Gummersbach gemacht. Ihre Gegner, Ali und Ekin Özcelik tauchten an diesem Abend leider nicht mehr auf. So gingen die Partien nach einer halben Stunde kampflös an das



Wipperfürther Duo.

Die übrigen Begegnungen wurden alle ausgekämpft, wobei es diesmal keine ausgesprochene Kurzpartie gab; zumindest nicht in Bezug auf die Bedenkzeit.

Tiberiu Hamburger, der Überraschungsspieler dieser BEM, belegte vor dieser Runde den 2. Platz in der Tabelle. Mit einem Remis und 3 Siegen noch ungeschlagen forderte er in der 5. Runde den bis dahin, mit 4 Siegen führenden Thomas Krause im Kampf um die Tabellenführung heraus. Der erwies sich dann doch als eine Nummer zu groß. Hier zeigte sich, dass bei den drei Gewinnpartien eine etwas glücklich und eine kampflös war. Nun gibt es nur noch einen Spieler mit einer weißen Weste.

In der Begegnung zwischen mir und Benedikt wurde der nächste Herausforderer von Thomas ermittelt. Schon in der Eröffnungsphase kam es zu wilden Verwicklungen, die sich im Verlauf der Partie fortsetzten. Das war eine Partie nach dem Motto, „Wer zuletzt den Überblick verliert, gewinnt.“ Zu meinem Leidwesen behielt Bene etwas länger den Überblick und konnte nach einem kapitalen Fehler meinerseits die Partie für sich entscheiden. Er ist nun der nächste Herausforderer von Thomas.

Eine ähnlich unübersichtliche Partie entwickelte sich zwischen Dieter und Leo. Wobei Leo allerdings deutlich aktiver stand. Aber er traute

den Verlockungen möglicher Figurenopfer nicht so wirklich über den Weg, weshalb er die Partie erst nach langem zähen Ringen für sich entscheiden konnte.

Volker musste sich an diesem Abend Altmeister Klaus-Jürgen beugen. Anders, als noch eine Runde zuvor, ließ Klaus-Jürgen diesmal nichts anbrennen.

Den längsten Kampf des Abends lieferten sich Guido Linnenborn und Uwe. In einem Leichtfigurenendspiel mit jeweils einem Springer und einem Läufer sowie je 6 Bauern, hatte dann Guido seine Figuren taktisch etwas besser positioniert. So kam Uwe in Zugzwang und konnte die Partie nicht mehr halten.



Kurios ging die Partie zwischen Arnold und Holger zu ende. Das Arnold immer mal für die ein oder andere Überraschung gut ist, ist nicht unbekannt. Aber mit Psychologie eine Partie zu gewinnen ist auch für ihn neu. In einem zähen Match versuchte Arnold eine Finte, indem er eine scheinbar nicht abzuwehrende Mattdrohung aufstellte. Den Weg, der die Partie Remis hielt, fand Holger aber nicht und er gab die Partie auf.

Als überraschend ist sicherlich das Ergebnis



zwischen Winfried und Han zu bewerten. Han nahm Winfried ein Remis ab. Es hätte u.U. sogar etwas mehr werden können, denn Han hatte sich in einem langen Match einen leichten Vorteil erarbeitet. Angesichts des DWZ-Unterschiedes war er aber mit dem Remis vollauf zufrieden.

Die Partie zwischen Gerhard und Josef endete entsprechend der DWZ. Vielleicht hat Gerhard doch seine Stellung zu forsch geöffnet, was Josef



zu seinen Gunsten ausnutzen konnte.

Alle Daten im Überblick findet ihr auf der SBO HP unter "Aktuell".

Die 6. Runde findet am Freitag den 01.02.2013 wie immer in Gummersbach statt. Beginn ist 19 Uhr.



Bezirkseinzelsmeisterschaft, 5. Runde

Krause, T (4,0) – Hamburger, T (3,5)

1 – 0

Bury, A (2,0) – Lehmann, H (2,0)

1 – 0

Korb, G (3,0) – Schneider, B (3,0)

0 – 1

Gessinger, W (1,5) – Damen, J (1,5)

remis

Block, D (2,5) – Kals, L (2,5)

0 – 1

Haugg, G (1,5) – Horstmann, J (1,5)

0 – 1

Margenberg, V (2,0) – Bukowski, K-J (2,5)

0 – 1

Leistikow, P (1,5) – Özcelik, A (1,0)

+ / -

Linnenborn, G (2,0) – Walotka, U (2,0)

1 – 0

Thiemann, O (0,5) – Özcelik, E (0,5)

+ / -

Bezirkseinzelseisterschaft, Auslosung der 6. Runde

Schneider, B – Krause, T
Hamburger, T – Kals, L
Bukowski, K-J – Korb, G
Linnenborn, G – Bury, A
Leistikow, P – Block, D
Horstmann, J – Margenberg, V
Walotka, U – Gessinger, W
Damen, J – Lehmann, H
Thiemann, O – Özcelik, A
Haugg, G – Özcelik, E

Partie aus der 4. Runde:

Schneider, B – Margenberg, V

1. Sf3 Sf6 2. b3 d5 3. Lb2 c5 4. e3 e6 5. c4 Sc6 6.
d4 cxd4 7. exd4 Lb4+ 8. Sbd2 dxc4 9. bxc4 O-O 10.
Ld3 b6 11. O-O Lb7 12. Se4 Sxe4 13. Lxe4 Dc7 14.
d5 Sa5 15. Sg5 h6 16. Dh5 Df4 17. Dxh6 1-0

Partie aus der 5. Runde:

Korb, G – Schneider, B

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. c3 Sf6 4. d4 Ld6 5. Sg5 h6 6.
dxe5 Sxe5 7. Lf4 De7 8. Sbd2 O-O 9. Sh4 Sxe4 10.
Sf5 Df6 11. g4 Sxd2 12. Lxd2 Te8 13. Le3 Lc5 14.
Le2 Lxe3 15. Lxe3 b6 16. O-O Lb7 17. Sd5 Dc6 18.
c4 Te6 19. b4 b5 20. f4 Sxc4 21. Lf3 Dd6 22. Te1
Txe1+ 23. Dxe1 Lxd5 24. Td1 Db6+ 25. Kg2 Se3+
0-1



TERMINE

■ SA, 19.01.2013 – 16 Uhr

Bezirksliga, 5. Spieltag. Paarungen:

Lindlar I – Meinerzhagen
Kierspe II – Bergneustadt/D. III
Wipperfürth – Morsbach I
Lindlar II – Wiehl I
Drolshagen – spielfrei

■ SO, 20.01.2013 – 14 Uhr

Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaft
(4er-Teams), Runden 1-3 in Bergneustadt.
Meldungen bis zum 18.01.13 an Oliver
Brandt (olibrandt@t-online.de oder
02359 8909005).

■ SO, 27.01.2013 – 11 Uhr

Bezirks-Blitz-Einzelseisterschaft in
Drolshagen.

■ FR, 01.02.2013 – 19 Uhr

Bezirkseinzelseisterschaft, 6. Runde.

■ SO, 03.02.2013 – 14 Uhr

Verband, 6. Spieltag. Paarungen:

VL SF Schwerte – Bergneustadt/D. I
VK Kierspe – KS Lüdenscheid
SF Lennestadt-Meggen – Marienheide
Bergneustadt/D. II – Hellertaler SF

Christian Morgenstern: „Das Schach“

Zum großen Geist des Universums trat
ein Sterblicher von dem Planeten Erde.
“Was bringst du mir in meine Einsamkeit?
Bringst du den Vorwurf, daß ich dich erschuf,
den Anspruch, daß ich dich entschädigen soll,
die Nachricht, daß dein Stern zuschanden ward,
den Vorschlag einer neuen ‘bessern’ Welt?”
“Von allem nichts, du hoher Geist”, so sprach
der Sterbliche zurück – “ich bringe dir
ein Spiel dafür, das all dies in sich trägt:
Des Lebens Tragik wie Notwendigkeit,
wie du, Notwendiger und Tragischer,
es uns erschufst: ein Spiel, der Spiele Spiel;
für deine weltumrauschte Einsamkeit
das einzige Spiel, wie es das meine war:
Ich bringe dir, mein hoher Geist – das Schach.”

Interpretation

Das Gedicht „Das Schach“ behandelt einige geistigen Erfahrungen, die die inkarnierte Seele im Leben machen kann – und im Schachspiel, das in Teilen ein Abbild der Lebenspolarität ist. Es treten zwei „Akteure“ auf, die jeweils genau einmal zum anderen sprechen: Der „große Geist des Universums“ fragt einen „Sterblichen“ vom Planeten Erde.

Bereits im ersten Satz wird der Leser vor ein physikalisches Rätsel gestellt: Dort heißt es, der Sterbliche „trat“ zum Großen Geist. Doch wie ist ein solches „vortreten“ möglich, wenn man unterstellt, dass der Große Geist nicht physisch ist? Oder ist dieser Ausdruck im übertragenen Sinne gemeint, als trete der Erdling nicht körperlich, sondern „im Geiste“ vor den Höchsten Geist? Die Frage des Großen Geistes „Was bringst du mir in meiner Einsamkeit?“ wirft den Zweifel auf, ob es sich wirklich um den „höchsten aller Geistwesen“ handelt. Wäre dem so, müsste dieser absolut vollkommen, allwissend und ein Alleskönner sein. Wenn er dies jedoch wäre, warum fühlt er sich offenbar so einsam und möchte ausgerechnet von einem Wesen, das weniger vollkommen ist als es selbst, Abhilfe geschaffen bekommen? Das lässt nur den Schluss zu, dass es sich beim Großen Geist in diesem Gedicht nicht um den Allerhöchsten Geist, den man vollkommen nennen müsste, handelt, sondern um ein anderes geistiges Wesen, das nicht das Ein und Alles ist.

Wenn dem so wäre, gäbe es allerdings einen Widerspruch, der sich auch in der nächsten Zeile offenbart: „Bringst du den Vorwurf, dass ich dich erschuf?“ Alle gängigen religiösen Lehren verbreiten, dass es den Einen gibt, der alles erschuf, also auch den Erdling in diesem Gedicht. Weiterhin geht man davon aus, dass dieser Eine vollkommen sein muss. Wie aber kann ein wie oben begründet nicht vollkommener Geist, der sich selbst auch noch einsam fühlt, jemand anderes erschaffen? Und es wird nicht nur impliziert, dass der Große Geist, der den Erdling erschaffen hat, sondern auch immerhin so allmächtig ist, dass er den Erdenbewohner, der vor ihm getreten ist, entschädigen und die Welt besser machen kann. Wenn der Große Geist in diesem Gedicht also vollkommen wäre, wie es der Logik seiner Äußerung entsprechen würde (erschaffen, entschädigen, verbessern), warum ist er dann einsam und erwartet, dass ein anderer, offensichtlich weniger vollkommener Geist, ihm etwas „bringt“?

Fortsetzung der Interpretation auf der nächsten Seite

Dem Erdling scheint dieser Widerspruch nicht aufzufallen; er bringt dem Großen Geist das Schachspiel, „ein Spiel, der Spiele Spiel“. Er deklariert das Schachspiel als ein Spiel, das „all dies in sich trägt“: Tragik und Notwendigkeit. Dann bezeichnet er den „hohen Geist“ selber als „Notwendigen“ und „Tragischen“, was einmal mehr die Frage aufwirft, wie ein offenbar mit so vielen Mängeln bestücktes Wesen wie der Große Geist in diesem Gedicht den Erdling erschaffen haben kann. Die in der Gottesgeschichte so klar definierte Rollenverteilung, die Vertikalität vom Höchsten „oben“ und dem anderen Wesen „unten“ wird in diesem Gedicht ins Gegenteil verkehrt: Hier ist es das „Unten“, was dem „Oben“ etwas gibt. Das über allem Stehende wird karikiert und als hilfebedürftig und „entmachtet“ dargestellt, der nicht nur in eine Richtung Hilfe gewährt, wie es die gängigen Religionen lehren, sondern selber von den von ihm erschaffenen Wesen erhält.

Der hohe Geist wird vermenschlicht, indem er die menschlichen Leiden – Einsamkeit in der großen und globalen Welt, Entfremdung in einer „schlechten Welt“ - selbst hat und zwar die Welt verbessern, nicht aber sich selbst von diesen Leiden, denen er sich selbst ausgesetzt sieht, befreien kann.

Oder ist das Verhältnis Erdling – hoher Geist ganz anders gemeint? Nicht als Dialog der menschlichen mit der göttlichen Seele, sondern als Zwiegespräch des „Ich“, des „Selbst“ des menschlichen Erdenbürgers mit seinem eigenen höheren Geist, der nicht identisch mit dem Gottesgeist, sondern eine „Vorstufe“ des selbigen Allerhöchsten ist. In diesem Fall symbolisiert „Das Schach“ die beständige metaphysische Suche des menschlichen Ich nach einem Nicht-Selbst beziehungsweise Über-Selbst und preist das Schachspiel als Brückenschlag zur universellen Seinsintelligenz. Dann wäre das Menschliche im „Sterblichen“ das ausführende Selbst, das mithilfe seines Verstandes aus der Tiefe des Seins

das Schachspiel nicht nur mit seinen unterschiedlichen Figuren, seiner Aufstellungen und seinen Regeln geschaffen, sondern auch die Elemente des Menschlichen (Tragik, Notwendigkeit und noch viele andere, die in diesem Gedicht nicht verarbeitet wurden) darin untergebracht hätte, um dem Schachspieler, der selber mit Menschlichem behaftet ist, durch das Schachspiel die Erkenntnis dieser Menschlichkeiten zu ermöglichen und im eigenen Interesse zu überwinden. So kann man „Das Schach“ nicht nur als eine Verknüpfung von Schach und Lyrik sehen, sondern interpretativ lässt sich die metaphysische (Sinn-) Suche und der Wunsch des Menschen nach Überwindung der

Menschlichkeiten darin erkennen. Diese Überwindung kann nach Christian Morgenstern auch durch das Schachspiel erfolgen.

BENEDIKT
SCHNEIDER



Autor Christian Morgenstern

„Zweifel muß nichts weiter sein als Wachsamkeit, sonst kann er gefährlich werden.“

Georg Christoph Lichtenberg

GUIDO KORB: REGELKUNDE

In dieser Ausgabe geht es mit dem Artikel 12 der FIDE-Regeln weiter. Der heute zur Untersuchung anstehende Artikel 12.2 ist den meisten aktiven Spielern mehr oder weniger genau bekannt. Trotzdem könnte es die ein oder andere überraschende "Neuinformation" geben.

Eine praktische Regelfrage lässt sich in die Betrachtung des Artikels 12.3 einbauen.

Ganz spontan, zum Jahreswechsel, kam noch eine weitere praktische Regelfrage hinzu, zu deren Beantwortung wir ein anderes Regelwerk als die FIDE-Regel brauchen.

I. Turnierareal verlassen oder nicht?

12.2 Es ist den Spielern nicht gestattet, das **Turnierareal** ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.

Das Turnierareal ist begrenzt auf den Spielbereich, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie auf weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.

Dem Spieler, **der am Zug ist**, ist es nicht gestattet, den **Spielbereich** ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.

Mit diesem Artikel haben wir uns in der Vergangenheit schon einige Male befasst. Trotzdem werde ich ihn nicht auslassen, weil die zwei wichtigsten Begriffe immer wieder zu Verwirrung führen.

Es handelt sich dabei um die Begriffe "Turnierareal" und "Spielbereich". Um die weiteren Erläuterungen zu vereinfachen will ich erst einmal die beiden Begriffe erklären.

Turnierareal:

Mit diesem Begriff werden alle Räume und Bereiche bezeichnet, die irgendwie mit dem Wettkampf direkt oder indirekt zu tun haben. Dazu gehören z.B. Raucherbereich, Verpflegungsbereich, die Toiletten usw. und schließlich auch der Spielbereich.

Spielbereich:

Der Spielbereich ist, wie wir gesehen haben, ein Teil des Turnierareals. Mit diesem Begriff wird der Bereich oder Raum bezeichnet, in dem der eigentliche Wettkampf stattfindet.

Nun haben wir die beiden wichtigsten Begriffe dieses Artikels kennengelernt und können ans Eingemachte gehen. Dabei versuche ich mich nur an die Aussagen des Textes zu halten. Das es in der Turnierpraxis, vor allem in den unteren Spielklassen, nicht immer so genau genommen will ich an dieser Stelle nicht beurteilen. .



Vielleicht ist es doch sinnvoll, auch wenn es merkwürdig erscheint, den Begriff "Spieler"

vorher noch kurz zu erklären. In Anlehnung an Artikel 12.5 ist ein Spieler eine Person, die aktiv am Wettkampf teilnimmt, dessen Partie also noch läuft.

Im ersten Satz wird ein Grundsatz festgelegt. Dieser Grundsatz besagt, dass ein Spieler das Turnierareal nicht verlassen darf.

Es gibt nur eine Ausnahme von dieser Regel. Diese Ausnahme beinhaltet zwei wichtige Dinge. Der Schiedsrichter (Mannschaftsführer) muss gefragt werden, und er muss seine Erlaubnis dazu geben. Nur dann darf ein Spieler das Turnierareal verlassen.

Verlässt ein Spieler unerlaubt das Turnierareal, dann hat das Konsequenzen.



Wie diese aussehen können ist im Artikel 12.7 festgehalten. Der verweist auf 13.4. Dort werden dem Schiedsrichter verschiedene Maßnahmen an die Hand gegeben. Im Falle eines unerlaubten Entfernens vom "Tatort" dürfte aber nur eine Strafe sinnvoll in Frage kommen, nämlich die schwerste. Der Spieler entzieht sich durch das Verlassen des Turnierareals völlig der Kontrolle durch den Schiedsrichter. Es ist nicht mehr zu überprüfen, in wie weit und ob überhaupt, unerlaubte Hilfe in Anspruch genommen wurde. Deshalb bleibt in einem solchen Fall nur der Partieverlust für den "Täter" übrig.

Der zweite Satz beschreibt so ausführlich wie möglich, was zum Turnierareal gehört.

Natürlich gehören dazu die üblichen Verdächtigen (Räume und Bereiche).

- ⑩ Toiletten
- ⑩ Verpflegungsbereich
- ⑩ Raucherbreich
- ⑩ Spielbereich

Grundsätzlich sollte der Schiedsrichter (Mannschaftsführer) vor Spielbeginn bekanntgeben, was zum Turnierareal gehört. Bei den Standardräumen und -bereichen geht es hauptsächlich darum, bekannt zu geben, wo sich diese befinden. Sollten noch Räume und Bereiche dazu gehören, die nicht so offensichtlich sind, muss das auf jeden Fall bekanntgegeben werden. Dies alles obliegt dem Schiedsrichter bzw. Mannschaftsführer.

Der Spielbereich, als Teil des Turnierareals, bekommt noch einen eigenen Satz in diesem Artikel. Grundsätzlich dürfen sich Spieler im Turnierareal weitgehend frei bewegen. Spieler allerdings, die am Zug sind, sind in dieser Freiheit deutlich eingeschränkt. Ihnen ist es nämlich nicht gestattet den Spielbereich zu verlassen. Das bedeutet, nichts ist mit Essen holen, oder kurz mal eine Zigarette durchziehen und schon gar nicht auf die Toilette gehen. Natürlich muss niemand in die Hose machen, der, während er am Zug ist, ein dringendes Bedürfnis verspürt. Allerdings gilt auch hier, erst den Schiedsrichter (Mannschaftsführer) um Erlaubnis fragen.

Der Spieler kann dann den Spielbereich verlassen, wenn es der Schiedsrichter erlaubt.

In der Vergangenheit habe ich es erlebt, dass diese Regel ein kleines Eigenleben entwickelt hat. Viele Spieler haben es so verstanden, dass man sich nicht einmal von seinem Platz erheben darf, wenn er am Zug ist.

Das allerdings gibt die Regel so nicht her.

Ist ein Spieler am Zug, bedeutet das nicht die plötzliche Aktivierung von Sekundenkleber auf seinem Stuhl. Er darf sich ohne weiteres frei im Spielbereich bewegen. Dazu braucht er nicht einmal die Erlaubnis des Schiedsrichters. Einzig mit seiner Bedenkzeit muss der Spieler klarkommen.

Ob ein Schiedsrichter (Mannschaftsführer) die Erlaubnis zum Verlassen des Turnierareals oder Spielbereichs gibt, hängt sicher vom dem Ansinnen des Spielers. Einen notwendigen Toilettengang wird ein Schiedsrichter wohl kaum verwehren.

Wenn es darum geht, die Fußballergebnisse im Autoradio zu hören oder eine Zigarette zu rauchen o.ä., kann ich mir vorstellen, dass ein Schiedsrichter auch schon mal anders entscheidet.

II. Wenn der Mannschaftsführer entscheidet.

Nicht selten kommt es in Mannschaftswettkämpfen vor, dass der Mannschaftsführer von einem Mannschaftskameraden zu einer Entscheidung "gezwungen" wird. Meist sind solche Entscheidungen gefragt, wenn der Gegner Remis anbietet.

Sicher werden solche Entscheidungsfindungen von den Vereinen unterschiedliche gehandelt, doch kann es immer wieder zu Situationen kommen, wo der Mannschaftsführer nicht um eine Entscheidung herumkommt...

Nehmen wir einmal folgenden Fall an. In einem Mannschaftskampf bekommt Spieler A von Spieler B ein Remis angeboten. Spieler A sieht die Stellung auch als Remis an, aber der aktuelle Spielstand ist 4 : 2 für die Mannschaft von Spieler B. Also fragt Spieler A seinen Mannschaftsführer ob er das Remisangebot annehmen soll oder nicht. Der Mannschaftsführer steht am Brett und weiß, dass die andere Partie gut für seine Mannschaft steht, gleichzeitig sieht er, dass Spieler A mit einer geschickten Kombination in klaren Vorteil kommen kann. Auf was muss der Mannschaftsführer bei der Formulierung seiner Entscheidung achten?

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.

Noch mehr als jeder andere Spieler, sind die Mannschaftsführer gehalten, sich an die Regeln zu halten. Deshalb muss ein Mannschaftsführer bei der Formulierung seiner Entscheidung u.a. den Artikel 12.3.a beachten. Das bedeutet, er darf dem Spieler zwar mitteilen, ob er das Angebot ablehnen oder annehmen soll. Er darf ihm aber in keiner Weise irgendwie Informationen über dessen Partie zukommen lassen.

So kann der MF z. B. einfach sagen, dass Spieler A weiterspielen soll.

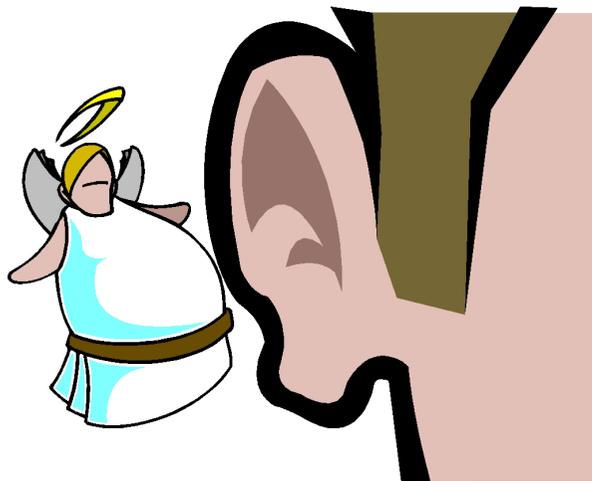
Würde er aber z.B. noch den Zusatz, "Du stehst doch besser" anfügen, könnte das als unzulässige Hilfe im Hinblick auf 12.3.a verstanden werden.

Natürlich gibt es da eine große Grauzone, wo im Einzelfall beurteilt werden muss, ob es sich um eine unzulässige Hilfe handelt oder nicht.

Soweit es eben möglich ist, sollten wir es anstreben, Partien spielerisch zu entscheiden und nicht mit Hilfe der Regeln. Wenn es aber darum geht Streit zu vermeiden, dann sind die Regeln oft die einzige Grundlage.

III. Wer hat wann welche Farbe?

Direkt zum Beginn des Neuen Jahres erreichte mich eine organisatorische Frage von Andreas Schell zum Thema Mannschaftswettkampf.



Wo steht es geschrieben, welcher Spieler an welchem Brett bei Heim- oder Auswärtsspielen welche Farbe hat?

Was soll denn diese Frage, mag jetzt vielleicht der ein oder andere denken, das ist doch wohl klar, oder, das haben wir doch schon immer so gemacht.

Wer aber weiß im Zweifelsfalle wirklich, wo er nachschauen muss, um diese Frage zu beantworten. Unabhängig davon wird den

meisten schon aufgefallen sein, dass es überall, wo Mannschaftskämpfe stattfinden, immer gleich gehandhabt wird, mit der Farbverteilung. Das lässt zumindest den Schluss zu, dass in diesem Zusammenhang nicht Willkür oder Tradition die Basis sind, sondern Regeln, die irgendwann einmal festgelegt und schriftlich festgehalten wurden. Stellt sich nur die Frage, wo?

Eines dürfte klar sein, die FIDE-Regeln helfen uns hier nicht weiter, weil diese nur das Schachspiel selbst regeln. Für die Turnierorganisatorischen Fragen sind von den Verbänden eigene Regeln entwickelt worden. Im Allgemeinen gilt zunächst das Regelwerk der niedrigsten Spielebene. Das wäre in unserem Fall der Bezirk (Oberberg). Ist dort nichts konkret schriftlich formuliert worden, geht es Stufe für Stufe weiter nach oben.

In unserem Fall können wir uns aber das Erklimmen höherer Stufen sparen, denn in der SBO Spielordnung, die 2009 in Kraft getreten ist, finden wir die Antwort auf die gestellte Frage.

Die Antwort ist zweigeteilt, weil es für die zwei Varianten der Mannschaftswettkämpfe, Bezirks-Mannschafts-Meisterschaft (BMM) und Bezirks-Pokal-Mannschafts-Meisterschaft (BPMM), unterschiedliche Regelungen gibt.

Für die **BMM** steht die Antwort im Artikel 3.3.1 der Spielordnung.

3.3.1 Allgemeines

Bei Meisterschaftskämpfen (3.3.2 bis 3.3.5) hat der Gast an den ungeraden Brettern Weiss (8 Bretter).

Bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten ergibt sich die Reihenfolge der Abschlusstabelle auf allen Plätzen aus der Anzahl der erzielten Brettspunkte. Entsteht auch hier Gleichstand, so entscheidet der direkte Vergleich. Ist auch danach Gleichstand und hängt von der Platzierung ein Auf- oder Abstieg ab, wird ein Stichtkampf gemäß Pokalmodus (mit geänderter Farbverteilung nach Berliner Wertung) angesetzt. Ist dieser wieder remis wird mit umgekehrten Farben solange geblitzt bis ein Sieger feststeht.

Tritt in der Bezirksliga oder Bezirksklasse eine Mannschaft zweimal nicht zu einem Mannschaftskampf an, wird dies als Zurückziehen der Mannschaft gewertet und nach Nr. 4.1.1 geahndet. Die betroffene Mannschaft wird für die laufende Saison vom weiteren Spielbetrieb in ihrer Liga/Klasse ausgeschlossen.

Die genannten Punkte 3.3.2 - 3.3.5 nennen die einzelnen Spielklassen auf Bezirksebene (BL, BK, KL, (KK zur Zeit nicht eingerichtet)).

Bei den "normalen" Mannschaftswettkämpfen haben also die Spieler der

Gastmannschaft, die an den ungeraden Brettern (1, 3, 5, 7) Weiß.

Auch wenn es nicht ausdrückliche schriftlich formuliert wurde, folgt daraus, dass die Spieler des gastgebenden Vereins an den geraden Brettern (2, 4, 6, 8) Weiß haben.

Analog gilt das auch für die KL, wo die Mannschaftsstärke zur Zeit 5 Spieler je Mannschaft festgelegt wurde.

Bei der BPMM sieht es dagegen seit einigen Jahren etwas anders aus. Die Antwort dazu finden wir in Artikel 3.3.6 der SBO Spielordnung.

3.3.6 Mannschaftspokalmeisterschaft

Bei Pokalkämpfen hat der Gast an den Brettern 1 und 4 Weiß (4 Bretter).

Es wird wie ausgelost gespielt. Das Heimrecht wechselt, so dass nach Möglichkeit ein

Ausgleich stattfindet. Haben beide Mannschaften gleich oft Heimrecht gehabt, erhält diejenige Mannschaft Heimrecht die in der Auslosungsrangfolge zuerst genannt ist. Die Paarungen werden vom Turnierleiter festgelegt.

Anders als bei der BMM hat der Gast bei der BPMM am 1. und letzten Brett Weiß und der Gastgeber an den beiden mittleren Brettern.

Diese Regelung gab es nicht immer. Früher, ich kann leider nicht mehr sagen wie lange die Regelung galt, war es genauso wie bei der BMM. Da bei der BPMM der Modus aber etwas anders ist, wurde irgendwann, um eine Chancengleichheit zu gewährleisten, die Farbverteilung auf die aktuelle Regelung geändert.

Wieso Chancengleichheit? Nun, in der Regel geht man davon aus, dass der Weißspieler als Anziehender einen geringfügigen Vorteil hat. Im Pokal scheidet der Verlierer aus. Selbst bei einem Mannschaftsunentschieden kann es nach der Berliner Wertung sofort einen Verlierer geben. Im Hinblick auf die Berliner Wertung ist durch die aktuelle Farbverteilung eine Chancengleichheit gewährleisten, weil jede Mannschaft mit den Weißspielern, bei Sieg, auf dieselbe Punktezahl kommen kann (Brett 1 u. 4 = 5 Punkte; Brett 2 u. 3 = 5 Punkte). Bei einer Farbverteilung analog zur BMM würde für den Gast, bei Sieg der Weißspieler, ein Vorteil von 6 : 4 entstehen.

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



Der SC Marienheide ist jetzt auf Facebook vertreten:

<http://www.facebook.com/pages/Schachclub-Marienheide-1933-eV/186690428136687>

DER SBO-NL KOMBI-GRAND PRIX

Lösung Kombi 10: Das Material der massiv erscheinenden Bauernbarriere ist sehr marode. Mit

14. Lxg6+! (löst sie sich in Nichts auf. Nach)

14. ... Kd7 (kann Weiß mit 15. Sxe6 zum Endspurt ansetzen. 14. hxg6 erhöht den Verlust von Schwarz schon jetzt auf die Qualität und einen Bauern. Die schlechte Königsstellung war ohnehin vorhanden.)



Stellung nach dem 14. Zug von Schwarz



Noch einmal dieselbe Partie. Schwarz antwortete auf Lxg6+ mit Ke7. Der Springer ist ja wegen der Drohung Tf7+ mit Damengewinn weitgehend tabu. Für den Läufer trifft das trotz der leicht veränderten Stellung eigentlich auch zu, dennoch entschied sich Weiß in dieser Stellung den Läufer auf e4 zu ziehen. Den Läufer nun schlagen oder nicht schlagen? Das ist die Frage für Schwarz, bzw. für Euch. Kann, sollte oder muss Schwarz den Läufer schlagen oder sollte er es vielleicht doch lieber sein lassen? Eine kleine Begründung für Eure Antwort würde ich natürlich auch gerne sehen. Viel Spaß.

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

Rang	Teilnehmer	5	6	7	8	9	10	Teiln.	Punkte ges.
1	Sebastian Heitmann	7	12	10	10	12	10	8	97
2	Jens Frase	10	-	12	8	10	12	6	72
3	Martin Riederer	6	10	8	7	-	-	4	31
4	Wolfgang Tietze	8	-	-	12	-	-	2	20
4	Josef Horstmann	12	-	-	-	-	8	2	20
6	Achim Tump	-	-	-	-	-	-	1	12