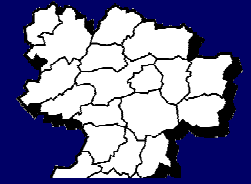


# SCHACHBEZIRK OBERBERG NEWSLETTER



Nr. **76**

22.05.2014

5. Jahrgang

*Mitteilungen vom Schachbezirk Oberberg*

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

## Schlussrunde: Morsbach steigt in die Verbandsklasse auf



Im modern eingerichteten Kulturzentrum „kabelmetal“ in Schladern fielen die letzten Entscheidungen der Saison 2013/14. Während in der Kreisliga schon alle Messen gelesen waren, musste in der Bezirksliga noch der Meister ermittelt werden. Die besten Voraussetzungen vor dem letzten Spieltag hatte Morsbach I, die sich auch deutlich gegen Bergneustadt/D. III durchsetzen konnten. Damit feierte man angesichts der starken Konkurrenz, vor allem aus Drolshagen, eine unerwartete Meisterschaft und startet in der kommenden Saison wieder in der Verbandsklasse, allerdings dann in stark veränderter Formation als noch vor zwei Jahren.

Der gastgebende SC Windeck überzeugte mit einem kostengünstigen Verpflegungsangebot und einem schönen Ambiente in der umgebauten Fabrikhalle in Schladern.

## ■ Verband, 9. Spieltag (11.05.2014)

Bergneustadt/D. I	2½ - 5½	SV Sundern	Siegener SV II	4 - 4	Marienheide
Stümer, Paul (1996)	1 - 0	Tillmann, Markus (2035)	Radtke, Reinhard (1908)	0 - 1	Wolter, Heinz-Dieter (1997)
Fink, Frank (2022)	0 - 1	Stolte, Alexander (2181)	Heupel, Orchan (1947)	½ - ½	Breusing, Rolf (1960)
Michalik, Friedhelm (2002)	½ - ½	Plass, Mariana-C (2039)	Wallasch, Thomas (1845)	½ - ½	Urbahn, Paul (1898)
Kiparski, Ekkehart (1880)	½ - ½	Plass, Heinz (2048)	Klüser, Rolf (1726)	+ / -	Cesnik, Friedrich (1760)
Hojka, Christoph (1925)	0 - 1	Schober, Ralf (1902)	Jopp, Günter (1709)	0 - 1	Fuchs, Gerhard (1745)
Blab, Ludwig (1939)	½ - ½	Schulte, Josef (1802)	Langenbach, Thomas (1718)	0 - 1	Kirch, Jürgen (1669)
Linnenborn, Guido (1886)	0 - 1	Kevekordes, Peter (1896)	Bouillon, Christian (2011)	+ / -	Gräve, Andreas (1653)
Lemmer, Klaus (1739)	0 - 1	Schreiber, Dieter (1736)	Utsch, Thomas (1772)	0 - 1	Stockburger, Gert-D (1630)

SG Lüdenscheid II	2½ - 5½	Bergneustadt/D. II	SF Lennestadt	4½ - 3½	Wiehl
Knes, Diethard (1723)	0 - 1	Hagedorn, Volker (1962)	Stupperich, Reiner (1958)	0 - 1	Gottas, Mike (1923)
Heesemann, Michael (1673)	0 - 1	Sailer, Hans-Peter (1859)	Soemer, Thomas (1750)	1 - 0	Straßner, Andreas (1939)
Göbel, Volkmar (1640)	- / +	Rittel, Hans-Joachim (1797)	Dittmann, Rolf (1734)	1 - 0	Hein, Jürgen (1783)
Zuschlag, Jörg (1649)	0 - 1	Schinkowski, Thomas (1721)	Schleime, Franz-Josef (1644)	1 - 0	Milde, Mathias (1714)
Lyra, Andreas (1647)	0 - 1	Lorke, Wolfgang (1711)	Kouril, Bernward (1524)	0 - 1	Margenberg, Volker (1599)
Michels, Bernd (1635)	1 - 0	Hamburger, Raul (1641)	Sänger, Klaus (1475)	½ - ½	Roth, Erwin (1640)
Taylor, Ernest (1570)	½ - ½	Hamburger, Tiberiu (1594)	Heimes, Reinhard (1437)	0 - 1	Block, Dieter (1505)
Serves, Adrian (1564)	1 - 0	Bukowski, Klaus-J (1857)	Trudewind, Henrik (1483)	1 - 0	Junkers, Felix (1229)

1. SG Ennepe-Ruhr-Süd	9 7 2 0	49,0	<b>16 : 2</b>
2. SF Schwerte	9 6 2 1	43,5	<b>14 : 4</b>
<b>3. SV Bergneustadt/D. I</b>	9 5 2 2	41,0	<b>12 : 6</b>
4. SV Sundern	9 4 2 3	39,0	<b>10 : 8</b>
5. KS Hagen/Wetter	9 3 3 3	35,5	<b>9 : 9</b>
6. KS Iserlohn II	9 3 2 4	33,0	<b>8 : 10</b>
<b>7. SV Kierspe</b>	9 3 2 4	31,0	<b>8 : 10</b>
8. Siegener SV I	9 2 3 4	32,0	<b>7 : 11</b>
9. SV Kreuztal	9 1 1 7	28,0	<b>3 : 15</b>
10. SV Velmede/Bestwig	9 0 3 6	28,0	<b>3 : 15</b>

1. SV Weidenau/Geisweid	9 9 0 0	55,0	<b>18 : 0</b>
2. Hellertaler SF	9 8 0 1	52,0	<b>16 : 2</b>
3. SG Lüdenscheid I	9 7 0 2	44,0	<b>14 : 4</b>
<b>4. SV Wiehl</b>	9 4 0 5	31,0	<b>8 : 10</b>
<b>5. SC Marienheide</b>	9 3 1 5	35,5	<b>7 : 11</b>
<b>6. SV Bergneustadt/D. II</b>	9 3 1 5	31,5	<b>7 : 11</b>
6. SV Betzdorf-Kirchen II	9 3 1 5	31,5	<b>7 : 11</b>
8. Siegener SV II	9 1 3 5	29,5	<b>5 : 13</b>
9. SF Lennestadt	9 2 1 6	25,5	<b>5 : 13</b>
10. SG Lüdenscheid II	9 1 1 7	24,5	<b>3 : 15</b>

## ■ Bilder der Schlussrunde in Schladern

---



Quelle und weitere Fotos: Homepage des SV Drolshagen

## ■ Bezirksliga, 9. Spieltag (10.05.2014)

Kierspe II	5 – 3	Meinerzhagen	Windeck	5½ - 2½	Lindlar I
Meister, Detlef	- / +	Sönnecken, Stefan	Höhn, Uwe	½ - ½	Müller, Rene
Koch, Robin	0 – 1	Fleischer, Bernhard	Hetzl, Alexander	½ - ½	Häck, Julian
Horstmann, Josef	½ - ½	Geber, Konrad	Steinberg, Hanspeter	½ - ½	Willmes, Martin
Baran, Peter	½ - ½	Fraser, Jens	Sommer, Dirk	+ / -	Kals, Leo
Damen, Johannes	1 – 0	Kruppke, Rolf-Dieter	Himmelpach, Klaus	0 – 1	Roelans, David Jan
Brandt, Oliver	1 – 0	Weinhold, Tim	Willer, David	+ / -	Willmes, Andreas
Werner, Maxim	1 – 0	Schneider, Michael	Alansigan, Eddie	1 – 0	Hermann, Robin Andreas
Baran, Daniel	1 – 0	Janott, Eberhard	Lehmann, Markus	+ / -	Röttgen, Martin

Lindlar II	3½ - 2½	Gummersbach I	Morsbach I	6 – 1	Bergneustadt/D. III
Kroll, Frank	½ - ½	Fazlija, Nazmir	Solbach, Christoph	+ / -	Müller, Ralf
Walotka, Uwe	1 – 0	Özcelik, Ali	Karthäuser, Johannes	- / -	Bukowski, Klaus-Jürgen
Krause, Wolfgang	0 – 1	Bury, Arnold	Schneider, Benedikt	1 – 0	König, Arne
Grundmann, Tobias	0 – 1	Olsson, Christian	Korb, Guido	1 – 0	Sander, Daniel
Walotka, Karl-Heinz	+ / -	N. N.	Hamann, Bernd	1 – 0	Ochel, Felix
Ufer, Kai	+ / -	N. N.	Schmidt, Artur	0 – 1	Mendez Nieves, Micaela R
N. N.	- / -	N. N.	Ludwig, Frank	1 – 0	Köllner, Ruben Gideon
N. N.	- / -	N. N.	Hermes, Dieter	1 – 0	Köllner, Aaron Noah

Drolshagen I	7½ - ½	Hückeswagen
Zorn, Alexander	½ - ½	Glaser, Axel
Vishanji, Adrian	1 – 0	Loose, Christian
Tietze, Wolfgang	1 – 0	Kisseler, Johannes
Kreusch, Frank	1 – 0	Stroeks, Selina
Harnischmacher, Jürgen	+ / -	Vesper, Jonas
Kalakovic, Dragan	+ / -	Engelmann, Rolf
Vishanji, Franz	1 – 0	N. N.
Kalakovic, Mirko	+ / -	Grafer, Lars

1. Morsbach I	9 8 0 1	48,0	<b>16 : 2</b>
2. Drolshagen I	9 7 0 2	51,0	<b>14 : 4</b>
3. Lindlar I	9 6 0 3	43,5	<b>12 : 6</b>
4. Kierspe II	9 5 2 2	42,0	<b>12 : 6</b>
5. Windeck	9 4 2 3	38,0	<b>10 : 8</b>
6. Meinerzhagen	9 4 1 4	32,0	<b>9 : 9</b>
7. Lindlar II	9 3 1 5	27,0	<b>7 : 11</b>
8. Gummersbach I	9 2 2 5	32,0	<b>6 : 12</b>
9. Bergneustadt/D. III	9 0 2 7	20,5	<b>2 : 16</b>
10. Hückeswagen	9 0 2 7	20,0	<b>2 : 16</b>

# Das kleine Wunder von Morsbach

## SPIELBERICHT – Der Tabellenführer wird seiner Favoritenrolle gerecht und wird Bezirksligameister

SCHLADERN. Von Guido Korb

Eine spannende Schlussrunde bahnte sich für die Bezirksliga an. Die gastgebenden Windecker Schachfreunde hatten zum Showdown ins Bürger- und Kulturzentrum Kabelmetall eingeladen.

Dorthin reisten wir, was sich zu Beginn der Saison noch kaum jemand wirklich vorstellen konnte, als Tabellenführer und Titelfavorit. Natürlich wollten wir diese einmalige Chance nutzen. Obwohl die Angelegenheit gegen den Tabellenletzten Bergneustadt/Derschlag III klar schien, erst recht angesichts dessen Personalproblemen, war doch eine gewisse Anspannung zu spüren. Immerhin sind solche Konstellationen für den Favoriten nicht immer ganz einfach. Und; da war ja auch noch Drolshagen, die ihre Minimalchance ebenfalls noch nutzen wollten.

Nach den traditionellen Siegerehrungen der schon beendeten Einzel- und Mannschaftswettkämpfe ging es dann los.

Da Bergneustadt/Derschlag auch an diesem Tag leider mit Personalproblemen zu kämpfen hatte, starteten wir schon mit 1 : 0 in den Wettkampf.

Als erstes konnte Dieter Hermes an Brett 8 seine Partie erfolgreich beenden. Sein junger Gegner Aaron Köllner versuchte zwar gegen zu halten, übersah aber im Eifer des Gefechts einen Figurenverlust. Aaron versuchte noch einiges, allerdings fehlte ihm noch die Erfahrung um die Partie offen zu halten. Dieser Punkt von Dieter war umso wichtiger als Drolshagen gegen Hückeswagen durch kampflös gewonnenen



Partien bereits 3 : 0 führte.

Einige Zeit später konnte Frank Ludwig gegen Ruben Köllner den nächsten Punkt einfahren. Trotz der guten Gegenwehr von Ruben musste auch er seiner fehlenden Erfahrung Tribut zollen. Damit lagen auch wir 3 : 0 in Front.

Daniel Sander hatte überhaupt keinen guten Tag erwischt. Obwohl er sich um Konzentration bemühte, unterlief ihm schon in der Eröffnungsphase ein folgenschwerer Fehler. So konnte ich schon im 11. Zug eine Figur gewinnen. Selbst den Bauern, den er dafür erhielt, konnte er nach einer Kombination meinerseits nicht halten. Damit führten wir 4 : 0 und die Meisterschaft konnte uns niemand mehr nehmen.

Dennoch kämpften die Bergneustädter weiter. Angesichts des sich anbahnenden Kanter Sieges

von Drolshagen gegen Hückeswagen, konnte nun jeder Brett punkt wichtig sein.

Doch nach etwas mehr als 2 Stunden musste sich auch Arne König gegen Benedikt Schneider geschlagen geben. Nach langem Widerstand übersah er eine Kombination mit Qualitätsverlust. Nachdem er in der Eröffnungsphase schon einen Bauern verloren hatte, war das nun doch etwas zu viel des Guten. Der Mannschaftssieg stand damit endgültig fest, doch davon ließen sich die übrigen Spieler nicht beeindrucken. Es wurde weiter entschlossen um die Punkte gekämpft.

Nachdem Bernd Hamann seinen Gegner Felix Ochel über weite Strecken der Partie im Griff hatte, ließ er gegen Ende der Partie die Zügel etwas schleifen. Das hätte ihn fast die Partie gekostet. Beim flüchtigen Hinschauen hatten die meisten Kiebitze schon gesehen, dass ein Figurengewinn für Felix möglich war. Aber es war sogar noch mehr drin. Als ich mir die Partie später noch einmal genauer ansah entdeckte ich ein 10-züiges Matt für Felix (s. Kombi-Aufgabe). Zugegeben, es war schwer zu erkennen. Nachdem er sich für einen anderen Zug entschieden hatte und damit Bernd die Flucht mit seinem König ermöglichte, tauschte Felix unglücklich mit Figurenverlust ab und ließ so auch noch eine Remischance aus. Etwas glücklich konnte so Bernd doch den vollen Punkt einfahren.



Die längste Partie dieser Begegnung spielte Micaela Mendez. Da uns bekannt war, wie spielstark Micaela ist, hatten wir Artur schon einmal vorgewarnt. Dennoch war sie an diesem

Abend einfach zu stark. Trotz der übrigen Ergebnisse blieb sie besonnen und ruhig. In der entscheidenden Phase erkannte sie eine Schwäche auf Arturs Königsflügel. Zielstrebig vergrößerte Micaela nach und nach diese Schwachstelle, bis die Königsstellung schließlich zusammenbrach. Zwar konnte sie damit nur einen Brettpunkt für Ihre Mannschaft holen, dieser aber trug maßgeblich dazu bei, dass sich Bergneustadt/Derschlag III in der Abschlusstabelle an Hückeswagen vorbei schieben konnte. Wer weiß wofür das noch gut ist.

Das geplante gemeinsame Abendessen schmeckte nach diesem Saisonabschluss natürlich nochmal so gut. Dazu trug auch unsere zweite Mannschaft einen wesentlichen Teil bei. Immerhin konnte sie im letzten Spiel in der Kreisliga, den ersten Sieg der Saison einfahren



und das ausgerechnet gegen den schon feststehenden Kreisligameister Wipperfürth.

Nun geht's als Underdog in die Verbandsklasse. Wer weiß was da noch alles geht.



Das angeblich voll ausgelebte Leben ist in Wahrheit «ungereimt», es fehlt ihm am Ende, und wahrhaftig am wirklichen Ende, beim Tod, immer etwas.

*Robert Musil*

Der alte Satz: Aller Anfang ist schwer, gilt nur für Fertigkeiten. In der Kunst ist nichts schwerer als beenden und bedeutet zugleich vollenden.

*Marie von Ebner-Eschenbach*

# ■ Kreisliga, 7. Spieltag (10.05.2014)

## Schlussrunde: Morsbach II und Marienheide II gelangen überraschende Siege

Marienheide II	4 – 1	Schnellenbach	Morsbach II	2½ - 1½	Wipperfürth
Schellberg, Wolfgang	+ / -	Bock, Günter	Schuller, Erhard	½ - ½	Tietze, Michael
Schuster, Holger	½ - ½	Grote, Christoph	Muth, Wilhelm	1 – 0	Willms, Herbert
Lange, Fritz	1 – 0	Elsesser, Waldemar	Spät, Alexander	0 – 1	Leistikow, Philip
Kachel, Gerd	1 – 0	Kienzle, Markus	Neumann, Heiko	+ / -	Thiemann, Oliver
Hackenberger, Dieter	½ - ½	Nietsch, Robert	N. N.	- / -	N. N.
N. N.	- / -	N. N.	N. N.	- / -	N. N.

Drolshagen II	3½ - 2½	Gummersbach II					
Kramer, Heribert	+ / -	Müller, Horst	1. Wipperfürth	6 5 0 1	23,5:10,5	+ 13	10 : 2
Pfennig, Martin	0 – 1	Schmidt, Stefan	2. Wiehl II	6 4 1 1	23,5:11,5	+ 12	9 : 3
Ehrhardt, Ingo	1 – 0	Schmitz, Klaus	3. Schnellenbach	6 3 0 3	19 : 16	+ 3	6 : 6
Mau, Manfred	1 – 0	Weferling, Klaus	4. Drolshagen II	6 3 0 3	18 : 18	0	6 : 6
Pfennig, Konstantin	0 – 1	Langhein, Boris	5. Gummersbach II	6 1 2 3	15 : 19	- 4	4 : 8
Dickhaus, Johannes	½ - ½	N. N.	6. Morsbach II	6 1 2 3	11,5:19,5	- 8	4 : 8
			7. Marienheide II	6 1 1 4	8,5:24,5	- 16	3 : 9

### Schnellschacheinzelmeisterschaft

am 1. Mai in Gummersbach

1. Frank Chlechowitz	6,5/7	7. Thomas Schinkowski	2,0
2. Gerhard Schöler	4,5	8. Christian Olsson	1,5
3. Werner Vogel	4,5	<b>Jugend:</b>	
4. Tiberiu Hamburger	3,5	1. Ruben Köllner	3,0/4
5. Mathias Milde	3,0	2. Aaron Köllner	2,0
6. Christoph Klüser	2,5	3. Maximilian Chlechowitz	1,0

### Ludwig Blab gewinnt Verbandspokal

Ludwig Blab vom SV Bergneustadt/Derschlag ist neuer Verbandspokaleinzelmeister. Der Oberberger schlug im Finale Michael Spiekermann aus Menden. „Bereits in der Eröffnung musste sich Ludwig dem starken Druckspiel seines leicht favorisierten Endspielgegners erwehren. Doch mit der ihn so auszeichnenden Zähigkeit hielt Ludwig stand und konnte das Blatt in der Zeitnotphase dann sogar noch wenden.“ (Homepage des SV Bergneustadt/Derschlag)

# Im Zusammenspiel zum Ziel

Egoismus verhindert den Erfolg – im Schach wie im richtigen Leben. Nur die Zusammenarbeit lässt unsere Vorhaben gelingen. Dafür muss jeder seine Aufgabe erkennen und erfüllen.

**E**s ist wie im richtigen Leben: Erfolgreich ist, wer mit anderen zusammenarbeitet. Das Gegenteil von Zusammenarbeit ist Egoismus. Alleingänge forcieren nicht den Erfolg, sondern verhindern ihn. Es wäre kaum vorstellbar, wenn eine einzige Figur alleine einen Mattangriff starten müsste, sie würde sich ins Nichts verlaufen. Eine Regel besagt, dass man für einen Mattangriff drei Figuren braucht: Eine, die sich opfert, eine Deckungs- und eine matt setzende Figur. Jede einzelne Figur hat seine Aufgabe und würde man ihnen Leben einhauchen, sie wüssten sicher schon vor Partiebeginn, was sie zu tun haben und wie ihr Schicksal enden wird: als Opferfigur, als Neben- oder als Hauptdarsteller. Wie der Mensch seinen Plan im Leben erfüllen soll, soll jede einzelne Figur auf dem Schachbrett ihre Aufgabe erkennen und wahrnehmen. Wer bestimmt das Schicksal jeder einzelnen Figur? Diese Frage muss offen bleiben; es könnte die Intelligenz des Spielers sein, der gerade spielt,



eine höhere Macht aus diesem Menschen heraus oder eine Mischform, je nach Partiephase.

Wie in der Welt sucht der Schachspieler nach Harmonie: Seine Figuren sollen möglichst harmonisch zusammenspielen, um das gesamte Potential zu entfalten. Aber vielleicht sind wir es gar nicht, die da spielen, sondern meinen es nur und in Wirklichkeit läuft alles nach einem geheimnisvollen Plan ab. Und vielleicht macht es gerade die Lebensfreude aus, diesen Plan mithilfe zu erfüllen. In beidem, im echten Leben wie beim Schach, ist es ein Traum, eine Sehnsucht, die den Menschen erfüllt: Dass am

Ende alles gut wird. Diese Hoffnung versucht der Mensch dadurch zu nähren und zu bestärken, dass er Gesetzen und mit ihnen einem Plan folgt. Auf dass das Leben und die Schachpartie erfolgreich werden! Die weise Erkenntnis, dass das nur im Zusammenspiel geht, hatten schon die alten Griechen und sie gilt bis heute. Bis, ja bis, alles gut ist! Eine hehre Vision?

Prüft es an eurer Laune: Wenn ihr gegen den Plan anrennt, seid ihr niedergeschlagen und euch fehlt der rechte Sinn im Ganzen. Auch Egoismus tötet Leben. Und auch wenn wir nicht wissen, wohin alles führt, so bleiben doch der Glaube und die Hoffnung. Vielleicht machen wir uns unsere Aufgabe klar, wenn wir das nächste Mal ans Schachbrett gehen. Und vielleicht befriedigt uns die Erfüllung der Aufgabe mehr als jeder Sieg beim Schach.

BENEDIKT SCHNEIDER



# Flucht mit immer nur einem möglichen Zug

**HISTORISCHE SCHACHGESCHICHTEN** – Napoleon und der russische Winter. *Von Jürgen Behrndt*

**E**s war im Jahre 1812, da wollte der Kaiser der Franzosen, Napoleon Russland erobern, und er kam auch bis Moskau. Ja, aber dann musste er zurückmarschieren, und die russische Reiterei, die berühmten Kosaken von der Wolga und vom Don, vernichteten auf dem langen Rückmarsch seine Armee fast vollständig. Auch die Deutschen kämpften auf der russischen Seite.

Der schwarze König auf dem Feld b1 stellt Napoleon dar, Napoleon in Moskau, und die beiden weißen Springer sind die Kosaken.



Sie jagen den Kaiser der Franzosen um das halbe Schachbrett herum bis nach Paris, bis zum Feld h8. Sie jagen ihn so, dass Napoleon nichts übrig bleibt, als nach Paris zu flüchten, und es bleibt ihm immer nur ein möglicher Zug. Er muss nach Paris, ob er will oder nicht. Aber wenn er auf dem Feld h8 angelangt ist, tritt der Zar Alexander, der weiße König still und höflich beiseite und die Dame, der General Kutusow, setzt Napoleon matt.

Das ist auch schon die Schachaufgabe. Viel Spaß!

**Weiß:**

Kh2, Dh1, Sf1, Se2, Lg6, Bc2, d4, c5

**Schwarz:**

Kb1, Le3, Sa5, Sd8, Tf4, Tf6, Bb2, f2, a4, c4, g4, e6, c7, g7

Die Kriegskunst besteht in der Berechnung einer großen Anzahl Fälle, deren Eintritt auf dem Kriegsschauplatz als möglich angenommen werden muss.

Napoleon



Eduard Breimann

# Schach

## Kurzgeschichte in loser Folge – Teil 4

**M**it einer überraschend schnellen Bewegung fasste Gerd den weißen Bauern am Kopf und stellte ihn von e2 nach e4.

"Ah! Willst wohl die Spanische spielen, was? Gut!" Franz blieb sitzen, während Gerd sich vorsichtig - mit einem sichernden Blick zum vorgepreschten Bauern - auf die Bank setzte.

Franz starrte auf das Schachfeld, lächelte, murmelte etwas und nickte zufrieden. Er betrachtete die Schachfiguren, als gelte es bereits in dieser Eröffnungsphase, den alles entscheidenden Zug zu planen.

Es war still, wenn man von den Stimmen der Kinder im Hintergrund absah; selbst das Vogelgezwitscher klang gedämpft, als wollten die Nestbauer diesen Kampf nicht stören.

"Biste allein?", fragte Franz leise und tupfte seine Glatze.

"Hm."

"Ich auch!" Er lachte laut, hob den Kopf. "Schon seit acht Jahren. Meine Helga hat sich blitzschnell davon gemacht. Haben nicht viel vom Ruhestand gehabt - leider! Herzschlag! Und deine?"

Gerd betrachtete stirnrunzelnd das Spielfeld; Franz stand langsam auf und reckte sich.

"Herrlicher Tag! Typischer Frühling! Kannst die Vögel morgens schon um sechs hören."

"So?"

"War schwer damals; meine Helga fehlte mir vorn und hinten. Jetzt geht's ganz gut. Jeder Tag is' schön. Finde ja immer einen zum Quatschen; hab' dafür meine Familie. Und dann das Schachspielen! Schach is' auch ganz gut; da kannste nachdenken, reden und spielen - wenigstens hier. Im Schachlokal, dem -Gambit', darfst du das nich'; wenn du da quatscht, wirste gleich angepöfeln." Er ging bedächtig rüber zum Spielfeld und nickte.

"Die Spanische also? Dann man los!" Er griff seinen Bauern e7, dessen Kopf ziemlich eingedrückt war, und stellte ihn auf e5.

"So! - Mensch bin ich froh, dass wir spielen!" Er betrachtete sein Werk und nickte zufrieden.

"Ja, ja, die Frauen! Wenn du mehr als zwanzig Jahre verheiratet warst, biste abhängig! - Is' es nicht so, Gerd?"

"Hm."

"Musst nichts erzählen; is' dein Bier! Jeder hat seine Probleme."

"Hab keine Probleme!. Muss los, hab was zu tun." Gerds Ton klang brüsk und er sah Franz nicht an.

Hastig stand er auf, strich den Mantel glatt, bürstete mit den Handschuhen nicht sichtbare Krümel vom Mantel, rückte den Krawattenknoten gerade und verschwand im Weg, aus dem er gekommen war.

Franz sah ihm lange nach, knöpfte den Parka zu und ging pfeifend in die entgegengesetzte Richtung.

"Bin schon immer um halb drei hier. Is' die beste Zeit, was meinst?"

"Jede Zeit ist gut. Ich habe keine Vorliebe für eine bestimmte Tageszeit."

"Ich hab' den Rhythmus beibehalten, den Helga und ich uns angewöhnt hatten - vom Frühstück bis zum Schlafen. Der Mensch ist ein Gewohnheitstier."

"Mehr als dreißig Jahre. - Gertrud ist am Krebs gestorben." Er murmelte, drückte die Worte widerwillig durch die zusammen gebissenen Zähne.

"Mann, hast's aber lange ausgehalten, was? Lebenslängliche brauchen nicht so lange sitzen!" Er lachte schallend, schlug sich auf die Oberschenkel.

"Kann ich nicht drüber lachen,"

"Ne? Bist ein ganz Stiller, was?"

"Dafür quatschen andere zu viel."

Er war genau um drei erschienen, wie am Vortag, und trug den braunen Mantel, eine gelbbraune Krawatte und die zum Mantel passenden Handschuhe.



# GUIDO KORB: Regelkunde

---

Seit dem 09.05.2014 ist nun die deutsche Übersetzung der neuen bzw. geänderten FIDE-Regeln öffentlich. Da sich einiges geändert hat, werden wir uns gleich damit befassen. Zu Saisonbeginn wollen wir ja alle wichtigen Neuerungen verinnerlicht haben. Eine Änderung betrifft die Nummerierung der Artikel. Das ist zwar nur formeller Natur, aber hilfreich bei der Suche nach Antworten auf verschiedene Regelfragen. So ist z.B. der Artikel 10 nicht verschwunden sondern nur in den Anhang verlagert worden. Das hat wohl damit zu tun, dass man den Artikel mittelfristig ganz unnötig machen will, durch andere Bedenkzeitmodi. Denn er ist in der Praxis nicht ganz einfach zu händeln. Doch dieses Ziel wird wohl so schnell noch nicht erreicht werden, weil dazu auf jeden Fall elektronische Schachuhren notwendig sind. Darüber sind sich scheinbar auch die FIDE-Oberen im Klaren, denn im Artikel 6, dem Einstiegsartikeln zu den Wettkampfregeln, ist immer noch von "Fallblättchen" die Rede. Das zeigt, dass davon ausgegangen wird, dass noch sehr viele mechanische Uhren in Gebrauch sind und noch einige Zeit sein werden. Des weiteren ist der Artikel 14 (Die FIDE)

ins Vorwort verschoben worden. Damit bleiben die Artikelnummern 1 bis 9 unangetastet. Insgesamt gibt es dann nur noch 12 Artikel und die alten Artikel 11 bis 13 rutschen in der Reihenfolge um eine Nummer nach vorn. Nun wollen wir aber mit der neuen Regelkunde anfangen. Dabei werde ich mit den speziellen Wettkampfregeln (Artikel 6 - 12) beginnen. Allerdings muss ich eine Regel aus dem allgemeinen Teil (Artikel 1 - 5) vorziehen, weil dort eine Veränderung vorgenommen wurde, die einen nicht merkwürdigen Einfluss auf eine Partie haben kann.

## I. Die Bauernumwandlung

3.7.e) Wenn ein Spieler, der am Zug ist, seinen Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht, **muss** er diesen als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe auf dem Umwandlungsfeld austauschen. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird

"Umwandlung" genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

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

Bis hierher hat es, wie ihr festgestellt habt, keine nennenswerte Änderung der Regeln gegeben. Die kommt aber jetzt.

4.6 Die Bauernumwandlung kann verschieden ausgeführt werden:

1. Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden.
  2. Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld kann in beliebiger Reihenfolge geschehen.
- Wenn eine gegnerische Figur auf dem Umwandlungsfeld steht, muss sie geschlagen werden.

Das ist doch auch nichts Neues, werden sicher einige von Euch denken. Stimmt.

Doch mit diesem Artikel wird nun das, was in der Praxis schon lange üblich ist, schriftlich festgehalten.

Einfach gesagt, es gibt keinen festgelegten Ablauf mehr, wie eine Bauernumwandlung durchgeführt werden muss. Es sind im Grunde nur 3 wesentliche Punkte zu beachten. Nach der Bauernumwandlung muss

1. der umzuwandelnde Bauer vom Brett verschwunden sein
2. die Figur derselben Farbe, in die der Bauer umgewandelt werden soll, muss auf dem Umwandlungsfeld stehen.
3. eine gegnerische Figur, die auf dem Umwandlungsfeld gestanden hat, muss ebenfalls vom Brett verschwunden sein.

Es gibt aber noch eine völlig neue Regel in diesem Zusammenhang, die wir dann in den speziellen Wettkampfregeln finden.

7.5 a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug vollständig abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt.

Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

**Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt.**

Das ist nun die deutlichste Änderung im Zusammenhang mit der Bauernumwandlung. Zieht ein Spieler einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe und drückt seine Uhr bevor er den Bauern durch eine Figur ersetzt hat, dann kann er nicht mehr wählen, welche Figur er für den Bauern einsetzen möchte. In einem solchen Fall wird der Bauer **immer** durch eine **Dame** derselben Farbe ersetzt.

In den meisten Fällen dürfte das kein Problem darstellen. Allerdings können sich durchaus auch Situationen ergeben, in



denen eine u.U. gewonnene Partie nur noch Remis ist oder sogar verloren gehen kann.

Also aufgepasst. Erst den Bauern vom Brett entfernen und die gewünschte Figur auf das Umwandlungsfeld stellen - dann erst die Uhr drücken.

## II. Massives Handyverbot

Und "täglich grüßt das Murmeltier" oder "Die unendliche Geschichte". Das Handy lässt uns wohl nicht mehr los.

Bevor ich die weiteren neuen Regeln der Reihe nach behandle, muss ich diese noch vorziehen, da der Artikel 11.3.b u.U. Einfluss auf die Ausschreibungen unserer Bezirksturniere haben kann. Deshalb werde ich an dieser Stelle einen groben Überblick über die neue Regelung geben. Eine ausführlichere Betrachtung folgt dann später.

Die neue Handyregelung wird die noch härter treffen, die sich mit der bisherigen Regelung schon nicht anfreunden konnten.

b) Während des Spiels ist es einem Spieler **verboten**, ein Mobiltelefon und/oder ein anderes elektronisches Kommunikationsmittel **im Turnierareal bei sich zu haben**. Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät in das Turnierareal gebracht hat, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie.

Das Turnierreglement **kann** eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen. Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke oder anderer Gegenstände zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spieler die Erfüllung dieser Pflichten, hat der Schiedsrichter Maßnahmen gemäß Artikel 12.9 zu ergreifen

Diese FIDE-Regel verbietet grundsätzlich das Mitführen eines Handys oder jeglichen anderen Kommunikationsmittels im gesamten Turnierareal. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Gerät eingeschaltet ist oder nicht. Die Folgen sind dann genauso, wie früher beim "Handy klingeln". Das Turnierareal umfasst dabei per Definition nach Artikel 11.2 alle Räumlichkeiten, die in



irgend einem Zusammenhang mit dem Wettkampf stehen.

Im Zweifelsfall kann der Schiedsrichter (Mannschaftsführer) eine Leibes- und Gepäckvisitation verlangen.

Eine wirklich extreme Folge der vielen "Handy-Betrügereien" und Betrugsversuche in der jüngeren Vergangenheit. Obwohl dies schon im Vorfeld angekündigt worden war,

regen sich doch jetzt einige Gemüter recht heftig, ob dieser Passus mit der deutschen Rechtsprechung überhaupt vereinbar ist. Da empfehle ich Euch mal, das Forum auf der HP der Schiedsrichterkommission des Deutschen Schachbundes aufzusuchen. Die Diskussion ist schon ganz schön heftig. Allerdings lässt die FIDE auch andere Regelungen zu. Diese müssen aber in den Turnierausschreibungen bzw. -reglements entsprechend schriftlich formuliert werden. Geschieht das nicht gelten uneingeschränkt die FIDE-Regeln.

Es wäre vielleicht sinnvoll, dies, angesichts der schon erwähnten heftigen Diskussion zu diesem Thema, auf jeden Fall zu vermeiden

Soweit für dieses Mal. In der nächsten Ausgabe geht es, sofern keine Leserfragen eingehen, mit der Betrachtung von Artikel 6 weiter.

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



# Der SBO-NL Kombi-Grand Prix

**Lösung Kombi 1:** Die Startaufgabe zur diesjährigen Kombistaffel war doch noch schwerer und Variantenreicher als ich ohnehin gedacht habe. Zwei Teilnehmern ist es aber gelungen die Aufgabe ausführlich zu lösen und einer hatte sie wenigstens teilweise richtig. Ich hoffe, ich habe die vielen anderen durch die schwierige Startaufgabe nicht abgeschreckt, weiter am Kombi GP teilzunehmen.

Die zweite Aufgabe dürfte etwas leichter sein, aber auch sie ist anspruchsvoll.

## Variante 1

**32.Dxh6+ Kxh6 33.Tf3 Tg3 34.Txg3 Kh7 35.Teg1 Le8 36.Th3+ Lh5 37.Txh5#**

## Variante 2

**a) 32. Tf3 Tg4; 33. Dxh6+ Kg8; 34.Th3 Kf7; 35. Dh7+ Tg7; 36. Dxc7+ Ke8; 37. De7#**

**a1) 34. ... Tc8 (oder auch andere Züge); 35. Dh7+ Ke8; 36. De7+ Kg8; 37. Th8#**

**a2) 34. Tg3 Txg3 (Kf7 und Le8 sind gleichwertige alternativen); 35.hxg3 Kf7; 36. Dg7+ Ke8; 37. De7#**

**a3) 34. Sg6 Tg1+; 35. Txg1 Kf7; 36. Dh7+ Ke8; 37. De7#**

**b) 32. ... Tg6 33.Sxg6 Th8; 34. Tg1 Kg8; 35. Sxh8 Kf8 (35. ... Sg4; 36. Dxc4 Kf8; 37. Dg8# oder 35. ... Kh7; 36. Tg7+ Kxh8; 37. Dxh6#) ; 36. Dxh6+ Ke8; 37. Tg8#**

**b1) 33. ... Kxg6 34.Tg1+ (Es gehen auch 34.Dg2+; Lh8; Dg3+; oder Tg3) 34. ... Kf7; 35. Dxh6 (Nun ist es fast schon egal was Schwarz zieht) 35. ... Th8; 36. Lxh8+ Ke8; 37. Df8#**

**b2) 33. ... Dxc5; 34.Lg5 Dg1+ (34. ... Kg8; 35. Dxh6 Dg1+; 36. Kxg1 d4; 37. Dh8# oder 34. ... Df8; 35. Sxf8 Kg8; 36. Dxh6 b6 (oder was anderes); 37. Dh7#) 35. Kxg1 Te8 (oder was anderes) 36.Dxh6+ Kg8 37.Dh8#;**

**b3) 33. ... Db8 34.Tg1 (34. Lg5 Df8; 35. Sxf8 Txf8 (Auch ein beliebiger Königszug ändert die Situation nicht. Immer folgt Dxh6) 36. Dxh6+ Kg8; 37.Txf8#) 34. ... Dxe5; 35. Lxe5 (Sxe5 oder Sf8+ gehen auch) 34. ...a5 (auf Lxa4 folgt ebenfalls Tf7+ und auf 35. ... Th8, d4 oder Tc8 folgt Dxh6 nebst Th3#) 36.Tf7+ Kg8 37.Tg7#;**

**b4) 33. ... Tf8 34.Sxf8+ (34.Tg1 Txf6 35.exf6 (35.Sf8+) 35...Kg8 36.Dxh6 Dxc5 37.Dg7#) 34...Kg8 35.Dxh6 Kf7 36.Lh4+ (Dg7+, Dg6+ oder Lg5+ gehen auch) 36. ... Kg8 (auf Ke8 folgt Dg5 oder h5 #); 37.Tg1#;**

**b5) 33. ...Le8; 34.Sf8+ ( 34.Sf4 Kg8 (34. ... Td8; 35. Dxh6+ Kxh6; 36. Th3+ Lh5; 37. Txh5#) 35.Dxh6 b5 36.Dh8+ Kf7 37.Dg7#) 34. ... Kg8 35.Dxh6 b6 (oder b5) 36.Dh8+ Kf7 37.Dg7# (oder ein Läuferzug auf der Diagonalen d8-h4) 34...b6 (34...Lh5 35.Dxh5 Tg8 36.Dxh6+ Kxh6 37.Th3#) 35.Dxh6+ Kxh6 36.Th3+ Lh5;**





### Stellung nach dem 26. Zug von Schwarz

Nach der schweren 1. Aufgabe nun eine etwas weniger schwere. Schwarz hatte bisher alles gut bedacht. Bei seinen letzten beiden Zügen hat er aber nicht genau genug hingeschaut. Das hat nun dazu geführt, dass Weiß ihn in 10 Zügen matt setzen kann. Weder die Spieler noch die Kiebitze haben das bemerkt. Deshalb dürft Ihr euch nun daran versuchen.

Einsendeschluss : Di. 17.06.2014

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

Rang	Teilnehmer	1	Teiln.	Punkte ges.
1	Sebastian Heitmann	12	1	12
2	Gerhard Fuchs	10	1	10
3	Andreas Schell	4	1	4