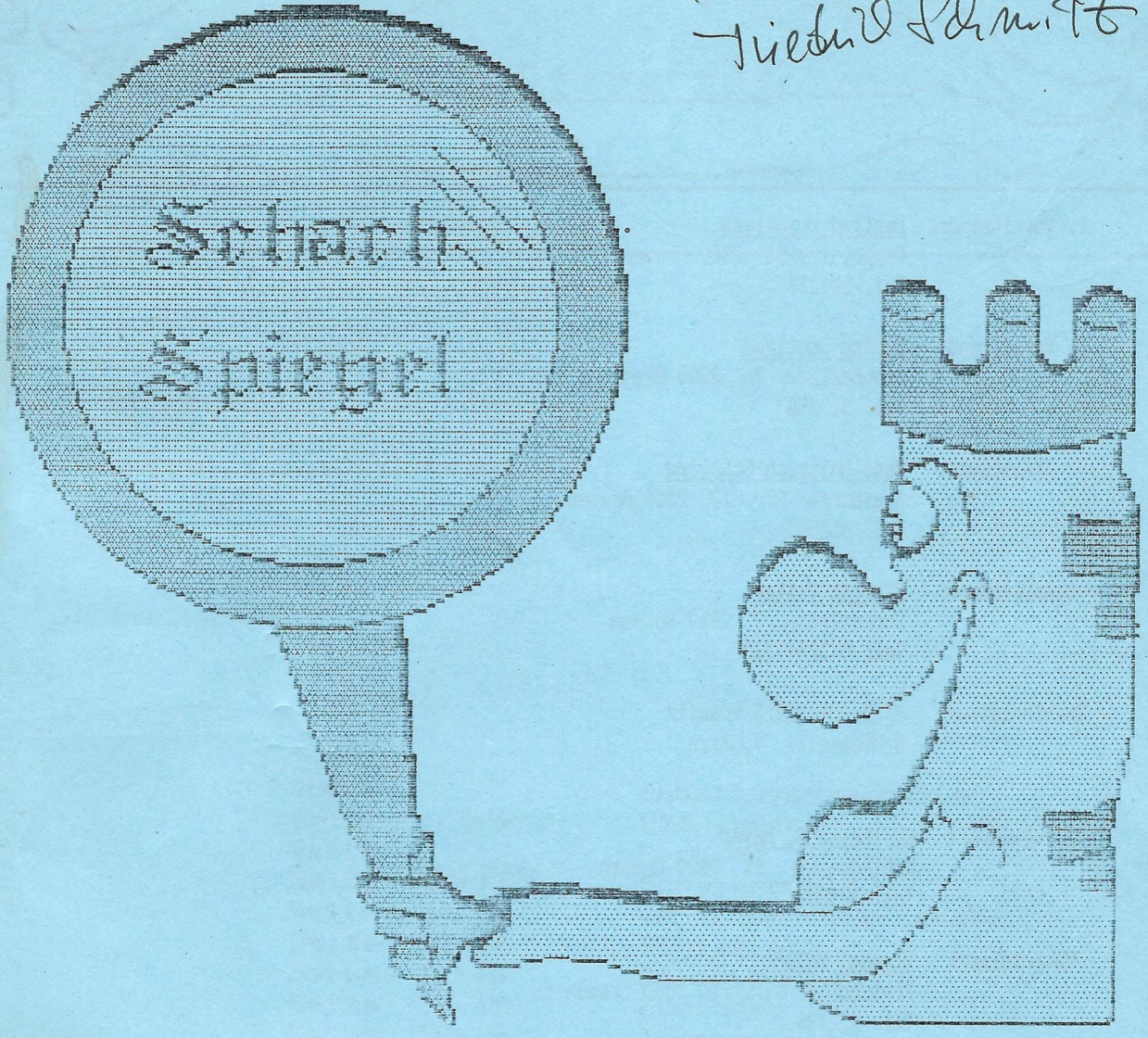
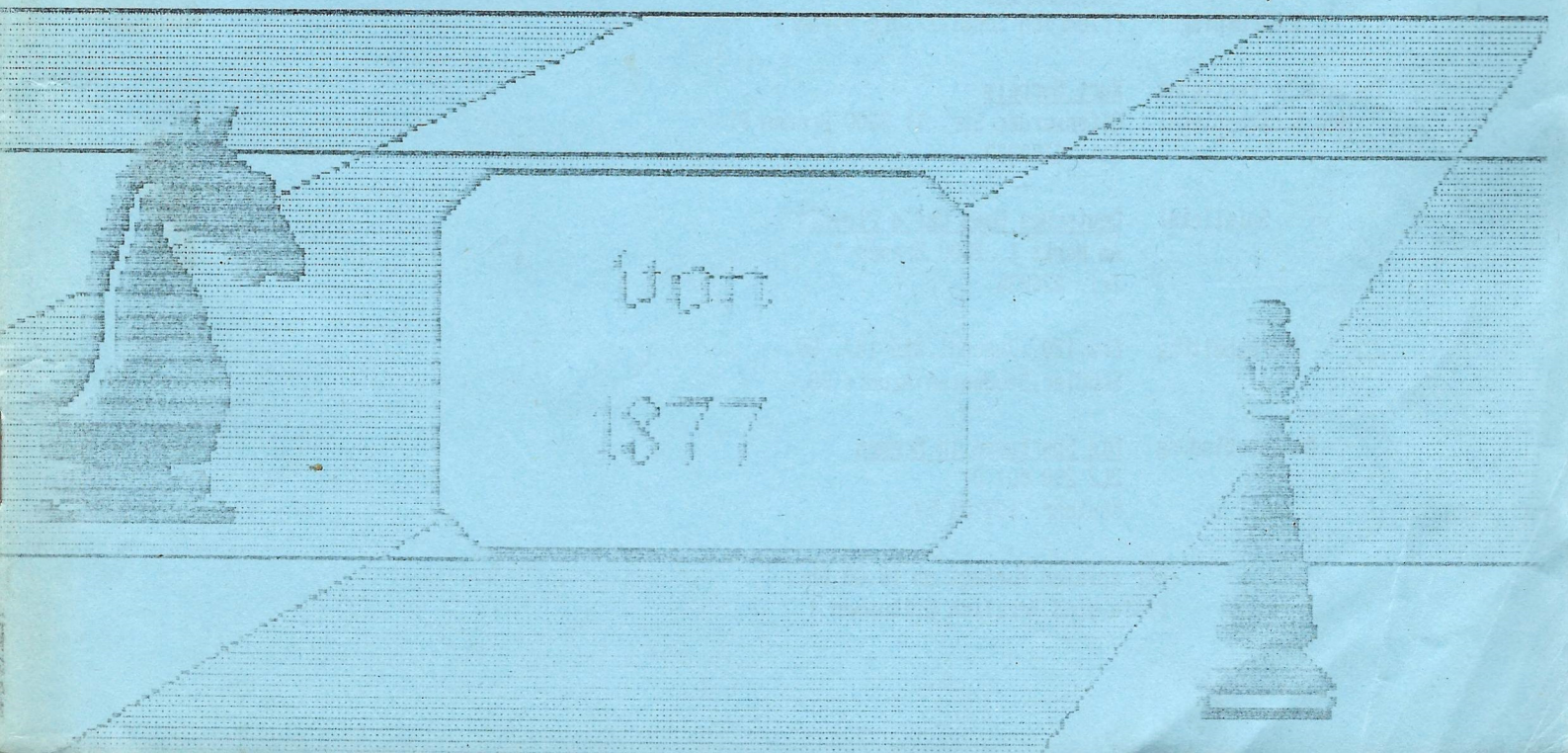


Friedrich Schmidt

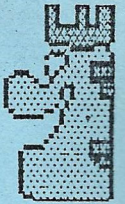


Bremer-Schachgesellschaft





Impressum

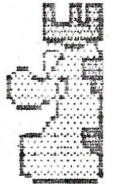


-
1. Vorsitzender Manfred Breutigam
Pappelstr. 54 2800 Bremen 1
Tel. 501818
2. Vorsitzende Eduard Scotland
Schubertstr. 7a 2800 Bremen 1
Tel. 343396
- Kassenwart Hans-Heinrich Schöling
Augsburger Str. 120 2800 Bremen
Tel. 358505
- Schriftführer Hinrich Volker
Dunkerskamp 7 2817 Morsum
Tel. 04204/1230
- Turnierleitung Mf. Breutigam F. Schmitz
N. Michaelis T. Glage
- Jugendwart Karlheinz B. Meyer
Kohlhökerstr. 54 2800 Bremen
Tel. 325939
- Materialwart Michael Müller
Pfalzburger Str. 220 2800 Bremen 1
Tel. 452896
- Pressereferent Axel Reeh
Emckstr. 52 2800 Bremen
Tel. 256246 / dienstl. 3663217
- Redaktion des
Schachspiegel Kurt Borbely/Nico Michaelis
Friedrich Schmitz/Jörg Siemers
- Technische Fertigung
des Schachspiegel Kurt Borbely
Offenwarder Str. 11 2800 Bremen 21
Tel. 6160232
- Spiellokal Deutsches Haus Caf`e Plewnia
Am Markt 1 2800 Bremen 1
Tel. 320936
- Jahresbeitrag Erw. 120.-Jugendl. bis 18J. 60.-
Schüler, Studenten+Azubis 60.-
- Bankverbindung Die Sparkasse in Bremen
BLZ 290 501 01
Kontonr. 107 04 57

Wir spielen Montags ab 18.00 Uhr.
Gäste sind Herzlich Willkommen !

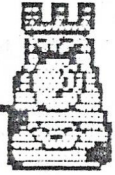


Inhaltsverzeichnis



Seite	3	Inhaltsverzeichnis
Seite	4-6	BSG Intern
Seite	7-9	Partien
Seite	10+11	Schachregeln
Seite	12	Vereinsmeisterschaft
Seite	13+14	Einladung
Seite	15+16	Selbsttest
Seite	17	Kurioses
Seite	18+19	Jugendseite
Seite	20	Mannschaftsturniere
Seite	21-26	Mannschaftsberichte
Seite	27+28	Knobecke
Seite	29+30	Lösung / Selbsttest
Seite	31	Meckerecke

BSG - Intern



Klau an der Pforte

Souvernier-Jäger machen vor nichts mehr halt. Das Opfer : das BSG-Türschild am Deutschen Haus in der Bremer Innenstadt. Nachts montierten Unbekannte das Schild fein säuberlich ab. Sachdienliche Hinweise ...

Wenn der Tag sich neigt auf Erden
und die Schatten länger werden,
dann kommt die Stunde der Gestalten,
die sich gern im dunklen halten.
Und im Geiste dieser Leute,
sehen sie schon ihre Beute.
Diesesmal oh Schreck.. oh Graus,
schleichen sie zum " Deutschen Haus ".
Aufs BSG- Schild dort als Zierde,
richtet sich ihre Begierde.
Und schwuppdwupp eh mans gedacht,
ist diese Missetat vollbracht.

Am andern Tag, schreit jeder laut
" Wer hat das Schild der BSG geklaut " ????

K. Borbély

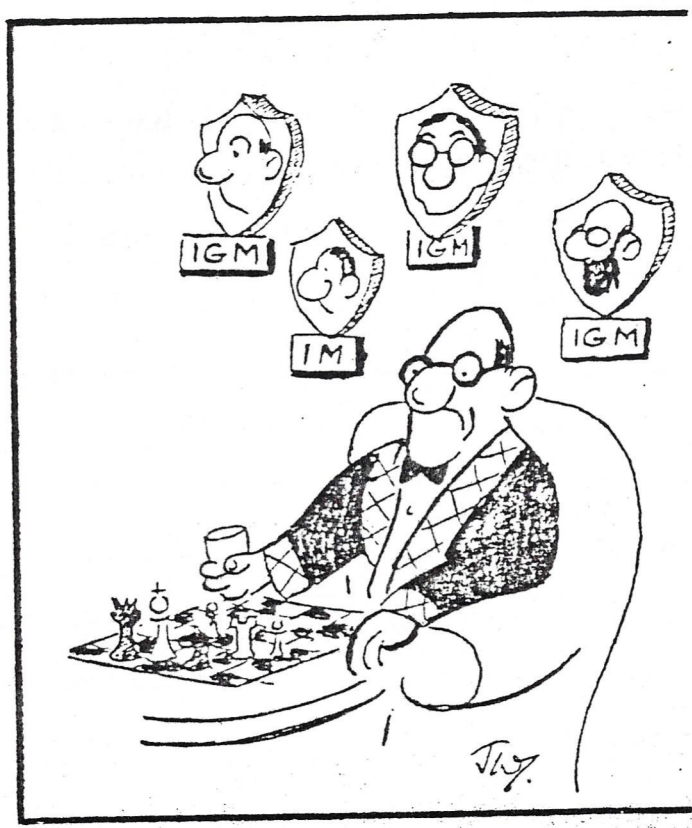
BSG - Intern

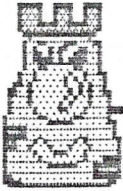


letzte Meldung.....letzte Meldung.....letzte Meldung...letzte Meldung...

Die Endergebnisse und die Abschlußtabelle der Vereinsmeisterschaft 89/90 sowie des Pokalturniers lagen bei Redaktionsschluß leider noch nicht vor. Dieses wird natürlich in der Ausgabe Nr.9 nachgeholt. Fest steht allerdings, neuer Vereinsmeister der BSG ist Frank Peters. Der neue Pokalsieger heißt Axel Jürgenlimke.

Im Namen der gesamten BSG unseren herzlichen Glückwunsch !





BSG - Intern



BSG Chefredakteur Borbely beklagt sich mit Recht darüber, daß die Mitglieder kaum Material zur Verfügung stellen ! Daher ein kleiner, schachlich aber auch vielleicht nicht unbedingt bedeutungsvoller Beitrag (Schachfreund Thielen, möge verzeihen, daß ich mich seiner passiven - Mithilfe bediene). Wenn Thielen und ich die (Schachlichen) Klingen kreuzen, schleichen sich - vorsichtig formuliert - hier und da, hüben und drüben - Fehler ein.

So war es auch in unserer 4.(?) Begegnung in der VEM 89/90 am 29.03.90 s.nebenstehende Notation. Nachdem Weiß (Thielen) 2 Bauern (2.T.freiwillig-...) geopfert hatte, Schwarz (Reeh) sich sehr passiv verhielt, Weiß mutig alles auf eine Karte setzte und Schwarz "todesmutig" kämpfte, vergab Weiß m.E. Remischancen und verlor. Aber urteilen Sie selbst.

Auch in der Bundesliga wird gelegentlich nicht immer fehlerfrei gespielt. Dafür mögen 2 Partien von IM Oliver Reeh als Beispiele zitiert werden. Auch die Partie Olivers gegen GM Kindermann ist interessant.

A. Reeh

P.s. Wo bleiben die Berichte der BSG Mannschaftsführer für die Saison 89/90 ??

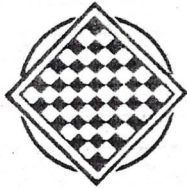
Bremer Schach-Gesellschaft von 1877

①

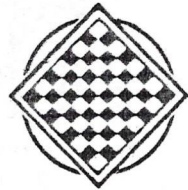


Runde Nr. 9 Brett Nr. _____ Partie Nr. _____
 Veranstaltung: VEM 89/90 Datum: 29.3.90
 Weiß: THIELEN Schwarz: REEH
 Eröffnung: 2

1	d4	g6	21	Sf-g5!	LxSg5
2	Lg5	Ls7	22	Sexg5	Te8
3	e4	d6	23	Dh7+	Kf8
4	Sd2?	Lxd4	24	Dxg6	Da7
5	Lc4?!	Lxb2	25	LxSd5	LxLd5
6	Tb7	Lg7	26	Sh7+	Ke7!
7	f4	Sf6	27	Dg5+	Kd6
8	Sf3	0-0	28	DxLs7	Tf-g8!
9	0-0	c6	29	Df6+	Kc7
10	LxSf6	10 exLh6	30	Tf-c7	30 Lc6!
11	f5	d5	31	De5+?	Kc8
12	exd5	cxd5	32	Tb2	Te8
13	Ld3	Sd7	33	Dc3?	Td8
14	c4	dx c4	34	Sf6	Dd4+
15	Lxc4	Sb6	35	Dx Dd4	Tx Dd4
16	fxg6	hxg6	36	Te2	Kb8
17	Lb3	Sd5?	37	Te7??	Td2!
18	Se4	Lc6	38	g3	Tg2+
19	De7!	a5?	39	Kf7	Txh2
20	Dh4!	20 a4??	40	Tc3	40 Txa2
41	Txf7	Txa5	61		
42	g4?	Tb5!	62		
43	Tc7	Tb2	63	(Tb-e2)	
44	Sd7+	Ka7	64		
45	Se5?	Lb5+	65		
46	anfg.		66		
47			67		
48			68		
49			69		
50		50	70		70



ChessOrg



Schach-Reisen Hoffmann GmbH

Postfach 1568 · 6620 Völklingen · Tel. (068 98) 62022

Partie Nr. 7 gespielt am 19. 03 19 90

Internationales Turnier in Bach Wärschok

Weiß Kindermann (2560) Schwarz Reeh

1	d4	e5	26	Tc7	Sf6
2	Sf3	d6	27	Dc4	Td8
3	d4	exd4	28	Le5	Tac8
4	Sxd4	Sf6	29	Uc6	Sd5
5	Sx3	Sx6	30	Lxas	Sxc7
6	Lc4	e6	31	dxc7	Td1+
7	Lb3	Le7	32	Tf1	Dd7
8	Le3	O-O	33	Uc6	Tc1+
9	O-O	at	34	Kx1	d4
10	f4	Sxd4	35	Dc4	Te8
11	Lxd4	b5	36	Df3	De6
12	e5	dxe5	37	Dxb3	D5+
13	Lxe5	Sd7	38	Df3	Dd1
14	Vsdl	Lb7	39	Lc2	De1+
15	Sd6	Lxd6	40		
16	exd6	Dd5	41		
17	Tf2	g5	42		
18	d4	bt	43		
19	Dd3	Le6	44		
20	De2	Ld5	45		
21	Db5	Tf8	46		
22	Df1	Lxb3	47		
23	Lxk3	Dd6	48		
24	Tc1	e5	49		
25	Le3	De6	50		

Internationale
Dortmunder Schnachttage

2

1.1.1977
 1977

Runde Nr. Siegen WSC 36 Datum 18.02.93
 Round No. _____ Date _____

V. Nr. 19 Rein Schwarz Reese
 V. Nr. 19 Rein Black _____

1	dt	cs	21	Topf	W6	41
2	Sf3	Sc6	22	Wf	Kf8	42
3	dt	cdt	23	Wf	W5	43
4	Scht	de	24	Lg3	W5	44
5	Sc3	DT	25	Df3	W6	45
6	dt	de	26	W6	W7	46
7	Sx6	De6	27	W6	W7	47
8	Ld3	Sf6	28			48
9	De2	de	29	1:0		49
10	0-0	Le2	30			50
11	W4	Sf1	31	Wf		51
12	Ld2	Sc5	32	Reese		52
13	dt	Sx3	33			53
14	cd3	b5	34			54
15	Tcd1	De2	35			55
16	dt	Lf1	36			56
17	15	Th3	37			57
18	W5	W6	38			58
19	W5	Ld5	39			59
20						60

Veranstaltung Kingsberg - Siegen

Runde Brett Nr. 6 Partie Nr. _____ Datum 12.11.89

Weiß Schmidt Schwarz Reese

Eröffnung _____

1	dt	de	21	Sf4	Lg7	41
2	dt	de	22	Topf	b5	42
3	cs	Wf	23	So3	dt	43
4	Lg5	Sf6	24	budt	budt	44
5	Sd2	0-0	25	Le3	W8	45
6	dt	cs	26	Sf5	W8	46
7	dxcs	dxcs	27	Sd2	W2	47
8	Ldt	Sc6	28	Scht	W2	48
9	Sf3	So5	29	Te1	Le5	49
10	Lf6	de	30	Te1	Lg5	50
11	0-0	Lf6	31	exf5	W2	51
12	g3	Lh3	32	W6	W6	52
13	Wf	Scht	33	Wf	Lxdt	53
14	Scht	Wdt	34	cdt	cs	54
15	Tcd1	Wf8	35	Wf+	W7	55
16	Wf2	Wf2	36			56
17	Tcd2	Le6	37	0:1		57
18	b3	g5	38	Wf		58
19	Wf5	Wf5	39			59
20	Wf6	Wf	40	Wf		60

Regeln für Schnellschach

(60-Minuten und 30-Minuten)

Angenommen von der Generalversammlung 1985 (60-Minuten-Schach) und 1987 (30-Minuten-Schach). Geändert von der Generalversammlung 1988 und 1989.

Dauer der Partie

1. Jeder Spieler soll alle seine Züge innerhalb von sechzig, oder dreißig Minuten auf der Uhr ausführen, so wie es vor Turnierbeginn vereinbart wurde.
2. Beide Spieler sollen die Partie Zug um Zug mitschreiben bis einer nicht mehr als fünf Minuten Bedenkzeit übrig hat, dann können beide aufhören mitschreiben.

Die Uhr

3. Jede Uhr muß mit einer besonderen Vorrichtung, normalerweise "Blättchen" genannt, ausgestattet sein, die das Ende der Bedenkzeit anzeigt.
4. Vor dem Beginn der Partie sollten die Spieler die Position der Figuren und die Einstellung der Uhr kontrollieren. Falls sie dies versäumen, kann nach dem ersten Zug beider Spieler kein Protest mehr eingelegt werden, außer bei gegenseitiger Übereinstimmung.
5. Jeder Spieler soll die Uhr mit der selben Hand bedienen, mit der er die Figuren zieht.
6. Ausnahme: Es ist erlaubt, die Rochade mit beiden Händen auszuführen.
7. Der Schiedsrichter legt vor Beginn des Turniers die Blickrichtung der Uhren fest. Der Spieler mit den schwarzen Figuren soll entscheiden, auf welcher Seite des Brettes er sitzen möchte.

7. Keinem Spieler ist es erlaubt, den Knopf seiner Uhr mehr oder weniger ständig zu drücken.
8. Während der Partie darf die Uhr von keinem Spieler in die Hand genommen werden.

Die gewonnene Partie

9. Eine Partie wird von dem Spieler gewonnen:
 - a) der den König seines Gegners matt gesetzt hat
 - b) dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt
 - c) dessen Gegners Blättchen zuerst fällt, bevor die Partie auf andere Weise beendet wurde.
10. Ein Spieler muß seinen Gewinn selbst reklamieren, indem er beide Uhren anhält und den Schiedsrichter benachrichtigt. Um einen Gewinn entsprechend Regel 9.c zu beanspruchen muß, nachdem die Uhren angehalten wurden, das Blättchen des

Spielers oben und das seines Gegners unten sein. Falls beide Blättchen unten sind, endet die Partie remis (Regel 11.a).

Die-unentschiedene Partie

11. Ausser nach den normalen Schachregeln, ist eine Partie remis, wenn

- a) beide Blättchen gefallen sind
- b) das Blättchen eines Spielers gefallen ist und sein Gegner nicht mehr mattsetzen kann.

Ein Spieler in Zeitnot,

- c) der eine klar gewonnene Stellung hat
- d) dessen Gegner eine totale Remisstellung weiterspielt, kann remis reklamieren; falls der Schiedsrichter zustimmt, ist die Partie remis.

12. Eine Partie kann auch dann remis sein, aber nur bevor das Blättchen des Reklamierenden fällt und die Reklamation dort wo es nötig ist, durch eine vollständige Partienotation belegt ist,

- a) wenn der Spieler ein Dauerschach oder eine erzwungene Stellungs-wiederholung nachweist. (Falls die Reklamation unberechtigt war, erhält sein Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit.)

- b) wenn sein Gegner keine "tatsächliche Gewinnmöglichkeit" besitzt (Falls die Reklamation unberechtigt war, erhält sein Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit.) Die folgenden Stellungen sollten als ohne "tatsächliche Gewinnmöglichkeit" betrachtet werden (falls es keinen erzwungenen Gewinnweg gibt):

- 1 falls der Reklamierende Dame gegen Dame (oder Turm, oder Läufer, oder Springer, oder Bauer) hat.
2. falls der Reklamierende Turm gegen Turm (oder Läufer, oder Springer) hat.
3. falls der Reklamierende Läufer (oder Springer) gegen Läufer (oder Springer) hat.
4. falls der Reklamierende Läufer gegen Bauer, Springer gegen Bauer, Turm gegen Bauer hat. Vorausgesetzt, daß es in allen Fällen kein erzwungenen Gewinn für den Gegner gibt.
5. König gegen a- oder h-Bauern und Läufer auf der falschen Diagonalen - unter der Voraussetzung, das der König das Umwandlungsfeld beherrscht.
- 6 in allen Fällen kann der Reklamierende weitere Figuren haben.

- c) wenn beide Könige sich im Schach befinden und ein Spieler ankündigt, daß er diese Regelwidrigkeit korrigieren will, sollte der letzte Zug festgestellt werden und die korrekte Stellung aufgestellt werden. Falls dies durch die Rücknahme des letzten Zuges eines Spielers nicht möglich ist, wird die Partie für remis erklärt.

13. Der Spieler mit den weißen Figuren ist für die Meldung eines Remis-Ergebnisses an den Schiedsrichter verantwortlich.

Der Schiedsrichter

14. Im Streitfall kann jeder Spieler die Uhren anhalten, während der Schiedsrichter gerufen wird.

15. Der Schiedsrichter soll die Uhr nicht anfassen außer im Streitfall oder falls ihn beide Spieler darum bitten.

16. Zuschauer und Spieler anderer Partien sollen nicht sprechen oder auf andere Weise in eine Partie eingreifen. Falls ein Zuschauer auf irgend eine Art, wie Hinweis auf ein gefallenes Blättchen oder auf einen unmöglichen Zug, eingreift, kann der Schiedsrichter die Partie abbrechen und festlegen, daß eine neue Partie gespielt wird. Er kann auch den Störer aus dem Turniersaal verweisen. Der Schiedsrichter muß es unterlassen, auf ein gefallenes Blättchen oder einen unmöglichen Zug hinzuweisen, dieses obliegt nur den Spielern.

Verschiedenes

17. Wenn ein Spieler versehentlich einen oder mehrere Steine verschiebt, muß er sie in seiner eigenen Zeit korrigieren. Falls notwendig kann sein Gegner die Uhr des Spielers in Gang setzen, ohne einen Zug auszuführen, um sicherzustellen, daß der Spieler die Figuren in seiner eigenen Zeit korrigiert.

18. Das Spiel sollte durch die FIDE-Schachregeln bestimmt sein, insofern jene nicht zu den hiergenannten im Widerspruch stehen. Insbesondere gilt der Artikel 7 "Die berührte Figur". Falls ein Spieler erst eine Figur berührt und dann eine andere zieht, sollte sein Gegner, falls notwendig, die Uhr des Spielers wieder in Gang setzen und ihm mitteilen, daß er seinen Zug gemäß Artikel 7 ausführen muß.

19. Unmögliche Züge, die von beiden Spielern nicht bemerkt werden, können später nicht korrigiert werden (Ausnahme Artikel 12.c).

20. Vor einem Schnellschachturnier (60- oder 30-Minuten-Partien) sollten die Veranstalter jedem Teilnehmer eine Kopie dieser Regeln aushändigen, oder falls dies nicht möglich ist, sollte eine genügende Anzahl von Kopien dieser Regeln mindestens eine halbe Stunde vor Turnierbeginn ausliegen.

21. Wenn auf Reklamation des Gegners der Schiedsrichter feststellt,

a) daß ein Spieler gegen die Artikel 7,8,17 oder 18 dieser Regeln oder gegen Artikel 15.1.d der Schachregeln verstoßen hat oder

b) daß der Spieler einen regelwidrigen Zug gemacht hat oder

c) daß der Spieler zum zweiten oder wiederholten Male

1. gegen Artikel 2 oder 5 dieser Regeln verstoßen hat oder

2. einen nicht eindeutigen Zug gemacht hat, kann der Schiedsrichter diesen Spieler dadurch bestrafen, daß dessen Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit erhält. (Falls eine spezielle Schnellschachuhr vorhanden ist, die einem oder beiden Spielern fortlaufend weitere 10 Sekunden pro Zug gibt, sollen die Zeitbestimmungen in diesen Regeln angewandt werden.)

22. Turniere die nach diesen Regeln gespielt werden, können folgendermaßen ausgewertet werden: 60-Minuten-Partien können in der regulären Eloliste gewertet werden; 30-Minuten-Partien können nur in einer besonderen Wertungsliste für Schnellschach ausgewertet werden.

23. In Turnieren mit 60-Minuten-Partien dürfen nicht mehr als 3 Runden am Tag gespielt werden, in Turnieren mit 30-Minuten-Partien nicht mehr als sechs Runden.

24. Unter den besonderen Bedingungen des Schnellschachs sollten die Spieler sich im Geist des Fair-play benehmen. Disziplinarische Maßnahmen können vom Schiedsrichter gegen Verstöße angewandt werden.

Vereinsmeisterschaft, Runde 11

Weiß: F. Gätjen

Schwarz: J. Glowienka

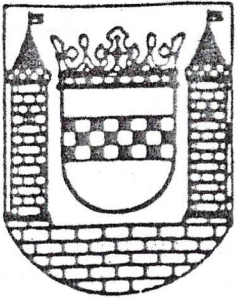
1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6 5.f4 (Aha, die scharfe Fortsetzung des 4-Bauernangriffs der königsindischen Verteidigung) 0-0 6.Sf3 c5 7.Le2 cxd4 8.Sxd4 Sc6 9.Le3 Ld7 10.0-0 Dc8 11.Sd5 (droht 12.Sxc6 .. 13.Sxe7+ mit Damengewinn) Te8 12.Sxf6+ exf6? (ein positioneller Minuszug; hier wollte Schwarz seine Stellung durch Öffnung der e-Linie verstärken, übersah aber den simplen Zug 13.Sb5; zum Ausgleich führt der naheliegende Zug 12. .. Lxf6) 13.Sb5 Db8 (es drohte Qualitätsverlust) 14.Sxd6 Td8 15.Lc5 Lf8 16.La3 (16.Dd3 .. und 17.Tad1 ist besser für Weiß) Le6 17.c5 b6 (an dieser Stelle dachte Weiß über eine halbe Stunde nach, hier wurde also der "Grundstock" für seine spätere fatale Zeitnot gelegt; die Stellung wirkt schwierig: auf 18.b4 erfolgt .. a5 mit Vorteil für Schwarz, und die Damenräumung auf der d-Linie gewinnt den (c-) Bauern zurück, so daß der folgende Zug von Weiß noch der beste zu sein scheint) 18.f5 bxc5 (18. .. Lc8? 19.fxg6 hxg6 20.Dd5 Dc7 21.Txf6 Le6 22.Txe6! fxe6 23.Dxe6+ Kh7 oder Kg7 24.Tf1 mit weißer Gewinnstellung) 19.fxe6 Lxd6? (zu ausgeglichener Stellung führte 19. .. fxe6, 20.Lxc5 Lxd6 21.Lxd6 Txd6; der Textzug schafft die plumpe Drohung 20. .. Lxh2+ nebst Damengewinn) 20.exf7+ Kg7 (20. .. Kxf7? 21. Dd5+ und Springerverlust) 21.De1 Lxh2+ 22.Kh1 Lg3 (besser: De5; 22. .. Kxf7? 23. Dh4 mit Doppelangriff auf Läufer und h7) 23.Dc3 Le5?? (De5 war notwendig, weil nach dem erfolgten Zug die weiße Dame den c-Bauern schlägt, der Läufer auf a3 dann zusätzlich nach f8 schaut, der Springer von Schwarz hängt und somit ein Tempo zur Deckung des Bauern f7 für Weiß übrigbleibt: jetzt ist der Qualitätsgewinn für Weiß auf f8 nicht mehr zu verhindern) 24.Dxc5 Sd4 25.Lc4 Sc2 26.De7! Tf8 (angesichts der Drohung f8D++ schachmatt!) 27.Dxf8+ Dxf8 28.Lxf8+ Txf8 29.Ta-c1 Se3 30.Tf2 Ld4 (natürlich nicht an dieser Stelle Materialabtausch nur dem Weißen dient) 31.Te2 (stärker z.B. Td2) Sg4 32.Lb3 (hier gibt es viele stärkere Züge für Weiß, z.B. Ld5) Sf2+ 33.Kh2 g5 34.Kg3 Sd3 35.T1-c2 Le5+ 36.Kf3 h5 37.Ke3? Td8! (Jetzt erscheint erstmals ein theoretisches Mattbild gegen den weißen König: 38. .. Lf4+ 39.Kf3 g4 matt!) 38.Te-d2?? (Weiß muß einerseits das Matt verhindern und will gleichzeitig die Turmfesselung auf der d-Linie nebst Springergewinn ausnutzen, wodurch er in Zeitnot die Partie einstellt; zieht Weiß hingegen Ld5, hat Schwarz nicht mehr viel, aber so:) Lf4+ 39.Ke2? (Kf3 mit nur geringem schwarzen Vorteil) Lxd2 40.Txd2 Sc1+ (direkt vor der Zeitkontrolle und Sekunden vor dem weißen Blättchenfall hat Schwarz erstmalig eine Gewinnstellung entdeckt) 41.Ke3 Txd2 42.Kxd2 Sxb3+ 43.axb (die letzte weiße Hoffnung, das Bauernpaar am Damenflügel, gibt seinen Geist auf) Kxf7 44.Ke3 Ke6 45.g3 Ke5 46.b4 a6 47.b3 h4 48.gxh4 gxh4 49.Kf3 h3 50.Kg3 Kxe4 51.Kxh3 f5 52.Kg3 Ke3 53.Kg2 und gleichzeitig aufgegeben; Schwarz kann sich den Bauern aussuchen, der zur Dame umgewandelt wird.

J. Glowienka

Jubiläumsveranstaltung

Plettenberger Schachtage 1990

Schachvereinigung 1920 Plettenberg



OPEN

11.10. - 14.10.

Spielort: Oesterhalle Plettenberg

Beginn : 11.10.1990 15 Uhr

7 Runden Schweizer System

2 Std. - 40 Züge + 30 Minuten bis zur Fallblättchenentsch.

Ingo-Auswertung

Startgeld: bei Voranmeldung bis 1 Woche vor Beginn 50,- DM

bei Turnierbeginn 70,- DM

GM - Unterkunft (Voranmeldung) u. Startgeld frei.

IM und ab Elo 2350 Startgeld frei.

Teilnehmerbegrenzung: 150 max. in Reihenfolge der Voranmeldung.

Gesamtpreisfond: ca. 8000,- DM

Preisstaffelung ab 2000,- DM

Sonderpreise für die beste Dame (bei mind. drei Damen)

Sonderpreise für den besten Jugendspieler.

Ratingpreise A - Ingo 100 - 149 B- Ingo 150 - x

Sachpreise nach Auslosung / Doppelgewinne ausgeschlossen

Voranmeldung : Jan Marl Hölderlinstr. 4 5970 Plettenberg

Ruf: 02391 / 2462

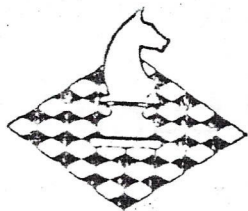
Einzahlung des Startgeldes:

Kto.Nr. 1101203 Sparkasse Plettenberg

Blz 45851020

Weitere Auskünfte (Zimmernachweis / Rundentermine / Preis-
verteilung u.a.) erhalten Sie nach Anfrage.

Kleine Änderungen vorbehalten.



Schach-Club Vahr

Bremen

EINLADUNG

Der Schach-Club Vahr veranstaltet am Sonntag, dem 23. September 1990, sein
28. Blitzturnier für Vierermannschaften.

Spielort: Saal des Bürgerzentrums Neue Vahr, Berliner Freiheit 10,
2800 Bremen 41.

Teilnahme: Alle Mannschaften, die Freude am schnellen Schachspiel haben,
sind uns willkommen. Zwei Ersatzspieler je Mannschaft können
eingesetzt werden.

Spielbeginn: 9.00 Uhr.

Spielmaterial: Wir bitten jede Mannschaft zwei vereinsgekennzeichnete komplette
Spielsätze und Schachuhren mitzubringen.

Spielregeln: Fünf-Minuten-Blitzpartien nach den z. Zt. gültigen Regeln.

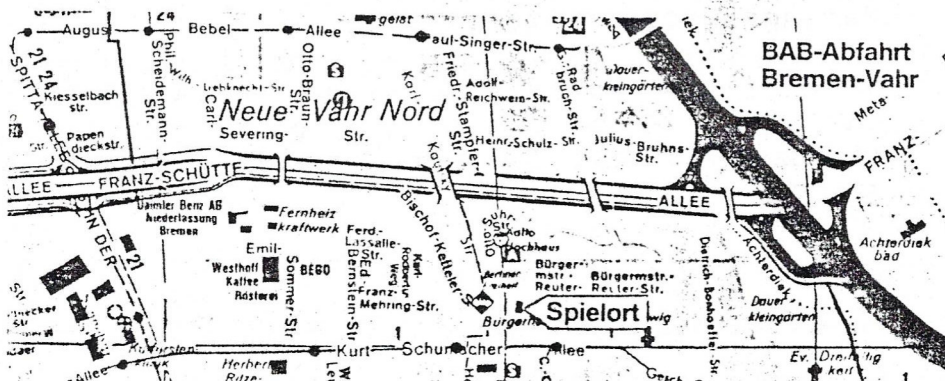
Nenngeld: DM 25,- pro Mannschaft bei Überweisung auf das Konto
Gerhard Junghans, bei der Bremer Landesbank,
Konto-Nr. 104 0575 007, BLZ 290 500 00, bis zum 17. September 1990
(Quittung bitte mitbringen); bei Bezahlung am Spielort DM 30,-.

Für preiswerte Verpflegung im Spielort wird gesorgt.

Preise: Mannschaften: 1. Platz DM 200,-
2. Platz DM 150,-
3. Platz DM 100,-

Bei entsprechender Beteiligung wird der Preisfonds erhöht.

Auskünfte Walter Ritter, Ehrenvorsitzender, Tel.: 04 21 / 4 67 74 04
erteilen: Karl Böhm, 1. Vorsitzender, Tel.: 04 21 / 46 45 22
Hansjürgen Schulze, Turnierleiter, Tel.: 04 21 / 46 68 22



Mit freundlichen
Grüßen

Karl Böhm
Vorsitzender

M.A.Sawadkuhi

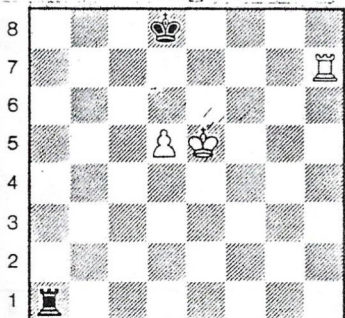
Selbsttest für Spieler mit Ingo > 120

Testen Sie Ihre Endspielkenntnisse, indem Sie die folgenden Aufgaben innerhalb der vorgegebenen Zeit (insgesamt 30 Minuten) lösen.

Notieren Sie Ihre Antwort auf dem vorgesehenen Platz.

Anschließend vergleichen Sie Ihre Antworten mit denen auf Seite 29.

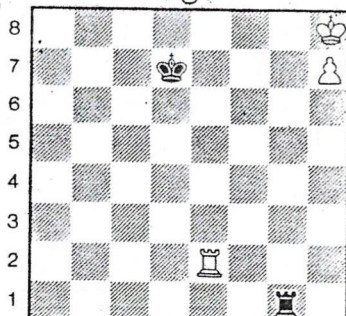
Diag.1



Schwarz zieht:

Notiz:

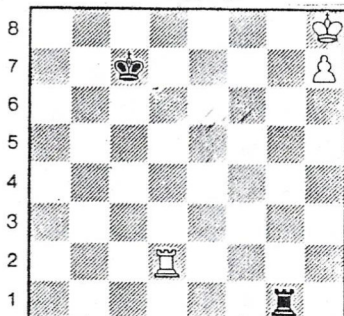
Diag.2



Weiß zieht:

Notiz:

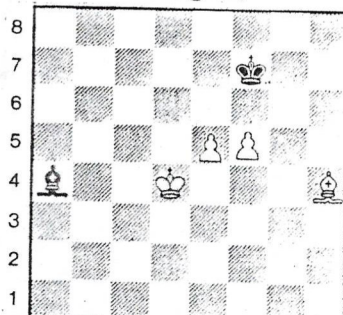
Diag.3



Weiß zieht:

Notiz:

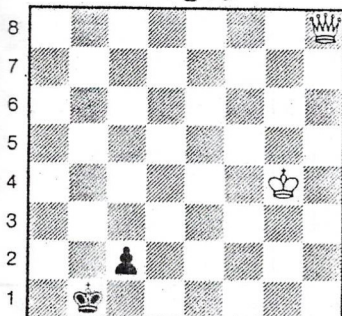
Diag.4



Schwarz zieht:

Notiz:

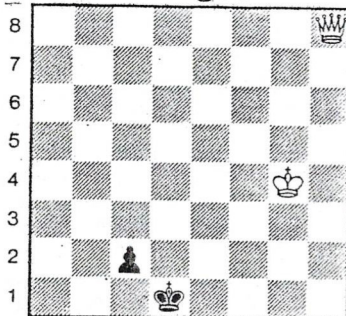
Diag.5



Weiß zieht:

Notiz:

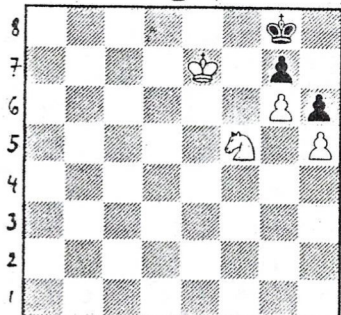
Diag.6



Weiß zieht:

Notiz:

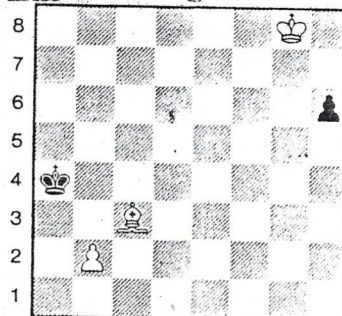
Diag.7



Weiß zieht:

Notiz:

Diag.8



Weiß zieht:

Notiz:

Abschlußtabelle und Statistik in der - D - Klasse

BSG VI

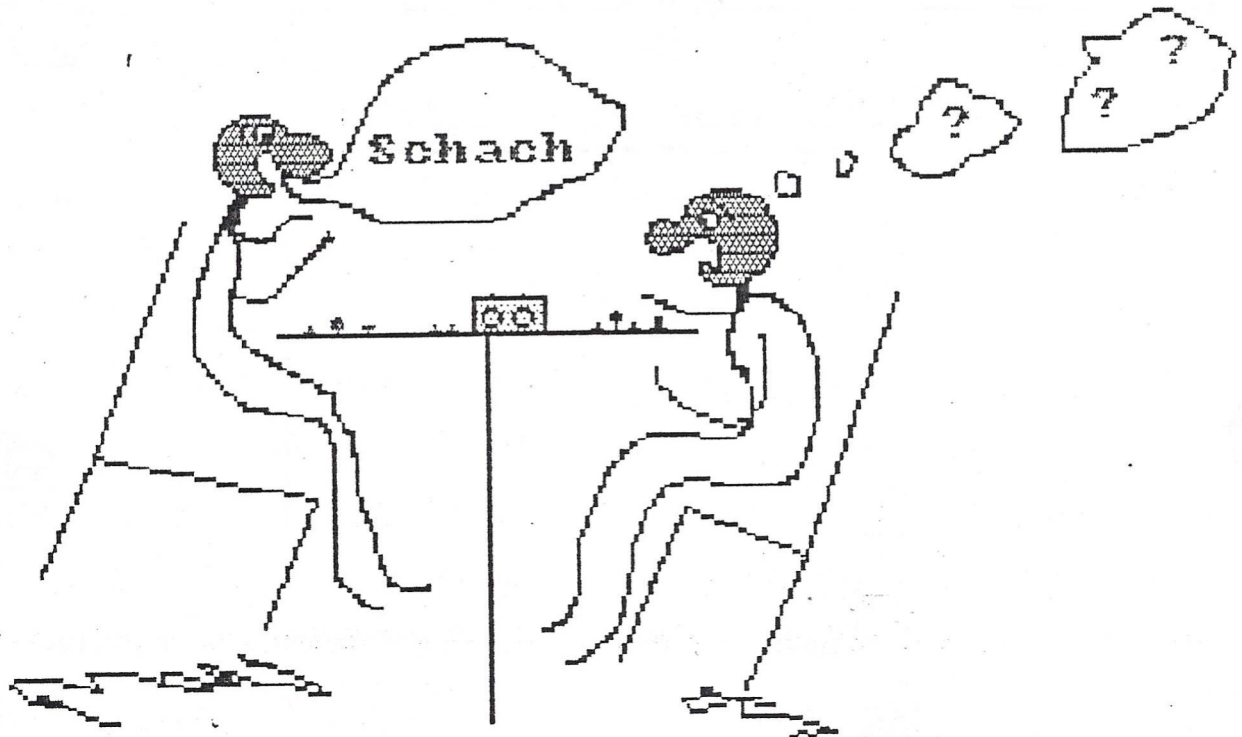
Brinkum 4	BSG VI	1.5 : 6.5
BSG VI	Bremerhaven 4	5.0 : 3.0
Ritterhude 2	BSG VI	7.5 : 0.5
BSG VI	Leherheide 3	3.5 : 4.5
VT Ganderkese	BSG VI	3.5 : 4.5
BSG VI	Kattenesch	2.0 : 6.0
Eisenbahn	BSG VI	5.0 : 3.0
BSG VI	Werder	3.0 : 5.0
BSG VI	Schwanewede	3.5 : 4.5

1. Kattenesch	18 : 0	53.5
2. Werder VI	16 : 2	46.5
3. Leherheide 3	14 : 4	44.5
4. Ritterhude 2	10 : 8	39.5
5. Schwanewede 2	10 : 8	39.0
6. Eisenbahn 2	7 : 11	32.5
7. BSG VI	6 : 12	31.5
8. Bremerhaven 4	5 : 13	31.5
<hr/>		
9. SV Ganderkese	4 : 14	30.0
10. Brinkum 4	0 : 18	11.5

H. Rosentahl	1	+	-	+	=	-	0	0	1	4.5 : 4.5	56.2 %
K. Borbely	1	+	=	0	1	0	-	0	0	3.5 : 4.5	43.7 %
B. Westermann	=	+	0	0	1	=	1	=	=	5.0 : 4.0	55.5 %
W. Kahdemann	1	=	0	1	0	=	0	0	0	3.0 : 6.0	33.3 %
J. Plath	1	1	-	-	0	0	=	1	1	4.5 : 2.5	64.2 %
M. Drosdowski	1	0	0	0	0	0	0	-	-	1.0 : 6.0	14.2 %
A. Kück	-	0	0	0	-	0	-	0	0	0.0 : 6.0	0 %
H. Maaß	1	=	0	=	1	0	1	=	=	5.0 : 4.0	55.5 %
T. Plagmann	0	-	0	-	1	1	0	1	-	3.0 : 3.0	50.0 %
R. Rösler	-	-	-	1	-	-	=	-	=	2.0 : 1.0	66.6 %

K. Borbely

" KNOBELECKE "

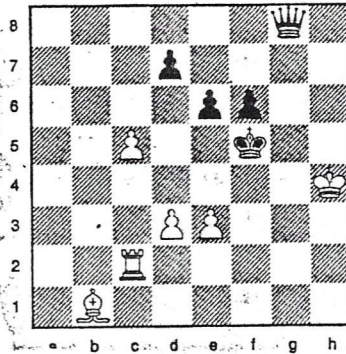
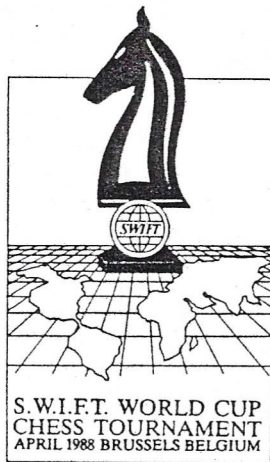


Unsere harte Nuß aus dem Schachspiegel Nr.7 wurde diesesmal von Michael Müller hervorragend gelöst !

- LÖSUNG:
- | | | |
|---------|-------|--------------------------------|
| 1) - | c1D | (droht Dxc2#) |
| 2) Dxc1 | Txh2+ | |
| 3) Kxh2 | Dh5 + | |
| 4) Kg3 | Dg4 + | |
| 5) Kh2 | Dh4 # | (2 Df1 Txh2 +
3 Kxh2 Dh6 #) |

Viel Glück bei unserer neuen "harten Nuß"

Die harte Nuß:



WEISS AM ZUG GEWINNT ! !

1. T f2+ Ke5
 2. ~~... Lx1~~ ~~... Lx1~~ ~~... Lx1~~ T f5+ ex1 (f)
 3. d4+ Kd5 (f)
 4. L a2+ Ke4
 5. ~~... Lx1~~ f4 (Kxc3?)
 6. exf (f) Kcd
 7. Kd5 a) Ke4 8. Kg6 Kxf
 9. Kxf Ke4
 10. Kd7 Kd4 11. Kd6 meist Lf7-e8
 b) Kxc3 8. Kg6 d5 10. Kxf6!
 (Lxd5?? > verun) und so wie Kd7
 11. Kd7 e8 d4=

M.A.Sawadkuhi

Lösungen zum Selbsttest (Ingo 4 120):

Diag.1*

Weiß gewinnt:	
1.Kd4!!	Kc6 ²
2.Ke5!	Kc5
3.f4!	Kc4
4.Kf6	+-

Diag.2*

Remi: ³	
1.Kg2!!	Kb4
2.Kh2!!	Kc4
3.Kg2!	Kb3
4.Kh3!!	Kc3
5.Kg3	Kd3
6.Kf3	Kc2
7.Kg2!!	Kd1
8.Kf1	Kd2
9.Kf2	=

Diag.3*

Remi: ⁴	
1.Kd8	Lb5
2.Kc7	Kg1
3.Sd3	Kh1
4.Se5	Le8!
5.Sd7	Kg1
6.Kd8	Lg6!
7.Ke7	Lf5!
8.Sc5	Lc8!
9.Kd8	Lf5 =

Diag.4*

Remi: ⁵	
1... ⁶	Se5!!
2.Le6	Sf7!!
3.Kg6	Kg8!
4.Lf7	Kh8 =

Diag.5*

Weiß gewinnt:	
1.Lb1!!	Kf3
2.a7	La7
3.Ka7	Ke2
4.Kb6	Kd2
5.Kc5	Kc1
6.Ld3	Kd2
7.Kc4!	c2
8.Lc2	Kc2
9.Kd5	+-

Diag.6*

Remi: ⁸	
1... Kh8!	
2.g7	Lg7!
3.f6	Lf6!
4.Kf6	Patt!

Diag.7*

Remi:	
1.Tb7!	Ld4
2.Tb4	Le3
3.Te4	Lf2 ⁹
4.Te8	Kc7!
5.Te2	Ld4
6.Tc2	Kb8! =

Diag.8*

Weiß gewinnt:	
1.Tb7!	Kc8!
2.Tb3!!	Kc7
3.Tc3!!	Kb8 ¹⁰
4.Tf3!	Lg1
5.Tb3!	Kc7
6.Tb7!	Kc8
7.Tb5!!	Le3
8.Ka5!!	Ld2
9.Kb6	" +-

Erläuterungen:

- 1: 1.f4? Kc4=; 1.Kd5? Kb4! 2.f4(2.Ke5 Kc4 3.Kf6 Kd4 4.Kg6 Ke4=) Kc3 3.Ke5 Kd3=
- 2: 1...Kb4 2.f4!+-
- 3: Alle andere Züge verlieren, z.B.: 1.Ke2? Ka3!!-+, da Weiß nicht 2.Ke3 (Fernopposition) spielen kann. Weiß muß also so spielen, daß er auf Kd3 Kf3, auf Kc3 Kg3 und auf Kb3 Kh3 zur Verfügung hat.
- 4: Wenn der Läufer zwei lange Diagonale zur Verfügung hat, ist die Stellung auch ohne die Hilfe des Königs Remi.
- 5: 1...Sg5? 2.h6!+-; 1...Sh2!? führt auch zum Remi.
- 6: 2.h6? Sg4=; 2.Ke5? Kg7=
- 7: 1.a7? La7 2.Ka7 Ke3 3.Lb1 Kd2 4.Kb6 Kc1! 5.Ld3 Kd2!=
- 8: 1...Lc3? 2.h8=D Kh8 3.f6+-
- 9: 4...Kd7? 5.Tf8! Lc5 6.Tf5! Lg1 7.Kb7+-

Diag.1

Remi:	1
1....	Ta6!
2.d6	Ta1!
3.Ke6	Te1
4.Kd5	Td1
5.Kc6	Tc1 =

Diag.2

Remi:	
1.Ta2	Ke7!
2.Ta8	Kf7!
3.Tg8	Tf1
4.Tg4	Tf2
5.Tg7	Kf8!
	=

Diag.3

Weiß gewinnt:	
1.Tf2	Kd7
2.Tf8	Ke7
3.Tg8	Tf1
4.Kg7!	Tg1
5.Kh6	Th1
6.Kg6	Tg1
7.Kf5+-	

Diag.4

Remi:	2
1...	Ld7!
2.Ke4	Lc8!
3.Kf4	Ld7
4.Kg5	Lc8 =

Diag.5

Remi:	
1.Db8	Ka1!
2.Da7	Kb1
3.Db6	Ka1
4.Da5	Kb1
5.Db4	Ka1
6.Da3	Kb1
7.Db3	Ka1!
8.Dc2	Patt!

Diag.6

Weiß gewinnt:	
1.Dd4	Kc1
2.Db4!	Kd1
3.Db3!	Kd2
4.Db2!	Kd1
5.Kf3!!	+-

Diag.7

Weiß gewinnt:	
1.Sd6!	Kh8
2.Se4!	Kg8
3.Ke8	Kh8
4.Sf6!	gf6
5.Kf7	f5
6.g7	Kh7
7.g8=D	Matt

Diag.8

Weiß gewinnt:	
1.Kf7!	h5
2.Ke6	h4
3.Kd5!	h3
4.Kc4!	h2
5.Lb4!	h1=D
6.b3	Matt

Erläuterungen:

1:Aber nicht 1...Te1 2.Kd6 +-

2:Nicht 1...Lc2? 2.e6! Ke8 3.Ke5 +- ; auch nicht 1...Lb3? 2.Kc5! La2
3.Kd6 Lb3 4.e6 +-

3:2.e6 Le6 = ; 2.f6 Le6 =

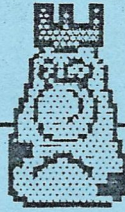
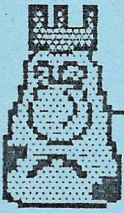
4:2.Kf3? Kb1! = ; der schwarze König darf die b-Linie nicht betreten.

5:Denn nach 5...c1=D folgt 6.De2 Matt und nach 5...c1=S 6.Ke3 +-

6:Nicht 1.Sg7? Kg7 = und nicht 1.Sh6? gh6 =

7:1.Kg7? h5 2.Kg6 h4 3.Kg5 h3 4.Le5 Kb3 =

8:1...Kb3 2.Kg6 +-



Mecker — Ecke

1. Es war einmal vor langer Zeit, da wurde eine sechste Mannschaft aufgestellt, die in der E-Klasse gefürchtet war und alle anderen Mannschaften mühelos vom Brett fegte. Das Ziel — der Aufstieg in die D-Klasse wurde erreicht. Neue Schachtalente gingen in die zweite und dritte Mannschaft — wogegen nichts einzuwenden ist, da sie in der sechsten Mannschaft ^{unterfordert} gewesen wären — aber das uns die fünfte Mannschaft Leute wegschnappt, um sie an die unteren Bretter zu setzen ohne Rücksicht darauf, ob die sechste genügend brauchbaren Nachwuchs hat, finde ich eine Schweinerei.

Die sechste Mannschaft sollte aufgelöst werden, jedoch fand sich ein mutiger Neuling, der bereit war, das Amt eines Mannschaftsführers zu übernehmen. Er stellte eine notdürftig zusammengeflückte Mannschaft auf. Die Mannschaft konnte durch gutes Taktieren des Mannschaftsführers den Klassenerhalt sichern. ———

Ist in der BSG so wenig Kollegialität vorhanden, daß die oberen Mannschaften den unteren Mannschaften ohne Rücksicht auf Verluste das Personal nach Lust und Laune entziehen? Wenn ja, dann brauchen wir keine sechs Mannschaften, wenn diese nur als Notvorrat für höhere Mannschaften gedacht sind. Ich finde, dann reicht eine Mannschaft völlig aus.

(Übrigens: Die BSG 6 sucht noch (Ersatz)Spieler für die nächste Saison)

2. KEINE(R) KENNT KEINE(N)

Bei Vereinsmeisterschaften ist es üblich, daß eine Liste mit Namen ausgehängt wird, wer gegen wen spielt. Nun ist es aber so, daß viele Spieler sich nur mit Vornamen oder aber gar nicht kennen.

Ein Beispiel: Spieler X muß gegen Spieler Y spielen. Dabei kann es passieren, daß Spieler X und Spieler Y sich gegenseitig suchen. Fragt man einige Spieler, so kriegt man entweder ein Achselzucken zur Antwort oder von jedem eine andere Beschreibung.

Mein Vorschlag wäre, daß man vielleicht eine Mappe anlegt (einigermaßen Alphabetisch geordnet) in die jeder ein Paßfoto einklebt und seinen Namen daneben schreibt.

B. Westermann

Der Markt bleibt Bremens
gute Stube
nehmen Sie Platz
im gastlichen Deutschen Haus

dem Sitz der Bremer
Schachgesellschaft von 1877

