

TURNIER- TASCHENBUCH

von

Alfred Brinckmann und Ludwig Rellstab

2. verbesserte und erweiterte Auflage

1 9 5 9

WALTER DE GRUYTER & CO.

vormals G. J. Göschen'sche Verlagshandlung — J. Guttentag, Verlagsbuch-
handlung — Georg Reimer — Karl J. Trübner — Veit & Comp.

Berlin



Copyright 1954, 1959 by WALTER DE GRUYTER & CO., vormal's G. J. Göschen'sche Verlagshandlung — J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung — Georg Reimer — Karl J. Trübner Veit & Comp. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks und der Übersetzung, vorbehalten. Archiv-Nr. 53 38 59. Printed in Germany.
Satz und Druck: Franz Spiller, Berlin. — Gestaltung des Umschlages: Rudolf Wiesner, Berlin

Zum Geleit

Daß eine zweite Auflage des „Turnier-Taschenbuchs“ erforderlich geworden ist, beweist, daß es bis heute voll seine Dienste getan hat. Die Hinzufügung einiger weiterer Kapitel gegenüber der ersten Auflage wird der Leser gewiß dankbar begrüßen, hat er doch auf diese Weise die Gesamtheit aller wesentlichen Bestimmungen zur Hand, so daß er sich leicht und schnell zu unterrichten vermag.

Ich wünsche dem „Turnier-Taschenbuch“ auch in seinem neuen Gewande weiteste Verbreitung.

Hamburg, im Juli 1959

Emil Dähne

Präsident des Deutschen Schachbundes

Vorwort

Die zweite Auflage des „Turnier-Taschenbuchs“ ist beträchtlich erweitert worden. Die Kommentare zu den Spielregeln des Weltschachbundes, die ja auch für den Deutschen Schachbund gelten, sind vermehrt worden und enthalten u. a. die jüngsten Entscheidungen der Regelkommission der F.I.D.E. Überflüssig zu sagen, daß auch der gesamte übrige Inhalt auf den neuesten Stand der Dinge gebracht worden ist.

Neu sind

der 9. Abschnitt „Weltfernschachbund“,

der 12. Abschnitt „Reglement betreffs der internationalen Titel der F.I.D.E.“

und der 13. Abschnitt „Statuten des Weltschachbundes“; ergänzt worden ist

der 11. Abschnitt „Regeln für die Mannschaftsweltmeisterschaft im Schach“.

Ob Fernschachspieler oder Spieler am Brett, ob Teilnehmer am kleinsten Klubturnier oder Mitstreiter in den großen Weltturnieren — jedermann wird hier finden, was er sucht und braucht. Insonderheit gilt dies für die Turnierleiter, überhaupt für alle, die in der Organisation tätig sind; das „Turniertaschenbuch“ bringt die Regeln, Ordnungen, Systeme usw. des deutschen und des internationalen Schachlebens in einer bisher nicht gekannten Vollständigkeit.

So hoffen wir, daß wie die erste Auflage unseres Taschenbuchs, auch diese zweite allen Schachfreunden als Ratgeber und Helfer willkommen sein wird.

Kiel und Hamburg, im Juli 1959

*Alfred Brinckmann
Ludwig Rellstab*

Inhaltsverzeichnis

1. Die Spielregeln des Weltschachbundes	9
Einleitung	9
I. Teil. Allgemeine Regeln	10
II. Teil. Ergänzungsregeln für Turniere und Wettkämpfe	24
Nachtrag Nr. 1 Die Schachnotation	50
Nachtrag Nr. 2 Geläufige Ausdrücke	53
Nachtrag Nr. 3 A. Fernschach-Notation	54
B. Telegraphische Notation	55
Nachtrag Nr. 4 Blindenschach	56
2. Turnierordnung des Deutschen Schachbundes e. V.	57
3. Was gehört zu einem Turnier?	69
Paarungstafeln	79
4. Das Schweizer System	82
5. Das System Sonneborn-Berger	92
6. Was jeder vom Ingo-System wissen sollte	94
7. Das Blitzturnier	100
8. Das „Rutsch-System“	102
9. Weltfernschachbund (ICCF)	104
Internationale Zahlennotation	105
10. Bund deutscher Fernschachfreunde (BdF)	106
Spielordnung	107
Turnierordnung	111
11. Regeln für die Mannschaftsweltmeisterschaft im Schach ..	116
12. Reglement betreffs der internationalen Titel der F.I.D.E.	130
13. Statuten des Weltschachbundes	140
14. Satzungen des Deutschen Schachbundes e. V.	156
Mitglieder der F. J. D. E. — Vorstand und Landesverbände des Deutschen Schachbundes — Die Deutschen Schachmeister	167

1. Die Spielregeln des Weltschachbundes

Einleitung

Zur Regelung aller das Schach betreffenden Fragen durch die fast alle Nationen umfassende Organisation „F.I.D.E.“ (Fédération Internationale Des Echecs“, kurz „Fide“ geschrieben, deutsch: „Weltschachbund“) gehören auch einheitliche Spielregeln und Turnierbestimmungen, die überall Gültigkeit haben. Solche Regeln bestehen bereits seit einigen Jahrzehnten; doch sind in der Praxis seitdem Klarstellungen und Verbesserungen wünschenswert geworden. Die jetzigen, hierunter folgenden Spielregeln sind von dem Fide-Präsidenten F. Rogard ausgearbeitet, auf dem Kongreß des Weltschachbundes in Stockholm im September 1952 angenommen und auf späteren Kongressen ergänzt worden; sie sind verbindlich für alle internationalen Veranstaltungen. Die meisten Länder werden sie inzwischen auch bei ihren inländischen Veranstaltungen anwenden. Der Deutsche Schachbund hat auf seinem Kongreß in Berlin im April 1953 beschlossen, daß die Weltschachbundregeln in seinem Bereiche vom 1. Juli 1953 ab gelten. Wir geben den Wortlaut in Kursivschrift und jeweils dazwischen, soweit erforderlich, einen Kommentar. Dies gilt auch für die Regeln des Deutschen Schachbundes.

Eine Spielordnung dieser Art kann nicht alle Einzelheiten erfassen und regeln. Es wird immer Grenz- und Zweifelsfälle geben. Bei ihnen wird der Turnierleiter oder das Schiedsgericht nach freiem Ermessen entscheiden müssen, wobei dann die Regeln den Weg der Rechtsfindung wiesen. Der ungestörte Ablauf eines Turniers und die Sicherung des schachlichen Geistes, der einen ritterlichen Kampf unter Schachkameraden verlangt, muß oberstes Gesetz bleiben.

Wir verweisen im übrigen auf die Bestimmungen der Turnierordnung des DSB (S. 57) und das Kapitel „Organisation der Turniere um den Hamilton-Russell-Pokal usw.“ (S. 116). Dort finden sich weitere Vorschriften.

Auf dem Kongreß in Dubrownik 1958 hat die Regelkommission der Fide den Spielregeln folgende grundsätzliche Erklärung vorausgeschickt:

„Die Spielregeln können und brauchen auch nicht alle während des Spieles eintretenden Situationen zu enthalten; ebenso können sie nicht alle denkbaren Fragen der Organisation behandeln. Bei den meisten Fällen, die nicht durch einen Artikel der Regeln genau bestimmt sind, muß ein Urteil durch Anwendung der Regeln, die für ähnliche Fälle gelten, gefunden werden. Es muß vom Turnierleiter erwartet werden, daß er über die nötige Kompetenz, ein gesundes Urteil und eine absolute Objektivität verfügt. Allzu detaillierte Regeln würden den Turnierleiter nur in seiner freien, unvoreingenommenen Beurteilung hemmen.“

Diese Feststellungen der Kommission mögen selbstverständlich erscheinen, aber sie drücken doch etwas aus, was nicht oft genug wiederholt werden kann, daß nämlich dem Turnierleiter nach den Regeln des Weltschachbundes — und sie gelten ja auch für den Deutschen Schachbund — ein hohes Maß von Entscheidungsbefugnis aus eigener Verantwortung zusteht. Von der Entscheidung des Turnierleiters ist eine Appellation an das Schiedsgericht möglich; ein solches sehen die Bestimmungen der Turnierordnung des DSB vor. Die Spielregeln der Fide kennen die Einrichtung des Schiedsgerichtes nicht, wohl hingegen kennen dieses die Bestimmungen über die Durchführung der Länderkämpfe um den Hamilton-Russell-Pokal (S. 116). Auf jeden Fall hält auch die Fide Schiedsgerichte für wünschenswert.

I. Teil. Allgemeine Regeln

Art. 1. Einführung

Das Schachspiel wird auf einer quadratischen Fläche („Schachbrett“) zwischen zwei Gegnern vermittels der Bewegung von Steinen gespielt.

Art. 2. Das Schachbrett und seine Anordnung

1. Das Schachbrett besteht aus 64 gleichgroßen, quadratischen, abwechselnd hellen (die „weißen“ Felder) und dunklen Feldern (die „schwarzen“ Felder).

2. Das Schachbrett wird derart zwischen die Spieler gelegt, daß das Eckfeld zur Rechten jeden Spielers ein weißes ist.

3. Die acht Aufeinanderfolgen von Feldern, die von dem dem einen der Spieler zugewandten Brettrand zu dem dem anderen Spieler zugewandten Brettrand verlaufen, heißen „Linien“.

4. Die acht Aufeinanderfolgen von Feldern, die von einem Brettrand zum anderen im rechten Winkel zu den Linien verlaufen, heißen „Reihen“.

5. Die Aufeinanderfolgen von gleichfarbigen Feldern, die sich an den Ecken berühren, heißen „Diagonalen“.

Art. 3. Die Steine und ihre Anordnung

Bei Spielbeginn verfügt der eine Spieler über 16 helle Steine (die „weißen“ Steine), der andere über 16 dunkle Steine (die „schwarzen“ Steine).

Diese Steine sind die folgenden:

Ein weißer König mit dem gebräuchlichen Symbol



Eine weiße Dame mit dem gebräuchlichen Symbol



Zwei weiße Türme mit dem gebräuchlichen Symbol



Zwei weiße Läufer mit den gebräuchlichen Symbol



Zwei weiße Springer mit dem gebräuchlichen Symbol



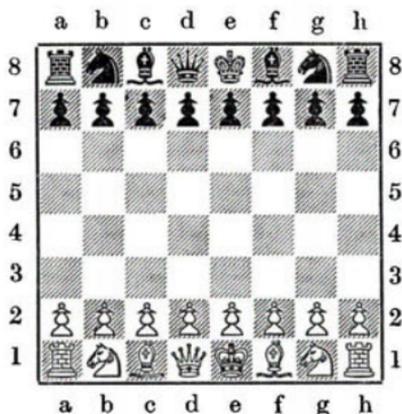
Acht weiße Bauern mit dem gebräuchlichen Symbol



Ein schwarzer König mit dem gebräuchlichen Symbol



- Eine schwarze Dame mit dem gebräuchlichen Symbol 
- Zwei schwarze Türme mit dem gebräuchlichen Symbol 
- Zwei schwarze Läufer mit dem gebräuchlichen Symbol 
- Zwei schwarze Springer mit dem gebräuchlichen Symbol 
- Acht schwarze Bauern mit dem gebräuchlichen Symbol 
- Die Anfangsstellung der Steine auf dem Schachbrett ist die folgende:



Zu Artikel 3

Man spricht also von einer a-, b-, c-, d- usw. Linie, einer 1., 2., 3., 4. usw. Reihe und der Diagonale a1-h8, c2-h7, h3-c8 usw. Vgl. Nachtrag 1, Das algebraische System.

Art. 4. Die Spielführung

1. Die beiden Spieler müssen abwechselnd spielen, wobei sie jedesmal einen Zug ausführen. Derjenige, der die weißen Steine hat, beginnt die Partie.

2. Man sagt, daß ein Spieler am Zuge ist, wenn die Reihe an ihm ist, einen Zug zu tun.

Art. 5. Der allgemeine Begriff des Zuges

1. Mit Ausnahme der Rochade (Art. 6) ist eine Zug das Bewegen eines Steines von einem Feld auf ein anderes, das entweder frei oder nur von einem gegnerischen Stein besetzt ist.

2. Kein Stein, mit Ausnahme des Turmes bei der Rochade und des Springers (Art. 6), kann ein Feld überschreiten, das von einem anderen Stein besetzt ist.

3. Wird ein Stein auf ein von einem gegnerischen Stein besetztes Feld gezogen, so schlägt (nimmt) er mit dem gleichen Zuge den dort befindlichen Stein. Dieser muß sofort vom Brett entfernt werden, und zwar von demjenigen Spieler, der die Wegnahme bewirkt hat. Bezüglich des Schlagens (Nehmens) „en passant“ siehe Art. 6.

Zu Artikel 5, Ziffer 2

Es sei auf Artikel 7b) und Artikel 8, Absatz 2 verwiesen.

Art. 6. Die besondere Gangart der Steine

Der König

Mit Ausnahme der Rochade bewegt sich der König von seinem Feld auf ein angrenzendes Feld, das nicht von einem gegnerischen Stein bedroht ist.

Die Rochade ist eine Bewegung des Königs, vervollständigt durch die eines Turmes. Sie gilt als ein einziger Zug (und zwar als Königszug) und wird genau folgendermaßen ausgeführt:

Der König verläßt sein ursprüngliches Feld, um auf derselben Reihe eines der beiden nächsten Felder gleicher Farbe zu besetzen; sodann zieht derjenige Turm, zu dem sich der König hinbewegt hat, über den König hinweg auf dasjenige Feld, das dieser soeben überschritten hat.

Die Rochade ist nach beiden Seiten ein für allemal unmöglich, wenn der König bereits gezogen hat. Die Rochade ist ebenfalls ein für allemal unmöglich mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

Die Rochade ist vorübergehend verhindert:

a) wenn das ursprüngliche Feld des Königs oder das Feld, das der König überschreiten soll, oder dasjenige, das er besetzen soll, von einem gegnerischen Stein bedroht ist,

b) wenn sich Steine zwischen dem König und demjenigen Turm befinden, auf den sich der König hinbewegen soll.

Die Dame

Die Dame bewegt sich auf den Linien oder Reihen oder Diagonalen, auf denen sie sich befindet.

Der Turm

Der Turm bewegt sich auf den Linien oder Reihen, auf denen er sich befindet.

Der Läufer

Der Läufer bewegt sich auf den Diagonalen, auf denen er sich befindet.

Der Springer

Die Bewegung des Springers setzt sich aus zwei verschiedenen Schritten zusammen. Er macht einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Linie oder Reihe, sodann unter gleichzeitiger weiterer Entfernung vom Ausgangsfeld einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Diagonale.

Der Bauer

Der Bauer bewegt sich nur vorwärts.

a) Mit Ausnahme eines Schlagfalles geht er von seinem ursprünglichen Felde aus um ein oder zwei freie Felder auf der

Linie vor und in der Folge um ein freies Feld auf der Linie. In einem Schlagfalle bewegt er sich auf ein solches Feld vorwärts, das auf der Diagonale an sein eigenes grenzt.

b) Ein Bauer, der ein Feld bedroht, das von einem gegnerischen Bauern bei dessen Doppelschritt vom Ursprungsfelde aus überschritten worden ist, kann diesen gegnerischen Bauern — aber nur im unmittelbar darauffolgenden Zuge — so schlagen, als ob dieser sich nur um ein Feld vorwärts bewegt hätte. Dieses Schlagen heißt „Schlagen en passant“.

c) Jeder Bauer, der die letzte Reihe erreicht hat, muß sofort, als Bestandteil des gleichen Zuges, in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer von gleicher Farbe verwandelt werden, nach Wahl des Spielers und ohne Rücksicht auf die anderen noch auf dem Brett befindlichen Steine. Dieses Verwandeln eines Bauern heißt „Umwandlung“. Die Wirkung des umgewandelten Steines tritt sofort in Kraft.

Zu Artikel 6, der König

Die hier vorgeschriebene Ausführungsweise des Rochierens besagt, daß nicht zuerst der Turm angefaßt werden sollte. Auf dem Kongreß in Stockholm 1952 wollte man sogar folgende weitgehende Konsequenz daraus ziehen, die schon früher von vielen Seiten zuerst berührt worden war: Wird der Turm zwecks Rochierens zuerst berührt, so darf nur der Turm ziehen. — Diese Auslegung der Bestimmung wurde aber schon auf dem nächsten Kongreß in Schaffhausen 1953 von der Mehrheit der Delegierten nicht mehr für wünschenswert gehalten und als zu hart empfunden. Auch wir würden es für richtig halten, daß eine in falscher Reihenfolge ausgeführte Rochade nicht deren Unausführbarkeit zur Folge hat und empfehlen den Turnierleitern dementsprechend zu entscheiden. Zur Vermeidung von Streitfällen, namentlich bei internationalen Kämpfen, gewöhne man sich aber daran, zuerst den König seinen Doppelschritt tun zu lassen.

Art. 7. Die Ausführung der Züge

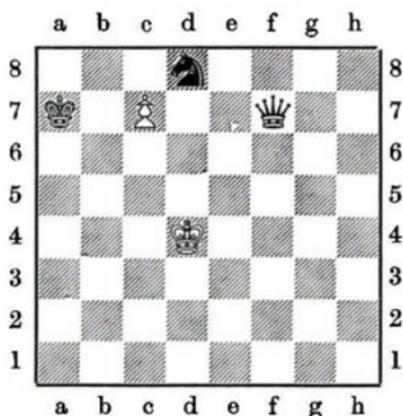
Die Ausführung eines Zuges ist vollendet:

a) *bei der Bewegung eines Steines auf ein freies Feld, wenn der Spieler den Stein losgelassen hat,*

b) *beim Schlagen, wenn der geschlagene Stein vom Schachbrett entfernt worden ist und der Spieler seinen eigenen Stein auf den neuen Platz gestellt losgelassen hat,*

c) *bei der Rochade, wenn der Spieler den Turm auf dem vom König überschrittenen Feld losgelassen hat. Wenn der Spieler den König losgelassen hat, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler ist dann nicht mehr berechtigt, einen anderen Zug auszuführen als die Rochade.*

d) *bei der Umwandlung eines Bauern, wenn der Bauer vom Schachbrett entfernt worden ist und wenn der Spieler den neuen Stein, der auf das Umwandlungsfeld gestellt worden ist, losgelassen hat. Wenn der Spieler den auf dem Umwandlungsfeld angelangten Bauern losgelassen hat, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler ist dann nicht mehr berechtigt, den Bauern auf ein anderes Feld zu ziehen.*



Zu Artikel 7, Buchstabe d

Wenn in der nachstehenden Stellung Weiß c7-c8 zieht und den Bauern losläßt, ohne sofort den neuen Stein an seine Stelle zu setzen, ist der Zug zwar noch nicht vollendet, doch ist Weiß nicht mehr berechtigt, den Bauern etwa nach c7 zurückzustellen und nunmehr c7×d8 zu ziehen.

Art. 8. Der berührte Stein

Unter der Bedingung, daß er seinen Gegner vorher davon in Kenntnis gesetzt hat, kann der am Zuge befindliche Spieler einen oder mehrere Steine auf deren Feldern zurechtrücken.

Mit Ausnahme dieses Falles muß ein am Zuge befindlicher Spieler, wenn er einen oder mehrere Steine berührt hat, seinen Zug so ausführen, daß er von den berührten Steinen, die überhaupt gezogen oder geschlagen werden können, den zuerst berührten zieht oder schlägt.

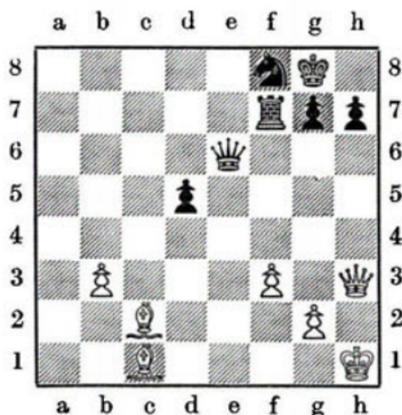
Wenn der Gegner es unterlassen hat, auf die Nichtbefolgung dieser Regel hinzuweisen, bevor er seinerseits einen Stein berührt hat, oder wenn keiner der oben angegebenen Züge nach den Regeln ausgeführt werden kann, bleibt dieser Verstoß ohne Folgen.

Zu Artikel 8

Der erste Absatz betrifft die Ankündigung „J'adoube“ oder „Ich stelle zurecht“. Es ist jetzt bestimmt worden, daß man sowohl die eigenen als auch die feindlichen Steine nach vorheriger Ankündigung zurechtrücken kann. Das steht im Gegensatz zu einem früheren und jetzt abgeschafften Gesetz, wonach man nur die eigenen Steine berühren durfte. Neu ist ferner der Wortlaut „der am Zuge befindliche Spieler“. Gemeint ist damit vielleicht, daß der nicht am Zuge befindliche Spieler den Gegner im Nachdenken stören könnte. Allerdings würde eine solche Handlung des nicht am Zuge befindlichen Spielers für ihn keine nachteiligen Folgen haben. Möglicherweise ist daher der Wortlaut auch

so zu verstehen, daß man während des Nachdenkens des Gegners selbstverständlich keinen gesetzlichen Vorschriften unterworfen ist, höchstens solchen des guten Benehmens.

Der zweite Absatz legt unter anderem fest, daß ein Spieler nach Berühren eines eigenen und eines feindlichen Steines, den er mit dem eigenen nicht schlagen kann, keineswegs etwa (wie bei den bisherigen Bestimmungen) die Wahl hat, ob er den eigenen Stein anders ziehen oder den feindlichen anders schlagen soll; auch dem Gegner steht keine Wahl zu. Maßgebend ist vielmehr, was zuerst berührt worden ist. Wir geben hierzu folgendes Beispiel:



Der Führer der weißen Steine — nennen wir ihn Müller — sieht, daß er durch 1. Lc2×h7+ Sf8×h7 2. Dh3×e6 oder 1. Lc2×h7+ Kg8-h8 2. Lh7-f5+ die schwarze Dame erobern kann. Versehentlich nimmt Müller aber den Bauern h7 mit seinem Läufer c1. Wie verhält sich darauf sein Gegner Krause, der die schwarzen Steine führt? — Protestiert Krause, so kommt es entscheidend darauf an, ob Müller zuerst den Bauern h7 oder den Läufer c1 berührt hat. Im ersten Fall darf er den Läufer c1 auf sein ursprüngliches Feld zurückstellen und seinen beabsichtig-