

25 Jahre  
Schachclub Magstadt



Kleines  
**Lexikon**

des  
Schachclub Magstadt

Zusammengestellt von Hans-Peter Lawatsch

# Schoenenberger Heilpflanzensäfte

## Qualität aus Magstadt seit über 75 Jahren

- frisch gepresst
- ohne Zusätze
- reinste Pflanzenkraft
- 100 % Wirkstoff



Den Hauptanteil des Schoenenberger-Produktsortiments stellen die naturreinen, frisch gepressten Heilpflanzensäfte dar, die den Status von Naturarzneimitteln haben. Sie sind sowohl bei akuten Gesundheitsproblemen hilfreich, dienen aber auch zur Vorbeugung, d. h. zur Gesunderhaltung.

Außerdem werden noch verschiedene Gemüse- und Fruchtsäfte hergestellt. Insgesamt umfasst dieses Segment rund 50 verschiedene Säfte. Auf der Basis ausgewählter Frischpflanzensäfte und eines Kurplanes mit Rezeptvorschlägen basiert die bewährte Schoenenberger Schlankeits-Kur. Sie ist auf diesem Sektor Marktführer im Reformhaus.

**Schoenenberger**

Mühlstraße 5 – 7 • 71106 Magstadt



### Impressum:

© 2004 Schachclub Magstadt · Redaktionsschluß: 29. Februar 2004

Redaktion: Hans-Peter Lawatsch, Schillerstraße 12, 71120 Grafenau

Gesamtherstellung: Günter Weiß · Druck: Mundinger Druck GmbH

Auflage: 500 Exemplare

### Mit sachdienlichen Hinweisen haben zum Gelingen beigetragen:

Walter Jeandrée, Jürgen Lunardi, Klaus Bayer, Günther Reimann, Alfred Hoffmann, Patrick Kulinski, Matthias Stoll, Adolf Langer, u.a.

## Grußwort des Bürgermeisters der Gemeinde Magstadt



Der Schachclub Magstadt feiert dieses Jahr sein 25-jähriges Bestehen. Sieht man sich die Vereinschronik genauer an, stellt man fest, dass der Schachclub 1980 als eigenständiger Verein eingetragen wurde. Gegründet wurde der Club aber schon im Herbst 1979 und zwar als Abteilung des Sportvereins Magstadt. Schach als sportliche Disziplin ist vielleicht nicht für jedermann unmittelbar nachzuvollziehen. Doch Schachspieler sind Denksportler und denken nicht nur, dass Sie Sportler wären.

Eine Partie, die sich über viele Stunden erstrecken kann, erfordert eben neben einer hohen Konzentrationsfähigkeit auch körperliche Fitness, wenn man wie der Schachclub Magstadt in den höheren Klassen mitspielen will. Das hohe Niveau der Magstadter Spielerinnen und Spieler wird auch darin deutlich, dass der Schachclub bei der Sportlerehrung in diesem Jahr wieder mit 2 Mannschaften für besondere Leistungen geehrt wurde.

Auch wer meint, Schachspielen sei ein „Altherren-Sport“ wird eines Besseren belehrt, wenn man die Mitgliederstruktur des Clubs betrachtet: 50% der Mitglieder sind Jugendliche, die sich innerhalb des Vereins als eigenverantwortliche Schachjugend organisiert haben. Überhaupt leistet der Schachclub einen wertvollen Beitrag in der Jugendarbeit, sei es beim eigenen Nachwuchs, in offenen Jugendturnieren oder der aktiven Mitarbeit im Jugendforum. Dafür bedanke ich mich ganz herzlich.

Für das Jubiläumsjahr und die Jubiläumsveranstaltung im Oktober wünsche ich dem Club alles Gute und viel Aufmerksamkeit in der Bevölkerung; für die nächsten 25 Jahre weiterhin eine glückliche Hand in der Jugendarbeit und viel Erfolg auf dem Brett.

Ihr

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hans-Ulrich Merz'.

Dr. Hans-Ulrich Merz  
Bürgermeister

# *EisCafe Venezia*



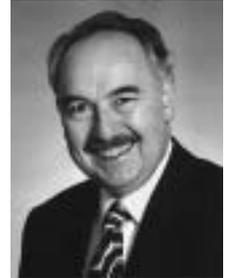
*Qualität sieht  
man nicht,  
aber man  
schmeckt Sie!*

***Das Team Venezia gratuliert  
zum 25-jährigen Jubiläum!***

***Luigi · Diego · Ivan***

71106 Magstadt · Maichinger Str. 8 · Tel. 0 71 59/38 24

## Grußwort des Präsidenten des Württ. Schachverbandes



Herzliche Glückwunsch allen Schachfreunden in Magstadt zum 25-jährigen Bestehen ihres Schachclubs. Der steht sehr gut da. Klein aber fein. Mit einem Drittel Jugendlicher unter dreißig Mitgliedern besitzt er eine Altersstruktur, um welche ihn viele andere Schachvereine beneiden dürfen. So muss keinem für die nächsten 25 Jahre bange sein, wenn die erfolgreiche Jugendarbeit weitergeführt wird und die jungen Menschen in die Vereinsführung aufgenommen werden.

Allen Mitgliedern, die diese Aufbauleistung bisher getragen haben, gebührt ein großes Danke! Stellvertretend sei Adolf Langer hervorgehoben - einst Gründungsmitglied versieht er seit 25 Jahren die Aufgaben eines 2.Vorsitzenden und garantiert offensichtlich Kontinuität und Kameradschaft im Vorstand wie im ganzen Schachclub.

Der sportliche Erfolg insbesondere der Jugendspieler, die als Unter-12-Mannschaft sogar um die Deutsche Meisterschaft dieser Altersgruppe spielte, erlaubt beste Aussichten für die nächste Zukunft; und die ist schließlich das Wichtigste an einem Jubiläum!

Die besten Wünsche des Schachverband Württemberg e.V. und seine vielseitigen Ausbildungs- und Serviceangebote begleiten die Schachfreunde in Magstadt dabei.  
Im Namen des ganzen Präsidiums gratuliert Ihnen



Hanno Dürr  
Präsident



Ihr  
Getränke-Abholmarkt  
mit  
Zulieferservice

Inh. Willi Wacker  
Blumenstraße 3  
71106 Magstadt  
Telefon (0 71 59) 4 33 86  
Telefax (0 71 59) 94 99 01

## Grußwort des Bezirksleiters des Schachbezirks Stuttgart



25 Jahre Schachclub Magstadt - dies ist schon etwas Besonderes. Hierauf kann der Schachclub Magstadt stolz zurückblicken. 25 Jahre für den Schachsport da zu sein, ist schon was Tolles.

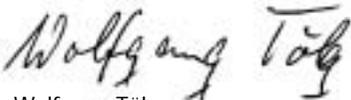
Die Förderung von Konzentration, geistiger Fitness und strategischem Denken nimmt im Schachclub Magstadt einen hohen Stellenwert ein. Auch die Förderung der Jugend kommt dabei nicht zu kurz, hat der Schachclub Magstadt doch schon recht bald eine eigene Jugendabteilung gegründet. Das 4. Offene Jugendturnier spricht für sich.

Neben der aktiven Jugendarbeit freut es mich, dass auch die Senioren nicht zu kurz kommen. Ein eigener Senioren-Schachnachmittag zeigt, dass die Mitglieder des Schachclubs Magstadt in allen Altersstufen aktiv sind. Im Internet kann man sich über Geschehenes, Aktuelles und Bevorstehendes informieren. Es freut mich zu lesen, dass die Kameradschaft im Schachclub nicht zu kurz kommt.

Aufbauend auf dem bisher Geleisteten kann der Verein mit Freude in die Zukunft blicken. Neben dem hohen Stellenwert in der Gemeinde freut es mich zu sehen, dass der Schachclub Magstadt auch für die Zukunft sorgt.

Der Schachbezirk Stuttgart wünscht dem Schachclub Magstadt alles Gute für die Zukunft.

Mit freundlichem Schachgruß



Wolfgang Tölg  
Bezirksleiter Schachbezirk Stuttgart



# Schachclub Magstadt - Vereinsangebot

## Spiel- und Trainingstage:

### Aktive:

donnerstags ab 19.00 Uhr in der Gaststätte „Linde“,  
71106 Magstadt, Weilemer Str. 20, Tel. (0 71 59) 4 13 83

### Jugend:

freitags von 16.30 – 18.30 Uhr  
im „Das Haus“ – Haus der Jugend und Vereine,  
71106 Magstadt, Alte Stuttgarter Str. 66

### Schulschach AG:

donnerstags von 16.30 – 17.30 Uhr  
im „Das Haus“ – Haus der Jugend und Vereine,  
71106 Magstadt, Alte Stuttgarter Str. 66

### Senioren:

jeden 2. Montag von 14.30 – 17.30 Uhr  
im „Das Haus“ – Haus der Jugend und Vereine,  
71106 Magstadt, Alte Stuttgarter Str. 66

## Grußwort des 1. Vorsitzenden der Arbeitsgemeinschaft der örtlichen Vereine Magstadt



Die Arbeitsgemeinschaft örtlicher Vereine Magstadt beglückwünscht den Schachclub zu seinem 25-jährigen Jubiläum. Der Jubilar ist seit 1982 Mitglied der im Jahre 1949 gegründeten Arbeitsgemeinschaft, die 36 Vereine verschiedener Richtungen umfasst.

In dieser Gemeinschaft hat sich der Schachclub Magstadt in den 25 Jahren seines Bestehens aus kleinsten Anfängen zu einem Aktivposten im vielfältigen Magstadter Vereinsleben entwickelt.

Besonders hervorzuheben ist die vorbildliche Jugendarbeit die im Schachclub geleistet wird.

Die Bereitstellung des neuen Schachdomizils im „Das Haus“ trägt sicher dazu bei, dass auch weiterhin rege Vereinsaktivitäten stattfinden können.

Die Mitgliedsvereine der Arbeitsgemeinschaft der örtlichen Vereine wünschen für die Zukunft weiterhin viel Erfolg.



Günter Schmid  
1. Vorsitzender



## Sportveranstaltungen für Mitglieder:

- Vereinsmeisterschaft
- Magstadter Pokal
- Blitzmeisterschaft
- Aktivschach-Meisterschaft
- Jugend-Ortsmeisterschaft
- Weihnachtsblitz / Gambitblitz / Narrenschach
- Mannschaftskämpfe + Einzelmeisterschaften im Württ. Schachverband (Schachkreis Stuttgart West)

## Gesellige Veranstaltungen für Mitglieder:

- Ausflüge
- Kameradschaftsabend
- Spieleabend (für Jugendliche)

## offene Veranstaltungen:

- Kinder-Schachturnier (bis U17)
- offenes Jugendturnier
- Schachdiplomprüfungen
- Veranstaltung im Sommerferienprogramm
- Grundkurse (nach Bedarf)

## Grußwort des 1. Vorsitzenden des Schachclub Magstadt



Liebe Freunde des Schachs,

mit ca. 40 Mitgliedern zählt der Schachclub zu den kleineren Vereinen in Magstadt, was für uns aber kein Hinderungsgrund darstellt, sehr aktiv zu sein.

Um so mehr hat es uns gefreut, als die Gemeinde dem Schachclub letztes Jahr den Seminarraum im neuen Jugendhaus „Das Haus“ - Haus der Jugend und Vereine zur Verfügung gestellt hat und uns somit in die Lage versetzt hat, weiter so erfolgreich und aktiv zu sein.

Neben den Jugendlichen, die mit Teilnahmen an Deutschen Meisterschaften schon große Erfolge feierten, haben die Senioren und natürlich auch die Aktiven einen festen Platz im Vereinsprogramm. Damit finden alle Altersklassen ein entsprechendes Angebot beim Schachclub.

Schach ist zwar die Hauptsache in unserem Verein, aber deswegen kommt die Kameradschaft nicht zu kurz. Mit Ausflug, Kameradschaftsabend und anderen Aktivitäten wird dem Rechnung getragen.

Schach fördert neben Geduld und Ausdauer auch räumliches und logisches Denken, was zunehmend an Bedeutung in unserer immer schneller und moderner werdenden Gesellschaft gewinnen wird. Inzwischen übernehmen die Computer meist die Hauptlast an der „Denkarbeit“ für uns Menschen. Wo bleibt da die Herausforderung an uns?

Mit den wenigen Zugregeln (6 Figuren und 2 Sonderzüge), die man beim Schach erlernen muss, wird einem ein fast unermessliches Spektrum an Spielkombinationen eröffnet. So spielt man niemals die gleiche Partie „zweimal“!

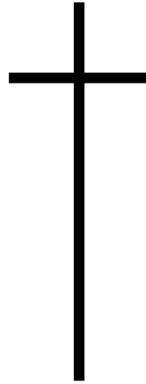
Auch wird bei Turnieren kein Unterschied zwischen Alter und Geschlecht gemacht. Hier spielt Alt gegen Jung, Weiblein gegen Männlein. Keine andere Sportart lässt diesen direkten Vergleich so zu. Schach ist also in jeder Hinsicht mehr als vielfältig und eigentlich so einfach.

Mit 25 Jahren blickt der Schachclub auf eine junge Vereinsgeschichte zurück, welche aber schon viele Höhepunkte und für den Verein wichtige Meilensteine ergeben hat. Diese sind stichwortartig auf den nachfolgenden Seiten in unserem Schachlexikon zusammengetragen. Viel Spaß beim „schmökern“.

Mit freundlichen Grüßen

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jürgen Lunardi'. The signature is fluid and cursive, written over a light blue horizontal line.

Jürgen Lunardi - 1. Vorsitzender



Wir gedenken unserer  
verstorbenen Mitglieder

**Erwin Schüle**

**Kurt Heber**

**Hugo Pöppke**

## Vorwort des Redakteurs



Werte Leserinnen und Leser,

diese Festschrift hat eine ungewöhnliche Form. Ausgehend von der Tatsache, dass viele seitenlange Texte nur für wenige lesenswert sind und dennoch nicht die Vereinsgeschichte umfassend dargestellt werden kann, versuchen wir mit dieser Veröffentlichungsform einmal etwas Neues. Ein Schachlexikon ist natürlich nichts Neues, eine Festschrift als Lexikon zu gestalten allerdings schon. Damit ist es uns möglich unterschiedlich interessierte Leser über Schach im Allgemeinen und den Schachclub Magstadt im Besonderen zu informieren. Für Nichtschachspieler werden Fachbegriffe anschaulich gemacht. Unsere Mitglieder und am Verein interessierte erhalten einen weitaus umfassenderen Einblick in die Vereinsgeschichte, als es mit einer traditionellen Festschrift möglich wäre. Nicht zuletzt auch die Schachinsider und Schachliteratursammler erhalten eine Broschüre, in der auch sie noch manch Überraschendes entdecken können.

Obwohl mit dem Erfassen der Rohdaten bereits 1998, also ein Jahr vor dem 20-jährigen Jubiläum begonnen wurde, zeigte sich, dass selbst in dieser kurzen Zeitspanne die unser Verein besteht, nicht mehr alle wichtigen Daten zusammenzutragen waren. Die Nennung von Vereinsmitgliedern als Stichwort im Lexikon, neben wenigen Personen der Zeitgeschichte, basiert auf ein paar Mindestkriterien, die ich mir bei dieser Arbeit auferlegt habe. So werden namentlich die Mitglieder genannt, die einmal ehrenamtlich im Verein tätig waren, bei der Vereinsmeisterschaft die Plätze 1 bis 3 belegten, bei anderen Vereinsturnieren siegreich waren, oder anderes Anmerkwertes geleistet haben.

Bei falschen oder fehlenden Daten bitte ich um Ihre korrigierende Information. In gedruckter Form wird die Broschüre sicher so schnell nicht wieder erscheinen, als PDF-Dokument für den PC soll dieses Lexikon aber weitergeschrieben werden und gelegentlich als Update zur Verfügung stehen.

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihnen Ihr Lexikonredakteur

A handwritten signature in cursive script, appearing to read 'Hans-Peter Lawatsch'. The signature is written in dark ink on a light background.

Hans-Peter Lawatsch

## A

**Abzugsschach**, das; ist eine gefürchtete Art des Doppelangriffs. Der abziehende als auch der aufgedeckte Stein können hierbei eine zusätzliche Drohung aufstellen, gegen die der Gegner nichts machen kann, da das → **Schachgebot** Vorrang hat. Manchmal bieten auch beide Figuren → **Schach**, siehe dazu unter → **Doppelschach**.

**AK**; ist die Abkürzung für → **Altersklassen**.

**A-Klasse**, die; ist nach der → **Kreisklasse** die zweithöchste → **Spielklasse** im → **Schachkreis Stuttgart West**. Die A. war über Jahre hinweg die Stammspielklasse der → **1. Mannschaft**.

**Aktivschach**, das; es liegt bedenkezeitmässig zwischen dem → **Blitzschach** und dem normalen → **Nahschach**. Die → **Bedenkzeiten** je Spieler und Partie liegen beim A. zwischen 12 und 60 Minuten. Bei Bedenkzeiten von 30 Minuten und länger kann auch beim A. eine → **Notationspflicht** bestehen.

**Alber, Else**;

heisst die langjährige → **Wirtin** der → **Gaststätte „Linde“**. Sie ist Fan des → **Schachclub Magstadt**.



**Alkoholschach**, das; beim A. werden die Schachfiguren durch Gläser oder Flaschen mit geistigem Inhalt ersetzt. Es lässt sich literarisch erstmals 1890 nachweisen. Zu dieser Zeit soll in einem Spielsalon in Budapest eine → **Partie** ausgetragen worden sein, bei der

die Figuren durch Champagnerflaschen und Weinflaschen unterschiedlichster Art, wie Li-körwein, Burgunder, Portwein, Madeira usw., dargestellt wurden. Das → **Schachbrett** war auf einen Billardtisch gezeichnet. In unserer → **Schachausstellung** gehen wir auch auf dieses Thema mit Ausstellungsobjekten ein.

**Altersklassen**, die; derzeit gibt es für Mädchenmannschaften die A. U14 und U20, bei den Jungen sind es die A. U12, U16 und U20. Bei Jugendeinzelmeisterschaften gibt es die A. U10, U12, U14, U16 und U18. Dies ist für Jungen und Mädchen gleich. Gelegentlich findet man noch die A. U6 und U8, z.B. beim Jugend-Grand-Prix Baden-Württemberg. Sehr selten ist eine A. Junioren, die je nach Veranstalter zwischen U21 und U28 liegen kann. Danach kommt man, anders als beim Tennis oder Fussball, erst wieder im Seniorenalter mit A. in Berührung. Siehe hierzu auch unter → **Senioren** und → **Nestoren**.

**„amici sumus“**; ist lateinisch und bedeutet „Freunde sind wir“. Entgegen der → **FIDE**, die ihren Wahlspruch → **„gens una sumus“** schon früh führte, wählte die → **ICCF** ihren Leitsatz erst zum Ende des 20. Jahrhunderts, als sich große gesellschaftliche Umwälzungen abzuzeichnen begannen und viele Kommunikationsschranken fielen.

**Analyse**, die; nennt man das nachträgliche Durchspielen von Partien auf der Suche nach besseren Varianten und fehlerhaften, schwachen Zügen. Unmittelbar nach der Partie geschieht dies oft zusammen mit dem Gegner. Bei der häuslichen A. helfen entsprechende Eröffnungsliteratur und → **Schachdatenbanken**. Die A. ist ein wichtiges Trainingsmittel um sich schachlich weiter zu entwickeln.

**Ansageblitzschach**, das; ist eine heute vom Aussterben bedrohte Spezies im Reigen der Turniervielfalt. Manch einer kennt es vielleicht noch unter dem Namen Kommandoblitz. Eine Uhr wird dabei am Brett nicht benötigt. Eine Stimme gibt abwechselnd an „Weiß zieht“ oder „Schwarz zieht“. Kommt eine Seite ihrer Zugpflicht nicht rechtzeitig nach, so hat sie verloren. Die Stimme kam meistens vom Tonband oder von der Schallplatte.

**Après-Schach**, das; ist im Gegensatz zu dem ähnlich klingenden Après-Ski von ganz anderer Natur. Kein Schachspieler käme auf die Idee, die Reise zu einem Schachturnier als Ausrede zu nehmen, um allabendlich überschäumend feiern zu können. Dennoch gibt es ein A., das sich dem oberflächlichen Beobachter aber oft verschließt. Gut beobachten und sich daran beteiligen kann dies der Schachfan bei teilnehmerstarken Turnieren wie z.B. den Dortmunder oder Mainzer Schachtagen, dem Schachfestival in Biel, und ähnlichen Events. Aber auch bei vielen kleineren Turnieren scheuen sich die Spitzenspieler nicht, den Kontakt zum Schachfußvolk zu halten und bei Analysefragen oder Stellungsbewertungen zu helfen. A. ist die große Chance der → **Kiebitze**, egal welcher Spielstärke.

**Arbeitsgemeinschaft der örtlichen Vereine**, die; ist ein Zusammenschluss von Magstadter Vereinen und dient dem Zweck der übergeordneten Koordination im örtlichen Vereinsleben. Der → **SCM** ist seit 1982 Mitglied.

**Arche-Noah-Falle**, die; ungezählt sind die Partien, die mit dieser → **Eröffnungsfalle** der Spanischen Partie bereits gewonnen bzw. verloren wurden.

**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 d6**

Mit diesen üblichen, spanischen Zügen begannen schon Millionen von Partien. **5.d4?** Das ist der Einstieg in die A. **5.– b5!** Darum ist der fünfte, weiße Zug ein Fehler und sollte durch 5.c3 ersetzt werden. **6.Lb3 Sxd4 7.Sxd4 exd4 8.Dxd4??** Spätestens jetzt geht der Lb3 verloren. Mit 8.a4 oder 8.Ld5 kann man dem Figurenverlust noch entkommen. **8.– c5 9.Dd5.** Die stark aussehende Mattdrohung auf f7 mit gleichzeitigem Angriff auf den Ta8 ist von äußerst flüchtiger Natur und sollte Schwarz keineswegs daran hindern diese Falle anzuwenden. **9.– Le6.** Dieser Zug genügt, um den Turm zu decken und den König vor dem Matt zu bewahren. **10.Dc6+ Ld7 11.Dd5.** Wieder die Mattdrohung auf f7, aber der Ta8 ist mittlerweile gedeckt. **11.– c4.** Dieser einfache Zug trennt nun die Matt drohende Batterie L/D und gewinnt endgültig die Figur. Die A. ist auch aus internationalen Meisterpartien bekannt. Fällt man einmal auf sie herein, ist man zumindest in guter Gesellschaft. „Woher der Name Arche-Noah-Falle?“, fragt sich nun so mancher Leser. – Na ja, die Falle ist so alt wie ... !

**Aufgeben**; ist eine Möglichkeit, eine Partie zu beenden. Man tut dies, wenn man so stark in Nachteil geraten ist, dass man keine Möglichkeit mehr sieht, die Partie zu gewinnen oder remis zu halten. Neben der mündlichen Ansage „Ich gebe auf“ gibt es weitere optische Möglichkeiten, die ebenso verbindlich sind. Zum Einen kann man dem Gegner die Hand zur Gratulation reichen, zum Andern gilt der umgelegte → **König** auf dem Brett ebenfalls als Partiaufgabe. Auch das Anhalten der → **Schachuhr** ohne anderen triftigen Grund gilt als A. der Partie. Am rechtzeitigen A. erkennt man den guten Spieler, allerdings wird manche Partie auch etwas zu früh aufgegeben,

weil man die Möglichkeiten, die noch in der Stellung stecken, nicht erkennt.

**Ausflug**, der; regelmäßig durchgeführt wird er seit 2001 jeweils im Spätsommer. Da ein Bus aus Kostengründen nicht tragbar ist, gibt es nur die Möglichkeit mit eigenem PKW oder öffentlichem Nahverkehr weiter entfernt liegende Ziele zu erreichen. Beides wurde schon genutzt. Traditionell ist auch bereits der Abschluss in einer Gaststätte am Abend. Die Ausflugsziele waren bislang abwechslungsreich und immer recht anspruchsvoll. 2001 wurde das kurz zuvor erst eröffnete, regionale Landesmuseum auf Schloss Neuenbürg und das Bergwerk am gleichen Ort besichtigt. 2002 war Speyer das Ziel, mit Besichtigung des Doms, der Sonderausstellung Hatschepsut über eine der wenigen ägyptischen Pharaoninnen, sowie des Technikmuseums Speyer. 2003 ging es in die Schillerstadt Marbach mit Besuch des Schiller-Geburtshauses und des Schiller-Nationalmuseums.



Ausflug 2001 nach Neuenbürg

**Ausserordentliche Hauptversammlung**, die; sie wird notwendig, wenn eine Entscheidung ansteht, die nicht bis zur nächsten → **Jahreshauptversammlung** warten kann, oder wenn der Verein keinen Vorstand hat, der ihn nach Außen vertreten kann. Binnen 3 Monaten muß dann eine a. H. stattfinden.

**Ausweichraum**, der; Terminus für einen über längere Zeit von der → **Gemeinde Magstadt** versprochenen Trainingsraum für unsere Jugendgruppe, nachdem der vorhandene Raum im alten Schulhaus zugunsten eines provisorischen Kindergartens aufgegeben werden musste.

**Autohaus Steegmüller**; anlässlich der Einweihung des Neubaus des A. S. war der → **Schachclub Magstadt** gern gesehener Gast bei der Bereicherung des Rahmenprogramms. Im Rahmen dieses zweitägigen „Tages der offenen Tür“ boten wir einen Schachtreff mit „Schach für Jedermann“ und Darstellung unseres Vereinsangebotes.

## B

**Babutzka, Jens**; (\*1987), spielte von 1996 bis 1999 58 mal in Vereinsmannschaften, so u. a. auch in den Jugendmannschaften, die in dieser Zeit → **Württembergischer Jugendmannschaftsmeister** U13 und U12 wurden.

**Bacherle, Hilmar**; (\*1926), ist, so anwesend, der derzeitige Rechteinhaber für das → **Schlusswort** in der → **Jahreshauptversammlung**.

**Bäckerei Wüst**, die; war der erste Sponsor des Vereins durch die Stiftung zweier Pokale für die Blitzturniere bei den Aktiven und für die Jugendgruppe. Anlässlich des 100-jährigen Bestehens der Bäckerei Wüst wurden die Pokale erstmals 1986 vergeben.

**Battle Chess**; ist ein unter MS-DOS laufendes in der 3-D-Bildschirmdarstellung animiertes Schachprogramm von durchschnittlicher Spielstärke, das Anfang der 90er-Jahre für

etwas Aufsehen gesorgt hat, weil die Schachfiguren bei einem Schlagfall erst miteinander kämpfen.

**Bauer**, der; ♙ ♜ abgekürzt: B, ist die kleinste und schwächste → **Figur** im Schachspiel. Der B. zieht anders als er schlägt. Er zieht geradeaus senkrecht und schlägt diagonal nach links oder rechts vorne. Er ist die einzige Figur, die nicht rückwärts ziehen kann, dafür hat er ein paar andere Privilegien. So verwandelt er sich in eine beliebige Figur außer dem → **König**, wenn er die → **Grundreihe** des Gegners erreicht. Aus der → **Grundstellung** heraus kann er im ersten Zug wahlweise 1 Feld oder 2 Felder weit ziehen. Ausserdem ist ihm das „Schlagen im Vorbeigehen“ (en passant) erlaubt, das ihm in einer besonderen Position das Schlagen eines anderen B. ermöglicht, ohne dass er diesen zuvor bedroht hat.

**Bauerndiplom**, das; ist eine vom → **Deutschen Schachbund** entwickelte schriftliche Prüfung, die das Beherrschen der Schachgrundregeln verlangt. Die bestandene Prüfung wird mit einer Urkunde bestätigt. Weitere Stufen sind das → **Turmdiplom** und das → **Königsdiplom**. In Nordrhein-Westfalen kennt man auch noch das Springerdiplom.

**Bauerneinheit**, die; ist eine Maßeinheit, die es nur im Schachsport gibt. Grundeinheit ist die schwächste Figur, der → **Bauer**. Darauf aufbauend haben die anderen Figuren entsprechend höhere Werte. Die B. dient vor allem Anfängern, damit sie bei einem Figurentausch nicht in materiellen Nachteil geraten. Die Werte der Figuren sind:

Springer = 3 Bauerneinheiten,  
 Läufer = 3 Bauerneinheiten,  
 Turm = 5 Bauerneinheiten,  
 Dame = 9 Bauerneinheiten.

Der König wird nicht bewertet, da er nicht geschlagen werden kann. Die russische Schachschule nennt etwas davon abweichende Werte bei Läufer und Turm.

**Bauerngabel**, die; siehe unter → **Gabel**.

**Bayer, Klaus**; (\*1939), er kam in der Saison 1983/84 in den Verein und schnupperte gleich im ersten Jahr für ein Jahr Vorstandsluft als → **Jugendleiter**. Diesen Posten übernahm er dann wieder im Jahre 1999 von **Heiner** → **Theofel**. 1992 war er → **Pressewart**. Im Jahr 2000 wurde er Aktivschachmeister des Schachclubs. Mit 148 → **Mannschaftskampfeinsätzen** steht er in den „Top Ten“ dieser Ehrenliste.



**BdE**; ist die heute etwas unlogisch klingende Abkürzung für → **Deutscher Fernschachbund**, vor der Deutschen Einheit **Bund** deutscher Fernschachfreunde.

**Bedenkzeit**, die; ist die Zeit, die ein Spieler zur Verfügung hat, eine Schachpartie ordnungsgemäß zu beenden. Überschreitet er diese Zeit, hat er in der Regel verloren. Ausnahmen gibt es, wenn der Gegner technisch nicht mehr in der Lage ist, → **matt** zu setzen; bzw. wenn man mit dem letzten Zug vor der Zeitüberschreitung mattgesetzt hat.

**Berührt - Geführt**; bedeutet, dass man eine → **Figur**, die man angefasst hat, auch ziehen muss, sofern man am Zuge ist und mit dieser Figur auch einen regelgerechten Zug ausführen kann. Dies ist in den Spielregeln der → **FIDE** festgeschrieben.

**Beuttler:**

1) **B. Heinz:** (\*1941), er ist seit 1984, als der Vorstand um diesen Posten erweitert wurde, → **Schriftführer** des → **SCM**. Er spielte zwischen 1980 und 1993 53 mal in Mannschaften des Vereins. 1983 stellte er Traktor und Anhänger für den → **Festwagen** zur Verfügung.



2) **B. Rudi:** (\*1934), von ihm stammen der erste Schachschrank und weiteres handgefertigtes Inventar, dass er 1980 schuf und das heute noch seinen Dienst, das Spielmaterial des Vereins zu schützen, tut. Er beendete 1989 seinen aktiven sportlichen Einsatz nach 26 Mannschaftskämpfen. Der Schachschrank und weiteres Material werden in unserer → **Schachausstellung** zu sehen sein.



**Beyer, Steffen:** (\*1973), kam 2002 zum Verein und war eine Verstärkung für die 1. Mannschaft. 2003 erreichte er auf Anhieb den 3. Platz der Vereinsmeisterschaft.

**Bezirks-Dähne-Pokal:** erstmals im Jahr 2003 konnte sich ein Magstadter Spieler einen Bezirkseinzeltitel (Bezirks-Dähne-Pokalsieger) bei den Erwachsenen sichern. **Günther** → **Reimann** gelang dieses Kunststück, mit dem er sich für den Württembergischen Einzelpokal qualifizierte.

**Bezirksjugendliga,** die; ist die höchste Spielklasse für Jugendmannschaften im →

**Schachbezirk Stuttgart.** Der Sieger erlangt das Spielrecht für die → **Jugendverbandsliga**.

**Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaft,** die; siehe oben unter → **Bezirksjugendliga**.

**Bezirksliga,** die; sie ist zweigeteilt und die höchste Spielklasse im → **Schachbezirk Stuttgart**. Sie ist das nächste große sportliche Ziel für die 1. Mannschaft, sobald die Spielstärke ausreicht, um sich problemlos in der → **Kreisklasse** zu halten. Aufsteigen kann man von hier aus in die → **Landesliga**, abgestiegen wird in die Kreisklasse.

**BJMM;** ist die Abkürzung für → **Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaft**.

**B-Klasse,** die; im → **Schachkreis Stuttgart West** ist es derzeit die tiefste Spielklasse, in der mit der normalen Mannschaftsgröße von 8 Spielern gespielt wird. In der tieferen → **C-Klasse** wird nur mit 6er-Mannschaften gespielt. Dieser Mehrbedarf von 2 Spielern im Falle eines Aufstiegs bringt mitunter einen kleinen Verein in Personalnöte.

**Blindspiel,** das; ist das Spielen von Schachpartien ohne Ansicht des Brettes. Die Zugübermittlung erfolgt mündlich. Gelegentliches B. ist eine interessante Gedächtnisübung. Zu intensives B., wie es manche Schachspieler in früheren Jahrhunderten praktizierten, kann nach mancher ärztlichen Meinung zu Gesundheitsschäden führen.

Wer aber nun glaubt, durch das B. sicher vor → **Kiebitzen** zu sein, täuscht sich dabei. Auch B.-Kiebitze wurden schon gesichtet.

**Blitzschach,** das; ist eine Variante mit stark eingeschränkter → **Bedenkzeit**. Üblich sind 5,

7 oder 10 Minuten Bedenkzeit je Spieler und Partie. Turniere mit Bedenkzeiten von mehr als 10 Minuten bis 60 Minuten zählen zum → **Aktivschach**. Praktisch ausgestorben sind heute die → **Ansageblitzschach**-Turniere.

**Bührer, Nina**; (\*1985), sie ist seit 1995 aktiv und spielte bereits 55 mal in Mannschaften des Vereins. 1998, 1999 und 2000 wurde sie Jugendortsmeisterin und 1999 auch Zweite bei den Jungen. Auch auf Kreis- und Bezirksebene hat sie Erfolge aufzuweisen, bei den Mädchen wie bei den Jungen. 1996 und 1997 war sie Jugendsprecherin. Seit kurzem ist sie im Kreisjugendvorstand des → **Schachkreises Stuttgart West** aktiv.



**Bullet**: wird das 1-min-Blitzschach im Internet genannt. Dort ist es die beliebteste Bedenkzeitvariante. Wer dies gerne einmal „hardware“-mäßig ausprobieren möchte, darf es gerne, allerdings nur mit eigenem Spielmaterial und ausserhalb eines Spiellokals. In einem Spiellokal wird es wohl jeder vernünftige Turnierleiter untersagen.

**Bulletin**, das; ist ein Begriff aus dem Französischen und bezeichnet einen Stunden- oder Tagesbericht, der regelmäßige Zustandsbekanntmachungen aus der Medizin oder dem Kriege enthält. Im Schach ist es die Veröffentlichungsform für tägliche Turnierberichte.

Es enthält die Ergebnisse der Runden, die Schlußranglisten, einen knappen Kommentar, sowie die gespielten Partien oder eine Auswahl davon, wenn → **Notationspflicht** bestand.

## C

**Caissa**, ist die Muse des Schachspiels, manchmal auch als Göttin des Schachspiels bezeichnet.

**Chess-Assistant**, ist eine aus Russland stammende → **Schachdatenbank**, die im Gegensatz zu → **Chessbase**, oder der nicht mehr erhältlichen → **Nicbase**, einen anderen Aufbau der Grunddaten bietet. Sie läuft unter Windows und ist natürlich in deutscher oder englischer Sprache erhältlich. Sie wird mit über 2 Mio. Partien als Grundmaterial geliefert.

**Chessbase**: heißt eine aus Deutschland stammende → **Schachdatenbank**, deren Entwicklung begann, kurz nachdem die Computer laufen lernten. Schon zu Atari-Zeiten leistete sie beachtliches. Als der IBM-kompatible PC seinen Siegeszug begann, folgten schon bald auch dafür geeignete Versionen. Die aktuelle Ausgabe bringt derzeit 2,5 Mio. erfasste Partien aus internationalen und nationalen Turnieren mit.

**Chiangxi**: siehe unter → **Siebenpersonenschach**.

**C-Klasse**, die; ist die derzeit unterste → **Spielklasse** im → **Schachkreis Stuttgart West**. Im Gegensatz zu allen höheren Spielklassen mit 8 Spielern je Mannschaft wird in der C. mit nur 6 Spielern je Mannschaft gespielt.

**Club 13**, der; ist eine imaginäre Vereinigung innerhalb des → **Schachclub Magstadt**. Die Idee stammt ursprünglich von Rainer Schlenker, dem Redakteur und Herausgeber der legendären Schachzeitschrift → **Randspringer**.

Mitglied wird man durch den Nachweis einer → **Turnierpartie**, die man in 13 oder weniger Zügen gewinnen konnte.

Mitglieder sind derzeit **Klaus** → **Bayer, Hans-Peter** → **Lawatsch, Günther** → **Reimann, Matthias** → **Stoll** und **Patrick** → **Kulinski** in der Reihenfolge ihres „Beitritts“. Kurz vor Redaktionsschluss wurde noch **Jürgen** → **Lunardi** Club-13-Mitglied.

Nachstehend ein paar der Beitrittserklärungen:

W: Bayer Klaus S: Lawatsch Hans-Peter  
 Spielort: Magstadt Jahr: 1995  
 1.c4 Sf6 2.d4 c6 3.Sc3 d5 4.Lg5 e6 5.cxd5 exd5 6.a3  
 Le7 7.Lxf6 Lxf6 8.e4 dxe4 9.Sxe4 Da5 10.b4 Df5??  
 11.Sd6+ 1-0

W: Lawatsch H-P S: Odebrecht Alfred  
 Spielort: Neuenbürg Jahr: 1984  
 1.d4 d5 2.Sf3 Lf5 3.Lf4 e6 4.e3 c5 5.Lxb8 Da5+ 6.Sc3  
 Txb8 7.Lb5+ Ke7 8.Dd2 c4?? 9.Sxd5+ 1-0

W: Freymann Marc S: Lawatsch H-P  
 Spielort: Magstadt Jahr: 1993  
 1.e4 c5 2.Sf3 Sf6 3.Sc3 Sc6 4.e5 Sg4 5.d4 cxd4 6.Sxd4  
 Sge5 7.Lf4 Sg6 8.Sxc6 bxc6 9.Df3 Db6 10.Sb5?? Sxf4!  
 0-1

W: Reimann Günther S: Ruhrmann  
 Spielort: Stuttgart Jahr: 1985  
 1.c4 Sf6 2.Sc3 e5 3.d3 d5 4.cxd5 c6 5.Sf3 Ld6 6.Lg5  
 Db6 7.Lxf6 Dxb2 8.Lxg7 Dxc3+ 9.Sd2 Tg8 10.Lh6  
 cxd5?? 11.Tc1 Da5 12.Txc8+ 1-0

W: Nitsch S: Reimann Günther  
 Spielort: Sindelfingen Jahr: 1994  
 1.d4 e6 2.c4 f5 3.g3 Sf6 4.Lg2 c6 5.Sh3 Lb4+ 6.Ld2  
 Lxd2+ 7.Sxd2 0-0 8.0-0 d6 9.e4 e5 10.dxe5 dxe5  
 11.exf5 Lxf5 12.Sf3?? Dc8!! 0-1

Die Partie **Stoll** - Weis finden Sie unter dem Stichwort → **Schäfermatt**.

W: Person F. S: Stoll Matthias  
 Spielort: Stuttg.-Rohr Jahr: 2002  
 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Lc5 4.Lxc6 dxc6 5.Sxe5 Dd4  
 6.f4?? Dxf2 matt. 0-1

W: Giricz Veronika S: Kulinski Patrick  
 Ort: Steinegg Jahr: 2002  
 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Sxd4 Dh4 5.Ld3? Sxd4  
 6.0-0 Ld6 7.Lc4?? Dh2 matt. 0-1

W: Kress S: Lunardi Jürgen  
 Spielort: Magstadt Jahr: 1981  
 1.e4 e5 2.Sc3 Sc6 3.Sf3 Lc5 4.Lc4 d6 5.d3 Lg4 6.0-0  
 Sd4 7.a3 Df6 8.Sxe5 Lxd1 9.Lxf7+ Kd8 10.f4 dxe5  
 11.fxex5 Se2+ 12.Kh1 Dxf1 matt. 0-1

Weitere Aufnahmeanträge nimmt die Redaktion dieses Lexikons gerne entgegen. Darum unsere Bitte, schauen Sie nach in Ihrer persönlichen → **Partiensammlung**.

**Computerschach**, das; das C. hat seine eigene Schachszene, die sich mit der Entwicklung und dem Test von Schachcomputern und Schachprogrammen beschäftigt. Es gibt einen eigenen Weltverband (ICCA = International Computer Chess Association), der die Titelkämpfe organisiert.

**Czernohous, Clemens**; (\*1976), wurde drei Mal nacheinander Jugendblitzmeister des Vereins (1990-1992) und 1990 Kreisjugendvizemeister der → **AK U13**.

## D

**Dame**, die; ♔♚ ist die stärkste Figur im orthodoxen → **Schach**. Sie kann auf → **Linien**, → **Reihen** und → **Diagonalen** beliebig weit ziehen. In der → **Grundstellung** steht sie neben dem → **König** gemäss dem Merksatz: „Weiße Dame - weißes Feld, schwarze Dame - schwarzes Feld“.

**Dauerschach**, das; ist oftmals ein Rettungsanker für die auf Verlust stehende Seite, wenn es ihr gelingt, eine Stellung herbeizuführen, in der der gegnerische → **König** ständigen → **Schachgeboten** nicht entweichen kann. Auf Antrag des D. gebenden Spielers gibt der Turnierleiter eine solche Partie → **remis**.

„**Das Haus**“, **Haus der Jugend und Vereine**, das; ist ein Gebäude mit einer bewegten Geschichte. Es begann als Jugendheim für die Hitlerjugend und den Bund deutscher Mädels. Nach dem Krieg wurde es Volksschule, später Kindergarten. Zuletzt stand es einige Jahre leer. Dann entschloss sich die Gemeinde, es als Jugend- und Vereinshaus auszubauen. Es steht seit September 2003 unter der Leitung der beiden Magstadter Jugendreferenten Anett Erl und Max Kamradek den Jugendlichen der Gemeinde zur Verfügung. Es ist Spiel- und Trainingsort des → **Schachclub Magstadt** und beheimatet die Geschäftsstelle des → **Sportverein Magstadt**.



„Das Haus“ - Haus der Jugend und Vereine

**DBSB**; diese Abkürzung steht für → **Deutscher Blinden-Schachbund**.

**Deutscher Blinden-Schachbund**; er organisiert in Deutschland das Schachspiel für Sehbehinderte. → **Schach** ist eine der wenigen Sportarten, die von Sehbehinderten gleichberechtigt ausgeübt werden können. Trifft in einem Turnier ein sehbehinderter Spieler auf einen Sehenden, so gibt es ein paar Zusatzregeln, die in den Spielregeln der → **FIDE** verankert sind, die beide Seiten beachten müssen. Dabei ist auch im Gegensatz zur üblichen Praxis in einem Turniersaal das Sprechen, die gegenseitige Ansage der Züge, er-

laubt. Der blinde Spieler hat ein spezielles Schachspiel und teilweise auch eine spezielle Schachuhr zur Verfügung.

**Deutsche Fernschachbund**, der; er organisiert in Deutschland das traditionelle → **Fernschach**.

**Deutsche Jugendmannschaftsmeisterschaft**, die; sie wird getrennt nach Mädchen und Jungen in verschiedenen → **Altersklassen** ausgetragen. Der Jugendmannschaftsspielbetrieb in Württemberg, vom Kreis über den Bezirk bis zur Verbandsliga, hat eine den Altersklassen nicht angepasste Struktur, so dass für die Qualifikation zur → **DJMM** in den jeweiligen → **AK** ein Tagesturnier, die → **Württembergische Jugendmannschaftsmeisterschaft** stattfinden muss.

**Deutsche Schachbund**, der; ist die Dachorganisation der Schachlandesverbände in Deutschland. Die Geschäftsstelle ist in Berlin.



Der → **DSB** organisiert alle Wettkämpfe, in denen es um deutsche Schachtitel geht. Er ist verantwortlich für die Durchführung der 1. Schach-Bundesliga und der 2. Schach-Bundesliga, diese in den 4 Staffeln Nord, West, Südwest und Südost, der Männer und Frauen. Neben den Landesverbänden haben im DSB auch die → **Schwalbe**, der → **Deutscher Blinden-Schachbund** und der → **Deutscher Xiangqi-Verband** Mitspracherecht, ebenso natürlich die → **Deutsche Schachjugend**.

Der DSB wurde 1877 in Leipzig gegründet. Er hatte in den ersten Jahren etwa 90 Vereine mit 3000 Mitgliedern. Um 1930 hatte der DSB 21 Landesverbände und rund 10000 Mitglieder. Er war zu dieser Zeit, kurz vor der Machtübernahme der Nationalsozialisten,

allerdings nicht der einzige landesweite Schachverband. Daneben gab es noch die SPD-Arbeiterschachvereine mit 10000 Mitgliedern, die KPD-Schachvereine (2500 Mitglieder), drei katholische Schachverbände mit entsprechenden Ortsgruppen und 10000 Mitgliedern und den Deutsch-Nationalen Handlungsgehilfenverband, in dem noch einmal rund 2500 Schachspieler organisiert waren. 1946 ging es dann schon wieder weiter. Zunächst in der Arbeitsgemeinschaft deutscher Schachverbände. Der DSB wurde 1950 in Wiesbaden wiedergegründet.

Der DSB vertritt die deutschen Schachinteressen in der → **FIDE**, der er 1926 beiträgt und 1933 nach der Gleichschaltung mit dem, bzw. in dem Großdeutschen Schachbund wieder austrat, und in der → **ECU**. Mit dem → **BdF** besteht ein Kooperationsvertrag, der mit dem Aufkommen elektronisch möglicher Zugübermittlung (Telefon/Fax) zu gemeinsamen Veranstaltungen auf diesem Gebiet verpflichtet sollte. Die Entwicklung des Internet ließ aber die neuen Möglichkeiten sehr rasch veralten.

### Deutsche Schachjugend

die; sie ist die Dachorganisation der Schachlandesjugendverbände und organisiert den Jugendspielbetrieb auf nationaler Ebene.



Deutscher Sportbund, der; ist der oberste Sportverband in Deutschland. Mitglieder sind die jeweiligen obersten Sportfachverbände, darunter auch der → **Deutsche Schachbund**.

Deutsche Wertungszahl, die; ist ein Wertungssystem, das ein Maß für die Spielstärke der Schachspieler angibt. Es basiert auf wissenschaftlichen Methoden der Statistik und Wahrscheinlichkeitsrechnung. Es ist heute in

Deutschland allgemein gebräuchlich und löste das früher angewandte → **Ingo-System** ab. International wird das Elo-System (siehe → **ELO-Zahl**) verwendet, das von Prof. Arpad E. Elo entwickelt wurde. Das DWZ-System wurde aus ihm abgeleitet.

Die wichtigste, und für die meisten Spieler auch erste Auswertung nach einer Saison ist die Auswertung der Mannschaftskämpfe. Danach können erst die weiteren Turniere ausgewertet werden, da nicht das Ende eines Turniers, sondern der Beginn der Turniere über die Auswertungsreihenfolge entscheidet. Außerdem werden zur Auswertung nur die Turniere herangezogen, die vor Beginn des Turniers beim zuständigen DWZ-Bearbeiter angemeldet wurden.

Die aktuellen Zahlen des → **Schachclub Magstadt** vom Dezember 2003 lauten:

Reimann, Günth.	1859-52	Haubelt, Michael	1386 -17
Lawatsch, H-P	1803-58	Schade, Ole	1350 -23
Freymann, Marc	1790-37	Jeandree, Walter	1334 -21
Beyer, Steffen	1685-02	Weigel, Curt	1331 -12
Stolz, Bernhard	1597-28	Stoll, Matthias	1301 -18
Lunardi, Jürgen	1581-30	Schicht, Thomas	1265 -19
Pawitsch, Gerh.	1564-14	Wagner, Kevin	1261 -19
Welß, Günter	1541-27	Bührer, Nina	1252 -28
Hoffmann, Alfred	1520-30	Langer, Adolf	1216 -14
Bayer, Klaus	1517-24	Gengenbach, Nic.	938 -07
Wacker, Johannes	1496-18	Siegmond, Matth.	879 -03
Kulinski, Patrick	1483-13	Hess, Rüdiger	815 -04

Weitere Spieler wie Michael Schüle, Klaus Peter, Alfons Schillinger und **Jannick** → **Hilt** haben DWZ-fähige Partien gespielt, für eine Erstauswertung sind aber mindestens 10 Partien notwendig, die nicht unbedingt in einem Jahr gespielt werden müssen.

Diagonale, die; D. nennt man eine Folge von → **Feldern** auf dem → **Schachbrett**, die sich in gerader Linie an den Ecken berühren. Von besonderer Bedeutung sind in vielen → **Eröffnungen** die langen D. von a1 nach h8 und von

a8 nach h1. Auf den D. bewegen sich im orthodoxen → **Schach** → **Dame** und → **Läufer**.

**DJMM**; ist die Abkürzung für → **Deutsche Jugendmannschaftsmeisterschaft**.

**D-Klasse**, die; ist die → **Spielklasse** unterhalb der → **C-Klasse**. Diese gibt es im → **Schachkreis Stuttgart West** derzeit nicht.

**Doppelbauer**, der; so bezeichnet man zwei → **Bauern** der gleichen Farbe auf der gleichen → **Linie**. Der D. ist fast immer ein positioneller Nachteil. Es geht aber noch besser, dazu lesen Sie bitte weiter unter → **Trippelbauer**.

**Doppelschach**, das; ist eine besondere Form des → **Abzugsschachs**. Beim D. bieten die abziehende und aufgedeckte → **Figur** gleichzeitig → **Schach**. Einleuchtend ist, dass dabei der bedrohte König ziehen muss. Dazwischenziehen oder Schlagen einer schachbietenden Figur helfen nicht.

**DSB**; ist die Abkürzung für → **Deutscher Schachbund**, aber auch für → **Deutscher Sportbund**.

**DWZ**; ist die Abkürzung für → **Deutsche Wertungszahl**.

## E

**Eckel, Gerald**; (\*?), er spielte zwischen 1990 und 1994 für den Verein und erreichte 1991 einen 2. Platz in der → Vereinsmeisterschaft.

**ECU**; ist die Abkürzung für European Chess Union oder auf deutsch → **Europäische Schachunion**.

**Ehrenmitglied**, das; bislang gibt es im Schachclub Magstadt nur ein E. Dies ist unser → **Gründungsmitglied Adolf** → **Langer**, der während der Feier zum Jubiläum „20 Jahre“ Schachclub Magstadt für seine Verdienste um den Verein zum E. ernannt wurde.

**Einladungsturnier auf Kreisebene**, das; siehe unter → **Schnellschachturnier**.

**Eiscafe Venezia**, das; ist ein in Magstadt bekanntes und beliebtes Eiscafe, das zwischen dem ersten richtig warmen Wochenende und dem letzten warmen Wochenende im Jahr geöffnet ist. Die Inhaber, die Familie Morra, haben ein besonderes Gespür für diese Wittersituationen. Nachdem die → **Jugendgruppe** zusammen mit ihrem → **Jugendleiter Heiner** → **Theofel** des Öfteren ihre Schacherfolge dort gefeiert hat, wurde Herr Morra auf die Jugendgruppe aufmerksam und spendierte den Jugendlichen 1996 Schach-T-Shirts.



**ELO-Zahl**, die; sie gibt ein Maß für die Spielstärke eines Schachspielers an und wird international verwendet. Entsprechende Listen führt die → **FIDE**. Das System für die Berechnung dieses Spielstärkewertes entwickelte Prof. Arpad E. Elo. Er war Professor für theoretische Physik an der Universität von

Milwaukee. Bis vor wenigen Jahren begannen diese FIDE-Listen bei einem Elo-Wert von 2200, das war zu dieser Zeit die ungefähre Spielstärke in den höchsten nationalen Ligen. Seit 2002 ist diese Listengrenze abgesenkt auf ELO 2000 und soll demnächst noch einmal auf ELO 1800 gesenkt werden. Im Jahre 2003 konnte sich als Erster im Verein **Günther** → **Reimann** eine ELO-Zahl erspielen: Reimann, Günther 2050 Elo.

**Endspiel**, das; das E. ist nach → **Eröffnung** und → **Mittelspiel** die dritte und letzte Spielphase, die aber nicht zwingend in jeder Partie vorkommt, wenn man bereits im Mittelspiel den Gegner matt setzt oder dieser aufgibt. Im E. kann auch der → **König**, der bis dahin geschützt in einer Bretdecke verweilen sollte, aktiv in das Spiel eingreifen. Es gibt eine spezielle E.-Theorie, die das E. systematisiert und analysiert. Äußeres Zeichen hierfür sind eine ziemlich umfangreiche E.-Literatur und die E.-Datenbanken von Ken Thompson, die als CD-Roms vorliegen.

**Entwicklung des Schachspiels**, die; aus den ersten Jahrhunderten unserer neuen Zeitrechnung ist aus Indien ein (Würfel-)Spiel für 4 Personen bekannt, das den Namen Tschaturanga (das Vierteilige) trägt. Im 5. Jahrhundert entstand daraus in Mittelasien (Persien) das 2-Personen-Spiel Schatrang. Eroberungszüge der Araber brachten das Spiel um 650 nach Arabien. Das Spiel war recht langsam, da die Zugweisen von Dame und Läufer noch nicht den heutigen entsprachen. Die Mauren führten das Spiel nach Europa, als sie auf ihren Eroberungszügen im 8. und 9. Jahrhundert nach Spanien und Sizilien einfielen. Von dort aus verbreitete sich das Spiel, nun Schach genannt, in den nächsten 300 Jahren in ganz Europa.

Einige Regeländerungen machten das Spiel in den nächsten Jahrhunderten schneller und attraktiver, hauptsächlich durch die Veränderung der Zugweisen von → **Dame** und → **Läufer**. Aber auch der Doppelschritt des → **Bauern**, das Schlagen im Vorbeigehen (en passant), die Bauernumwandlung und die → **Rochade** bewirkten mehr Dynamik im Spiel. Dies alles geschah bis ins 17. Jahrhundert hinein.

Die Erfindung des Buchdrucks sorgte für einen nachhaltigen Popularisierungsgrad des Spiels. Es war auch der Beginn dessen, was wir heute Schachtheorie nennen. Auch das Sponsorentum stammt aus dieser Zeit, denn die Königshöfe mit ihrem Hofstaat wollten unterhalten sein. So fanden die Schachkämpfe dieser Zeit fast ausschliesslich an Königshöfen statt. Der Portugiese Damiano im 16. Jhd. Gioacchino Greco (\*1600 †1634) aus Kalabrien im 17. Jhd. und Philipp Stamma aus Syrien im beginnenden 18. Jhd. sind erste, weithin bekannte, starke Spieler.

Mit Francois André Philidor (\*1726 †1795) begann dann eine neue Epoche des Schachspiels, sowohl bezogen auf das Turnierschach, als auch auf das Spielverständnis. Er gab mit seinem Buch „Analyse des Schachs“, das 1749 erstmals erschien und in viele Sprachen übersetzt wurde, der schwächsten Figur, dem Bauern, seinen angemessenen Wert. Er stand mit seinem Buch im vollständigen Gegensatz zur geltenden Spielauffassung. Frankreich war im ausgehenden 18. und beginnenden 19. Jahrhundert die führende Schachnation. Zu dieser Zeit drängte das Schachspiel auch vermehrt in den Kulturkreis des Bürgertums der großen Metropolen wie London, Paris, Amsterdam usw. Clubs wurden gegründet und es wurde öffentlich in den Cafe's gespielt.

Dann machte der Engländer Howard Staunton

(\*1810 †1874), Namensgeber für die gleichnamigen Schachfiguren, auf sich aufmerksam. Er organisierte das erste große, internationale Turnier der neuzeitlichen Schachgeschichtsschreibung. Als favorisierter Spieler trat er auch selbst in diesem 1851 in London ausgetragenen Turnier an, erreichte allerdings nur Platz 4. Es siegte in London der aus Breslau stammende Adolf Anderssen (\*1818 †1879).

1886 kam es zum ersten offiziellen Weltmeisterschaftskampf, in dem Wilhelm Steinitz Johannes Zukertort besiegte. Er verlor seinen Titel 1897 an Emanuel Lasker, der 1921 diesen wiederum an Capablanca verlor. Im Jahre 1924 kam es zur Gründung der → **FIDE**, die 1929 erstmals weltweit gleiche Spielregeln festschrieb. Mit Aljechin, der sich 1927 von Capablanca den WM-Titel holte, begann die Vormachtstellung der Russen. Bis zum WM-Dauerbrenner Kasparow - Karpow Ende des 20. Jahrhunderts wurde diese Vormachtstellung nur 2 mal kurz unterbrochen, nämlich 1937 durch den Niederländer Max Euwe und 1972 durch den Amerikaner Bobby Fischer.

Auch die ursprüngliche Würfelvariante Tschaturanga entwickelte sich weiter über das indische Pachisi (Parcheesi) zu dem heute bekannten „Mensch ärgere Dich nicht“. Die 4 Pöppel, die hier ins Ziel geführt werden müssen, symbolisieren immer noch die 4 Waffen-gattungen des indischen Urschachs.

**Erbach-Stüble**, das; war einen Sommer lang im Jahr 2002 das Ausweichlokal des → **Schachclub Magstadt**. Das Lokal ist im Ort und darüber hinaus bekannt für seine Balkan-Küche.

**Ergebnisse**; war der profane Name der Broschüre, die seit 1987 aufgelegt wurde, um die Mitglieder über das Geschehen im abge-

laufenen Schachjahr zu informieren. Seit 2002 heißt diese Broschüre nun → **Magstad-ter Türmler** und hat ein geändertes Layout und Format.

**Eröffnung**, die; als E. wird die erste Phase einer Schachpartie bezeichnet. Das sind normalerweise die ersten 10 bis 15 Züge, die Eröffnungsphasen einzelner E. gehen aber heute auch schon mal bis zum 30. Zug und damit weit in das → **Mittelspiel** hinein. Zu diesen XXL-E. gehören bestimmte Varianten der Spanischen Partie und der Königsindischen Verteidigung. Spezielle Abtauschvarianten verschiedener E. können auch schon mal unter Umgehung des Mittelspiels direkt im → **Endspiel** enden.

**Europäische Schachunion**, die; ist der europäische Dachverband der nationalen Schachverbände.

**e.V.**; Abk. für eingetragener Verein. Am Ende eines Vereinsnamens stehend, bedeutet dies, dass dieser Verein beim zuständigen Amtsgericht in das Vereinsregister eingetragen ist. Der → **Schachclub Magstadt** ist ein eingetragener Verein. → **1334** ist die laufende Nummer, unter der er beim Amtsgericht Böblingen im Vereinsregister am 13. August 1996 eingetragen wurde. Da aber der Zusatz e.V. nicht Pflicht ist, fehlt er in unserem Vereinsnamen.

## F

**Fahnenschmidt, Gerhard, Dr., FM**; Urgestein des → **VfL Sindelfingen**. Er spielte 1980 an 14 Brettern simultan in Magstadt und gewann recht deutlich mit 13,5:0,5 Punkten. Wer das → **Remis** erreichte, ist nicht überliefert.

**Familienschach**, das; ist eine besondere Form der → *Springergabel*, bei der neben dem König noch weitere Figuren bedroht werden. Da der König auf das Schachgebot reagieren muss, kann der Springer dann im nächsten Zug eine der anderen meist wertvolleren Figuren verspeisen.

**Faschingsschach**; wird gelegentlich am Donnerstag vor den drei tollen Tagen gespielt. Dabei werden die Schachregeln nach → *Märchenschach*-Manier etwas abgeändert. Die Sieger der bisherigen Turniere gehen aus den Aufzeichnungen leider nicht hervor.

**Feld**, das; ist die Bezeichnung für eines der 8x8 (= 64) Quadrate auf dem → *Schachbrett*.

**Fernschach**, das; ist eine spezielle Schachvariante, bei der sich die Spieler nicht gegenüber sitzen. Man kann es von zuhause aus mit Partnern aus der ganzen Welt spielen. Zur Zugübermittlung dient nach wie vor die gute alte Post, aber auch Fax und e-Mail sind beliebt. Hierbei wird die Bedenkzeit in Tagen gezählt, wobei die Postlaufzeit nicht mitzählt. Schach online mittels eines Servers zählt hier nicht dazu, jedoch Fernschach, das über einen Server als Verwaltungseinheit abgewickelt wird. Bei Schach online sitzen sich die Spieler zeitgleich gegenüber, wenn auch manchmal ein paar tausend Kilometer getrennt. Aus früheren Jahrhunderten sind auch reitende Boten oder Brieftauben als Zugübermittler bekannt. In Deutschland wird das F. vom → *Deutschen Fernschachbund* organisiert.

Erste überlieferte Fernschachpartien sind aus dem 19. Jahrhundert bekannt. Das F. dürfte aber schon wesentlich älter sein, denn bereits Massmann beginnt 1839 sein Buch „Geschichte des mittelalterlichen, vorzugsweise

des deutschen Schachspiels“ mit den einleitenden Worten:

Auf dem Wege von Brüssel nach Paris begegnen dem Wanderer raschfliegende Brieftauben, welche die ihm Staub zudonnernden Eilwagen weit übereilen. Wundersamer aber als diese fliegenden Boten ist der Flug des Gedankenspiels, welches jahrelang zwischen Paris und London hin und her geführt wird; wobei nicht – wie dort – Eile und Hast das Ziel ist, oder wie bei der Fernschreibekunst der Telegrafen – geheime Kürze; sondern wobei langsam gesonnen, sattem erwogen, gemeinsam beraten und endlich – gezogen wird.

**Fesselung**, die; als F. bezeichnet man eine Situation, bei der eine → *Figur* durch eine gegnerische Figur am Ziehen gehindert wird (echte F.) oder ein Wegziehen Nachteile mit sich bringt (unechte F.).

**Festwagen**; anlässlich des 75-jährigen Jubiläums des Musikvereins Magstadt beteiligte sich der Schachclub Magstadt 1983 mit einem F. am Umzug durch den Ort. Der F. war mit überdimensionalen Schachfiguren dekoriert. Zugfahrzeug und Anhänger stellte *Heinz* → *Beuttler* zur Verfügung.



**FIDE**; ist die Abkürzung für *Fédération Internationale des Echecs*, oder in deutsch Welt-schachbund. Es ist die Dachorganisation der nationalen Schachverbände.

**Figur**, die; allgemeine Bezeichnung für einen Spielstein im → **Schach** und verwandten Spielen. Im Schach unterscheidet man zwischen orthodoxen und unorthodoxen F.

Zu den Erstgenannten zählt man → **König**, → **Dame**, → **Turm**, → **Läufer**, → **Springer** und → **Bauer**, also die F. die im normalen (orthodoxen) Schach verwendet werden. In die zweite Abteilung, auch → **Märchenschach** genannt, gehören alle F. mit davon abweichenden Zugmechanismen. Unter dem Stichwort → **Märchenschachfiguren** werden ein paar davon erklärt.

**Figurine Notation**, die; sie wurde entwickelt, um Partienotationen international lesbar zu machen, unabhängig von der jeweiligen Landessprache. Konsequenterweise angewendet wurde diese Notation in den → **Schachinformatoren** aus Belgrad, die von Anfang an 9-sprachig erschienen. Vom Schachinformatoren-Verlag wurden daneben zahlreiche weitere Zeichen entwickelt, die eine Kommentierung ohne ausführlichen Text lesbar machten, ohne dass der Leser über Fremdsprachenkenntnisse verfügen musste. Die meisten dieser Zeichen sind heute in der Schachwelt Gemeingut. Ein paar dieser Kurzzeichen sind nachstehend aufgeführt:

- |                           |                                |
|---------------------------|--------------------------------|
| ♔ = König                 | ♞ = Entwicklungsvorteil        |
| ♚ = Dame                  | ♛ = besser ist                 |
| ♖ = Turm                  | ♜ = Weiss steht etwas besser   |
| ♘ = Läufer                | ♝ = Weiss steht besser         |
| ♗ = Springer              | ♞ = Weiss steht auf Gewinn     |
| ♙ = Bauer                 | ♟ = Schwarz steht etwas besser |
| N = theoretische Neuerung | ♞ = Schwarz steht besser       |
| " = Zentrum               | ♟ = Schwarz steht auf Gewinn   |
| ... = mit der Idee        | ♞ = unklar                     |
| „ = mit Gegenspiel        |                                |

**Finkel, Andreas**: (\*1957), trat 1983 dem Verein bei und übernahm im Jahr darauf von **Stefan** → **Voigt** die Kasse des Vereins, die er

bis 1993 führte. Aufgrund einer beruflichen Veränderung musste er seinen Einsatz für den Verein 1993 beenden. 58 mal spielte er für den Verein, vorwiegend in der 1. Mannschaft. In der Vereinsmeisterschaft erreichte er 1987 einen 2. Platz sowie 1990 und 1991 jeweils den 3. Platz.

**Frankenfeld, Peter**: (\*31.5.1913 †4.1.1979) auch heute, 25 Jahre nach seinem Tode, ist es mühsam, zu erklären, wer er war. Er blieb Zeit seines Lebens Spieler im positivsten Sinne dieses Begriffs. Er machte die TV-Spielshow samstagsabendwürdig. „Vergiß mein nicht“ war über Jahrzehnte die Meßplatte der Unterhaltungsshows am Samstag- und Donnerstagabend im deutschen Fernsehen. (Gell, Herr Carell). In Bezug auf die Qualität seiner Radioshows (z.B. „Peter’s Bastelstunde“) war ihm nur Hans Rosenthal (\*1925 †1987, „Wer fragt, gewinnt!“ und „Allein gegen Alle“) ebenbürtig.

Von fast jeder seiner Reisen; - mit der ZDF-Show „Musik ist Trumpf“ war er auch in Böblingen zu Gast -; brachte er sich ein Schachspiel mit. So umfasste seine Sammlung bald eine stattliche Anzahl von Zierschachspielen, die er in seinem Haus im Hamburger Stadtteil Wedel in einer speziellen Vitrine ausstellte.

**Freilandschach**, das; kann in Magstadt vor der → **Mediothek** gespielt werden. Eingeweiht durch den → **Schachclub Magstadt** wurde das F. im Juli 1988. Es war während des Sommers häufig der freitägliche → **Schachtreff** der → **Jugendgruppe**. Besonders → **Jugendleiter Heiner** → **Theofel** hat das F. gerne auch für Trainingseinheiten genutzt. Der Schlüssel zu den Figuren ist während der Öffnungszeiten der → **Mediothek** dort gegen ein Pfand (Ausweis oder ähnliches) erhältlich.

### Freilandschachturnier:

siehe unter → *Schach/Krocketturnier*.

Freundschaftskämpfe: 24 F. sind in den Aufzeichnungen des → *SCM* vermerkt. Diese überraschend hohe Zahl ergab sich dadurch, dass man sich in den Anfangsjahren des Vereins sehr intensiv um F.-Gegner bemühte. So wurden 20 dieser 24 Vergleiche in den ersten 10 Jahren des Vereins gespielt. Allein fünf Mal war die Schachabteilung des → *IBM-Clubs* Trainingspartner. Der vorerst letzte F. fand im Oktober 2003 statt zur Eröffnung unseres neuen Spiellokals im → „*Das Haus*“ - *Haus der Jugend und Vereine*. Zu Gast war der badische Landesligist → *SF Birkenfeld*.

### Freymann, Marc:

(\*1971), er begann 1986 in der → *Jugendgruppe* und wurde schon nach wenigen Jahren in die 1. Mannschaft integriert.

Mit 150 Mannschaftskämpfen gehört er zu den „Top Ten“ in dieser Ehrenliste. Seine Erfolge innerhalb des Vereins sind zahlreich. So war er 1986 und 1987 Jugendmeister des → *SCM* und in den Jahren 1987 und 1989 Jugendblitzmeister. Bei den Erwachsenen begannen seine Erfolge 1993 mit einem 3. Platz im Vereinsturnier. 1995 war er Zweiter im Vereinsturnier und Pokalsieger, 1998 erneut Dritter im Vereinsturnier und Blitzmeister. Nach einem 2. Platz im Vereinsturnier 1999 wurde er im Jahr 2000 erstmals Vereinsmeister und erneut Pokalsieger. Die weiteren Erfolge sind 2001 Zweiter im Vereinsturnier und zum dritten Mal Pokalsieger und 2003 erneuter Sieg im → *Magstadter Pokal*. Auch ehrenamtlich brachte er sich in den Verein ein,



und zwar als → *Jugendleiter* in den Jahren 1992 und 1993 und als → *Webmaster* seit 2002.

## G

Gabel, die; ist eine spezielle Form der Doppeldrohung. Dabei greift ein Stein zwei gegnerische Figuren an, wobei diese den angreifenden Stein meist nicht selbst beseitigen können. Es gibt die Bauerngabel und die Springergabel, seltener auch noch die Läufergabel. Ein Springer kann durchaus auch mehr als 2 Figuren gleichzeitig bedrohen. Gehört dazu auch der König, so spricht man von einem → *Familienschach*.

Gambit-Blitz-Turnier: bislang zwei Mal durchgeführtes Pausenfüller-Turnier vor oder nach dem Vereinsturnier. Vier unterschiedliche Gambite werden als Thema vorgegeben, wovon eines in den Partien angewandt werden muss. Wählen Weiß und Schwarz das gleiche Gambit, wird dieses gespielt, bei unterschiedlicher Wahl wird gelost.

Im 1. GBT 1999 wurden gespielt das *Welling-Gambit* (1.d4 f5 2.h3 d6 3.Sf3 g6 4.g4 fxg4...), das *Spielmann-Gambit* (1.e4 Sf6 2.Sc3 d5 3.e5 Sfd7 4.e6 fxe6...), das *Hevendehl-Gegengambit* (1.d4 f5 2.g4 e5 ...) und das *Jänisch-Gambit* (1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Lb5 f5...).

Im 2. GBT 2001 standen zur Wahl das *Busch-Gass-Gambit* (1.e4 e5 2.Sf3 Lc5...), das *Lewis-Gambit* (1.e4 e5 2.Lc4 Lc5 3.d4 ...), das *Liscin-Gambit* (1.Sf3 f5 2.e4 ...) und das *Schara-Hennig-Gambit* (1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 c5 4.cxd5 cxd4...).

Gardez! Warnhinweis unter höflichen Spielern beim → *Kaffeehaus-Schach*, wenn man die → *Dame* des Gegners bedroht.

Gartenfest, das; siehe unter → *Kameradschaftsabend*

**Gaststätte „Linde“**; seit Herbst 1980 war über Jahrzehnte hinweg diese Gaststätte, in der Weilemer Straße 20 in Magstadt gelegen, die selbstgewählte Heimat des → **Schachclub Magstadt**, einige Zeit sogar die der → **Jugendgruppe**.



Es ist nicht vielen Schachvereinen vergönnt gewesen, die Atmosphäre eines Hinterzimmerspiellokals in einer Kneipe (mit all den damit verbundenen Vor- und Nachteilen) in das 21. Jahrhundert hinüber zu retten. Diese rund 24 Jahre dauernde Phase geht nun allerdings langsam ihrem Ende entgegen, nachdem die Jugendgruppe des Vereins schon über 10 Jahre Räumlichkeiten der Gemeinde für ihr Training nutzt und für die Mannschaftskämpfe aller Mannschaften sowie andere Vereinsaktivitäten seit Oktober 2003 im → **„Das Haus“ - Haus der Jugend und Vereine** ein öffentlicher Raum zur Verfügung steht. Der Trainingsabend der Erwachsenen am Donnerstag und damit die → **Vereinsmeisterschaft** werden jedoch bis auf Weiteres laut Mitgliederbeschluss im genannten, langjährigen Clublokal verbleiben.

**Geburtstagsblitzturnier**, das; erstmals im Jahr 2003 veranstaltet von **Günther** → **Reimann** anlässlich seines 60. Geburtstag. Gespielt wurde nach einem besonderen Rutsch-

system, bei dem der Sieger entgegen dem Uhrzeigersinn weiterrückt, der Verlierer im Uhrzeigersinn. Das Turnier gewann **Hans-Peter** → **Lawatsch** vor **Bernhard** → **Stolz**. **Wer** lädt zum nächsten Turnier ein?

**Gemeinschaft der Schachmotivsammler**, die; sie ist ein internationaler Verein mit derzeit rund 300 Mitgliedern aus über 20 Nationen. Darunter sind auch international bekannte Schachspieler. Der Schwerpunkt des Interesses liegt auf den Sammelprodukten der Philatelie, daneben interessieren aber auch Ansichtskarten, Telefonkarten und ähnliches Material. Die → **GSM** besteht seit 1968.

**„gens una sumus“**; ist lateinisch und bedeutet „Wir sind eine Familie“. Es ist der Wahlspruch der → **FIDE**. Siehe auch → **„amicis sumus“**.

**Gerätewart**, der; ihn gibt es seit der Satzungsreform 1996. Das Spielmaterial eines Vereines stellt einen wichtigen Wertposten dar und bedarf der Aufsicht und Pflege eines hierfür Verantwortlichen. G. ist: **Walter Jeandrée** seit 1996.

**Geschichte des Schachspiels**, siehe bei → **Entwicklung des Schachspiels**.

**Gräber, Jörg**; (\*1942), er spielte zwischen 1980 und 1991 77 mal für Vereinsmannschaften. Im Vereinsturnier gelangen im vier 2. Plätze in den Jahren 1982, 1984, 1988 und 1989.

**Groß, Rainer**; (1947), er ist → **Gründungsmitglied** und wurde in der → **Gründungsver-sammlung** zum ersten 1. → **Vorsitzenden** gewählt. Dies blieb er bis 1983, bis er aus beruflichen Gründen passen musste.

**Gründungsmitglied**, das; ist ein besonderes Mitglied, hat es doch die Geburt des Vereins in der → **Gründungsversammlung** mitgestaltet. G. sind i.d.R. die langlebigsten Mitglieder und in die Entwicklung des Vereins stärker eingebunden. Im → **Schachclub Magstadt** sind heute noch drei G. im Vorstand tätig. Es sind dies **Adolf** → **Langer, Jürgen** → **Lunardi** und **Günter** → **WeiB**. Auch heute noch im Verein ist das G. **Ole** → **Schade**. Weitere G. waren die nicht mehr aktiven **Rainer** → **Groß** und als Initiator **Hans-Ulrich** → **Voelter** sowie die früh verstorbenen **Kurt** → **Heber** und **Erwin** → **Schüle**.

Sicher ist diese Aufzählung unvollständig, da sie auf der ersten Mitgliederliste des → **Württembergischen Schachverbandes** vom Februar 1981 beruht. Wer weiß es genauer?

**Gründungsversammlung**, die; der 22. November 1979 ist der Geburtstag des → **Schachclub Magstadt**. An diesem Tag fand im → **Sportheim „An den Buchen“** die G. statt. Treibende Kraft dabei war → **Hans-Ulrich** → **Voelter**, der → **Schach** nicht nur als Freizeitvergnügen sondern als Sport auffasste und zusammen mit **Erwin** → **Schüle** als erster → **Turnierleiter** dazu die Weichen stellte.

**Grundreihe**, die; so heißt auf der weißen Seite die erste → **Reihe** auf dem → **Schachbrett** und auf der schwarzen Seite die achte Reihe.

**Grundstellung**, die; heißt die Aufstellung der Figuren vor Beginn der Partie. Im orthodoxen → **Schach** lautet diese von links nach rechts abgekürzt mittels der Notationsbuchstaben „TSLDKLST“. Analog dazu werden im → **Märchenschach** abweichende G.en angegeben. Wichtig ist dies zum Beispiel beim Schach 960.



Grundstellung des Schachspiels

**GSM**; Abk. für → **Gemeinschaft der Schachmotivsammler**.

**Güzel, Kaan**; (\*1979), zusammen mit seinem Bruder Saban spielte er zwischen 1993 und 1996 in der Jugendgruppe. Er war 1994 Jugendvereinsmeister und Jugendortsmeister.

## H

**Häberledurchmarsch**, der; dies ist unter Magstadter Jugendschachspielern die Bezeichnung für ein wenig schmeichelhaftes Turnierergebnis. Namensgeber ist ein der Redaktion bekannter Jugendspieler, nicht aus Magstadt stammend, dem das Kunststück gelang, bei einer Jugendeinzelmeisterschaft mit 0 (in Worten: null) Punkten das Turnier zu beenden.

Das gegenteilige Kunststück dazu finden Sie unter dem Stichwort → **9 aus 9** (i.W. Neun aus Neun).

**Hängepartie**, die; kaum jemand weiß heute noch etwas mit diesem Begriff anzufangen. Bis vor wenigen Jahren gab es für normale Turnierpartien in Einzel- und Mannschaftsturnieren keine absolute Bedenkzeitbegrenzung. Nach der zweiten Zeitkontrolle nach 6 bzw. 7 Stunden Spielzeit wurde die Partie abgebrochen. Der am Zug befindliche Spieler gab hierbei seinen nächsten Zug geheim in einen Umschlag. Die Stellung vor dem Abgabezug und die verbrauchte → **Bedenkzeit** beider Spieler wurden auf dem Umschlag notiert und dem Turnierleiter zur Aufbewahrung gegeben. Dieser bestimmte dann den Zeitpunkt der erneuten Aufnahme der Partie. Der Turnierleiter stellte zum verabredeten Zeitpunkt die Stellung auf, öffnete den Umschlag und führte den Abgabezug aus. Danach wurde weitergespielt, als sei die Partie nie unterbrochen worden. Die H. hatte den Vorteil, dass man ein eventuell schwieriges Endspiel ausgiebig analysieren konnte, was die Qualität der Partie und des Endspiels für beide Seiten deutlich erhöhte.

**Halbzug**, der; der Begriff wurde mit dem Aufkommen von Schachcomputern aktuell. Ein (ganzer) Zug besteht immer aus dem weißen und dem anschließenden schwarzen Zug. Dieser weiße oder schwarze Teilzug wird als H. bezeichnet. Die Rechentiefe der Spielstufen eines Schachcomputers wird in H. angegeben.

**Handicap-Simultanspiel**, das; Simultanspielvariante, in der ein Spieler gleichzeitig gegen alle Spieler einer Mannschaft spielt. Die Größe der Mannschaft variiert hierbei zwischen 4 und 10 Spielern. Alle Spieler, auch der Simultanspieler, haben dabei die gleiche → **Bedenkzeit**. Manchmal hat der Simultanspieler auch etwas mehr Zeit zur Verfügung.

H., die auch außerhalb des Schachlagers für Aufsehen sorgten, waren die von Weltmeister Kasparov oder des IBM-Supercomputers Deep Thought gegen die deutsche Schachnationalmannschaft an jeweils 4 Brettern.

**Hannoveraner Eröffnung**, die; von der Firma IBM gewählter Begriff für ihre bei der CeBIT' 91 eingeführte Servergeneration. Mit dabei war Deep Thought, der angeblich nur noch einen menschlichen Gegner fürchten musste, nämlich K...! Während der Computermesse CeBIT' 91 fand ein Länderkampf (→ **Handicap-Simultan**) der deutschen Nationalmannschaft gegen den Supercomputer Deep Thought statt.

**Haubelt, Michael**; (\*1974), ist seit 1990 aktiv und wird im gleichen Jahr Vereinsjugendmeister. Bei den Erwachsenen gelingt ihm 1998 ein 2. Platz im Vereinsturnier. 90 Mannschaftskämpfe stehen bis 2003 in seiner Vereinsbilanz.

**Hauptversammlung**, die; ist das oberste Organ eines Vereins und wird in der Regel jährlich einmal einberufen. Die H. nimmt die Berichte des Vorstandes und der Kassenprüfer entgegen, wählt und entlastet den → **Vorstand**, entscheidet über die → **Satzung** und weitere notwendige Ordnungen, über Ehrungen und grundsätzliche Dinge der Vereinsarbeit, wie z.B. über die Höhe des Mitgliedsbeitrags oder größere Investitionen. Zwischen den Jahreshauptversammlungen können im Bedarfsfall auch außerordentliche H. einberufen werden.

**Heber, Kurt**; (\*1912 †1983), er war → **Gründungsmitglied** des Vereins und führte vor seinem Tode in den Jahren 1981 und 1982 die Vereinskasse. In seiner kurzen Zeit,

in der er den Verein aktiv mitgestaltete, spielte er 16 mal in Mannschaften mit. Sportlich trug er sich mit zwei 3. Plätzen in den Vereinsturnieren 1980 und 1981 in die Vereinsgeschichte ein. Mehr war ihm leider nicht vergönnt.

**Heer, Markus:** (\*1974), er war als Jugendspieler zwischen 1988 und 1994 aktiv und 1989 → *Vereinsjugendmeister*.

**Heimatmuseum Magstadt,** das; zeigt in einem Haus am Marktplatz auf zwei Ebenen Ausschnitte aus der Geschichte der Gemeinde Magstadt. Eine dritte Ebene ist Sonderausstellungen vorbehalten, von denen es schon zahlreiche, zu recht unterschiedlichen Themen gab. Im Herbst 2004 stellt sich hier der → *Schachclub Magstadt* anlässlich seines 25-jährigen Jubiläums vor und zeigt die vielfältigen Möglichkeiten, sich mit Schach zu beschäftigen. Integriert in die Ausstellung ist die → *Wahl des schönsten Schachspiels*.

**Heinze, Marie:** (\*1985), sie kam 1994 in die → *Jugendgruppe*. Sie war Mädchenortsmeisterin in den Jahren 1995 und 1997 und aktiv bis zum Jahr 2000.

**Herbst, Rudolf:** (\*1945), er spielte zwischen 1988 und 1995 54 mal in der 1. Mannschaft des Vereins. In dieser Zeit wurde er zweimal, 1989 und 1990, dritter im Vereinsturnier, und 1991 Vereinsblitzmeister.

**Hilfsmatt,** das; das H. ist eine → *Märchenschach*-Forderung aus dem → *Problemschach*. Dabei zieht Schwarz so, dass sein eigenes → *Matt* in der geforderten Zugzahl erreicht werden kann.

**Hilt, Jannick:** (\*1995), er ist der jüngste Spieler, für den der Verein je einen Spielerpass be-

antragt hat, und ein Beispiel dafür, dass man auch bereits im Kindergartenalter mit dem Schachspiel als Sport beginnen kann. Er gewann als 5-Jähriger die → *AK* → *U6* beim 1. offenen Jugendturnier des → *SCM* und beim 2. Turnier die *AK U8*. Trotz seiner Jugend bestritt er bereits recht erfolgreich Mannschaftskämpfe in den Erwachsenenmannschaften des Vereins.

**Hoffmann, Alfred:**

(\*1936), er ist das Urgestein in der 1. Mannschaft des Schachclub Magstadt. Seit 1980 brachte er es auf 164 Spiele, die Saison 2001/2002 beendete er mit dem Rekordergebnis von 9 Punkten aus 9 Spielen. Zwischen 1988 und 1994 fungierte er als → *Turnierleiter*. 1982 und 1987 wurde er jeweils Dritter im Vereinsturnier. 1984 gelang ihm der Pokalsieg im erstmals ausgetragenen Vereinspokal.



**Homepage,** die; siehe unter → *Website*.

**HSV:** ist die Abkürzung für Hamburger Sportverein.

**IBM-Club,** der; gegründet im Januar 1952, ist wie die → *SG Stern Sindelfingen* ein Firmensportverein, der ebenfalls nicht an der Verbandsrunde des → *WSV* teilnimmt, da die meisten Spieler zusätzlich einem *WSV*-Verein angehören. Der I. stand in der Anfangsphase des Schachclub Magstadt fünf Mal als Freundschaftskampfpartner zur Verfügung.

**ICCF**; ist die Abkürzung für **International Correspondence Chess Federation**, das ist der Weltfernschachbund. Er organisiert das Fernschach auf internationaler Ebene. Mitglieder sind die nationalen Fernschachverbände. Für Deutschland ist dies der → **BdF**.

**Ingo-Zahl**, die; sie war der Vorgänger der → **DWZ**. Entwickelt hat sie 1947 Anton Höblinger (\*1875 †1959). Er benannte sie nach seiner Heimatstadt Ingolstadt. Sie ist das älteste, funktionierende Wertungssystem. Das Ingo-System hatte die Besonderheit, dass die I. mit zunehmender Spielstärke eines Spielers immer kleiner wurde.

**Internationale Leutascher Schachtage**, die; sie sind ein zweitägiges Schnellschachturnier, das am Samstag und Sonntag des Pfingstwochenendes im Leutaschtal in Österreich stattfindet, 2004 zum 21. Mal. Seit 1999 nimmt eine Gruppe Magstadter Spieler regelmäßig an diesem Turnier teil, denn es ist vom Zeitplan her auch geeignet andere Freizeitaktivitäten einzuplanen. Wandern bietet sich z.B. an und Innsbruck mit seinen vielfältigen Möglichkeiten ist nicht weit. Auch wer nicht Schach spielen möchte, kann sich darum zu einem Kurzurlaub der Gruppe um **Günther** → **Reimann** anschließen.



Es gibt noch andere Aktivitäten außer Schach

Der erste Versuch 1999 stand allerdings unter einem unglücklichen Stern, denn statt Schach spielen zu können, mussten 3 Teilnehmer wegen Hochwassers Hotel bzw. Campingplatz räumen und der vierte Teilnehmer konnte das Turnier erst gar nicht erreichen. Im nächsten Jahr lachte die Sonne vom Himmel und die neu gewählte Unterkunft, die → **Pension Holzmann**, erwies sich als sehr Schachspieler-erfahren.

Beste Platzierung unter durchschnittlich 66 Mannschaften war bislang der 44. Gesamtrang.

**Internes Turnier**; siehe → **Vereinsmeisterschaft**.

## J

**Jahreshauptversammlung**, die; siehe unter → **Hauptversammlung**.

**Jahresrückblick**, der; siehe → **Magstadter Türmle**.

**Jeandrée, Walter**; (\*1937), er ist seit 1995 Vereinsmitglied und hat seither 62 Mannschaftskämpfe gespielt. Mancher Etablierte darf sich durchaus an ihm ein Beispiel nehmen, bezüglich sei-



nes Ehrgeizes, sich immer wieder mit Stärkeren am Schachbrett zu messen. Seit 1996 gestaltet er auch den Verein aktiv mit, als erster und bislang einziger → **Gerätewart**.

Ergebnis seines sportlichen Engagements ist ein 3. Platz im Vereinsturnier 2001 hinter Günther Reimann und Marc Freymann aber vor Hans-Peter Lawatsch. Außerdem ist er in

der Jugendabteilung aktiv als wichtige Unterstützung für Jugendleiter Klaus Bayer im freitäglichen → **Jugendschachtreff**.

**JHV**; ist die Abkürzung für → **Jahreshauptversammlung**.

**Johannes-Kepler-Schule Magstadt**, die; sie wurde 1965 eingeweiht und später weiter dem Bedarf angepasst. Die letzte Erweiterung war die Mediothek mit Videoraum, der durch die Schule genutzt wurde.

Als Partner der Landessportbundinitiative Kooperation Schule/Verein arbeitet sie seit dem Jahr 2000 mit dem → **Schachclub Magstadt** auf dem Gebiet des Schachsports zusammen. Die ausschließlich ehrenamtlich durch den → **SCM** organisierte → **Schulschach AG** ist äußeres Zeichen dieser Partnerschaft.

**Jugendabteilung**, die; sie wurde am 1. März 1996 gegründet. Eine → **Jugendgruppe** als Basis für die Nachwuchsarbeit bestand schon seit 1980. Die Initiative zur Gründung der J. kam von **Heiner** → **Theofel**, der erkannte, dass bestimmte finanzielle Zuwendungen aus öffentlichen Kassen nur bei einer eigenständigen J. möglich sind. Natürlich waren auch die Möglichkeiten der Jugendlichen, aktiv das Geschehen in der Jugendgruppe mitzugestalten, in der bisherigen Form stark eingeschränkt. Da 1996 kaum ältere Jugendliche im Verein waren, geriet das Mitgestalten in den ersten Jahren etwas schwierig. Heute wird fast der ganze Trainingsablauf von den Jugendlichen organisiert. Zwar ist mit **Klaus** → **Bayer** immer noch ein erfahrenes Vereinsmitglied als von den Jugendlichen gewählter → **Jugendleiter** tätig. Es ist aber nur noch eine Frage der Zeit, bis ein ehemaliges Jugendmitglied sich dieser Aufgabe stellt.

**Jugendausflug**, der; 1994 gelang zum ersten Mal die Durchführung eines J. Die Jugendgruppe fuhr nach Steinheim an der Murr und Affalterbach, wo man gegen den dortigen Schachclub noch einen Jugendvergleichskampf austrug. 1995 war Stuttgart das Ziel mit Besuch von Schloss Solitude und des Planetariums. Seit 2001 gibt es alljährlich einen → **Ausflug** für den Gesamtverein, bei dem das Programm zu großen Teilen auch für Jugendliche geplant wird.

**Jugend gegen Senioren**; ist ein Vergleichskampf der Jugendlichen gegen die → **Senioren** im Verein. Er ist auf beiden Seiten gleichermaßen beliebt und findet etwa ein Mal jährlich statt.

**Jugend-Grand-Prix**; nennt sich eine Turnierserie des Badischen und Württembergischen Schachverbandes. Sie besteht aus 20 Jugendturnieren, zeitlich verteilt über das ganze Jahr und räumlich verteilt über ganz Baden-Württemberg. Das offene Jugendturnier des → **Schachclub Magstadt**, das 2004 zum vierten Mal stattfindet, zählt zu dieser J.-G.-P.-Serie.

**Jugendgruppe**, die; eine J. gab es schon kurz nach der Vereinsgründung. Für die Betreuung der Jugendlichen seit 1980 wurde bis zur Gründung der → **Jugendabteilung** von der → **JHV** der → **Jugendleiter** gewählt.

**Jugendkassenwart**, der; er wurde nötig, als die → **Jugendgruppe** sich 1996 zur → **Jugendabteilung** wandelte. Getrennte Kassen des Gesamtvereins und der Jugendabteilung sind Bedingung für das Recht auf bestimmte Staats- oder Verbandszuschüsse. J. ist: Günter Weiß seit 1996.

**Jugendleiter**, der; ist verantwortlich für die Jugendarbeit im Verein, er wurde bis 1995 von der → **Hauptversammlung** gewählt. Seit der Gründung einer eigenständigen → **Jugendabteilung** wählt die Magstadter Schachjugend ihren Leiter selbst.

Der von der → **Jugendversammlung** gewählte J. muss von der Hauptversammlung des Hauptvereins allerdings bestätigt werden. Das Amt des J. ist von den meisten Wechseln betroffen. Seit rund 10 Jahren gibt es aber auch hier eine für die Jugendarbeit förderliche ruhige Entwicklung und mit dieser ruhigen Entwicklung auch Konzepte der Jugendarbeit. Schon im Jahr nach der Gründung des Schachclubs existierte eine Jugendgruppe, die betreut sein wollte.

Die J. waren bzw. ist:

Ole Schade	1980
Hugo Pöppke	1981 - 1982
Jürgen Lunardi	1983
Klaus Bayer	1984
Günther Reimann	1985 - 1986
Jens Peinitz	1987
Jürgen Lunardi	1988 - 1991
Marc Freymann	1992 - 1993
Heiner Theofel	1994 - 1998
Klaus Bayer	seit 1999

**Jugendortsmeisterschaft**, die; sie wurde erstmals am 13.10.1990 gespielt. In den ersten Jahren gab es nur Jahrgangssieger, diese aufzuzählen, wäre etwas zu viel an dieser Stelle, denn es wurden acht Jahrgänge gewertet. Genaue Teilnehmerzahlen liegen aus den ersten 3 Jahren auch nicht vor, da nur die Jahrgangssieger in den Vereinsunterlagen gefunden wurden. Das Turnier war anfangs auch offen ausgeschrieben und als herbstliche Ergänzung zum → **KST** gedacht. Die J. machte dann im Laufe der Jahre einige Änderungen durch und wird seit 1995 als

vereinsinternes Turnier zusammen mit der → **Aktivschachmeisterschaft** des Hauptvereins in einem Turnier gespielt. Dies ist der seltene, aber durchaus gelungene Fall, dass jugendliche und erwachsene Aktive im gleichen Turnier um verschiedene Meisterehren streiten.

Jugendortsmeister seit 1993 wurden Jan Theofel 1993 und 1995, Kaan Güzel 1994, Walter Naß 1996, Steffen Steegmüller 1997, Bernhard Stolz 1998 und 1999, Matthias Stoll 2000, Johannes Wacker 2001 und Curt Weigel 2002 und 2003. Bei den Mädchen siegten Lisa Theofel 1994, Marie Heinze 1995 und 1997 sowie Nina Bühner 1996 und 1998 bis 2000. In diesem Jahrtausend stellte sich leider noch kein Mädchen der Konkurrenz.

**Jugendschachtreff**, der; so bezeichnete **Heiner** → **Theofel** das am Freitag stattfindende Jugendtraining. Die Bezeichnung hat durchaus ihre Vorteile gegenüber Begriffen wie Jugendtraining oder Jugendspieltag, da er gegenüber interessierten Jugendlichen hilft, die Schwellenangst herabzusetzen. Er wird auch heute noch für das Freitagstraining benutzt.

**Jugendsprecher**, der; er gehört zum → **Jugendvorstand** und wird von der → **Jugendversammlung** gewählt. J. waren bzw. ist:

Nina Bühner	1996 bis 1997
Bernhard Stolz	seit 1998

**Jugendturnierordnung**, die; sie wurde 2002 von der → **Jugendversammlung** verabschiedet. Sie beruht teilweise auf der → **Turnierordnung** des Hauptvereins, lässt aber dem → **Jugendleiter** wesentlich mehr Freiheiten, um auf besondere Situationen im Laufe des Jahres im Jugendtraining reagieren zu kön-

nen. Wenngleich mancher eine solche J. für unnötig hielt, ist der Sinn dahinter doch verstanden worden, nämlich sich selbst Regeln aufzuerlegen und diese auch einzuhalten, ein wichtiges Lernziel in der heutigen Gesellschaft. Die J. wird in der kurzen Zeit ihres Bestehens bereits reichlich mit Leben erfüllt.

**Jugendverbandsliga**, die; ist die höchste Spielklasse für Jugendmannschaften in der → *WSJ*.

**Jugendversammlung**, die; sie findet analog zur → *JHV* des Hauptvereins ebenfalls 1 Mal jährlich statt. Stimmberechtigt sind die Jugendlichen, aber auch die Mitarbeiter der Jugendabteilung. Die J. wählt den → *Jugendleiter*, den → *Jugendsprecher* und 2 Beisitzer. Sie nimmt die Tätigkeitsberichte entgegen, entlastet den Jugendvorstand und befindet über die → *Jugendturnierordnung* sowie über wichtige Entscheidungen zur Jugendarbeit.

**Jugendvorstand**, der; er setzt sich zusammen aus dem → *Jugendleiter*, dem → *Jugendkassenwart*, dem → *Jugendsprecher* und 2 Beisitzern.

**Jugendwart**, der; → *Jugendleiter*.

## K

**Kaffeehaus-Schach**, das; bezeichnet das Schachspiel mit mehr geselligem denn sportlichem Charakter bei einer Tasse Kaffee oder einem Viertel Wein in einem Lokal. In Wien und Berlin, und anderswo natürlich auch, gibt es noch zahlreiche Cafes, in denen man den

Ober um Spielfiguren und Brett bitten kann und diese natürlich auch bekommt. Die hohe Zeit des K. war im 19. und beginnenden 20. Jahrhundert. Das K. leidet heute etwas unter der Schnellebigkeit unserer Zeit. K. wird bei uns beim → *Senioren* gepflegt.

**Kameradschaftsabend**, der; ist das gesellige Element mit der längsten Tradition im Verein. Er wurde anfangs Gartenfest genannt, aber schon bald umbenannt in K. Mit einer Ausnahme, dem Jahr 1985, in diesem Jahr lud *Rudi* → *Beuttler* in seinen Garten ein, stellte immer *Adolf* → *Langer* seinen Garten zur Verfügung. Auch der Termin ist traditionell, immer im Juli kurz vor den Sommerferien.

**Kampfschach**, das; ist ein gelegentlich gebrauchter Begriff für das → *Nahschach*. Er soll abgrenzend wirken zum → *Kunstschach*, das sich mit Schachstudien und Schachproblemen beschäftigt.

**Kassenwart**, der; oft auch → *Kassier* genannt, ist etwas für gewissenhafte und sparsame Leute. Der K. führt Buch über alle Geldbewegungen, die für den Verein notwendig sind. Der K. wird ein Mal im Jahr von durch die → *JHV* bestimmte Kassenprüfer kontrolliert. Diese erstatten der nächsten *JHV* ihren Bericht über die Kassenführung. Seit der Vereinsgründung gibt es auch beim K. nur wenige Wechsel. K. waren:

Peter Völker	1979 - 1980
Kurt Heber	1981 - 1982
Stefan Voigt	1983
Andreas Finkel	1984 - 1993
Günter Weiß	seit 1994

**Kassier**, der; dies ist eine andere, frühere Bezeichnung für den → *Kassenwart*.

**Kiebitz**, der; der Begriff steht schachsprachlich für Zuschauer, die sich durch Zwischenbemerkungen in Schachpartien einmischen, ohne ausdrücklich darum gebeten worden zu sein. Diese Zuschauervariante ist unter Schachspielern nicht sonderlich beliebt. In Turniersälen hat der K. einen schweren Stand, da hier strenge Ruhe vom Zuschauer verlangt wird. Die große Stunde der K. schlägt beim → ***Kaffeehaus-Schach*** und in den Analyseräumen bei Schachturnieren.

**Kinder-Schach-Turnier**; siehe unter → ***KSK-Turnier***.

**KJMM**; ist die Abkürzung für → ***Kreisjugendmannschaftsmeisterschaft***.

**Kleines Schachlexikon des Schachclub Magstadt**; das ist diese Broschüre, in der Sie gerade schmökern. Es erscheint erstmals zum 25-jährigen Jubiläum des → ***SCM*** in gedruckter Form als auch als PDF-Datei. Die Software-Variante wird fortgeschrieben und gelegentlich neu veröffentlicht. Manches Stichwort, das heute noch mangels brauchbarer Quellen etwas mager daherkommt, wird dann ausführlicher dargestellt sein. Auch die Reaktionen auf die Erstauflage werden darin berücksichtigt.

**König**, der;  ist die → ***Figur*** um die es sich im Schachspiel hauptsächlich dreht. Ist er matt gesetzt, so ist die Partie für diese Partei verloren. Der K. kann 1 Feld weit in jede beliebige Richtung ziehen. Er kann sich einmal in der Partie mit einer → ***Rochade*** aus der gefährlichen Mitte in Sicherheit bringen.

**Königsdiplom**, das; ist die schwerste der 3 Diplommprüfungen des Deutschen Schachbun-

des. In ihr werden schon das Erkennen von strategischen und positionellen Plänen sowie komplizierte Mattführungen verlangt.

**Kreis Stuttgart West**; siehe → ***Schachkreis Stuttgart West***.

**Kreis-Jugend-Cup**, der; ist eine Jugendturnierserie innerhalb des Schachkreises Stuttgart West. Sie wurde von der Schachkreisjugendleitung angeregt und sollte von Anfang an aus mindestens 4 Turnieren bestehen. Dazu kommt es aber erst 2004 erstmals, nachdem die SpVgg Wildberg/Neubulach nach den Traditionsturnieren in Sindelfingen und Böblingen und dem vor Kurzem dazu gekommenen offenen Jugendturnier in Magstadt sich zur Ausrichtung eines weiteren Turniers im Schachkreis entschlossen hat.

**Kreisjugendliga**, die; siehe unter → ***Kreisjugendmannschaftsmeisterschaft***.

**Kreisjugendmannschaftsmeisterschaft**, die; sie wird mit 6er-Mannschaften und Jugendlichen beliebiger → ***AK's*** ausgetragen. Zum ersten Mal trat 1985 eine Jugendmannschaft aus dem Verein auf Kreisebene an und erreichte auf Anhieb Platz 3. Ein Jahr später wurde bereits die Kreismeisterschaft gewonnen. Auf das damit verbundene Spielrecht in der Bezirksjugendliga musste aber verzichtet werden. Auf Kreisebene wurde aber mit einer Mannschaft weitergespielt.

1990 erspielte man sich dann den zweiten Kreistitel. Diesmal trat man auf Bezirksebene an und – stieg sofort wieder ab. Durch das Ausscheiden einiger älterer Jugendlicher musste ein Jahr pausiert werden, denn die nachkommenden Jüngsten waren noch nicht soweit, um in einer Mannschaft eingesetzt werden zu können.

1996 waren die Jugendlichen wieder stark genug, um sich den dritten Kreismeistertitel zu holen. Die Mannschaft konnte auch in der Bezirksjugendliga gut mitmischen und sicherte sich den Klassenerhalt. Im Folgejahr musste die Mannschaft aber doch wieder in die Kreisjugendliga zurück.

Mehrmals wurde der Wiederaufstieg nur knapp verpasst. 2003 gab es dann aber den vierten Meistertitel.

Für das Jubiläumsjahr hofft → **Jugendleiter Klaus** → **Bayer**, erstmals zwei Mannschaften einsetzen zu können, eine im Bezirk und eine mit jüngeren Spielern auf Kreisebene zum Erfahrungs sammeln.

**Kreisklasse**, die; ist die höchste → **Spielklasse** im → **Schachkreis Stuttgart West**. Die Aufsteiger landen in der zweigeteilten → **Bezirksliga**, abgestiegen wird in die → **A-Klasse**.

**Kreissparkasse Böblingen - Filiale Magstadt**: anlässlich der Eröffnung des Neubaus der Sparkassenfiliale in Magstadt im Jahre 1983 begann eine heute noch andauernde Kooperation im Bereich des Jugendschachs im Ort. Äußeres Zeichen ist das 2004 zum 21. Mal ausgetragene → **Kinder-Schach-Turnier**.



Auch das offene Jugendturnier im Rahmen des baden-württembergischen → **Jugend-Grand-Prix** wäre ohne die Unterstützung der Kreissparkasse so nicht möglich.

**KSK-Turnier**, das; später Kinder-Schach-Turnier (→ **KST**) genannt. Es fand am 14. Februar im Jubiläumsjahr bereits zum 21. Mal statt. Es startete im Jahr 1983 auf Anregung des → **SCM** mit Unterstützung der Filiale Magstadt der Kreissparkasse Böblingen. Das Turnier hatte einen unerwarteten Erfolg im Ort, wodurch man in der Hauptstelle in Böblingen hellhörig wurde und das Turnier ein paar Jahre lang im Angebot des S-Clubs, einer Jugendbindungsinitiative der Sparkassen überregional ausschrieb. Es pausierte 1984 und fand ab 1985 dann jährlich im Winter in Magstadt statt.



Es war die Basis für eine intensivere Jugendarbeit im Verein. Diese langjährige Zusammenarbeit im Jugendschach ist für beide Seiten, der Kreissparkasse als auch des Schachclubs, heute ein nicht mehr wegzudenkender Faktor im gesellschaftlichen Leben der Gemeinde. Das Turnier ist für viele Jugendliche die erste Gelegenheit, Schach unter Turnierbedingungen zu spielen.

Das Turnier mobilisierte zeitweise bis zu 39 Jugendliche, sich am Schachbrett zu messen. Es hatte um die Jahrtausendwende he-

rum teilnehmermäßig einen Durchhänger, ist aber wieder auf dem Wege, die alte Stärke zu erreichen. Bis 1992 wurde nur nach Jahrgängen gewertet, seit 1993 gibt es auch einen Gesamtsieger.

**KST;** Abkürzung für Kinder-Schach-Turnier, Näheres siehe unter → *KSK-Turnier*. Die Namensänderung erfolgte auf Wunsch der Kreissparkassenfiliale Magstadt.

**Kulinski, Patrick;** (\*1987), ist aktiv in der Jugendgruppe seit dem Jahr 2000 und spielte in dieser kurzen Zeitspanne bereits 43 mal für Mannschaften des Vereins. 2003 wurde er Dritter der → *Jugendortsmeisterschaft*.

**Kunstschach,** das; siehe → *Problemschach*

**Kurzpartie,** die; als K. werden Partien bezeichnet, die in der Regel vor dem 20. Zug beendet werden. Es gibt innerhalb der Schachliteratur spezielle K.n-Sammlungen, die oft mehrere hundert K.n enthalten. Eines der gehaltvollsten Bücher auf diesem Gebiet ist die K.n-Sammlung „1000 Best Short Games of CHESS“ von Irving Chernev, die 1954 in England erschien. Ihre Besonderheit ist die Sortierung der Partien nach Themen. Zum Thema K. im → *Schachclub Magstadt* siehe auch unter dem Stichwort → *Club 13*.

## L

**Läufer,** der;   der L. bewegt sich auf den → *Diagonalen* beliebig weit fort. Er kann seine Felderfarbe nicht wechseln.

**Läufergabel,** die; siehe unter → *Gabel*.

**Landesliga,** die; L. Stuttgart heißt die Spielklasse über der zweigeteilten Bezirksliga des → *Schachbezirks Stuttgart*. Der Sieger steigt in die Verbandsliga Nord auf.

**Langer, Adolf;** (\*1934), er ist → *Gründungsmitglied* des Vereins und bislang einziges Ehrenmitglied. Er fungiert seit Bestehen des Vereins als 2. Vorsitzender. Er organisiert auch das seit ein paar Jahren in Magstadt gepflegte → *Senioren-schach*, zu dem auch Nichtmitglieder gerne zum Spiel eingeladen sind. Auf mehrfachen Wunsch der Schachregeln Unkundiger führte er 2003 während des Seniorenschachnachmittags einen Einführungskurs in die Grundkenntnisse des Schachspiels durch, der auf Wunsch gerne wiederholt wird.



Er gehört zum erlauchten Kreis der Aktiven mit mehr als 100 Mannschaftskämpfen, derzeit sind es 116 Kämpfe.

**Langers Garten,** siehe unter → *Kameradschaftsabend*

**Lawatsch, Hans-Peter;** (\*1957), er kam 1992 auf Empfehlung von *Rudolf* → *Herbst* zum → *Schachclub Magstadt*. Sein erster Erfolg im Verein war der 2. Platz der → *Vereinsmeisterschaft* 1993. Es folgten



1994 der Gewinn der Blitzmeisterschaft und der Pokalsieg und 1995 der 3. Platz im Vereinsturnier sowie der Sieg in der Blitzmeisterschaft. 1996 gelang

es ihm als bislang Einzigem alle 4 Vereinsturniere zu gewinnen, als da wären → **Vereinsmeisterschaft**, → **Vereinsblitzmeisterschaft**, → **Vereinsaktivschachmeisterschaft** und → **Magstadter Pokal**. In den Jahren 1997 bis 1999 folgten zwei siegreiche Vereinsmeisterschaften, drei Mal Platz 1 in der Aktivschachmeisterschaft, zwei Siege im Magstadter Pokal und ein Sieg im Blitzturnier. Nach dem 2. Platz im Jahr 2000 folgte im Vereinsturnier der 1. Platz 2002 und Platz 3 2003. Ebenfalls 2002 und 2003 siegte er in den Aktivschachturnieren des → **SCM**.

Er ist seit 1995 Turnierleiter im Verein und hat derzeit 86 → **Mannschaftskampfeinsätze** hinter sich. Daneben war er auch von 1987 bis 2003 stellvertretender Spartenleiter bzw. Spartenleiter der Sparte Schach in der → **SG Stern Sindelfingen**.

Der → **BdF**, dessen Mitglied er seit 1977 ist, verlieh ihm 2002 die silberne Ehrennadel. Er redigierte und veröffentlichte in seiner badischen Schachperiode mehrere Turnierbulletins und war für ein Jahr verantwortlicher Redakteur der Verbandszeitschrift „Schach in Baden“.

**Leichtfigur**, die; als L. werden → **Läufer** und → **Springer** bezeichnet, da diese gegenüber → **Turm** und → **Dame** in ihrer Wirkung eingeschränkt sind und daher nicht so mächtig auftreten können. Beide können zusammen mit dem eigenen → **König** den gegnerischen König allein nicht →  **matt**  setzen.

„**Linde**“, **Gasthaus**; siehe bei → **Gaststätte** „**Linde**“.

**Linie**, die; als L. werden die senkrecht angeordneten Felder auf dem Schachbrett bezeichnet. Die Linien sind mit den Buchstaben a bis h bezeichnet.

**Lunardi, Jürgen**; (\*1962), ist → **Gründungsmitglied** des Vereins und in diesem seit 1984 fast ununterbrochen im Vorstand tätig, so von 1984 bis 1987 als → **Turnierleiter**, zwischen 1988



und 1991 als → **Jugendleiter** und seit 1992 in der führenden Position als **1.** → **Vorsitzender**. Sein Konzept, dass er dabei zielstrebig verfolgt, soll den Verein sportlich als auch gesellschaftlich im Ort etablieren. Mit zahlreichen Veranstaltungen im Jubiläumsjahr, nicht zuletzt auch der → **Schachausstellung** im Heimatmuseum, ist er diesem Ziel einige Schritte näher gekommen.

Sportlich führt er die Statistik der → **Mannschaftskampfeinsätze** mit 185 Spielen an. In den Jahren 1996, 1999 und 2000 gelangen ihm 3. Plätze im Vereinsturnier.

## M

**Märchenschach**, das; unter diesem Begriff werden alle Schachvarianten zusammengefasst, die vom orthodoxen → **Schach**, wie es in den Spielregeln der → **FIDE** festgeschrieben ist, abweichen. Solche Abweichungen können sehr unterschiedlich sein. In der Enzyklopädie der Schachvarianten von D. B. Pritchard (Games & Puzzles Publ., GB 1994) sind mehrere hundert Abweichungen festgehalten, die teilweise auch miteinander kombiniert werden können.

Es gibt Varianten in der Brettgröße (größer oder kleiner als 8x8 Felder) oder Brettform (sechseckige Felder, Zylinder oder Kugelform), geänderte Zugweisen der Figuren (Be-

rolina-Bauer) und neue Figuren (Einhorn, Giraffe, Grashüpfer, Kamel, Nachtreiter, Zebra, u.v.a., → **Märchenschachfigur**), andere Spielziele statt des Matts des Königs (Schlag-schach, Beraubungssieg), und vieles mehr.

In Italien (A.I.S.E. = Associazione Italiana Scacchi Eterodossi) und den USA (NOST = Knights of the Square Table) gibt es eigene Clubs und Verbände, die sich nur mit M. befassen und die Spielbarkeit von Varianten erproben.

Schachvarianten abseits des Normalschachs als Turnier gespielt haben es in Deutschland im Gegensatz zu anderen Ländern aber schwer, sich durchzusetzen. Lediglich M.-Bedingungen im Problemschach haben bei uns eine Heimat gefunden, und zwar in der → „Schwalbe“, der Vereinigung für Freunde des → **Problemschachs** sowie in der nur wenigen Insidern bekannten Schachzeitschrift „Feenschach“.

In Saarbrücken gibt es seit ein paar Jahren ein Janusschach-Turnier und bei den Mainzer Schachtagen gibt es seit kurzer Zeit ein Schach-960-Turnier. Diese Variante mit veränderlicher Grundstellung wurde Mitte der 90er-Jahre des letzten Jahrhunderts von Ex-Weltmeister Bobby Fischer bekannter gemacht. Bei beiden Turnieren sieht man auch regelmäßig namhafte internationale Großmeister. Im Jugendbereich gibt es manchmal noch Tandemschach-Turniere.

**Märchenschachfigur**, die; ist die Bezeichnung für eine → **Figur**, die nicht aus dem orthodoxen → **Schach** stammt. Ein paar davon seien hier genannt und erklärt:

**Berolina-Bauer**, - er zieht diagonal und schlägt senkrecht nach vorne; er wurde 1926 erfunden.

**Chamäleon** - es wechselt mit jedem Zug seine Zugweise, es beginnt als Springer und

wird über Läufer, Turm und Dame wieder zum Springer; es wurde 1925 ins Märchenschach eingeführt.

**Giraffe** - ist eine Figur aus dem heute vergessenen Großschach. Ausgehend vom Springer, dessen Zug man in Kurzform mit 2+1 beschreiben kann, also 2 Felder waagrecht oder senkrecht und 1 Feld seitlich, zieht die G. nach dem Muster 4+1.

**Grashüpfer** - er zieht und schlägt wie die Dame, muss hierbei aber über einen Stein beliebiger Farbe hüpfen und genau dahinter landen und gegebenenfalls dort einen Stein schlagen. Er wurde von T. R. Dawson, einem der Großmeister des Märchenschachs, erfunden.

**Heuschrecke** - ist eine Abwandlung des Grashüpfers. Der übersprungene Stein muss hier von anderer Farbe sein.

**Imitator** - er kann weder schlagen noch geschlagen werden und nur auf leere Felder ziehen. Er bewegt sich simultan mit der Figur der am Zug befindlichen Partei. Kann der Imitator den geplanten Zug nicht nachvollziehen, kann auch diese Figur nicht ziehen. Der König ist auch dann matt, wenn der Imitator den rettenden Königszug nicht mehr nachahmen kann.

**Känguruh** - es wurde von dem Ungarn J. de A. Almay 1940 eingeführt. Die Zugweise ist analog dem Grashüpfer, allerdings auf das nächste Feld hinter 2 Steinen.

**Kamel** - es zieht nach dem Muster 3+1, liegt in der Zugweise also zwischen → **Springer** und Giraffe.

**Löwe** - ist eine Erweiterung des Grashüpfers und kann auf einem beliebigen Feld hinter einem übersprungenen Stein landen.

**Nachtreiter** - zieht wie ein → **Springer**, kann aber beliebig viele Züge in die gleiche Richtung machen. Von a1 aus kann er also z.B. auf die Felder c2, e3 oder g4 ziehen oder

über b3 und c5 das Feld d7 in einem Zug erreichen.

**Zebra** - zieht nach dem Muster 2 + 3, von a1 aus erreicht es die Felder c4 und d3.

**Magath, Felix**; (\*1953), hat sich schon als Fußballbundesligaspieler beim → **HSV** als Schachfan geoutet, für den er in 306 Bundesligaspielen 46 Tore schoß. 43 Länderspiele und 3 Tore als Nationalspieler stehen in seiner Bilanz. Als Spieler wurde er drei Mal Deutscher Meister und gewann mit dem HSV 1977 den Europapokal der Pokalsieger und 1983 den der Landesmeister. 1986 war er Vizeweltmeister. Nach dem Ende seiner Spielerkarriere begann er als Manager des HSV. Nach weiteren Manager-/Trainer-Stationen ist er heute für die Profimannschaft des VfB Stuttgart, einem der wenigen Fußballbundesligavereine ohne Schachabteilung, verantwortlich, und dies ziemlich erfolgreich. In seinem Reisegepäck als Fußballprofi war häufig ein Schachcomputer. Auch er ist Titelheld einer → **Schachanekdote**:

Während der Fußball-WM 1982 in Spanien geriet er einmal wegen seiner Schachleidenschaft in nicht ungefährliche Bedrängnis. Die Mannschaftshotels wurden schon damals von der örtlichen Polizei bewacht, um die Ruhe der Mannschaften vor allen Dingen nachts zu gewährleisten. An einem spielfreien Tag lenkte Schachfreund F. M. seine Schritte in das Spiellokal des Schachclubs Gijon. Es wurde später als erwartet, das Hotel war verschlossen und wie oben erwähnt, gut bewacht. Ein vorsorglich offen gelassenes Fenster sollte ihm Einlass gewähren. Dies bemerkten die Sicherheitsposten und eröffneten kurzerhand das Feuer auf den „Eindringling“. Dank seiner körperlichen Gewandtheit kam er aber mit dem Schrecken davon.

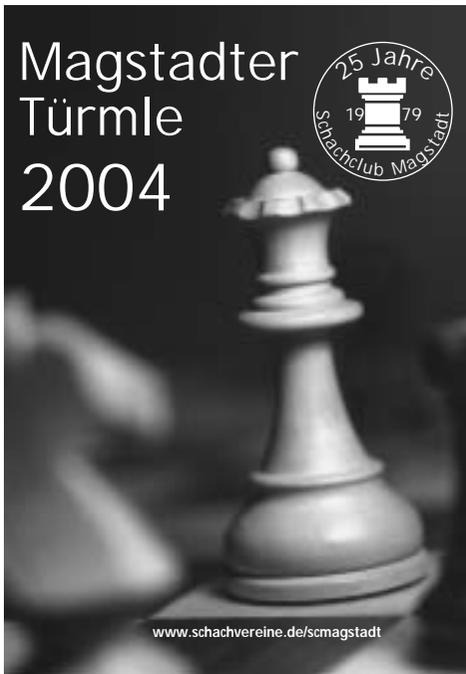
Ich (d.R.) habe über dieses Abenteuer da-

mals nichts in bundesdeutschen Zeitungen gelesen. Ich erfuhr erstmals von dieser Begebenheit durch die Anekdotensammlung von Rolf Voland, die im DDR-Verlag Tribüne Berlin erschien.

**Magstadter Bevölkerung**, die; ist die vorrangige Zielgruppe für viele Aktivitäten des → **Schachclub Magstadt**. Auch im Jubiläumsjahr wird diese Zielgruppe mittels verschiedener Veranstaltungen und Aktionen umworben.

**Magstadter Pokal**, der; so heißt seit 1996 der Vereinspokalwettbewerb. Er wurde in diesem Jahr auch vom einfachen K.O.-System zum Doppel-K.O.-System umgestellt. So kann jeder mindestens 2 Runden lang mitspielen. Der M.P. ist das einzige vereinsinterne Turnier an dem, - auf Einladung des Vorstandes -, auch Nichtmitglieder teilnehmen können. Das Turnier wurde erstmals 1984 ausgetragen. Es ist das Turnier mit der buntesten Siegerliste, wie nachstehend zu sehen ist:  
 Alfred Hoffmann gewinnt 1984,  
 Günther Reimann in den Jahren 1985, 1987 – 1989, 1993 und 2002,  
 Michele Melchiorre 1990,  
 Gerhard Pawitsch 1991,  
 Hans-Peter Lawatsch 1994 und 1996 – 1998,  
 Marc Freymann 1995, 2000, 2001 und 2003,  
 Günter Weiß im Jahr 1999.

**Magstadter Türmle**, das; ist ein rund 20 Seiten starkes, jährlich erscheinendes Periodikum, das jeweils zur Jahreshauptversammlung aufgelegt wird und die Mitglieder über das abgelaufene Schachjahr unterrichtet. Für die Gestaltung ist **Günter** → **Weiß** verantwortlich. Der Inhalt, zu dem jeder beitragen kann, ist gleichzeitig als Tischvorlage für verschiedene Vorstandsberichte gedacht.



Es erscheint im Jubiläumsjahr zum 3. Mal, nachdem schon seit Mitte der 80er Jahre des vergangenen Jahrhunderts ähnliche Zusammenstellungen ohne diesen Titel (siehe unter → **Ergebnisse**) zu den Jahreshauptversammlungen aufgelegt wurden.

**Mannschaften** des Schachclub Magstadt, die; 1) **1. M.**, die; sie ist das Aushängeschild des Vereins. Ihr und ihrem sportlichen Ziel müssen sich die nachfolgenden Mannschaften unterordnen, auch wenn dies gelegentlich zum Nachteil dieser Mannschaften bei der Aufstellung von Spielern führt.

Die 1. M. begann in der Saison 1980/81 in der → **C-Klasse**. Sie erreichte auf Anhieb den 3. Platz. Im nächsten Jahr folgte der erste Aufstieg in die → **B-Klasse**. 6 Jahre spielte man dort immer vorne mit. Im verflixten 7. Jahr klappte dann der erste Klassensieg und

der Aufstieg in die → **A-Klasse**. Auch hier kam man nicht in Abstiegsnöte, sondern mischte vorne mit, 3 Jahre lang. Im 4. Jahr, dem Jahr der großen Spielklassenreform im → **WSV**, - der Umstellung von 8-er- auf 10-er-Gruppen -, klappte dann als Dritter der A-Klasse der Aufstieg in die → **Kreisklasse**. Wie es schien, wohl etwas zu früh, der sofortige Abstieg 1994 war die Folge, übrigens der erste Abstieg der 1.M. seit Bestehens des Vereins.

In der Saison 1994/95 folgte der sofortige Wiederaufstieg. Es folgten zwei weitere Jahre in der Kreisklasse. Danach durchlebte die 1. M. eine etwas schwierige Phase, die sogar bis in die B-Klasse hinabführte. Seit diesem B-Klassen-Jahr geht es aber wieder aufwärts. Die 1. M. spielt in der Saison 2003/04 ihr insgesamt fünftes Jahr in der → **Kreis-klasse** Stuttgart West.

2) **2. M.**, die; sie trat erstmals in der Saison 1983/84 in der → **C-Klasse** an. Mit dem ersten Aufstieg 1987 war man dann 6 Jahre lang das, was mitunter mit dem Begriff Fahrstuhlmannschaft bezeichnet wird. Auf, ab, auf, auf, ab, ab war die Reihenfolge, bis dann eine lange Pause in der → **B-Klasse** eingelegt wurde.

1997 gelang wieder der Aufstieg in die → **A-Klasse**, dummerweise aber auch gleichzeitig der Abstieg der → **1. Mannschaft** aus der → **Kreisklasse** in eben diese. Eine komplizierte Saison 1997/98 folgte. Der sofortige Abstieg in die B-Klasse war die Folge. Aufgrund von Aufstellungsproblemen erfolgte ein Jahr später der freiwillige Rückzug in die C-Klasse.

In den nächsten Jahren wurden zahlreiche Jugendspieler in die 2. M. eingebunden. 2003 waren gerade diese Jugendlichen das Rückrat, um den Aufstieg in die B-Klasse ein weiteres Mal zu schaffen.

3) **3. M.**, die; hatte ihren ersten Auftritt in der Saison 1988/89. Es musste im ersten Jahr ziemlich viel Lehrgeld bezahlt werden, das man aber schon bald mit Zinsen zurückforderte. So folgte noch ein Übungsjahr, bis in der Saison 1990/91 der Klassensieg und der Aufstieg in die → **B-Klasse** gelang. Eine zu dünne Spielerdecke ließ es aber ratsam erscheinen, auf das erworbene Spielrecht zu verzichten und die 3. M. ganz zurück zu ziehen.

4 Jahre sollte es dauern, bis aufgrund der erfolgreichen Jugendarbeit von **Heiner** → **Theofel** wieder genügend Spieler für eine 3. M. zur Verfügung standen. Es gingen wieder 2 Jahre ins Land, in denen die Jugendlichen Erfahrungen sammeln konnten. Nur Kanonenfutter waren sie diesmal aber vom ersten Spiel an nicht mehr. Im dritten Jahr der Wiederbelebung gelang dann wieder der Aufstieg in die B-Klasse. Zur nächsten Saison gab es aber erneut Spielerweggänge im Erwachsenenbereich, so dass die Vereinsverantwortlichen wieder die 3. M. auflösen mussten. Die Jugendlichen hatten aber mittlerweile genügend Spielerfahrung um auch in der B-Klasse in der → **2. Mannschaft** mithalten zu können.

Wieder gingen 4 Jahre ins Land, bis die 3. M. ein weiteres Mal mit Spielern aus der Jugendabteilung reaktiviert werden konnte. Wünschen wir der 3. M., dass sich dieser Zyklus nicht mehr wiederholt und der Mannschaft ein längeres Bestehen möglich ist. Im Sommer 2005 wissen wir es genauer.

4) **4. M.**, die; eine 4. M. gab es noch nicht beim → **Schachclub Magstadt**. Ist die Aufstellung einer solchen einmal möglich, darf man sich dann sicher zu den grösseren Schachvereinen im Lande zählen.

5) **5. M.**, die; man darf wohl noch träumen!

**Mannschaftsführer**, der; er ist ein wichtiges Bindeglied zwischen Mitgliedern und Vorstand. Er sorgt für einen reibungslosen Ablauf der Mannschaftskämpfe. Schreckgespenst jeden M. sind Spielerabsagen am Freitagabend oder noch schlimmer am Samstag vor dem Spiel.

Als M. fungierten in den letzten Jahren **Jürgen** → **Lunardi** (1. Mannschaft), **Klaus** → **Bayer** (2. Mannschaft) und **Walter** → **Jeandrée** (2. und 3. Mannschaft). Genauere Daten harren noch der Erforschung, in späteren Auflagen des Lexikons steht sicher mehr darüber.

**Mannschaftskampf**, der; ist einer der Schwerpunkte des Schachvereinslebens. Neben der regelmäßigen Trainingsmöglichkeit mit Spielpartnern unterschiedlicher Spielstärke und der Teilnahme an Einzelmeisterschaften ist die Teilnahme an Mannschaftsmeisterschaften nur in einem Schachverein möglich. Nur über die Mitgliedschaft in einem Verein erhält man einen Spielerpass, der zur Teilnahme an Mannschafts- und Einzelmeisterschaften des Verbandes berechtigt.

**Mannschaftskampfeinsätze**; über die M. führt der Turnierleiter eine Statistik, in der alle Spieler mit ihren M. geführt werden. Die → **Mannschaftsführer** sind hierbei die wichtigsten Datenlieferanten. 128 Spieler besaßen in den vergangenen 25 Jahren einen Spielerpass und werden in der Statistik geführt. 28 Spieler haben bislang über 50 M. geschafft, darunter sind 21 derzeit aktive Spieler. 10 Spieler davon haben schon mehr als 100 M. hinter sich. Dies sind mit Stand Okt.2003:

	Einsätze		Einsätze
Jürgen Lunardi	185	Klaus Bayer	148
Günter Wolf	181	Bernhard Stolz	135
Alfred Hoffmann	164	Thomas Schicht	133
Günther Reimann	155	Adolf Langer	116
Marc Freymann	150	Ole Schade	103

Wer wird als Erster die 250er-Marke knacken? Um das Jahr 2009 herum wird das aber frühestens der Fall sein.

**Materialwart**, der; siehe unter → **Gerätewart**.

**Matt**, das; ist arabisch und bedeutet „gestorben“. Ist der König von einer gegnerischen Figur angegriffen und dieser Angriff lässt sich nicht im nächsten Zug beseitigen, siehe hierzu → **Schach**, so ist der König matt und die Partie zu Ende.

**Mediothek**, die; sie war bei ihrer Eröffnung ein Vorzeigeobjekt der Gemeinde, da sie nicht nur Literatur zur Ausleihe anbot, sondern auch Klangmedien und später auch den Zugang zum Internet. Derzeitige Leiterin ist Diplombibliothekarin Maria Lavadinho, die den angegliederten Videoraum unserer → **Jugendgruppe** zur Verfügung stellte und damit dem → **SCM** aus einer präkeren Raumnot half.

**Melchiorre, Michele**: (\*1964), er wurde 1990 Pokalsieger und spielte zwischen 1989 und 1991 leider nur 10 mal für die 1. Mannschaft.

### **Mehrdimensionenschachvarianten:**

der Drang des Menschen, immer wieder Neues oder Größeres auszuprobieren, macht auch vor dem Schachspiel nicht halt. Unser orthodoxes Schachspiel beschränkt sich auf zwei Dimensionen. Jahrhunderte lang genügte dies, lediglich mit der Größe des Brettes wurde experimentiert.

1851 konnte man dann beim ersten internationalen Schachturnier in London eine 3-D-Variante bestaunen. Viele weitere folgten, waren aber durchweg sehr schwer spielbar.

Fourth Dimension Chess nannte sich ein Spiel eines Verlages aus England, das dort in den 70er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts recht erfolgreich war. Auch eindimensionale Varianten gibt es.

Das → **Schachbrett** besteht hier nur aus einer → **Reihe** von 8 Feldern.

**Mehrpersonenschachvarianten:** sie gehören alle in den Bereich → **Märchenschach**.

**3-Personen-Spiele** sind seit 1722 bekannt. D. B. Pritchard zählt über ein Dutzend Ableger auf. Eine Variante wird in unserer → **Schachausstellung** zu sehen sein.

Bei den **4-Personen-Spielen** sind es noch weitaus mehr. Sieht man einmal von der indischen Urform ab, beginnt auch hier die Entwicklung im 18. Jahrhundert. Das bei Jugendlichen beliebte Tandem-Schach gehört hier auch dazu.

Mit einer **5-Personen-Variante** kann man sich noch in der Schachgeschichte verewigen. Es gibt nämlich noch keine.

**6-Personen-Spiele** sind zweimal bekannt geworden. Beide benötigen aber mehrere Schachbretter und sind dadurch recht schwierig umzusetzen.

Als **7-Personen-Spiel** ist eine Variante bekannt, die auf einem Go-Brett gespielt wird. Siehe dazu unter → **Siebenpersonenschach**.

Als **8-Personen-Spiel** ist eine Variante aus dem Jahre 1884 bekannt. Es wird auf einem 16x16 Felder großen Brett gespielt.

(Varianten für noch mehr Spieler kenne ich nicht. - d.R.)

**9-Personen-Spiele** ließen sich aber durchaus aus den 3-Spieler-Varianten entwickeln.

**Mini-Schachlehrbuch des Deutschen Schachbundes**, das; ist eine 44-seitige Broschüre im Format Din A7, die die Spielregeln des



Das Mini-Schachlehrbuch des Deutschen Schachbundes.

Schachspiels erklärt und dem Anfänger auch ein paar Tipps für die ersten Partien mit auf den Weg gibt. Sie ist bei uns erhältlich.

**Mittelspiel**, das; dies ist der schwierigste Teil einer Schachpartie. Im M. versucht man mittels der in der → **Eröffnung** erreichten Figurenstellung weitere positionelle Vorteile für das nahende → **Endspiel** zu erreichen. Mitunter reichen die M.-Vorteile auch schon für einen direkten Königsangriff. Über das M. gibt es nur wenig Literatur.

## N

**N**; ist die Abkürzung für „theoretische Neuerung“ in der Schachliteratur. Es ist das bei Schachspielern unterhalb der Weltklasse beliebteste Kommentierungszeichen des Schachinformativ-Verlages in Belgard.

**Nahschach**, das; der Begriff wird gern verwendet, um den Unterschied zu → **Fernschach** klar werden zu lassen. Beim N. ist die räumliche Nähe das Entscheidende, denn der Gegner sitzt direkt gegenüber, das ist beim Fernschach nicht der Fall.

**Naß, Walter**; (\*1986), schon kurz nachdem er in die Jugendgruppe kam, wurde sein Schachtalent erkannt. Er überflügelte schnell wesentlich ältere und etablierte Jugendspie-

ler. Er startete seine Erfolgsserie mit einem 2. Platz 1995 in der Vereinsjugendmeisterschaft und dem Sieg in der Vereinsjugendblitzmeisterschaft. Schon im nächsten Jahr, 1996, gewann er nahezu alle Turniere, in denen er startete. So wurde er in diesem Jahr → **Vereinsjugendmeister** und → **Vereinsblitzjugendmeister** sowie → **Jugendortsmeister**. Er wurde immer noch im gleichen Jahr in der → **Altersklasse** U11 Kreisjugendmeister und Bezirksjugendmeister sowie württembergischer Jugendmeister und württembergischer Blitzjugendmeister. 1997 gewann er zusammen mit **Bernhard** → **Stolz** das → **KSK-Turnier**, außerdem konnte er in der → **Jugendgruppe** die Titel Vereinsjugendmeister und Vereinsjugendblitzmeister verteidigen. 1998 erreichte er Platz 3 bei der württembergischen Jugendmeisterschaft in der → **AK** U13. Zwischen 1994 und 1998 spielte er 67 Mannschaftskämpfe für den → **SCM**. Da er glaubte, in Magstadt sportlich nicht mehr weiterzukommen, wechselte er zu Beginn der Saison 1998/99 den Verein.

**Nestoren**, die; sind Schachspieler, die das 70. Lebensjahr vollendet haben. In manchen Landesverbänden gibt es für diese → **Altersklasse** eigene Landesmeisterschaften, so dass das Jungvolk, die → **Senioren**, unter sich bleibt.

**Neues Schulhaus**; ein Raum in diesem Gebäude war 1991 der erste von der Gemeinde gestellte Trainingsraum für die → **Jugendgruppe**, die bis dahin wie die Erwachsenen in der → **Gaststätte „Linde“** spielte. Dies war für eine sinnvolle Jugendarbeit aber keine gute Basis.

**9 aus 9** (neun aus neun); ist ein ziemlich seltenes Ergebnis für einen Spieler in einer

Mannschaftskampfspielzeit. In der Saison 2001/02 schaffte das als Erster im Verein *Alfred* → *Hoffmann* in der 1. Mannschaft.

**NIC**; ist die Abkürzung für „New in Chess“. Unter diesem Namen gibt es sowohl eine → *Schachzeitschrift* als auch eine Eröffnungs- enzyklopädie ähnlich des → *Schachinforma- tors*. Ferner hatte der niederländische Verlag die → *Schachdatenbank* → *Nibase* vertrieben.

**Nibase**; diese aus den Niederlanden stammende → *Schachdatenbank* wurde nur bis 1991 bis zur Version 3.0 weiterentwickelt. Man gab mit dem Aufkommen der PC-Bedienplattform Windows die Weiterentwicklung der nur unter MS-DOS laufende Schachdatenbank auf. Produkte, die unter N. genutzt werden konnten, gab es noch ein paar Jahre lang weiter. Der Eröffnungsschlüssel wurde noch bis zur Version 5.1 erweitert und steht heute noch für die Nutzer dieser Schachdatenbank im Internet zum kostenlosen Download bereit. Das eigenständige Datenformat der erfassten Partien wird leider nicht mehr von anderen Schachdatenbanken unterstützt, so dass die hartnäckigen Nutzer dieser Software es heute recht schwer haben.

**Notation**, die; die N. dient während der Partie zur Mitschrift dieser und nach der Partie zum Nachspielen von Schachpartien. Unterschiedliche Anforderungen ließen auch unterschiedliche Arten der N. entstehen.

1) **algebraische N.**, sie ist die am weitesten verbreitete Art, eine Schachpartie mitzuschreiben. Sie wurde von Philipp Stamma Anfang des 18. Jhdts. erfunden. Es gibt prinzipiell 2 Arten der algebraischen N., zum einen die ausführliche N., bei der Start- und Zielfeld

eines Zuges angegeben werden, zum andern die verkürzte N., bei der nur das Zielfeld angegeben wird. Sie ist die übliche N. im modernen Turnierschach. Eine international lesbare Variante der algebraischen N. ist die → **figurine Notation**.

2) die **beschreibende N.** ist aus dem englischen Sprachraum und aus Spanien bekannt. Sie entstand im frühen Mittelalter. Sie ist recht schwierig zu lesen, da sie auf die Benennung der Linien durch Buchstaben verzichtet und die Reihen von Weiß als auch Schwarz mit der Zahl 1 beginnen. So ist nur aus dem Fortgang der N. zu sehen, ob es ein weißer oder schwarzer Zug ist. Der einfache Zug „e2-e4“ lautet in der b. N. „Bauer vor dem König auf das 4. Feld“ oder verkürzt „B-K4“, der schwarze Zug „e7-e5“ lautet ebenfalls „Bauer vor dem König auf das 4. Feld“ oder „B-K4“.

3) die **Fernschach-N.**, auch Zahlen-N. genannt, verzichtet auf die Figurenbenennung und ersetzt die Buchstaben a bis h durch die Ziffern 1 bis 8. So ergibt jeder (Halb-)Zug eine vierstellige Zahl, die auf der Fernschachkarte notiert wird. Sie verdankt ihr Entstehen der Tatsache, dass eine nur mit Zahlen beschriebene Postkarte lange Zeit als Drucksache verschickt werden konnte; und diese Drucksache weniger Porto erforderte als eine Postkarte mit Text, auch wenn er nur ein paar einzelne Buchstaben enthielt.

4) die **Telegramm-N.**, auch als telegrafische N. oder Code Udemann bekannt, verzichtet auf die Ziffern. Dies geht auch wieder auf frühere Vorschriften der Post zurück. Statt dessen werden die Linien von der weißen Seite aus links beginnend mit den Buchstaben b, c, d, f, g, h, k und l bezeichnet. Auf der schwarzen Seite verwendet man die Buchstaben m, n, p, r, s, t, w und z. Die Reihen bekommen von der weißen als auch schwarzen Seite be-

ginnend die Buchstaben a, e, i und o. Daraus ergibt sich für jeden Halbzug ein Kosten sparendes, vierbuchstabiges Wort. Die T.-N. hat bei den heutigen technischen Übermittlungsmöglichkeiten nur noch historische Bedeutung.

**Notationspflicht**, die; bedeutet für den Spieler, die Partie fehlerfrei mitzuschreiben. Von dieser N. ist man teilweise nur in höchster → **Zeitnot** entbunden. Teilweise heißt, dass man zumindest die Zügezahl mitstricheln muss, um nach überstandener Zeitnotphase das → **Partieformular** zu vervollständigen.

## O

**Oberliga**, die; ist die oberste Spielklasse im → **Württembergischen Schachverband**. Darüber gibt es auf deutscher Ebene noch die 1. und 2. Bundesliga, die vom → **Deutschen Schachbund** organisiert werden.

**Offenes Jugendturnier des Schachclub Magstadt**; es wurde erstmals im Jahr 2001 ausgerichtet und zählte von Beginn an zum 20 Turniere umfassenden baden-württ. → **Jugend-Grand-Prix** sowie zum → **Kreis-Jugend-Cup** der Schachkreisjugend Stuttgart-West. Das Turnier hatte bislang durchschnittlich 80 Teilnehmer in 6 → **Altersklassen**.



Die eigenen Jugendlichen konnten sich in ihren Altersklassen zwar gut behaupten, Klassensiege gelangen bislang aber nur **Jannick** → **Hilt** 2001 in der → **AK U6** und 2002 in der **AK U8**.

**Open**, das; neudeutsche Bezeichnung für ein Turnier, an dem jedermann teilnehmen kann und bei dem es mitunter um recht hohe Geldpreise geht.

Bekanntestes Turnier dieser Art in der Region ist das Internationale Böblinger Open, das 2003 zwischen den Jahren zum 20. Mal stattfand. Ausrichter ist der Schachclub Hewlett-Packard Böblingen. Der besondere Reiz dieser Turnierform ist, zumindest in den Anfangsrunden als Schachamateure einmal einem Großmeister oder Internationalen Meister gegenüber sitzen zu können. Neben ein paar anderen Gründen lockt auch dieser Reiz alljährlich rund 300 Schachspieler ins Novotel Böblingen.

Für viele Gemeinden sind Open-Turniere inzwischen zu einem wichtigen Wirtschaftsfaktor im Tourismus geworden.

**Opfer**, das; als O. bezeichnet man den Versuch, dem Gegner Material anzubieten, um dafür andere Vorteile erlangen zu können.

Am häufigsten sind O. am Anfang eines entscheidenden Königsangriffs. O. in der → **Eröffnung**, meist Bauernopfer, nennt man Gambit und dienen dem Zeitgewinn. Die andere Seite bleibt hierbei in der Entwicklung zurück, da sie für das Kassieren des angebotenen Materials Zeit (= Züge) verbraucht.

**Opposition**, die; sie ist dann gegeben, wenn sich die beiden → **Könige** mit einer ungeraden Anzahl von Feldern zwischen sich gegenüber stehen. Die O. ist ein wichtiges, strategisches Mittel im → **Endspiel**. Es gibt die Nah-O.

mit einem Feld zwischen den Königen und die Fern-O. mit 3, 5 oder 7 Feldern zwischen den beiden. Auch eine Diagonal-O. ist möglich.

## P

**Partieformular**, das; es dient zum Mitschreiben der Partie. Das gängige Format in Deutschland ist Din A 5 mit Platz für 40 oder 60 Züge auf der Vorderseite. Größere oder kleinere Formate sind selten. P. sind ein nettes Sammelgebiet im Schachsport.

**Partiemitschrift**, die; siehe unter → *Notation*.

**Partienotation**, die; siehe auch unter → *Notation*.

**Partiendatenbank**, die; siehe bei → *Schachdatenbank*.

**Partiensammlung**, die; siehe unter → *Schachdatenbank*.

**Patt**, das; steht der König einer Partei nicht im Schach und kann diese Partei keinen den Regeln entsprechenden Zug ausführen, so ist diese Partei patt. Das Spiel endet damit → *remis*.

**Patzer**, der;

1) Bezeichnung für einen schweren Fehler, der in der Regel die Partie schnell zu Gunsten des Gegners entscheidet.

2) wenig angenehme Wortwahl für Spieler, denen häufiger das oben Beschriebene passiert.

**Pawitsch, Gerhard**; (\*1953), er ist seit 1983 aktiv und hat bis 1993 die meisten seiner

61 Mannschaftskämpfe gespielt. Danach liess er es wesentlich geruh-samer angehen, ohne jedoch je ganz aufhören zu wollen. 1986 wurde er Dritter in der → *Ver-einsmeisterschaft* und 1991 Pokalsieger.



**Peinitz, Jens**; (\*1968), war Mitglied von 1985 bis 1998, 1986 Vereinsjugendblitzmeister und 1987 als älterer Jugendlicher Leiter (→ *Jugendleiter*) der → *Jugendgruppe*.

**Pension Holzmann**, die; im Ortsteil Ostbach abseits der Durchgangsstraße direkt am Waldrand im durch den Heimatdichter Ludwig Ganghofer bekannt gewordenen Leutaschtal gelegen, ist seit dem Jahr 2000 die Heimstatt für ein paar Magstadter Schachfreunde während der → *Internationalen Leutascher Schachtage*. Auch zu anderen Schachveranstaltungen im Leutaschtal nutzen zahlreiche Schachfreunde gerne diese Pension der Familie Holzmann als Unterkunft.

**Pferd**, das; ist eine besonders von Anfängern gerne benutzte, andere Bezeichnung für den → *Springer*. Bei Herbert Geisdorf / Der Schachfreund, Band 2, der vom Springer handelt, finden wir auch noch die Begriffe Schimmel, Mähre, Hengst, Ross u.a.

**Ping-Pong-Eröffnung**, die; ihre Wurzeln sollen in China liegen. Obwohl sie bei ihrer Anwendung für Aufsehen sorgt, hat sie keinerlei strategischen oder positionellen Wert.

Wie wird sie angewendet? Nun, man nehme den Be2, werfe ihn ein paar Meter in die Luft, fange ihn wieder elegant auf und setze ihn anschließend auf das Feld e4, das Ganze na-

türlich nur mit der Zughand. Vor der ersten Anwendung im Turnier empfiehlt es sich aber, erst einmal das Ganze zu Hause zu üben. Sonst wirkt die Geschichte beim Misslingen etwas lächerlich.

Die → **Eröffnung** ist, soweit uns bekannt, erstmals urkundlich erwähnt in der Turnierausschreibung zum Neuburger → **Open** 1988. Eingang in die Schachtheorie hat die P. bislang jedoch nicht gefunden.

**Pöppel**, der; Bezeichnung für eine allgemein verwendbare Spielfigur, z. B. beim „Mensch ärgere Dich nicht“, Halma u. ä. Spielen.

**Pöppke, Hugo**; (\*1922 †2002), von 1983 bis 1990 spielte er 18 Mannschaftskämpfe. Er war nach seiner aktiven Zeit (vorher kannte ich ihn nicht. - d.R.) der gute Geist des Vereins, der häufig eine heitere Note in den Clubabend brachte. Viele Jahre lang gebührte ihm das → **Schlusswort** der → **JHV**, die er nie versäumte.

**Pressewart**, der; seine Hauptaufgabe ist die Belieferung der örtlichen und regionalen Tageszeitungen mit Informationen und Berichten aus dem Vereinsgeschehen. Obwohl dieses Ehrenamt nicht im Vorstand verankert ist, gab es sporadische Besetzungen dieses Postens, so u.a. durch:

Günter Weiß 1982 - 1985,

Klaus Bayer 1992.

Zur Zeit versorgt der → **1. Vorsitzende** die Presse, die im Kreis Böblingen neben mehreren Tageszeitungen auch Regional-Radio und Regional-Fernsehen beinhaltet, mit Informationen.

**Problemlöseturnier**, das; ist eine Turnierform, die es im → **Schachclub Magstadt** bisher noch nicht gab. Bei einem solchen

Turnier muss man eine Anzahl Schachprobleme möglichst fehlerfrei und schnell lösen und zu Papier bringen. Der Schnellste mit den wenigsten Fehlern gewinnt das Turnier. Gelöst werden müssen 4 - 6 Probleme unterschiedlicher Art. Begonnen wird meist mit einem Zweizüger, das ist ein Schachproblem mit der Forderung „Matt in 2 Zügen“, danach folgen ein Dreizüger und ein Mehrzüger. Den Abschluss bildet meist ein → **Hilfsmatt**- oder → **Selbstmatt**-Problem oder etwas anderes aus dem → **Märchenschach**.

Unbestätigten Gerüchten gemäß soll der → **Turnierleiter Hans-Peter** → **Lawatsch** ange droht haben, bei seiner erneuten Wiederwahl ein solches Turnier durchzuführen.

**Problemschach**, das; auch Kunstschach genannt, ist die Solitaire-Variante des Schachspiels. Man löst alleine oder gemeinsam eine Schachstellung gemäß der verlangten Bedingung. Die Komposition einer solchen Stellung ist die andere, nicht minder interessante Seite im P.

## Q

**Quadrupelbauer**, der; wenn Sie über die Stichworte → **Doppelbauer** und → **Trippelbauer** hier gelandet sind, ahnen Sie es schon; das sind 4 → **Bauern** hintereinander. Auch den Q. gab es schon in Turnierpartien, wie der unvergleichliche Schachplauderer Kurt Richter in seinen „Kurzgeschichten um Schachfiguren“ nachweist. Der Q. ist aber seltener als „6 Richtige im Lotto“ und läßt sich sicher auch irgendwie vermeiden. Noch mehr Bauern der gleichen Farbe auf der gleichen → **Linie** sind nur noch aus dem → **Kunstschach** bekannt, und mehr als 6 Bauern sind ja auch nicht möglich.

**Qualität**, die; ist der Wertunterschied (siehe unter → **Bauerneinheit**) zwischen zwei unterschiedlichen Figuren, z.B. zwischen einem → **Turm** und einer → **Leichtfigur**.

## R

**Rätsel**, das; gibt es seit 1998 auf der letzten Seite des jeweiligen Jahresinfos bzw. → **Magstadter Türmles**. Jedes Jahr eine andere Rätselform, die sich mit Schach im Allgemeinen oder dem Verein befasste, bot bisher genügend Gelegenheit zum Wettstreit und auch zum gelegentlichen Schmunzeln.

Es begann 1998 mit einem Buchstabensalat, in dem die Namen von Vereinsmitgliedern versteckt waren. 1999 musste man in 5 Schritten vom Schach zum Matt gelangen und durfte je Schritt nur einen Buchstaben (ch = 1 Buchstabe) ändern. 2000 musste aus einem umschreibenden Text ein Schachproblem erst gefunden und dann gelöst werden. 2001 wurde auf dem Schachbrett Wortfinder gespielt. Es folgte 2002 ein Quiz über den → **SCM** und Teufelsschach im Jahre 2003. Im Jubiläumsjahr 2004 gibt es „Stadt, Land, Fluß“ mit Schachbegriffen.

**Randspringer**, der; 1) wird ein am Brettrand stehender → **Springer** genannt, da er hier stark in seinen Möglichkeiten eingeengt ist. 2) nannte sich eine → **Schachzeitschrift**, die sich überwiegend mit der Schachtheorie beschäftigte. Redakteur und zeitweise auch Herausgeber war Rainer Schlenker.

**Ranglistenspiele**; diese Turnierform wurde 1994 von **Heiner** → **Theofel** angeregt. Das Interesse der Zielgruppe war allerdings nur gering, so dass die R. das Jahresende nicht erlebten.

**Rasenschach**, das; ist eine Umschreibung für eine besondere Art Fußball zu spielen. Es ist nicht eindeutig belegbar, wem dieser Begriff zugeordnet werden kann. Er könnte von Sepp Herberger stammen. Paul Tröger nutzte ihn für einen Artikel, in dem er die Entwicklung der Schachstile mit der Entwicklung der Fußballstile verglich. Es zeigte sich eine große Ähnlichkeit in der Entwicklung des Spielgeschehens beider Spiele. Diese Ähnlichkeit oder besser Übereinstimmung besteht bis heute fort. Berti Vogts perfektionierte den Begriff des R. als positionelles Spiel in seiner Zeit als deutscher Fußballnationaltrainer.

**Rauchverbot** im Turniersaal; herrscht seit ungefähr 20 Jahren im Schachsport. Teilweise äußerst häufig wurde viele Jahre lang in den Landesverbänden über ein absolutes R. für Teilnehmer und Zuschauer im Turniersaal diskutiert. Nicht zuletzt die Anerkennung als Sport 1985 brachte dann das R. auch bei den Uneinsichtigsten auf die Überholspur.

**Raumfrage**, die; siehe → **Ausweichraum**.

**Reihe**, die; ist eine waagerechte Folge von 8 Feldern auf dem → **Schachbrett**. Die R.n werden bei Weiß beginnend von 1 bis 8 durchgezählt.

**Reimann, Günther**;

(\*1943), er kam kurz nach der Gründung zum Verein und spielte seither außer in einer Saison ununterbrochen in der 1. Mannschaft. 155 Mannschaftskämpfe sind das zählbare Ergebnis dieses Einsatzes. Er wurde in dieser Zeit, in den Jahren 1980 bis 1987,



1989, 1990, 1993, 1995, 2001 und 2003, 15 mal → **Vereinsmeister** und ist damit Rekordmeister des Vereins. 2002 war er Zweiter im Vereinsturnier. Zwischen 1980 und 1993 sowie 1997, 2000 und 2002 war er 16 mal Blitzmeister. Auch in dieser Disziplin ist er Rekordmeister. Vereinspokalsieger war er in den Jahren 1985, 1987 bis 1989, 1993 und 2002. 1994 gewann er die erstmals getragene Aktivschachmeisterschaft. 2003 war er der erste Magstadter Erwachsene, der einen Bezirkswettbewerb gewinnen konnte, er wurde Bezirkspokalsieger.

Zwischen 1982 und 1992 war er auch in verschiedenen Ehrenämtern im Verein tätig, so als Turnierleiter in den Jahren 1982 und 1983, als Jugendleiter 1985 und 1986 sowie als 1. Vorsitzender von 1987 bis 1992. Im Jubiläumsjahr ist er maßgeblich an der Gestaltung der → **Schachausstellung** im → **Heimtmuseum Magstadt** beteiligt. Aus Anlass seines 60. Geburtstages lud er zu einem → **Geburtstagsblitzturnier** ein.

**Remis**, das; das Wort ist französischen Ursprungs und bedeutet unentschieden, d. h. die Teilung des Punktes. Dies kann auf unterschiedliche Art geschehen. Die einfachste Art ist, man fragt den Gegner, ob er mit der Punkteteilung einverstanden ist. Akzeptiert er den Vorschlag, endet die Partie damit unentschieden. Auch beim Eintreten bestimmter Umstände während der Partie kann auf Antrag beim Turnierleiter dieser die Partie r. geben. Diese Umstände können sein; - 50 Züge lang kein Bauernzug oder Figureschlagen; - dreimalige Stellungswiederholung durch die gleiche Partei; und - das → **Dauerschach**.

**Retroanalyse**, die; ist ein Begriff aus dem → **Problemschach**. Die R. ist das rückwärts stattfindende Analysieren einer Stellung. Sie

dient häufig dem Feststellen der Legalität einer Stellung, also ob sie aus der orthodoxen → **Grundstellung** entstanden sein kann, ob der → **König** noch das Rochaderecht hat oder ob eine Figur durch Umwandlung entstanden ist. Im → **Märchenschach** dient sie auch dem Finden einer Mattstellung in einem Problem, das über das Matt hinaus weitergespielt wurde, was eigentlich ja nicht möglich ist.

**Rochade**, die; sie ist ein spezieller Zug, der gleichzeitig mit → **König** und → **Turm** ausgeführt wird. Um mit der R. den König in Sicherheit bringen zu können, müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein. Weder König noch Turm dürfen bereits gezogen haben, der König darf nicht im → **Schach** stehen und auch nicht über ein Feld ziehen, das von einer gegnerischen Figur bedroht wird. Außerdem müssen alle Felder zwischen König und Turm frei von Figuren sein. Bei der R. zieht der König 2 Felder zur Seite und der Turm springt über den König und stellt sich unmittelbar neben ihn. Es gibt die lange R. zur Damenseite und die kurze R. zur Königsseite.

## S

**Satzung**, die; sie ist die wichtigste Ordnung, die sich ein Verein geben muss. 1996 wurde die Satzung des → **SCM** gründlich überarbeitet und dem Amtsgericht Böblingen zwecks Eintrag in das Vereinsregister zur Einsicht vorgelegt.

**Satzzeichen** werden in der → **Partienotation** benutzt, um auf einfache Weise sofort Anmerkungen zu einem Zug festzuhalten. Die unten aufgeführten S. und S.-kombinationen sind international üblich. Siehe zum Thema auch → **Figurine Notation** bzw. → **Notation**.

- ! = guter Zug
- !! = sehr guter Zug
- ! ? = interessanter Zug
- ? = schlechter Zug
- ?? = sehr schlechter Zug
- ? ! = fragwürdiger Zug

**Schach**, das; 1) zur Abgrenzung von anderen Varianten, siehe → **Märchenschach**, auch orthodoxes S. genannt, ist das Spiel, um das sich in unserem Verein fast alles dreht.

2) Warnhinweis, mit dem man kund tut, dass man den gegnerischen → **König** bedroht. Der Gegner muss dieses Schachgebot abwehren, entweder durch Wegziehen des Königs, durch Dazwischenziehen einer eigenen Figur, oder durch Schlagen der schachbietenden Figur. Funktioniert keine dieser drei Möglichkeiten mehr, ist der König →  **matt**. Im modernen Turnierschach darf der Warnhinweis S. allerdings nicht mehr ausgesprochen werden, um die → **Turnierruhe** im Saal zu wahren. Beim → **Xiangqi** und bei bestimmten → **Märchenschachfiguren** gibt es noch eine vierte Möglichkeit, nämlich eine dazwischen stehende → **Figur** wegzuziehen.

**Schachanekdote**, die; eine Anekdote ist ein knapper Bericht über eine merkwürdige Begebenheit mit Bezug auf eine Persönlichkeit oder das Zeitgeschehen; so die Definition der Fachlexika. S. gibt es unzählige, schriftlich überliefert sind aber nicht viele. Es gibt S.-Sammlungen in Buchform. Viele S. werden aber nur mündlich weiter erzählt, obwohl sie es wert sind, für die Nachwelt festgehalten zu werden. Es ist oft nicht einfach, festzustellen, welche S. über einen selbst in Umlauf sind. Eine bislang nur mündlich kursierende S. sei hier festgehalten. Man könnte sie betiteln mit:

### „Das Coca-Cola-Gambit“

Es geschah vor vielen Jahren bei einer Badischen Blitzmeisterschaft. Beim Damenturnier waren auch zwei Spielerinnen vertreten, die sich, vorsichtig ausgedrückt, nicht riechen konnten. Über ihre Namen hüllen wir an dieser Stelle den Mantel des Schweigens. Im Verlaufe dieses im Rundensystem ausgetragenen Turniers saßen sich diese beiden Spielerinnen nun zwangsweise einmal gegenüber. Eine der beiden hatte ein halbvolles Glas mit Coca-Cola neben dem Brett stehen. Im Verlaufe der Partie geschah es nun, dass die andere Spielerin eine geschlagene Figur in dem Glas der Gegnerin versenkte. Mit einem gemurmelten „...tschuldigung“ griff sie beherzt in das Glas und stellte die Figur dann, wie es sich gehört, neben dem Brett ab. Man ist sich heute noch nicht klar darüber, ob das Baden der Schachfigur in der braunen Limonade Versehen oder Absicht war.

**Schachausstellung**, die; der Schachclub Magstadt nutzt die Möglichkeit zu einer

25 Jahre  
Schachclub Magstadt

**Schach**  
Spiel - Sport - Spass  
Ausstellung im Heimatmuseum

Eröffnung:  
Sonntag, 3. Oktober, 14.00 Uhr

Weitere Termine:  
17. Oktober  
7. November  
21. November  
5. Dezember  
jeweils 14.00 bis 17.00 Uhr  
Eintritt frei!

Wahl des  
schönsten  
Schachspiels!

Jeder Ausstellungsbesucher  
kann darüber mitentscheiden.

Sonderausstellung im → **Heimatmuseum Magstadt**. Die Gestaltung der Ausstellung liegt federführend bei **Günther → Reimann**. Die S. wird 3 Themenschwerpunkte haben. Der Erste ist die Vereinsgeschichte der vergangenen 25 Jahre; der Zweite zeigt die vielfältigen Beschäftigungsmöglichkeiten mit Schach; der Dritte ist die Publikumsaktion → „**Wahl des schönsten Schachspiels**“, bei der die Besucher über das schönste Schachspiel aus Magstadt abstimmen können.

**Schachbezirk Stuttgart**, der; ist nach dem → **Württembergischen Schachverband** die nächst kleinere Verwaltungseinheit. Ein S. kann weiter unterteilt sein in Schachkreise. Der S.S. hat 3 Kreise, die Schachkreise Stuttgart West, Stuttgart Mitte und Stuttgart Ost.

**Schachbibliothek**, die; S. sind wohl so alt wie die Schachbücher selbst. Schon im 19. Jahrhundert gab es mehrere S. mit ein paar tausend Nummern. Die grösste S. dürfte die Sammlung der Cleveland Public Library in Cleveland, Ohio sein, die durch mehrere Schenkungen amerikanischer Sammler entstand und über 20000 Bücher umfasst. Eine kaum weniger große S. ist im Besitz der Niederländischen Nationalbibliothek. Mindestens 15000 Bände umfasst die private Sammlung von Karl-May-Verleger und Schachgroßmeister Lothar Schmidt aus Bamberg. Daneben gibt es in Deutschland fast ein Dutzend weitere Privatsammlungen zwischen 2000 und 8000 Büchern. Gute öffentlich zugängliche S. gibt es in Deutschland praktisch nicht. Die öffentlichen Bibliotheken in Hannover und Kiel haben beide etwa 1000 Schachbücher in ihrem Bestand. In beiden Fällen standen am Anfang Schenkungen aus Privathand, die dann sachkundig ausgebaut wurden. Die rund 400 Nummern umfassende

Sammlung von **Hans-Peter → Lawatsch** wirkt dagegen recht winzig. Auch im → **Schachclub Magstadt** gibt es einen kleinen Buchbestand, derzeit etwa 30 Bände, mit dem Schwerpunkt auf Lehrbücher für Anfänger und Fortgeschrittene. Er wird in Kürze wieder zugänglich sein und im → „**Das Haus**“ - **Haus der Jugend und Vereine** zur Ausleihe bereitstehen.

**Schachblindheit**, die; ist eine von der Humanmedizin nicht anerkannte Krankheit. Es ist ebenso ungeklärt, ob sie ansteckend wirkt. Sicher ist nur, dass sie immer dann auftritt, wenn man sie gerade nicht gebrauchen kann. Vom Weltmeister bis zum Kreisklassenspieler ist niemand sicher vor ihr. Einzig beim → **Kaffeehaus-Schach** würde man sich wundern, wenn sie nicht in Erscheinung träte.

**Schachbrett**, das; heißt die Spielfläche, auf der die Figuren bewegt werden. Der Begriff S. deutet auf das Material Holz hin. Dies ist häufig auch der Fall. Andere Materialien sind aber ebenfalls möglich. Metall, Pappe, Plastikfolie, Glas und Jute waren schon Basismaterial für S.

**Schachclub Magstadt**; er wurde als Sparte des → **Sportvereins Magstadt** am 22. November 1979 gegründet. Aber bereits wenige Monate später beschlossen die Mitglieder in einer (eigentlich) → **außerordentlichen Hauptversammlung** am 14. Februar 1980 die Eigenständigkeit. Dieser Termin im Februar blieb dann der Traditionstermin für die → **Jahreshauptversammlungen**. Soweit die Akten stimmen, gab es in den vergangenen 25 Jahren nur noch eine weitere außerordentliche Hauptversammlung. Ihr einziger Tagesordnungspunkt war die Ernennung von **Adolf → Langer** zum → **Ehrenmitglied** des Vereins.

**Schachdatenbank**, die; vor der Verbreitung des PC's waren dies Karteikasten und Aktenordner, in welchen der Schachspieler zu Trainings- und Vorbereitungszwecken Schachpartien und Eröffnungsmaterial sammelte. Mit der Verbreitung von Computern auch in Privathaushalten und entsprechenden Programmen gelingt dies nun wesentlich schneller und gehaltvoller. S. haben heute bis zu 2,5 Millionen Partien archiviert. Wer sich eine solche S. einmal genauer ansieht, findet darin auch die eine oder andere Partie von Spielern des → **Schachclub Magstadt**.

**Schachfrauen**, die; damit sind nicht die weiblichen Schachspieler gemeint, sondern die vielen Ehefrauen, die ideell und tätig bei Veranstaltungen das Hobby und den Verein ihres Mannes unterstützen. Ähnlich lassen sich wohl auch die Begriffe Musikerfrauen oder Fußballerfrauen erklären.

**Schachgebot**, das; siehe unter → **Schach**.

**Schachinformatör**, der; ist eine seit den 70er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts erscheinende → **Partiensammlung** in Buchform. Früher erschienen zwei Bände pro Jahr, heute sind es drei Bände mit rund 2500 der wichtigsten, weltweit gespielten Partien. Der Verlag hat seinen Sitz in Belgrad. Die Bücher sind international lesbar, da man sich ausschließlich der → **figurinen Notation** bedient, auch bei den Kommentaren, die häufig sehr ausführlich sind.

**Schachkreis Stuttgart West**, der; ein Schachkreis ist die kleinste regionale Verwaltungseinheit eines Landesverbandes. Im → **Schachbezirk Stuttgart** gibt es drei davon. Einer ist der S.S.W., ihm ist der → **Schachclub Magstadt** zugeordnet.



**Schach/Krocket-Turnier**; wurde 1995 von **Heiner** → **Theofel** zum Saisonabschluss in der Jugendgruppe gespielt. Das Turnier gewann **Steffen** → **Steegmüller** vor **Lisa** → **Theofel** und **Walter** → **Naß**.

**Schachlexikon**, das; ist eine vom normalen Schachspieler selten genutzte Literaturgattung. Wir hoffen, dass dies mit diesem S. etwas besser wird.

Echte S. sind allerdings auch spärlich gesät. Als Standardwerke sind das „Große Schachlexikon“ des Autorengespans Lindörfer/Diel und das S. von M. van Fondern anzusehen. Ein kleineres, recht unbekanntes Werk der Autoren Dietze/Meissenburg wendet sich an den historisch interessierten Schachfan.

Enzyklopädien gibt es ein paar mehr, allerdings immer nur mit einem eng umgrenzten Thema, das darin behandelt wird. Die Enzyklopädie der Schacheröffnungen aus dem in Belgrad beheimateten Schachinformatör-Verlag ist seit mehr als 30 Jahren eröffnungstheoretisch das Maß der Dinge. Auch die im gleichen Verlag erscheinende Endspiel-Enzyklopädie ist in Buchform mit führend. Die unter dem Stichwort → **Märchenschach** bereits erwähnte, in England erschienene Enzyklopädie der Schachvarianten von D. B. Pritchard hat ebenfalls Referenzwerkcharakter.

**Schachlimerick**, der; der Limerick gehört zum Bereich der Nonsens-Poesie. Wie vieles auf dem Gebiet des höheren Unsinnns ist auch diese Gedichtform in Großbritannien entstanden. Die Wurzeln dürften in dem irischen Volkslied „Will you come up to Limerick“ liegen. Ein Limerick hat immer das Reimschema „aabba“, wobei die letzte Zeile die komische Situation auf den Punkt bringt. In der ersten Zeile findet sich in der Regel eine mehr oder minder genaue Ortsangabe. Die schriftliche Überlieferung der Unsinnverse begann erst 1820, in der Folge versuchten sich auch ernsthafte Dichter und Schriftsteller an dieser Gedichtform. In England sind Limericks von Rudyard Kipling und John Galsworthy bekannt, Hans Magnus Enzensberger sorgte in Deutschland für gute Übersetzungen aus dem Englischen.

Der Limerick lässt sich hervorragend nach Themen sortieren. So gibt es u.a. auch den S., der natürlich das Thema Schach zum Inhalt hat. Nach soviel Theorie nun hier etwas Praxis, der Erste der nachstehenden S. wurde erstmals in der Bayern-Rochade Ausgabe Mai 1983 veröffentlicht und stammt von Erwin Mesle aus Straubing, der Zweite wurde der Zeitschrift „Der Schachspieler“ September 1979 entnommen, dort leider ohne Autorenangabe, die Nummern 3 und 4 entstanden auch um 1983 und stammen von **Hans-Peter** → **Lawatsch**.

#### 1) Ein Altmeister

Schon alt ist er, doch nicht senil,  
Er spielt seinen eigenen Stil;  
Noch kämpft er voll Mut,  
Noch immer recht gut,  
Er zeigt noch sein scharfes Profil!

#### 2) For men only

Kürzlich brachten zwei Herren aus Lille  
einen neuen Akzent ins Spiel:  
Beide Partner bekamen  
je zwei Könige statt Damen.  
Sie nannten es „Schach homophil“.

#### 3) Schachtheorie

Es wollten im Schachclub von Graubünden  
Zwei ältere Herren die Theorie ergründen.  
Am Königsgambit  
Sie grübelten bis Mit  
ternacht, doch 'ne Verbesserung sie konnten nicht fünden.

#### 4) Zeitnot

Ein Schachsportler aus Klausen  
Nach jedem Zug auf's Orthen muß' sausen.  
Zug um Zug, o welch Gewimmer,  
Seine Zeitnot ward schlimmer.  
Nun spielt er Fernschach zuhause!

Zugegeben, der Fachmann für deutsche Sprache oder Prosa wird technische Fehler finden. Es waren aber durchweg Amateure, die sich um's Objekt S. bemühten. Weitere Quellen zu S. sind der Redaktion auch nach Erscheinen dieses Lexikons willkommen, auch zu den anderen Nonsens-Versformen Clerihew und Rigmarole, die bei uns nicht ganz so populär sind. (Ich meine, einmal einen Schach-Clerihew in einer „Schach-Echo“-Ausgabe um 1955 gelesen zu haben. - d.R.)

**Schachmatt**; siehe → **Matt**.

**Schachphilatelie**, die; nennt man die philatelistische Beschäftigung mit dem Motiv Schach. Es wird in Deutschland in zwei philatelistischen Vereinen gepflegt. Der Eine ist die → **Gemeinschaft der Schachmotivsammler**, der Andere ist die IMOS, die Internationale Motivgemeinschaft Olympiaden und Sport.



**Schachplane**, die; siehe unter → **Schachbrett**.

**Schachroman**, der; ist ein kleines, kaum erfasstes, Randgebiet in dem riesigen Reich der Schachliteratur. Die nachfolgend angeführten Romane stammen aus der → **Schachbibliothek** von **Hans-Peter** → **Lawatsch**.

Fontane, Theodor, - Schach von Wuthenow, Zweig, Stefan, - Schachnovelle, 1943.

Dies sind zwei Beispiele aus der Abteilung „Klassische Erzählungen“. Letztere wurde mit Curd Jürgens in der Hauptrolle auch verfilmt. Weiter geht es mit Kriminalromanen.

Starke, Ottomar, - Acht Schachfiguren, 1960, Stout, Rex, - Gambit, ??

Bobker, Lee R., - Schach dem Mörder, 1979,

Borniche, Roger, - Schach und Matt, 1974,

Hasselblatt, Dieter, - Figurenopfer, ??

Parker, Peter, - Tatwaffe Königsspringer, 1980.

Der Roman von Peter Parker erschien gezielt in einem Schachverlag. Es war der erste Versuch das Schachvolk in Deutschland auch dafür zu interessieren. Weitere Versuche folgten mit unterschiedlichem Erfolg. Ein Gebiet, auf dem man immer mal wieder beim Schachspiel Anleihen nimmt, ist der Science-Fiction-Roman. Der erste der nachfolgenden Titel stammt aus der Reihe „Perry Rhodan Planeten Romane“.

Francis, H.G., - Der galaktische Spieler, 1979, Killough, Lee, - Das Doppelgänger-Gambit, 1979,

Brunner, John, - Das Menschenspiel, 1980,

Brunner, John, - Die Plätze der Stadt, 1965.

Die Handlung im zweiten Titel von John Brunner folgt der Partie Steinitz - Tschigorin, Havana 1892, d.h. jede Person im Roman entspricht einer Figur in der Partie und handelt entsprechend der Zugfolge. Das bedeutet, ein Schlagfall kann ein Mord oder anderweitiges Ausscheiden der Person bedeuten, ein Angriff

einer Figur oder ein Schachgebot kann eine Drohung oder andere Unannehmlichkeit zwischen diesen Personen bedeuten. Weitere Romane mit Anleihen beim Schachspiel sind: Amado, Jorge, - Das Nachthemd und die Akademie, 1982,

Kennedy, Jay Richard, - Schach dem Vorsitzenden, 1969,

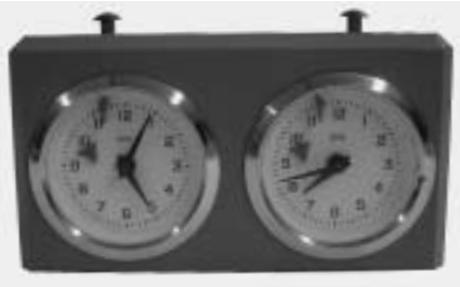
Levoy, Myron, - Drei Freunde, 1984.

Die beiden ersten sind politische Romane, der dritte ein Jugendroman.

**Schachspalte**, die; ist eine regelmäßig wiederkehrende Rubrik in einer Tageszeitung oder Zeitschrift. In der Regel erscheint sie in der Samstagausgabe einer Tageszeitung und wird von einem namhaften Schachautoren betreut. Fast alle großen Tageszeitungen pflegen eine S., die keineswegs Ersatz für die normale Schachberichterstattung im Sportteil sein soll. Sie kann diese Berichterstattung aber durchaus sinnbringend ergänzen. Kultstatus in Deutschland haben die S.n der Stuttgarter Zeitung, der Frankfurter Allgemeinen Zeitung, der Welt am Sonntag und des Stern. Die weltweit erste S. erschien 1813 im Liverpool Mercury. **Hans-Peter** → **Lawatsch** betreute Anfang der 80er Jahre des vergangenen Jahrhunderts über längere Zeit hinweg die S. der Pforzheimer Zeitung.

**Schachtreff**; siehe bei → **Jugendschachtreff**.

**Schachuhr**, die; schon bald nach den ersten Schachturnieren in der heutigen Form zeigte sich die Notwendigkeit der Zeitbegrenzung in Schachturnieren. Appelle an die Spieler in den ersten Turnieren nach 1851 brachten keinen Erfolg. So kam es 1883 in London zur Einführung der Schachuhr, wie wir sie auch heute noch kennen. Die ersten S. enthielten



noch eine Glocke und ein Zugzählwerk, das die Glocke nach einer bestimmten Anzahl Züge läutete. Mit Einführung des → **Partieformulars** und der → **Notationspflicht** im Jahre 1900, einer niederländischen Erfindung, konnte diese Mechanik entfallen. Dadurch wurden die S. kleiner und die beiden Werke konnten in einem Gehäuse untergebracht werden.

**Schach und ...;** ist eine beliebte und umfangreiche Stichwort-Kategorie in den Schachlexika. So fanden wir u.a. (Schach und ...) Alkohol(?!), Computer, Kultur, Kunst, die Liebe(!), Literatur, Mathematik, Philatelie, Philosophie, Psychologie, Rasenschach (= Fußball - d.R.), Religion, Schauspiel, Sprache und Wissenschaft, nachzulesen in den Standardwerken. Sie werden jedoch bemerken, dass das eine oder andere Stichwort noch fehlt. Deshalb hier ein paar weitere Vorschläge von uns für „Schach und ...“; z.B. Filmkunst, Gesellschaft, Heraldik, lebenslanges Lernen, Militär (Militarismus), Musik, Politik, Schule, Sport, Werbung. – Wer schreibt’s?

**Schach und die Sammelleidenschaft:** es gibt kaum eine andere Sportart, die den Ausübenden nicht gleichzeitig auch zum Sammeln von Memorabilien zu der ausgeübten Sportart reizt. Sammeln kann man beim Schachspiel einiges. Mancher begnügt sich hierbei mit → **Spielerfahrungen**, das sind aber Ausnahmen

und letztendlich keine echten Schachspieler. Fast jeder sammelt seine eigenen Partien. An nächster Stelle stehen wohl Schachliteratur aller Art und Schachspiele. Auf dem Gebiet der Philatelie gibt es Briefmarken, Stempel und Ansichtskarten mit Freilandschachspielen. In der Numismatik findet man Münzen, Medaillen, Plaketten und Banknoten. Weiter kann man sammeln: Anstecknadeln, Wimpel, Flaschenetiketten, Streichholzschachteln, Autographen, Urkunden, Autoaufkleber und vieles mehr. Anregungen dazu gibt es in unserer → **Schachausstellung** im Herbst 2004 im → **Heimatmuseum Magstadt**.

**Schachzeitschrift**, die; sie ist das Fachblatt und ein wichtiges Informationsmedium für den ambitionierten Schachspieler. Die typische, monatlich erscheinende S. enthält von allem etwas. Sie informiert mittels neuester, ausführlich kommentierter Partien über Neuerungen in der Eröffnung und berichtet über herausragende internationale Turniere. Sie enthält Spielerportraits und allgemeine Nachrichten aus der Schachwelt. Sie hat eine Endspiel- und Problemschach-Rubrik und einen ausführlichen Terminkalender mit Turnierausschreibungen. Als Autoren stehen meist zahlreiche namhafte Schachspieler zur Verfügung.

Daneben gibt es aber auch bereits S.en, die sich stark spezialisiert haben. So berichtet die Zeitschrift „Fernschach“ über das gleichnamige Geschehen. Weitere Zeitschriften gibt es für das → **Computerschach** und das → **Blitzschach**. Gambitspieler haben ihr Fachblatt ebenso wie an der Schachhistorie Interessierte. Es gibt Fachblätter für bestimmte Eröffnungen, darunter auch die Zeitschrift → **„Randspringer“**, ein Fachblatt für alternative Eröffnungsstrategie, wie sie sich im Untertitel selbst nannte. Zahlreiche Vereine haben ihre

eigene Zeitschrift, ebenso viele Schachlandesverbände ihr Veröffentlichungsorgan. Die → **FIDE** führt in ihrer Adressenliste mehrere hundert Schachzeitschriften weltweit.

Die erste Schachzeitung überhaupt erschien 1836 in Paris unter dem Titel „Le Palamède“. 1846 gab es in Deutschland das erste Schachpresseorgan als Vereinsnachrichten der Berliner Schachgesellschaft. Daraus wurde die stets sehr qualitätsbewußte „Deutsche Schachzeitung“.

**Schade, Ole**; (\*1950), er ist → **Gründungsmitglied** des → **SCM**. 103 Mannschaftskämpfe hat er für den Verein gespielt. Er wurde 1988 → **Vereinsmeister**, davor sicherte er sich 1980 und 1981 jeweils den 2. Platz und 1983 Platz 3. Er betreute 1980 die Jugend und leistete in den Jahren 2000 und 2001 wichtige Grundlagenarbeit für die Vereinshomepage (→ **Webmaster**).



**Schäfermatt**, das; 1) im Französischen „le mat berger“, also das Matt der Schaffirten genannt, sollte die Schachspielkunst der eben Genannten karikieren. Der englische Begriff „scholars mate“, was übersetzt „Schülermatt“ bedeutet, passt aber wohl etwas besser, beschreibt er doch einerseits das verfrühte Herausspielen der Dame bei den Schachanfängern, als auch die Missachtung der eigentlichen Drohung durch diesen Damenzug. Das S. ist seit rund 400 Jahren aus der Schachliteratur bekannt.

Um das S. in einer Turnierpartie und gar in einem Mannschaftskampf anwenden zu können, bedarf es schon einiger Mithilfe des Gegners. Dennoch gelingt es ab und zu, na-

türlich nur gegen blutige Laien oder gegen Spieler mit einem plötzlichen Anfall von → **Schachblindheit**.

**Matthias** → **Stoll** hatte das Glück, das S. unter Mithilfe des Gegners auf's Brett zaubern zu können. In seiner Partie gegen Michael Weis aus Wildberg gelang ihm dies recht hübsch. Darum hier einmal etwas ausführlicher kommentiert die Zugfolge, mit der er die Eintrittskarte in den → **Club 13** löste.

W: Stoll, Matthias S: Weis, Sebastian  
Turnier: KJEM U12 Jahr: 1999

1.e4 e5 2.Dh5 Eigentlich ??, da der Zug jeglichen Eröffnungsprinzipien widerspricht, im Sinne unseres Themas aber !, weil der Bauer auf e5 angegriffen wird und nebenbei der schwächste Punkt, das Feld f7, im feindlichen Lager auf's Korn genommen wird. 2.– Sc6 Der Bauer wird gedeckt, dagegen ist nichts einzuwenden. 3.Lc4 Erneuter Angriff auf den feindlichen Schwachpunkt, das Feld f7. 3.– Sf6 ?? Der Gedanke, die starke Dame aus ihrer guten Position zu vertreiben ist im Allgemeinen richtig, zumal hier gleichzeitig auch noch der ungedeckte Bauer auf e4 angegriffen wird. Einzig das schwache Feld f7 bleibt dadurch weiterhin ungenügend gedeckt. Der Zug 3.- g6 war statt dessen dringend geboten. 4.Df7 und → **matt**. Möge dieses Missgeschick Magstadter Spielern nie passieren!

2) etwas anders definiert Dr. Helmut Tribus (\*1927 in Feldkirch) den Begriff des S. in seinem Gedichtband „Vorsicht - Damen im Spiel“:

#### **Schäfermatt**

Wenn man ein Schäferstündchen hält,  
Was mit das Schönste auf der Welt,  
Und dann kommt leider vehement  
Voll Eifersucht der Konkurrent  
Und haut dich gleich k.o., rabiat,  
So ist das wohl - ein Schäfermatt.

**Scheinopfer**, das; ist ein → **Opfer**, bei dem man das geopfert Material schon nach wenigen Zügen wieder mit weiteren Vorteilen zurück gewinnt.

**Schicht, Thomas**; (\*1971), er ist seit 1985 aktiv und hat derzeit 133 Mannschaftsspiele absolviert. 1985 war er Jugendvereinsmeister und 1988 Jugendblitzmeister.

**Schlusswort**, das; das S. der → **Jahreshauptversammlung** gehört einer langen Tradition folgend nicht dem Versammlungsleiter sondern dem ältesten Sammlungsteilnehmer. Über Jahre hinweg war dies meistens **Hugo** → **Pöppke**, der kritisch mahnte oder mit Bonmots überraschte. So war es nur natürlich, dass in der ersten Versammlung nach seinem Tode niemand wagte, die Tradition fortzuführen, vielleicht aus Furcht davor, an die Qualität seiner Schlussworte nicht heranzureichen zu können. 2004 nahm **Hilmar** → **Bacherle** die Tradition wieder auf.

**Schriftführer**, der; seine Aufgabe ist es, die Hauptversammlungen und Vorstandssitzungen zu protokollieren und zu archivieren und damit den Mitgliedern und der Nachwelt zugänglich zu machen. Einen Posten des S. gibt es seit 1984 im Verein. Auch hier herrscht Kontinuität. S. ist Heinz Beuttler seit 1984.

**Schnellschachturnier**; unter diesem Begriff wurde das anlässlich des 10-jährigen Jubiläums gestartete Mannschaftseinladungsturnier auf Kreisebene geführt. Da man seinerzeit noch das Jahr 1980 als Gründungsjahr ansah, fand das Turnier 1990 zum ersten Mal statt. Im Jahr 1999 konnte der Verein statt des S. die Württembergische Blitzmannschaftsmeisterschaft ausrichten. 22 Vereine aus allen württembergischen Schachbezirken waren zu Gast in Magstadt. Es siegten im S. der TSV Schönaich 1990, 1991 und 1996; Leinfelden 1992; der SV Böblingen 1995; der SV Herrenberg 1994 und 1997 und die Jugend der SG Vaihingen/Rohr im Jahre 1998. 1993 musste das Turnier mangels geeignetem Turniersaal ausfallen. Württembergischer Blitzmannschaftsmeister wurde 1999 der → **Vfl Sindelfingen**. Nach

einer Pause im Jahr 2000 startete dann 2001 ein → **offenes Jugendturnier**, das im Jubiläumsjahr 2004 zum vierten Mal stattfand.

**Schoenenberger Pflanzensäfte**, ist eine traditionsreiche Magstadter Firma, die mit ihrem Spezialangebot an Pflanzensäften unter Fachleuten weltweit bekannt ist. Sie unterstützte uns mit zahlreichen Sachpreisen aus ihrem qualitativ hochwertigen Reformhaussegment bei der Württembergischen Blitzmannschaftsmeisterschaft 1999.

**Schüle, Erwin**; (\*1928 †1981), er war von 1979 bis 1981 der erste Turnierleiter des → **SCM**. Zusammen mit Hans-Ulrich Voelter stellte er von Anfang an den sportlichen Aspekt des Schachspiels in den Vordergrund seiner Aktivitäten. In den zwei Spielzeiten, die ihm leider nur vergönnt waren, spielte er 18 Mannschaftskämpfe.

**Schulschach AG**, die; sie läuft seit dem Jahr 2000 als Kooperation zwischen der → **Johannes-Kepler-Schule Magstadt** und dem → **Schachclub Magstadt**. Die S. AG begann mit einem Anfängerkurs im Herbst 2000, der, um genügend interessierte Schüler zu finden, für die Klassen 1 bis 4 ausgeschrieben wurde. Die überraschende Zahl von 40 Anmeldungen machte dann sogar eine Zweiteilung des Kurses notwendig. Im Januar 2001 begann dann der regelmäßige Trainingsbetrieb donnerstags. Anfangs alle zwei Wochen. Heute wird wöchentlich gespielt. Bis heute gab es einen zweiten Anfängerkurs und weitere Aufbaukurse sowie Schachdiplomprüfungen als Nachweis für das Gelernte. Die Schulleiterinnen Frau Fritz und später Frau Wilfinger standen dem Angebot des Schachclubs von Anfang an sehr wohlwollend gegenüber.

**Schwalbe**, die; gegründet 1924, ist die Vereinigung der Problemschachfreunde in Deutschland. Sie ist dem → **Deutschen Schachbund** angeschlossen und hat hier den Status eines Landesverbandes.

**Schweizer System**, das; nennt sich eine Turnierform, bei der auch bei größten Teilnehmerzahlen die Reihenfolge an der Spitze einigermaßen sicher ermittelt werden kann. Die Auslosung der Paarungen beruht auf wenigen einfachen Grundsätzen. Der wichtigste ist, dass immer punktgleiche Spieler gegeneinander gelost werden. Computerprogramme, die das Auslosen nach dem S. S. beherrschen, erleichtern heute den Turnierleitern die Arbeit.

**Seeschlange**; heißt in der Welt der Schachspieler eine Schachpartie, die sich über 100 und mehr Züge hinzieht. Sie ist der Schrecken aller Bulletinmacher und zum Nachspielen lädt sie auch nicht gerade ein, obwohl der Endspielteil solcher S. sehr lehrreich ist. Bis vor wenigen Jahren gab es häufiger mal eine S. in Turnieren zu sehen. Heute sind sie wegen der absoluten Bedenkzeitbegrenzung selten geworden.

**Selbstmatt**, das; ist ein Begriff aus dem → **Märchenschach**-Bereich des → **Problemschachs**. Er besagt, dass Weiß so spielen muss, dass ihn Schwarz in der verlangten Anzahl von Zügen → **matt** setzen kann. Manch einem gelang dies auch schon mal in einer normalen Turnierpartie. Man spricht dann von einem akuten Anfall von → **Schachblindheit**.

**Senioren**; nennt man Schachspieler, die das 60. Lebensjahr, bei den Frauen das 55. Lebensjahr, vollendet haben. In manchen Lan-

desverbänden gibt es auch noch die Steigerungsform → **Nestoren**.

**Senioren gegen Jugend**; siehe → **Jugend gegen Senioren**.

**Senioren-schach (in Magstadt)**; wird seit Herbst 2003 regelmäßig am 1. und 3. Montag eines Monats von 14.30 bis 17.30 Uhr im → **„Das Haus“ – Haus der Jugend und Vereine** gespielt. Davor traf man sich an unterschiedlichen Orten meist monatlich 1 Mal. Mit den Möglichkeiten unseres neuen Spiellokals „Das Haus“ ist das S. nun ein regelmäßiges Spielangebot nicht nur für Senioren. Spieler aller Altersschichten sind beim zwanglosen Spiel am Montag willkommen. Eine Erweiterung auf einen wöchentlichen Termin ist bereits angeregt worden.

**SF**; ist die Abkürzung für Schachfreund oder in einem Vereinsnamen für Schachfreunde.

**SG Stern Sindelfingen**; siehe bei → **Sportgemeinschaft Stern Sindelfingen**.

**Shogi**; heißt die japanische Variante des Schachspiels. Es ist seit dem 11. Jahrhundert bekannt und hat sich aus dem → **Xiangqi** entwickelt. Es wird auf einem 9x9 Felder großen einfarbigen Schachbrett gespielt. Die Figuren sind 5-eckige, flache Steine von gleicher Größe mit Schriftzeichen, die die jeweilige Figur bezeichnen.



**Siebenpersonenschach**, das; es wird mit 7 Figurensätzen des → *Xiangqi* auf den Schnittpunkten des 19x19 Felder großen Go-Brettes gespielt. Die Spielregeln wurden in China im 11. Jahrhundert niedergeschrieben.

**Simultanspiel**, das; ist eine Spielvariante, in der ein einzelner Spieler gegen viele andere gleichzeitig antritt. Für viele Spieler ist es oft die einzige Möglichkeit einmal gegen einen international bekannten Gegner spielen zu können. Beim S. wird ohne → *Schachuhr* gespielt, der Gegner muss ziehen, wenn der Simultanspieler an das Brett tritt. Die Spielvariante mit Schachuhren wird → *Handicap-Simultan* genannt.

**Sommerferienprogramm**, das; es wurde erstmals 1987 von der → *Gemeinde Magstadt* angeregt. Der → *Schachclub Magstadt* beteiligte sich von Beginn an an dieser Ferienfreizeitgestaltung für daheim gebliebene Jugendliche. Wie viele andere Vereine auch gestaltet der Schachclub Magstadt im Rahmen dieses Ferienprogramms einen Nachmittag innerhalb der Sommerferien. Dass es dabei auch etwas um Schach geht, ist selbstverständlich. Die Gemeinde Magstadt unterstützt die beteiligten Vereine mit einem finanziellen Zuschuss.

**Spierfahung**, die; nennt man gemeinhin das, was übrigbleibt, wenn man mal wieder verloren hat und somit nichts Zählbares vorweisen kann.

**Spiellokal**, das; ist die allgemeine Bezeichnung für die Örtlichkeit, in der ein Schachverein seinem regelmäßigen Spielbetrieb nachgeht. Dies ist heute nur noch selten ein Lokal, also eine Gaststätte, ein Café o. ä., sondern häufiger öffentl. Räume ohne Schankbetrieb.

**Spielmaterialspenden**; Otto Göbel und die Familie Rueff spendeten dem frisch gegründeten Schachclub 1979 je eine komplette Spielgarnitur. An diese wichtige Materialspende zum Start des Vereins erinnert man sich heute noch gerne, da in dem frühen Stadium natürlich das Geld für Spielmaterial noch fehlte.

**Sportgemeinschaft „Stern“ Sindelfingen**; ist die Betriebssportgemeinschaft des Daimler-Chrysler-Werkes in Sindelfingen. Sie hat derzeit etwa 6500 Mitglieder. Die Sparte Schach nimmt aus den gleichen Gründen wie der → *IBM-Club* nicht an der Verbandsrunde des → *WSV* teil. Zeitweise spielte über die Hälfte der Spieler der 1. Mannschaft des → *SCM* auch bei der SG St. S.

**Sportheim „An den Buchen“**; es war das Lokal, in dem die → *Gründungsversammlung* des → *SCM* noch als Sparte des → *Sportvereins Magstadt* stattfand. Es war für wenige Monate Spiellokal, bevor man mit Beginn der 1. Saison in die → *Gaststätte „Linde“* umzog.

**Sportverein Magstadt**, der; er war der Initiator zur Ausübung des Schachsportes auch in Magstadt. Unter seiner Führung kam es im Sportheim „An den Buchen“ im November 1979 zur Gründung einer Schachabteilung. Leider weiß die vor Kurzem erschienene Festschrift des SVM hierüber nichts zu berichten. Schade eigentlich, - oder haben wir es nur nicht gefunden. Wir jedenfalls schämen uns unserer Wurzeln nicht.

**Springer**, der;   ist die Schachfigur, mit der der Anfänger die meisten Schwierigkeiten hat. Dies liegt an dem ungewöhnlichen Zugmechanismus, der nicht linear verläuft. Der S. zieht 2 Felder senkrecht oder waagrecht ge-

radeaus und dann ein Feld zur Seite, oder auch anders ausgedrückt, ein Feld geradeaus und ein Feld diagonal. Er kann als einzige Figur über andere hinwegspringen.

**Springergabel**, die; siehe unter → **Gabel**.

**Springstoff**: war der Name einer Band, die Max Kamradek, Jugendreferent der Gemeinde Magstadt, leitete. Die Band führte den → **Springer** als Symbol mit im Namen. Der Name an sich ist eines der gelungensten Wortspiele zum Thema Schach, das ich (d.R.) bislang zu Ohren bekam.

**Stegmüller, Steffen**: (\*1983), kam im Alter von 8 Jahren in die Jugendgruppe, war → **Jugendortsmeister** 1997. 1999 entschied er sich zugunsten einer anderen Sportart seine Schachkarriere zu beenden.

**Stoll, Matthias**: (\*1988), er ist seit 1997 in der → **Jugendabteilung** aktiv und war Mitglied der Jugendmannschaft, die 1999 Württembergischer Jugendmannschaftsmeister in der → **AK U12** wurde. 2001 gehörte er der Mannschaft an, die in Heumaden in der **AK U16** den 3. Platz der → **WJMM** erreichte. Innerhalb des Vereins war er im Jahr 2000 → **Jugendortsmeister** und in den Jahren 2001 und 2003 Vizejugendortsmeister. Trotz seiner Jugend bestritt er bereits 56 Mannschaftskämpfe für den Verein.

**Stolz, Bernhard**: (\*1985), seine Schachkarriere beginnt 1992. Bis heute kommt er auf 136 Mannschaftskämpfe. Sein erster Titel bei den Erwachsenen ist der des → **Vereinsblitzmeisters** im



Jahr 2003. Davor war er bereits in der → **Jugendgruppe** sehr erfolgreich. So siegte er in den Jahren 1997 bis 1999 beim → **KSK-Turnier**, 1997 gemeinsam mit **Walter** → **Naß**. 1996 wurde er Dritter der Vereinsjugendmeisterschaft. Ebenfalls 1996 sowie 1997 und 2000 erreichte er jeweils den 3. Platz der → **Jugendortsmeisterschaft**, 1998 und 1999 gewann er dieses Turnier. Seit 1998 ist er → **Jugend Sprecher** im Verein.

## T

**Technisches Remis**: als t. R. wird eine Stellung bezeichnet, die selbst bei dümmstem Spiel des Gegners nicht gewonnen werden kann. Solche Stellungen werden auf Antrag vom Turnierleiter remis gegeben.

**Tempo**, das; ist die Bezeichnung für Zeit (= Zug) auf dem Schachbrett. Besonders im → **Endspiel** kann ein T. über Sieg oder Niederlage entscheiden.

**Theofel**: 1) **T., Heiner**: (\*1953), er war von 1994 bis 1998 → **Jugendleiter** und brachte eine neue Qualität in die Jugendarbeit, die schon bald Erfolge zeigte. 3 württembergische Jugendmannschaftstitel sowie zahlreiche Einzelerfolge auf Kreis-, Bezirks- und Landesebene sind sichtbares Zeichen dieser Jugendarbeit. 1986 und 1996 war er selbst jeweils Zweiter im → **Vereinsturnier**, 1995 gewann er die → **Vereinsaktivschachmeisterschaft**.

2) **T., Jan**: (\*1980), er spielte zwischen 1992 und 1999 53 Mannschaftskämpfe in den Jugend- und Erwachsenenmannschaften. Von 1994 bis 1996 siegte er in den → **KSK-Turnieren**. 1993 war er → **Jugendortsmeister**.

1994 wurde er Vereinsjugendblitzmeister und 1995 Vereinsjugendmeister und Jugendortsmeister, davor war er 1994 Zweiter der Vereinsjugendmeisterschaft.

3) **T. Lisa**; (\*1984), sie war bestes Mädchen beim → **KSK-Turnier** 1995. 1994 gewann sie die Mädchenwertung der Jugendortsmeisterschaft.

**Trippelbauer**, der; ist die Bezeichnung für gleich 3 → **Bauern** der gleichen Farbe auf der gleichen → **Linie**. Er ist zwar wesentlich seltener, dafür aber noch um einiges bedenklicher für das Spiel der Seite, die ihn hinnehmen muss. Wer nun glaubt, mehr geht nicht im Parteschach, der schaue mal unter → **Quadrupelbauer** nach.

**Türmle, Magstadter**, das; siehe → **Magstadter Türmle**.

**Turm**, der;   1) er bewegt sich senkrecht und waagrecht geradeaus auf den → **Linien** und → **Reihen** des Schachbrettes.

Er ist eine der beiden Figuren bei der → **Rochade**.

2) Der **T.** war von Anfang an die Symbolfigur des → **SCM**. Bereits im ersten Stempel des Vereins kam er als Zeichen vor.

3) Einen traurigen **T.** verewigt das nachstehende Gedicht von Oscar Cordel aus dem Schachstruwelpeter.

#### Die Rochade

Es steht ein Turm im Königseck,  
 Der wischt sich heimlich still  
 Wohl eine große Träne weg,  
 Die ihm entrinnen will.  
 Was ficht den alten Turm wohl an,  
 Dass er mit schwachem Mut  
 So gar nicht wie ein Held, ein Mann,  
 Dass er so kläglich tut?

Ach hört, ihr Leute, wie man mir,  
 Der ich die Treue pflag,  
 In dem Problem - ihr seht es hier -  
 So bitter Treue brach.

Der König hat, ich trag es nit,  
 ich bin kompromittiert, - -  
 Der König hat - o Jammer - mit  
 Dem Damenturm rochiert!

**Turnmdiplom**, das; heißt die mittlere der 3 Diplomprüfungen des → **DSB**. In ihr werden das Erkennen einfacher Pläne sowie mehrzügiger taktischer Abwicklungen verlangt.

**Turnierbulletin**, das; siehe → **Bulletin**.

**Turnierleiter**, der; er regelt, leitet und überwacht die vereinsinternen Turniere. Er überwacht und beantragt die Spielerpässe für Einsätze auf Verbands- und Bundesebene. 5 T. in 25 Jahren zeugen auch hier von langfristiger Planung.

Die T. seit Vereinsgründung waren:

Hans Schüle	1979 - 1981,
Günther Reimann	1982 - 1983,
Jürgen Lunardi	1984 - 1987,
Alfred Hoffmann	1988 - 1994,
Hans-Peter Lawatsch	seit 1995.

**Turnierordnung**, die; sie ist das wichtigste Regelwerk nach der → **Satzung** in einem Verein. Viele Jahre lang wurde aber im → **Schachclub Magstadt** eine solche T. nicht niedergeschrieben, sondern von den jeweiligen → **Turnierleitern** die internen Turniere nach Gefühl und Gewohnheitsrecht angesetzt. So konnten manche Turniere nicht oder erst sehr spät abgeschlossen werden.

Zur → **JHV** 1996 legte → **Turnierleiter Hans-Peter** → **Lawatsch** den versammelten Mitgliedern eine T. Für den internen Spielbetrieb vor, die Anzahl, Art und Durchführung der Vereinsturniere regelt. So besteht für die Teilnehmer der Vereinsturniere eine gewisse Planungssicherheit in Bezug auf den Beginn und den Zeitbedarf eines Turniers. Ausgefallene oder nicht beendete Turniere gab es seither fast nicht mehr.

**Turnierpartie**, die; nennt man eine ernsthaft, sportlich gespielte Partie. Das Gegenteil ist das → *Kaffeehaus-Schach*.

**Turniersimultan**; ist eine Turnierform, die bei den deutschen Fernschachtreffen sehr beliebt ist, da sie die Turnierform des → *Fernschachs* auf das → *Nahschach* überträgt. In einer Fernschach-Turniergruppe werden alle Partien gleichzeitig gespielt. Es ist die Steigerungsform vom normalen → *Simultanspiel* (Einer gegen Viele) über das → *Handicap-Simultan* (Einer gegen ein paar mit Bedenkzeitbegrenzung (→ *Schachuhr*)) zum T. (Jeder gegen Jeden gleichzeitig mit Bedenkzeitbegrenzung). Der sportliche Charakter des Schachspiels kommt für Aussenstehende dabei am deutlichsten zum Tragen, da alle Spieler ständig in Bewegung sind.

## U

**U<sub>xx</sub>**; gibt die → *Altersklasse* an, in der ein Jugendlischer spielberechtigt ist. U bedeutet „unter“, „xx“ ist hierbei eine Zahl, die das Höchstalter für diese → *AK* angibt.

**Ullrich, Frank**; ist ein regional bekannter Spieler, der 1985 ein → *Simultanspiel* in Magstadt an 17 Brettern mit 16:1 Punkten gewann.

**Unentschieden**, siehe → *remis*.

**Unmöglicher Zug**; wird ein Zug genannt, der nicht den Regeln des orthodoxen → *Schachs* entspricht. Z.B. ein Spieler übersieht ein Schachgebot und zieht eine andere Figur. Ein u. Z. hat je nach Turnierart unterschiedliche Auswirkungen für den Spieler. Vom Verlust der Partie bis zur bloßen Rücknahme des Zuges ist alles möglich.

**Unspielbares Schach**; nennt sich eine Reihe von Kunstobjekten der Künstler H. Albrecht und A. Meyer (beide Karlsruhe), die sich direkt auf das Schachspiel beziehen. So ist eines der Objekte z.B. ein 3,6 x 3,6 cm großes Holzschachbrett, in dem als Spielfiguren Nähn- und Stecknadeln stecken.

## V

**Verbandsliga**, die; sie ist die zweithöchste Spielklasse im → *Württembergischen Schachverband*. Sie wird in zwei Staffeln gespielt, der V. Nord und der V. Süd.

**Vereinsaktivschachmeisterschaft**, die; sie gab es erstmals 1994 als Quartalsturnier mit Jahresendwertung. Bereits ein Jahr später wird sie wie die → *Vereinsblitzmeisterschaft* nur noch ein Mal im Jahr ausgetragen, seit 1996 in einem Turnier zusammen mit der → *Jugendortsmeisterschaft*. Die V. wird mit Notationspflicht gespielt.

Vielfältig sind die Namen, die sich in der kurzen Zeit des Bestehens dieser A. bereits in die Siegerliste eintragen konnten. Es gewannen das Turnier:

Günther Reimann 1994, Heiner Theofel 1995, Hans-Peter Lawatsch 1996 bis 1999, sowie 2002 und 2003, Klaus Bayer 2000 und Marc Freymann 2001.

**Vereinsblitzmeister**, der; dieser Titel wird seit 1980 dem Sieger der → *Vereinsblitzmeisterschaft* verliehen. *Günther* → *Reimann* dominierte in den Anfangsjahren das Turnier bis in die Mitte der 90er Jahre des letzten Jahrhunderts hinein, nur 1991 unterbrochen von *Rudolf* → *Herbst*. Danach gibt es etwas mehr Abwechslung in der Ehrenliste. 2001 musste

das Turnier aufgrund des Fehlens eines geeigneten Spiellokals ausfallen. V. waren:

Günther Reimann 1980 bis 1990, 1992 und 1993, 1997, 2000 und 2002; Rudolf Herbst im Jahr 1991; Hans-Peter Lawatsch 1994 bis 1996 und 1999; Marc Freymann im Jahr 1998 sowie Bernhard Stolz im Jahr 2003.

**Vereinsblitzmeisterschaft**, die; seit 1997 einmal jährlich stattfindendes Blitzturnier mit 5 Minuten Bedenkzeit je Spieler und Partie. Davor gab es je Saison 4 → **Wertungsblitzturniere** mit gleicher → **Bedenkzeit**. Der Sieger wurde über Platzierungspunkte ermittelt. Der Punktbeste war dann → **Vereinsblitzmeister**. Das Turnier hat die längste Tradition im Verein. Bereits 1980 wurde es erstmals gespielt.

**Vereinsblitzturnier**; siehe unter → **Vereinsblitzmeisterschaft**.

**Vereinsgründung**, die; siehe → **Gründungsversammlung**.

**Vereinsjugendmeister**; siehe bei → **Vereinsjugendmeisterschaft**.

**Vereinsjugendmeisterschaft**, die; wann die V. das erste Mal ausgespielt wurde, liegt noch etwas im Dunkeln. Das erste überlieferte Ergebnis stammt aus dem Jahr 1985, **Günther** → **Reimann** war zu dieser Zeit → **Jugendleiter**. Aus den Jahren 1987 bis 1990 sind Ergebnisse bekannt. In den nächsten drei Jahren gab es nachweislich keine Turniere. Bei **Heiner** → **Theofel** als Jugendleiter wurde sie dann wieder regelmäßig gespielt. Mangels geeigneter Turnierordnung als Richtschnur geriet sie dann bis 2003 wieder in Vergessenheit. Vereinsjugendmeister waren bisher: Thomas Schicht im Jahr 1985, Marc Frey-

mann 1987 und 1988, Markus Heer folgte 1989 und Michael Haubelt im Jahr 1990. Kaan Güzel siegte 1994, Jan Theofel im Jahr 1995 und Walter Naß 1996 und 1997.

**Vereinsmeister**, der; dies ist sicher der wichtigste Titel (siehe unten bei → **Vereinsmeisterschaft**), den man sich innerhalb eines Vereins erspielen kann. Die bekannten Sieger und Plazierten des Schachclub Magstadt seit 1980 sind:

Jahr	1.Platz	2.Platz	3.Platz
1980	G. Reimann	O. Schade	K. Heber
1981	G. Reimann	O. Schade	K. Heber
1982	G. Reimann	J. Gräber	A. Hoffmann
1983	G. Reimann	G. Pawitsch	O. Schade
1984	G. Reimann	J. Gräber	J. Lunardi
1985	G. Reimann	St. Voigt	J. Gräber
1986	G. Reimann	H. Theofel	G. Pawitsch
1987	G. Reimann	A. Finkel	A. Hoffmann
1988	O. Schade	J. Gräber	A. Finkel
1989	G. Reimann	J. Gräber	R. Herbst
1990	G. Reimann	A. Finkel	R. Herbst
1991	(G. Reimann)	(G. Eckel)	(A. Finkel)
1993	G. Reimann	H-P. Lawatsch	M. Freymann
1995	G. Reimann	M. Freymann	H-P. Lawatsch
1996	H-P. Lawatsch	H. Theofel	J. Lunardi
1998	H-P. Lawatsch	M. Haubelt	M. Freymann
1999	H-P. Lawatsch	M. Freymann	J. Lunardi
2000	M. Freymann	H-P. Lawatsch	J. Lunardi
2001	G. Reimann	M. Freymann	W. Jeandrée
2002	H-P. Lawatsch	G. Reimann	St. Beyer
2003	G. Reimann	M. Freymann	H-P. Lawatsch

1992, 1994 und 1997 hat kein Turnier stattgefunden.

**Vereinsmeisterschaft**, die; sie ist das wichtigste Turnier, das innerhalb des Vereins zur Austragung kommt. Sie wird seit 1980 gespielt. Anfangs wurde den Mitgliedern eine Pflichtteilnahme auferlegt, was viele Streichungen im Verlaufe eines Turniers nötig machte und oft auch die Abwicklung innerhalb eines Jahres verhinderte. So sind die Schlusstabellen in manchen Jahren nicht ganz vollständig. Jedoch konnten ausgenommen im Jahr 1991 die Plätze 1 bis 3 immer ermittelt werden. Zu den Siegern und Plazierten siehe oben unter Vereinsmeister.

**Vereinsturnier**, das; siehe unter → ***Vereinsmeisterschaft***.

**Vereinsturnierordnung**; siehe unter → ***Turnierordnung***.

**Vereinsvorstand**, der; er besteht derzeit aus dem → ***1. Vorsitzenden***, dem → ***2. Vorsitzenden***, dem → ***Kassenwart***, dem → ***Schriftführer***, dem → ***Turnierleiter***, dem → ***Jugendleiter*** und dem → ***Gerätewart***.

**VfL Sindelfingen**; er war in der Person von Hans-Ulrich → Voelter Pate des → ***SCM***. Viele Aktionen in den ersten Jahren beruhten auf dieser Partnerschaft.

Diese uneigennütige Unterstützung bei den Gehversuchen eines neuen Vereins wurde damals geschätzt. Man erinnert sich heute noch daran.

**Voelker, Hans-Peter**; (\*?), er war in den beiden ersten Jahren → ***Kassier*** des Vereins.

**Voelter, Hans-Ulrich**; (\*?), → ***VfL Sindelfingen***.

**Voigt, Stefan**; (\*1956), übernahm 1983 die verwaiste Funktion des Kassenwartes. 1984 wechselte er auf den Posten des 1. Vorsitzenden, den er bis 1986 inne hatte. Für die Mannschaften im Verein stand er bis 1993 bereit und spielte 52 mal für den Verein. Sportlich schrieb er sich 1985 in die Vereinsgeschichte mit einem 2. Platz in der Vereinsmeisterschaft.

**Vorsitzender**: 1) ***1. V.***, ist gemäß § 26 des BGB der Vertretungsberechtigte des Vereins. Ist er verhindert, vertritt ihn der → ***2. V.*** Im Verein überwiegen lange Amtszeiten des jeweiligen 1. V. wie auch bei den meisten ande-

ren Vorstandsposten, was eine ruhige Entwicklung möglich macht. Die bisherigen 1. V. waren:

Rainer Groß	1979 - 1983
Stefan Voigt	1984 - 1986
Günther Reimann	1987 - 1991
Jürgen Lunardi	seit 1992

2) ***2. V.***, vertritt den → ***1. V.*** gemäß § 26 BGB, wenn dieser verhindert ist. Bislang hatte der Verein nur einen 2. V., dies ist Adolf Langer seit 1979

**Vorstand**, der; siehe unter → ***Vereinsvorstand***.

## W

**Wacker, Johannes**; (\*1989), er ist ein weiteres vielversprechendes Talent, das der intensivierten Jugendarbeit entsprang. Seit 1997 spielte er bereits 55 Mannschaftskämpfe, dabei als bislang jüngster Spieler auch in der 1. Mannschaft. 2001 gewann er die Jugendortsmeisterschaft, 2002 war er Zweiter in diesem Turnier. 2003 gewann er das KSK-Turnier.

**Wagner, Kevin**; (\*1988), er ist seit 1997 in der Jugendgruppe aktiv. 1998 und 2000 wurde er zwei mal Zweiter bei der Jugendortsmeisterschaft und 2001 noch einmal Dritter. Er gehörte allen drei Mannschaften an, die zwischen 1997 und 1999 Württembergischer Jugendmannschaftsmeister in den AK U13 und U12 wurden.

**Wahl des schönsten Schachspiels**, die; dies ist ein Aktionspunkt unserer → ***Schachausstellung***, an dem sich die → ***Magstadter Bevölkerung*** in mehrfacher Weise beteiligen

kann. Zum Einen kann man selbst ein Schachspiel für die Wahl einreichen, Zum Anderen können die Besucher dann während der Ausstellung mit einem Stimmzettel das schönste Schachspiel küren.

**Webmaster**, der; ein W. ist zuständig für die Einrichtung und Betreuung von Internet-Seiten. Durch die Popularisierung des Internet ist dieses auch privat ein gern genutztes Informationsmedium geworden. Es wird zur Darstellung des Vereins nach außen daher immer wichtiger. So wurde in den Vereinen dieses Ehrenamt notwendig, das allerdings bislang nur in wenigen Vereinen im Vorstand verankert ist. Da zur Ausübung der Tätigkeit eine gewisse Fachbildung von Nöten ist, erscheint es in kleinen Vereinen auch sinnvoller, diesen Posten noch durch Vorstandsbeschluss zu besetzen. In unserem Verein sorgte **Ole** → **Schade** für die ersten Ausarbeitungen einer vereinseigenen → **Homepage**. Schnell war das Ganze dann Chefsache und wurde vom Gesamtvorstand vorangetrieben. Die weitere Ausarbeitung und die Veröffentlichung der ersten Seiten lagen dann in den Händen von **Marc** → **Freymann**. Schauen Sie mal hinein ins Internet, unter der Adresse → [www.schachvereine.de/scmagstadt](http://www.schachvereine.de/scmagstadt) finden Sie unsere Homepage.

W. waren bisher:

Ole Schade 2000 - 2001

Marc Freymann seit 2002.

**Website**, die; siehe unter → **Homepage**. und unter dem Stichwort → **Webmaster**.

**Weigel, Curt**; (\*1988), er war siegreich in den → **Jugendortsmeisterschaften** der Jahre 2002 und 2003, 2002 auch beim → **KSK-Turnier**. 54 mal wurde er seit 1998 in Mannschaftskämpfen eingesetzt.

**Weihnachtsblitzturnier**, das; wird als Veranstaltung zum Jahresende zunehmend beliebter. Gespielt wird es am letzten Donnerstagabend vor Weihnachten. Ein paar weihnachtliche Süßigkeiten gibt es als Preise.

**Weizenkornlegende**, die; siehe unter → **Zahlen 1) C) 18 446 744 073 709 551 615**.

**Weltfernschachbund**; siehe unter → **ICCF**.

**Weiß, Günter**; (\*1959), er ist → **Gründungsmitglied** und war von 1982 bis 1985 → **Pressewart** im Verein. Seit 1994 führt er die Kasse des Vereins, seit 1996 auch die der Jugendabteilung. 1999 gewann er in einem echten Finale über mehrere Partien gegen Marc Freymann den → **Magstadter Pokal**. Mit 181 Spielen hat er die zweitmeisten Einsätze in Mannschaften des Vereins.



**Werkzeuge des Teufels**; ist ein von der Kirche gebrauchter Begriff, die über Jahrhunderte gegen das Glücksspiel und dessen Folgen mehr oder minder pädagogisch wertvoll vorging. Im Mittelalter zählte man hierzu alles Spiel, bei dem es um hohe Einsätze gehen konnte, also auch Schach- und Kartenspiel. Aus dem 15. Jhd. ist aus Nürnberg eine Aktion schriftlich überliefert, bei der größere Mengen Glücksspielutensilien zum Wohle der Bevölkerung verbrannt wurden. So befanden sich darunter 40000 Würfel und 3640 → **Schachbretter** und andere Spielgegenstände.

**Wertungsblitzturniere**, die; 4 Turniere pro Saison gab es bis 1996, danach gab und gibt

es jährlich nur noch ein Turnier, in dem der → **Vereinsblitzmeister** ausgespielt wird. Zusammen mit der Angleichung und Herausnahme des → **Schnellschachturniers**, das ebenfalls 4 Spielabende verschlang, bedeutete dies eine Entschlackung der Donnerstagstermine zugunsten der wichtigeren → **Vereinsmeisterschaft**.

**WSV**; Abkürzung für → **Württembergischer Schachverband**.

**Württembergische Jugendmannschaftsmeisterschaft**, die; sie wird als Tageturnier mit 4er-Mannschaften gespielt in den → **AK U12**, **U16** und **U20** bei den Jungen und in den **AK U14** und **U20** bei den Mädchen. Sie ist das Turnier mit den größten Erfolgen für die → **Jugendabteilung** des → **Schachclub Magstadt**. 1997, in diesem Jahr war es noch die alte **AK U13**, siegten **Walter** → **Naß**, **Bernhard** → **Stolz**, **Kevin** → **Wagner** und **Jens** → **Babutzka** in Alfdorf im Schwäbischen Wald. 1998 lud Holzmaden zur **WJMM** und die Jugendlichen gewannen in gleicher Aufstellung wie im Vorjahr erneut den Titel. 1999 gab es den dritten Meistertitel in Folge in der jetzt neuen **AK U12** in der Aufstellung **Jens Babutzka**, **Kevin Wagner**, **Matthias** → **Stoll** und **Curt** → **Weigel**. Ein Jahr später war man auch vorne mit dabei, konnte sich aber für die → **DJMM** nicht qualifizieren. Im folgenden Jahr musste man aufrücken in die **AK U16**. Trotzdem erreichte man auf Anhieb den 3. Platz.

**Württembergischer Landessportbund**;

1985 wurde Schach nach vielen Bemühungen endlich wieder als Sport anerkannt. Noch im gleichen Jahr wurden daraufhin alle Schachvereine im Lande in den **WLS** aufgenommen, nachdem die in den 50er Jahren

des letzten Jahrhunderts bestehenden Schachvereine dies bereits einmal waren.

**Württembergischer Schachverband**; er ist einer von zwei Schachlandesverbänden im Bundesland Baden-Württemberg, welches sich diesen Luxus als einziges noch leistet. Aber die Fusion mit dem Badischen Schachverband wirft schon ihre Schatten voraus, resp. man begibt sich gerade in die Startlöcher zu dieser Fusion. Der → **WSV** ist zuständig für den Spielbetrieb über den Schachbezirken, die die nächst kleinere Verwaltungseinheit innerhalb des Verbandes sind. Er führt alle Landesmeisterschaften durch. Der **WSV**, hervorgegangen aus dem 1910 gegründeten Schwäbischen Schachbund, feierte im Jahr 2000 sein 90-jähriges Bestehen.

**[www.schachvereine.de/scmagstadt](http://www.schachvereine.de/scmagstadt)**;

so lautet seit wenigen Jahren unsere Internetadresse. Besuchen Sie uns dort einmal.

## X

**Xiangqi**; das **X**. ist wohl aus dem indischen Urschach entstanden, hat aber eine sehr eigenständige Entwicklung durchgemacht. Es hat teilweise andere Figuren und wird, das ist der grösste Unterschied auf den Schnittpunkten eines 9x9 Felder großen Brettes gespielt. Das Brett wird in der Mitte von einem Fluss geteilt, der von bestimmten Figuren nicht überschritten werden kann. Der König kann seine 3x3 Schnittpunkte große Festung nicht verlassen, ist also in einem möglichen Endspiel zum Zusehen verdammt. Seit einigen Jahren gibt es einen **X**-Verband in Deutschland, der versucht, das Spiel populärer zu machen.

## Y

Yates, Frederick Dewhurst; (\*1884 †1932), englischer IM, Berufsschachspieler, seine bekannteste Partie ist die gegen Aljechin in Karlsbad 1923, eine 18-zügige Kombination, für die er den Schönheitspreis erhielt. Der wahre Grund jedoch, weshalb er in diesem Lexikon steht, ist allerdings ... wir fanden keinen anderen Begriff mit diesem Anfangsbuchstaben und auslassen wollten wir den Buchstaben als Einzigen auch nicht.

## Z

Zahlen; 1) **Z. zur Schachgeschichte**;

A) **1600** Jahre alt ist ungefähr das Schachspiel, siehe auch → *Entwicklung des Schachspiels*.

B) **1616**, in diesem Jahr erschien in Leipzig das erste Schachbuch in deutscher Sprache von Gustavus Selenus. Dies war das Pseudonym für Herzog August d. J. von Braunschweig-Wolfenbüttel, nach anderen Quellen auch „von Braunschweig-Lüneburg“. Der Titel des Buches lautet „Das Schach- oder König-Spiel“.

C) **18 446 744 073 709 551 615** oder  $(2^{64})-1$  oder ca. 18,4 Trillionen Weizenkörner sind notwendig, bis man laut einer Sage von der Erfindung des Schachspiels bei jeweiliger Verdoppelung der Anzahl der Weizenkörner von Feld zu Feld beim 64. Feld angekommen ist.

2) **Z. zur Vereinsgeschichte**;

A) **1334**, siehe unter → *e.V.*,

B) **1979** war ein Jahr, das mit einem Ereignis begann, das ganz Deutschland trauern liess, denn am 4. Januar 1979 verstarb überraschend Peter Frankenfeld. Es endete am 22.

November 1979 in Magstadt erfreulich mit der Gründung eines Schachvereines. Das sind zwei Nachrichten, die unterschiedlicher nicht sein können. Dennoch verbindet sie ein roter Faden. Lesen Sie dazu Näheres unter den Stichworten *Peter* → *Frankenfeld* und → *Gründungsversammlung* des → *Schachclub Magstadt*.

C) **1980** wurde lange Zeit als das Gründungsjahr des Vereins angesehen. Es war aber lediglich das Jahr, in dem sich der Verein als Abteilung des Sportverein Magstadt lossagte und selbständig wurde.

D) **2004** feiert der → *Schachclub Magstadt* sein 25-jähriges Bestehen mit zahlreichen Veranstaltungen. Der Glanzpunkt im Jubiläumsjahr wird die → *Schachausstellung* im → *Heimatmuseum Magstadt* sein, die am Tag der Deutschen Einheit (Sonntag, 3. Oktober 2004) beginnt und bis Anfang Dezember zu sehen sein wird.

E) **2006** feiern wir die 10. Wiederkehr der Gründung der Jugendabteilung. *Heiner* → *Theofel* war seinerzeit der weitblickende Initiator.

F) **2029** ist das Jahr, in dem wir das 50-jährige Jubiläum feiern wollen. Bis dahin werden aber noch einige Figuren auf unseren Schachbrettern verschoben.

Zatrikion; ist die byzantinische Variante des Schachspiels. Neben → *Xiangqi* in China, → *Shogi* in Japan und dem koreanischen Schach entwickelte sich auch in diesem schon lange nicht mehr existierenden Kaiserreich eine eigenständige Schachvariante, die auf das indische Tschaturanga zurückgeführt werden kann. Es ist die einzige ursprüngliche Variante, die auf einem runden (!) Schachbrett gespielt wird. Das Brett besteht aus 4 Kreisen, die in je 16 Sektoren unterteilt sind, was auch 64 Felder ergibt. Die genauen

Spielregeln sind heute nicht mehr eindeutig rekonstruierbar, da auch diese sich in der über 1000-jährigen Geschichte des Byzantinischen Reiches veränderten.

**Zeitnot**, die; dieser deutsche Schachbegriff wurde unübersetzt in viele Sprachen übernommen. Er bezeichnet die knapper werden-  
de → ***Bedenkzeit*** zum Partieende hin. Heute hat man in normalen Mannschaftskämpfen für die ersten 40 Züge 2 Stunden Bedenkzeit zur Verfügung. Geht man damit wegen schlechter oder komplizierter Stellungen unökonomisch um, so muss man häufig die letzten Züge innerhalb weniger Sekunden erledigen. Schafft man dies, so hat man die Z. überstanden. Schafft man dies nicht, so ist die Folge die → ***Zeitüberschreitung*** und damit der Verlust der Partie.

**Zeitüberschreitung**; siehe → ***Bedenkzeit***.

**Zentrum**, das; als Z. werden die → ***Felder*** d4, e4, d5 und e5 bezeichnet. Diese sind im Spiel von besonderer Bedeutung.

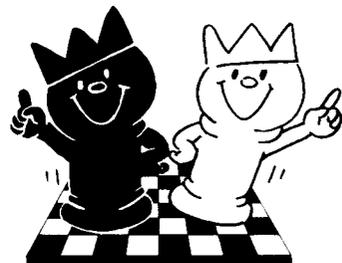
**ZÜ**; ist die Abkürzung für → ***Zeitüberschreitung***.

**Zürn, Walter, Dr. phys.**; (\*1937), → ***SF*** Walter Zürn verstärkte 2003 bei den 20. → ***Internationalen Leutascher Schachtagen*** spontan unser nicht ganz vollständiges Viererteam. ***Walter*** → ***Jeandrée***, der ihn gut kennt, organisierte dies im Vorfeld. Wer ist dieser Schachfreund ?

Dr. Walter Zürn (amerik.: Zurn) ist Erdbebenforscher am geophysikalischen Institut der Universität Karlsruhe. Diese Aufgabe führte ihn auf alle 6 Kontinente des Erdballs. Auf dem 6. Kontinent, der Antarktis, war er mehrmals fachlicher Leiter der USA-Forschungs-

stationen „McMurdo“ und „South Pole“. Traditionell werden nach den Leitern dieser Stationen Berge auf diesem Kontinent benannt. So findet man dort den 1521 Meter hohen Zurn-Peak im Marie-Byrd-Land, was den Geophysiker und Bergsteiger Walter Zürn doppelt freut.

**Zugzwang**; nennt man die Situation, in welcher der am Zug befindliche Spieler nur noch Züge zur Verfügung hat, die alle zum Verlust führen und er einen davon ausführen muss. Der Begriff Z. wurde als Fremdwort in die englische, französische, russische und spanische Sprache, und wohl auch noch ein paar andere, übernommen, da das Wort Z. in diese Sprachen nicht oder nur sehr umständlich übersetzt werden kann.



Nette Leute spielen Schach

## Quellenangaben:

### Bücher, Bulletins und Broschüren:

- Awerbach, Juri - kleines schachwörterbuch, TB, Belgrad 1980
- Botwinnik, Michail - Schach-Erinnerungen, Düsseldorf 1981
- Brinckmann, Alfred - Schachmeister - wie sie kämpfen und siegen, Leipzig 1932
- Deutsche Schachjugend (Hrsg.) - Schach mal anders, Brosch., Berlin 1996
- Dickins, Anthony - Märchenschach, Dreieich 1986
- Dietze, Otto - Kleines Lexikon Entwicklungsgeschichte Schach, Brosch., Webau-Wahlitz 2002
- Eurochess (Hrsg.) - Der Schach-Computer-Katalog 1993, Königswinter 1992, 2. Aufl.
- Euwe, Dr. M. / Kramer, H. - Das Mittelspiel, Hamburg 1956
- Fabel, Karl - Kurioses Schach, Düsseldorf 1972
- Geisdorf, Herbert - Auf den Flügeln der Kunst, Der Schachfreund Band 1, Mannheim
- Geisdorf, Herbert - Die Kavallerie im Gefecht, Der Schachfreund Band 2, Mannheim 1985
- Geissler/Diel -  $8 \times 8 = 64$ , TB, Hollfeld 1979
- Gemeinde Magstadt (Hrsg.) - Geschichte der Magstadter Schulen, Magstadt 1965
- Grümmer, Gerhard - Spielformen der Poesie, Leipzig 1988
- Henninger, Klaus - Schach auf Briefmarken, Loseblatt-Katalog, Riedstadt 1982
- Herter, Eberhard - Schach in Württemberg, Weil der Stadt 2000
- Josten, Gerhard - Der Läufer war eine Dame, Brosch., Maintal 1995
- Kiefer, Alfred - DAS SCHACHSPIEL in Literatur und Kunst, München 1958
- Koch, Karl Heinz - Spiele für einen allein, Augsburg 1992
- Lawatsch, Hans-Peter - Absenderfreistempel mit Schachbezug, unveröffentl. Manuskript*
- Lawatsch, Hans-Peter - private Aufzeichnungen*
- Lindörfer, K. - Großes SchachLexikon, Gütersloh 1977
- Lindörfer, Klaus - Das große Schachlexikon, München 1991
- Lukácsy, András (Hrsg.) - Spiele aus aller Welt, TB, Budapest und Leipzig 1972
- Massmann, H.F. - Geschichte des mittelalterlichen, vorzugsweise des deutschen Schachspiels, Quedlinburg und Leipzig 1839, Reprint
- Mazukewitsch, Anatoli - Seltene Gambits, Berlin 1988
- Obermair, Gilbert - Denkspiele auf dem Schachbrett, München 1984
- Obermair, Gilbert - Klassische Spiele aus dem Fernen Osten, TB, München 1986
- Pennick, Nigel - Spiele der Götter, Olten 1992
- Pritchard, D. B. - The Encyclopedia of Chess Variants, Godalming 1994
- Reelitz, Jürgen - Schachcomputer, TB, Ravensburg 1985
- Schachbezirk Pforzheim (Hrsg.) - Bulletin der 5. Bezirkseinzelnmeisterschaft*
- Schweizerischer Schachverband (Hrsg.) - 90 Jahre Schweizerischer Schachverband, Zürich 1979
- Seipel, Wilfried (Hrsg.) - Spielwelten der Kunst - Kustkammerspiele, Kunsthist. Museum Wien 1998
- Seirawan, Yasser - Play Winning Chess, USA-Redmond 1995
- Silbermann/Unzicker - Geschichte des Schachs, TB, München 1979
- Smullyan, Raymond - Die Schachgeheimnisse des Kalifen, TB, Ravensburg 1984
- Sport-Bild (Hrsg.) - Fussball-Lexikon, TB, Hamburg 1990
- Tarrasch, Siegbert - Das Schachspiel, Berlin 1931 (Reprint 1953)
- Tribus, Helmut, Dr. - Vorsicht, Damen im Spiel!, Maintal 1996
- Voland, Rolf - Schach ernst und heiter, Berlin 1986
- Wahl, S.F.G. - Der Geist und die Geschichte des Schach-Spiels, Halle 1798, Reprint
- Wichmann, Hans und Siegfried - SCHACH Ursprung und Wandlung der Schachfigur in zwölf Jahrhunderten, München 1960

## Periodika, Zeitschriften- und Zeitungsartikel:

CITROËN HANDBUCH SCHACH IN DEUTSCHLAND, Berlin 1993  
 Der Schachspieler, regionale Schachzeitschrift für den Schachbezirk Pforzheim  
 Die Schachwoche, Schachzeitschrift,  
 Edition Marco, Schachkalender 1984 - 2000  
 JugendSchach, Mitteilungsblatt der DSJ  
 Randspringer, Fachblatt für alternative Eröffnungstheorie  
 Rochade mit Baden-Rochade, Schachzeitschrift  
 Rochade mit Bayern-Rochade, Schachzeitschrift  
 Rochade mit Württemberg-Rochade, Schachzeitschrift  
 Rochade Europa mit Württemberg-Rochade, Schachzeitschrift  
 SCHACH, Verbandsorgan des DDR-Schachverbandes  
*Schachclub Magstadt (Hrsg.) - Ergebnisse, Magstadt 1988 - 2001*  
*Schachclub Magstadt (Hrsg.) - Magstadter Türme, Magstadt 2002 - 2004*  
*Schachclub Magstadt (Hrsg.) - Presseberichte*  
 SCHACH INTERN, Informationen des DSB für Funktionsträger  
 SCHACH-WELT, Schachzeitschrift  
 Schweizerische Schachzeitung, Verbandsorgan des Schweizerischen Schachverbandes  
 spielbox, Fachblatt für Gesellschaftsspiele

## Computersoftware und digitale Literatur:

Battle Chess, NL-Hoorn, 1993  
 Fritz 6.1 SE, Chessbase, Hamburg, 2003  
 Karpov Schachschule, Millenium, München, 2000  
 Lukas, Norbert - BuerBase (Partiensammlung), Buer 2002  
 NicBase 3.0, NL-Amsterdam, 1988  
 Thompson, Ken - Schach Endspiele (Fünfsteiner), NL-Leeuwarden, um 1995  
 Schachzentrale Kurt Rattmann - Schach-Archiv, Hamburg, 1998 - 1999  
 Weber, Franz-Josef, Win-Swiss für Windows, Erkrath, 1990 - 2001

## Internetseiten:

<a href="http://www.badischer-schachverband.de">www.badischer-schachverband.de</a>	=	Badischer Schachverband
<a href="http://www.bcps.ukf.net">www.bcps.ukf.net</a>	=	British Chess Problem Society
<a href="http://www.bdf-fernschachbund.de">www.bdf-fernschachbund.de</a>	=	Deutscher Fernschachbund
<a href="http://www.chessassistent.de">www.chessassistent.de</a>	=	Convekta Ltd., London und Moskau
<a href="http://www.chessbase.de">www.chessbase.de</a>	=	Chessbase, Hamburg
<a href="http://www.schachbund.de">www.schachbund.de</a>	=	Deutscher Schachbund
<a href="http://www.schachverband-wuerttemberg.de">www.schachverband-wuerttemberg.de</a>	=	Württembergischer Schachverband
<a href="http://www.schachvereine.de/scmagstadt">www.schachvereine.de/scmagstadt</a>	=	Schachclub Magstadt
<a href="http://www.spielbox.de">www.spielbox.de</a>	=	Spielbox, Spielezeitschrift



## Vorstandschaft im Schachclub Magstadt:

- 1. Vorsitzender** Jürgen Lunardi  
Ahornweg 33,  
71106 Magstadt  
Telefon 0 71 59/4 48 22
- 2. Vorsitzender** Adolf Langer  
Erbachstraße 35  
71106 Magstadt  
Telefon 0 71 59/4 11 39
- Kassier** Günter Weiß  
Planstraße 1  
71272 Renningen  
Telefon 0 71 59/67 01
- Spielleiter** Hans-Peter Lawatsch  
Schillerstraße 12  
71120 Grafenau  
Telefon 0 70 33/4 53 45
- Jugendleiter** Klaus Bayer  
Warmbornner Straße 3  
71106 Magstadt  
Tel: 0 71 59/4 16 21
- Gerätewart** Walter Jeandrée  
Laurentiusstraße 51  
71069 Sindelfingen  
Telefon 0 70 31/38 22 99



# *Druckstark in allen Farben!*

Prospekte

Kataloge

Geschäfts-

drucksachen

Etiketten

Plakate

**M MUNDINGER  
DRUCK GMBH**

**O f f s e t d r u c k**

Renninger Straße. 26, 71106 Magstadt  
Tel.: 071 59/94 14-0, Fax: 071 59/94 14-14  
E-Mail: [Info@mundingerdruck.de](mailto:Info@mundingerdruck.de)  
Leo: 07159/94 14-24, Fritz: 07159/94 14-25

Sparkassen-Finanzgruppe

25 Jahre Schachclub  
Magstadt  
—  
Wir gratulieren!

Wir fördern den Weg  
zu glanzvollen Erfolgen.



Kreissparkasse  
Böblingen.

Filiale Magstadt ☎ 07159 9451-0

Wir beraten Sie gern über gewinnbringende Geldanlagen, individuelle Finanzierungen, LBS-Bausparen, Immobilien und persönliche Versicherungen. Fragen Sie uns einfach direkt.

[www.kskbb.de](http://www.kskbb.de)