

**Brinckmann/Rellstab**  
**TURNIER-TASCHENBUCH**



# TURNIER TASCHENBUCH

von

**Alfred Brinckmann und Ludwig Rellstab**



1954


**WALTER DE GRUYTER & CO.**

**BERLIN W 35**

Alle Rechte, insbesondere das der Übersetzung und der Herstellung von  
Photokopien, vorbehalten.

Copyright 1954 by Walter de Gruyter & Co. vorm. G. J. Göschen'sche Ver-  
lagshandlung — J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung — Georg Reimer — Karl  
J. Trübner — Veit & Comp., Berlin W 35.

Archiv-Nr. 53 38 54 Printed in Germany.

Satz und Druck:  Sala-Druck, Berlin N 65.

### Zum Geleit

Dieses Buch füllt eine Lücke aus. Aus ungezählten Anfragen, die mich erreichen, ist mir bekannt, wie sehr allen denen, die in der Organisation stehen und sei es im kleinsten Verein, an einer sachkundigen Zusammenstellung und Kommentierung der das Schachspiel in seiner Gesamtheit regelnden Bestimmungen gelegen ist. Die Erfahrung der Verfasser, die ja beide den Titel eines „Internationalen Schiedsrichters“ tragen, bürgt dafür, daß der Leser findet, was er sucht.

Hamburg, im April 1954

Emil Dähne

## Vorwort

Wir haben in der vorliegenden Arbeit alle Regeln, Ordnungen, Systeme usw. zusammengefaßt, die nach unserer Meinung für jeden Turnierleiter, aber auch für jeden Turnierspieler von Wichtigkeit sind. Der Kommentar der Spielregeln des Welt-schachbundes, die ja allgemein verbindlich sind, ist besonders ausführlich gehalten. Mit den Abschnitten 10—12 hoffen wir, den Lesern eine willkommene Ergänzung und Bereicherung des Stoffes geboten zu haben.

Kiel und Hamburg, im April 1954

Alfred Brinckmann  
Ludwig Rellstab

## Inhalt

1. Die Spielregeln des Weltschachbundes . . . . .	9
Einleitung . . . . .	9
I. Teil Allgemeine Regeln . . . . .	10
II. Teil Ergänzungsregeln für Turniere und Wettkämpfe	22
Nachtrag Nr. 1 Die Schachnotation . . . . .	47
Nachtrag Nr. 2 Geläufige Ausdrücke . . . . .	50
Nachtrag Nr. 3 A. Fernschach-Notation . . . . .	51
B. Telegraphische Notation . . . . .	51
Nachtrag Nr. 4 Blindenschach . . . . .	52
2. Turnierordnung des Deutschen Schachbundes e. V. . . . .	54
3. Was gehört zu einem Turnier? . . . . .	62
Paarungstafeln . . . . .	72
4. Das Schweizer System . . . . .	75
5. Das System Sonneborn-Berger . . . . .	84
6. Was jeder Turnierleiter vom Ingo-System wissen sollte . . . . .	87
7. Das Blitzturnier . . . . .	94
8. Das „Rutschsystem“ . . . . .	96
9. Bund deutscher Fernschachfreunde (BdF) . . . . .	98
Spielordnung . . . . .	99
Turnierordnung . . . . .	102
Internationale Zahlennotation . . . . .	105
10. Regelung der Turniere und Wettkämpfe um die Weltmeisterschaft 1954—1957 . . . . .	106
11. Organisation der Turniere um den Hamilton-Russell-Pokal und die Weltmeisterschaft der Ländermannschaften . . . . .	113
12. Deutscher Schachbund e. V. (DSB) . . . . .	118
Satzungen . . . . .	118
Anschriften: Vorstand, Beirat, Landesverbände, Turnierausschuß	124
Deutsche Schachmeister . . . . .	127



## 1. Die Spielregeln des Weltschachbundes

### Einleitung

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

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

der einen ritterlichen Kampf unter Schachkameraden verlangt, muß oberstes Gesetz bleiben.

Wir verweisen im übrigen auf die Bestimmungen der Turnierordnung des DSB (S. 54) und das Kapitel „Organisation der Turniere um den Hamilton-Russell-Pokal usw.“ (S. 113). Dort finden sich weitere Vorschriften.

## I. Teil. Allgemeine Regeln

### Art. 1. Einführung

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

### Art. 2. Das Schachbrett und seine Anordnung

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

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

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













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

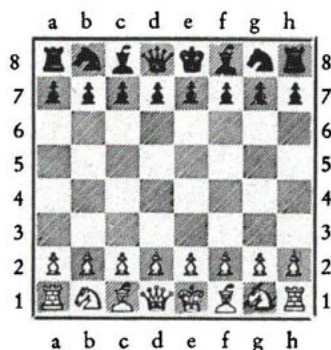
*5. Die Aufeinanderfolgen von gleichfarbigen Feldern, die sich an den Ecken berühren, heißen „Diagonalen“.*

### Art. 3. Die Steine und ihre Anordnung

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

Diese Steine sind die folgenden:

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



### Zu Artikel 3

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

#### Art. 4. Die Spielführung

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

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

#### Art. 5. Der allgemeine Begriff des Zuges

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

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

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

#### Zu Artikel 5, Ziffer 2

Es ist hiernach also gleichgültig, ob ein Spieler beim Schlagen zuerst den feindlichen Stein vom Brett nimmt, um danach den eigenen Stein auf dessen Feld zu setzen oder ob er zuerst den eigenen Stein auf das Schlagfeld bringt und dann erst den feindlichen Stein vom Brett entfernt, so daß für Sekundendauer beide Steine auf dem gleichen Feld stehen können. Das eine wie das andere Verfahren ist statthaft. Wichtig ist die Reihenfolge beider Vorgänge nur im Falle des Artikel 8, Absatz 2.

#### Art. 6. Die besondere Gangart der Steine

##### Der König

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

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

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

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

*Die Rochade ist vorübergehend verhindert:*

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

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

#### Die Dame

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

#### Der Turm

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

#### Der Läufer

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

#### Der Springer

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