

AUHEIMER SCHACH ZEITUNG

Herzliche Glückwünsche zum Geburtstag!



Im Dezember:

Marko Khrapko, Lena Kofmann, Anna & Bernd Priemer, Senthil Varan.



AKTUELLES

Alle Mannschaften gewinnen ihre Spiele

Jugend schlägt Offenbacher Reserve

Weihnachtsfeier im „Sportlerheim“

Siehe Einladung

V.i.S.d.P.: Walter Gunkel **Herausgeber & Redaktion:** Der Vorstand



Ihr seid am Zug!

Gerd Lorenz (2305) - Dorian Rogozenko (2490) Chemnitz, 1997

Vermutlich war, wie so häufig, Zeitnot der Auslöser. Ab dem 34. Zug verlasen die beiden Kontrahenten das Terrain wohlüberlegten Schachs. Macht zuerst Schwarz einen Fehler nach dem anderen, revanchiert sich am Ende Weiß mit dem Verlustzug. In der ersten Stellung hatte Schwarz gerade seine Dame von g6 nach h5 gezogen mit diversesten Ideen. Doch der Zug ist eigentlich ein Fehler. Ein Zug von Weiß und das schwarze Kartenhaus wäre zusammengefallen, wie die Investitionen von Wintershall Dea in Russland. Welcher Zug ist gesucht?

Neue Vereins-Turnierordnung

2026

Aktuelle Ergebnisse:

SV	Gegner	Ergebnis
1.	Nidderau	15.11.
2.	MM Karben	3,5:2,5
3.	Somborn 2	3 : 1
Jug	Offenbach 2	3 : 1
Sen	Hainstadt	2,5:1,5

Anmerkungen der Redaktion:

Sowohl die neue Turnierordnung als auch die Einladung zur Weihnachtsfeier werden zusätzlich noch einmal im Dezember rechtzeitig per Email versandt.

Erste Punkte für die Zweite

In der dritten Runde in der Bezirksliga gewann die zweite Mannschaft des Schachvereins Königspringer Großauheim knapp gegen das erste Team des SC Mattmeister Karben.



Links die alten Großauheimer Haudegen Gernot Zahn, Reinhard Wolf und Dr. Kai-Ulrich Boldt, rechts die junge Garde aus Karben Lukas Witzel, Mikael Sirak Bahulipi und Simon Martin Claus, jeweils von vorne beginnend.

Allerdings trat die Karbener Mannschaft mit zwei Spielern weniger an, so dass Großauheim bereits mit 2 Brettpunkten in Führung ging. Den letzten ganzen Punkt für Großauheim holte Gernot Zahn. Er gewann bereits nach fünf Zügen dem jüngsten Spieler des Abends, Lukas Witzel, eine Figur ab. Witzel spielte beherzt weiter, jedoch merkte man ihm die fehlende Erfahrung an. Nach weiteren Figurenverlusten gab er auf. Den nötigen halben Punkt zum Sieg für Großauheim durch ein Unentschieden steuerte der älteste Spieler des Abends, Reinhard Wolf, bei. Er setzte seinen Gegner Mikael Sirak Bahulipi gehörig unter Druck, doch am Ende reichte es nicht zum Gewinn.

Die beiden letzten Partien gingen für Großauheim verloren. Nikola Repac erwischte den stärksten Spieler des Abends, den Karbener Marcel Meyer-Jany. Repac behandelte die Eröffnung nicht optimal, das wurde vom Karbener Spieler umgehend ausgenutzt. Unter dem starken Druck gab Repac auf. Simon Martin Claus, der Karbener ist zugleich Schulschachreferent des Hessischen Schachverbandes, zauberte gegen Dr. Kai-Ulrich Boldt einen Königsangriff aus dem Ärmel. Boldt hielt lange dagegen, gab sich aber am Ende geschlagen.

Nach zwei Verlusten in den voran-

gegangenen Spielen steht Großauheim 2 jetzt auf dem 7. Platz der Tabelle. In der nächsten Runde spielt Großauheim 2 gegen die Schachdrachen Büdingen-Wächtersbach 2.

- kh -

KI und Schach – Eine faszinierende Verbindung

Künstliche Intelligenz (KI) hat in den letzten Jahren enorme Fortschritte gemacht, und eine ihrer beeindruckendsten Anwendungen ist im Bereich des Schachs zu finden. Schach gilt seit langem als das Denksportspiel schlechthin, bei dem strategisches Denken, Vorausplanung und Mustererkennung gefragt sind. Mit dem Aufkommen von KI-Systemen wie Deep Blue, AlphaZero und anderen wurde das Spiel auf eine neue Ebene gehoben.

Historischer Hintergrund

Bereits 1997 schaffte es die Schach-Computer-Software Deep Blue von IBM, den damaligen Weltmeister Garry Kasparov zu besiegen. Das war ein Meilenstein, der zeigte, wie leistungsfähig KI im Bereich der strategischen Spiele sein kann. Seitdem haben sich die Programme stetig verbessert und sind heute in der Lage, menschliche Großmeister zu übertreffen.

Moderne KI-Programme

Heutzutage nutzen KI-Modelle wie AlphaZero eine Technik namens maschinelles Lernen, um das

Spiel zu meistern. Im Gegensatz zu älteren Programmen, die auf festen Bewertungsalgorithmen basierten, lernt AlphaZero durch Selbstspiel und Erfahrung. Es entwickelt eigene Strategien und entdeckt innovative Züge, die selbst erfahrene Spieler überraschen können.

Auswirkungen auf das Schachspiel

Die Entwicklung von KI hat das Schachspiel revolutioniert. Spieler auf der ganzen Welt nutzen KI-Programme, um ihre Fähigkeiten zu verbessern, Eröffnungen zu analysieren oder neue Strategien zu erlernen. Gleichzeitig hat die KI auch die Forschung vorangetrieben, indem sie neue Taktiken und Muster aufzeigt, die vorher unbekannt waren.

Fazit

KI und Schach sind ein tolles Beispiel dafür, wie Technologie unser Verständnis und unsere Fähigkeiten in einem komplexen Bereich erweitern kann. Während KI den menschlichen Spielern neue Herausforderungen und Lernmöglichkeiten bietet, bleibt das Spiel selbst eine faszinierende Kombination aus Kreativität, Strategie und Intelligenz – sowohl menschlicher als auch künstlicher Art.

- Dieser Artikel ist selbst KI-generiert -

Eine Fortsetzung folgt demnächst

Der Turnierleiter hat in Absprache mit dem Vorstand bei dessen letzter Sitzung folgende Turnierausschreibungen für das Jahr 2026 erarbeitet und die Redaktion der Auheimer Schach Zeitung gibt diese hiermit allen Mitgliedern bekannt.

Vereinsschachturniere 2026

Terminübersicht

<u>2026</u>	<u>Blitzturnier</u>	<u>Vereinsmeister</u>	<u>Pokalturnier</u>
(Rundenende)			
Januar	16.01		
Februar	06.02		20.02
März	06.03	27.03	
April	10.04		24.04
Mai	08.05	29.05	
Juni	05.06		26.06
August	14.08	28.08	
September	04.09.		25.09
Oktober	02.10.	30.10	
November	06.11.		13.11
Dezember	04.12.		

Vereinsmeisterschaft 2026:

- Gespielt wird **viermal** im Jahr, jeweils ein Schnellschachturnier im Schweizer System. Es ist nicht erforderlich, dass ein Spieler an allen Turnieren teilnimmt.
- Es werden pro Turnier 4 Runden gespielt.
- Bedenkzeit: 10 Min. plus 3 Sekunden pro Zug
- Beginn: 20:15 Uhr (**Anmeldung** bis spätestens **20:10** Uhr)
- Es wird ein Vereinsmeister 1. und 2. Klasse ermittelt. In die Wertung für die 2. Klasse kommen alle Spieler, die eine DWZ-Zahl kleiner als 1700 haben (Stichtag 1.1.2026). Es gibt zusätzlich Urkunden für die ersten 3 Plätze.

- Um den Spielern, die nicht regelmäßig teilnehmen können, trotzdem eine faire Chance auf den Gewinn der Vereinsmeisterschaft zu geben, werden für jeden Spieler nur seine besten drei Turniere gewertet. Die Punkte aus diesen drei Turnieren werden zusammenaddiert als Gesamtwertung verwendet.
- Falls zwei Spieler am Ende aller vier Turniere die gleiche Gesamtpunktzahl haben, müssen diese Spieler nach Ende des Turniers zwei Blitzpartien gegeneinander spielen. Falls immer noch Gleichstand besteht, werden die Blitzpartien wiederholt, bis es einen Sieger gibt.
- Bei ungerader Teilnehmerzahl erhält ein Spieler ein Freilos und damit einen Punkt. Das Freilos erhält der Übriggebliebene bei einer Top-Down-Paarungs-Methode, wobei ein Spieler nicht mehrere Freilose erhalten kann.

Blitzturnier 2026:

- Gespielt wird ein Blitzturnier normalerweise am ersten Freitag im Monat (Ausnahmen: siehe Terminübersicht).
- Beginn: **20:30** Uhr.
- Bei weniger als sieben Teilnehmern wird doppelrundig gespielt.
- Das Zeitformat sind 5 Minuten pro Spieler ohne Inkrement.
- Das Gesamtergebnis ist der Durchschnitt aus den besten 8 Monatsergebnissen (in Prozent). Nicht-Teilnahme wird als 0% gewertet.

Pokalturnier 2026:

- **Das Pokalturnier findet als k.o. Turnier über das ganze Jahr hinweg statt. Alle Teilnehmer müssen sich bis zum 31.01.2026 per e-mail beim Turnierleiter (tl@auheimer-schachverein.de) melden.**
- Der Turnierleiter lost die Paarungen für jede Runde aus und gibt sie an die Spieler weiter.

Die Spieler, die in dieser Runde zusammen gelöst wurden, müssen sich bis zum Ende der Runde auf einen Termin einigen und spielen. Dies kann Freitagabends im Verein oder privat geschehen. Falls das Spiel privat stattfindet, müssen beide Spieler das Ergebnis per e-mail an den Turnierleiter melden.

- **Gespielt wird eine Langzeitpartie 60 Minuten+30 Sekunden pro Zug mit Notationspflicht.** Falls diese Remis endet, wird eine 10 Minuten Partie mit vertauschten Farben gespielt. Endet diese auch Remis, so wird eine Armageddon Partie (5 Minuten Weiß, 4 Minuten Schwarz) mit erneut vertauschten Farben gespielt.
- Falls zwei Spieler es nicht schaffen sich auf einen Termin zu einigen, so muss die Partie am letzten Freitag der Runde im Verein gespielt werden (Start spätestens 20:30 Uhr).

Falls einer der Spieler nicht kommt, verliert er automatisch. Kommen beide nicht, werden beide vom Turnier eliminiert.

- **Das Finale des Pokals findet (falls für beide Spieler möglich) am Freitag, 13.11.2026 um 20:30 Uhr im Verein statt.** Falls dieser Termin nicht funktioniert, kann auch verschoben werden, es muss aber bis spätestens 27.11.2026 gespielt werden.
- Die erste Runde wird genutzt, um die Spielerzahl auf 16 (bzw. 8) Spieler zu reduzieren. Falls sich weniger als 17 Teilnehmer melden, geht die erste Runde bis zum 24.04.2026. Ansonsten endet sie am 20.02.2026.

- jd -

Ihr seid am Zug - Lösung: Stellung 1: Mit 40.54!!! deckt Weiß d1 und h3, die beiden neuralgischen Punkte, die von der Dame anvisiert werden. Außerdem sind auch noch Turm und Dame angegriffen, sodass Schwarz mindestens eine Figur verloren hätte.



Weihnachtsfeier 2025

Freitag den 12.12.2025

ab 19 Uhr

im Gasthaus „Sportlerheim“
Großauheim, am Spitzenweg

Eingeladen sind alle Vereinsmitglie-
der mit Anhang.

- ❖ Der Verein stellt das Essen.
- ❖ Getränke muss jeder selbst tragen.
- ❖ Wer vegane/vegetarische Kost haben möchte, sollte das mit uns mindestens 2 Wochen vorher abklären.
- ❖ Um das Essen zielgenauer planen zu können, bitten wir um Anmeldung bis eine Woche vorher.

gez. Kai Boldt
1. Vorsitzender

Seniorenliga		
Großauheim	4	5
Büdingen-Wächtersbach	2	5
Neuberg	2	3,5
Dietzenbach	2	3,5
Hainstadt	0	2,5
Mühlheim	0	0,5

Jugendliga		
Verein	MP	BP
Großauheim	4	5,5
Gründau	4	7
Schöneck	4	7
Gründau 2	2	3,5
Offenbach 2	2	3,5
Hainstadt	2	2,5
Offenbach	2	4
Frankfurt Nord	2	3
Hailer-Meerholz	1	1
Büd-Wächtersbach2	0	1,5
Gelnhausen	0	1,5
Nidderau 2	0	1,5
Nidderau	0	0,5
Büd-Wächtersbach	0	1
Offenbach 3	0	1
Neuberg	0	0
Schöneck2	0	0
Somborn	0	0
Somborn 2	0	0

Tabelle unvollständig

Bezirksoberliga		
1. Runde		
Am 15.11.25		
Bezirksliga		
Hainstadt	4	11,5
Büdingen-Wächtersbach 2	4	10,5
Gelnhausen 2	4	10
Neuberg 3	4	9,5
Gründau 2	4	7,5
Bergwinkel 2	3	8,5
Großauheim 2	2	8,5
Nidderau 2	2	6
Offenbach 3	1	3,5
Karben	0	6
Kinzigtal 2	0	2,5
Kreisliga		
Seligenstadt	4	6,5
Gründau 3	3	6
Bischofsheim 2	3	4,5
Somborn 2	2	5
Großauheim 3	2	3
Mühlheim 2	1	2
Hainstadt 2	1	2
Offenbach 5	0	2,5
Bergwinkel 3	0	0,5