

KW 52: Rettung durch Dauerschach

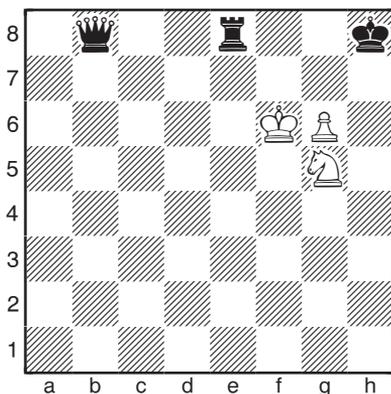
Bitte Notiere die richtigen Züge - wenn Du möchtest auch die Zeit - auf dem ausgedruckten Blatt oder/und sende die richtigen Züge je Diagramm an: dirk.jordan@ran-ans-brett.de oder Ran an's Brett e.V. Oskar-Mai-Str. 6, 01159 Dresden

Vorname Name: _____ Alter: _____ Strasse: _____ PLZ: _____

In dieser Woche lernen wir, genau wie in den beiden vorigen, wie man eine drohende Niederlage in ein Remis umwandeln kann. Ein übliches Muster ist das Erzwingen eines Unentschieden durch Wiederholung von Zügen. Die Regel lautet: Sobald sich die identische Position dreimal auf dem Brett wiederholt (wobei dieselbe Seite am Zug ist), endet die Partie auf Antrag des am Zug befindlichen Spielers Remis. Nach fünfmaliger Stellungswiederholung ist die Partie nach FIDE-Regel 9.6.1 ohne Antrag eines Spielers remis.

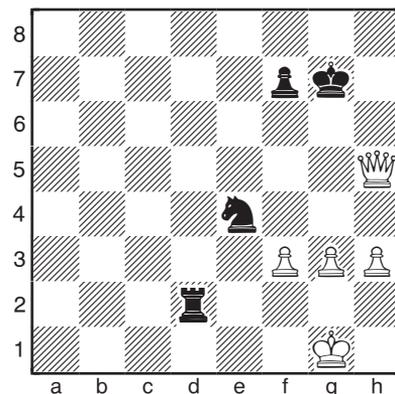
Der häufigste Weg, um solche Situationen zu erreichen, sind sogenannte „Dauerschachs“.

In unserem nächsten Beispiel hat Schwarz sehr bedeutenden Materialvorteil.



Weiß am Zug

Trotzdem kann Weiß das Spiel retten, indem eine Wiederholung von Zügen erzwungen wird: 1.Sf7+ Kg8 2.Sh6+ Kh8 3.Sf7+ Kg8 4.Sh6+ und so weiter. Es ist wichtig zu beachten, dass es für Schwarz viel schlimmer wäre, sich mit 2 ... Kf8 auf die andere Seite zu bewegen, da dies ein Schachmatt mit 3.g7 ermöglichen würde. Daher hat Schwarz keine bessere Option, als ein Unentschieden durch Dauerschach zuzulassen.



Schwarz am Zug

In diesem Beispiel scheint Weiß die Oberhand zu haben. Es wäre für Schwarz ein großer Fehler, einen Bauern mit 1 ... Sxg3 gewinnen zu wollen, da Schwarz nach der Gabel 2.Dg5+ noch mehr Material verlieren würde.

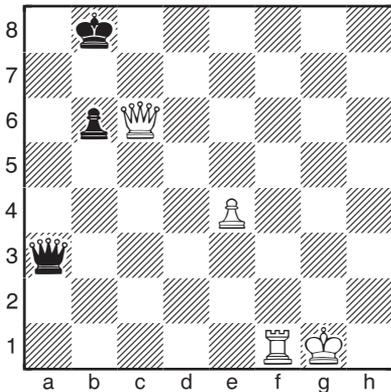
Aber Schwarz kann das Spiel mit 1... Td1+ 2.Kg2 Td2+ retten, da Weiß das Dauerschach durch den Turm von d1 und d2 nicht vermeiden kann.

Und jetzt übe diese wichtige Möglichkeit zum Remisieren von Spielen in den nächsten 17 Aufgaben.

In den ersten Aufgaben ist die Dame der Hauptakteur. Danach übernehmen das Dauerschach auch die anderen Figuren.

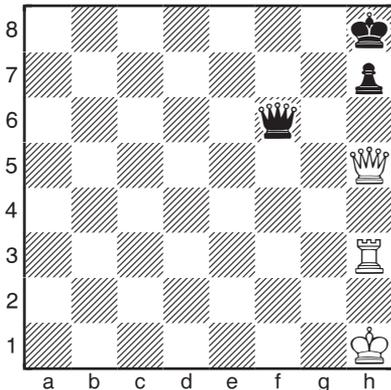
Viel Spaß dabei!

Schwarz am Zug ● (1)



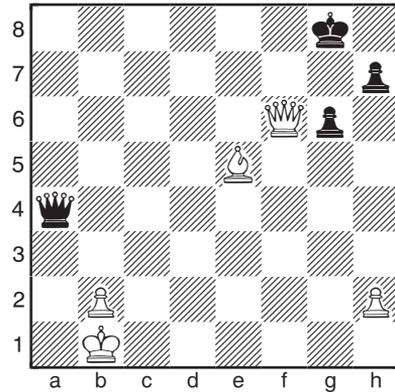
1. ... _____ Zeit: _____
2. _____

● (2)



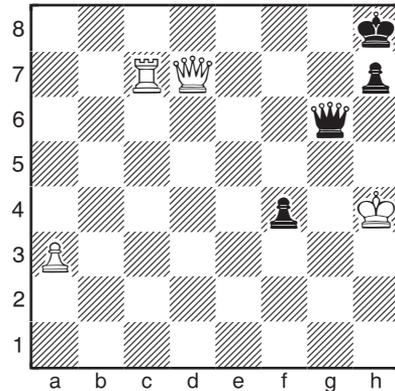
1. ... _____ Zeit: _____
2. _____

● (3)



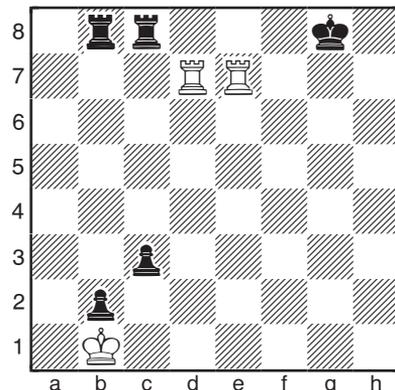
1. ... _____ Zeit: _____
2. _____

● (4)



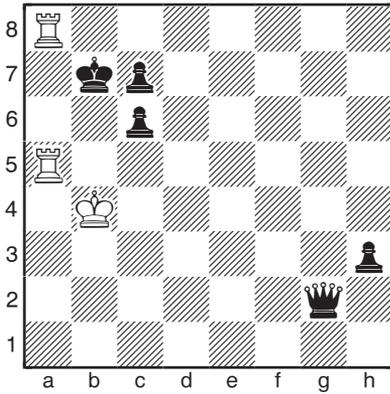
1. ... _____ Zeit: _____
2. _____

Weiß am Zug ○ (5)



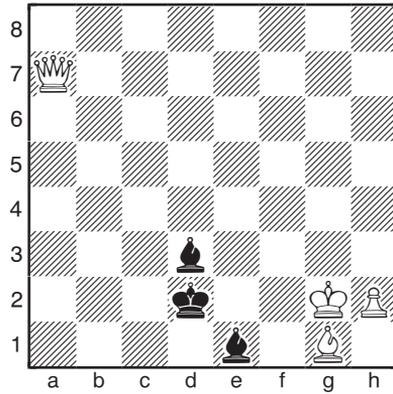
1. _____ Zeit: _____
2. _____

○ (6)



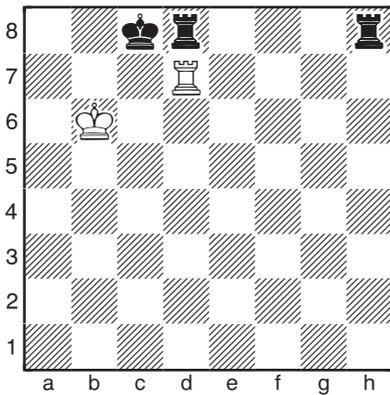
1. _____ Zeit: _____
 2. _____

Schwarz am Zug ● (9)



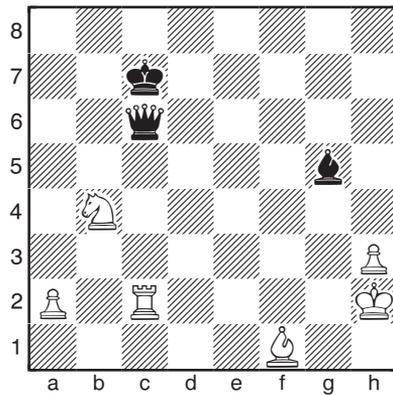
1. ... _____ Zeit: _____
 2. _____

○ (7)



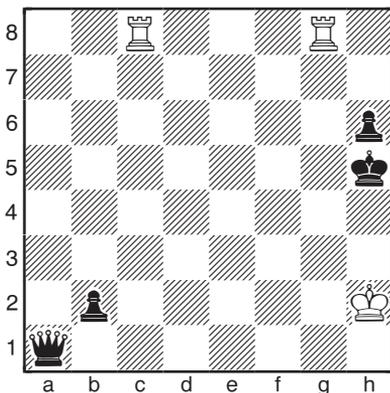
1. _____ Zeit: _____
 2. _____

● (10)



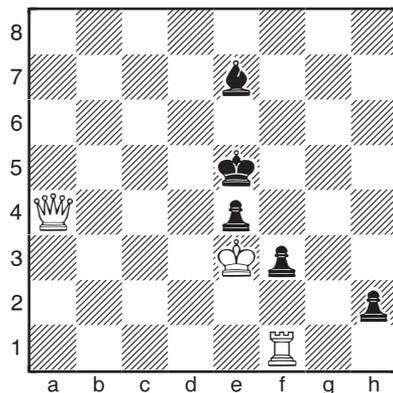
1. ... _____ Zeit: _____
 2. _____

○ (8)



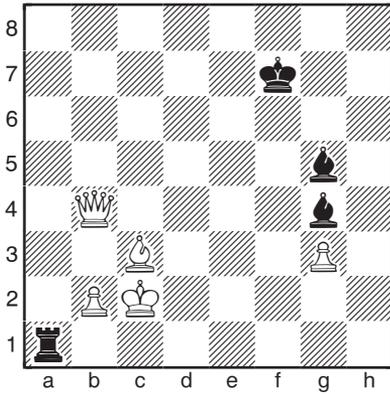
1. _____ Zeit: _____
 2. _____

● (11)



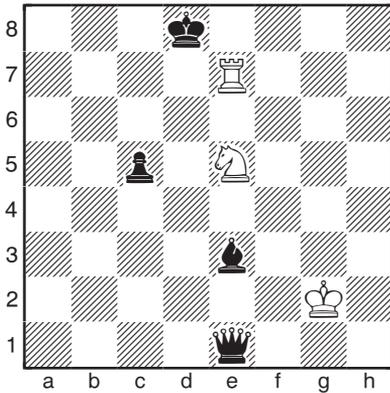
1. ... _____ Zeit: _____
 2. _____

● (12)



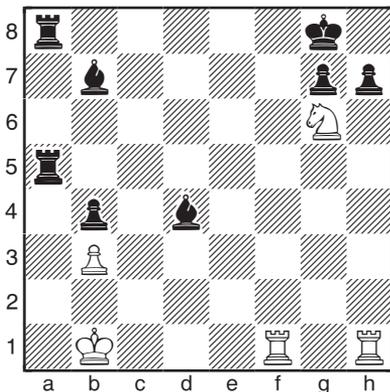
1. ... _____ Zeit: _____
 2. _____

Weiß am Zug ○ (13)



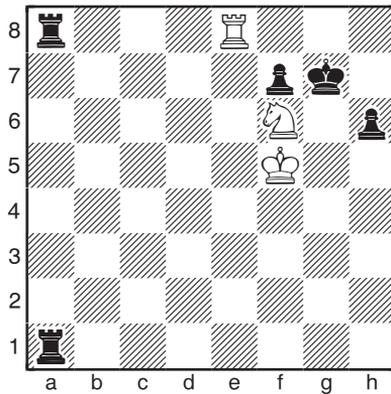
1. _____ Zeit: _____
 2. _____

○ (14)



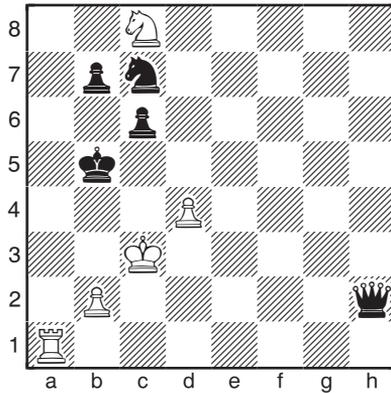
1. _____ Zeit: _____
 2. _____

○ (15)



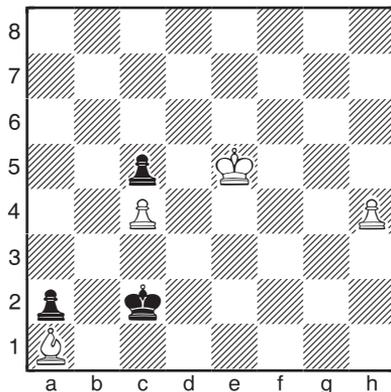
1. _____ Zeit: _____
 2. _____

○ (16)



1. _____ Zeit: _____
 2. _____

Schwarz am Zug ● (17)



1. ... _____ Zeit: _____
 2. _____