

L6/ Matt, Remis und Patt

Die heutige Lektion beschäftigt sich mit Mattbildern, schwerpunktmässig, mit Turm und Dame sowie der Rochade. Zudem vertiefen wir den Begriff Remis

Im Schach gewinnt man eine Partie durch **das Matt** setzen oder mit der Aufgabe eines Spielers. Ebenfalls als verloren gilt eine Partie, wo ein Gegner die Zeit überschreitet. Z.B. Blitzpartie 5 Minuten. Oder 40 Züge in 90 Minuten etc. Auch im Schach gibt es Fairness. Will heissen, dass ein Spieler die Partie aufgeben sollte, wenn der Materialvorsprung Riesen gross ist und die Lage auf dem Brett aussichtslos ist. Lieber mit einer neuen Partie beginnen.

Remis: wie in anderen Sportarten gibt es auch im Schach ein Unentschieden. Beide Parteien erhalten einen $\frac{1}{2}$ Punkt.

- Es gibt ein Unentschieden, wenn die beiden Parteien dies vereinbaren. «Ich biete Remis an»? Der Spieler muss nun seine Stellung korrekt einschätzen und das Angebot annehmen oder verneinen. «Ich spiele weiter». «Ich nehme das Remisangebot nicht an». Ein Remisangebot sollte maximal von jeder Partei ein- oder zweimal angeboten werden.
- Das Material reicht nicht zum Mattsetzen.
- Die 50-Züge-Regel beim Schach besagt, dass eine Partie als remis (unentschieden) zu werten ist, wenn einer der beiden Spieler nachweist, dass in den letzten 50 aufeinanderfolgenden Zügen eines jeden Spielers weder ein Stein geschlagen noch ein Bauer gezogen wurde. Um dies kontrollieren zu können werden die Partien aufgeschrieben.
- Wenn nur noch beide Könige auf dem Brett sind.



Links: Weiss am Zug kann zur Dame umwandeln, doch der Läufer schlägt die Dame und es ist Remis.

Rechts: Mit nur einem Springer oder Läufer kann nicht Matt gesetzt werden.

Merksatz: Mit nur einem Springer oder Läufer kann nicht Matt setzen. Mit zwei Springer kann ebenfalls nicht mattgesetzt werden. Läufer/Springer gegen Turm je nach Stellung Remis

Zum Gewinn braucht es 2 Läufer, 1 Turm, 1 Dame oder 1 Bauern und eine entsprechende Stellung

Eine weitere Art des Unentschieden ist das Patt. Ein Patt ist eine Endposition einer Schachpartie, bei der ein am Zug befindlicher Spieler keinen gültigen Zug machen kann und sein König nicht im Schach steht. Ein Patt wird als Remis, also unentschieden gewertet. Daher kann es als Rettungsanker eines verteidigenden Spielers dienen.

Hier ein Beispiel dazu.



Diese Partie wurde im Jahr 2007 in der Bundesliga gespielt und beide Spieler hatten Zeitnot. Zeitnot=fast keine Zeit mehr bis zur Zeitkontrolle. In dieser Partie waren dies 40 Züge in 90 Minuten. Schwarz braucht noch 1 Zug hat aber nur noch 3 Sekunden auf der Uhr. Er hat eine Gewinnstellung.

1. Txf5! Tg2+, 2. Kh5! Schwarz denkt. Was für ein Schwachsinn dieser Zug doch ist und spielt 2. **exTf5??**
Und welche Bombe lässt nun Weiss los? 3. Tc8+!! (De8+ hat die gleiche Idee). 3. Kh7, 4. Th8+ Kxh8, 5. De8+ Kh7, 6. Dh8+ Kxh8 patt

Setze die Dame ein und gewinne (Matt ausdenken)



Wir haben 4 Stellungen. Oben links und rechts ist Weiss gefragt, bei den unteren beiden Schwarz
 Oben links: 1.Da5 rechts: 1. Dg8
 Unten links: 1. De1 rechts: Dh3

Schwarz ist gefragt



Setze Dame und Springer damit ein Mattbild entsteht oder stelle Dame und Springer so, dass Matt in 2 Zügen ist.

a) Da3, Sd2
 b) Sb4 und Dh2 oder Da3 gefolgt von Da2+ oder Dxc2+ mit Matt im nächsten Zug.

Verteidige dich gegen das Matt



Weiss ist am Zug wie rettet er die Stellung

1. a3

Matt ausdenken



Weiss ist am Zug. Setze einen weissen Turm und einen weissen Springer ein und zeige das Mattbild auf.

Sa7, Te7

Patt erzwingen



Was macht das Patt aus. Der König kann nirgends hinfahren ohne dass er in Schach gerät.
1. Dg7+ Dg8+ sieht verlockend aus, geht wegen LxDg8 nicht.

Patt erzwingen



Hier könnte der weisse König noch ziehen, doch Weiss findet eine Lösung. Tb3+ und die 3. Reihe ist durch die Dame belegt und somit ist es Patt.

Patt vermeiden



Diese Aufgabe ist schon kniffliger.

1. Ta7+ Sxa7
2. b7++

Patt vermeiden



Schwarz am Zug. Nimmt Schwarz den Turm ist Patt.

1. Tf3!
2. Ta3 Kh3
3. Ta1 Tf1+

Patt aufheben



Schwarz ist am Zug. Doch die Gefahren lauern überall.

1. Tb8+
2. a7xTb8 Dxb8 und das Endspiel ist gewonnen

Patt aufheben



Auch hier ist Schwarz am Zug und rettet die Partie mit Lc4!

Patt, die letzte Rettung



Schwarz ist am Zug. Die Drohung der Bauerumwandlung liegt in der Luft. Wie rettet sich Schwarz.

1. Ld5
2. LxL patt

Patt, die letzte Rettung



Wo steht der König Patt?

Der weisse König steht im Patt. Wo könnte der weisse König auch stehen, wo es Patt wäre.

a1, b3, c1, d3, f1, f3, h1

Merksatz: Bevor du einen Zug spielst. Frage dich? Ist eine meiner Figuren angegriffen. Kann ich wirkungsvoll Schach bieten und somit den König angreifen. Kann ich eine gegnerische Figur schlagen, die gleich viel wert hat oder weniger.