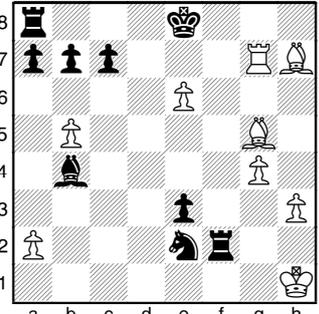
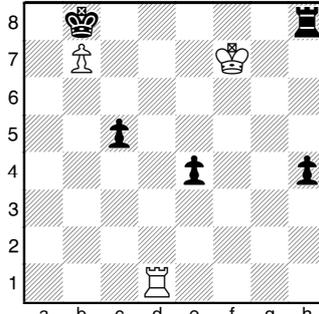
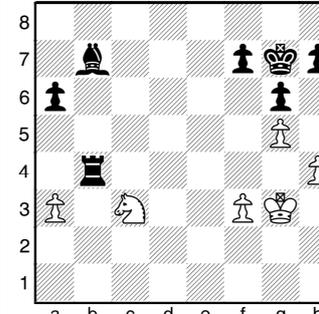


Arbeitsblätter für den Schachunterricht		Name:
Wissensspeicher	1. THEMA: Wiederholungen	RTP: GLT 1.4
<p>Wiederholungen</p> <p>Die Stellungswiederholung ist eine Stellung, die zum dritten Mal auf dem Schachbrett steht:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit dem gleichen Spieler am Zug, - mit den gleichen Zugmöglichkeiten (neue Stellung, wenn Rochade- & en passant-Recht vorbei ist). <p>Die Stellungswiederholung kann, muss aber nicht hintereinander erfolgen, d. h. dreimal die gleiche Stellung könnte im 21., 22. und 25. Zug erreicht werden.</p> <p>Hauptsächlich sind die Stellungswiederholungen dauernde Angriffe, die eine Partei nicht abwehren kann. Diese Angriffe werden Dauerschach (gegen den König) oder Dauerdrohung/-angriff (gegen Felder/Figuren) genannt.</p> <p>In Zeitnot kann eine Stellungswiederholung ein Zeitguthaben aufbauen und zusätzlich die Züge bis zu einer Zeitkontrolle reduzieren (weniger Züge zur evtl. Zeitkontrolle und Zeitzuschlag).</p>		
<p>Diese Methoden können von einem Spieler erzwungen werden, um sich bei materiell unterlegener Stellung ins Unentschieden zu retten.</p> <p>Daher kann es sich lohnen eine materiell unterlegene Partie weiterzuspielen. Um sich zeigen zu lassen (Training) wie der Gegner gewinnen will.</p>		
Dauerschach	Dauerdrohung	Stellungswiederholung
 <p>30...Sg3+ [30...Tf1+ 31.Kg2 (31.Kh2? Ld6+ 32.Lf4 Lxf4+ 33.Kg2 Tf2+ 34.Kh1 Th2#) 31...Tf2+] 31.Kg1 Se2+</p>	 <p>1.Kg7 Th5 2.Kg6 Te5 3.Kf6 Te8 4.Kf7 Te5 5.Kf6</p>	 <p>37.axb4 [Letzter Schlagzug.] 37...f5 38.Kf4 [Nach en passant Recht.] Kf7 39.Ke3 Lc6 40.f4 [Letzter Bauernzug.]</p>
<p>40...Ke6 [Markierung 1. Zug zur 50-Züge-Regel, da Bb5 verlieren würde.] 41.Kd4 Kd6 42.Sd1 [42.Kc4 Le8 43.b5 axb5+ 44.Sxb5+ Lxb5+ 45.Kxb5 Kd5 46.Kb6 Ke4 47.Kc7 Kxf4 48.Kd7 Kg4] 42...Le8 [1. Stellungswiederholung.] 43.Se3 Lf7 44.Sf1 Le6 45.Sg3 Lf7 46.Sh1 46...Le8 47.Sf2 Lb5 48.Sd1 Le8 [2. Stellungswiederholung.] 49.Sc3 Lc6 50.Kc4 Le8 51.Sd1 Lb5+ 52.Kd4 Le8 [3. Stellungswiederholung.] Schwarz schrieb den Zug auf das Partieformular (nur der am Zug befindliche Spieler darf den Antrag stellen), führte den Zug aber nicht aus und hielt die Uhr an. Die von Weiß beanspruchte 3-malige Stellungswiederholung wurde von Schwarz in Frage gestellt. Ein Schiedsrichter spielte die Partie an einem anderem Brett nach (das Spielbrett muss unverändert bleiben). Dabei hat sich herausgestellt, dass es 3x die gleiche Stellung war und dem Remis-Antrag stattgegeben wurde. Hätte Schwarz sich geirrt, hätte er eine Zeitstrafe bekommen und das Spiel wäre fortgesetzt worden. Für die 50-Züge-Regel wären noch 14 schwarze Züge nötig gewesen.</p>		

Arbeitsblätter für den Schachunterricht		Name:
Wissensspeicher	1. THEMA: Patt, Festung, Gefängnis	RTP: GLT 1.4

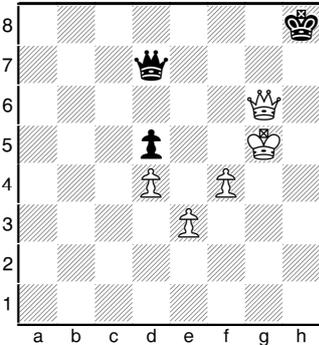
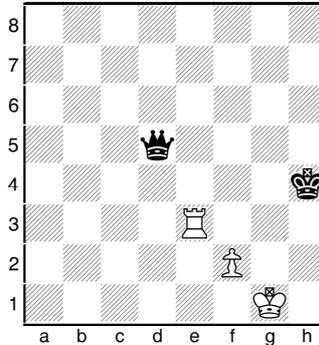
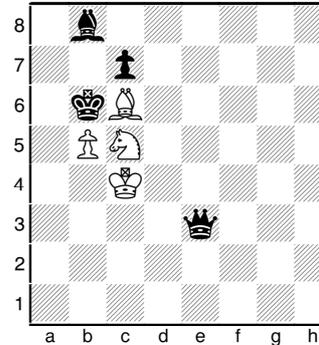
Nach 50/75 Zügen ohne Bauer- oder Schlagzug ist ein Remisantrag möglich,
 - durch den Spieler mit seinem ersten 50sten Zug (Notation, Uhr stoppen, Schiedsrichter informieren),
 - wenn beide Spieler 50 Züge erreicht haben (ohne weiteres).
 -

Die wilde Figur (meistens Turm oder Dame, eventuell Springer) führt entweder zu Dauerschach, Dauerverfolgung oder Patt (siehe oben), sofern **fehlerlosem** Spiel.

Die Festung und das Gefängnis ähneln sich. Aus der Festung kommen bestimmte gegnerische Figuren nicht hinein, bei einem Gefängnis nicht heraus, sofern **fehlerlosem** Spiel.

Diese Methoden können von einem Spieler erzwungen werden, um sich bei materiell unterlegener Stellung ins Unentschieden zu retten.

Daher kann es sich lohnen eine materiell unterlegene Partie weiterzuspielen. Um sich zeigen zu lassen (Training) wie der Gegner gewinnen will.

Wilde Figur	Festung	Gefängnis
 <p>1...Dg4+ 2.Kh6 [2.Kf6 De6+ 3.Kg5 Dg4+ Dauerschach.] 2...Dh4+ 3.Dh5 Df6+ 4.Dg6 Dg5+ 5.Dxg5 [Patt.] [5.Kxg5 Patt.; 5.fxg5 Patt.]</p>	 <p>Der Turm sperrt auf e3 und g3 den schwarzen König auf der 3. Reihe ab. Die Dame allein kann nichts ausrichten.] 1.Tg3 [1.Kf1]</p>	 <p>1.Sb3 [Die schwarzen König und Läufer sitzen im Gefängnis. Die Dame erreicht nichts.] 1...De1 2.Kd3 Db4 3.Kc2 Da3 4.Kc3</p>

Remis-Angebot

Ein Remis-Angebot ist frühestens nach dem 1. Zug beider Spieler möglich (Anwesenheitspflicht und somit telefonisch nicht erlaubt).

In der Turnierausschreibung kann bestimmt werden, dass eine Remis-Vereinbarung nicht, oder z. B. ab dem 40. Zug gilt.

Ein regelgerechtes Angebot erfolgt nach einem Zug an den Gegner vor dem Drücken der Uhr, Der Gegner kann annehmen oder ablehnen (verbal oder mit einem Zug).