# Das Remis

## 1. Einleitung

Man sieht immer wieder, wie Spieler in einer nachteiligen Stellung die Partie vorzeitig aufgeben, obwohl die Niederlage noch gar nicht zwingende Tatsache ist. In einer Freipartie ist das weniger dramatisch – meist sucht man da in einer neuen Partie auch neuen Spielspass, statt endlos-mühsame Endspielzüge abspulen zu müssen, um am Ende dann doch noch zu verlieren.

Spielt man jedoch ein Turnier, und hat auch gewisse Ambitionen, dann gilt das Motto:
**Halben Punkt holen, statt vorschnell aufgeben und verlieren!**

Remis nach FIDE Reglement

- Pattstellung
- Tote Stellung
- Übereinkunft
- Dreifache Stellungswiederholung
- 50 Züge ohne Bauernzug und ohne eine Figur zu schlagen

Man kann Remis jedoch auch mittels gutem Spiel erzwingen

- Theoretisches Remis
- Patt
- Desperado
- Dauerschach
- Dauerangriff
- Dauerdrohung
- Positionelles Remis
- Festung
- Blockade

→ **Für alle diese Methoden schauen wir uns gleich praktische Beispiele an**
…vorerst belieben wir jedoch bei der trockenen FIDE-Reglemente-Theorie…

## 2. Remis nach FIDE Reglement

Remis nach FIDE Reglement

- Pattstellung
- Tote Stellung
- Übereinkunft
- Dreifache Stellungswiederholung
- 50 Züge ohne Bauernzug und ohne eine Figur zu schlagen

http://www.swisschess.ch/reglemente.html
→ **FIDE-Schachregeln, gültig ab 1. Juli 2014 (408,8 KiB)**

**Artikel 5: Die Beendigung der Partie**
5.2
a. Die Partie ist remis, wenn der Spieler der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt "**Pattstellung**". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmte.

b. Die Partie ist remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt "**tote Stellung**". Damit ist die Partie sofort beendet, sofern der Zug, der die Position hergestellt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmte. (**Anmerkung**: Hier ist auch Remis, wenn die eigene Zeit abgelaufen ist. Bitte beim Schiedsrichter remis reklamieren! Siehe 6.9)

c. Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene **Übereinkunft**. Damit ist die Partie sofort beendet.

d. Die Partie **darf (auf Antrag)** remis gegeben werden, falls eine **gleiche Stellung** mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett entstanden ist oder sogleich entstehen wird (siehe Artikel 9.2).

e. Die Partie **kann (auf Antrag)** remis gegeben werden, falls mindestens die letzten **50 Züge** von jedem Spieler ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen wurde (siehe Artikel 9.3).

**Artikel 6: Die Schachuhr**
6.9 Außer in den Fällen, die durch die Artikel 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig abgeschlossen hat. **Die Partie ist jedoch remis**, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige **Folge von regelgemäßen Zügen matt zu setzen**.

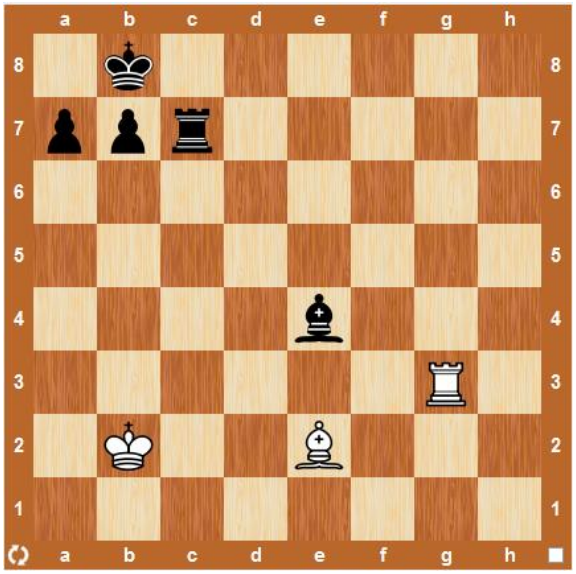
**Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)**
…
**Artikel 11: Das Verhalten der Spieler**
11.5 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder **ungerechtfertigtes Anbieten von remis** oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal.

**→ Was also ist zu tun, wenn der Gegner deine drei Remis-Angebot alle abgelehnt hat?**

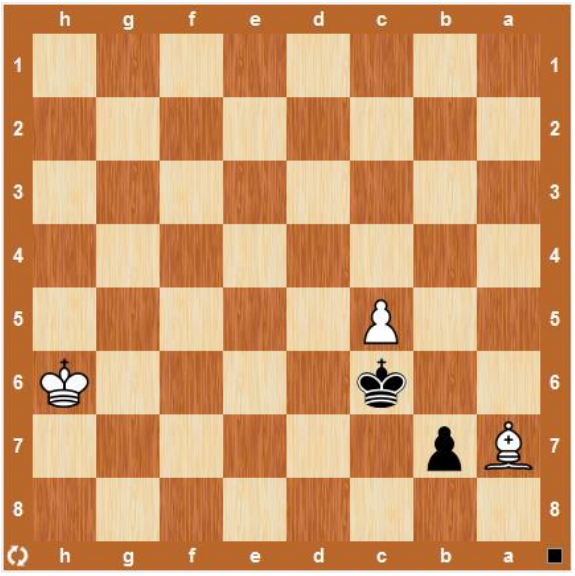
## 3. Theoretisches Remis

Farbe am Zug: siehe kleines Quadrat rechts unten am Brett

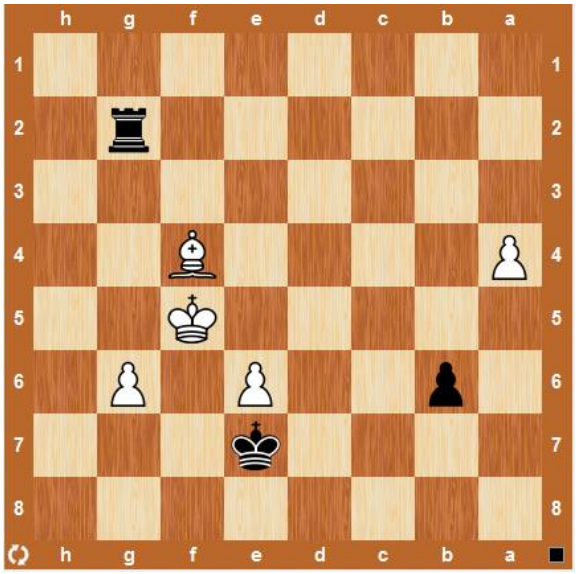
**3a. 1500 Elo**



**3b. 1600 Elo**



**3c. 1600 Elo**



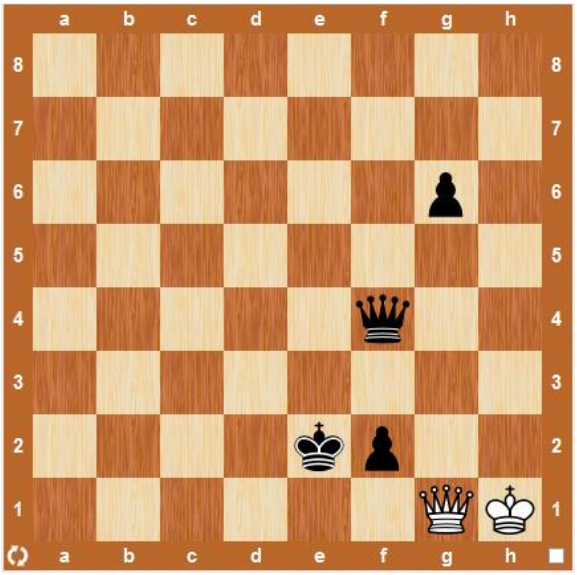
**3a.**
1.Tg8 Tc8 2.Txc8 Kxc8 3.La6 bxa6= (3…Kc7 4.Lxb7 Kxb7=)

**3b.**
1…b5! 2.cxb6 Kb7=

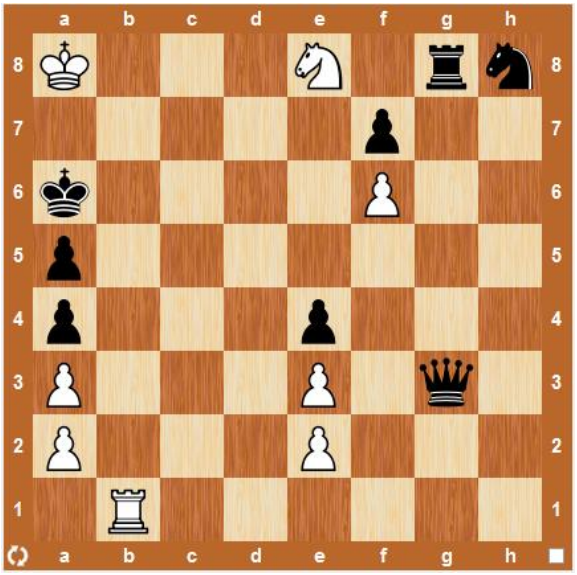
**3c.**
1…Txg6 2.Kxg6 Kxe6=

## 4. Patt

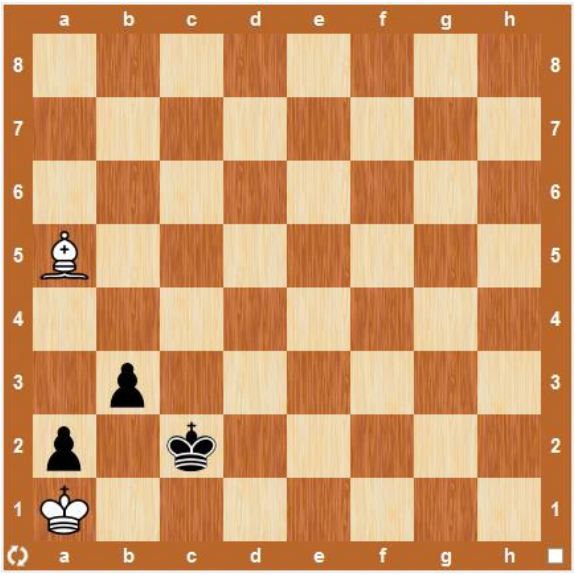
**4a. 1300 Elo**



**4b. 1500 Elo**



**4c. 1600 Elo**



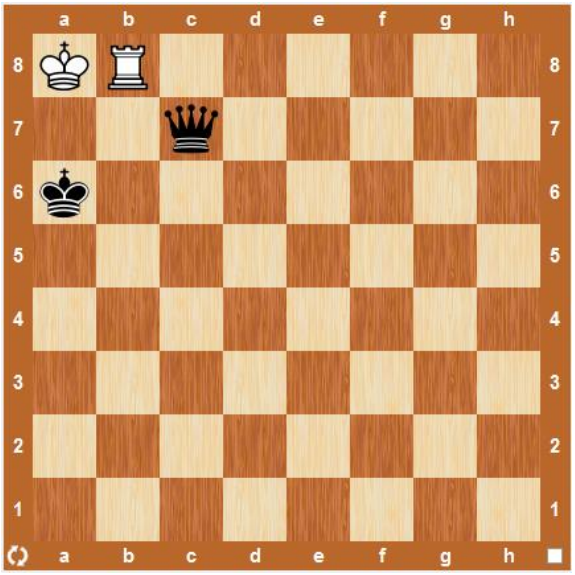
**4a.**
1.Dxf2+ Dxf2=

**4b.**
1.Tb6+! Kxb6=

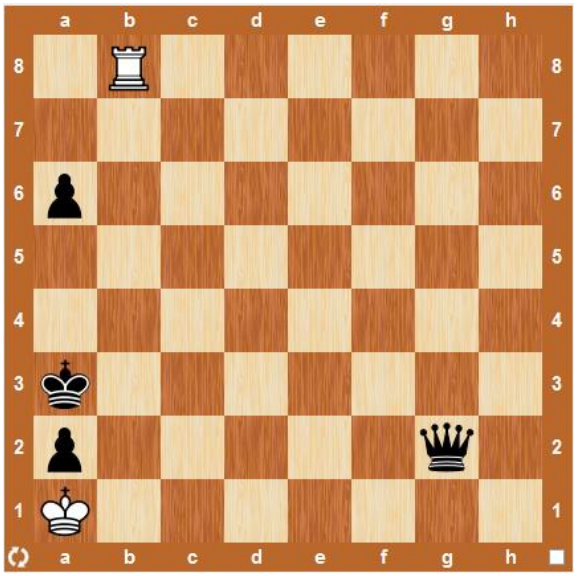
**4c.**
1.Lc3! Kxc3= (1…Kc1 2.Lb2)

## 5. Desperado

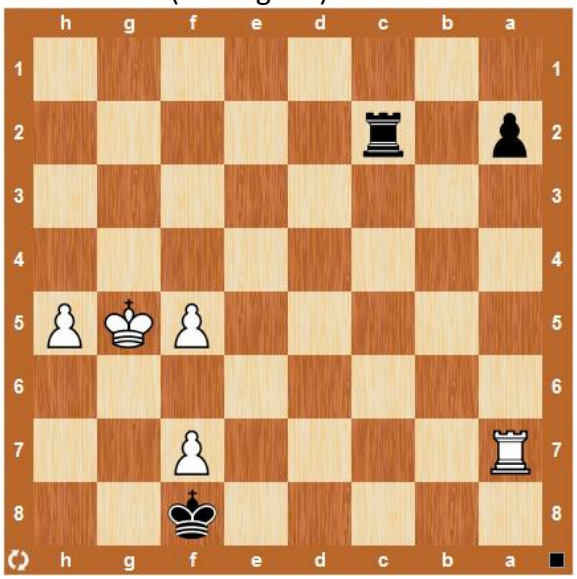
**5a. 1300 Elo** (4. Aufgabe)



**5b. 1500 Elo** (3. Aufgabe)



**5c. 1800 Elo** (1. Aufgabe)



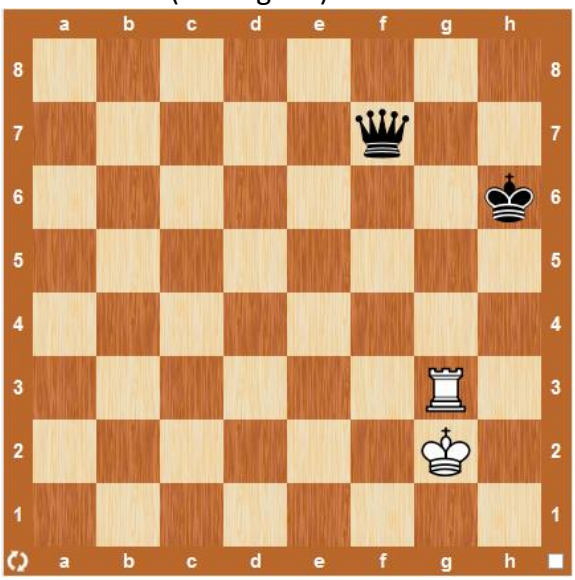
**5a.**
1.Tb6+ Ka5 2.Tb5+ Ka4 3.Tb4+ =

**5b.**
1.Tb3 Ka4 2.Tb4 Ka5 3.Tb5=

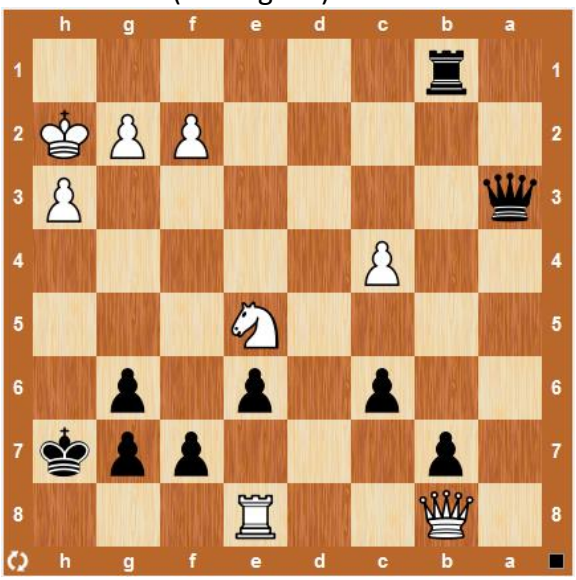
**5c.**
1…Tg2+ 2.Kf6 a1D! 3.Txa1 Ta2 4.Td1 Td2 5.Tf1 Tf2=
(2.Kh6, wie würde es hier weiter gehen?)

## 6. Dauerschach

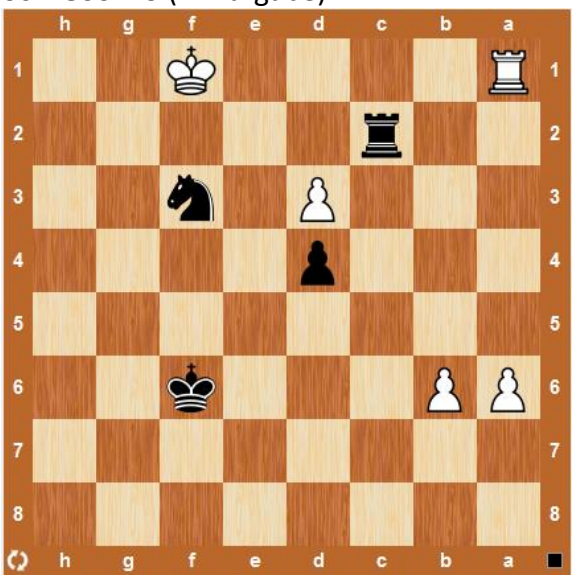
**6a. 1500 Elo** (4. Aufgabe)



**6b. 1600 Elo** (8. Aufgabe)



**6c. 1800 Elo** (1. Aufgabe)



**6a.**

1.Th3+ Kg7 2.Tg3+ Kh7= (2…Kf8 3.Tf3)

**6b.**

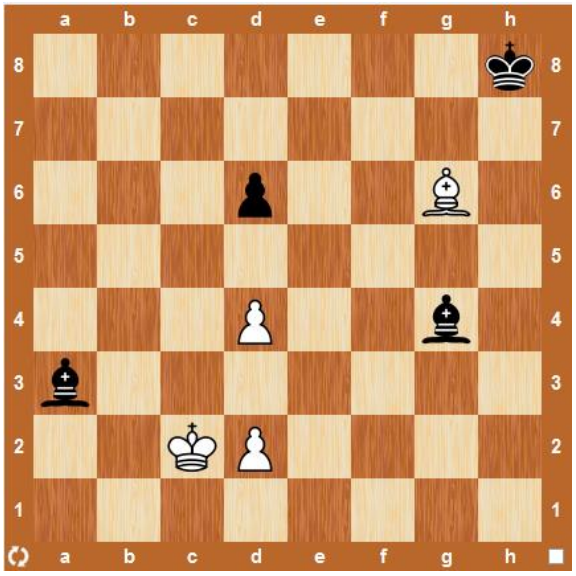
1…Th1+ 2.Kxh1 Dc1+ 3.Kh2 Df4+ 4.Kh1 Dc1+=
(4.g3 Dxf2+ 5.Kh1 Df1=)

**6c.**

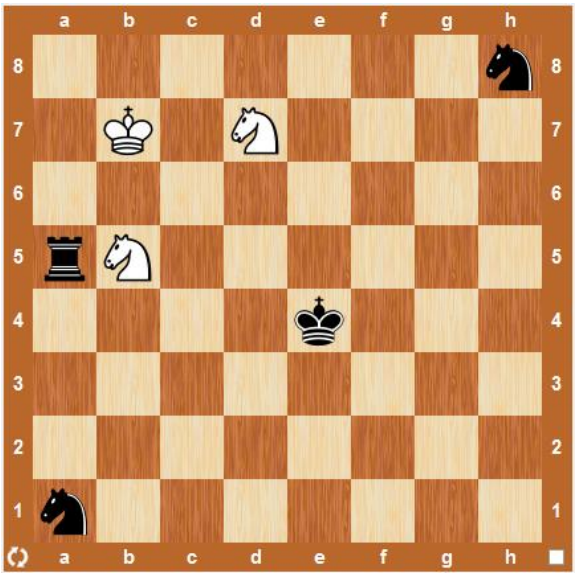
1…Td2! 2.a7 Sh2+ 3.Kg1 Sf3+ 4.Kf1 Sh2+ 5.Ke1 Sf2+ =

## 7. Dauerangriff

**7a. 1300 Elo**

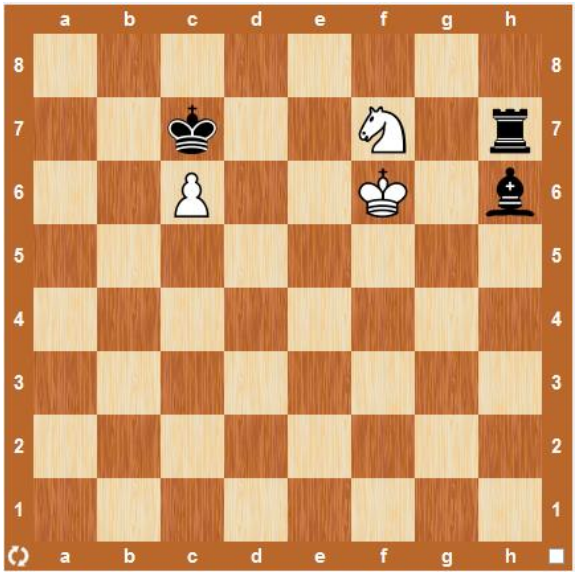


**7b. 1500 Elo**



(Mögliche Springergabeln beachten!)

**7c. 1600 Elo**



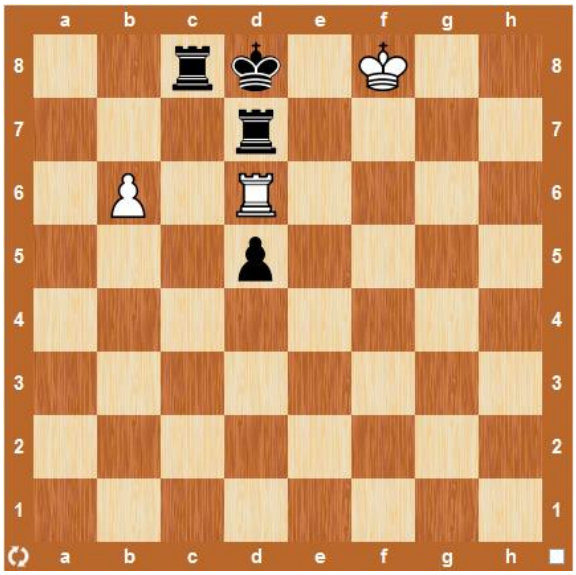
**7a.**
1.Kb3 Lc1 2.Kc2 L a3 3.Kb3=

**7b.**
1.Kb6 Ta8 2.Kb7 Ta5 3.Kb6=
(1…Ta4 2.Sc3+ =; 1…Ta2 2.Sc3+ =)

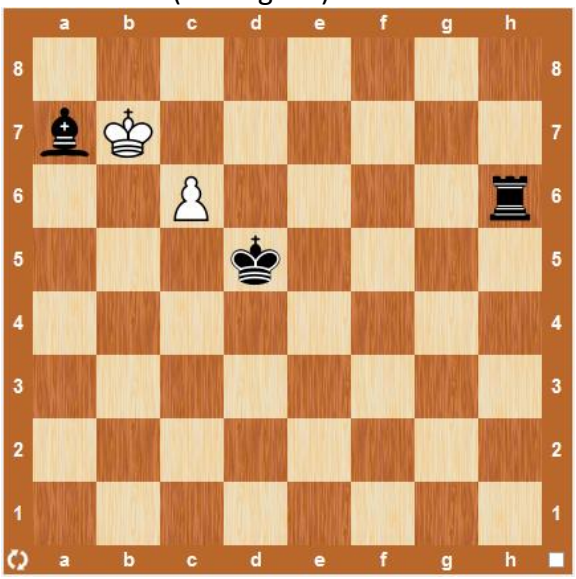
**7c.**
1.Kg6 Tg7+ 2.Kf6 Th7 3.Kg6=

## 8. Dauerdrohung

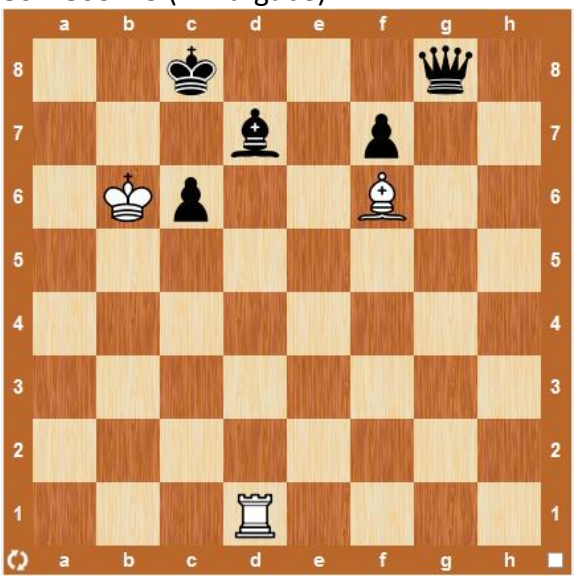
**8a. 1600 Elo**



**8b. 1600 Elo** (6. Aufgabe)



**8c. 1800 Elo** (2. Aufgabe)



**8a.**
1.Te6 Th7 2.Td6+ Td7 3.Te6=
(1…Tb7 2.Td6+ Td7=)

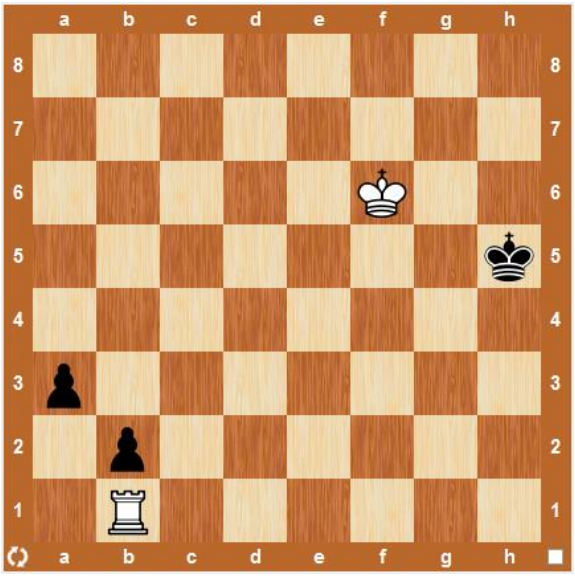
**8b.**
1.c7 Th7 2.Ka8!! Th8 3.Kb7=

**8c.**
1.Ta1 Le8 2.Td1 Ld7 3.Ta1=
(1…Lf5? 2.Ta8+ Kd7 3.Txg8=)

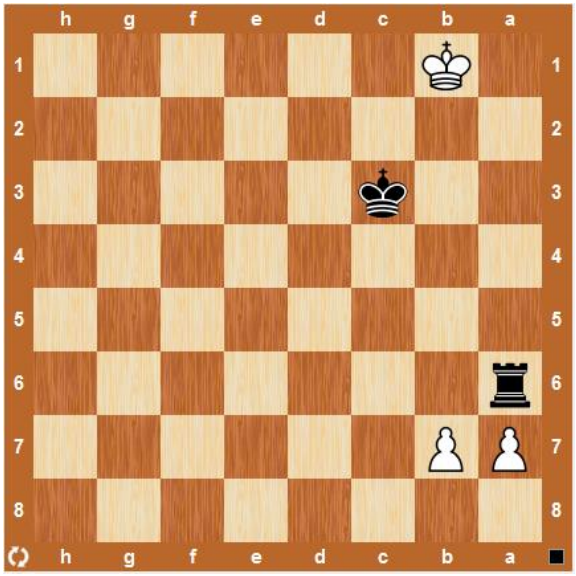
## 9. Positionelles Remis

Jetzt übersteigen die Ansprüche, was bei uns durchschnittlich so gespielt wird. Wenn auch nicht minder lehrreich…

**9a. 1900 Elo**



**9b. 2250 Elo?**

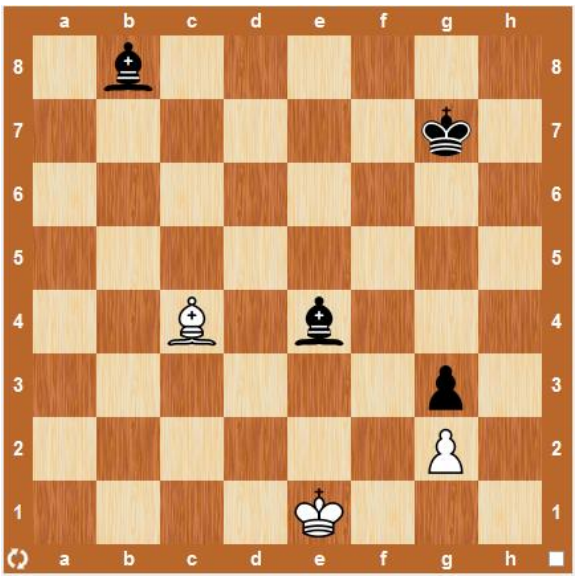


**Eher länglich, Lösung bei Interesse bitte direkt im ChessOK durchspielen!**

## 10. Festung

Eine Verteidigung um den König, die durch den Gegner nicht angegriffen werden kann!

**10a. 1600 Elo**



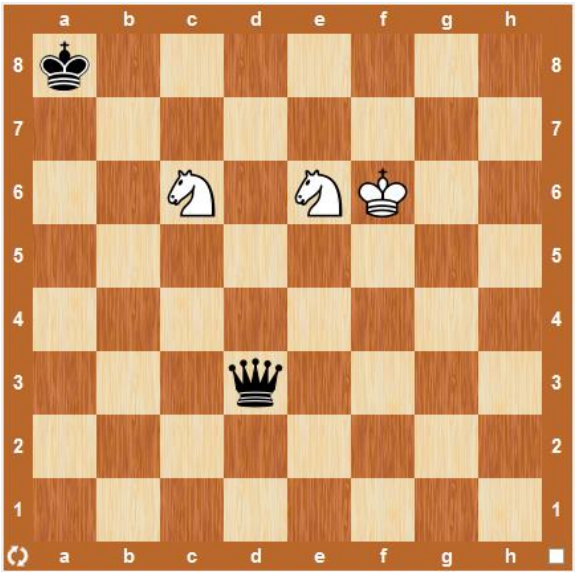
**10a.**
1.Kf1= Was würde passieren nach 1.Lf1?

**Viele weitere Beispiele gibt's in Wikipedia:**
https://en.wikipedia.org/wiki/Fortress_(chess)

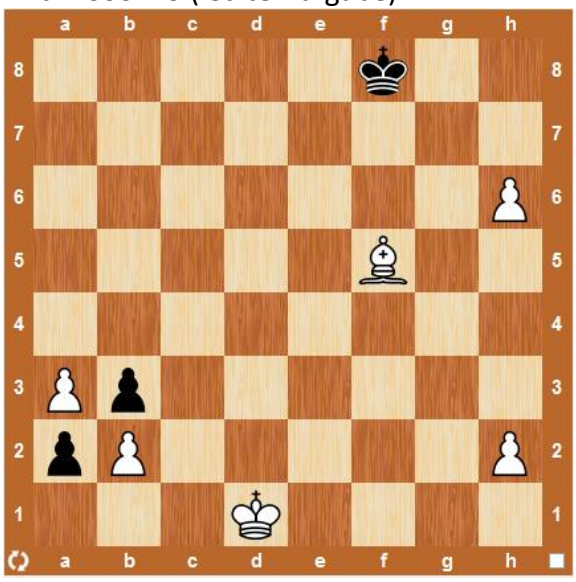
## 11. Blockade

In der Regel wird die Blockade verwendet, um gegnerische Bauern an ihrem weiteren Vordringen zu hindern. Besonders wichtig ist das Blockieren von zur Umwandlung strebenden gegnerischen Freibauern. Es gibt aber auch andere Arten von Blockaden, siehe Beispiele.

**11a. 1600 Elo** (2. Aufgabe)



**11b. 1600 Elo** (letzte Aufgabe)



**11a.**
1.Sed8=

**11b.**
[...] 1.♔c1 a1♕ 2.♗b1 ♔f7
[2...♔g8 3.h7▲ ♔h8 4.h4▲ ♔g7 5.h5 ▲ ♔h8 6.h6▲=]
3.h7 ♔g7 4.h3! ♔h8 5.h4 ♔g7 6.h5 ♔h8
7.h6 ♕a2 8.♗d3▲
[8.♗xa2?? bxa2 −+]
8...♕a1 9.♗b1▲= Nadareishvili

## 12. Quellangaben

Alle Aufgaben stammen von
**ChessOK**
http://www.chessok.com

**Chess Combination Encyclopedia 1 ($16.25)**
http://chessok.com/shop/index.php?main_page=product_info&cPath=7_26_28&products_id=484

Wer über einen Kauf nachdenkt, dem ist auch folgendes Package zu empfehlen:
**Training Package for Club Players ($63.96)**
http://chessok.com/shop/index.php?main_page=product_info&cPath=7_3_40&products_id=429