

# TAKTIV-11 vom 12. Januar 2017

## Teil 1: Test „Taktische Motiv“

- a) Welche Taktischen **Grundmotive** kennst Du? Je 3 Punkte
- b) Welche **Unterarten** kannst Du aufzählen? Je 1 Punkt

## Teil 2: Partie-Beispiele

- a) 10 Stellungen mit verschiedenem Schwierigkeitsgrad! Je 3 Punkte

## Teil 3: Der Faktor „Zeit“ in der praktischen Partie

- a) Turnierschach (mit Bonus pro Zug)
- b) Turnierschach (ohne Bonus pro Zug)
- c) Schnellschach und Blitzpartien (ohne Bonus pro Zug)

## Zu 1: Taktische Motive

### 1. **Schach**

- a) Gabelschach
- b) Doppelschach
- c) Mit Linienöffnung
- d) Mit Mattdrohung

*noch von den Teilnehmern gefunden: I) Ewiges Schach*

### 2. **Angriff**

- e) Auf ungedeckten Bauern oder ungedeckte Figur
- f) Auf höherwertige Figur
- g) Doppelangriff
- h) Angriff mit gleichzeitiger Mattdrohung

*noch von den Teilnehmern gefunden: II) Ablenkung*

*noch von den Teilnehmern gefunden: III) Abzugs-Angriff*

*noch von den Teilnehmern gefunden: IV) Batterie*

### 3. **Fesselung**

- i) An den König
- j) An höherwertige Figur
- k) An mattdeckende Figur
- l) Kreuzfesselung

### 4. **Abzug**

- m) Mit Angriff auf weitere Figur
- n) Mit Doppelangriff
- o) Mit Schach (resp. Matt) oder Doppelschach
- p) Mit Linienöffnung resp. Linienfreilegung

## 5. **Einsperren**

- q) Turm in der Ecke
- r) Läufer auf der Grundlinie
- s) Springer in der Ecke
- t) Figur im „freien Feld“

*noch von den Teilnehmern gefunden: V) Zugzwang*

## 6. **Absperren**

- u) König von Freibauer
- v) Springer in der Ecke

## 7. **Linienöffnung**

- w) Wegzug einer Figur (auch via Opfer möglich)

## 8. **Herausziehen**

- x) König mit Schach aus sicherer Umgebung zerren

## 9. **Umwandlung**

- y) Mit Schach
- z) Unterverwandlung in Turm, Läufer oder Springer

## 10. **Opfer**

- I) Stilles Opfer
- II) Mit Schlagen eines billigeren Steines
- III) Scheinopfer
- IV) Abwicklungsoffer (in ein gewonnenes Endspiel)
- V) Patt-Opfer

## 11. **Drohung**

➔ ALLE obigen Motive können angedroht werden, nach dem Motto:

**„Die DROHUNG ist stärker als die AUSFÜHRUNG“**

### Zu 2: **9 Taktische Uebungen**

- Stellungsbilanz
- Erkenne das Motiv
- Finde den besten Zug

### Zu 3: **Zeit-Management**

- a) Wenn ich etwas besser stehe:
  - vor allem weiter entwickeln
  - ggf. den König auf ein sicheres Feld stellen
  - eher zügig spielen und möglichst etwas Zeitreserve aufbauen
- b) Wenn ich viel besser stehe, aber das Material ist gleich:
  - Zeit investieren für Angriffe und Drohungen, auch mit Opfern
  - Falls der Gegner viel stärker ist: Abwicklung in Remis-Endspiel suchen

- c) Wenn der Gegner in starker Zeitnot ist:
- NICHT selbst sehr schnell spielen ...
  - ... sondern sorgfältig nach neuen DROHUNGEN suchen
  - BEDÄCHTIG ziehen, dann spielt er automatisch etwas langsamer
- d) Wenn ich in Zeitnot bin, aber der Gegner ist ziemlich schwächer
- Remis anbieten: Bei Ablehnung wird er oft übermütig, weil er dem vermeintlichen Gewinnzwang unterliegt
- e) Trainiere Mattsetzungen mit Dame und Turm (und „das Abräumen!“)
- Falls es für die Mattsetzung nicht reicht:  
**Gegnerisches Material komplett abräumen = REMIS bei Zeitlimite !**
  - Dame gegen König:  
**1. Dame in Springer-Distanz zum König stellen**  
**2. Alle Königszüge mit Dame kopieren, bis der König am Rand steht**  
**3. Eigenen König bis zur Opposition annähern, dann Matt in 1 Zug**
  - Turm gegen König  
**Eigenen König zum Turm bringen**  
**Wichtigste Stellung:**

Stellung A	Stellung B	Stellung C
	a) König zum Turm => Turm nach unten	
Stellung D	Stellung E	Stellung F
b1) König geht in Opposition => Schach geben	b2) König nach oben => wir "kopieren"	
Stellung G	Stellung E	Stellung F
c1) König greift den Turm an	=> wir schützen den Turm	c2) König "flieht" wir "kopieren" => weiter bei A