

SCHACH-LEXIKON

Abart

Unter die Abarten, auch wertneutral "Schachvarianten", des Schachspiels zählen Tandem, Schlagschach (auch: Räuberschach), Doppelzugschach, Chess960 und sonstige Formen mit veränderten Regeln, z.B. mit anderer Brettgröße, Grundstellung, Figuren anderer Gangart oder anderem Spielziel. Nicht als Abart gelten Vorgabepartien, Zeitvorgabe-Partien, Simultan oder Blindschach.

Abbruchstellung

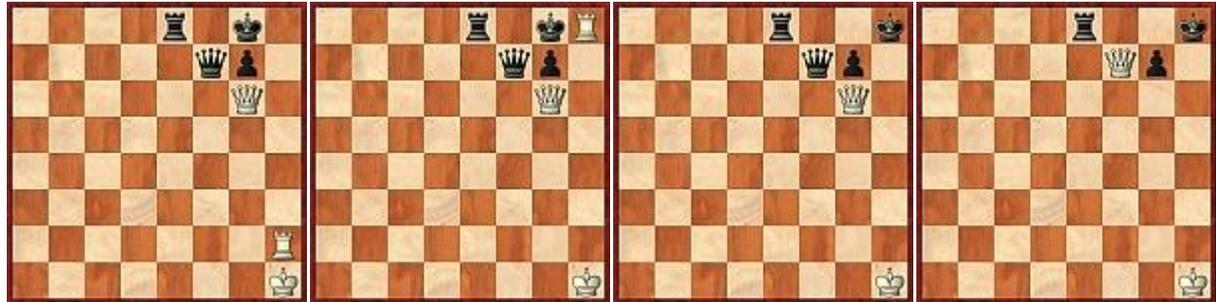
Bei einer Hängepartie, also einer turnierplangemäßen Partieunterbrechung, nennt man diejenige Stellung vor dem Abgabezug "die Abbruchstellung".

Abgabezug

Zum Zeitpunkt, zu dem der Turnierplan eine Partieunterbrechung vorsieht, macht der am Zug befindliche Spieler seinen letzten Zug, den er jedoch nicht auf dem Brett ausführt, sondern ohne Einsicht des Gegners auf einem gesonderten Formular notiert, welches der Turnierleiter bis zur Wiederaufnahme unter Verschuß hält. Handelt es sich bei dem Abgabezug um einen nicht eindeutigen oder gar unmöglichen Zug, kann der Turnierleiter die Partie als verloren werten.

Ablenkung

Bei einer Ablenkung wird ein Stein von seiner Aufgabe, einen anderen Stein oder ein wichtiges Feld zu decken, abgelenkt. Im Beispiel lenkt der sich opfernde Turm auf h8 den schwarzen König von der Deckung der Dame ab. Danach kann Weiß diese nehmen und Schwarz nicht zurückschlagen.



Abschätzung

Festlegung des Ergebnisses einer Partie durch den Schiedsrichter, da die Partie aus verschiedenen Gründen nicht zuende gespielt werden konnte. Gründe können sein: Bei Remis-Reklamation (nach §10.2 der FIDE-Regeln) eines Spielers, der glaubt, besser zu stehen aber nur noch weniger als zwei Minuten übrig hat. Bei einer Fernschachpartie erkrankt oder verstirbt ein Spieler.

Abspiel

In Eröffnungsbüchern gebräuchliche Bezeichnung für "Variante" oder "Untervariante". Gibt es in einer Stellung mehrere gute Zugmöglichkeiten, die alle ausführlich behandelt werden sollen, bildet jeder dieser Züge ein Abspiel mit einem eigenen Kapitel im Buch.

Abtausch

Ein Abtausch, auch "Tausch", ist das Schlagen eines gegnerischen Steines und das darauffolgende Zurückschlagen durch den Gegner. Abgetauscht werden können nur Steine gleichen Figurenwertes, z.B. Dame gegen Dame oder auch Läufer und Springer gegen Turm und Bauer. Ist der Gesamt-Figurenwert auf den beiden Seiten ungleich, spricht man dagegen von einem "Materialgewinn" oder "Materialverlust".

Abtauschvariante

Bezeichnung für mehrere Varianten in verschiedenen Eröffnungen (so in der Spanischen Partie, im Abgelehnten Damengambit, im slawischen Damengambit, in der Französischen Partie, im Caro-Kann), in welcher der Weiße einen frühen Abtausch vornimmt.

Abweichung

Eine Eröffnungsvariante, welche nicht als die oder eine der Hauptvarianten gilt. Das Anspielen einer solchen Variante heißt, "von der Theorie abweichen". Ist der Zug völlig neu und zudem gut spielbar, spricht man von einer "Neuerung".

Abwicklung

Unter einer Abwicklung versteht man eine Vereinfachung der Stellung durch Abtausch, mitunter auch unter Opfer. Dies geschieht zumeist im Endspiel oder späten Mittelspiel. Nach der Abwicklung soll das erwünschte Ziel (Gewinn oder auch Remis) leicht zu erzielen sein. Im ersten Beispiel wickelt Weiß durch 1.Lxh6 in ein Remisendspiel ab. Im zweiten tauscht er mit 1.Dxa2 Dame gegen Turm und spielt nach 1...Sxa2 den Turm nach c4, um dem Gegner jedes erdenkliche Gegenspiel zu nehmen.



Abzählmethode

Von Siegbert Tarrasch (1931) empfohlene Berechnungsmethode in Endspielen. Sein Beispiel (siehe Diagramm): Weiß ist am Zuge. Wer bekommt schneller eine Dame? Weiß benötigt mindestens 6 Züge, nämlich h4, g4, gh, h6, h7 und h8D, Schwarz dagegen nur 5 Züge, nämlich ...b5, ...ba, ...a3, ...a2 und ...a1D. Schläge Weiß nach ...b5 diesen Bauern, müßte der schwarze König zurückschlagen, jedoch würden diese beiden Halbzüge aus der Zählung genommen, da sie keiner Seite einen Tempovorteil verschaffen würden. Fazit: Schwarz gewinnt.



Abzug

Auch "Abzugsangriff". Bei einem Abzug deckt der abziehende Stein eine dahinterstehende langschrittige Figur auf, welche dann zu einer vorteilbringenden Wirkung kommt. Im Beispiel zieht der Springer nach c3, f4 oder g3. Wohin der Springer zieht, spielt dabei keine große Rolle, denn der aufgedeckte Turm e1 wird darauf durch einen Spieß die Dame gewinnen, was die eigentliche Absicht des Springerzuges war. Das in der Fachliteratur ebenfalls gebrauchte Fremdwort für Abzug lautet "Demaskierung".



Abzugsschach

Ein Abzugsschach (auch: Aufgedecktes Schach) entsteht, wenn ein Stein zieht und durch sein Verlassen des Ausgangsfeldes eine dabei aufgedeckte, langschrittige Figur zum Schachgebot kommt. Im Beispiel zieht der Se2 und der Te1 gibt das Schach.

aktiv

Aktiv (=bewegungsfreudig), nur bei Figuren verwendeter Begriff. Aktive Figuren sind solche, die eine große Wirkkraft haben, die an einem Angriff beteiligt sind oder gegnerische Steine oder wichtige Felder bedrohen. Eine aktive Stellung zu haben, heißt, daß recht viele Figuren aktiv stehen. Einen 'aktiver Spieler' ist stets angriffslustig. Oft ist der Gegenwert für einen geopferten Stein ein aktives Figurenspiel. Das Gegenteil von aktiv ist 'passiv'. Im Beispiel ist der Läufer c8 passiv, denn er tut nichts, der Läufer f8 dagegen ist aktiv, denn er verhindert z.B. 1.Sc5.



Aktivierung

Eine Figur durch einen Zug oder ein Manöver von mehreren Zügen besser zu plazieren, d.h. so hinzustellen, daß ihre Wirkkraft, ihr Leistungsvermögen wächst. Im Beispiel spielt Weiß den Läufer von b2, wo er völlig wirkungslos steht, nach a3, wo er die kleine Rochade von Schwarz verhindert. Man sagt auch, Weiß aktiviert seinen Läufer.

Aktivschach

Aktivschach (englisch: Rapid-Chess) ist der Begriff für 30-Minuten-Schnellschach. Die Bedenkzeit von 30 Minuten pro Spieler und Partie erlaubt es gerade, ein 7ründiges Turnier an einem Tage durchzuführen.

Alfil

Der Alfil, arabisch für "Elephant", war im arabischen Schach bis zum 15. Jahrhundert der Ersatz für den heutigen Läufer, der genau auf das übernächste Diagonalfeld ziehen oder springen konnte. Damit konnte er insgesamt nur 8 Felder des gesamten Brettes überhaupt betreten. Im Beispiel eine alte arabische Mansube (der 'Läufer' auf h3 ist ein Alfil), Weiß am Zuge, Matt in 6 Zügen: 1.Th8+ Kxh8 2.Af5+ Th2 3.Txh2+ Kg8 4.Th8+ Kxh8 5.g7+ Kg8 6.Sh6#.

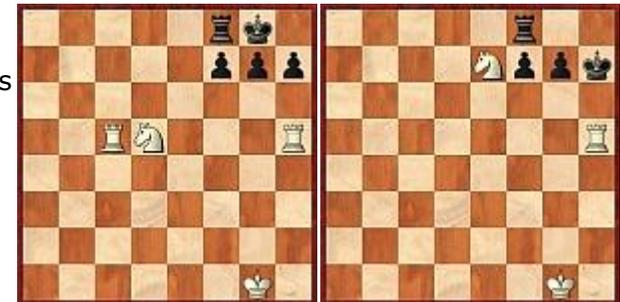


Analyse

Eine umfangreiche Untersuchung über eine Stellung, eine Eröffnungsvariante oder eine gesamte Partie.

Anastasias Matt

Als Anastasias Matt wird ein dreizügiges Matt bezeichnet, das in dem Roman "Anastasia und das Schachspiel" (1803) von Wilhelm Heinse vorkommt. Es erfolgt durch: 1.Se7+ Kh8 2.Txh7+ Kxh7 3.Th5#.



angegriffener Stein

Auch: "bedrohter Stein". Wenn ein Stein einen gegnerischen Stein zu schlagen droht, und der gegnerische entweder einen höheren Figurenwert besitzt, ungedeckt ist oder eine unverzichtbar machende Aufgabe zu erfüllen hat, sagt man, ersterer Stein greift den zweiten an. Man sagt auch, der zweite "hängt" oder auch: er "steht ein" oder er steht "en prise". Zudem ist 'einen Stein des Gegners befragen' eine ältere Ausdrucksform von 'einen Stein angreifen'. Zu 'eine angegriffene Figur zum Wegziehen nötigen', sagt man auch 'eine Figur vertreiben'.

angegriffenes Feld

Auch: "bedrohtes Feld". Gleich man einen Stein angreifen kann, kann man dies auch mit einem leeren Feld tun. Das macht Sinn, wenn man dem gegnerischen König beim Mattsetzen die Fluchtfelder bedroht, oder einfach nur eine gegnerische Figur nicht auf ein bestimmtes Feld ziehen lassen will, z.B. einen Freibauern am Einziehen hindern will. Außerdem kann man Felder angreifen, sodaß eine gegnerische Rochade verhindert ist.

Angriff

Beim Angriff wird die Wirkkraft verfügbarer Steine in Richtung eines ausgemachten Angriffsziels gelenkt. Ein Angriff kann zunächst völlig ohne Drohungen auskommen und besteht immer aus mehreren Zügen. Bestünde ein Angriff nur aus einem einzigen Zug, sagte man eher, "es wird eine Drohung ausgesprochen (aufgestellt)". Die Bündelung der Kräfte (Steine) an einer Stelle des Brettes bedeutet hier eine hohe Kampfkraft, woanders jedoch eine schwache Gegenwehr. Ein Angriff ist deshalb nicht automatisch eine positive Unternehmung. Bekannte Angriffsformen sind der Mattangriff, der Flügelangriff, der Minoritätsangriff und der Bauernsturm.

Angriffsmarke

Nach Siegbert Tarrasch (1931) ein schwacher Bauer in der gegnerischen Stellung, der bestens als Angriffsziel dient. Neben Isolanis, rückständigen Bauern, hängenden Bauern, blockierten Bauern, zu weit vorgerückten Bauern etc. kommt auch ein vorgerückter Bauer der gegnerischen Rochadestellung (h6/h3 oder g6/g3) als Angriffsmarke in Frage, weil er unbeweglich ist, da er zur Königssicherung benötigt wird und deshalb schlecht noch weiter vorziehen oder sich abtauschen kann.

Angriffsziel

Angriffsziele können sein: Der gegnerische König. Ein schwacher Bauer des Gegners. Die Schaffung von Schwächen wie schwachen Bauern, Löchern oder nicht opponierbaren Wirkungslinien.

Anziehender

Der Spieler mit den weißen Steinen.

Anzug

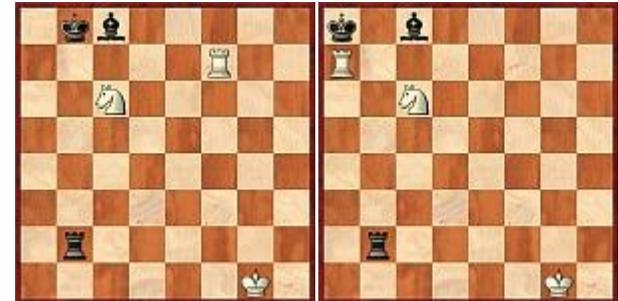
Stets hat Weiß den Anzug. Das heißt, nach FIDE-Regelwerk und alter Tradition darf und muß er den allerersten Zug einer Partie ausführen. Auch bei Schachproblemen gilt, wenn nicht anders angegeben, daß Weiß beginnt. Eine Ausnahme bildet nur das Hilfsmatt, hier hat stets Schwarz den Anzug.

Anzugsvorteil

Da Weiß beginnen darf, hat er einen kleinen aber spürbaren Vorteil. Dieser beträgt genau ein halbes Tempo oder knapp 0,2 Bauerneinheiten. In der Statistik macht der Weiße unter gleichstarken Gegnern eine Punktausbeute von circa 55%.

Araber-Matt

Aus dem alten arabischen Schachspiel bekanntes Mattbild mit Turm und Springer. Der Springer steht dabei stets auf c3, c6, f3 oder f6. Der gegnerische König in der dazugehörigen Ecke, der Turm setzt auf einem der beiden Felder neben dem König matt. Im Beispiel kann Schwarz, der im Schach steht, nur nach a8 gehen, wonach Ta7# mattsetzt.



Arabisches Schach

Arabisches Schach, auch "Schatrandsch" oder "Shatranj", gilt als der Vorläufer des modernen europäischen Schachspiels und als Nachfolger des indischen Ur-Schachspiels "Chaturanga". Die Gangart von Turm, Springer und König entsprach der heute gültigen. Der Alfil (Läufer) ging oder sprang genau zwei Felder weit diagonal, der Fers (Dame) durfte nur ein Feld diagonal ziehen, Rochade sowie Doppelschritt oder En-Passant-Schlagen des Bauern gab es noch nicht, anfänglich auch keine Bauernverwandlung, später Zwangsumwandlung in einen Fers. Außerdem galt es (neben dem Matt) als Sieg, wenn eine Seite alle Steine des Gegners bis auf den König geschlagen hatte, sofern der Gegner nicht im direkten Gegenzug auch den letzten Stein nehmen konnte. Teilweise wurde es mit Tabijen gespielt, welches ausgeklügelte Grundstellungen waren, die zum sofortigen Kampf, also ohne vorherige Entwicklung der Steine, einluden. Eine Schachkomposition im arabischen Schach nennt man "Mansube".

Arche-Noah-Falle

Eröffnungsfalle in der spanischen Partie. Sie entsteht nach den Zügen 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 d6 5.d4 b5 6.Lb3 ed (siehe Diagramm Nr. 1). Hier folgt nach 7.Sxd4? durch Schwarz der Figurenfang mit 7...Sxd4 8.Dxd4 (Nr. 2) 8...c5 9.Dd5 (Nr. 3) 9...Le6 10.Dc6+ Ld7 11.Dd5 c4 (Nr. 4).



aufgeben

Im Gegensatz zu anderen Sportarten gibt es beim Schachspiel die Möglichkeit, durch eine "Partieaufgabe" seine Niederlage vorzeitig zu akzeptieren, ohne Matt zu sein. Eine Partie kann man folgendermaßen aufgeben: Durch die Aussage: "Ich gebe auf!" Durch das Hinüberreichen der Hand zum Gegner als Zeichen der Gratulation. Durch absichtsvolles Königumlegen. Durch Ergebnis und Unterschrift auf dem Partieformular. Durch Verschwinden und Ablaufenlassen der Bedenkzeit. Letztere Methode gilt als höchst unsportlich.

Aufgedecktes Schach

Aufgedecktes Schach >> Abzugsschach.

aufheben

1. Eine Fesselung aufheben. Siehe unter dem Stichwort "Entfesselung". 2. Die Spannung aufheben oder schwache Bauern auflösen >> Siehe unter dem Stichwort "auflösen".

auflösen

1. Spannung auflösen. Beseitigung von bestehender Spannung durch Bauerntausch oder Bauernvorstoß. Im Beispiel könnte Schwarz am Zuge die Spannung (auf c4 und d5) durch den Abtausch 1...d5xc4 lösen. Ist dagegen Weiß am Zuge, könnte er die Spannung sowohl durch Abtausch, als auch durch den Vorstoß 1.c4-c5 (auf-)lösen.
2. Schwache Bauern auflösen. Sich von schwachen Bauern durch Vorstoß und Abtausch entledigen.



Aufzug

Aufzug >> Vorstoß.

Ausgangsfeld

Bei einem Zug, der ausgeführt wird, dasjenige Feld, von dem der zu ziehende Stein weggenommen wird. Bei der Rochade gibt es kein Ausgangsfeld. Das Gegenteil ist das Zielfeld.

Ausgleich

"Ausgleich" ist gleichbedeutend mit: "Die Stellung ist ausgeglichen". D.h., keine der beiden Parteien besitzt einen spürbaren Stellungsvorteil. Schwarz "erzielt Ausgleich", wenn er den anfänglichen Anzugsvorteil von Weiß zunichte macht.

Bajonettangriff

Vorstoß des g-Bauern (oder b-Bauern) bis g5 (oder b5) zwecks Aufreißung der gegnerischen Bauernreihe, z.B. bei vom Gegner erfolgtem h7-h6, oder auch zur Vertreibung einer Figur auf f6. Aus schwarzer Sicht ist alles entsprechend andersherum. Manchmal wird auch ein Bauernsturm mit dem gleichen Namen versehen.

Basis

Dieser Begriff wird verwendet in Verbindung mit einer Bauernkette und bezeichnet ihren hintersten Bauern. Im ersten Beispiel greift Schwarz die weiße ('Mini'-)Bauernkette d4+e5 an seiner Basis d4 mit den Zügen Db6 und Sc6 an, wie es Siegbert Tarrasch (1931) lehrte, im zweiten Beispiel greift er die Bauernkette an ihrer Spitze e5 an. Dies ergibt nach e5xf6 einen rückständigen Bauern auf e6, dafür jedoch freies Figurenspiel.



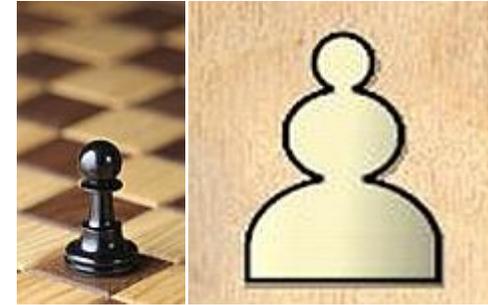
Batterie

1. Im Problemschach: Die Figuren, die an einem Abzugsschach beteiligt sind. Siehe Diagramm 1.
2. Zwei langschrittige Figuren auf derselben Wirkungslinie. Siehe Diagramm 2.



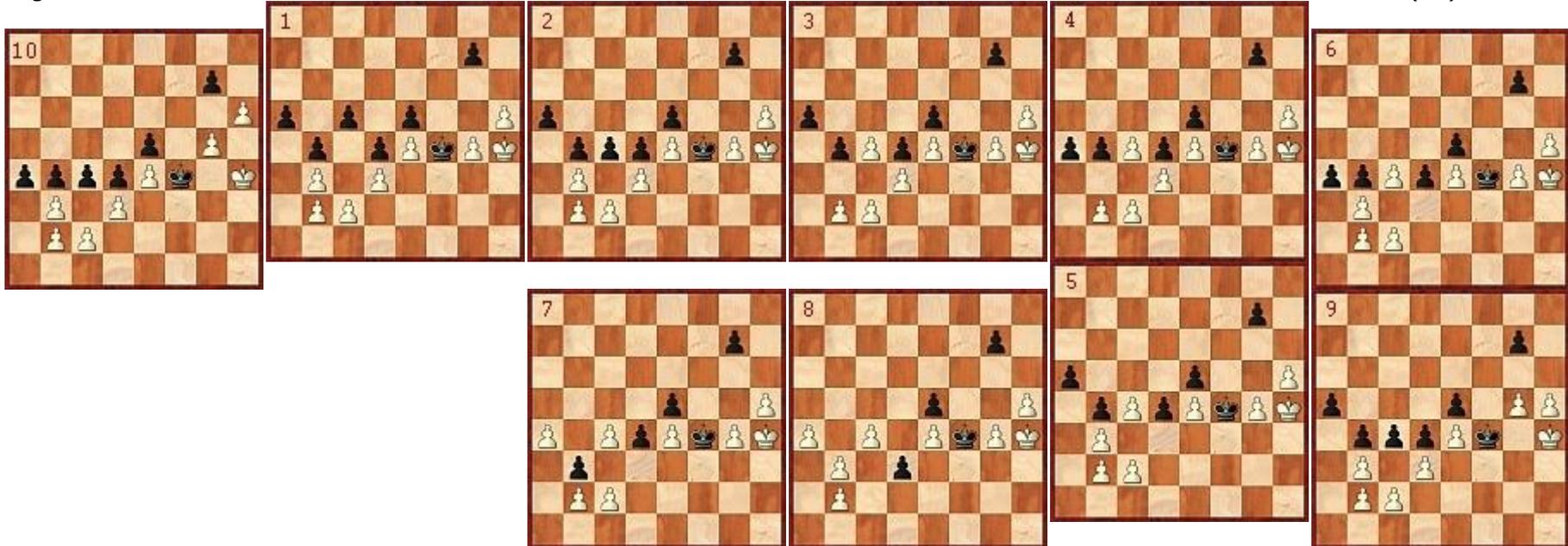
Bauer

Der Bauer ist ein Stein mit dem Figurenwert 1.



Bauerndurchbruch

Bei etwa gleicher Anzahl Bauern auf einem Flügel kann in seltenen Fällen ein Durchbruch zu einer Bauernverwandlung führen. Oft werden dabei Bauern geopfert. Im Beispiel (1) kann Schwarz mit 1...c5-c4 (2) durchbrechen. Nach 2.b3xc4? (3) würde der a-Bauer einfach durchbrechen (4). Nach 2.d3xc4? (5) folgt 2...a5-a4 (6) und wieder droht der a-Bauer durchzubrechen. Nach 3.b3xa4 kommt 3...b4-b3 (7) und nach dem nötigen 4.c2xb3 geht der d-Bauer zur Dame (8). Deshalb bleibt Weiß nach 1..c5-c4! (2) nur selbst der Durchbruch 2.g4-g5! (9) gefolgt von 2...a5-a4! 3.h5-h6 (10).



Bauerneinheit

Der Figurenwert des Bauern dient im Schachspiel sozusagen als "geeichtes Maß" mit der Einheit Bauerneinheit. Während ein Bauer genau eine Bauerneinheit wert ist, kann man die ungefähren Durchschnittswerte der anderen Steine mit Springer = 3 Bauerneinheiten, Läufer = 3 Bauerneinheiten, Turm = 5 Bauerneinheiten, Dame = 9 Bauerneinheiten und ein Tempo = 0,33 Bauerneinheiten beziffern. Der König ist nicht bewertbar, da sein Verlust nicht aufzuwiegen wäre. Für Programmierer von Computerschach-Programmen ist zudem eine gelungene Bewertung von allen erdenklichen strategischen Vor- und Nachteilen (wie Raum, allgemeiner Stilleungsdruck, Isolani etc.) in Bauerneinheiten der Schlüssel zu einem spielstarken Schachprogramm.

Bauerninsel

Eine Bauerninsel sind alle auf benachbarten Linien befindliche Bauern bis zur nächsten bauernfreien Linie. Im Beispiel hat Weiß zwei Bauerninseln, nämlich b2+b3+c5 und e4+f3+g2+h3. Schwarz dagegen hat drei Bauerninseln, a6+b5+c6, e5+f6+f7 und h4. Viele Bauerninseln zu haben, gilt als schwach, da dann nur wenige Bauern von anderen Bauern gedeckt werden können. Hier kann Weiß durch 1.f4 den Bauern h4 erobern und gewinnt, stünde der f6-Bauer noch auf der g-Linie, bedeutete das eine Bauerninsel weniger für Schwarz und damit eine erheblich bessere Stellung.



Bauernkette

Bei einer Bauernkette stehen mindestens drei verbundene Bauern auf einer Diagonalen hintereinander. Im Beispiel bilden die Bauern a2-b3-c4 eine Bauernkette, in den anderen vorhandenen Bauerninseln gibt es keine Bauernketten.



Bauernmajorität

Die Bauernmajorität (kurz: die Majorität) zu haben, heißt, an einer Stelle des Brettes einen Bauern mehr als der Gegner zu haben, welcher dann stets die Bauernminorität hat. Im Diagramm hat Weiß auf dem Damenflügel eine Bauernmajorität, Schwarz hat eine solche im Zentrum.



Bauernminorität

Die Bauernminorität (kurz: die Minorität) zu haben, heißt, an einer Stelle des Brettes einen Bauern weniger als der Gegner zu haben, welcher dann stets die Bauernmajorität hat. Im Diagramm hat Weiß auf dem Damenflügel eine Bauernminorität, Schwarz hat eine solche auf dem Königsflügel.

Bauernquadrat

Bauernquadrat >> Siehe unter dem Begriff "Quadratregel".

Bauernreihe

'Aneinandergereihte Bauern', das sind mehrere bewegliche (nicht blockierte) Bauern einer Farbe mit direktem Kontakt zueinander, d.h. nebeneinander oder schräg nebeneinander. Im Beispieldiagramm Nr. 1 bilden die Bauern c4, d4 und e5 einen Bauernreihe. Die Bauern a2 und b2 bilden eine weitere, eigene Bauernreihe. Alle 5 erwähnten Bauern zusammengenommen bilden eine Bauerninsel. Eine Bauerninsel, jedoch wegen des Doppelbauern keine Bauernreihe, bilden im Diagramm 2 die schwarzen Bauern f6, f7, g7 und h7.



Bauernschwäche

Als Bauernschwächen gelten der Isolani, der Doppelbauer, der rückständige Bauer und die "hängenden Bauern".

Bauernstruktur

Die Bauernstruktur ist das Gesamtbild der (vor allem zentrumsnahen) Bauern beider Seiten (oder nur einer Seite). Diese Struktur prägt das weitere Spielgeschehen. Im ersten Beispiel führen zwei sich blockierende Bauernketten zu einer geschlossenen Stellung. Angriffsbemühungen werden dann meist auf die Flügel verlagert. Im zweiten Beispiel hat Schwarz eine schlechte Bauernstruktur, da sie neben der zerissenen Bauernstellung am Königsflügel noch weitere zwei Bauerninseln (a6 und c6+d5) aufweist.



Bauernsturm

Auch Bauernwalze oder Bauernlawine. Mehrere verbundene Bauern werden vorgerückt. Im Diagramm die Ausgangsstellung der Vierbauernvariante der Aljechin-Verteidigung, die auch 'Bauernsturmvariante' genannt wird.



Bauernverwandlung

Die Bauernverwandlung (auch: die Umwandlung) bezeichnet einen Spezialzug, der stets eintritt, wenn ein Bauer auf die letzte Reihe gelangt. Dort muß er in eine Schwer- oder Leichtfigur verwandelt werden. Wird nicht die Dame als Verwandlungsfigur gewählt, spricht man von einer Unterverwandlung. Wird die Dame gewählt, sagt man auch, der Bauer 'geht in die Dame' oder er 'zieht ein'.

BdF

BdF ist die Abkürzung des Deutschen Fernschachverbandes "Deutscher Fernschachbund e.V.", ehemals "Bund deutscher Fernschachfreunde".

Bedenkzeit

Je Turnier festgelegte Zeit, die pro Spieler und Partie maximal verbraucht werden darf (z.B. 2,5 Stunden). In der Regel unterteilt in die Bedenkzeit bis zur Zeitkontrolle (z.B. 2 Stunden für 40 Züge) und die Restbedenkzeit (z.B. 1/2 Stunde für den Rest der Partie).

bedrohen

1. Einen Stein bedrohen >> Siehe unter dem Stichwort "angegriffener Stein".
2. Ein Feld bedrohen >> Siehe unter dem Stichwort "angegriffenes Feld".

bedrohter Stein

Bedrohter Stein >> "angegriffener Stein".

bedrohtes Feld

Bedrohtes Feld >> "angegriffenes Feld".

befragen

befragen >> Siehe unter dem Stichwort "angegriffener Stein".

Beratungspartie

Zwei oder mehr Spieler auf einer oder je einer Seite des Schachbrettes spielen, indem sie sich über die auszuführenden Züge gegenseitig beraten. Früher sehr beliebt waren Telefon-Beratungspartien zwischen großen Schachclubs weit auseinander gelegener Städte.

Berliner Wertung

Bei Mannschafts-Pokalkämpfen, die unentschieden enden, wird in der Regel zur Ermittlung der Gewinnermannschaft die Berliner Wertung herangezogen. Bei dieser zählt das erste Brett mehr als das zweite, dieses wiederum mehr als das dritte usw. Gewinnt also eine Mannschaft das erste Brett und verliert dafür weiter hinten eine Partie, hat sie die bessere Berliner Wertung.

berührt-geführt

'Berührt-geführt' lautet der Ausspruch, mit welchem man den Gegner verpflichtet, den von ihm soeben berührten Stein zu ziehen bzw. zu schlagen.

Bindfadenvariante

Eröffnungsvarianten, die auf beiden Seiten stets nur eine gut spielbare Fortsetzung zulassen, sodaß sie bei kenntnisreichen Spielern (wie ein Bindfaden von der Rolle) 'heruntergespult' werden, also zügig ausgeführt werden. Nach den Zügen 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.d4 Lb4 5.Sxe5 Sxe4 6.Dg4 ist die Stellung des ersten Diagramms entstanden. Sie führt zwingend zum zweiten Diagramm nach 6...Sxc3 7.Dxg7 Tf8. 8.a3 La5 9.Sxc6 dc 10.De5+ De7 11.Dxe7+ Kxe7 12.Ld2 Lf5 13.bc Lxc2 14.c4 Lxd2+ 15.Kxd2. Wer abweicht, steht nach dem heutigen Stand der Theorie schlecht. Dies gilt, so lange keiner das Gegenteil beweist.



Bindung

Eine Bindung besteht, wenn ein Stein (A) einen anderen (B) decken muß, ansonsten dieser verloren ginge. Man sagt Stein A ist an Stein B gebunden. Im Beispiel greift Weiß mit 1.a5 den schwarzen Springer an, der allerdings muß den schwarzen Läufer decken und ist also an den Läufer gebunden. Eine der beiden Leichtfiguren geht nun verloren.

Blinde Schweine

Von Janowski geprägter Begriff für zwei Türme auf der vorletzten Reihe, die ohne weitere Hilfe nicht mattsetzen können, allenfalls Dauerschach geben, wie im Diagramm: 1.Txh7+ Kg8 2.Tag7+ Kf8 3.Ta7 Kg8 usw.



Blindenschach

Menschen ohne Augenlicht oder mit stark geschwächtem Gesichtssinn können Schachpartien mithilfe eines Blindenschachbretts austragen. Dieses Steckschachspiel wird neben das Turnierbrett gelegt und der Blinde ertastet die Position der Steine mit seinen Fingern, die schwarzen haben einen kleinen Extrabolzen in Form einer Perle auf dem Kopf. Auszuführende Züge werden beiderseitig mündlich verkündet und der sehende Gegner führt auf dem Turnierbrett die Züge beider Seiten aus.

Blindschach

Beim Blindschach wird die Schachpartie ohne Ansicht von Brett und Steinen gespielt. Auch Spielformen ohne Steine bei Ansicht des leeren Brettes oder lediglich mit Markierungen auf den Feldern als Platzhalter für die verschiedenen Steine werden als Blindschach bezeichnet.

Blindsimultan

Eine Simultanvorstellung, bei welcher der Simultanspieler sämtliche Bretter ohne deren Ansicht spielt.

Blitzschach

Jeder Spieler erhält in der Regel 5 Minuten Bedenkzeit für die gesamte Partie auf seine Schachuhr. Auch bei 7 Minuten Bedenkzeit bis hin zu 10 Minuten spricht man von Blitzschach. Im Internet beliebt ist auch die Form mit nur einer Minute, genannt "Bullett".

Blockade

Ein eigener Stein, der direkt vor einen gegnerischen Bauern gesetzt wird, blockiert diesen. Im Beispiel ist der Bd4 vom Sd5 blockiert und der Bf4 vom Tf3. Die c-Bauern blockieren sich gegenseitig.



Boden-Matt

Auch "Bodens Matt". Nach großer gegnerischer Rochade und Damenopfer auf c6/c3 entsteht das Matt des Boden mit zwei Läufern wie im Beispiel: 1.Dxc6+ bxc6 2.La6#.

Brennpunkt

Infrage kommende Mattfelder nennt man auch Brennpunkte. Im Beispiel ist g7 ein Brennpunkt, h7 dagegen nicht.



Brücke

Der Bau einer Brücke, auch "Brückenbau", ist im Turmendspiel eine Methode, dem schachbietenden gegnerischen Turm Einhalt zu gebieten. Im Beispiel spielt Weiß 1.Td4! Kc6 2.Ke7 Te1+ 3.Kf6 Tf1+ 4.Ke6 Te1+ 5.Kf5 Tf1+ 6.Tf4. Die Brücke (der Tf4) ist gebaut, der Bauer f7 kann in die Dame gehen.



Buchholz

Buchholz ist eine Feinwertung zur Sortierung punktgleicher Spieler eines Turniers. Sie wurde 1932 von Bruno Buchholz eingeführt. Es werden alle Punkte der Gegner zusammenaddiert und es wird der, dessen Gegnerschaft insgesamt mehr Punkte holte, weiter vorne gelistet. Da in Rundenturnieren am Schluß alle dieselbe Buchholz haben, macht diese Feinwertung hier keinen Sinn. Sie wird allerdings oft in Turnieren nach Schweizer System angewandt.

Bullet-Schach

Englisches Lehnwort, zu deutsch "Geschoß". Blitzschach mit lediglich einer Minute Bedenkzeit pro Seite.

Café de la Régence

Das Café de la Régence war ein Schachcafé in Paris, das zwischen 1740 und 1910 von großen Namen wie François-André Danican Philidor, Lionel Kieseritzky, Daniel Harrwitz, Pierre de Saint-Amant, Howard Staunton und in den Jahren 1858-1859 von Paul Morphy besucht wurde. Auch der Philosoph Jean-Jacques Rousseau sowie Napoléon Bonaparte waren häufige Gäste.



Caïssa

Caïssa, auch Caissa, wird unter Schachspielern als "die Schachgöttin" betrachtet. Der Name geht auf William Jones zurück, der 1763 ein gleichnamiges Gedicht verfasste.

Canal-Falle

Eine Eröffnungsfalle in der Italienischen Partie. Sie entsteht nach den Zügen 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.d3 d6 5.Sc3 Sf6 6.Lg5 (Canal-Variante) h6 7.Lxf6 Dxf6 8.Sd5 Dd8 9.c3 Le6? (siehe Diagramm 1) und verliert zwingend einen Bauern durch 10.d4 ed 11.cd Lb4+ (falls 11...Lb6, so 12.d5.) 12.Sxb4 Lxc4 (falls 12...Sxb4, so 13.Da4+.) 13.Sxc6 bc 14.Dc2 (siehe Diagramm 2). Schwarz muß den Bauern c6 aufgeben, der Deckungsversuch 14...Lb5 scheitert an 15.a4.



Chaturanga

Chaturanga >> [Indisches Schach](#).

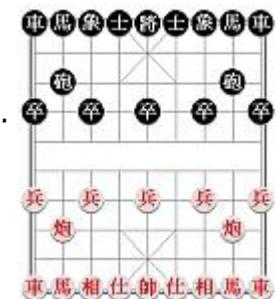
Chess960

Chess960, auch "Fischer-Random-Chess", ist eine Abart des Schachspiels. Die Grundstellung wird ausgelost. Die acht Bauern stehen wie beim Schachspiel auf der zweiten Reihe, aber die Figuren und der König werden durcheinander gewürfelt. Bedingungen sind lediglich: Die Läufer müssen auf verschiedenen Felderfarben stehen, die Türme stehen bei beliebigem Abstand je einer links und rechts neben dem König. Die schwarze Aufstellung ist genau spiegelverkehrt. Große und kleine Rochade sind möglich, Turm und König kommen dabei auf den selben Feldern zu stehen wie beim Schachspiel. Im ersten Beispiel eine der 960 möglichen Grundstellungen. Im zweiten und dritten Diagramm wird eine große Rochade demonstriert (vorher - hinterher).



Chinesisches Schach

Chinesisches Schach, auch "Xiangqi" genannt, wird auf einem Spielfeld mit 10 waagrechten Reihen und 9 senkrechten Linien gespielt. Die einzelnen Steine haben andere Namen und Gangart, es wird immer auf die Kreuzungspunkte gesetzt. Die Abbildung zeigt das Brett und die Grundstellung.



Dähne-Pokal

Dähne-Pokal ist die offizielle Bezeichnung für die Deutsche Pokal-Einzelmeisterschaft im Schach. Der Gewinner des Dähne-Pokals qualifiziert sich für die Deutsche Einzelmeisterschaft. (Wikipedia) Der **Dähne-Pokal** wird im Ausscheidungsmodus, auch als K.O.-Modus bezeichnet, gespielt.

Dame

Die Dame ist ein Stein mit dem Figurenwert 9.



Damenbauer

Der Bauer, der zu Beginn der Partie auf d2 steht, wird Damenbauer, speziell "weißer Damenbauer" genannt. Als weißen Damenläufer bezeichnet man den Lc1, als weißen Damenspringer den Sb1 und als weißen Damenturm den Ta1. Analog gelten die Bezeichnungen auch für Schwarz. Diese Namen ändern sich nicht, auch wenn während der Partie diese Steine ihr Grundstellungsfeld verlassen, mit Ausnahme der Bauern, welche umgetauft werden, sobald sie ihre Linie durch Schlagen verlassen (nach z.B. dem Zug d3xe4 wird der Damenbauer folglich zum Königsbauer). Der e-Bauer sowie die Figuren auf dem Königsflügel tragen die Namen Königsbauer, Königsläufer, usw. Je weiter sich ein Stein im Laufe der Partie von seinem Grundstellungsfeld entfernt, umso ungebräuchlicher wird eine solche Bezeichnung, die sich auf seine Herkunft bezieht.

Damenbauernspiel

Die Damenbauernspiele umfaßt alle Eröffnungen, die mit 1.d4 d5 beginnen, jedoch nicht mit 2.c4 oder 3.c4 usw. ins Damengambit übergehen.

Damenfianchetto

Damenfianchetto >> Siehe unter dem Stichwort "[Fianchetto](#)".

Damenflügel

Bei einer Unterteilung des Brettes in Damen- und Königsflügel, umfaßt der Damenflügel die Linien a bis d, aus weißer Sicht also die linke Bretthälfte. Bei Unterteilung in Zentrallinien, Damen- und Königsflügel, umfaßt der Damenflügel die Linien a bis c.

Damengambit

Das Damengambit ist die am häufigsten vorkommende Eröffnung. Sie entsteht nach den Zügen 1.d4 d5 2.c4. In den Abbildern sind die Grundstellung nach 3 Halbzügen und die alte Hauptvariante nach 15 Halbzügen zu sehen.



Damenläufer

Damenläufer >> Siehe unter dem Stichwort "[Damenbauer](#)".

Damenspringer

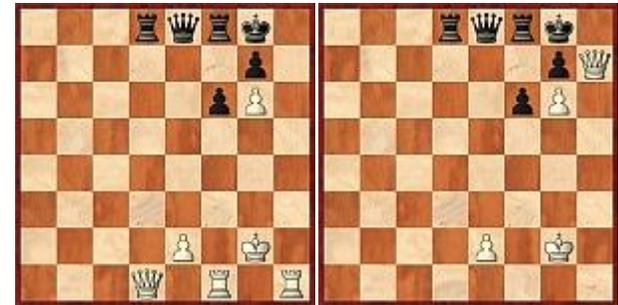
Damenspringer >> Siehe unter dem Stichwort "[Damenbauer](#)".

Damenturm

Damenturm >> Siehe unter dem Stichwort "[Damenbauer](#)".

Damianos Matt

Eine Mattführung, die vom Portugiesen Pedro Damiano im 16-ten Jahrhundert komponiert wurde. Im ersten Bild ist die Ausgangsstellung zu sehen, im zweiten die Endstellung nach 1.Th8+ Kxh8 2.Th1+ Kg8 3.Th8+ Kxh8 4.Dh1+ Kg8 5.Dh7#.



Dauerschach

Kann ein König einer sich wiederholenden Abfolge an Schachgeböten auf keinerlei Weise entweichen und folglich eine dreimalige Stellungswiederholung nicht verhindern, befindet er sich in einem Dauerschach. Die gegnerische, schachgebende Partei muß sich allerdings nicht auf diese Stellungswiederholung einlassen. Das Dauerschach heißt auch "Ewiges Schach" und beendet die Partie mit einem Remis.

decken

Einen Stein A so postieren, daß er einen anderen eigenen Stein B 'schlagen' könnte, heißt, mit dem Stein A den Stein B decken. Wird dann Stein B vom Gegner irgendwann einmal geschlagen, so kann Stein A zurückschlagen.

Demaskierung

Demaskierung >> Abzug.

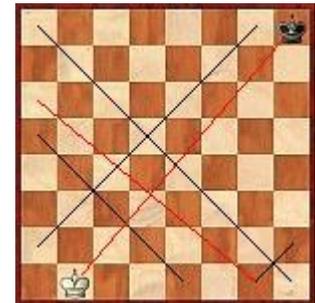
Demonstrationsbrett

Das Demonstrationsbrett, kurz "Demobrett", dient der Veranschaulichung von Stellungen und Partien für eine größere Zuschauergruppe. Im Bild ist ein solches abgebildet, daneben steht der Trainer oder Moderator und versetzt die an der Magnetwand haftenden Steine.



Desperado

Von lateinisch "desperare" (=verzweifeln) kommt eine spanische Bezeichnung für einen Gesetzlosen, der nichts zu verlieren hat. Im Schachspiel ist dies der bei einem Abzug abziehende Stein. Er kann sich 'gesetzlos' verhalten, wenn die Abzugsdrohung stark genug ist. Im Beispiel zieht Weiß 1.Sg6+. Dieser Zug stieße in einer Stellung ohne den Turm auf e1 auf die Antwort 1...hxg6.

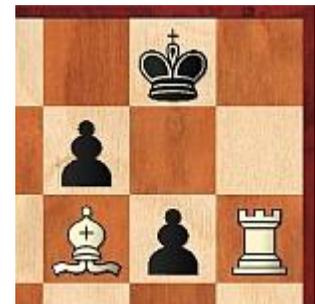


Diagonale

Diagonalen bilden alle auf einer 45 Grad schrägen Geraden liegenden Felder, diese sind dann auch stets gleicher Farbe. Im Diagramm liegen alle schwarzen Striche auf Diagonalen, die roten Striche sind nicht diagonal.

Diagramm

Diagramme sind Abbildungen einer Schachstellung mit Brett und den positionierten Figuren. Sie sind eine Momentaufnahme inmitten einer Partie oder die Ausgangsstellung eines Schachproblems. Wird nur ein Teil des gesamten Brettes abgebildet, spricht man von einem "Teildiagramm" (siehe Beispiel).



Divan

Auch "Chess Divan", "Simpson's Divan" oder "The Grand Divan". Ein im 19. Jahrhundert berühmtes Schachcafé in London und mit dem Café de la Régence in Paris das damalige 'Zentrum' der Schachwelt.



Doppelangriff

Bei einem Doppelangriff, auch "Doppeldrohung", werden zwei Steine des Gegners gleichzeitig angegriffen oder zwei voneinander unabhängige Drohungen aufgestellt. Im ersten Diagramm hat Weiß durch Da4+ den König und den ungedeckten Lg4 angegriffen, der Läufer geht verloren. Im zweiten Diagramm könnte Weiß mit De4 den Ta8 angreifen und gleichzeitig auf h7 Matt drohen. Im dritten hat Weiß mit dem Zug Sd5 auf c7 eine Gabeldrohung aufgestellt und droht zudem auf f6 ein Dauerschach aus seiner schlechteren Stellung heraus.

Doppelbauer

Zwei Bauern, die sich auf derselben Linie befinden, nennt man zusammengenommen einen Doppelbauern. Ein Doppelbauer gilt gemeinhin als schwach, da der vordere den hinteren beim Vorrücken behindert und weil der vordere nicht von hinten mit einem Turm gedeckt werden kann. Im Diagramm bilden die b-Bauern von Schwarz und die f-Bauern von Weiß je einen Doppelbauern. Den schwarzen Doppelbauern auf der f-Linie nennt man einen "isolierten Doppelbauern", da er aus zwei Isolanis besteht.

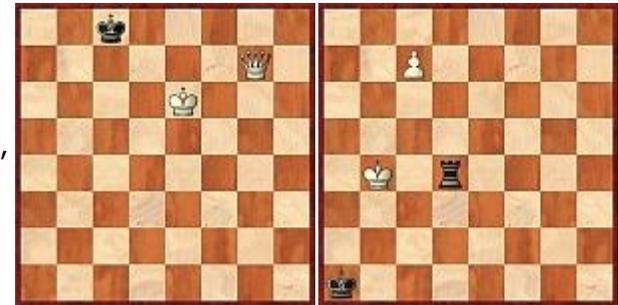


Doppelfianchetto

Werden beide Läufer einer Partei fianchettiert, nennt man das Gebilde ein Doppelfianchetto. Im ersten Beispiel wurden die beiden weißen Läufer fianchettiert. Im zweiten Diagramm wurden der weiße und der schwarze Königsläufer fianchettiert. Hier allerdings spricht man nicht von einem Doppelfianchetto, sondern von zwei Fianchetti. Werden ein weißer und ein schwarzer Läufer auf dieselbe Diagonale fianchettiert, nennt man das zweite der beiden Fianchetti ein Gegenfianchetto.

Doppellösung

Hat ein Schachproblem zwei gleichwertige Lösungen, sagt man, es sei "doppellösig". Das Problem verliert dabei aus Sicht der Problemkomponierer sehr an Wert. Taucht die Doppellösigkeit erst spät oder nur in einer Nebenvariante auf, ist die Abwertung etwas geringer, aber dennoch wenig akzeptiert. Im ersten Beispiel (#2) führt nach dem einzigen Zug 1.Da7 nach der Antwort 1...Kd8 sowohl 2.Db8# als auch 2.Dd7# zum Matt. Das Problem ist damit wertlos. Im zweiten Beispiel (+-; Barbier/Saavedra) entsteht nach einigen einzigen weißen Zügen die Stellung des zweiten Diagramms. Hier führen sowohl 1.Kc3 Td1 2.Kc2 Td4 3.c8T als auch 1.Kb3 Td3+ 2.Kc2 Td4 3.c8T gleichermaßen zum Ziel. Jedoch die Gewinnführung vorher und hinterher läßt über diesen Makel hinwegsehen (Vollständiges Problem: siehe Rubrik 'Unglaubliches', 'Unterverwandlung'). Statt Doppellösung und doppellösig, sagt man auch "Lösung mit Nebenlösung" und "nebenlösig". Als Nebenlösung bezeichnet man dann die als zweites, also erst im Nachhinein, gefundene der beiden Lösungen.



Doppelschach

Gibt man dem gegnerischen König aus zwei verschiedenen Richtungen gleichzeitig ein Schachgebot, gibt man ein sogenanntes Doppelschach. Bei einem Doppelschach ist immer mindestens eine langschrittige Figur beteiligt, die durch eine andere aufgedeckt wird. In den Beispielen sind zwei verschiedene Doppelschachs mit Werdegang aufgezeigt. Im ersten deckt der Springer die Dame auf, beide geben Schach. Im zweiten deckt der Turm den Läufer auf, Schwarz ist matt, obwohl er den Läufer schlagen oder den Turm nach f8 ziehen könnte, denn er kann mit keinem dieser Züge beide Schachgebote abwehren.



Doppelzugschach

Doppelzugschach ist eine Abart des Schachspiels. Der weiße Spieler beginnt mit einem einfachen Zug, danach darf jeder immer zwei Züge hintereinander ausführen. Das Ziel ist mattzusetzen. Königschlagen ist verboten. Im Beispiel kann Weiß am Zuge mattsetzen mit Lxd5 und Lxf7#. Im zweiten Beispiel gewinnt Weiß durch ein Doppelschach-Matt nach Dxd8+ und Lxc6# (oder andersherum). Ein gegnerisches Schachgebot muß stets im ersten Zug ausgeräumt werden.

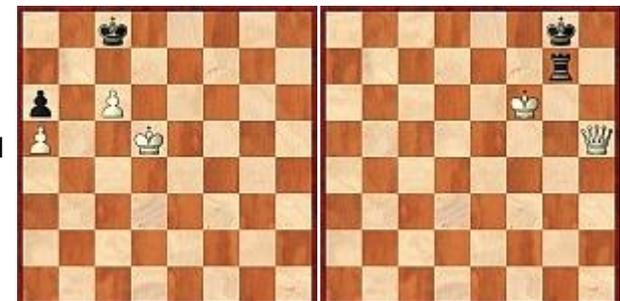


Drachenvariante

Eine scharfe Variante der Sizilianischen Verteidigung. Im Diagramm die Grundstellung, wobei der Lg7 als "Drachen" bezeichnet wird, da er nicht selten aus der Ferne beim schwarzen Königsangriff teilnimmt, gleich einem feuerspeienden Drachen.

Dreiecksmanöver

Eine Methode, um ein Tempo zu verlieren und den Gegner damit in Zugzwang zu bringen. Im ersten Diagramm gewinnt Weiß durch ein Königsdreieck mittels 1.Kd4 Kd8 2.Kc4 Kc8 3.Kd5. Dieselbe Stellung ist erreicht, nur daß Schwarz am Zug ist. Das Dreieck kann in diesem Beispiel auch andersherum gelaufen werden (Kc4-d4-d5). Im zweiten Diagramm spielt Weiß 1.Dd5+ Kh8 2.Dh1+ Kg8 3.Dh5! Nun ist Schwarz in Zugzwang und verliert letztlich auf jeden seiner Züge den Turm.



drohen

1. Einen Stein bedrohen >> Siehe unter dem Stichwort "angegriffener Stein".
2. Ein Feld bedrohen >> Siehe unter dem Stichwort "angegriffenes Feld".
3. Eine Drohung aussprechen, z.B. eine Mattdrohung oder ein Figurenfang etc.

Drohung

Eine Drohung aufstellen heißt, einen Zug zu machen, der einen klare Stellungsverbesserung verspricht, sollte der sich am Zug befindliche Gegner dieser Drohung nicht in irgendwelcher Form entgegenwirken. Die einfachste Drohung entsteht, wenn ein gegnerischer Stein angegriffen wird. Die Drohung wäre dann, diesen Stein im nächsten Zug zu schlagen. Aber auch kompliziertere Drohungen gibt es. Im Beispiel (Diagramm 1) zieht Weiß 1.b5 (Diagramm 2) und droht mit einem Bauerndurchbruch mittels 2.b6 und Gewinn der Partie. Schwarz kann aber die Drohung parieren (=abwenden), indem er selbst 1...b6 (Diagramm 3) spielt.



Druck

Drohungen auszusprechen, erzeugt Druck. Der Gegner hat diese Drohungen zu erkennen und ihnen zu begegnen, was nicht einfach ist. Druck ausüben heißt auch, den Gegner "unter Druck setzen". Druck ausgesetzt zu sein heißt auch, "unter Druck stehen". Ergeben sich viele kleine Drohungen, aber nicht aus einem Angriff heraus, sondern durch die bessere Stellung, z.B. mehr Raum, besser stehende Figuren, Zentrumsbeherrschung etc., spricht man von "Stellungsdruck".

DSB

DSB ist die Abkürzung des Deutschen Schachverbandes.

Dualvermeidung

Von lateinisch "dualis" (=zwei enthaltend). Die Veränderung einer Problemstellung, z.B. durch Hinzufügen eines Bauern, um eine Nebenlösung (und damit Doppellösigkeit) zu unterdrücken.

DWZ

DWZ ist das in Deutschland angewandte Wertungssystem zur Bestimmung von Spielstärken von Schachspielern. Die errechneten Ratingzahlen ändern sich nach jedem ausgewerteten Turnier und reichen von etwa 500 für Anfänger bis 2800 für die Weltspitze. Das international gültige Wertungssystem ist die "ELO".

e-Linien-Rochade

Die e-Linien-Rochade wurde durch einen Zusatz im Regelwerk der FIDE unterbunden, nach welchem bei einer Rochade die beteiligten Figuren auf einer Reihe stehen müssen. Sie wurde zuerst von Max Pam entdeckt. Im Beispiel: 1.e7-e8T gefolgt von der e-Linien-Rochade 2.0-0-0-0.



echte Fesselung

Echte Fesselung >> Siehe unter dem Stichwort "Fesselung".

eindringen

Eine Figur, auch ein König, dringt (oder 'fällt'...) in die gegnerische Stellung ein, wenn sie ein Feld betritt, das umringt von gegnerischen Steinen ist. Im ersten Diagramm dringt Weiß mit Td7 in die schwarze Stellung ein. Im zweiten dringt der weiße König nach 1.c4 im zweiten Zug unweigerlich in den schwarzen Damen- oder Königsflügel ein.



Einsperrung

Bei einer Einsperrung wird eine gegnerische Figur um alle oder alle sinnvollen Zugmöglichkeiten gebracht. Im ersten Diagramm ist der Lb3 eingesperrt, er geht verloren, im zweiten Diagramm der La7, er kann sich nicht mehr wirkungsvoll entfalten.



einstehen

einstehen >> angegriffener Stein.

Einsteller

Ein Einsteller ist ein unbeabsichtigter Verlust an Material. Neben einem oder mehreren Steinen kann man auch "die Partie einstellen". So wird gesagt, wenn eine nicht verlorene Stellung durch ein Versehen in eine hoffnungslose Lage gerät. Wer eine gegnerische Mattandrohung übersehen hat, sagt auch scherzhaft, er habe "den König eingestellt".

Einzelbauer

Einzelbauer >> Isolani.

einziehen

Einziehen >> Siehe unter dem Stichwort "Bauernverwandlung".

Elementarendspiel

Auch "elementares Endspiel". So wird ein bauernloses Endspiel genannt, wenn auf einer Seite nur noch der alleinige ('nackte') König vorhanden ist. Also z.B. König und Turm gegen König. Oder König, Läufer und Springer gegen König. Teilweise wird auch ein bauernloses Endspiel mit beiderseitig vorhandenen Figuren so genannt, also z.B.: König und Dame gegen König und Turm.

Elephant

Elephant >> Gaja.

ELO

ELO (auch: Elo) ist ein international gültiges Wertungssystem zur Bestimmung der Spielstärke von Schachspielern. Meisterspieler haben ein Rating über 2400 ELO, Weltranglistenspieler über 2700. Das nationale deutsche Wertungssystem, das auch schwächere Spieler bewertet, heißt "DWZ".

en passant

'En passant' ist ein Spezialzug, bei der ein Bauer einen gegnerischen schlägt, wenn dieser nach einem Doppelschritt rechts oder links daneben zum stehen kommt. Im Beispiel spielt Schwarz e7-e5. Weiß schlägt daraufhin d5xe6 e.p., das heißt, er nimmt den auf e5 stehenden Bauern vom Brett und stellt seinen eigenen weißen auf e6. Er schlägt ihn also geradeso, als ob dieser nur bis e6 gezogen hätte. Der Bauer d5 darf nach dem Doppelschritt des schwarzen e-Bauern diesen entweder im direkten Gegenzug oder nie mehr schlagen. Die Idee dieser Sonderregel ist, daß es keinem Bauern mithilfe eines Doppelschritts gelingen soll, sich einem möglichen Schlagfall durch einen gegnerischen Bauern zu entziehen.



en prise

en prise >> Siehe unter dem Stichwort "angegriffener Stein".

En-passant-Doppelschach

Das En-passant-Doppelschach ist das einzige Doppelschach, bei welchem beide schachgebenden Steine nicht den Zug ausführen. Im Beispiel zieht der Bf7 nach f5, worauf der Bg5 en passant schlägt und dabei ein Doppelschach von Läufer und Turm herbeiführt.



Endspiel

Das Endspiel ist eine der drei Spielphasen. Von einem Endspiel ist die Rede, wenn sich in einer Partie die Figurenanzahl stark reduziert hat, im üblichen Sprachgebrauch etwa bis zu maximal 3 Figuren pro Seite. Die Anzahl der Bauern ist für die Bezeichnung ohne Belang. Materielles Übergewicht macht sich im Endspiel stärker bemerkbar und Bauern haben eine realistische Chance auf eine Bauernverwandlung.

Entfernter Freibauer

Ein entfernter Freibauer ist im Endspiel ein Freibauer, der sich abseits der anderen Bauern befindet, und der die volle Aufmerksamkeit der gegnerischen Figuren auf sich zieht. Im Beispiel ist der b-Bauer ein solcher. Während der weiße König sich um den Gewinn gegnerischer Bauern bemühen kann, sind dem schwarzen König die Hände gebunden, da er den entfernten Freibauern aufhalten muß. Weiß gewinnt durch Vorstoß und unter Aufopferung des b-Bauern, wonach sein König in die schwarze Bauernstellung eindringen kann.



Entfesselung

Bei einer Entfesselung geschieht ein Zug, der eine bestehende Fesselung aufhebt (wegmacht). Im Beispiel ist die Entfesselung des gefesselten Springers f6 möglich durch die schwarzen Züge ...Le7, ...Se7 oder ...g5. Jedoch nicht von einer Entfesselung würde man sprechen bei den Zügen ...Txh5 (die Fesselungsfigur wegopfern), ...Dc7 (aus der Fesselung gehen) oder ...Se4 (aus der unechten Fesselung herausziehen), auch wenn in diesen Fällen die Fesselung danach nicht mehr vorhanden ist.



Entwicklung

Das Herausführen von Figuren und Bauern aus ihrer Grundstellung auf aktivere Felder, die sich zumeist in Reichweite des Zentrums befinden. Die Rochade gilt auch als ein Entwicklungszug, trotz der Wegführung des Königs aus der Mitte.

Epaulettenmatt

Beim Epaulettenmatt setzt die Dame alleine aus einer Oppositionsstellung heraus den am Rande stehenden König matt. Die zwei Felder, die sie nicht bedrohen kann, werden durch gegnerische Steine versperrt. Diese werden die "Epauletten" genannt. In den Diagrammen finden sich drei Beispiele solcher Mattstellungen.



Eröffnung

Die Eröffnung ist eine der drei Spielphasen. Sie beginnt mit der Grundstellung und reicht etwa bis hin zum 10-20ten Zug. Die Aktivitäten dieser Spielphase kennzeichnen sich durch einerseits weitestgehende Entwicklung der Figur und Bauern und andererseits durch Sicherstellung des Königs.

Eröffnungsfalle

Ist in einer Eröffnungsstellung der Eröffnungstheorie bekannt, daß ein bestimmter, spielbar aussehender Zug in Wirklichkeit sehr schlecht ist, nennt man diesen Zug eine Eröffnungsfalle. Im Beispiel hat Weiß nach 1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.c3 Sf6 theoriegemäß 4.Le2 gespielt und den Bauern e4 ungedeckt gelassen. Ihn zu schlagen aber hieße, in eine Eröffnungsfalle zu treten, denn nach 4...Sxe4 5.Da4+ (Diagramm 2) ginge der Springer verloren.



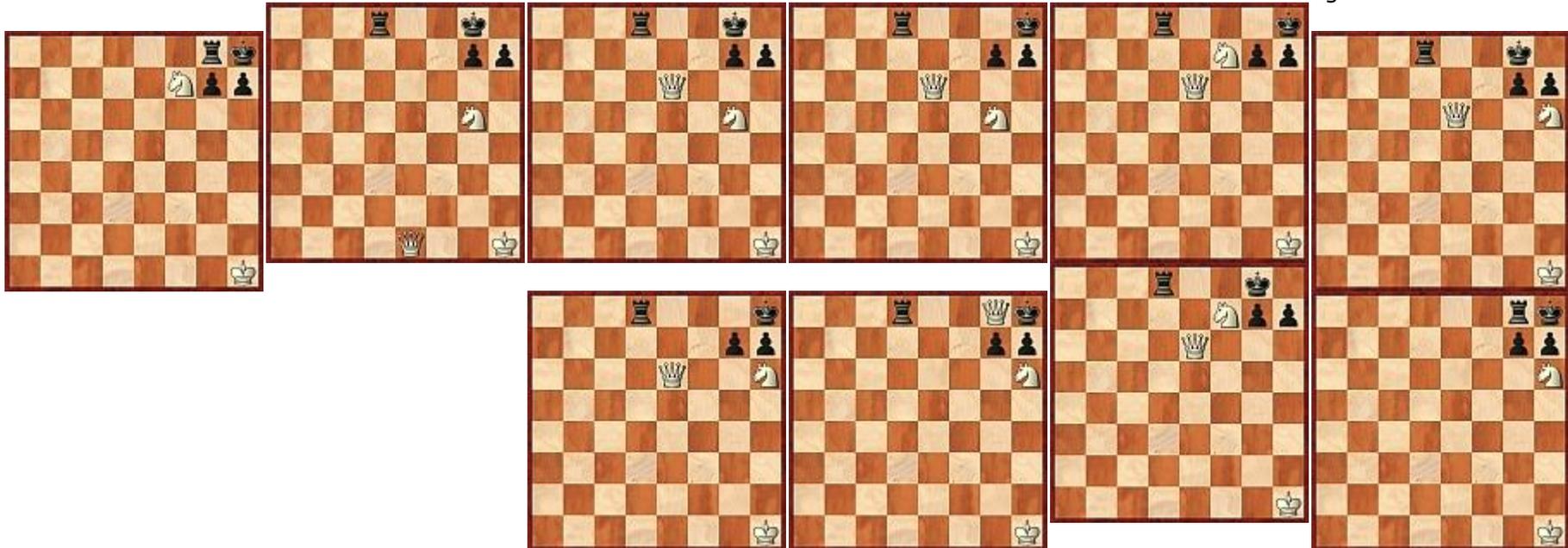
Eröffnungstheorie

Eröffnungstheorie >> Theorie.

Ersticktes Matt

Das erstickte Matt (auch: Stickmatt oder Grecos Matt) erfolgt mit einem schachgebenden Springer, wobei dem gegnerischen König alle Fluchtfelder durch eigene Steine genommen sind. In der Diagrammserie die Vollendung des klassischen erstickten Matts. Die Zugfolge lautet: 1.De6+ Kh8 2.Sf7+ Kg8 3.Sh6++ Kh8

4.Dg8
+
Txg8
5.Sf7
#



erzwungen

Züge oder ganze Varianten, die nicht mehr als eine einzige akzeptable Antwort zulassen, nennt man 'zwingend', den einzigen Gegenzug nennt man 'erzwungen'. Ein Gewinn, der erzwungen wird, z.B. durch ein zwingendes Matt, nennt man einen 'forcierten Gewinn.' Im ersten Diagramm schlägt Weiß die Dame 1.Dxd8+, die Antwort 1...Kxd8 ist erzwungen, da sie die einzige regelkonforme ist. Im zweiten Diagramm schlägt Weiß einmal mehr die Dame, auch hier ist die Antwort 1...Kxd8, obwohl Schwarz auch Kf7 spielen dürfte, erzwungen, da das Weiterspielen ohne Dame aber nicht akzeptabel wäre.



Eventualdrohung

Ein Zug, der (noch) keine Drohung ist, aber nach bestimmten Veränderungen der Stellung zur Drohung werden kann. Im Beispiel ist g4-g5 eine Eventualdrohung. Wollte Schwarz einmal e5-e4 ziehen, könnte Weiß den Deckungsspringer f6 vertreiben.

Ewiges Schach

Ewiges Schach >> Dauerschach.

Extrazug

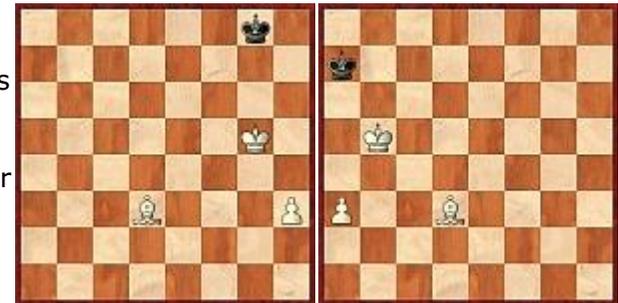
Extrazug >> Mehrtempo.

Falle

Ein minderwertiger Zug, der absichtsvoll darauf aus ist, den Gegner einen Fehler machen zu lassen. Wäre der Zug vollwertig, würde man nicht von einer Falle sprechen, sondern nach einem darauf begangenen Fehler von einem 'Übersehen seitens des Gegners'. Die Hoffnung auf leichten Gewinn begründet das Spielen der minderwertigen Fortsetzung. Statistisch gesehen kann Fallenstellen erfolgreicher sein, als den (vielleicht sogar durchaus bekannten) besten Zug zu machen.

falscher Läufer

Ein sogenannter falscher Läufer, ist ein Läufer im Endspiel König + Randbauer + Läufer, der das Umwandlungsfeld des Bauern nicht bedrohen kann, gegen den alleinigen König. Hat dieser das Umwandlungsfeld unter Kontrolle, kann die Läuferpartei nicht gewinnen. Kann dagegen der Läufer das Umwandlungsfeld bedrohen, ist die Stellung gewinnbar und der Läufer wird "richtiger Läufer" genannt. Im ersten Diagramm hat Weiß einen falschen Läufer, im zweiten einen richtigen Läufer.



Familienschach

Das Familienschach ist eine besondere Springergabel, bei welcher der Springer die drei gegnerischen Figuren König, Dame und Turm gleichzeitig bedrohen. Im Beispiel hat Weiß auf c7 ein Familienschach gegeben.

Farbe

Sowohl die Farben der Steine, Weiß und Schwarz, als auch die Felderfarben, ebenfalls Weiß und Schwarz.

Feinwertung

Eine Feinwertung (auch: Nebenwertung) dient der Sortierung punktgleicher Spieler eines Turniers. In Turnieren nach Schweizer System ist die Buchholzwertung, aber auch die Fortschrittswertung anzutreffen. Bei Rundenturnieren ist die Sonneborn-Berger-Wertung häufig. Bei unentschiedenen Mannschafts-Pokalkämpfen greift für gewöhnlich die Berliner Wertung.

Felderschwäche

Als Felderschwächen oder auch "schwache Felder" bezeichnet man Felder, die nur schwer zu kontrollieren (zu bedrohen) sind, während der Gegner diese Felder nutzen kann, um in die Stellung einzudringen.

Fernopposition

Die Fernopposition ist eine Opposition, bei der nicht ein, sondern drei oder fünf Felder zwischen den beiden Königen Platz ist. Im Diagramm hält nur das Herbeiführen einer Oppositionsstellung durch Nah- oder Fernopposition remis. Da die Nahopposition (1.Kf2-e4) nicht möglich ist, ist der richtige Zug die Fernopposition durch 1.Ke2. Alle anderen Züge verlieren.



Fernschach

Beim Fernschach beträgt die Bedenkzeit etwa 3 Tage pro Zug. Dieser wird stets dem Gegner durch Postkarte, e-mail oder einen Internet-Server übermittelt. Fernschach-Partien dauern etwa ein Jahr und alle Partien eines Turniers werden gleichzeitig gestartet.

Fernschach-Notation

Fernschach-Notation >> Siehe unter dem Stichwort "Notation".

Fers

Die Dame im arabischen Schach. Der Fers war einer der schwächsten Steine auf dem Brett und konnte nur ein Feld weit diagonal ziehen.

fesseln

fesseln >> Siehe unter dem Stichwort "Fesselung".

Fesselung

Bei einer Fesselung bedroht eine langschrittige Figur einen gegnerischen Stein, der nicht wegziehen kann, da sonst hinter diesem ein wertvoller Stein hinge. Im ersten Beispiel fesselt der Läufer g5 den Springer f6, denn wenn dieser zöge, ginge die schwarze Dame verloren. Man sagt, der Läufer fesselt den Springer auf die Dame. Man unterscheidet zwischen einer echten Fesselung, das ist eine Fesselung auf den König, und einer unechten. Im zweiten Beispiel fesselt der Turm den Läufer echt. Weiter spricht man von einer Halbfesselung, wenn ein Stein zwar ziehen kann, nicht aber in alle Richtungen seiner Gangart. Im dritten Beispiel fesselt der Läufer b5 den Läufer d7 halb, daß heißt, dieser kann nur auf der Diagonalen a4-e8 ziehen, nicht aber auf der Diagonalen c8-h3. Im Problemschach wird der Begriff "Halbfesselung" anders gebraucht.



Fianchetto

Ein Fianchetto nennt man eine Entwicklung eines Läufers nach b2 oder g2 beziehungsweise für Schwarz nach b7 oder g7. Man sagt auch, ein Läufer wird fianchettiert. Ein Fianchetto auf der b-Linie nennt man auch Damenfianchetto, eines auf der g-Linie Königsfianchetto.

FIDE

FIDE ist die Abkürzung des Weltschachverbandes "Fédération Internationale d'Echec".

Fide-Meister

Fide-Meister ist ein Titel auf Lebenszeit, der von der FIDE auf persönlichen Antrag vergeben wird, wenn ein männlicher Spieler ein Rating über 2300 ELO erlangt oder eine weibliche Spielerin über 2100 ELO. Die Abkürzung lautet "FM" bzw. "WFM". Ein Spieler, der den Titel trägt, wird auch Fide-Meister genannt. Ebenfalls gebräuchlich ist die Bezeichnung "Nationaler Meister".

Figur

Als eine Figur bezeichnet man jeden beim Schachspiel benötigten Stein mit Ausnahme des Bauern, also Springer, Läufer, Turm, Dame und König. In der Mehrzahl gebraucht, also "Figuren" oder "die Figuren", sind dagegen mitunter auch sämtliche Steine einschließlich der Bauern gemeint.

Figurenfang

Wird eine Figur so bedroht, daß sie keine Fluchtmöglichkeit vor dem Angriff mehr hat, ist sie "gefangen". Ein Beispiel für einen Damenfang unter dem Stichwort "vergifteter Stein".

Figurenspiel

Als Figurenspiel bezeichnet man die Bewegungen oder auch nur die Bewegungsmöglichkeiten aller Leicht- und Schwerfiguren einer Seite. In offenen Stellungen spricht man von einem 'freien Figurenspiel', bei Gambiten wird in der Regel geopfert, um dafür ein 'aktiveres Figurenspiel' zu erlangen, von welchem man sich die materielle Investition mit 'Zinsen' zurückzuerhalten erhofft.

Figurenwert

Der Figurenwert ist ein Richtwert, der die durchschnittliche Wertigkeit einer Figur angibt. Er wird in Bauerneinheiten gemessen und seine Einheit nennt man auch schlicht "Punkte". Während der Bauer per Definition genau 1 Bauer (oder Punkt) wert ist, gelten für die anderen Schach-Steine folgende ungefähre Werte: Springer = 3 Punkte, Läufer = 3 Punkte, Turm = 5 Punkte und Dame = 9 Punkte. Der König ist unendlich wertvoll und daher nicht in Bauerneinheiten meßbar. Die Punkteangaben sollen helfen, bei einem beabsichtigten Abtausch verschiedener Steine, z.B. weißer Turm gegen schwarzer Läufer und schwarzer Bauer, schnell zu erkennen, für welche Seite dieser Tausch in den meisten Fällen besser ist.

Figurine Notation

Figurine Notation >> Siehe unter dem Stichwort "Notation".

Fingerfehler

Als Fingerfehler gilt, wenn versehentlich ein anderer Stein angefaßt wird, als eigentlich vorgenommen. Dabei wird der Stein nicht gestreift oder mit dem Ärmel umgerissen, sondern absichtsvoll in die Hand genommen, und dann erschreckt festgestellt, daß es der falsche Stein ist. Ein Reklamieren von "berührt-geführt" ist hier berechtigt. Fingerfehler passieren z.B., wenn in einer zwingenden Variante der zweite beabsichtigte Zug vor dem ersten ausgeführt wird, oder wenn zwei gleiche Steine nebeneinander stehen und verwechselt werden.

Fischer-Random-Chess

Fischer-Random-Chess >> Chess960.

Flanke

Flanke (=Flügel) >> Siehe unter dem Stichwort "Damenflügel" oder "Königsflügel".

Flankenspiele

Meist nur in der Mehrzahl gebrauchter Sammelname für Eröffnungen, die mit dem Vorstoß eines Flügelbauern beginnen. Die bekanntesten Anfangszüge unter den Flankenspielen sind: 1.b4 (Orang-Utan oder Sokolski-Eröffnung), 1.b3 (Larsen-Eröffnung), 1.c4 (Englisch), 1.f4 (Bird-Eröffnung), 1.g4 (Grobs Angriff) und 1.g3 (Königsfianchetto).

Fluchtfeld

Ein Feld, auf das eine angegriffene Figur ziehen kann, um nicht verloren zu gehen. Das bekannteste Fluchtfeld ist das "Luftloch". Im ersten Beispiel schafft Weiß durch 1.c2-c3 dem Läufer das Fluchtfeld c2. Nach 1...a7-a6 2.La4 b7-b5 3.Lb3 c5-c4 wäre er sonst verloren gegangen. Im zweiten Beispiel macht Schwarz mittels 1...g7-g6 ein Luftloch, damit er nach Td8+ nicht matt ist.



Flügel

Flügel >> Siehe unter dem Stichwort "Damenflügel" oder "Königsflügel".

Flügelangriff

Ein Angriff, der über einen der beiden Flügel läuft und dabei das Zentrum außer acht läßt. Oft ist bei einem Flügelangriff das Zentrum geschlossen, d.h. durch Bauern blockiert.

Flügelbauer

Die Bauern auf den Linien a bis c sowie auf den Linien f bis h heißen Flügelbauern Das Gegenteil sind die "Zentralbauern".

forciert

Forciert (sprich: 'forsiert', zu Deutsch: erzwungen) >> erzwungen.

Fortschrittstabelle

Fortschrittstabelle >> Siehe unter dem Stichwort "Turniertabelle".

Fortschrittswertung

Eine der weniger verbreiteten Feinwertungen zur Bestimmung der Tabellenreihenfolge unter punktgleichen Spielern in Turnieren nach Schweizer System. Bei der Fortschrittswertung werden jedem Spieler die nach jeder Runde bis dahin erreichten Punktzahlen zusammenaddiert. Was jedoch bedeutet, daß ein Spieler, der in einer frühen Runde Punkte abgibt, neben einer ohnehin schlechten Punktzahl noch obendrein eine irreparabel schlechte Feinwertung erhalten wird, was über die Maßen häufig dazu führt, daß Meisterspieler bei einem durchwachsenen Start mitten im Turnier abreisen.

Freibauer

Kann ein Bauer auf seinem Weg zur Umwandlung von keinem gegnerischen Bauern geschlagen oder blockiert werden, heißt er Freibauer. Im Beispiel ist der weiße a-Bauer ein Freibauer. Der b-Bauer ist keiner, er könnte vom schwarzen c-Bauern geschlagen werden. Der weiße c-Bauer ist ebenfalls keiner, er würde vom schwarzen c-Bauern blockiert.



freie Partie

Partie, die nicht im Rahmen eines Wettkampfes/Turniers gespielt wird, mitunter ohne Uhr und Bedenkzeitregelung.

Freiluftschach

Freiluftschach, auch Gartenschach oder Großschach, wird im Freien und mit riesigen Figuren auf einem etwa 4x4 Meter großen 'Brett' gespielt (siehe Abbildung).

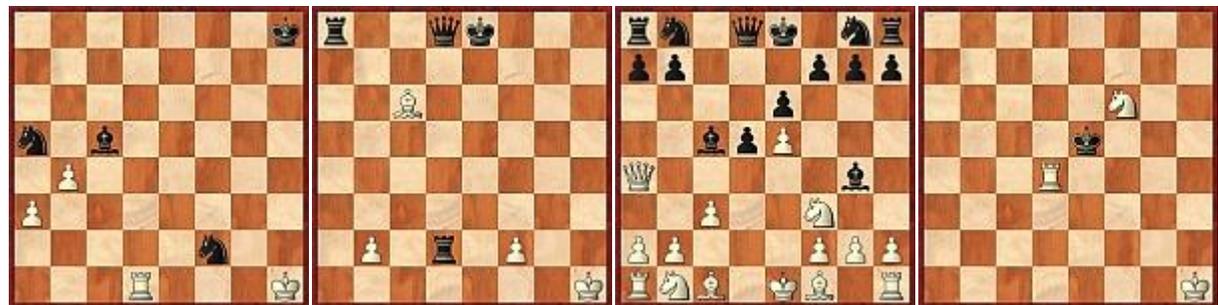


Fünzig-Züge-Regel

Die Fünzig-Züge-Regel besagt, daß ein Spieler auf Remis reklamieren kann, wenn seit 50 Zügen weder ein Bauer gezogen hat, noch ein Stein geschlagen wurde.

Gabel

Bei einer Gabel greift ein Stein zwei gegnerische Steine in zwei verschiedene Richtungen an. "Gabeln" oder auch "Aufgabeln" können alle Steine. Im ersten Diagramm gabeln der Bauer b4 und der Springer f2, im zweiten der Läufer c6 und der Turm d2, im dritten die Dame a4 und im vierten der König e5. Die Gabel unterscheidet sich vom "Spieß" dadurch, daß der Doppelangriff in verschiedene Richtungen erfolgt. Man beachte, daß man nur von einem angegriffenen Stein spricht, wenn der bedrohte Stein entweder einen höheren Figurenwert besitzt, wenn er ungedeckt ist oder eine unverzichtbare Aufgabe zu erfüllen hat.



Gaja

Gaja, indisch für "Elephant", ist der Läufer im Indischen Schach. Seine Gangart ist ungeklärt bzw. war unterschiedlich. Folgende Überlieferungen gibt es: 1. Zugweise wie der Alfil im späteren Arabischen Schach. 2. Ein Feld vorwärts oder ein Feld beliebig diagonal. 3. Sprung auf das übernächste orthogonale Feld (wie der Alfil, nur gerade statt diagonal).

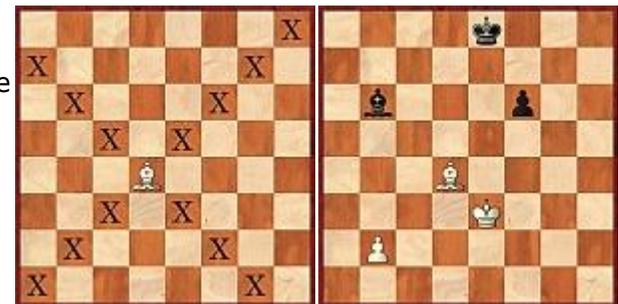
Gambit

Ein Gambit nennt man ein in der Eröffnungsphase bewusstes opfern eines oder mehrerer Steine, meist jedoch nur eines Bauern. Als mögliche Gegenwerte gelten Entwicklungsvorsprung, Raumvorteil oder Schaffung von offenen Wirkungslinien. Der Gegner kann das Gambit annehmen oder ablehnen. Käme der Gegner nach Annahme des Gambits zwingend in klaren Nachteil, spricht man von einem "Scheingambit". Im ersten Beispiel bietet Weiß einen Gambitbauern auf f4 an. Im zweiten Beispiel kann Schwarz das Scheingambit nicht annehmen, da er nach 4.Dh5+ in großen Nachteil geriete. Den letzten weißen Zug 3.Sf3xe5 nennt man auch ein "Scheinopfer".



Gangart

Jeder Stein unterliegt bestimmten Regeln, in welche Richtung und wie weit er ziehen darf. Diese zwei Komponenten erklären die Gangart des Steines. Nicht von Belang ist dabei, ob die theoretische Möglichkeit eines Zuges in einer praktischen Stellung erlaubt ist, oder nicht. Im ersten Diagramm ist die Gangart des Läufers festgehalten. Er zieht "schräg beliebig weit" und darf folglich alle gekennzeichneten Felder betreten. Im zweiten Diagramm derselbe Läufer in der praktischen Partie, er darf nur nach c5 oder b6 ziehen. Diese beiden Züge nennt man die Zugmöglichkeiten des Läufers.



Gardez

"Gardez!" ist eine Warnung an den Gegner, daß seine Dame angegriffen wurde, ähnlich dem Ausruf "Schach!" bei einem Schachgebot. In der heutigen Turnierpraxis wird das Ausrufen solcher Warnungen nicht mehr erwartet und kann sogar als Störung der Konzentration, bei Meisterspielern gar als beleidigende Unsportlichkeit aufgefaßt werden.

Gartenschach

Gartenschach >> Freiluftschach.

gebundener Stein

Gebundener Stein >> Siehe unter dem Stichwort Bindung.

gefesselter Stein

Gefesselter Stein >> Siehe unter dem Stichwort Fesselung.

Gegenangriff

Wird ein Angriff seinerseits mit einem Angriff gekontert, anstelle einer Verteidigung, spricht man vom einem Gegenangriff. Besteht dieser nur aus einem einzigen Zug, sagt man jedoch Zwischenzug. Oft beginnt ein Gegenangriff erst, wenn ein gegnerischer Angriff gescheitert ist und keine Gefahr mehr darstellt.

Gegenchance

Unerwartetes Gegenspiel aus einer bereits sehr schwierigen Stellung heraus. Im Beispiel zieht Weiß in klar gewonnener Stellung (Diagramm 1) arglos 1.a5-a6 (Diagramm 2) und läßt damit die Gegenchance 1...Ta5 (Diagramm 3) zu, die Schwarz nach 1.Ta4+ und erst im danach 2.a5-a6 nicht gehabt hätte.



Gegendrohung

Wird eine vom Gegner aufgestellte Drohung durch eine eigene (noch schlimmere) Drohung beantwortet, spricht man von einer Gegendrohung. Im Beispiel hat Schwarz soeben mit 1...Sc6 den Bauern d4 angegriffen (Diagramm 1). Weiß deckt ihn nicht, sondern gibt mit 2.De2+ ein Schach (Diagramm 2). Schwarz kann den d-Bauern deshalb nicht schlagen. Er spielt 2...De7, um das Schach abzuwehren, und stellt die Drohung Sxd4 erneut auf. Weiß deckt wiederum nicht den Bauern, sondern stellt die Gegendrohung 3.Lg5 auf (Diagramm 3). Er hat hiermit einmal mehr die stärkere Drohung.



Gegenfianchetto

Die Beantwortung eines Fianchettos mit seinerseits einem solchen auf der selben Diagonalen. D.h. ein Damenfianchetto wird mit einem Königsfianchetto beantwortet und umgekehrt. Im Beispiel folgt auf 1...b6 das Gegenfianchetto mit 2.g3.



Gegengambit

Die Ablehnung eines Gambits bei gleichzeitigem Schlagangebot eines eigenen Gambitbauern. Die zwei bekanntesten Gegengambite sind das Albins Gegengambit als Antwort auf das Damengambit (siehe Diagramm 1) und das Falkbeer-Gegengambit gegen das Königsgambit (2).



gegensätzliche Rochaden

Auch "entgegengesetzte Rochaden" oder "heterogene Rochaden". Weiß rochiert klein und Schwarz groß, oder genau andersherum.

Gegenschach

Die Beantwortung eines gegnerischen Schachgebotes durch Abwehr von diesem bei gleichzeitiger Aufstellung eines eigenen Schachgebotes. Im Beispiel spielt Weiß 1.Td8+ und hofft auf gewinnbringendes Grundreihenmatt. Schwarz antwortet mit dem Gegenschach 1...Te8+, der Turm wehrt das Schachgebot ab, während der Läufer b7 das Gegenschach gibt. Weiß muß nun statt mattzusetzen seinerseits das Schachgebot parieren.



Gegenspiel

Gegenspiel, auch Gegenangriff, bedeutet ein aktives Spielen aus einer passiven oder schlechten Stellung heraus. Im Diagramm sucht Schwarz das Gegenspiel durch den Zug 1...d6-d5, bei eventueller Öffnung der e-Linie und Angriff des Turmes e8 auf den ungedeckten Läufer e3.



Gegenzug

Ein Gegenzug ist stets die unmittelbare Antwort, also der darauffolgende gegnerische Zug. Hat ein Gegner nur einen einzigen Gegenzug, nennt man diesen "erzwungen", hat er gar keinen Gegenzug, ist er matt oder patt.

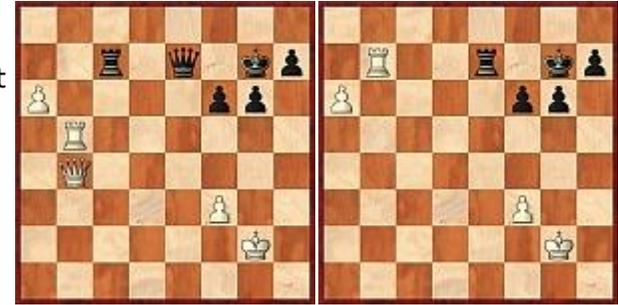
genauer Zug

Ein Zug, der neben einem offensichtlich guten Zug noch um eine Winzigkeit besser ist. Im Beispiel kann Schwarz mit 1...Dd8 bequem den angegriffenen Bauer c7 decken. Genauer ist jedoch 1...Dh4+ 2.g3 und dann erst 2...Dd8, denn der Extrazug g2-g3 ist für Weiß eher schädlich als nützlich, da auf h3 und f3 schwache Felder entstehen.



Generalabtausch

Bei einem Generalabtausch werden viele oder gar alle Figuren abgetauscht. Im Beispiel gewinnt Weiß durch einen Generalabtausch mit Übergang in ein gewonnenes Bauernendspiel nach den Zügen 1.Dxe7+ Txe7 2.Tb7 usw.



Geschlossene Eröffnung

Geschlossene Eröffnung >> Siehe unter dem Begriff Geschlossene Spiele.

Geschlossene Spiele

Alle Partien, deren Eröffnungen nicht mit 1.e4 anfangen oder in solche Eröffnungen übergehen. Die zugehörigen Eröffnungen heißen "Geschlossene Eröffnungen". Siehe auch unter "Halboffene Spiele" und "Offene Spiele".

geschlossene Stellung

Bei einer geschlossenen Stellung wurden eher wenige Bauern getauscht und eher viele Bauern blockieren sich. Sie resultieren oft, aber nicht immer, aus Geschlossenen Eröffnungen.

Gleichgewicht

Eine Partie ist im Gleichgewicht, wenn keine Seite einen entscheidenden Vorteil hat. Der Begriff wird aber nicht bei materiell ausgeglichenen Stellungen verwendet, sondern vielmehr bei materiellem Ungleichgewicht. Im Beispiel opfert Schwarz mit 1...Txe3 eine Qualität, dennoch (und gerade deshalb) ist die Stellung im Gleichgewicht, da Schwarz nach 2.Dxe3 Df8 (Diagramm 2) verschiedene Gegenchancen erhält.



Großbauer

Abwertende Bezeichnung für einen schlecht stehenden Läufer, der einzig die Funktion eines Bauern ausübt. Im Diagramm hat Weiß einen solchen Läufer auf b2 stehen.



Großmeister

Großmeister, auch "Internationaler Großmeister", ist ein Titel auf Lebenszeit, der von der FIDE auf persönlichen Antrag vergeben wird, wenn ein männlicher Spieler ein Rating über 2500 ELO erlangt oder eine weibliche Spielerin über 2300 ELO. Zudem müssen drei Normen erfüllt werden, in welchen die Großmeisterspielstärke unter Beweis gestellt wird. Die Abkürzung lautet "GM" bzw. "WGM", manchmal auch "IGM". Ein Spieler, der den Großmeister-Titel erringt, wird "Großmeister" genannt, üblich ist auch "Internationaler Großmeister".

Großschach

Großschach >> Freiluftschach.

Grundlinie

Grundlinie >> Grundreihe.

Grundlinienmatt

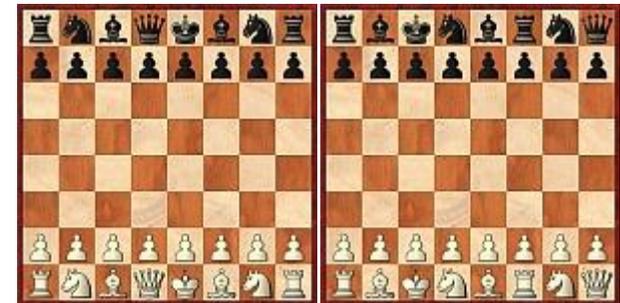
Grundlinienmatt >> Grundreihenmatt.

Grundreihe

Die Grundreihe, auch "Grundlinie" genannt, ist für Weiß die erste Reihe, für Schwarz die achte. Auf der Grundreihe stehen zu Beginn der Partie die Figuren hinter ihren Bauern.

Grundreihenmatt

Das Grundreihenmatt, auch "Grundlinienmatt" genannt, gibt ein Turm oder eine Dame auf der gegnerischen Grundreihe. In den Beispielen sind verschiedene Grundreihenmatts abgebildet. Man spricht auch dann bereits von einem Grundreihenmatt, wenn noch irgendwelche Steine belangloserweise dazwischenziehen können, wie im zweiten Beispiel der schwarze Turm.



Grundstellung

Die Grundstellung, auch Grundaufstellung, ist die Stellung vor dem ersten Zug von Weiß. Im ersten Diagramm ist die Grundstellung des normalen Schachspiels abgebildet, im zweiten eine der 960 möglichen Grundstellungen in der Schachabart "Chess960". Bei häufig vorkommenden Eröffnungen, als Beispiel dient hier das Damengambit, spricht man auch nach den ersten immergleichen Zügen und vor der ersten ernstzunehmenden Verzweigung der Eröffnungsvarianten von der 'Grundstellung des Damengambits'.

hängen

Von einem Stein, der angegriffen ist, sagt man, er "hängt". Damit nicht zu verwechseln sind "hängende Bauern". Siehe auch: angegriffener Stein.

hängende Bauern

Zwei Bauern auf benachbarten, halboffenen Linien. Im Beispiel sind die Bauern c4 und d3 hängende Bauern.



Hängepartie

Der Zeitplan eines Turnieres kann es vorsehen, daß alle Partien einer oder mehrerer Runden nach einer bestimmten Zeitspanne abgebrochen werden und zu einem späteren Zeitpunkt am selben oder an einem der folgenden Tage wiederaufgenommen werden. Während dieser Unterbrechung spricht man bei einer solchen Partie von einer Hängepartie. Das Analysieren, auch mit fremder Hilfe oder mittels Computerprogramm, ist ausdrücklich gestattet. Turniere oder Wettkämpfe, bei denen Hängepartien zum Modus gehören, sind in der heutigen Turnierpraxis sehr selten geworden.

Halbfesselung

1. Halbfesselung >> Siehe unter dem Stichwort "Fesselung".
2. Im Problemschach befindet sich ein Stein in einer Halbfesselung, wenn er, wie im Diagramm die beiden schwarzen Springer, durch Wegzug den jeweils anderen Stein (Springer) in eine echte Fesselung stellen würde.



Halboffene Eröffnung

Halboffene Eröffnung >> Siehe unter dem Begriff Halboffene Spiele.

halboffene Linie

Eine halboffene Linie ist eine Linie, auf der ein gegnerischer Bauer steht, aber kein eigener. Im Beispiel ist die d-Linie halboffen für Weiß und die c-Linie halboffen für Schwarz. Man sagt auch, die d-Linie ist eine "weiße halboffene Linie" und die c-Linie ist eine "schwarze halboffene Linie".



Halboffene Spiele

Alle Partien, deren Eröffnungen mit 1.e4 anfangen aber nicht mit 1...e5 beantwortet werden. Die zugehörigen Eröffnungen heißen "Halboffene Eröffnungen". Siehe auch unter "Geschlossene Spiele" und "Offene Spiele".

halboffene Stellung

Bei einer halboffenen Stellung wurden durchschnittlich viele Bauern getauscht und durchschnittlich viele Bauern blockieren sich. Sie resultieren oft, aber nicht immer, aus Halboffenen Eröffnungen.

Halbzug

Ein Zug besteht immer aus einem weißen und einem schwarzen Zug. Ist nur der Zug von einer der beiden Parteien gemeint, sagt man zur Verdeutlichung hierzu 'Halbzug'.

Handicap

Handicap >> Vorgabe.

Hauptspiel

Das Hauptspiel ist stets die komplette Hauptvariante. In einer gespielten Partie besteht das Hauptspiel aus allen tatsächlich gespielten Zügen, in einem Schachproblem aus dem Abspiel, das 'die meisten Schwierigkeiten bereitet', sprich am längsten dauert oder am schwersten aufzufinden ist und in der Eröffnungsliteratur aus der mutmaßlich spielstärksten Antwort (der Hauptvariante) bei Versplitterung in mehrere mögliche Fortsetzungsvarianten. In allen Fällen gilt: Jeweils angegebene Nebenvarianten gehören nicht zum Hauptspiel.

Hauptvariante

Hauptvariante >> Hauptspiel.

Hausanalyse

Häusliche Eröffnungsvorbereitung über die Grenzen der Theorie hinaus. Entweder wird in theoriebekanntere Stellung ein neuer, bisher unversuchter Zug ausgiebig analysiert und für eine Partie vorbereitet, oder es wird am Ende der Theorie in Eigenregie noch weitergehende Kenntnis erworben. Seit der Zeit spielstarker Computer-Schachprogramme kann eine gute Hausanalyse selbst durch spielschwächere Spieler erstellt werden.

Hebel

Ein Bauer, der nach seinem Vorstoß einen blockierten Bauern des Gegners angreift. Zweck kann Linienöffnung oder auch Schwächung des gegnerischen Bauern sein. Der bekannteste Hebel ist der Zug 2.c4 im Damengambit. In der Vorstoßvariante der Französischen Partie (siehe Diagramm) hat Schwarz gleich zwei mögliche Hebel, 1...c5 und 1...f6.



Hemmung

Das Verhindern von einem Angriff oder sonstigen guten Zügen des Gegners anstatt dem Durchführen von eigenen Angriffsbemühungen. Im Beispiel spielt Weiß 1.a4 und verhindert damit einen Raumgewinn des Schwarzen, der nach 1...a6 2.Le2 und 2...b5 erfolgen könnte.



herunterspulen

Das zügige Ausführen von bekannten Eröffnungszügen.

Hilfsmatt

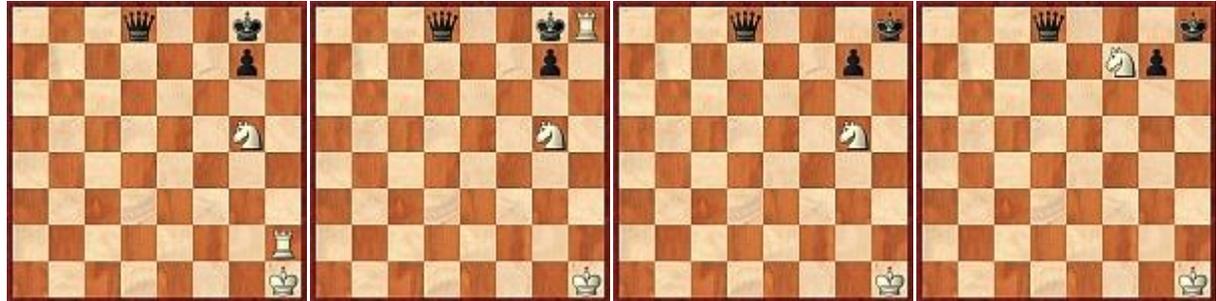
Eine Problemaufgabe, bei welcher Weiß und Schwarz zusammenarbeiten und den schwarzen König innerhalb der vorgegebenen Zügezahl ins Matt treiben. Stets beginnt Schwarz. Die Abkürzung für z.B. Hilfsmatt in 4 Zügen lautet: "h#4" im Gegensatz zu "#4" für Matt in 4 Zügen.

Hineinziehung

Hineinziehung >> Hinlenkung.

Hinlenkung

Bei einer Hinlenkung (auch "Hineinziehung") wird ein gegnerischer Stein auf ein ganz bestimmtes Feld zu gehen gezwungen. Im Beispiel lenkt der sich opfernde Turm auf h8 den schwarzen König nach h8. Danach kann Weiß mit dem Springer eine Gabel auf König und Dame machen. Ist die Hinlenkung, wie meistens und auch in diesem Fall, mit einem Opfer verbunden, spricht man auch von einem "Hinlenkungsoffer" oder "Hineinziehungsoffer".



Hinterstellung

Bei einer Hinterstellung wird die bei einem nachfolgenden Abzug aufgedeckte Figur in Position gebracht. Im Beispiel (Weiß am Zuge, #2) führt die Hinterstellung 1.Dh1 mit unzähligen Abzugsdrohungen durch den Turm zum sofortigen Matt im nächsten Zug. Wird andersherum eine Wirkungslinie einer langschriftigen Figur absichtlich zugestellt, um später einen Abzug machen zu können, spricht man von einer Verstellung. Siehe hierzu auch unter dem Stichwort "Schachproblem".



Hort-System

Das Hort-System (auch: System Hort) wird oft bei Turnieren nach Schweizer System angewandt und beschreibt die Verteilung der Geldpreise unter punktgleichen Spielern. Jeder Spieler erhält die Hälfte des für seinen (durch eine Feinwertung ermittelten) Tabellenplatz ausgelobten Preises zuzüglich einen für alle punktgleichen Spieler gleichgroßen Anteil aus einem Topf mit allen anderen 'halben Geldpreisen'. Das oft angewandte System ist benannt nach seinem Erfinder, dem Großmeister V. Hort.

ICCF

Abkürzung für den Welt-Fernschachverband "International Correspondence Chess Federation".

Idiotenmatt

Idiotenmatt >> Narrenmatt.

im Anzug

Viele schwarze Eröffnungssysteme können auch von Weiß gespielt werden, dann sogar mit einem Mehrtempo. Am bekanntesten sind Königsindisch im Anzug (Diagramm 1) und Sizilianisch im Anzug (Diagramm 2).



im Schach stehen

Jemand, oder sein König, steht im Schach, wenn der Gegner soeben ein Schach(gebot) gegeben hat.

im Trüben fischen

Aus äußerst schlechter Stellung heraus nach irgendwelchen Möglichkeiten Ausschau halten, welche die Stellung verschärfen und nach einem gegnerischen Fehler wieder spielbar machen. Z.B. ein inkorrektes Opfer oder das Aufstellen einer billigen Falle.

im Vorbeigehen

Im Vorbeigehen (kurz "i.V.") >> en passant.

in die Dame gehen

In die Dame gehen >> Siehe unter dem Stichwort "Bauernverwandlung".

Indische Eröffnungen

Die verschiedenen indischen Eröffnungssysteme entstehen, wenn Weiß mit 1.d4 beginnt (oder diesen Zug mit Zugumstellung später nachholt), Schwarz aber in den ersten Zügen nicht mit ...d5 antwortet, was zum Damengambit führen würde, sondern mit ...Sf6.

Indisches Problem

Indisches Problem, auch "Inder" >> Siehe unter dem Stichwort "Schachproblem".

Indisches Schach

Die Ur-Form des Schachspiels, auch "Chaturanga" genannt, wurde ab 600 n.Chr. in Indien gespielt. Die Gangarten waren ähnlich dem späteren arabischen Schach, nur die des Elephanten, dem heutige Läufer, (indisch: Gaja, arabisch: Alfil) ist ungeklärt. Außerdem waren in der Grundstellung schwarzer König und schwarze Dame vertauscht, sodaß sich die Damen, die nur ein Feld schräg zogen, schlagen konnten. Zudem hatte ein Pattgesetzter gewonnen.

Ingo

Ingo war das für Westdeutschland geltende nationale Wertungssystem von 1947 bis 1992. Es wurde vom DWZ-System abgelöst. Weniger Ingo bedeuteten dabei, anders als bei DWZ oder ELO, eine höhere Spielstärke. 255 Ingo entsprachen 0 DWZ und 0 Ingo 2840 DWZ.

Initiative

Initiative bedeutet Möglichkeit zur Bestimmung des Spielfortgangs. Bei einem Gambit z.B. opfert man Material, um die Initiative zu erlangen, d.h., derjenige zu sein, der angreift, Drohungen aufstellt, den Gegner zwingt, sich zu verteidigen.

inkorrekt

Ein Opfer, z.B. in Form eines Gambits, ist inkorrekt, wenn bei bester Gegenwehr keine ausreichende Kompensation ersichtlich wird. Im Beispiel spielt Weiß das klassische Läuferopfer auf h7. Allerdings ist es inkorrekt, denn nach der Zugfolge 1.Lxh7+ spielt Schwarz einfach 1...Kxh7 und nach 2.Sg5+ Kg8 3.Dh5 hat Schwarz die Möglichkeit, sich mit 3...Lf5 ausreichend zu verteidigen. Hätte Schwarz diese Verteidigungsressource nicht gehabt, wäre das Opfer korrekt gewesen.



Internationaler Großmeister

Internationaler Großmeister >> Großmeister.

Internationaler Meister

Internationaler Meister ist ein Titel auf Lebenszeit, der von der FIDE auf persönlichen Antrag vergeben wird, wenn ein männlicher Spieler ein Rating über 2400 ELO erlangt oder eine weibliche Spielerin über 2200 ELO. Zudem müssen drei Normen erfüllt werden, in welchen die Meisterspielstärke unter Beweis gestellt wird. Die Abkürzung lautet "IM" bzw. "WIM". Ein Spieler, der den Titel trägt, wird auch "Internationaler Meister" genannt.

Interzonenturnier

Bis 1993 ausgerichtete Turniere, um die Spieler für das Kandidatenturnier zu bestimmen, welche dann um die Berechtigung, den Weltmeister herausfordern zu dürfen, spielten. Für ein Interzonenturnier konnte man sich durch Erfolg bei einem der Zonenturniere qualifizieren, wobei anfänglich (1948) Amerika, Sowjetunion, West- und Osteuropa jeweils eine Zone bildeten.

Intuition

Kann eine genaue Variantenberechnung nicht erfolgen, z.B. aufgrund von Zeitmangel (Zeitnot) oder Stellungskomplexität, kann eine gute Intuition zum Auffinden guter Züge führen. Die Intuition ist dabei die Gesamtheit aller für die Stellung relevanter Erfahrungen zusammengenommen. Sie ergibt kein klares Ergebnis, wie 'Zug A ist besser als Zug B', aber die begründete Vermutung, 'Zug A sei wohl besser als Zug B'. Es führt eine gute Intuition oft, aber nicht immer zum Erfolg, also zu einem ausreichend starken Zug. Korrekte Berechnung ist deshalb, wenn sie möglich ist, meistens erfolgreicher als Intuition.

Isolani

Ein Isolani ist ein allein stehender Bauer. Dieser hat auf den beiden benachbarten Linien keinen Nebenmann mehr. Im Diagramm sind die Bauern d4, e6, g7 und g6 Isolani. Der Isolani wird auch "vereinzelter Bauer" oder "Einzelbauer" genannt.



Isolierter Doppelbauer

Den schwarzen Doppelbauern auf der f-Linie nennt man einen "isolierten Doppelbauern", da er aus zwei Isolanis besteht. Die beiden anderen Doppelbauern dagegen sind nicht isoliert, da sich auf mindestens einer benachbarten Linie ein weiterer eigener Bauer befindet.



J'adoube

J'adoube, gesprochen: "scha'dubb", wird vor dem Zurechtrücken eines Steines gesagt, wenn man den Gegner darauf hinweisen will, daß man den Stein, den man anzufassen gedenkt, nicht ziehen, sondern nur auf seinem Feld geraderücken möchte. Neben dem geläufigen französischen Ausdruck gibt es auch den deutschen: "Ich rücke zurecht". Nach dieser Ankündigung steht es dem Gegner nicht zu, "berührt-geführt" zu reklamieren.

Janus

Auch "Janusspringer". Eine zusätzliche Figur in der Schach-Abart "Janus-Schach". Ihre Gangart vereint Springer und Läufer. Ihr Figurenwert gleicht etwa der Dame, also 9 Punkte. Im ersten Diagramm die Grundstellung, auf der b- und i-Linie die Janusspringer. Das zweite Diagramm zeigt einen Janus, der den gegnerischen König ganz alleine mattsetzt, die Kreuze markieren die vom Janus bedrohten Felder.



Japanisches Schach

Japanisches Schach, japanisch "Shogi" genannt, wird mit etwas anderen Spielregeln als das Schachspiel gespielt. Alle Steine haben die gleiche Farbe, nur die Richtung, in der sie auf dem Brett liegen, gibt die Zugehörigkeit an. Geschlagene Steine können vom Gegner neu eingesetzt werden. Erreicht ein beliebiger Stein den Startbereich des Gegners, wird er durch Herumdrehen in einer höherwertigen Stein verwandelt. Es gibt allerdings auch verschiedene andere Varianten und Brettgrößen im Japanischen Schach.



Kaffeehausschach

Meist abfällig gemeint, bezeichnet dieser Ausdruck eine Spielweise, die früher in Kaffeehäusern üblich war: das Angreifen um jeden Preis, das inkorrekte Opfern und das Aufstellen von billigen Fallen. Ebenfalls geringschätzend gemeint ist die Bezeichnung "Kaffehaus-Schachspieler".

Kandidatenturnier

In einem Kandidatenturnier wird der Herausforderer des Weltmeisters ermittelt. Es kann im Schweizer System ausgespielt werden oder durch Zweikämpfe im KO-System. Bis 1993 wurden stets vorher Interzonenturniere zur Qualifikation zu diesem Kandidatenturnier veranstaltet.

Kiebitz

Stiller und nicht selbst spielender Zuschauer einer Schachveranstaltung. Eine Einmischung ins Spielgeschehen ist verboten und kann mit Saalverweis geahndet werden. Der Vogel "Kiebitz" gehört biologisch zur Unterfamilie der Regenpfeifer.



klassisch

Unter klassischem Spiel versteht man das konsequente Umsetzen der Lehren längst verstorbener Meister wie Steinitz, Tarrasch, Nimzowitsch etc. Das sind z.B. rasche Entwicklung samt Rochade, Zentrumsbesetzung durch Bauern, Hebel nur an der Basis, Streben nach Initiative statt nach Material-Mehrbesitz usf. Klassische Eröffnungen sind das Königsgambit, das Damengambit, die italienische Partie und die spanische Partie.

klassisches Läuferopfer

Beim klassischen Läuferopfer schlägt (hier aus weißer Sicht gesehen) der Läufer d3 auf h7 mit Schachgebot. Es folgt in der Regel 2.Sg5+ oder ein Schach mit der Dame. Ein Beispiel ist angefügt. Das Opfer ist in diesem Fall korrekt. (Diagramm 1) 1.Lxh7+ (Diagramm 2) Kxh7 2.Dh5+ Kg8 3.Sg5 (Diagramm 3). Die Mattdrohung ist gewaltig.



König

Der König ist ein Stein mit nicht meßbarem Figurenwert, da er quasi 'unendlich' viel wert ist.

Königin

Königin ist ein älteres und heutzutage selten gebrauchtes Wort für "Dame".

Königsangriff

Königsangriff >> Mattangriff.

Königsbauer

Königsbauer >> Siehe unter dem Stichwort "Damenbauer".

Königsfianchetto

Königsfianchetto >> Siehe unter dem Stichwort "Fianchetto".

Königsflügel

Bei einer Unterteilung des Brettes in Damen- und Königsflügel, umfaßt der Königsflügel die Linien e bis h, aus weißer Sicht also die rechte Bretthälfte. Bei Unterteilung in Zentrallinien, Damen- und Königsflügel, umfaßt der Königsflügel die Linien f bis h.

Königsläufer

Königsläufer >> Siehe unter dem Stichwort "Damenbauer".

Königssicherheit

Da der König die wichtigste Figur auf dem Brett ist, sind Schachspieler sehr bestrebt, diesen mit den anderen Steinen so gut wie möglich zu schützen. Zur Erhöhung der Königssicherheit können aber auch andere Maßnahmen getroffen werden. Die Rochade bewegt den König Richtung Ecke, wo er schwerer anzugreifen ist. Der Abtausch von Schwerfiguren schützt gegen Mattdrohungen. Das Unterlassen von Vorstößen der Rochadebauern gibt dem Gegner bei einem Rochadeangriff weniger Angriffsfläche.

Königsspringer

Königsspringer >> Siehe unter dem Stichwort "Damenbauer".

Königssprung

Vorläufer der Rochade. Der König durfte, wenn er in einer Partie noch nie gezogen hatte, einmalig einen Sprung auf ein übernächstes Feld ziehen, d.h. nach g8, g7, g6, f6, e6, d6, c6, c7 oder c8. Dieser Zug war nur erlaubt, wenn der König nicht im Schach stand. Die Rochade ergab sich als Abkürzung aus der oft gewählten Möglichkeit, z.B. Th1-f1 zu ziehen und dann im nächsten Zug den Königssprung Ke1-g1 folgen zu lassen. Im Diagramm empfahl Ruy Lopez (1561) den Zug 1...Ke8-g6.



Königsstellung

Der König selbst samt aller ihn verteidigenden Figuren und Bauern. Nach einer Rochade heißt die Königsstellung auch Rochadestellung.

Königsturm

Königsturm >> Siehe unter dem Stichwort "Damenbauer".

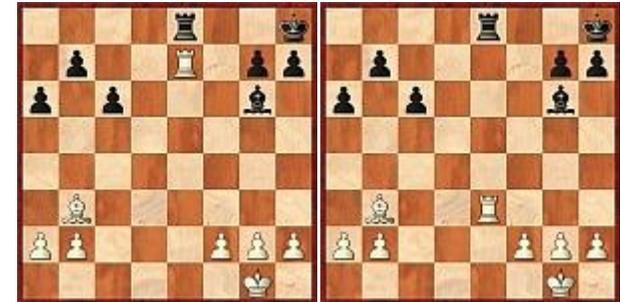
Königswanderung

Ein Manöver, also mehrere Züge hintereinander, mit dem König zu einem anderen Teil/Flügel des Brettes, oft nach verlorenem Rochaderecht und zwecks höherer Königssicherheit. Läuft in einem Endspiel ein König mehrere Züge zu einem anderen Ort, spricht man allerdings nicht von einer Königswanderung, da ein solches Manöver nichts ungewöhnliches darstellt und daher keinen eigenen Namen verdient. Im Beispiel allerdings spielte Nigel Short 1991 eine sehr ungewöhnliche Königswanderung von g1 aus zu dem Zielfeld h6, um dann mit König und Dame mattzusetzen (siehe Diagramm 1-3).



kollinearer Rückzug

Beim kollinearen Rückzug wird eine langschriftige Figur zurückgezogen, und zwar entlang einer Wirkungslinie auf der auch der Gegner wirkt. Im Beispiel wird der angegriffene Te7 nach e3 zurückgezogen.



Kombination

Eine Kombination ist eine zwingende Zugfolge, an deren Ende eine Verbesserung der Stellung herauspringt, sei es durch Materialgewinn, Matt oder sonstige Vorteile.

Kompensation

Kompensation (deutsch: Gegenwert, Ersatz, Ausgleich) ist ein Vorteil, der einen ganz anderen gegnerischen Vorteil wettmacht. In Beispiel 1 hat Weiß Initiative (Angriffschancen) als Kompensation für seine geopferten Bauern. Im zweiten hat Weiß mit dem Läuferpaar sowie seinen Angriffsmöglichkeiten auf der b-Linie die Kompensation für seine kränkelnde Bauernstruktur.



Konsolidierung

Überführung einer unübersichtlichen Stellung in eine klare, einfach zu spielende. Oft nach Materialgewinn, einem gegnerischen fehlgeschlagenen Opfer oder einfach nur nach einem taktischen Geplänkel. Ziel der Konsolidierung können sein, eine Königssicherheit wiederherzustellen, versplitterte und nicht zusammenwirkende Figuren zusammenzuführen oder schwach gewordene Bauern auflösen. Im Zuge der Konsolidierung werden gerne auch verteidigende Züge oder gar Rückzüge gemacht.

kontrollieren

Kontrollieren >> Siehe unter dem Stichwort "angegriffenes Feld".

Kontrollzug

Der letzte (stets schwarze) Halbzug vor der Zeitkontrolle. Danach kann Weiß kontrollieren, ob Schwarz die Zeit überschritten hat. Schwarz muß dagegen schon vor dem Kontrollzug die weiße Uhr kontrollieren.

korrekt

Korrekt >> Siehe unter dem Stichwort "inkorrekt".

Korrespondenzpartie

Korrespondenzpartie >> Siehe unter dem Stichwort "Fernschach".

Kreuzfesselung

Ein kreuzgefesselter Stein ist entlang zweier Wirkungslinien gefesselt. Im ersten Diagramm ist es der Läufer e4, der weder die Dame schlagen darf (echte Fesselung), noch den Läufer schlagen sollte, da sonst die weiße Dame verloren ginge. Im zweiten Diagramm ist der Turm auf e4 'über Kreuz gefesselt', wie man auch sagt. Er darf nicht auf h4 mattsetzen und sollte nicht den schwarzen Turm schlagen. Mit 1.De2 allerdings könnte er beide Fesselungen gleichzeitig aufheben.

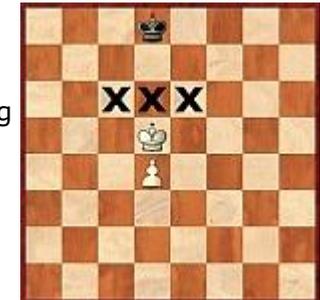


Kreuztabelle

Kreuztabelle >> Siehe unter dem Stichwort "Turniertabelle".

kritisches Feld

Begriff aus dem Bauernendspiel. Erreicht der weiße König eines der drei kritischen Felder (siehe Markierungen im Diagramm), so gewinnt er. Macht Schwarz ihm jedes dieser Felder streitig, so endet die Partie remis. Schwarz am Zug muß nun 1...Kd7 spielen, um alle drei kritischen Felder zu kontrollieren.



Kurznotation

Kurznotation >> Siehe unter dem Stichwort "Notation".

Kurzpartie

Eine Partie, die ausgekämpft wurde und dennoch nicht viele Züge umfaßt, da einem der beiden Gegner ein grober Fehler unterlief. Wo die Grenze zu einer Kurzpartie liegt, ist nicht festgelegt, aber bei Amateuren etwa bei 15 Zügen, bei Meisterspielern dank ihrer besseren Theoriekenntnis etwa bei 25 Zügen. Die kürzeste Meisterpartie endete nach dem dritten Zug des Schwarzen. Im Diagramm hatte Weiß 3.e3 gespielt. Schwarz hat darauf mit 3...Da5+ geantwortet, was den Läufer gewinnt. Weiß gab auf.

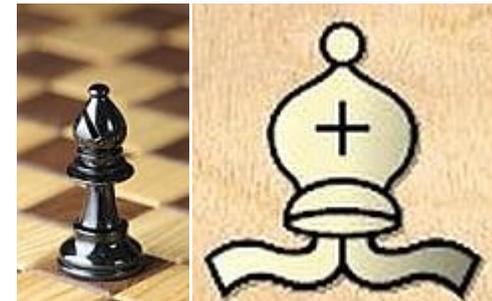


Kurzremis

Eine nur recht wenige Züge lang andauernde Partie, die ohne lebhaften Kampf, das heißt ohne ausgekämpft worden zu sein, von den Kontrahenten per Übereinkunft remis gegeben wird. Aufgrund der umfangreichen Theoriekenntnisse heutiger Meisterspieler kann man eine Partie unter 15 bis 25 Zügen als ein solches Kurzremis (auch: "Salonremis") bezeichnen. Bei Turnieren sieht man insbesondere in der letzten Runde solche schnellen Remispartien. Dies geschieht entweder, weil beiden Gegnern das Remis zu je einem stattlichen Preis ausreicht, oder aber auch, wenn zwei Kontrahenten noch eine lange Heimreise vor sich haben. Wer sich übermäßig häufig auf Kurzremisen einläßt, wird im Schachjargon als "Schieber" bezeichnet.

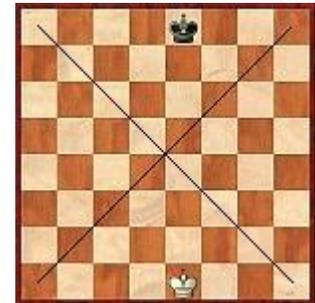
Läufer

Der Läufer ist ein Stein mit dem Figurenwert 3.



Läuferpaar

Wer zwei Läufer in den eigenen Reihen hat, während der Gegner nur einen oder gar keinen Läufer besitzt, hat das Läuferpaar. In offenen Stellungen kann ein solches sehr stark werden, denn sein Nachteil gegenüber dem Springer, nämlich, daß ein Läufer nur eine Felderfarbe bedrohen kann, wird durch den zweiten Läufer nichtig. Im Beispiel eine Stellung (Uhlmann-Andersson), die ausgeglichen scheint, die aber dank des Läuferpaars nach nur 6 Zügen den Schwarzen zur Aufgabe zwang.



lange Diagonale

Die Diagonalen a1-h8 und h1-a8 werden als lange Diagonalen bezeichnet. Im Diagramm sind sie markiert.

Langschach

Partien mit einer Bedenkzeit von mindestens 1 Stunde und höchstens 3,5 Stunden pro Spieler und Partie.

langschrittige Figur

Langschrittige Figuren, auch "Langschrittler" genannt, sind Dame, Turm und Läufer. Sie haben auf offenen Wirkungslinien eine große Reichweite.

Lavieren

Das Lavieren, aus der Seemannssprache "gegen den Wind segeln", bezeichnet eine Strategie, die durch ständige Umgruppierung der eigenen Figuren eine oder zwei gegnerische Schwächen belagert, um eine gegnerische Verteidigungsstellung zum Einsturz zu bringen. Voraussetzung ist ein Raum- oder Entwicklungsvorteil, der gegenüber dem Gegner ein freieres Figurenspiel ermöglicht.

Légals Matt

Légals Matt >> Seekadettenmatt.

leichte Figur

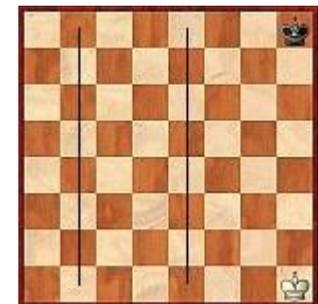
leichte Figur >> Leichtfigur.

Leichtfigur

Zu den Leichtfiguren gehören Springer und Läufer. Sie werden auch "leichte Figuren" genannt. Man unterscheidet sie von den "Schwerfiguren" Dame und Turm, da sie einen geringeren Figurenwert von nur 3 Punkten haben.

Linie

Eine Linie bilden jeweils alle Felder, die sich auf dem Schachbrett zwischen zwei gleichen Buchstaben befinden. Auch Wirkungslinien werden in ihrer Kurzform als "Linien" bezeichnet. Im Diagramm sind die b-Linie und die e-Linie markiert.



Loch

Ein Feld der 3. bis 6. Reihe von einiger Wichtigkeit (z.B. in Zentrums- oder Königsnähe), welches durch keinen eigenen Bauern je mehr bedroht werden kann. Ein solches Feld gilt allgemein als recht schwach, der Gegner kann dort eine seiner Figuren ohne Sorge vor Zurückdrängung postieren. Im Diagramm die Sweschnikow-Variante der sizilianischen Verteidigung. Schwarz hat ein Loch auf d5 in Kauf genommen, als er soeben 1...e5 spielte.



Lucena-Stellung

Gewinn-Stellung im Endspiel Turm und Bauer gegen Turm, wobei der König vor dem eigenen Bauern steht und der andere König abgeschnitten ist. Die Gewinnführung erfolgt durch den sogenannten "Bau einer Brücke".

Luftloch

Ein Fluchtfeld, damit der rochierte König nicht Grundreihenmatt wird. Im Diagramm zieht Schwarz 1...h7-h6, auf ein Turmschach könnte er dann nach h7 flüchten. Der Zug 1...g7-g6 dagegen würde kein Luftloch schaffen, denn der weiße Läufer hätte das Feld g7 unter Kontrolle. Die Herkunft des Wortes erklärt sich damit, daß dank des Luftlochs der schwarze König nun 'Luft zum atmen' hat.



Mäzen

Geldgeber, der sich im Gegensatz zu Werbepartnern keinen Rückfluß des Geldes oder gar zuzüglichen Zinsgewinn verspricht, sondern der eine nach seiner Ansicht förderungswerte Sache (z.B. das Schachspiel) finanziell bezuschussen will. Mäzene können einzelnen Talenten Trainer und Turnierteilnahmen bezahlen, vereine unterstützen oder Turnierpreisgelder spenden etc.

Magnetschachspiel

Ein Magnetschachspiel (kurz: ein Magnetschach) hat magnetisch haftende Figuren (oder statt geformter Figuren: magnetisch haftende Plättchen mit aufgezeichneten Figurinen) und wird z.B. auf Reisen verwendet, auf daß die Stellung nicht versehentlich verrutscht. Ein Beispiel für ein Magnetschach ist das Demonstrationsbrett.

Manöver

Mehrere Züge von ein und derselben Figur hintereinander, die zusammengenommen nur ein Ziel haben. Im Diagramm kann Weiß ein Springermanöver von f3 über d2 nach c4 unternehmen, damit dieser den Bauern d6 unter Druck setzt.



Mansube

Mansuben sind alte arabische Schachprobleme, die zumeist zum Matt führen und immer eine eingleisige Lösung haben. Im Beispiel eine Mansube aus dem 10. Jahrhundert (Quelle: Wikipedia). Lösung: 1.Th7+ Kg8 2.Sf6+ Kf8 3.e7+ Sxe7 4.Tf7+ Sxf7 5.Se6#.



Material

Die Bezeichnung für die Gesamtheit der Spielsteine, die zu einem Schachset gehören, also insgesamt 32 Steine. Man spricht von Materialvorteil, wenn die eigenen Steine während einer Partie zu einem bestimmten Zeitpunkt einen höheren Gesamt-Figurenwert haben.

Materialwert

Materialwert >> Figurenwert.

Matt

Matt >> Schachmatt.

Mattangriff

Auch "Königsangriff". Ein Angriff mit dem erklärten Ziel, mattsetzen zu wollen.

Mattbild

Mattbilder sind Stellungen mit einem mattgesetzten König, in denen nur die für das Matt relevanten Steine vorhanden sind. Anbei drei typische Mattbilder.



Mattfeld

Das Mattfeld ist bei einem Mattbild dasjenige Feld, das die schachgebende Figur betritt. Wird durch Doppelschach oder Abzugsschach mattgesetzt, führt also die mattsetzende Figur nicht den letzten Zug aus, gibt es kein solches Mattfeld. Lediglich infrage kommende Mattfelder heißen dagegen Brennpunkte.

Mattnetz

Umklammerungsgriff um den König, damit dieser dem Matt nicht entgehen kann. Im Beispiel spann Robert Fischer mittels 1.Tf6 ein Mattnetz, aus dem es für den Gegner ein Entrinnen nur gegen die 'Bezahlung' einer Figur gab. Der Turm blockiert den f-Bauern, der e-Bauer stößt vor und demaskiert (legt frei) den Ld3, der mit der Dame zusammen Matt auf h7 droht. Auf ...h7-h6 kann die Dame eventuell einmal über f5 trotzdem nach h7 gelangen.



Mattstellung

Eine Stellung, bei der ein König matt ist.

mauern

Eine ohne Not verteidigende und passive Spielweise, die ohne ein großes Risiko das Spiel in die Länge ziehen soll. Sinn einer solchen Spielweise kann sein, einen ausgesprochenen Taktiker zu einem waghalsigen Angriff oder einem inkorrekten Opfer zu bewegen, oder auch einen konditionsschwachen Spieler müde zu machen.

Mehrtempo

In der Eröffnungsphase gebrauchter Begriff. Ein Mehrtempo kann man erlangen, indem der Gegner einen völlig nutzlosen Zug macht und damit ein Tempo verschwendet (Diagramm 1: 1.a3) oder mit einem Stein zweimal zieht, um letztendlich auf einem Feld zu landen, auf das er auch in einem Zug hätte ziehen können (Diagramm 2: Lf4-g5). Auch kann der Weiße verschiedene schwarze Eröffnungssysteme im Anzug, d.h. mit einem Mehrtempo spielen.



Meister

Ein Meister, auch Meisterspieler, ist ein Spieler von hoher Spielstärke (etwa ab einer ELO von 2300 oder vergleichbarer Spielstärke). Trägt ein Spieler einen offiziellen Meistertitel wie "FIDE-Meister", "Internationaler Meister" oder "Großmeister", so wird stattdessen dieser Titel gebraucht. Der Titel "Meisterkandidat" ist kein Meistertitel.

Meisterkandidat

Der Titel 'Meisterkandidat', offizielle Abkürzung 'CM' für Candidate Master, wird bei Antrag von der FIDE auf Lebenszeit vergeben, wenn ein männlicher Spieler über 2200 ELO oder eine weibliche Spielerin über 2000 ELO vorweisen kann. Die ältere Bezeichnung ist "Meisteranwärter".

Mini-Schach

Mini-Schach ist eine Abart des Schachspiels, bei welcher die Brettgröße auf 5 mal 5 Felder reduziert wird. Alle anderen Regeln bleiben gleich. Im Diagramm ist die Grundstellung abgebildet.



Miniatur

Schachproblem mit maximal sieben Steinen.

Minimalproblem

Schachproblem, bei welchem Weiß außer dem König nur noch einen einzigen Stein hat.

Minoritätsangriff

Bauernsturm auf derjenigen Seite, auf der man die Bauernminorität, also weniger Bauern als der Gegner, hat. Ziel ist, daß der Gegner letztlich mit einem schwachen Bauern zurückbleibt. Im Beispiel aus dem abgelehnten Damengambit spielt Weiß die Züge Tb1, b4, evtl. a4, und b5. Schwarz erhält entweder Isolanis auf d5 und b7 oder einen rückständigen Bauern auf c6.



Mittelbauer

Mittelbauer >> Zentralbauer.

Mittelspiel

Das Mittelspiel ist die mittlere der drei Spielphasen. Sie beginnt nach der Entwicklung der Figuren und mündet nach Abtauschen ins Endspiel. Im Mittelspiel kommen Königsangriff, Positionsspiel und Kombinationsspiel zur Entfaltung.

möglicher Zug

So wird in einer Stellung jeder solche Zug bezeichnet, der nicht den Regeln der FIDE widerspricht, unabhängig davon, ob er gut oder schlecht ist. Unmögliche Züge sind alle denkbaren regelwidrigen Züge.

Nachziehender

Der Spieler mit den schwarzen Steinen.

Nahopposition

Nahopposition >> Opposition.

Narrenmatt

Das Narrenmatt, auch "Idiotenmatt", geschieht nach Aufzug von f- und g-Bauer durch die gegnerische Dame. Ein Beispiel: 1.g4 e5 2.f3 Dh4# (siehe Diagramm). Es ist das am schnellsten mögliche Matt in einer Schachpartie.



Nationaler Meister

Nationaler Meister >> FIDE-Meister.

Nebenlösung

Wird bei einem Problem neben der eigentlich angedachten, 'einzigen' Lösung eine zweite ebensogute gefunden, nennt man diese eine Nebenlösung. Sie macht das Problem wertlos. Man sagt dann auch, das Problem ist "nebenlöslich". Siehe auch: "Doppellösung".

Nebenvariante

Nebenvariante >> Variante.

Nebenwertung

Nebenwertung >> Feinwertung.

Nebenzug

Erster Zug einer Variante.

Neuerung

Eine Neuerung ist ein neuer Eröffnungszug, der in der Meisterpraxis noch nicht vorkam, und der nach erstem Augenschein als durchaus spielbar angesehen werden muß.

Norm

Eine Norm ist eine erbrachte hohe Leistung über mindestens 9 Turnierrunden und gegen starke Gegnerschaft. Drei Normen sind, neben einer entsprechend hohen ELO-Zahl, nötig, um die Titel "Internationaler Meister" oder "Großmeister" erringen zu können. Je nach Ratingschnitt der Gegner müssen entsprechend Turnierpunkte geholt werden. Siehe auch unter dem Stichwort "Normenturnier".

Normenturnier

Speziell ausgerichtetes Turnier, bei welchem die Erringung einer Norm möglich ist. Die Rahmenbedingungen, wie genügend viele Titelträger und ausreichende Rundenanzahl, machen das Turnier zu einem solchen.

Notation

Als Notation bezeichnet man die Aufzeichnung von Schachzügen. Man unterscheidet die beschreibende Notation (veraltet) und die algebraische Notation, welche unterteilt ist in die Langform (kommt in Büchern zur Verwendung und ist einfach zu lesen) und die Kurzform (bei der Partie-Mitschrift am gebräuchlichsten). Statt der Großbuchstaben können auch Figurinen (sprachunabhängig) verwendet werden. Nachfolgend Beispiele für die einzelnen Notationen.

Beschreibende Notation: 1.B-K4 B-D4 2.B:B D:B 3.S-DL3 D-DT4 4.SK-K2

Wörtlich: 1.Ein Bauer auf das vierte Feld der Linie, auf welcher der König in der Grundstellung steht. Ein Bauer auf das von Schwarz aus gesehen vierte Feld der Linie, auf welcher die Dame in der Grundstellung steht. 2.Bauer schlägt Bauer. Dame schlägt Bauer. 3.Ein Springer auf das dritte Feld der Linie, auf welcher der Damenläufer in der Grundstellung steht. Die Dame auf das von Schwarz aus gesehen vierte Feld der Linie des Damenturms. 4.Der Königsspringer, wo er auch immer gerade auf dem Brett stehen mag, auf das zweite Feld der Linie, auf welcher der König in der Grundstellung steht.

Algebraische Notation (Langform): 1.e2-e4 d7-d5 2.e4xd5 Dd8xd5 3.Sb1-c3 Dd5-a5 4.Sg1-e2

Algebraische Notation (Kurzform): 1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Sc3 Da5 4.Sge2

Figurine Notation (der algebraischen Kurzform): 1.e4 d5 2.exd5 xd5 3. c3 a5 4. ge2

Fernschach-Notation: 1.5254 4745 2.5445 4845 3.2133 4515 4.7152

Bei der Fernschach-Notation, die international Gültigkeit hat, werden die Felder der a-Linie von 11 (=a1) bis 18 (=a8) durchnummeriert, die Felder der b-Linie von 21 bis 28 usw. Ein Zug besteht dann nur aus Ausgangsfeld und Zielfeld. Bei der Rochade wird nur der Königszug angegeben. Bei Bauernverwandlungen müssen die neuentstehenden Verwandlungsfiguren angegeben werden.

Ökonomieprinzip

Bei einem Schachproblem sollen nicht mehr Steine vorhanden sein, als benötigt werden, oder mehr Züge gebraucht werden, als unbedingt nötig sind, um die eigentliche Idee darzustellen.

Offene Eröffnung

Offene Eröffnung >> Siehe unter dem Begriff Offene Spiele.

offene Linie

Eine offene Linie ist eine Linie, auf der weder gegnerische Bauern noch eigene stehen. Im Beispiel aus der französischen Abtauschvariante ist die e-Linie eine offene Linie.



Offene Spiele

Nur in der Mehrzahl verwendet. Alle Partien, deren Eröffnungen mit 1.e4 anfangen und mit 1...e5 beantwortet werden. Siehe auch unter "Geschlossene Spiele" und "Halboffene Spiele". Eine Eröffnung, die nach 1.e4 e5 entsteht, fällt unter den Begriff "Offene Eröffnungen".



offene Stellung

Bei einer offenen Stellung wurden eher viele Bauern getauscht und eher wenige Bauern blockieren sich. Sie resultieren oft, aber nicht immer, aus Offenen Eröffnungen.

Offizier

Offizier ist eine alte Bezeichnung für "Figur", wobei jedoch meistens der König nicht dazu gerechnet wurde.

Open

Ein Open, der englische Begriff für "offen", ist ein Turnier, bei dem es keinerlei Einschränkungen bei der Auswahl der Teilnehmer gibt. Alter, Geschlecht, Nationalität, Titel oder Ratingzahl spielen keine Rolle, auch eine Qualifikation ist nicht nötig. Allein rechtzeitige Anmeldung und Startgeldzahlung sind Voraussetzung zur Teilnahme.

Opfer

Bei einem Opfer wird der Verlust von Material riskiert, verbunden mit der Hoffnung, dafür irgendeinen Gegenwert zu erhalten. Es unterscheidet sich vom "Einsteller" durch das Erkennen des Materialverlustes und die volle Absicht, sich von dem oder den Steinen zu trennen. Ein Opfer kann in den meisten Fällen vom Gegner angenommen oder abgelehnt werden. Ein Opfer in der Eröffnung nennt man "Gambit".

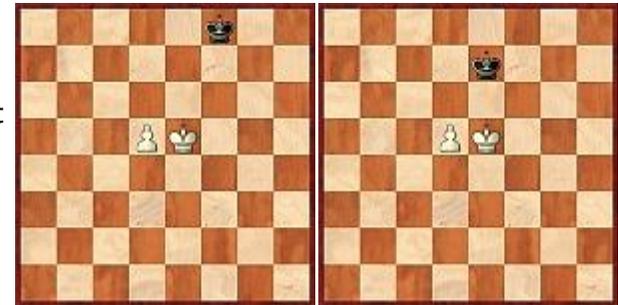
opponieren

Opponieren, zu deutsch "entgegenstellen", soll die Wirkkraft einer gegnerischen langschriftigen Figur schmälern. Stellt sich ein König einem anderen in den Weg, nennt man das auch 'in Opposition gehen'. Im Beispiel wird der weiße Läufer f3 nach e2 zurückgezogen, er wird dem Läufer a6 opponiert, der über c4 nach b3 inzudringen drohte.



Opposition

Die Opposition (auch: Nahopposition) nennt man das direkte Gegenüberstehen zweier Könige mit nur einem Feld Zwischenraum. In Opposition zu treten, heißt, den gegnerischen König nicht in die eigene Richtung weiter vordringen zu lassen. Im Beispiel tritt Schwarz durch 1...Kd7 in Opposition und verhindert, daß der weiße König die sechste Reihe erreicht, was diesem den Sieg einbrächte. Alle anderen Züge als 1...Kd7 würden verlieren. Siehe auch: "Fernopposition"



Runde	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3
1	1-6	2-5	3-4
2	6-4	5-3	1-2
3	2-6	3-1	4-5
4	6-5	1-4	2-3
5	3-6	4-2	5-1

Paarungstafel

Tabelle, um bei einem Rundenturnier zu bestimmen, wer in welcher Runde mit welcher Farbe gegen wen spielt. Dank solcher Tafeln kann es nicht passieren, daß gegen Ende des Turniers sich keine Paarungen mehr bilden lassen, derart, daß einjeder einen Gegner hätte, gegen den er noch nicht gespielt hat. Auch ist eine ausgewogene Weißverteilung gegeben. Im Beispiel die Paarungstafel für 5 oder 6 Spieler.

parieren

Eine Drohung parieren, heißt, diese abwenden.

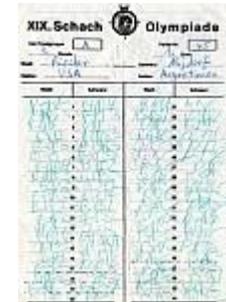
Partieabbruch

Zweideutiger Begriff:

1. Endgültiger Partieabbruch durch einen Spieler, der sich weigert, die Partie fortzusetzen.
2. Turnierplangemäßer Partieabbruch mit beiderseitig geplanter Wiederaufnahme >> Hängepartie.

Partieformular

Zur handschriftlichen Mitschrift gedachter Vordruck, siehe Abbildung.



Partieschluß

Einen Partieschluß erfährt eine Partie, wenn sie nach den Regeln der FIDE für beendet erklärt wird. Nach einem Partieschluß sind die Parteien nicht berechtigt, die Partie weiterzuspielen. Partieschlüsse sind: Matt, Patt, Partieschluß nach berechtigter Remisreklamation, nach Partiaufgabe, bei Remisvereinbarung, bei unzureichendem Material und Partieschluß durch Schiedsrichterentscheid.

Partieunterbrechung

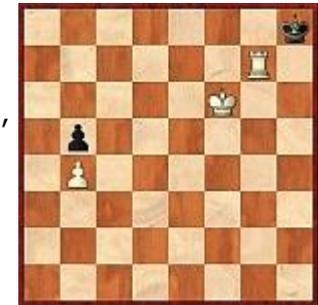
Partieunterbrechung >> Hängepartie.

passiv

Passiv >> Siehe unter dem Stichwort "aktiv."

Patt

Das Patt ist ein Partieschluß, der mit einem Remis gewertet wird. Ein Patt entsteht, wenn ein Spieler am Zuge ist, keinen legalen Zug hat und aber nicht im Schach steht. Im Beispiel ist Schwarz am Zuge patt. Einen Zug auszuführen, der in eine Pattstellung führt, nennt man "pattsetzen".



Patzer

Der Ausdruck wird sowohl gleichbedeutend zu "grober Fehler" verwendet, als auch geringschätzend für "schwacher Spieler".

Pfahl im Fleische

Weit in die gegnerische Stellung vorgedrungener Bauer, der dem Gegner einiges an Bewegungsfreiheit nimmt. Im Diagramm hat Schwarz mit dem weißen Bauern d6 einen "Pfahl im Fleische".



Philidor-Stellung

Remis-Stellung aus dem Endspiel Turm und Bauer gegen Turm, wenn der verteidigende König vor dem Bauern steht. Im Diagramm 1 zieht der weiße Turm so lange auf der dritten Reihe, bis Schwarz den d-Bauern vorstößt (Diagramm 2), dann begibt er sich auf die achte Reihe und gibt von hinten unablässig Schachgebote (Diagramm 3).



Position

Position >> Stellung.

positionell

Positionell (=strategisch) >> Siehe unter dem Stichwort "Strategie".

Positionsspiel

Strategisches Schach ohne größere taktische Scharmützel.

Problem

Problem >> Schachproblem.

Problemschach

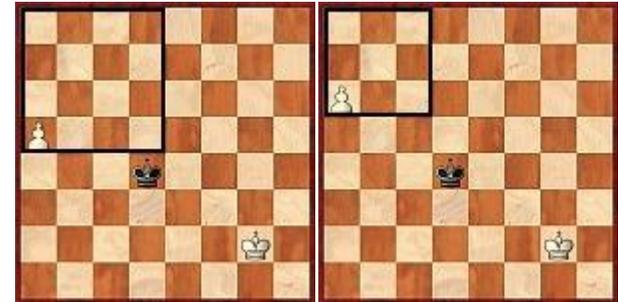
Problemschach ist eine Schach-Disziplin, die sich nicht mit dem Schachspielen selbst, sondern mit dem Komponieren und Lösen von Schachproblemen befaßt. Studien, Selbstmatt- oder Hilfsmatt-Aufgaben (und viele andere mehr) gehören in die Welt des Problemschachs.

Punkte

Punkte >> [Bauerneinheit\(en\)](#).

Quadratregel

Keine Spiel- sondern eine Faustregel. Sie ermöglicht die Feststellung, ob ein König einen feindlichen Bauern an einer Umwandlung hindern kann. Man bildet das sogenannte Bauernquadrat durch Quadratbildung ausgehend vom Feld, auf dem der Bauer steht zum Umwandlungsfeld usw. Die Quadratregel besagt, daß der König den Bauern letztlich schlagen kann, wenn er in das Quadrat eintreten kann, im ersten Diagramm also auf das Feld d5 oder c5. Schwarz am Zuge hält also den Bauern auf. Ist dagegen Weiß am Zuge und zieht 1.a6, verschiebt und verkleinert sich das Bauernquadrat (siehe Diagramm 2). Nun erreicht der König das Quadrat nicht mehr und damit auch den Bauern nicht.



Qualität

Der Unterschied im Figurenwert zwischen Turm (5 Punkte) und einer Leichtfigur (3 Punkte), also zwischen Turm und Läufer bzw. Turm und Springer. Siegbert Tarrasch (1931) spricht beim Figurenwert-Unterschied zwischen einem Läufer und einem Springer von einer "kleinen Qualität"; nach seiner Lehrmeinung ist ein Läufer einem Springer gegenüber oft in einem leichten Vorteil.

Racheschach

Schachgebot in verlorener Stellung, um den Gegner noch einmal ein wenig zu drangsalieren, zumeist gefolgt von der Partiaufgabe.

Räuberschach

Räuberschach >> [Schlagschach](#).

Räumung

Das Ziehen eines Steines, lediglich, um das freigewordene Feld mit einem anderen Stein betreten oder überqueren zu können. Eine einfache Räumung ist das Schaffen eines Luftlochs. Eine weitere bekannte (zweimalige) Räumungsaktion ist bei Damianos Matt zu sehen. Im Beispiel-Diagramm (#3) erfolgt eine seltene Doppelräumung der für die Dame wichtigen Felder h1 und e1 durch die kleine Rochade 1.0-0. Je nachdem Schwarz die Diagonale h1-a8 oder e1-a5 freigibt, wird die Dame im zweiten Zug nach h1 bzw. e1 ziehen, um daraufhin im nächsten Zug mattzusetzen.



Rand

Nicht etwa die Kante des Schachbrettes, sondern alle Felder, die sich direkt an der Brettkante befinden. Das sind die beiden Turmlinien und die beiden Grundreihen.

Randbauer

Sämtliche auf der a- und h-Linie stehenden Bauern beider Seiten nennt man Randbauern. Sie werden allgemein als minderwertig angesehen, da sie jeweils nur ein (noch zudem zentrumsfernes) Feld bedrohen. Im Endspiel allerdings ist es oft schwerer, solche Bauern aufzuhalten, wenn sie weit abseits vom sonstigen Geschehen vorlaufen.

Randlinie

Randlinie >> Turmlinie.

Rating

Eine Zahl, welche die Spielstärke eines Spielers anzeigt. Sie verändert sich nach jedem ausgewerteten Turnier. Unterschieden wird in international gültige Ratings, die ELO-Zahlen, und national gültige, das sind in Deutschland die DWZ-Zahlen, ehemals (bis 1992) die Ingo-Zahlen.

Ratingsystem

Ratingsystem >> Wertungssystem.

Raum

Platz hinter den eigenen Bauern zur Positionierung der eigenen Figuren. Im Beispiel hat Weiß jede Menge Raum, aber anfällige Zentralbauern.



Regeln

Es wird unterschieden zwischen Spielregeln des Schachs und Faustregeln. Die Spielregeln für Normalschach sind von der FIDE festgesetzt. Sie sind vorschreibend und stets unbedingt einzuhalten. Faustregeln dagegen sind gebündelte Erfahrungswerte (und teilweise sogar daraus abgeleitete Gesetzmäßigkeiten). Solche können z.B. sein: "Erst entwickeln, dann angreifen!", "Turmendspiele sind remis." oder: "Im Endspiel Zwei-Springer-und-König-gegen-König ist ein Matt möglich, bei bester Gegenwehr aber nicht zu erzwingen." Siehe auch: Die Quadratregel. Die Beachtung solcher Faustregeln ist jedermann freigestellt.

Reihe

Eine Reihe bilden jeweils alle Felder, die sich auf dem Schachbrett zwischen zwei gleichen Ziffern befinden. Im Diagramm sind die 2te und die 5te Reihe markiert.



Reklamation

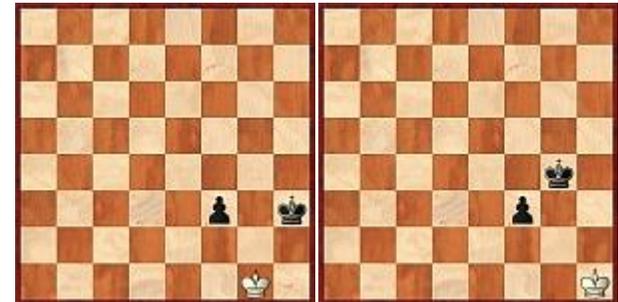
Reklamationen sind im Schachspiel keine Ausnahme, denn sie gehören sozusagen dazu und werden auch nicht in irgendeiner Form bestraft, wie es in den meisten anderen Sportarten üblich ist. Eine Gewinn-Reklamation kann erfolgen, wenn der Gegner seine Zeit überschritten hat, wenn des Gegners Handy klingelt, wenn der Gegner in einer Blitzpartie einen unmoeglicher Zug gemacht hat, usw. Zur Remis-Reklamation siehe unter dem Stichwort "Remisreklamation". Weiter gibt es in Nicht-Blitzpartien Zug-Reklamationen, wenn z.B. ein Gegner versehentlich rochiert, obwohl er kein Rochaderecht mehr hat und ähnliche Fälle, um eine Zugzurücknahme einzufordern. Auch gibt es die Reklamation, wenn sich ein Gegner unsportlich verhält, z.B. zu laut ist und die Konzentration stört.

Remis

Remis ist ein französischer Ausdruck für "Unentschieden". Er wird auch kleingeschrieben als Adjektiv verwendet, z.B. eine Partie endet remis. Keiner der Spieler hat gewonnen oder verloren, beide Spieler bekommen einen halben Punkt. Bei einem Unentschieden in Schach-Mannschaftskämpfen, z.B. einem 4:4 in der Verbandsrunde, ist der Begriff "Remis" nicht gebräuchlich.

Remisbreite

Spielraum für eine Stellungsbewertung, die bei bestem Spiel auf beiden Seiten letztendlich zum Remis führen wird. Im Beispiel steht Weiß schlechter, befindet sich allerdings noch in der Remisbreite, da er mit seinem König die Umwandlung des Bauern verhindern kann. Käme er aber auf die Idee 1.Kh1 zu spielen, z.B. in der Hoffnung auf 1...f2 und Patt, hätte er die Remisbreite verlassen und Schwarz könnte nun bei bestem Spiel den Sieg erzwingen, und zwar durch 1...Kg4 samt Gewinn der Opposition. Ob sich die Grundstellung des Schachspiels in der Remisbreite befindet, oder ob vielleicht Weiß den Sieg erzwingen könnte, ist zu komplex, um beantwortet werden zu können.



remisieren

Zwei Spieler, die aufgrund gegenseitiger Übereinkunft ein Remis vereinbaren, remisieren. Wird die Partie dagegen ausgekämpft und endet Remis, sagt man, die Spieler haben "remis gespielt". Im Schachjargon heißt remisieren auch "schieben".

Remisreklamation

Unter bestimmten Bedingungen kann ein Spieler 'auf Remis reklamieren'. Das heißt, er ruft den Schiedsrichter und erklärt, ein Remis haben zu wollen. Gründe, die zu einer solchen Reklamation berechtigen sind z.B. gegeben, wenn der Gegner außer dem König kein sonstiges Material mehr hat, bei dreimaliger Stellungswiederholung, bei Inkrafttreten der Fünfzig-Züge-Regel, oder auch, wenn er besser steht, aber zu wenig Restbedenkzeit hat, um mattzusetzen. Ob die Partie beendet und remis gewertet wird, oder nicht, entscheidet stets der Schiedsrichter.

Remisschaukel

Erzwungene Zugwiederholung. Als bekannteste Remisschaukel fungiert das Dauerschach. Aber auch ohne Schachgebote kann ein Spieler unter Umständen eine Zugwiederholung herbeiführen, wie im Beispiel. 1.Tg8 Tf8 2.Tg3 Ta8 3.Tg8 usw. Wer abweicht, verliert.



Restbedenkzeit

Die Bedenkzeit, die einem Spieler auf seiner Uhr verbleiben, wenn er in dieser Partie keine weitere Bedenkzeit zu erwarten hat und pro Zug auch keinen Zeitzuschlag bekommt. In 5-Minuten-Blitzpartien z.B. besteht die gesamte Partie von Anfang an aus 5 Minuten 'Restbedenkzeit' pro Spieler.

Restbild

Psychologisch bedingte Unzulänglichkeit. Dabei wird eine Variante falsch berechnet, weil man einen Stein dort stehen sieht, wo er zu diesem Zeitpunkt der Variante aber gar nicht mehr steht. Im Beispiel opferte Schwarz mittels 1...T6xe2+ mit der Idee 2.Txe2 Lxh4+ 3.Kg2 Lxe1 und Materialgewinn. Weiß gab nach T6xe2 (Diagramm 2) auf, jedoch konnte er im dritten Zug mit seinem König auch nach e3 ziehen (Diagramm 3), sogar bei Materialgewinn seinerseits. In seiner Berechnung (ausgehend von Diagramm 2) war der auf e2 stehende schwarze Turm aber fälschlicherweise noch präsent, was den Rechenfehler begründet.



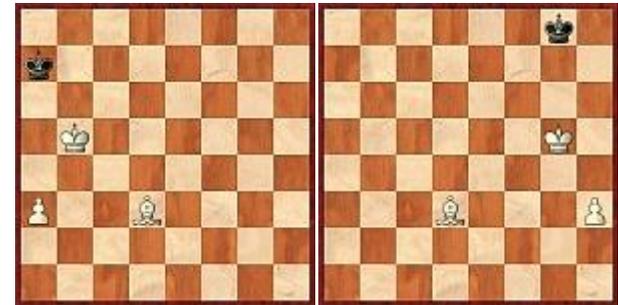
Retroanalyse

Das Auffinden von Lösungen gestellter Schachaufgaben, indem man Momente der Vergangenheit einer Stellung beleuchtet. Im Diagramm (Raymond Smullyan, 1957) lautet die Frage: Wo steht der weiße König? Der Schlüssel zur Lösung liegt in der Frage, wie das weiße Läuferschach zustandekommen konnte usw.



richtiger Läufer

Ein sogenannter richtiger Läufer, ist ein Läufer im Endspiel König + Randbauer + Läufer, der das Umwandlungsfeld des Bauern bedrohen kann, gegen den alleinigen König. Hat dieser das Umwandlungsfeld unter Kontrolle, kann die Läuferpartei trotzdem gewinnen. Kann dagegen der Läufer das Umwandlungsfeld nicht bedrohen, ist die Stellung remis und der Läufer wird "falscher Läufer" genannt. Im ersten Diagramm hat Weiß einen richtigen Läufer, im zweiten einen falschen Läufer.



Rochade

Ein Spezialzug, bei dem der König und ein Turm gleichzeitig gezogen werden. Der König zieht dabei zwei Felder weit Richtung Turm und der Turm zieht auf das erste Feld jenseits des Königs. Landet der König nach der Rochade auf der g-Linie, spricht man von einer kleinen Rochade, auf der c-Linie von einer großen. Im Beispiel kann Weiß klein rochieren und Schwarz groß. Im zweiten Diagramm sind die Rochaden bereits ausgeführt. Eine Rochade ist nicht möglich, wenn König oder beteiligter Turm schon gezogen haben, wenn die Felder zwischen König und beteiligtem Turm nicht leer sind, wenn das Ausgangsfeld des Königs oder sein Zielfeld oder das dazwischenliegende Feld bedroht sind, wenn König und Turm nicht auf derselben Reihe stehen. Durch die letzte Bedingung wird eine e-Linien-Rochade ausgeschlossen.

Rochadeangriff

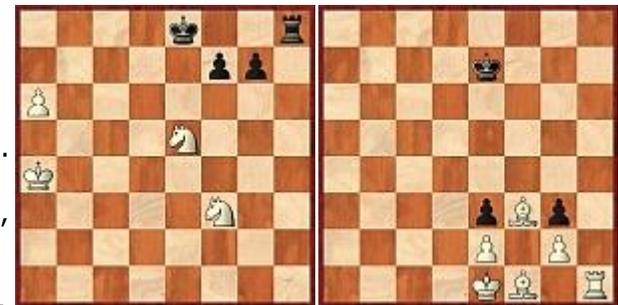
Ein Rochadeangriff ist ein Mattangriff auf einen bereits rochierten König.

Rochadebauern

In der Mehrzahl verwendet. Diejenigen Bauern, die nach einer Rochade auf derselben oder einer benachbarten Linie des Königs stehen, werden bei der Rochadeausführung gemeinschaftlich auf den Namen "Rochadebauern" 'getauft'. Ihnen kommt eine besondere Bedeutung zu, da sie einen wichtigen Beitrag zur Königssicherheit leisten.

Rochaderecht

Ein Rochaderecht besteht nicht mehr, wenn entweder der König oder beide Türme einer Partei gezogen haben, respektive geschlagen wurden. Zieht z.B. der weiße König durch einen Königsschritt oder durch Rochadeausführung, verliert das Rochaderecht des Weißen. Zieht z.B. der Ta1 oder wird geschlagen, verliert allerdings nur das Recht auf die große Rochade. Ein Rochaderecht besteht auch dann, wenn eine Rochade momentan nicht ausgeführt werden kann, da relevante Felder besetzt oder bedroht sind. Entscheidend ist, ob in der Partie theoretisch eine Rochade nach FIDE-Regeln noch möglich ist, nicht ob sie zur Zeit oder überhaupt praktikabel ist. Im ersten Diagramm, einer Problemstellung, ist Weiß am Zuge und Schwarz hat kein Rochaderecht mehr, denn er muß seinen letzten Zug mit König oder Turm ausgeführt haben. D.h. das fehlende schwarze Rochaderecht ist retroanalytisch beweisbar. Im zweiten Beispiel ist Weiß am Zuge und er hat das Rochaderecht noch, denn das Gegenteil ist nicht beweisbar. Praktisch kann er in dieser Partie nie mehr zu einer Rochade kommen.



Rochadestellung

Zur Rochadestellung gehören der rochierte König, die Rochadebauern und in der Nähe befindliche, zur Verteidigung des Königs abgestellte Figuren. Im Beispiel sind dies: der König g8, die Bauern h6, g7 und f7 und der Springer f8.



Rössel

Rössel >> Springer. Die Gangart des Springers wird oft als "Rösselsprung" bezeichnet.

Romantik

Im Schachspiel eine Epoche etwa von 1750 bis 1850 mit einer ausschließlich taktisch ausgerichteten Stilrichtung, die im Schachjargon auch als 'Opfer-Opfer-Matt' bezeichnet wird. Gambit und Mattangriff waren an der Tagesordnung.

rückständiger Bauer

Ein Bauer auf einer halboffenen Linie, der hinter seinen Nebenmännern zurückgeblieben ist. Im Diagramm ist der Bauer d6 rückständig.



Rundenturnier

Ein Turnier, bei dem jeder Teilnehmer gegen jeden anderen einmal spielt.

Rutschsystem

Bewährtes System für ein Blitzturnier im Rundenmodus, bei dem jeder Spieler nach der Partie um einen Platz im Uhrzeigersinn weiterrückt. Bei ungerader Spieleranzahl setzt (immer an derselben Stelle) einer aus, bei gerader Teilnehmerzahl bleibt ein bestimmter Spieler das ganze Turnier über auf seinem Platz sitzen und dreht stets das Brett nach jeder Runde.

Salonremis

Salonremis >> [Kurzremis](#).

Schablonenschach

Schachlichen [Faustregeln](#) zu folgen, ohne die Besonderheiten der konkreten Stellung in Erwägung zu ziehen. Im ersten Beispiel spielt Weiß schablonenhaft 1.Lc4, ähnlich er es aus der italienischen Partie kennt, und gerät nach dem [Scheinopfer](#) 1...Sxe4 in eine schlechtere Stellung. Im zweiten Diagramm spielt Weiß 'nach Schablone' 1.Td1 und muß nach 1...Sg4 entweder wieder nach f1 zurückkehren, oder andere Nachteile in Kauf nehmen.



Schach

"Schach!" ist ein Ausruf, der den Gegner auf ein [Schachgebot](#) hinweisen will, also daß sein König [angegriffen](#) wurde. Der Ausruf ist in der heutigen Turnierpraxis zwar noch erlaubt, ist allerdings unüblich und wird zumeist als störend empfunden.

Schachautomat

Schachautomat >> [Schachtürke](#).

Schachblindheit

Ein häufiges Phänomen, das sich zeigt, wenn einem spielstarken Spieler ein selten grobes Versehen passiert und dieses nicht mit schachtypischen Mitteln zu erklären ist (Komplexität der Stellung, [Zeitnot](#) oder [Theorieunkenntnis](#) etc.). Im Diagramm zog der spätere Weltmeister T. Petrosian nach zuvor geschehenem 35...Sd4-f5, was offensichtlich die weiße Dame [bedroht](#), rasch, aber ohne daß er in Zeitnot gewesen wäre, 36.Sg5 und gab nach 36...Sxd6 auf.



Schachgebot

Den gegnerischen König angreifen heißt, ein Schachgebot zu geben.

Schachjargon

Viele Schach-Wörter werden im saloppen Sprachgebrauch anders genannt. Nachfolgend einige (ausschließlich gediegene) Beispiele: König = King Kong; Dame = Tusse; Turm = Tonne; Läufer = Stange; Springer = Pferd; im Tandem: Bauer, Läufer oder Dame = etwas schrägläufiges; jemanden bezwingen = jemanden übers Brett ziehen; Dauerschach = Schauerdach; Freibauer = Freibier; remisieren = schieben.

Es gibt sehr viel mehr ersetzende Wörter, die meisten davon sind nur regional geläufig.

Schachkomposition

Schachkomposition >> Schachproblem.

Schachmatt

Schachmatt, kurz "Matt", kommt aus dem arabischen und heißt "Der König (Schah) ist hilflos (mandan). Ein solches ist erzielt, wenn keiner aller möglichen Züge ein Geschlagenwerden des Königs im nächsten Zuge verhindern könnte.

Schacholympiade

Da das Schachspiel keine olympische Sportart ist, wird jedes zweite Jahr eine Schacholympiade ausgetragen. Diese ist ein 4er-Mannschaftsturnier, bei dem alle Nationen mit je einer Herren- und Damen-Mannschaft teilnehmen.

Schachproblem

Als Schachproblem (kurz: "Problem") oder auch Schachaufgabe bezeichnet man eine komponierte Schachstellung samt Aufgabenstellung. Da die Stellungen nicht aus gespielten Partien entnommen sind, gibt es keine überflüssigen Steine und die Lösung ist oft überraschend ungewöhnlich. Im Beispiel rechts die vereinfachte Fassung des sogenannten "Indischen Problems" nach H. Loveday: Weiß am Zuge, Matt in 3 Zügen. Die Lösung lautet: 1.Lc1 e6 2.Td2 Kf4 3.Td4#. Den zweiten weißen Zug nennt man eine Verstellung.



Schachpsychologie

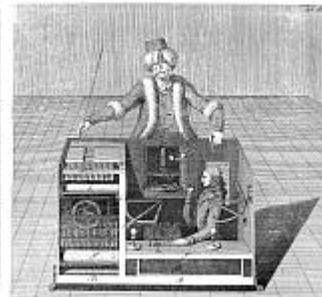
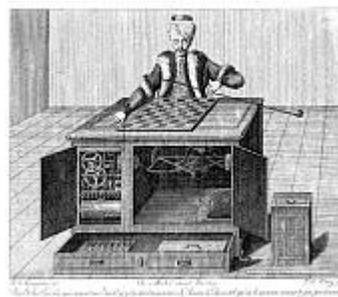
Lehre über Komponenten des Schachspiels, die sich im Geist abspielen. Solche sind z.B. die Wahl eines Zuges nicht nach objektiven Gesichtspunkten, sondern nach Unwohlerzeugen beim Gegner; oder typische, geistige Unzulänglichkeiten, wie Restbilder, Fingerfehler etc.

Schachschule

1. Spieler mit ähnlicher Spielweise und Spielauffassung gehören derselben Schachschule an. Schon vor Jahrhunderten gruppieren sich oftmals Scharen junger Talente um einen oder mehrere Meisterspieler und übernahmen deren Spielstile. Im heutigen Zeitalter der Bücher und Datenbanken kann jeder Beliebige den Stil jedes beliebigen Meisters zu kopieren versuchen und auf diese Art sozusagen zu seiner Schachschule gehören.
2. Es gibt auch Schachschulen, die der Schule als solche gleichen, mit Unterrichts-Gebäude, Stundenplan etc. Diese sind eher für die Masse schwächerer und jüngerer Spieler gedacht und haben oft keine eigene Stilrichtung, sondern vermitteln Grundlagen, die aus den Erfahrungen verschiedener Meister zusammengetragen wurden.

Schachtürke

Schachroboter, vom Baron von und vielfach vorgeführt. Die Zuschauer dieser spielte selbständig Schach, in allerdings ein kleiner aber spielstarker Inneren verborgen, der den Automat



Ein vorgeblicher Kempelen 1769 erbaut hatten den Eindruck, Wirklichkeit war Schachspieler im bediente.



Schachuhr

Zwei miteinander verkoppelte Uhren in einem Gehäuse. Das Abstellen der einen eigenen Uhr durch Drücken des Knopfes setzt stets gleichzeitig die Uhr des Gegners in Gang.



Schachvariante

Schachvariante >> [Abart](#).

Schächer

Altgedienter Ausdruck für einen Schachspieler, als Einzahl und Mehrzahl verwendet.

Schäfermatt

Das Schäfermatt, in anderen Sprachen auch: "Schülermatt", "Schulmatt" oder "Kindermatt", gibt die Dame auf f7 (bzw. f2) bei Deckung durch den Läufer. Im Beispiel entstand nach den Zügen 1.e4 e5 2.Lc4 Lc5 3.Dh5 Sf6 4.Dxf7 die Diagrammstellung. Der letzte, mattsetzende Zug wird auch als "Schäferzug" bezeichnet.



scharfer Zug

Ein Zug, der das Spiel verkompliziert, Verwicklungen schafft. Ein scharfer Zug ist objektiv kein guter, wäre er das, hieße er "konsequent" oder "folgerichtig". Sein praktischer Sinn liegt in der Erwartung gegnerischer Fehler, welche in scharfen Stellungen eher passieren.

Schatrandsch

Schatrandsch oder Shatranj >> Arabisches Schach.

Scheinangriff

Das Angreifen eines Steines, ohne daß er tatsächlich geschlagen werden könnte. Im Beispiel spielt Weiß 1.d3, womit er den Bauer e5 angreift, allerdings nur zum Schein, denn das Nehmen des Bauern würde für Weiß nach 2.Sxe5 Dd4 zu einer schlechten Stellung führen. Falls Schwarz diese Fortsetzung nicht sieht und den Bauern e5 z.B. mit dem zeitraubenden 1...f6 deckt, hätte der Scheinangriff seinen Dienst getan, enttarnt dagegen Schwarz den Zug 1.d3 als Scheinangriff, ist dieser dennoch ein guter Entwicklungszug.



Scheindeckung

Eine Deckung', die auf den ersten Blick wie eine Deckung aussieht, in Wirklichkeit aber gar keine ist. Im Diagramm zog Schwarz 1...h6 und die weiße Dame nahm den Läufer mit 2.Dxg6, denn der Bauer f7 deckt ihn nur zum Schein, da er gefesselt ist.



Scheingambit

Ein in der Eröffnungsphase angebotenes Opfer, das jedoch überhaupt nicht angenommen werden kann, wird ein Scheingambit genannt. Während man in einem Gambit zwischen Annahme und Ablehnung wählen kann, führt hier die Annahme zu einer klaren Stellungsverschlechterung. Im Beispiel (Diagramm 1) reagiert Schwarz auf erfolgtes 1.h3 mit 1...h5. Scheinbar ein Gambit, "Läufer gegen offene h-Linie". Die Annahme aber führt nach 2.hxg4 hxg4 (Diagramm 3) zu einer miserablen Stellung. Der weiße Springer darf nicht ziehen, sonst wird Weiß nach 3...Dh4 matt.



Scheinopfer

Als Scheinopfer bezeichnet man ein Opfer, das ohne schwerwiegende Folgen nicht angenommen werden kann, oder dessen Annahme zumindest nicht zu materiellem Vorteil führt. Im ersten Beispiel opfert Weiß die Dame auf d5 zum Schein, die Annahme 1...Dxd5 führt allerdings nach 2.Te8 zum sofortigen Matt, im zweiten führt der erhoffte Damengewinn nach 2.Sc7+ und 3.Sxd5 nur zum Tausch der Damen.



Scheveninger System

Einfaches System, bei welchem zwei Mannschaften so gegeneinander antreten, daß jeder Spieler des einen Teams gegen jeden des anderen einmal spielt. Eine Mannschaft bleibt dabei immer sitzen, während von der anderen nach jeder Partie jeder einzelne um einen Platz nach hinten weiterrückt, wobei stets derjenige vom letzten Brett ans erste Brett vorrückt.

schieben

Aus dem Schachjargon für "remisieren". Ein Spieler, der sich häufiger auf ein vorzeitiges Remis einläßt, wird als "Schieber" bezeichnet. Siehe auch: Kurzremis.

schlagen

Einen Stein auf ein Feld setzen, auf dem ein gegnerischer steht, der dann neben das Brett getan wird. Auch "nehmen" "(raus-)werfen", "(raus-)schmeißen", "weghauen" oder "wegknallen".

Schlagfall

Ein Zug, bei dem ein Stein geschlagen wird.

Schlagschach

Schlagschach ist eine Abart des Schachspiels, bei der es Ziel ist, alle Steine loszuwerden oder zu blockieren. Wer einen Stein schlagen kann, muß schlagen, wer mehr als nur einen Stein schlagen kann, muß einen beliebigen der Steine schlagen. Der König gilt als normale Figur, die geschlagen werden kann. Ein Bauer kann sich auch in einen König verwandeln. Wer keinen Zug mehr ausführen kann, hat gewonnen. Schlagschach wird auch "Räuberschach" genannt.

Schlüsselzug

Erster Zug bei einem Schachproblem. Ihm kommt eine besondere Bedeutung zu, da er quasi die Kenntnis der gesamten Lösung voraussetzt. Zudem ist ein Problem von besonderer Güte, wenn der Schlüsselzug ein völlig unerwarteter ist.

Schnellschach

Schnellschach hat eine Bedenkzeit von mehr als 10 Minuten und weniger als 60 Minuten pro Spieler und Partie. Bedenkzeiten von 10 Minuten und weniger nennt man "Blitzschach", welche von 60 Minuten und mehr "Langschach" bzw. Fernschach. Beträgt beim Schnellschach die Bedenkzeit genau 30 Minuten pro Spieler und Partie, spricht man von "Aktivschach".

Schnittpunkt

Das eine Feld, das zwei verschiedene Wirkungslinien gemeinsam haben. Für ein Beispiel für eine Verstellung auf einem Schnittpunkt siehe "Verstellung (2.)".

Schönheitspreis

Auf manchen Turnieren ausgelobter Sonderpreis für einen besonders schön anzusehenden Partysesieg. Oft werden dabei zwar inkorrekte, aber spektakuläre Opfer eher mit diesem Preis bedacht, als objektiv korrekt geführte Partysesiege, die äußerlich allerdings langweilig anmuten.

schräg

Schräg bedeutet im Schachgebrauch immer "diagonal", d.h. von einem Feld immer im 45-Grad-Winkel auf das nächste Feld derselben Farbe.

Schrägläufiges

Im Tandem verwendeter Begriff für Bauer, Läufer oder Dame, also einen Stein, der ein Feld weit vorwärts schräg angreift. Im Beispiel hat Weiß in einer Tandem-Partie am Zuge ein Matt in Aussicht, falls er vom Partner etwas Schrägläufiges bekäme, das er dann auf f7 einsetzen könnte mit sofortigem Matt. Welcher der drei schrägläufigen Steine es letztlich ist, spielt dabei keine Rolle.



Schulmatt

Schulmatt >> Schäfermatt.

schwacher Bauer

Bauern sind häufiger schwach, als es andere Steine sind, denn sie haben nur wenige Zugmöglichkeiten und können daher schlechter auf einen Angriff reagieren und damit leichter geschlagen werden. Bestimmte Anordnungen von Bauern gelten als besonders anfällig, das sind der Isolani, der rückständige Bauer und der zu weit vorgerückte Bauer, welche keinen Nebenmann haben, der sie decken könnte. Außerdem gilt der Doppelbauer als schwach, da stets der hintere schlecht ziehen kann und der vordere nicht von hinten gedeckt werden kann. Auch können hängende Bauern oder blockierte Bauern schwach sein.

schwaches Feld

Zu den schwachen Feldern zählen Löcher und Felder auf nicht opponierbaren Wirkungslinien.

Schwäche

Nachteil in einer Stellung, wenn er vom Gegner ausgenutzt werden kann. Schwächen können sein: schwache Bauern (wie Isolani, Doppelbauer, rückständiger Bauer, zu weit vorgerückter Bauer, hängende Bauern), schwache Felder (wie Löcher), schwache Königsstellung (=unzureichende Königssicherheit) etc. Nicht als Schwäche würde man allerdings einen Entwicklungsverzug, einen Raumangel oder einen materiellen Nachteil bezeichnen, denn diese Nachteile sind allgemeiner und nicht konkreter Natur, d.h. sie können auf dem Brett nicht lokalisiert werden. Kann eine eigentliche 'Schwäche' vom Gegner überhaupt nicht ausgenutzt werden, z.B. eine luftige Königsstellung in einem Bauernendspiel, spricht man nicht von einer Schwäche.

Schwalbe

Problemschach-Verband in Deutschland, deren Mitteilungsmedium "Die Schwalbe" ebenfalls kurz 'Schwalbe' genannt wird.

schwarzfeldriger Läufer

Ein Läufer ist schwarzfeldrig, wenn er auf einem schwarzen Feld steht und damit nur entlang der schwarzen Felder ziehen kann. Die Farbe des Läufers spielt dabei keine Rolle. Im Beispiel ist der weiße Läufer auf c3 ein schwarzfeldriger Läufer. Der schwarze Läufer auf h6 ist ebenfalls ein schwarzfeldriger, während der Läufer auf b7 ein weißfeldriger ist.



Schweizer System

Ein Turniermodus, der bei vielen Teilnehmern und nur wenigen Runden zu den (unter diesen schwierigen Bedingungen) noch gerechtesten Endplatzierungen führt. Es werden in jeder Runde stets Spieler mit ungefähr gleicher Punktzahl gegeneinander gelost. Als nötige Feinwertung wird oft die Buchholzwertung festgelegt.

schwere Figur

Schwere Figur >> Schwerfigur.

Schwerfigur

Zu den Schwerfiguren gehören Dame und Turm. Sie werden auch "schwere Figuren" genannt. Man unterscheidet sie von den "Leichtfiguren" Springer und Läufer. Sie besitzen mit 9 und 5 Punkten einen höheren Figurenwert.

schwimmen

Tätigkeitszustand, bei dem der ins Schwimmen geratene die gegnerischen Drohungen oder den gegnerischen allgemeinen Stellungsdruck nicht mehr hoffnungsvoll zu beantworten weiß. Die Verschärfung der Stellung aus einer solchen Situation heraus nennt man "im Trüben fischen". Planloses Umherziehen dagegen hielte den Zustand des Schwimmens weiter aufrecht.

Seekadettenmatt

Das Seekadettenmatt, auch "Légals Matt", erfolgt in der Eröffnung mit zwei Springern und einem Läufer unter Aufopferung der Dame. Im Beispiel spielt Weiß 1.Sxe5! und nach 1...Lxd1? wird Schwarz zwingend mattgesetzt: 2.Lxf7+ Ke7 3.Sd5#.



Sekundant

Spielstarker Spieler, der einem noch stärkeren gegen Bezahlung zur Seite steht, indem er Eröffnungsvorbereitungen für diesen ausarbeitet, Hängepartien analysiert oder gemeinsame Analysen mit eigenen Ideen bereichert. Hat ein Meister mehrere Sekundanten, spricht man von einem Sekundantenstab. Wäre ein Sekundant stärker als sein Meister, wäre stattdessen der Ausdruck "Trainer", "Lehrer" oder "Betreuer" üblich.

Selbstmatt

Ein Schachproblem, bei dem der anziehende Weiße den Schwarzen dazu zwingt, Weiß mattzusetzen. Die Abkürzung für z.B. Selbstmatt in 4 Zügen lautet "s#4".

Shogi

Shogi >> Japanisches Schach.

Simultan

Beim Simultan spielt einer gegen viele andere gleichzeitig. Dabei geht er von Brett zu Brett und fordert mit seinem Erscheinen den jeweiligen Gegner auf, einen Zug zu machen. Simultan entspricht für den Simultanspieler einer großen Zeitvorgabe je Partie.

Sonderzug

Sonderzug >> Spezialzug.

Sonneborn-Berger

Eine Feinwertung ähnlich der Buchholzwertung, nur daß hier nicht alle gegnerischen Punkte zusammengerechnet werden, sondern lediglich die Punkte der Gegner, die man bezwungen hat plus die Hälfte der Punkte der Gegner, gegen die man ein Remis erreicht hat. Diese Wertung wird oft bei Rundenturnieren angewendet, da hier die Buchholz aller Spieler gleich wäre. Nach Sonneborn-Berger hat von zwei punktgleichen Spielern derjenige die bessere Platzierung verdient, der gegen die punktstarken Spieler besser und dafür gegen Gegner vom Tabellenende schlechter gepunktet hat.

Spannung

Zwei schräg zueinander stehende Bauern, die sich gegenseitig schlagen könnten, stehen unter Spannung. Oft ist es für keine der beiden Seiten günstig, zu tauschen, sodaß die Spannung über viele Züge hinweg aufrechterhalten bleibt. Im ersten Beispiel (Diagramm 1), einer Grundstellung des Damengambits, besteht eine Spannung auf den Feldern c4 und d5. Im zweiten Beispiel hat Schwarz soeben 1...f7-f5 gespielt. Die Spannung auf f6 währt nur einen Zug, da das weiße Recht des En-passant-Schlagens nur einen Zug lang besteht.



Sperrzug

Derjenige Zug, der bei einer Verstellung die gegnerische Wirkungslinie zubaut. Im Diagramm 1 spielt Weiß den Sperrzug 1.Se5 und verstellt damit gleich zwei wichtige Wirkungslinien des Schwarzen. Im Diagramm 2 spielt Weiß 1.Le3 und verstellt dem schwarzen Turm seinen Rückzug, was den Gewinn einer Qualität bedeutet.



Spezialzug

Im Schachspiel gibt es drei verschiedene Spezialzüge, das sind Züge, die anders als nach den gewöhnlichen Gangarten ausgeführt werden dürfen. Die Rochade, En-passant-Schlagen und die Bauernverwandlung. Statt Spezialzug wird gelegentlich auch der Begriff "Sonderzug" verwendet.

Spielphase

Die Schachpartie besteht aus den Spielphasen "Eröffnung", "Mittelspiel" und "Endspiel". Diese drei Phasen haben ein verschiedenes Gesicht. Während in der Eröffnung das Hauptaugenmerk auf Entwicklung und Königssicherung liegt, sind Königsangriff, Positionen- und Kombinationsspiel Sache des Mittelspiels. Im figurenarmen Endspiel ist die Verwertung von Vorteilen zum schließlichen Sieg oder, bei schlechter Stellung, die Sicherstellung des unentschiedenen Ausgangs erklärtes Ziel.

Spieß

Ein Spieß ist ein Doppelangriff, bei dem eine langschriftige Figur zwei gegnerische Steine entlang ein und derselben Wirkungslinie angreift. Im ersten Beispiel macht der Turm e1 einen Spieß auf Dame und König, im zweiten spießt der Läufer einen Springer und einen Bauern auf. Man beachte, daß man nur von einem Angriff auf einen Stein spricht, wenn der bedrohte Stein entweder einen höheren Figurenwert besitzt, oder wenn er ungedeckt ist.



Spitze

Kurz für: die Spitze einer Bauernkette. Spitze >> Siehe unter dem Stichwort "Basis".

Springer

Der Springer ist ein Stein mit dem Figurenwert 3.



Stammpartie

Diejenige Partie, in der ein Eröffnungszug, oder gar ein ganzes Eröffnungssystem, auf Meisterebene erstmals ausprobiert wurde.

Steckschachspiel

Ein Steckschachspiel (kurz: "Steckschach") hat Löcher in den einzelnen Feldern und Bolzen an der Unterseite der Figuren, damit die Stellung nicht versehentlich verrutschen kann. Es wird z.B. auf Reisen verwendet oder beim Fernschach zum Merken der vielen Stellungen aller gleichzeitig gespielten Partien. Beim Blindenschach haben die schwarzen Steine einen Extra-Bolzen auf dem Kopf.

Stein

Als Stein bezeichnet man jeden beim Schachspiel benötigten Spielstein, also den Bauern, den Springer, den Läufer, den Turm, die Dame und den König.

Stellung

Eine Stellung, auch "Position", ist eine Momentaufnahme zu Beginn, inmitten oder am Ende einer Partie oder eines Schachproblems. Zur Stellung wird (außer in der Retroanalyse) auch zwingendermaßen die Information zugerechnet, wer am Zuge ist, welche Rochaden noch möglich sind, ob und wo ein En-passant-Schlagen möglich ist und in welche Brettrichtung die Bauern laufen.

Stellungsdeterminismus

Ein Begriff aus der Retroanalyse. Beim Stellungsdeterminismus enthält eine angegebene Stellung samt der Anzahl geschehener Züge die gesamte Partienotation in sich, welche zu finden ist. Es gibt innerhalb der vorgegebenen Anzahl Züge stets nur genau einen legalen Partieverlauf von der Grundstellung bis hin zur vorgegebenen Stellung. Im Beispiel lautet die Vorgabe: Stellung (siehe Diagramm) nach dem 5. Zug von Schwarz. Der einzige Weg ist 1.Sc3 e5 2.Sd5 e4 3.Sf4 e3 4.Sh5 exd2+ 5.Kxd2 Dg5+.



Stellungsdruck

Stellungsdruck >> Siehe unter dem Stichwort "Druck".

Stellungswiederholung

Eine Stellungswiederholung liegt vor, wenn in einer Partie ein und dieselbe Stellung zum wiederholtenmale vorkommt. Eine Stellung ist dieselbe, wenn Steine gleicher Gangart auf gleichen Feldern stehen, die verschiedenen Rochaderechte gleich sind und der gleiche Spieler am Zuge ist. In allen Beispielen wurde mit 1.e4 e5 eröffnet. Im ersten Beispiel spielt Weiß den Zug 2.Ke2. Nach 2...Sf6 3.Ke1 Sg8 ist keine Stellungswiederholung erfolgt, da Weiß vor seinem 2ten Zug das Rochaderecht hatte, vor dem 4ten Zug aber nicht. Im zweiten Beispiel spielt Weiß 2.Lc4 Sf6 3.Lb5 Sg8 4.Lf1. Auch hier liegt keine Stellungswiederholung vor, da statt Weiß nun Schwarz am Zuge ist. Im dritten Beispiel spielt Weiß die Züge Sb1-c3, Sc3-d5, Sd5-f4, Sf4-h3, Sg1-e2, Se2-c3, Sc3-b1 und Sh3-g1, während Schwarz immer nur mit seinem Königsspringer rein- und rausspringt. Hier ist eine Stellungswiederholung der Fall, obwohl die beiden weißen Springer ihren Platz getauscht haben.

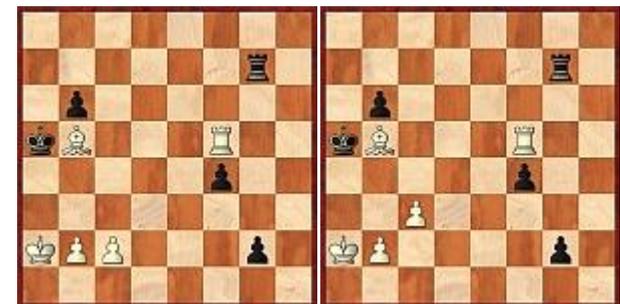


Stickmatt

Stickmatt >> Ersticktes Matt.

stiller Zug

Ein Zug, der in taktischer Stellung, z.B. nach einem Opfer, ohne Schachgebot daherkommt. Im Beispiel erzwingt Weiß das Matt in 2 Zügen durch 1.c3. Bei jedem 'lauten' Schachgebot, z.B. durch 1.Lf1+, kann Schwarz das Matt zunächst abwehren.

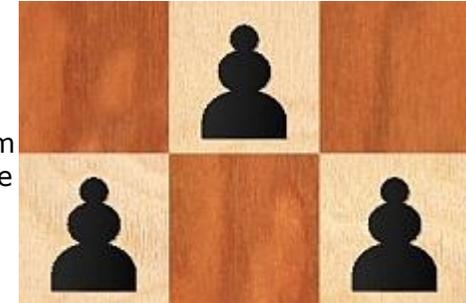


Stonewall

Bauernreihe, die, wie im Teildiagramm ersichtlich, Spitzen und einem Deckungsbauern besteht. Sie zumeist aus der Holländischen Eröffnung 2) oder aus Slawisch (Diagramm 3). Bei Weiß ist Bauernaufstellung selten zu sehen.



Eine
aus zwei
entsteht
(Diagramm
eine solche



Strategie

Die Strategie umfaßt alle Überlegungen zu einer Stellung, die nicht konkrete Berechnung, also Taktik, sind. In der folgenden Stellung gehörte die Berechnung des klassischen Läuferopfers auf h7 in den Bereich der Taktik. Dagegen wären allgemeine Überlegungen wie 'Sollte ich eher die kleine oder die große oder vielleicht gar keine Rochade anstreben?', 'Wo stünde der Läufer c1 gut, eher auf a3 oder vielleicht auf c1?' oder 'Kompensiert die offene b-Linie den Nachteil der geschwächten weißen Bauernstellung?' als Elemente der Strategie zu sehen. Auch psychologische Momente, wie 'Mit dem geschehenen Zug ...Dc7 will mich doch mein Gegner förmlich zum Läuferopfer verführen, ich glaube, da ist etwas faul...', werden manchmal unter die Strategie subsumiert, wengleich sie eigentlich eher eine eigene, psychologische Sparte darstellen.

Studie

Endspiel-Schachproblem, das oft weniger, dafür aber längere Varianten hat und oftmals auch nicht so gekünstelt aussieht, wie sonstige Schachprobleme. Eine bekannte Studie ist die von Richard Réti (Weiß am Zuge hält Remis). (Diagramm Nr. 1) 1.Kg7 h4 2.Kf6 (Nr. 2) Kb6 [2...h3 3.Ke7 h2 4.c7 h1=D 5.c8=D+] 3.Ke5 (Nr. 3) h3 [3...Kxc6 4.Kf4] 4.Kd6 h2 5.c7 h1=D 6.c8=D Remis.



Tabija

Eine der verschiedenen Grundstellungen im arabischen Schach. Im Diagramm ein überliefertes Beispiel einer solchen Grundstellung.

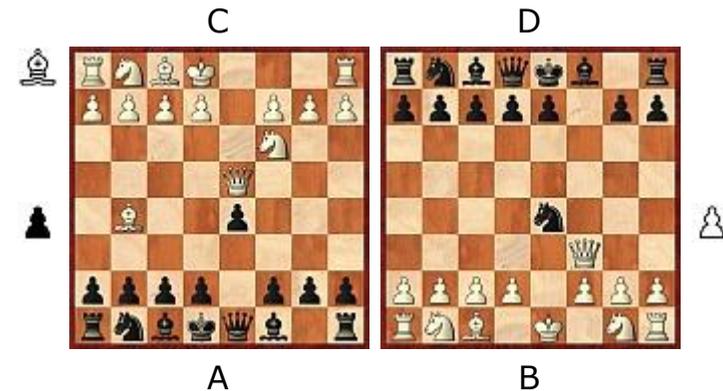
Taktik

Taktik ist Berechnung der infragekommenden Varianten, insbesondere unter Einbezug von Opfern und sonstigen Zügen, die zunächst nicht plausibel aussehen. Im Beispiel gehört es in den Bereich der Taktik, neben dem einfachen Figuren-Rückgewinn 1.dxc6, den vermutlich stellungsverstärkenden Zug 1.Sd4 korrekt zu berechnen. Dieser Zug "geht" entweder oder er "geht nicht", d.h., er ist entweder deutlich stärker oder deutlich schwächer als 1.dxc6. Allgemeine Überlegungen, wie 'Stünde der weiße Läufer auf e2 oder d3 besser?', gehörten dagegen zur Strategie (siehe dort).



Tandem

Tandem ist eine Abart des Schachspiels, für welche man 4 Spieler benötigt. Zwei Bretter befinden sich nebeneinander wie in der Abbildung. Je ein weißer und ein schwarzer Spieler bilden gemeinsam eine Mannschaft, hier spielen A und B zusammen gegen C und D. Geschlagene Figuren werden dem Partner übergeben, welcher diese dann irgendwann anstatt eines regulären Zuges einsetzen darf. Im Beispiel kann Spieler B einen Bauern auf f7 einsetzen und erzielt damit ein Matt.



Tartakowerismen

'Sammlung' von Aphorismen des österreichischen Großmeisters Savielly Tartakower (1887-1956). Die bekanntesten sind:

- "Die Fehler sind alle da, sie müssen nur noch gemacht werden."
- "Immer der vorletzte Fehler gewinnt."
- "Die Drohung ist stärker als die Ausführung."
- "Es ist stets günstiger, die Steine des Gegners zu opfern."
- "Der Taktiker muß wissen, was er zu tun hat, wenn es etwas zu tun gibt; der Stratege muß wissen, was er zu tun hat, wenn es nichts zu tun gibt."
- "Fehler können und dürfen nur starke Spieler machen."
- "Im Schach gibt es nur einen Fehler – die Überschätzung des Gegners."

Tausch

Tausch >> Abtausch.

Tauschwert

Tauschwert >> [Figurenwert](#).

technisches Remis

Eine Stellung ist 'technisch remis' oder auch 'totremis', wenn sie für keine Seite mit normalen Mitteln mehr zu gewinnen ist. Das hieße, daß ein [Endspiel](#) mit z.B. König und Turm gegen König und Turm bei zwei [Großmeistern](#) ein technisches Remis wäre, während es bei zwei Anfängern noch lange nicht ein solches ist, da hier die Fehlerquote viel höher liegt. Eine [Remisreklamation](#) wegen 'technischem Remis' kann erfolgen, wenn ein Spieler nur noch weniger als 2 Minuten [Restbedenkzeit](#) hat und verhindern will, daß sein Gegner ihn "[über die Zeit hebt](#)". Die Entscheidung, ob eine Stellung tatsächlich technisch Remis ist, oder ob weitergespielt werden muß, liegt dabei allein beim Schiedsrichter.

Teildiagramm

Teildiagramm >> Siehe unter dem Stichwort "[Diagramm](#)".

Tempo

Das Tempo ist der Wert eines Zuges. Wenn Weiß beispielsweise mit 1.e3 [eröffnet](#) und nach 1...e5 den Zug 2.e3-e4 spielt, so hat er einen Zug verschenkt, man sagt dann auch, er habe ein Tempo verschenkt. Übrigens: Der weiße [Anzugsvorteil](#) beträgt genau ein halbes Tempo. Die Mehrzahl von Tempo lautet "Tempi". Ein [geopferter](#) Bauer hat den Gegenwert von etwa drei Tempi.

Textzug

Werden in einem Medium (Buch, Bildschirm etc.) von einer Stellung mehrere [Fortsetzungsmöglichkeiten](#) untersucht, ist der Textzug stets derjenige, der (in einer Partie) tatsächlich gespielt wurde, bzw. (bei einem [Schachproblem](#) oder in der [Eröffnungsliteratur](#)) die Hauptfortsetzung bildet. In der Regel wird der Textzug zuerst angegeben, meist im Fettdruck, daraufhin die [Nebenvarianten](#). Die Aneinanderreihung aller Textzüge bildet das [Hauptspiel](#).

Themapartie

Bei einer Themapartie sind die ersten Eröffnungszüge vorgegeben, die dann für Weiß wie für Schwarz verpflichtend sind. Oft werden ganze Thematornamente veranstaltet, wobei immer die gleiche Themastellung, sozusagen als 'Grundstellung', in allen Runden und an allen Brettern obligatorisch ist. Als Eröffnungsstellungen werden in der Regel nur solche Positionen ausgewählt, die für Weiß und Schwarz als akzeptabel und spielbar erscheinen. Die Farbe eines Turnierteilnehmers wird jede neue Runde, wie in den meisten Turniermodus, möglichst getauscht. Eine Bekanntgabe der Themastellung vor dem Turnier, damit sich die Teilnehmer vorbereiten können, ist die Regel.

theoretisches Remis

theoretisches Remis >> technisches Remis.

Theorie

Die Gesamtheit allen öffentlichen Wissens über die Eröffnungen. Dieses Wissen setzt sich hauptsächlich aus gespielten und dabei eröffnungsmäßig relevanten Meisterpartien, aber auch aus veröffentlichten Analysen zusammen. Hausanalysen fallen nicht unter die Theorie, da sie nicht jedermann zur Verfügung stehen. Eine Neuerung spielen, heißt auch 'aus der Theorie gehen'. Zudem werden Eröffnungsbücher gelegentlich als Theoriebücher bezeichnet.

Titel

Die FIDE vergibt für besonders starke Schachspieler die Titel "Großmeister", Internationaler Meister und FIDE-Meister (siehe dort).

Tripelbauer

Analog zum Doppelbauern stehen beim Tripelbauern drei Bauern gleicher Farbe auf ein und derselben Linie. Im Beispiel hat Weiß auf der c-Linie einen Tripelbauern.

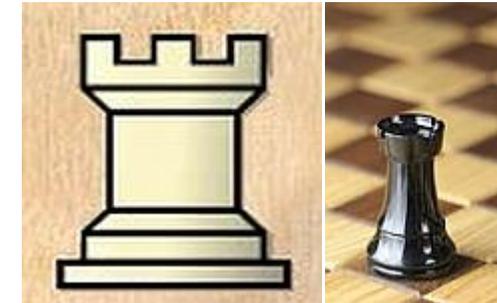


Türke

Türke >> Schachtürke.

Turm

Der Turm ist ein Stein mit dem Figurenwert 5.



Turmlinie

Turmlinien, auch Randlinien, sind die a- und die h-Linie.

Turniertabelle

Veröffentlichte Zwischen- und Endstände, die die Punktzahlen der einzelnen Turnierteilnehmer kundgeben. Es wird unterschieden zwischen Kreuztabelle (links oben) und Fortschrittstabelle (rechts oben). In der Kreuztabelle ist zu sehen, wer gegen wen wie gespielt hat, nicht aber in welcher Runde sowie der Gesamtpunktstand der einzelnen Spieler nach jeder Runde. Bei einer Fortschrittstabelle ist stets nur der aktuelle Punktstand ablesbar. Es gibt auch kombinierte Tabellen (links unten) oder die doppelte Tabellenführung mittels zweier nebeneinander auszufüllender Tabellen.

Spieler	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Gesamt		Marcus	Dieter	Jürgen	Walter	Gesamt
Marcus	1	2	2,5	2,5	Marcus		1	½	1	2,5
Dieter	0,5	0,5	1	1	Dieter	0		½	½	1
Jürgen	0,5	1,5	2	2	Jürgen	½	½		1	2
Walter	0	0	0,5	0,5	Walter	0	½	0		0,5
Spieler	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Gesamt						
Marcus	1 (4,s)	1 (2,w)	½ (3,g)	2,5						
Dieter	½ (3,w)	0 (1,s)	½ (4,w)	1						
Jürgen	½ (2,g)	1 (4,w)	½ (1,w)	2						
Walter	0 (1,w)	0 (3,s)	½ (2s)	0,5						

über die Zeit heben

Ausdruck für ein Gewinnen durch Zeitrekamation statt durch Matt. Ist eine Stellung besser oder zumindest ausgeglichen und der Gegner hat nur noch wenige Sekunden Restbedenkzeit, ist es bequemer, belanglose Züge zu machen, bis des Gegners Zeit abgelaufen ist, anstatt mühselig nach einem Gewinnweg zu suchen. Stünde der Gegner allerdings etwas oder gar deutlich besser, könnte dieser, um das 'Über-die-Zeit-gehoben-werden' zu verhindern, mit gewissen Chancen auf Erfolg 'auf Remis reklamieren'.

Überlastung

Überlastete Steine haben zwei oder mehr Aufgaben zu erfüllen, welche sie aber nicht erfüllen können. Im ersten Beispiel ist der schwarze König mit der Deckung von Dame d8 und Bauer f7 überlastet. Es kann sowohl 1.Lxf7+ Kxf7 2.Dxd8 mit Damengewinn, als auch andersherum 1.Dxd8+ Kxd8 2.Lxf7 mit Bauerngewinn folgen. Im zweiten Beispiel greift der weiße König beide schwarzen Leichtfiguren mit 1.Ke4 gleichzeitig an, der schwarze König aber kann sie beide mit 1...Ke6 decken und ist trotz zweier Aufgaben diesmal nicht überlastet.



Umgehung

Zumeist im Turmenspiel gebrauchter Begriff. Im Beispiel macht Weiß mit 1.Th8 einen Umgehung. Da er droht, den Bauern inzuziehen und so den schwarzen Turm zu einem Opfer zu nötigen, schlägt Schwarz mit 1...Txa7 den weißen Bauern, worauf aber Weiß mit dem Spieß Th7+ den Turm doch gewinnt. Ein weiteres Beispiel einer Umgehung unter dem Stichwort Doppellösung. Dort ist im zweiten Beispiel nach 1.Kc3 der Zug 1...Td1 eine Umgehung, nach c8D käme Tc1+ mit Gewinn der Dame durch einen Spieß.

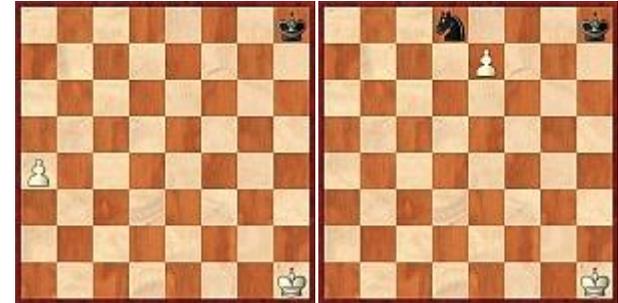


Umwandlung

Umwandlung >> Bauernverwandlung.

Umwandlungsfeld

Das Umwandlungsfeld ist dasjenige Feld, auf dem ein Freibauer auf die letzte Reihe tritt oder treten kann, auf dem also die Umwandlung in Dame, Turm, Läufer oder Springer erfolgt. Im ersten Beispiel ist das Umwandlungsfeld des a-Bauern das Feld a8. Im zweiten Beispiel hat Weiß am Zuge für den Bauer e7 zwei Umwandlungsfelder, nämlich e8 und d8.



unechte Fesselung

Unechte Fesselung >> Siehe unter dem Stichwort "Fesselung".

Unentschieden

Unentschieden >> Remis.

Ungleichfarbige Läufer

Von ungleichfarbigen Läufern spricht man, wenn jede Seite noch genau einen seiner zwei Läufer hat, und diese auf unterschiedlicher Felderfarbe stehen. Solche ungleichfarbigen Läufer im Endspiel münden häufiger in einem Remis, als das in anderen Endspielen der Fall ist. Im Beispiel ist die Stellung für Schwarz nicht zu gewinnen, trotz dessen er drei Bauern mehr hat, denn der weiße König ist von b2 nicht zu vertreiben und der weiße Läufer von der langen Diagonalen nicht. Ungleichfarbige Läufer im Mittelspiel dagegen begünstigen beiderseitig einen Angriff, da kein Läufer dem anderen entgegentreten (opponieren) kann.



unmöglicher Zug

Ein Zug, der nicht den FIDE-Regeln entspricht. In Blitzpartien führt (bei Reklamation durch den Gegner) ein solcher unmöglicher Zug zum Verlust der Partie, in allen anderen Partieformen, muß ein unmöglicher Zug zurückgenommen werden. Die häufigsten Fälle von unmöglichen Zügen sind: Nichtbeachten eines gegnerischen Schachgebotes. Ziehen eines Steines auf ein Feld, auf das er den Regeln nach gar nicht ziehen darf. Rochadeausführung trotz bereits verlorenem Rochaderecht. Einen Zug ausführen, obwohl der Gegner am Zuge ist, usw.

Unregelmäßige Eröffnung

Innerhalb der ersten wenigen Halbzüge einer Partie fallen alle Eröffnungszüge, -varianten und -systeme, die keinen allgemein bekannten Namen tragen, unter den Begriff "Unregelmäßige Eröffnung(en)" oder einfach nur "Unregelmäßig". Im Beispiel hat Weiß mit 1.a3 unregelmäßig eröffnet.



unter Kontrolle haben

Unter Kontrolle haben >> Siehe unter dem Stichwort "angegriffenes Feld".

Unterminierung

Einen Deckungsstein (eines anderen Steines oder eines wichtigen Feldes) angreifen und abzutauschen drohen. Im Beispiel gewinnt Weiß Material durch den Unterminierungszug 1.Lg5. Entweder der Sd7 oder der Le5 gehen verloren. Ein (Bauern-) Hebel ist auch in aller Regel eine Unterminierung.



Untervariante

Untervariante >> Siehe unter dem Stichwort "Variante".

Unterverwandlung

Eine Unterverwandlung ist eine Bauernverwandlung in eine andere Figur als die Dame, also in einen Springer, Läufer oder Turm. Die Unterverwandlung ist dann besser als die Umwandlung in eine Dame, wenn dadurch z.B. ein Patt verhindert wird, oder wenn ein Umwandlungsspringer gabeln oder gar mattsetzen kann. Im Beispiel setzt Weiß in zwei Zügen matt, wenn er sich einen Turm wählt. 1.c8T Ka6 2.Ta8#. Der Zug c8D? setzte dagegen patt.



Variante

Ein in einer Stellung analysierter Nebenzug (der also nicht der Textzug aus dem Hauptspiel ist) samt seinen Folgezügen bezeichnet man als eine Variante oder Nebenvariante. Ein Textzug kann mehrere Varianten haben. Eine Variante kann ab ihrem zweiten Halbzug ihrerseits Varianten enthalten, die man dann Untervarianten nennt. Manchmal wird auch nur der erste Zug der gesamten Variante als 'Variante' bezeichnet.

verbinden

Türme verbinden heißt, bewirken, daß die zwei Türme sich gegenseitig decken. Das muß nicht durch einen Turmzug erfolgen, es kann auch ein zwischen den Türmen stehender Stein weggeräumt werden. Bei Springern wird der Begriff selten gebraucht.

verbundene Bauern

Bauern, die auf benachbarten Linien stehen, also das Gegenteil von isolierten Bauern. Im Beispiel hat Weiß zwei verbundene Freibauern, während Schwarz zwei isolierte Freibauern hat.



Verdoppelung

Seine zwei Türme so hinstellen, daß beide ihre Wirkkraft entlang einer wichtigen Wirkungslinie entfalten. Im Beispiel hat Weiß mittels 1.Te2 und 2.Tae1 die Türme verdoppelt. Dank der doppelten Wirkkraft ist nun der Le6 gefesselt und der Bauer f7 an den Le6 gebunden. Bei einer 'Verdoppelung' der Wirkkraft von Turm und Dame oder von Läufer und Dame, spricht man von einer Batterie.



vereinzelter Bauer

Vereinzelter Bauer >> Isolani.

vergifteter Stein

Ein Stein, der trotz fehlender Deckung nicht geschlagen werden kann, da sonst schwerwiegende Folgen eintreten. Im Diagramm kann Schwarz den b-Bauern nicht schlagen, denn nach 1...Dxb2 würde 2.Sa4 die Dame durch einen Figurenfang erobern.



Verschärfung

Verschärfung >> Siehe unter dem Stichwort "Verwicklungen".

Verstellung

1. (Eigen-)Verstellung >> Siehe unter dem Stichwort "Schachproblem".
2. Verstellung zweier wichtiger, gegnerischer Wirkungslinien auf einem Schnittpunkt. Der Gegner kann danach nicht beide Wirkungslinien freihalten. Im Beispiel erfolgt die Verstellung durch 1.Le5. Schwarz kann die Mattdrohungen Dxh8# sowie das Grundreihenmatt nicht beide abwehren, denn, wer von Turm e2 und Läufer c3 auch immer auf e5 schlägt, verstellt der jeweilig anderen Figur seine Wirkungslinie.
3. Verstellung nur einer wichtigen, gegnerischen Wirkungslinie. Der Zug, der die Verstellung bewirkt, wird Sperrzug genannt.



Verteidigung

Sich zu verteidigen, heißt, einen Angriff des Gegners nicht durchdringen zu lassen. Ein notwendiges und eher unbeliebtes Muß unter Schachspielern, die in einer schlechten Stellung oder nach einem gegnerischen Opfer zu 'überleben' versuchen. Eine Verteidigung kann eingestreut auch aktive Züge und Drohungen beinhalten.

vertreiben

Vertreiben >> Siehe unter dem Stichwort "angegriffener Stein".

Verwandlungsfigur

Eine Verwandlungsfigur, auch Umwandlungsfigur, nennt man eine Figur, die aus einer einstigen Bauernverwandlung entstanden ist. Im Beispiel hat Weiß zwei schwarzfeldrige Läufer, mindestens einer von beiden muß also eine Verwandlungsfigur sein.



Verwicklungen

'Verwicklungen schaffen' oder 'die Stellung verschärfen' heißt, die Stellung durch unerwartete, viel Taktik beinhaltende Züge zu verkomplizieren und dadurch den Gegner zu Fehlern zu animieren. Da jemand dann aber selbst auch einer höheren Fehlerwahrscheinlichkeit unterliegt, ist es oft der bessere Spieler in einer nicht besseren Stellung, der zu diesem Mittel greift, um die Partie auf solche Weise noch zu gewinnen. Auch ausgesprochene Taktiker verwickeln das Spiel gerne, um so ihre taktischen Stärken besser ausspielen zu können. Gegenangriffe, Opfer, gegensätzliche Rochaden usw. sind wirksame Stellungsverschärfer.

Vorbereitung

Als Vorbereitung bezeichnet man das vor einer Partie stattfindende, minutiöse Studium der gegen einen bestimmten Gegner zu erwartenden Eröffnungsvariante. Buch, Datenbank und Schachprogramm sind die gewöhnlichen Helfer. Spielt ein Gegner häufiger eine bestimmte, als ungenügend geltende Nebenvariante, vielleicht gar ein zweifelhaftes Gambit, so lohnt sich ein spezielles Eröffnungstudium besonders, da der eigene Überraschungseffekt samt seiner hohen Fehlerwahrscheinlichkeit ausgeschaltet wird, während die zweifelhafte Stellung des Gegners erhalten bleibt. Eine Eröffnungsvorbereitung, die nicht auf einen kommenden Gegner zugeschnitten ist, sondern nur eine intensive Kenntnis über eine spezielle Eröffnungsvariante bringen soll, wird Hausanalyse genannt.

Vorgabe

Um einen Spielstärkeunterschied zu verringern, kann eine Vorgabe (ein Handicap) vereinbart werden. Diese kann eine materielle oder eine Zeitvorgabe sein. Bei einer materiellen Vorgabe beginnt der bessere Spieler die Vorgabepartie ohne einen oder ohne mehrere Steine. Man sagt, er gibt (z.B.) den Springer b1 vor (siehe Diagramm). Bei einer Zeitvorgabe bekommt der bessere Spieler weniger Bedenkzeit als sein Gegner, z.B.: zwei Minuten gegen fünf Minuten. Ein häufiger Vorgabe-Modus ist eine Simultanvorstellung, seltener ist eine Blindschachpartie gegen einen sehenden Gegner oder gar ein Blindsimultan.



Vorposten

Eine gar nicht oder nur sehr schwer vertreibbare Figur im Zentrum oder inmitten der gegnerischen Stellung. Ein häufig vorkommender Vorposten ist der weiße Königsspringer auf e5 (siehe Diagramm).



Vorstoß

Auch "Bauernvorstoß". Ein Bauernzug ohne Schlagfall von bedeutender Wichtigkeit. Im Beispiel die Vorstoßvariante der Caro-Kann-Verteidigung.

Vorstoßvariante

Bezeichnung in einigen Eröffnungen für eine Variante, in welcher Weiß einen Bauern auf die 5te Reihe vorrückt. Bekannte Vorstoßvarianten gibt es in der französischen Verteidigung und in der Caro-Kann-Verteidigung. Seltener im Damengambit usw.

weißfeldriger Läufer

Weißfeldriger Läufer >> Siehe unter dem Stichwort "[schwarzfeldriger Läufer](#)".

Weizenkornlegende

Die Legende spielt im 3.-4. Jahrhundert nach Christus in Indien. Als dem indischen Herrscher Shihram das Schachspiel von Sissa ibn Dahir vorgestellt wurde, war dieser so begeistert, daß er ihm einen Wunsch erfüllen wollte. Sissa wünschte 'lediglich', daß man ihm die 64 Felder seines Schachbretts mit Weizenkörnern fülle, ein Korn auf das erste Feld, zwei auf das zweite, vier auf das dritte, acht auf das vierte usw., also immer die doppelte Anzahl auf jedem nächsten Feld. Shihram bewilligte dies und befahl einen Sack Weizen herbringen zu lassen. Wieviele Weizenkörner aber waren es in etwa? Shihrams Rechenmeister errechneten eine Summe von über 18 Trillionen Weizenkörnern, und daß diese Menge im gesamten Königreich nicht vorhanden wäre. Jedoch wurde dem Herrscher Shihram dies nicht zum Verhängnis, denn auf Anraten hin befahl er, daß Sissa die Körner zu zählen habe.

Weltschachverband

Weltschachverband >> [FIDE](#).

Wertungssystem

Ein Wertungssystem (auch: Ratingsystem) dient zur Auskunft über die Spielstärke der verschiedenen Schachspieler. Neben dem international gültigen ELO-System haben die meisten nationalen Verbände ihre eigenen Nationalen Wertungszahlen, in Deutschland heißen diese "DWZ".

Widder

Nach Kmoch (1956; "Die Kunst der Bauernführung"). Zwei sich gegenseitig blockierende (Mini-)Bauernketten aus je zwei Gliedern. Im Diagramm bilden die vier Bauern auf den beiden Zentrallinien zusammengenommen einen Widder.



Wiederaufnahme

Prozedere, bei der eine geplant abgebrochene Partie (Hängepartie) fortgeführt wird.

Wirkkraft

Eine Kraft, die einem Stein durch von ihm bedrohte Felder innewohnt. Je zahlreicher und je wichtiger diese Felder sind, umso höher die Wirkkraft. Auf diesen Feldern können auch Steine beider Seiten stehen, eigene Steine bezeichnete man in einem solchen Fall als 'gedeckt' und gegnerische als 'angegriffen'. Im Beispiel zog Weiß d2-d4. Die Wirkkraft des d-Bauern hat sich dadurch erhöht, da die nun bedrohten Felder c5 und e5 wegen ihrer Nähe zum Gegner und zum Zentrum wertvoller sind als die ehemals bedrohten Felder c3 und e3. Auch hat sich die Wirkkraft der Dame und des Läufer c1 erhöht. Der Läufer z.B. deckte vorher nur die Bauern b2 und d2, nun deckt er b2 und bedroht die Felder d2, e3, f4, g5 und h6. Manchmal wird die Wirkkraft eines Steines kurz als seine "Kraft" bezeichnet.



Wirkungslinie

Eine Wirkungslinie ist eine senkrechte, waagrechte oder diagonale Anordnung mehrerer leerer Felder von bedeutender Wichtigkeit. Auf ihnen können sich langschrittige Figuren entfalten. Im Beispiel kann man die a-Linie und die Läufer-Diagonalen f3-a8 und d1-h5 für Weiß sowie die d-Linie und die 2te Reihe für Schwarz als Wirkungslinien bezeichnen.



Wunderkind

Wunderkinder sind im Schachspiel sehr viel häufiger vertreten als in anderen Sportarten oder sonstigen Hobbys, da für die Schach-Spielstärke z.B. Körpergewicht sowie Erfahrungsschatz keine bzw. nur eine kleinere Rolle spielen, Begabung und Denkleistung dagegen eine



größere. Wunderkinder werden nicht selten schon im Jugendalter zum Großmeister. Anbei eine Bildergalerie verschiedener Wunderkinder.



Xiangqi

Xiangqi >> Chinesisches Schach.

Zeichen

In der das Schachspiel betreffenden Schriftsprache werden oft Zeichen anstatt von Sätzen oder Floskeln gebraucht, z.B.: "+-" für 'Weiß steht deutlich besser'. Solche Zeichen sind international verständlich. Es werden sogar ganze Bücher ohne jedes Wort verfaßt, die erste Buchreihe dieser Art war der "Informator". Die Zeichen werden entweder direkt vor oder nach einem Zug an diesen angehängt (z.B. 14.Tb1N) oder stehen selbständig (z.B. #2). Manche Zeichen sind doppelt belegt und haben verschiedene Bedeutung, je nachdem, ob sie vor einem, nach einem oder ohne Bezug zu einem Zug stehen. Manche stehen hinter einem Zug, bewerten aber eigentlich eine ganze Variante. Nachfolgend einige der üblichsten Zeichen der Schachsprache: ("•" ersetzt die zugehörige Zugnotation)

•!	guter Zug	•!!	sehr guter Zug	•?	schwacher Zug	•??	sehr schwacher Zug
•?!	fragwürdiger Zug	•!?	interessanter Zug	•☉	<u>Zugzwang</u>	•☐	einzigster Zug
•=	<u>Ausgleich</u>	•#	<u>Matt</u>	#...	Aufgabe/Problem: <u>Matt</u> in ... Zügen	•N	<u>Neuerung</u>
•+-	Weiß steht deutlich besser	•+=	Weiß steht etwas besser	•-+	Schwarz steht deutlich besser	•-=	Schwarz steht etwas besser
•~	Stellung ist unklar	+-	Aufgabe/ <u>Problem</u> : Weiß soll Vorteil erlangen	-+	Aufgabe/ <u>Problem</u> : Schwarz soll Vorteil erlangen	•☒	mit <u>Kompensation</u>
•➔	mit <u>Angriff</u>	•⬆	mit <u>Initiative</u>	•↔	mit <u>Gegenspiel</u>	•⊕	aus <u>Zeitnot</u>
•☐	mit <u>Entwicklungsvorsprung</u>	☐•	besser ist ...	☐•	schlechter ist ...	=•	äquivalent ist ...
☐•	mit der Idee ...	☐•	gerichtet gegen ...	h#...	Aufgabe/Problem: <u>Hilfsmatt</u> in ... Zügen	s#...	Aufgabe/Problem: <u>Selbstmatt</u> in ... Zügen

Es gibt derzeit etwa bis zu 50 verschiedene Zeichen.

Zeitkontrolle

Die Turnierregeln bei Langschach-Turnieren können vorsehen, daß nach einer festgelegten Anzahl von Zügen, in der Regel 40, beide Spieler ihre Züge in der zugestandenen Bedenkzeit absolviert haben müssen. Wird nach dem Kontrollzug (z.B. dem 40ten Zug) festgestellt, daß einer der beiden Kontrahenten die Zeit überschritten hat, so hat dieser, ein Nichteintreten von Ausnahmen vorausgesetzt, verloren.

Zeitnot

Zeitnot, im weniger extremen Falle auch "Zeitknappheit" ergibt sich für einen Spieler dann, wenn er bis zur Zeitkontrolle noch einige Züge bei geringer verbleibender Bedenkzeit zu machen hat.

Zeitüberschreitung

Eine Zeitüberschreitung geschieht, wenn einer der Spieler nicht die erforderliche Zügeanzahl in der festgelegten Bedenkzeit ausführt. Die Abkürzung lautet "ZÜ".

Zentralbauer

Die vier Bauern auf den Linien 'd' und 'e' werden die Zentralbauern oder Mittelbauern genannt. Wer von diesen zudem im Zentrum steht, also auf d4, e4, d5 oder e5 ist zudem ein Zentrumsbauer. Das Gegenteil von den Zentralbauern sind die "Flügelbauern".

Zentralfeld

Die Felder d4, d5, e4 und e5 nennt man Zentralfelder. Sie bilden zusammen das Zentrum.

Zentralisierung

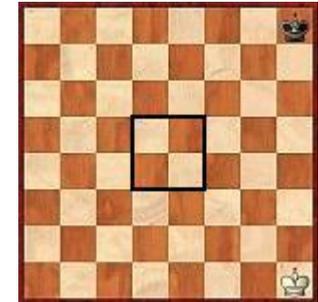
Zentralisierung eines Steines heißt, diesen in Richtung Zentrum zu führen, wo er in der Regel besser steht als am Rand. Am häufigsten wird der Ausdruck beim Übergang ins Endspiel gebraucht, wo der König zentralisiert wird, welcher im Endspiel in der Regel sehr gut im Zentrum steht, während er im Mittelspiel dort oft überhaupt nicht gut steht.

Zentrallinie

Die beiden Linien in der Mitte des Brettes, die d-Linie und die e-Linie, werden auch Zentrallinien genannt.

Zentrum

Das Zentrum umfaßt die Felder d4, d5, e4 und e5. Diese liegen genau in der geometrischen Mitte des Brettes. Im Diagramm ist das Zentrum schwarz umrandet.



Zielfeld

Bei einem Zug, der ausgeführt wird, dasjenige Feld, auf dem der gezogene Stein zum Stehen kommt. Bei der Rochade gibt es kein Zielfeld. Das Gegenteil ist das Ausgangsfeld.

Zonenturnier

Zonenturnier >> Siehe unter dem Begriff "Interzonenturnier".

zu weit vorgerückter Bauer

Ein Bauer, der ohne Unterstützung seiner eigenen Steine alleine weit vorne in der gegnerischen Stellung steht. Im Beispiel kann Weiß 1.d5-d6 spielen und den Läufer nach f8 zurückdrängen. Der weiße Bauer wäre dann ein Pfahl im Fleische, er selbst jedoch kann leicht angegriffen und nur schwer gedeckt werden.



Zugdeterminismus

Ein Begriff aus der Retroanalyse. Beim Zugdeterminismus enthält ein einziger angegebener Zug die gesamte Partienotation in sich, welche zu finden ist. Es gibt stets nur genau einen legalen Partieverlauf von der Grundstellung bis hin zu diesem Zug. Im Beispiel lautet der Zug 3.Dd6+. Der einzige Weg ist 1.d4 e5 2.dxe5 Ke7 3.Dd6+.

Zugmöglichkeiten

Die Gesamtheit aller regulär möglichen Züge zusammengenommen bilden die Zugmöglichkeiten des Spielers, der am Zuge ist. Im ersten Beispiel hat Schwarz nur zwei Zugmöglichkeiten, 1...Kg8 oder 1...gxh2. Im zweiten Beispiel hat Weiß 218 verschiedene Zugmöglichkeiten (Komposition von Nenad Petrovic). Man spricht auch von den Zugmöglichkeiten eines bestimmten Steines, dann meint man allerdings nur alle Zugmöglichkeiten, die dieser eine Stein hat. In der Grundstellung z.B. hat der weiße Königsläufer gar keine Zugmöglichkeiten, nach 1.e4 e5 allerdings hat er fünf.



Zugpflicht

Zugpflicht >> Zugrecht.

Zugrecht

Zugrecht hat derjenige Spieler, der am Zug ist, also den nächsten Zug ausführen darf. Ist jemand in Zugzwang, d.h., er würde am liebsten gar kein Zugrecht haben wollen, spricht man auch von "Zugpflicht", denn nach den FIDE-Regeln darf man nicht nur ziehen, sondern muß es auch, wenn man am Zuge ist. Der Begriff Zugpflicht kommt aber auch (scherzhaft gemeint) von der Erkenntnis, daß der am Zug befindliche Spieler, unter gleich starken Spielern, mit einer höheren Wahrscheinlichkeit derjenige ist, der den nächsten spielentscheidenden Fehler macht. Obschon das richtig ist, kann jedoch nur der nicht am Zug befindliche Spieler genau derjenige sein, der vielleicht soeben einen fehlerhaften Zug gemacht hat, der, sobald dieser als solcher erkannt wird, zum leichten Partiegewinn für den am Zug befindlichen Spieler führt.

Zugumstellung

Erreichen einer bestimmten Stellung durch eine andere Zugfolge. Die Hauptvariante des Damengambits ist 1.d4 d5 2.c4 (Diagramm 1) 2...e6 (Diagramm 3). Allerdings kann die gleiche Stellung auch durch Zugumstellung entstehen, z.B. nach 1.d4 e6 2.c4 (Diagramm 2) 2...d5 (Diagramm 3). Die beiden schwarzen Züge sind in umgekehrter Reihenfolge geschehen, die entstandene Stellung ist jedoch die gleiche. Eine weitere Zugumstellung wäre 1.c4 e6



2.d4 d5.

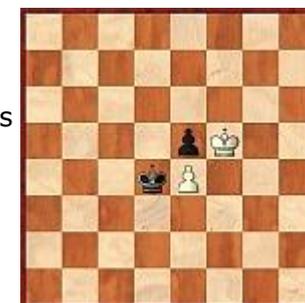
Eine Zugumstellung kann auch in eine ganz andere Eröffnung führen, z.B. 1.d4 e6 2.c4 (Diagramm 2) d5 (Diagramm 3) ergibt Damengambit, während 2.e4 (unteres Diagramm) in die 'französische Verteidigung mit Zugumstellung' führte. Der Begriff wird auch, aber seltener, jenseits der Eröffnungsphase gebraucht.

Zugwiederholung

Hin- und Herspielen zwecks Stellungswiederholung. Eine (allerdings nur einmalige) Zugwiederholung kann auch dann Sinn machen, wenn man eigentlich gewinnen will, denn es werden je zwei Züge ausgeführt, was zur Verminderung von Zeitnot führt. Bei zweimaliger Zugwiederholung dagegen kann von beiden Seiten auf Remis reklamiert werden, da sich dabei eine dreimalige Stellungswiederholung ergibt.

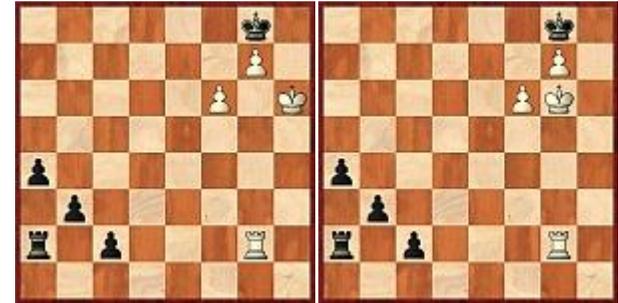
Zugzwang

Von Zugzwang spricht man, wenn der am Zug befindliche Spieler seine Stellung, selbst durch ziehen des besten Zuges, nur verschlechtern kann. Im Beispiel kann Weiß am Zuge nur mit dem König von seinem Bauern ablassen, was aber den Bauern verlore. Gerne würde er also gar nicht ziehen und sein Zugrecht an den Gegner 'abtreten', was aber die Schachregeln nicht zulassen. Man nennt daher das Zugrecht bisweilen auch "Zugpflicht".



Zwangsjacke

Nicht oder nur unbefriedigend verhinderbare Mattdrohung mittels eines stillen, also schachgebotfreien Zuges. Im Beispiel (Diagramm 1) könnte Weiß durch das Bauernopfer 1.f7+ Kxf7 2.g8D+ in Vorteil kommen. Besser aber ist die Zwangsjacke, die nach 1.Kg6 (Diagramm 2) entsteht. Weiß droht Matt mittels 2.f7# und Schwarz kann überhaupt nichts dagegen unternehmen.



Zweiliniematt

Zwei Schwerfiguren nehmen dem am Rand freistehenden, gegnerischen König sämtliche Fluchtfelder. In den ersten beiden Diagrammen sind Beispiele angegeben. Im dritten spielt Weiß am Zuge 1.h6 und Schwarz kann das drohende Zweiliniematt durch 2.Th8# in keiner Weise verhindern.



Zwischenschach

Ein Zwischenschach ist eine spezielle Form des Zwischenzuges, welcher mit einem Schachgebot verbunden ist. Im Beispiel hatte Schwarz auf a1 einen Turm genommen. Weiß gibt daraufhin zunächst mit Ld5 ein Schachgebot, das "Zwischenschach". Erst nachdem er seinen Läufer aus der Wirkungslinie des Tf8 gezogen hat, nimmt er den Ta1 zurück.



Zwischenzug

Ein Zwischenzug ist eine spezielle Form des Gegenangriffs, verbunden mit einer derart starken Drohung, z.B. Schachgebot oder Mattdrohung, daß eine direkte Reaktion hierauf notwendig ist und die eigentlich geplante Drohung nicht zur Ausführung kommen kann..