

Remis und Mattmaterial!

Klaus Eckler vom Krefelder SK Turm fragt: Sehr geehrter Herr Knebel, ich möchte gern Ihr Angebot nutzen, eine Regelfrage zu klären. Neulich hatten wir beim *Krefelder SK Turm* bei einem Blitzturnier (Regeln nach FIDE) folgende Situation:

Ein Spieler, der nur noch im Besitz eines Bauern war, überschritt die Zeit. Sein Gegner war nur noch im Besitz eines Läufers. Bei ungeschicktestem Spiel des Spielers mit dem Bauern hätte jener noch Matt gesetzt werden können; der Spieler mit dem Läufer hätte das Matt aber nicht erzwingen können. Wenn meine Auslegung der aktuellen FIDE-Regeln richtig ist, hat der Spieler mit dem Läufer die Partie gewonnen. Dieses Ergebnis hätte wohl auch für eine Turnierpartie und eine Schnellschachpartie gegolten. Ist das korrekt?

Allgemeiner muss die Frage lauten: Wenn ein Spieler die Zeit überschreitet, hat sein Gegner auch dann gewonnen, wenn er mit seinem verbleibendem Material das Matt zwar nicht erzwingen könnte, aber ein Matt des Zeitüberschreiters bei dessen ungeschicktestem Spiel theoretisch möglich wäre?

Mit freundlichen Grüßen! Klaus Eckler

Antwort: Lieber Schachfreund Eckler, Ihre Annahme ist richtig! Der Spieler mit dem Bauern hat seine Partie bei Zeitüberschreitung verloren. Das gilt für Turnier, Schnell- und Blitzpartien.

Artikel 6.10 der FIDE-Regeln lautet:

Außer in den Fällen, die durch die Artikel 5.1 oder einen der Artikel 5.2.a), b) oder c) erfasst werden (Das sind Matt-, Patt- oder „tote“ Stellungen sowie Remis-Vereinbarungen. WK), ***gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen*** (Das sind in einer Schnell- oder Blitzpartie ALLE Züge! WK) ***in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge von regelmäßigen Zügen, selbst bei ungeschicktestem Gegenspiel, matt zu setzen*** (sh. auch die gleichlautende Formulierung in Artikel 9.6. WK).

In dem von Ihnen aufgeführten Beispiel kann die Partei mit dem Randbauern noch matt werden, beispielsweise so: Weiß: Kh8, Bh7 - Schwarz: Kf8, Ld4. Aber auch bei Bauern auf den Linien b bis g ist ein Matt durch die „Läuferpartei“ möglich. Nämlich dann, wenn sich der Bauer in einen Springer oder Läufer verwandelt. Die Mattbilder können dann so aussehen: Weiß: Ka8, Sb8 - Schwarz: Kb6, Lb7 oder auch Weiß: Ka8, La7 - Schwarz: Kc7, Ld5. Dabei ist es unerheblich, dass dieses Matt nur durch sehr dumme Züge zustande gekommen sein kann. Die Beispiele - die sich in der Praxis wohl nie so ergeben werden - sind auch eher eine Demonstration dessen, was den Regelvätern (unter Verzicht auf jede Form von „Qualitätsprüfung“) vorgeschwebt hat: Wenn ein Matt - wie auch immer - noch möglich ist, verliert derjenige, der die Zeit überschreitet.

(Nachtrag hierzu: Auf die Möglichkeit der Unterverwandlung in dieser Situation hat mich Schachfreund Eckler in einer zweiten eMail selbst aufmerksam gemacht. Auf diese leicht abstrus wirkende Möglichkeit war ich nicht gekommen - man lernt eben immer dazu. Danke!)

Ein anderes Beispiel macht die Regel noch deutlicher: Stellen Sie sich vor, Weiß hat nur noch König und Dame, Schwarz nur König und Bauer. Der Weiße versucht natürlich, matt zu setzen, obwohl er nur noch ganz wenige Sekunden auf der Uhr hat. Wenn nun bei ihm vor dem Mattsetzen die Platte fällt, so hat er verloren, da er selbst noch matt gesetzt werden könnte.

Kurz vor dem Blättchenfall hätte der Weiße sich entscheiden müssen: Volles Risiko einschließlich Verlustgefahr oder „den Spatz in der Hand“ - also Remis durch Schlagen des Bauern bzw. Remis-Reklamation gem. Artikel 10.2 (Das allerdings - nur bei Turnier- oder Schnellschach. Artikel 10.2 ist beim Blitzschach nicht in Kraft).

Merksatz: So lange der Gegner die geringste theoretische Möglichkeit zum Matt setzen besitzt (und sei sie auch „an den Haaren herbeigezogen“), gibt es keinen Gewinnversuch ohne Verlustrisiko.