

# SCHACH - FAN

Nr. 9 / 21.4.2021

## **Lieber Leser!**

In SCHACH-FAN 01 haben wir auf eine **psychologische Studie der Fernuni Hagen** hingewiesen. Zu der ist jetzt eine Auswertung erschienen und weiteres interessante Material. Dies steht nun zum download als pdf auf unserer Homepage bereit. Wer sich für Schachpsychologie interessiert sollte sich das unbedingt ansehen.

Auch unser heutige Buchvorstellung, das "Hand- und Arbeitsbuch für den Schachtrainer" enthält in den beiden ersten der drei Bände eine Menge über Psychologie. Im 2. Band ist der Schwerpunkt die praktische Anwendung der Schachpsychologie für Training und Wettkampfvorbereitung, was nicht nur für den Schachlehrer interessant ist, sondern auch für Spieler.

Wir möchten auch auf das **GLAREAN MAGAZIN** hinweisen. Namensgeber des seit 2007 erschienenen Magazins ist der Schweizer Musiker, Dichter, Mathematiker und Humanist Glarean. Es handelt sich um ein kostenloses Kulturportal zu den Themen Musik, Literatur, Schach, Rätsel. Durch ein kostenloses Gratis-Abo wird der Leser ständig über die neuesten Beiträge zu seinem gewünschten Thema informiert. Der Link auf unserer Rezensionsseite führt dich zum Glarean Magazin, anschauen lohnt sich!

Wir treten jetzt etwas kürzer und lassen den SCHACH-FAN statt wöchentlich nun alle 14 Tage erscheinen. Da wir bald die 100 Seiten Marke erreichen und es für die vielen später hinzugekommenen Leser mehr als genug Material gibt, sollte das immer noch für ein gutes Taktiktraining ausreichen. Wir bringen nun auch in jeder Ausgabe die Rubrik "Taktik brandaktuell" mit Partien aus den letzten Wochen, so dass alle Spielstärken auf ihre Kosten kommen.

Und das könnt ihr gleich ausprobieren, auf geht es zum fröhlichen Kombinieren!

\*\*\*\*\*

Der "SCHACH-FAN" ist nichtkommerziell und frei von bezahlter Werbung.

**Um eine möglichst weite Verbreitung zu erreichen, bitten wir Sie, den "SCHACH-FAN" an Freunde und Bekannte weiterzuleiten, die sich für Schach interessieren.**

Bitte helfen Sie damit den vielen Schachlaien, die mehr über dieses schöne Spiel erfahren und es besser beherrschen möchten, und dem Schachspiel!

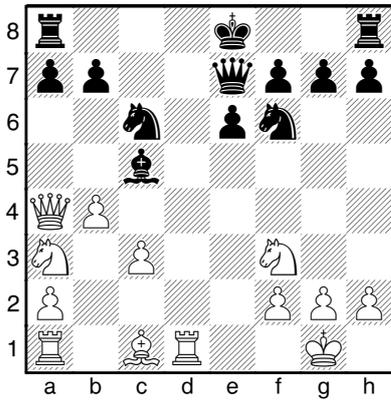
Im Voraus besten Dank und viel Freude mit der Lektüre des SCHACH-FAN wünscht Ihnen Ihr **"Team SCHACH-FAN"**

Sie können den "SCHACH-FAN" kostenlos abonnieren (und bei Nichtgefallen auch einfach wieder abbestellen, ☹) unter [www.schachwoche.de](http://www.schachwoche.de)  
Dort können Sie auch:

- weiteres Material gratis downloaden, so eine **Broschüre für Einsteiger mit einfachen Matts** als pdf für noch wenig erfahrene Leser, mehr wird folgen;
- uns mailen, wenn Sie **Fragen oder Anregungen** haben;
- **ältere Ausgaben** des "SCHACH-FAN" downloaden;
- **Informationen und Erklärungen** finden, z.B. zu Schachbegriffen.
- **Antworten zu interessanten Leserfragen.**

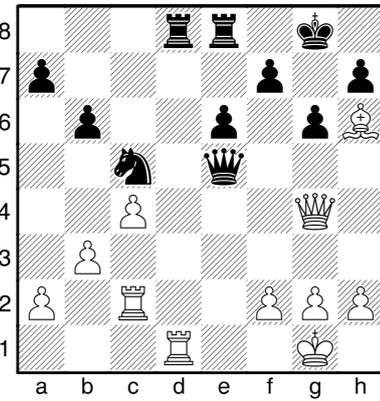
Für Fragen und Anregungen: <mailto:info@schachwoche.de>

## Kleines Training für Einsteiger 9



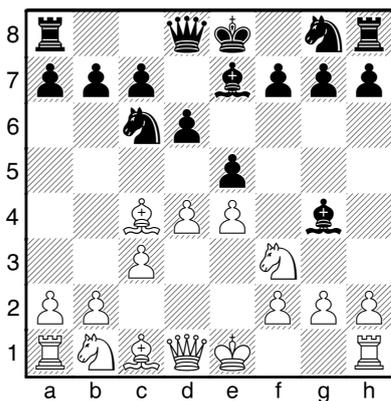
1 ●

Weiß hat gerade mit b2-b4 den Läufer angegriffen. Das hat aber den Bc3 geschwächt. Kann Schwarz daraus Vorteil ziehen?



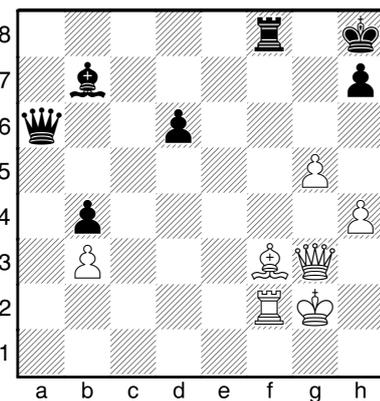
2 ●

Die Grundreihe, auf die die schwarzen Schwerfiguren zielen, ist die Achillesferse von Weiß. Kannst du sie mit einem Schuss treffen?



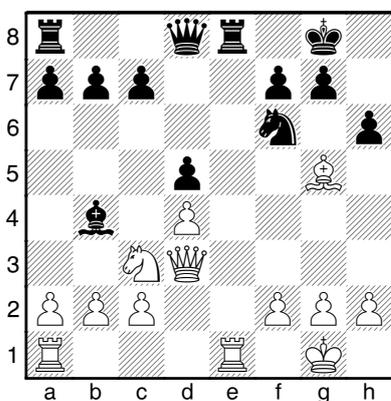
3

Statt mit Sg8-f6 weiter zu entwickeln hat Schwarz Lc8-g4 gezogen. Warum war das nicht gut?



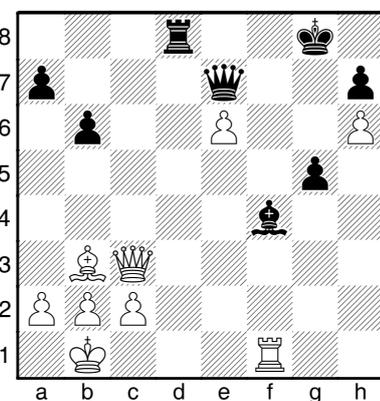
4 ●

Nach Abtausch sollte die Stellung wohl auf Remisbreite sein - oder etwa doch nicht?



5

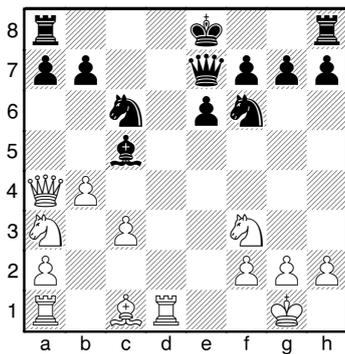
War der letzte schwarze Zug ...h7-h6 richtig? Oder was hätte Schwarz sonst ziehen sollen?



6

Schwarz steht buchstäblich mit dem Rücken zur Wand. Aber wie kann ihm Weiß den Garaus machen?

## Lösungen "Kleines Training für Einsteiger"



1 ●

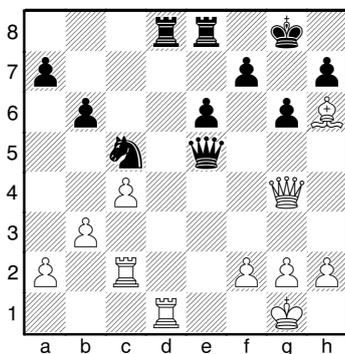
Der Zug b2–b4 war ohnehin nicht so gut, weil er den Bc3 geschwächt hat (er ist nun "rückständig"), der ja zudem auf einer halboffenen Linie steht und so unter Beschuss geraten kann. In diesem Falle allerdings nicht, denn eine andere Figur nutzt die Schwächung:

**1... ♖c5xf2+ 2. ♔g1xf2**

Falls 2. ♔g1-h1 ♜f6–e4 3. ♜a4–c2 f7–f5 und Schwarz steht besser.

**2... ♜f6–e4+ 3. ♔f2–g1 ♜e4xc3 4. ♜a4–b3 ♜c3xd1**

Schwarz hat zwar nur etwas Vorteil, aber Weiß muss nun sehr genau spielen, um weitere Probleme zu vermeiden oder zumindest zu minimieren. Ausprobieren!



2 ●

Mit der kleinstmöglichen Figurenbewegung schießt Schwarz seinen Pfeil ab:

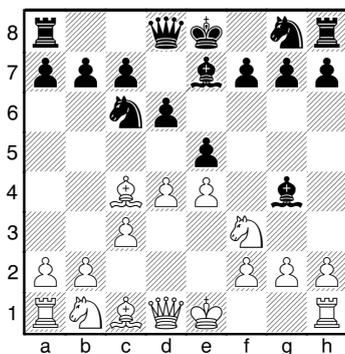
**1... ♜e5–e4 2. ♜g4–f3 ♜e4xc2** und gewinnt.

Andere Züge führen gleich zum Matt:

Falls 2. ♜g4–e2 ♜e4xe2 3. ♜c2xe2 ♜d8xd1+

4. ♜e2–e1 ♜d1xe1#;

Oder 2. ♜g4xe4 ♜d8xd1+ 3. ♜e4–e1 ♜d1xe1#



3

Der Läuferzug lässt den Bb7 ungedeckt und so kann Weiß einen Doppelangriff gegen b7 und f7 starten:

**6. ♜d1–b3** Angriff gegen b7 und f7. Die übliche Antwort drauf ist

**6... ♜c6–a5 (D2)**

Falls 6... ♜g4–h5? 7. ♜b3xb7 ♜c6–a5 8. ♜c4–b5+ ♔e8–f8 9. ♜b7–a6 Schwarz droht den Springer zu verlieren, aber die Stellung ist kompliziert. Schau sie dir genau an und analysiere einige Fortsetzungen.

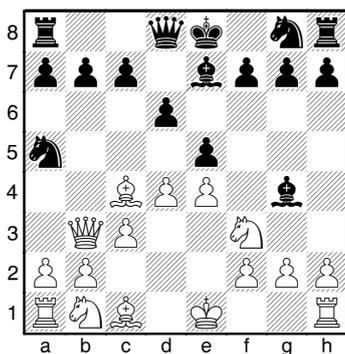
**7. ♜c4xf7+**

Nach 7. ♜b3–a4+ c7–c6 ist der Springer gedeckt.

**7... ♔e8–f8**

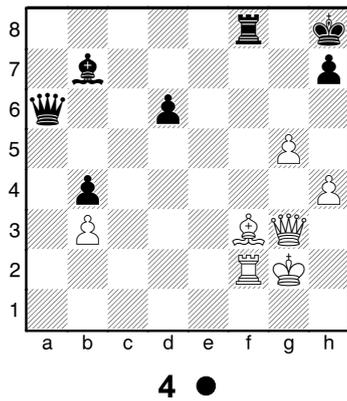
**8. ♜b3–a4 ♔f8xf7**

**9. ♜a4xa5** Mit etwas Vorteil für Weiß.



D2

Es lohnt sich, die Stellung gegen den Computer auszuspielen. Den Vorteil zum Gewinn zu nutzen ist nämlich gar nicht so einfach und dies ist oft das Problem Spieler unterer Stärkeklassen.

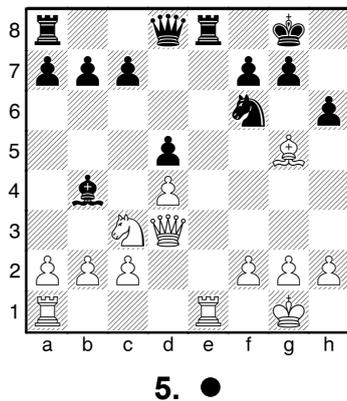


So könnte man denken. Aber Schwarz hat noch eine Überraschung parat:

**1...♖f8xf3 2.♖f2xf3 ♕a6-e2+**  
**3.♕g3-f2** und nun **3...♗b7xf3+**

Das hatte Weiß übersehen. Die Dame ist gefesselt und der König kann keine gedeckte Figur schlagen. So ist der Läufer verloren und wohl auch die Partie.

Auf diesen "Trick" musst du aufpassen. Wer nur abzählt: xxx Angreifer, xxx Verteidiger übersieht solche Nuancen leicht.



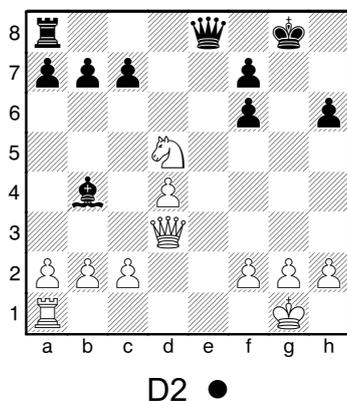
Der Zug h7-h6 war ein schwerer Fehler. Schwarz hätte stattdessen

**1...♖e8xe1+** spielen sollen. Normalerweise würde man diesen Abtausch nicht machen, da er Weiß die Kontrolle über die offene e-Linie überlässt, aber hier ist es die beste Lösung.

**2.♖a1xe1 c7-c6 3.-- ♗b4-e7** oder **♕d8-d6** zur Entfesselung und Ausgleich.

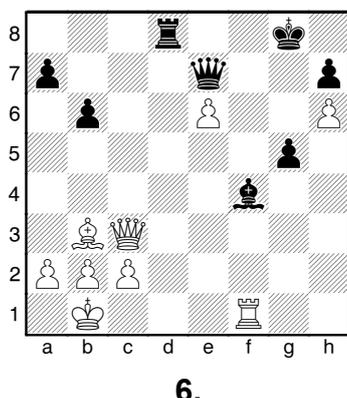
In der Diagrammstellung kann Weiß durch Abtausch zwei Bauern gewinnen und die gegnerische Stellung stark schwächen:

**1.♖e1xe8+ ♕d8xe8**  
**2.♗g5xf6 g7xf6**  
**3.♘c3xd5 (D2) ♕e8-f8**  
**4.♘d5xf6+**



Gleich ein doppelter Fehler wäre die Verteidigung mit **3...♗b4-e7?**, denn

**4.♖a1-e1** gewinnt den gefesselten Läufer und alternativ gewinnt **4.♘d5xc7** die Qualität, beides reicht für Weiß zum Gewinn.



Weiß kann mit einer erzwungenen Weglenkung den Abzug des Be5 möglich machen und das führt schnell zum Matt:

**1.♕c3-g7+! ♕e7xg7 2.e6-e7+ ♕g7-f7**

Und da die Dame gefesselt ist, setzt die Umwandlung (auch in einen Turm) gleich Matt:

**3.e7xd8♖#**

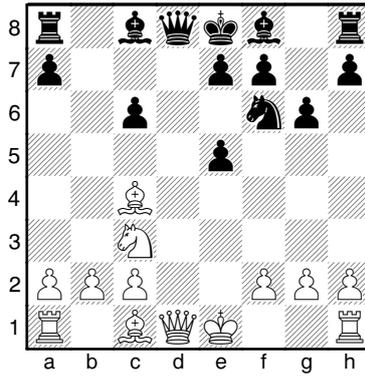
Nicht viel besser ist **2...♔g8-h8 3.e7xd8♖+ ♕g7-g8 4.♖d8xg8#**

# 11 x Taktik

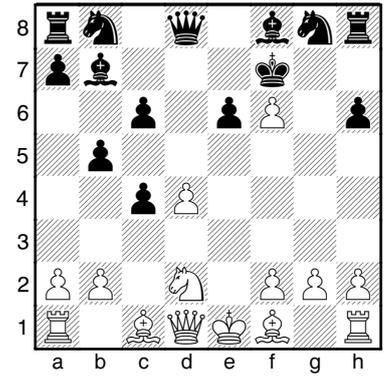
Heute mit dem Thema:

## Was droht?

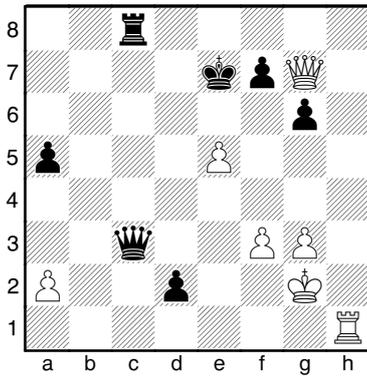
Es gilt, Drohungen von ein bis drei Zügen zu finden.



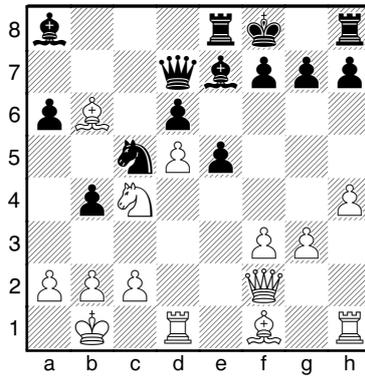
1



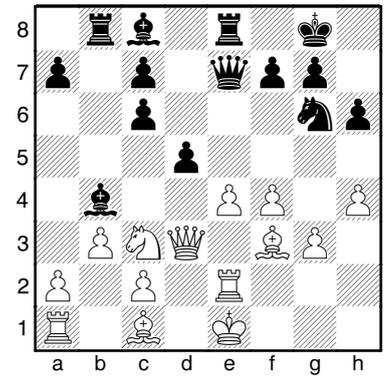
2



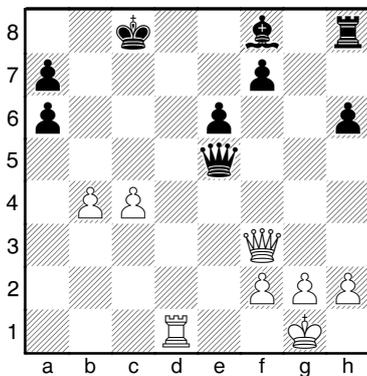
3



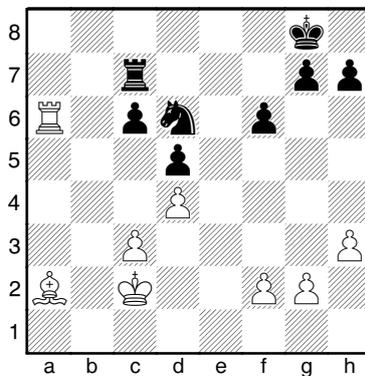
4



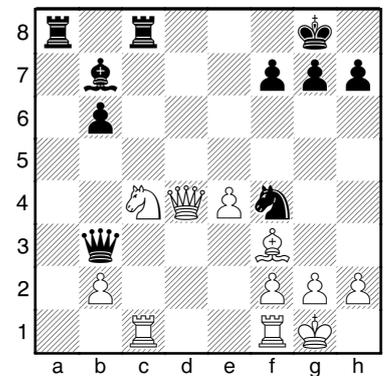
5 ●



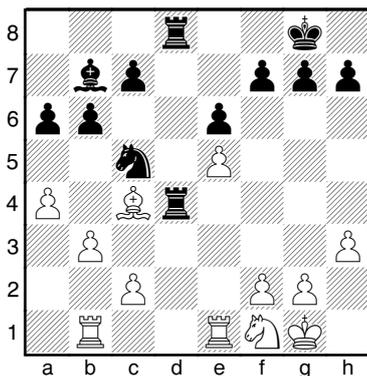
6



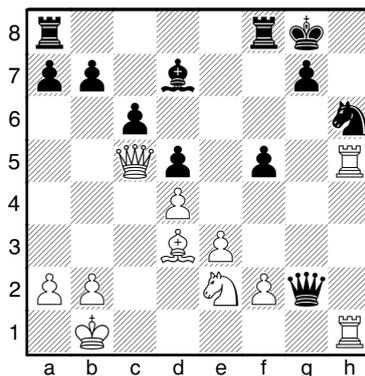
7



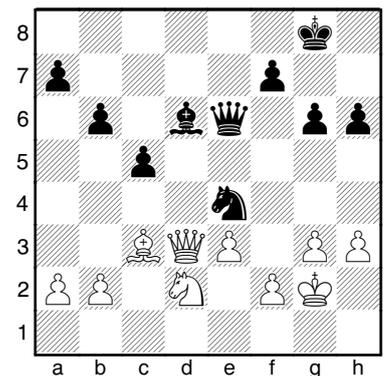
8 ●



9 ●



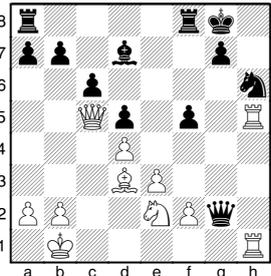
10



11 ●

## Lösungen 11 x Taktik

- 1 Der letzte Zug war ...d6xe5. Schwarz rechnete damit, die Rochade zu verlieren, was aber nach Dammentausch nicht weiter schlimm ist. Aber tatsächlich verliert er die Dame:  
**1.♙c4xf7+ ♖e8xf7 2.♚d1xd8**
- 2 Anders, aber nicht besser ergeht es Schwarz hier. Eine verfehlte Entwicklung bringt die Partie zum Ende, bevor sie richtig angefangen hat:  
**1.♚d1-h5+ ♖f7xf6 2.♚h5-h4+ [2.♚h5-h4+ gewinnt nur den Turm] ♖f6-f7 3.♚h4xd8**
- 3 Der starke, weit vorgerückte Freibauer hilft nicht, denn Weiß hat die Initiative und das ist im Schwerfi-guren-Endspiel oft wichtiger als Material:  
**1.♚g7-f6+ ♖e7-e8 [Nicht besser 1...♖e7-d7 2.♚f6-d6+ ♖d7-e8 3.♚h1-h8#]  
 2.♚h1-h8+ ♖e8-d7 3.♚f6-d6#**
- 4 Der Bd6 ist mit der Deckung des Springers und des Be5 überlastet:  
**1.♜c4xe5 d6xe5 2.♙b6xc5 [Nicht besser ist die Ablehnung 1...♚d7-b7 2.♙b6xc5 d6xc5]  
 Eine weitere gleichwertige Lösung ist 1.♙b6xc5 d6xc5 2.♜c4xe5**
- 5 Der letzte Zug Th2-e2 war ein Fehler. Weiß übersah das Weglenkungsoffer  
**1...♙c8-a6 2.♚d3xa6 ♙b4xc3+ 3.♖e1-f2 ♙c3xa1** Ebenso gewinnt  
**1...♚e7-c5**, denn der naheliegende Verteidigungszug **2.♙c1-d2** scheitert krachend an **♚c5-g1#!**
- 6 Die schwarze Dame kann sich dem Angriff entgegenstellen, wird dabei aber aufgespießt oder geht durch Weglenkung verloren:  
**1.♚f3-c6+ ♚e5-c7 2.♚c6-e8+**  
 [oder 2.♚c6-a8+ ♚c7-b8 3.♚d1-d8+ ♖c8xd8 4.♚a8xb8+]  
**2...♖c8-b7 3.♚d1-d7**
- 7 Weiß hat gleich zwei Möglichkeiten, mit Bauergewinn(en) das Endspiel zu entscheiden:  
**1.♚a6xc6 ♚c7xc6 2.♙a2xd5+;** oder schwächer  
**1.♙a2xd5+ c6xd5 2.♚a6xd6 --** und früher oder später **♚d6xd5**
- 8 Der Lf3 verteidigt das Feld, auf dem der Springer gerne gabeln möchte. Ein Damenopfer erfüllt ihm diesen Wunsch:  
**1...♚b3xf3 2.g2xf3 ♜f4-e2+ 3.♖g1-g2 ♜e2xd4**
- 9 Wieder ein typischer Fall von Überlastung. Der Bb3 muss seinen Kollegen auf a4 ebenso wie den Lc4 verteidigen:  
**1...♜c5xa4 2.b3xa4 ♚d4xc4 [oder auch 2.♙c4xa6 ♙b7xa6 3.b3xa4 ♚d4xa4]**

- 10
- 
- 1.♚h5xh6 g7xh6**  
 1...♚g2-g5 begrenzt zwar den Verlust, aber die schwarze Stellung ist nicht haltbar. Probier selber aus, Weiß zum Gewinn zu führen!
- 2.♚h1-g1** speißt Dame und König auf.  
 Eine Nebenlösung ist **1.♚h1-g1 ♚g2xf2 2.♚h5xh6**

- 11 Gerade hat Weiß mit Sf3-d2 Springertausch angeboten. Aber Schwarz zieht es vor, die Damen zu tauschen – zu seinem Vorteil:  
**1...♚e6xh3+ 2.♖g2xh3 ♜e4xf2+ [Kneifen gilt nicht: 2.♖g2-h1 ♚h3-h1+!]** und mit zwei Mehrbauern sieht das Endspiel doch schon viel freundlicher aus.

## Wie geht Schachtraining? (5)

### Heute zur Frage: Wie kann ich meine wirkliche Spielstärke feststellen?

DWZ, Elo und andere Arten von Rating, z.B. auf Internet-Plattformen, sind anders als z.B. der PISA Test<sup>1</sup> nicht standardisiert und die von ihnen ausgedrückte Spielstärke kann regional sehr unterschiedlich sein. Am stärksten zeigt sich das beim Internet Schach. Auch spielt beim Ersterwerb einer Wertzahl der Zufall eine große Rolle. Gegen einige starke Spieler zu verlieren (was keine außergewöhnliche Leistung ist, ☺) und einige ganz schwache Gegner zu besiegen mag mehr bringen als ein eigentlich besseres und aussagekräftigeres Ergebnis gegen Spieler mittlerer Stärke. Wie kann man also die wirkliche aktuelle Spielstärke besser feststellen und z.B. daraufhin einen individuellen Trainingsplan erstellen?

Eine Teilantwort darauf finden wir im Buch *"Das U10 Projekt - Schachtraining für Kids"*, Herausgeber GM Thomas Luther, JugendSchachverlag Dresden 2017. Im I. Teil des Buches stellte Co-Autor Heinz Brunthaler zwei Systeme vor, die zusammen einen Vergleich von individueller Leistung zu einer nach Klassen standardisierten Leistung ermöglichen. Das eine System beruht auf der Analyse von Partien, in denen Fehler nach ihrer Schwere bewertet werden:

Bauer verloren = 1 Punkt, Leichtfigur / Qualität verloren = 3 Punkte; Schwerfigur verloren / Matt übersehen / unnötig in ein verlorenes Endspiel abgewickelt = 5 Punkte.

Wer solche Möglichkeiten hat, aber nicht sieht, erhält die gleiche Fehlerpunktzahl.

Der Autor hat eine Reihe von Einschränkungen gemacht. So z.B. eine "Deckelung" auf das Niveau von ca. Elo 1800. Die Untersuchung galt überwiegend Kindern, die an Turnieren zwischen U8 und U12 teilnahmen und von denen man nicht von allen erwarten konnte, dass sie Möglichkeiten über diesem Niveau erkennen wie etwa ein langes oder komplexes Matt. "Unmenschliche" Computerzüge wurden generell ausgeschlossen. Der Durchschnittswert aus zumindest 10 Partien (besser mit mehr und bei Ausschluss von Kurzremisen) ergibt einen Wert, der für die Spielstärke aussagekräftig ist.

Das zweite System vergleicht die Anzahl von Fehlern (ohne qualitative Bewertung) mit der Partielänge. Wenn z.B. in einer Partie in 40 Zügen 5 Fehler vorkommen, teilt man die Anzahl der Züge durch die der Fehler, was hier einen Wert von 8 ergibt, also alle 8 Züge einen Fehler. Beim "Idiotenmatt" in 2 Zügen wäre der Wert 2, der absolute Tiefpunkt. Dagegen schaffte das indische Wunderkind Praggnanandhaa bei der U8 Boys Weltmeisterschaft 2013, in 11 Partien nur einen einzigen Fehler zu machen, Wert daher 536. Aufgrund der Werte beider Systeme kann man z.B. auf das zu erwartende Ergebnis schließen. Wer Werte wie z.B. pro Fehler 15 Züge und einen Durchschnitt der Fehlerpunkte von 8 erreicht, muss wohl meist mit einem Platz im geschlagenen Feld rechnen.

Beide System haben Schwächen, aber zusammen betrachtet ermöglichen sie einen Vergleich mit Werten, die man einer bestimmten Stärke Kategorie zuordnen kann. Dies wurde im genannten Buch lediglich für Kids vorgenommen. Aber in einem noch unveröffentlichten englischen Buchmanuskript, das der Autor uns freundlicherweise zur Einsicht überlassen hat, wird dies auf Erwachsene der Stärkeklassen E bis Expert erweitert. Die Einteilung folgt dem System der US Chess Federation:

E = 1000 - 1200; D = 1201 - 1400; C = 1401 - 1600 (Das entspricht ungefähr dem Durchschnitt aller organisierten Spieler, der um ca. 1500 liegt); B = 1601 - 1800; A = 1801 - 2000; Expert = 2001 - 2200.

Durch Analyse und Auswertung einer großen Anzahl von Partien dieser Klassen wurden typische Werte ermittelt, die dem jeweiligen Durchschnitt entsprechen. Hier eine kurze Übersicht, die die Durchschnittswerte pro Spieler und Partie zeigt:

	Anzahl Fehler	Fehlerpunkte	Züge pro Fehler
Ø 1224	3.40	8.88	11.4
Ø 1505	1.05	3.13	19.5
Ø 2014	0.80	1.72	25,8

<sup>1</sup> PISA = Program for International Student Assessment. Ein Programm zur standardisierten Leistungsmessung, an dem 32 Staaten teilnehmen. Die Leistung 15-jähriger Schülern in den Bereichen Mathematik, Naturwissenschaften und Lesekompetenz wird getestet und verglichen.

Man sieht einen deutlichen Sprung zwischen dem 1200er Niveau und dem Durchschnittspieler. Dieser macht nicht viel mehr Fehler als Spieler auf 2000er Niveau, verliert allerdings oft durch strategische Fehler und kleine Ungenauigkeiten, die schwer zu messen und zu quantifizieren sind. Für die unteren Spielklassen gilt das Wort von Mark Dworetzki, einem der prominentesten Trainer der Welt, ganz besonders:

*"95 % aller Fehler sind einfache Fehler. Wenn wir diese vermeiden, haben wir schon viel erreicht."*

Diese Werte wurden aus Turnierpartien ermittelt und können für Blitz- oder Schnellpartien stark abweichen. In Internetpartien ist die Fehlerquote allgemein höher. Besonders Rating, das ausschließlich durch Internetspiel entstanden ist, neigt dazu, stark überhöht zu sein. Die vorgerannten Bewertungsmethoden können helfen, die wahre Spielstärke eines Internetspielers zu ermitteln, was manchmal ein für ihn frustrierendes Ergebnis sein mag. Internet-Bullet-Partien können bei E/D Spielern katastrophale Werte ergeben, wie Stichproben gezeigt haben. Ihnen ist von diesen schnellen Partien unbedingt abzuraten.

Durch einen Vergleich der Werte bestimmter Zeiträume miteinander, z.B. halbjährlich oder jährlich, kann man feststellen, ob und wie weit sich die Spielstärke verbessert hat. Dies ist vor allem in den Klassen E und D sehr aussagekräftig.

Auch mit einer genaueren Betrachtung der Elo / DWZ Ergebnisse lassen sich einige Schlüsse ziehen. Der erste wichtige Punkt ist:

**Wo kommen meine Rating-Punkte her?** Hole ich sie überwiegend gegen schwächere Gegner oder gegen stärkere? Dies kann auf jeder Stärkeebene sehr unterschiedlich sein. Der Autor nennt als Beispiel zwei erwachsene gleichstarke FM mit Elo um 2400 auf dem Weg zum IM-Titel. Der eine würde in einem Turnier mit Elo  $\emptyset$  2250 beste IM-Normchancen haben (erforderliche Performance 2450), aber gegen GMs recht schnell verlieren. Der andere würde im gleichen Turnier gegen die Schwachen einige Remisen abgeben oder auch eine Partie verlieren. In einem Turnier mit Elo 2500  $\emptyset$  wären seine Chancen dagegen deutlich besser. Dieser wahre Fall aus der Praxis ist zwar recht extrem, aber wir finden bei vielen Spielern auf allen Ebenen solche Unterschiede.

Wer einen deutlichen Unterschied in der Herkunft seiner Ratingpunkte feststellt kann darangehen, die Ursachen zu untersuchen und durch Trainings- und Verhaltensmaßnahmen zu seinen Gunsten zu verändern. Wer z.B. ein Eröffnungsrepertoire hat, das gegen starke Gegner solide ist, aber nicht aggressiv genug um schwächere Gegner anzugehen, kann sich einen "second service" zulegen; eine schärfere, vielleicht etwas weniger "korrekte" Eröffnung, die aber gegen schwächere Spieler Erfolg versprechender ist.

Auch psychologische Faktoren können eine Rolle spielen. Über- oder Unterschätzung, die Neigung, gegen stärkere Gegner ein schnelles (Angst-)Remis anzustreben oder in klar besserer Stellung anzunehmen, zu große Eröffnungsgläubigkeit und vieles andere mehr kann den Spielerfolg beeinträchtigen.

Ein Bereich, der oft sträflich vernachlässigt wird, ist die mentale Kondition. Diese reicht bei vielen Spielern nicht lange genug für eine volle Partie. Wir sehen z.B. oft, dass sich schwächere Spieler gegen stärkere recht lange gut behaupten, um dann durch einen dummen Fehler zu verlieren. Talent oder Kreativität im Schach kann man so gut wie nicht ändern. Aber durch Ausdauertraining kann sich jeder um mindestens eine Klasse verbessern. Dazu gehört regelmäßiges, mehrstündiges Training. GM Thomas Luther sagte dazu:

*"Für eine durchschnittliche Partie muss man mit 5 Stunden rechnen. Ein gutes Training sollte mindestens so lange dauern."*

Intensive Partieanalyse, lange Sitzungen mit dem Lösen von Taktikaufgaben (besonders für die unteren Klassen) und Konzentrationsübungen, z.B. eine Partie vom Diagramm über viele Züge zu verfolgen und, noch besser, Blindspiel zu üben, sind die gegebenen Trainingsmaßnahmen zu Verbesserung der Kondition.

**Perspektivische Ergebnisse.** Wenn junge Spieler - unabhängig vom derzeitigen Rating oder der aktuellen Performance - öfter gegen stärkere Gegner punkten, ist das ein Indiz dafür, dass sie deren Level erreichen können. Wenn ein jugendlicher 1500er ein Mal gegen 1900 gewinnt, mag das Zufall sein, ein zweites Mal vielleicht auch. Aber drei oder mehr Mal lassen an der Zufälligkeit zweifeln und eher darauf schließen, dass dies ein in absehbarer Zeit erreichbares Niveau ist. Allerdings sollte man nicht allzu optimistisch solche Werte linear hochrechnen. Ein bestimmtes Niveau erreichen zu können ist nicht auch automatisch ein Freifahrchein für weitere höhere Klassen.

Mehr dazu in einer späteren Folge.



## Rezensionen

Heute haben wir nicht nur ein Buch, sondern gleich eine Reihe von **dreien** auf dem Prüfstand.

**Sie enthält ein komplettes Trainingsprogramm für die ca. ersten beiden Jahre Schachunterricht**, und sehr viel Wissenswertes für den engagierten Trainer / Schachlehrer. **Aber es ist auch jeden, der sich journalistisch oder wissenschaftlich mit Schach beschäftigt, eine unverzichtbare Quelle.**

**Hand- und Arbeitsbuch für den Schachtrainer**, Hrsg. GM Thomas Luther,  
Band 1 ISBN 978-3-944710-44-0 Alle drei Bände Hardcover, 288 S., € 25,80 DM. Erschienen im JugendSchachVerlag Dresden, Bd. 1 erschienen 2020, Bd. 2 und Materialband 2021.

Die ausführlichen Inhaltsverzeichnisse und jeweils eine Leseprobe findet man auf [www.euroschach.de](http://www.euroschach.de)

Eine ausführliche Rezension brachte auch das **Glarean Magazin**, das generell regelmäßig interessante Beiträge zum Thema Schach bringt, hier unter <https://glarean-magazin.ch/2021/04/10/thomas-luther-hand-und-arbeitsbuch-fuer-den-schach-trainer-band-1-3-lehrmethodik-schachpsychologie-buch-rezensionen/>

Herausgegeben wurde das Werk von GM und FIDE Senior Trainer Thomas Luther und seinem Team, das schon am Buch *"Das U10 Projekt - Schachtraining für Kids"* mitgewirkt hat.

Das Schachprogramm beginnt mit neuen Ideen zur Unterstützung des Anfängerunterrichts und umfasst neben dem üblichen Taktikteil auch eine Einführung in die Schachstrategie und ins Endspiel. Die einzelnen Bereiche sind über die beiden ersten Bände aufgeteilt, was die Lektüre auch abwechslungsreicher macht, während der Materialband weitere Aufgaben und zusätzliche Texte zu den zuvor behandelten Kapiteln beinhaltet. Besonders positiv für den Anwender ist, dass durch das A5 Format die Aufgabenblätter direkt kopiert werden können, womit der Kauf von Heften und damit etliche Ausgaben unnötig werden. Zu den Aufgabenblättern gibt es separate Lösungsblätter. Eine Einführung in die Schachgeschichte, die Schachpsychologie, die Schachstrategie in Verbindung mit der dazugehörigen Taktik, Kapitel über Trainingsmethoden und Schachtalent, medizinische Aspekte und vieles andere mehr vermitteln viele interessante und nützliche Aspekte. Eine völlige Neuheit sind die beiden Abschnitte zur Schachpsychologie. Der erste vermittelt eine Übersicht über deren Entwicklung, der zweite widmete sich überwiegend der praktischen Anwendung. Es ist wohl die umfassendste Betrachtung zu diesem wichtigen Bereich in jüngerer Zeit. Die wichtigsten Punkte:

Die Bereiche der praktischen Schach-Psychologie; Schachpsychologie im Bezug auf die eigene Person; Der Trainer als Schachpsychologe; Selbstbefragung des Schülers; Meine Stärken, meine Schwächen (Fragebogen); Auswertung der Befragung; Innere Stimme, Selbstmotivation und Kampfgeist; Schachpsychologie im Bezug auf den Gegner; Schachpsychologie im Bezug auf das Umfeld; Schachpsychologie im Bezug auf das Verhältnis zwischen Spieler und Trainer.

Wer sich mit Schach auf der Basis akademischer oder journalistischer Arbeit beschäftigt, spart sich eine umfangreiche Recherche und Materialsuche, zumal manche Bücher in Deutschland nicht mehr oder nur sehr schwer zu erhalten sind, besonders solche aus dem englischen Sprachraum. Zudem hätte ein Leser, der kein absoluter Experte ist, es schwer, die Qualität von Internetbeiträgen einzuschätzen, die leider oft einseitig oder zweifelhaft ist. Der Materialband enthält u. a. auch das umfangreiche Literaturverzeichnis für die gesamte Reihe.

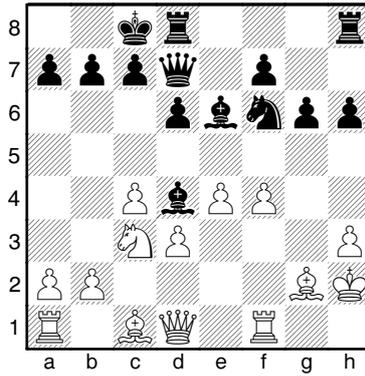
Das Werk ist auch für **Autodidakten** überdurchschnittlich gut geeignet, da alles sehr ausführlich erklärt wird. Seinen größten Nutzen wird es aber in der Ausbildung von Schachlehrern im Hochschulbereich finden, für die es bislang ja noch kein passendes Lehrbuch gab.

Fragen, Kommentare oder Anregungen zu unseren Rezensionstiteln, aber auch zu anderen Schachbüchern haben, werden wir gerne versuchen zu beantworten oder an entsprechende Experten weiterzuleiten.

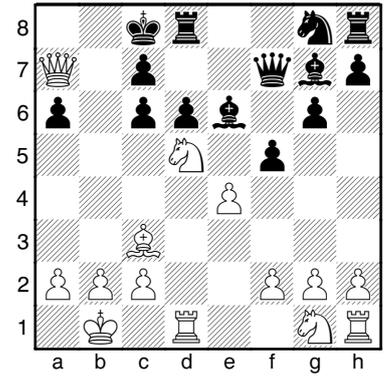
Mailen Sie an [info@schachwoche.de](mailto:info@schachwoche.de)

# 11 x Taktik

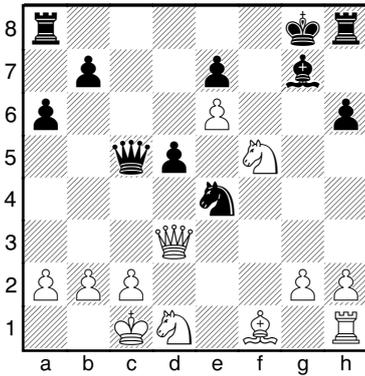
Heute mit  
Kombinationen aus  
Turnieren aus den  
letzten Wochen, also  
*brandaktuell!*



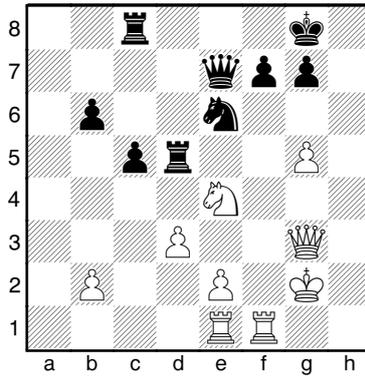
1



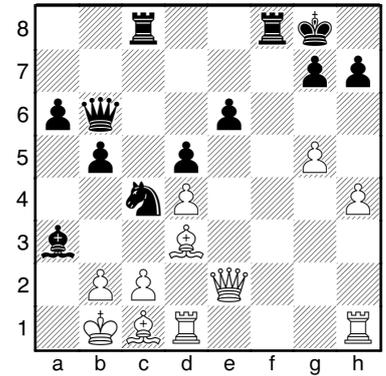
2



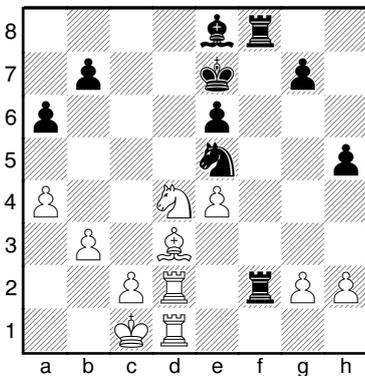
3



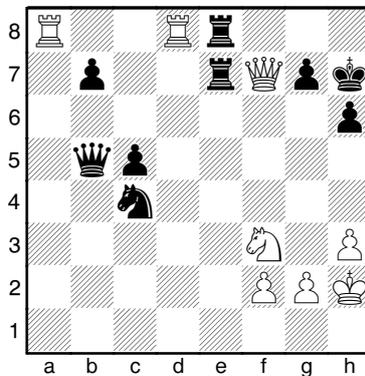
4



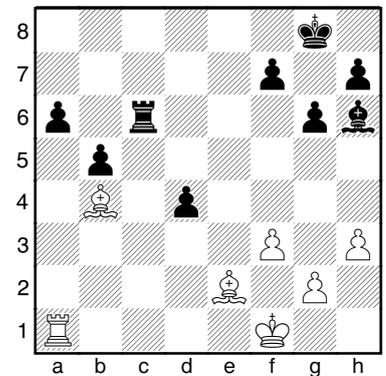
5



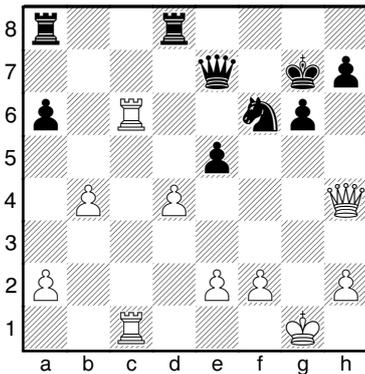
6



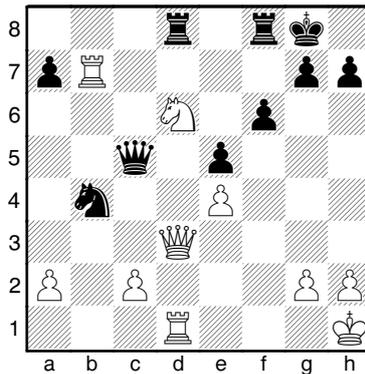
7



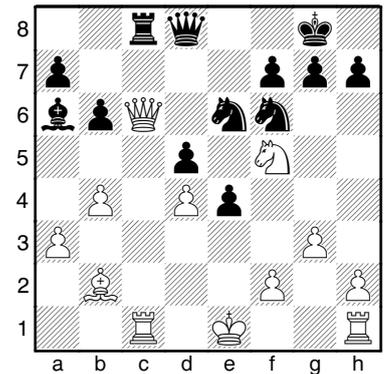
8



9



10



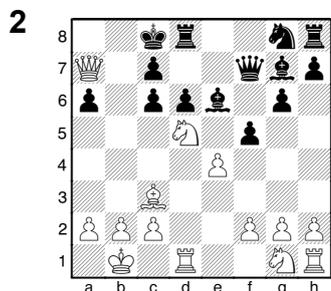
11

## Lösungen 11 x Taktik brandaktuell!

**1 Ryabov,Georgi (1751) – Pereverzev,Timofei (1506)** 17th Moscow Open A 2021

**14.f4–f5 g6xf5 15.e4xf5 ♖h8–g8 16.f5xe6**

[Falls 15...♗e6xf5 16.♕d1–f3 Doppelangriff, c7–c6 17.♖f3xf5]

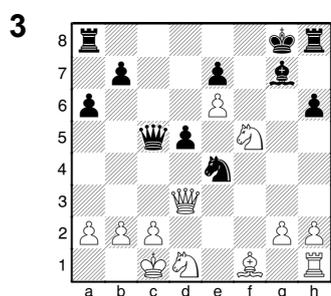


**2 Jagdish,H (2104) – Raytsev,Sergey** World Corporate East C chess.com INT, 2021

Das Matt kann Schwarz verteidigen, aber Weiß hat noch eine weitere Drohung:

**15.♗c3xg7 ♖f7xg7 16.♘d5–b6+** erzwingt die Linienöffnung! **c7xb6**  
**17.♖a7xg7** 1-0

Eine Nebenlösung ist **15.♘d5–b6+** c7xb6 16.♖a7xf7 ♗e6xf7 17.♗c3xg7



**3 Pellicoro,Nathalie (1886) – Schlegel,Igor (2020)**

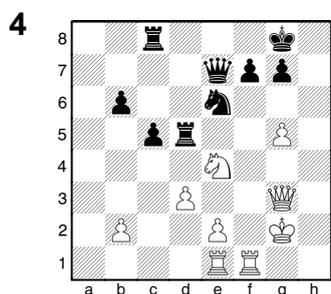
Swiss Young Masters Bad Ragaz 2021

Der letzte Zug ...Kf7–g8 verlor, richtig war Kf8. Nun folgt

**19.♖d3xd5 ♖c5xd5?**

Zähler 19...♖c5–b4 20.c2–c3 ♘e4–f6]

**20.♘f5xe7+ ♔g8–f8 21.♘e7xd5+–**



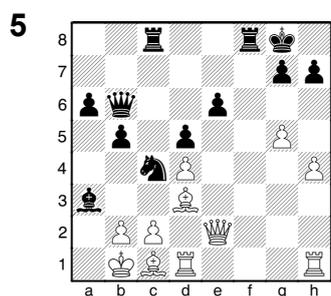
**4 Roselli Mailhe,B (2429) – Coppola,C (2233)** 91st ch–URU 2021 Montevideo 2021

Schwarz übersah, dass die Motive Fesselung und Abzugsschach in der Stellung lauern:

**32.♘e4–f6+ ♖e7xf6**

[Oder 32...g7xf6 33.g5xf6+ ♖d5–g5 34.f6xe7 ♖g5xg3+ 35.♔g2xg3+–]

**33.g5xf6 ♖d5–g5 34.♖g3xg5 ♘e6xg5 35.f6xg7 ♔g8xg7+–**



**5 Kuybokarov,Temur (2530) – Dale,Ari (2353)** 55th Begonia Open Ballara AUS 2021

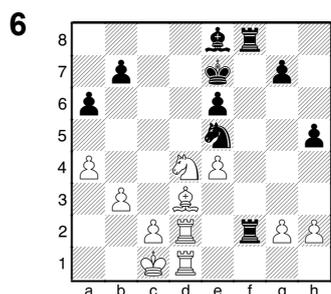
Gerade hat Schwarz auf a3 ein Opfer angeboten. Aber Weiß setzt auf Angriff:

**22.♗d3xh7+ ♔g8xh7**

[Zähler, aber auch verloren ist 22...♔g8–f7 23.b2xa3 b5–b4 24.♖h1–h3]

**23.♖e2–h5+ ♔h7–g8 24.g5–g6 ♖f8–f5 25.♖h5–h7+ ♔g8–f8**

**26.♖h7–h8+ ♔f8–e7 27.♖h8xc8** 1-0



**6 Pichot,A (2630) – Grandelius,N (2670)**

Magnus Carlsen Inv Qual chess24.com INT 2021

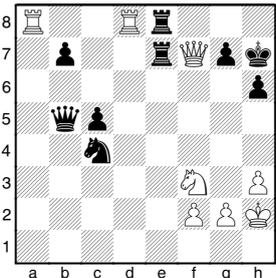
Schwarz hätte im letzten Zug den Turm abtauschen sollen. Das nicht zu sehen kostet die Qualität:

**27.♘d4–f5+** Linienschließung! **27...e6xf5 28.♖d2xf2**

Etwas besser 27...♖f8xf5 28.e4xf5 ♘e5xd3+ 29.♖d2xd3 ♖f2xg2

30.♖d1–e1 oder 29.c2xd3 ♖f2xf5

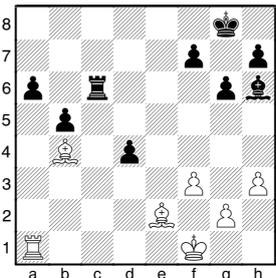
**7**



**Radeva, Viktoria (2313) – Spiranec, Noemi (2077)**  
21st Mediterranean Flower Rijeka CRO 2021

**38. ♖f3-g5+ h6xg5 [38... ♔h7-h8 39. ♜f7-f8+ ♜e8xf8 40. ♜d8xf8#]**  
**39. ♜f7-h5+ 1:0; ♔h7-g8**  
**40. ♜d8xe8+ ♜e7xe8 41. ♜a8xe8+ ♜b5xe8 42. ♜h5xe8+ ♔g8-h7**  
**43. ♜e8-e4+ ♔h7-h6 44. ♜e4xc4**

**8**

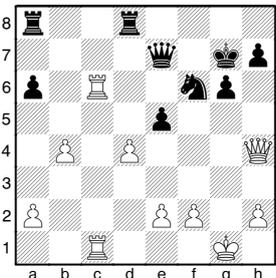


**Okhotnik, V (2350) – Kocyigit, Buse Naz (2143)** Mykolaiv IM UKR 2021

**36. ♗e2xb5 ♜c6-c2? 37. ♗b5xa6**

Etwas zäher, weil es Weiß das Läuferpaar verwehrt, ist  
36... a6xb5 37. ♜a1-a8+ ♔g8-g7 38. ♗b4-f8+ ♔g7-f6 39. ♗f8xh6±;  
Falls 36... ♜c6-b6 einfach 37. ♜a1xa6.

**9**

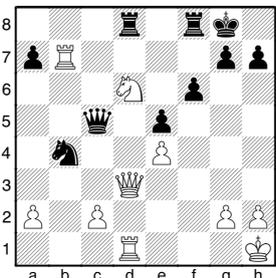


**Carlstedt, J (2451) – Antonov, AI2 (2253)**  
TCh-GER Online Liga 1 GpC PlayChess INT 2021

Eine drohende Weglenkung verdirbt Schwarz den Tag:

**34. ♜c6xf6 ♜d8xd4**  
[Oder 34... ♜e7xf6 35. ♜c1-c7+ ♜f6-f7 36. ♜c7xf7+ ♔g7xf7 37. ♜h4xh7+]  
**35. ♜f6xg6+ ♔g7-f8 36. ♜g6-g8+ 1-0**

**10**



**Rozman, Monika (2168) – Pasti, Aron (2222)** FSIM March Budapest 2021

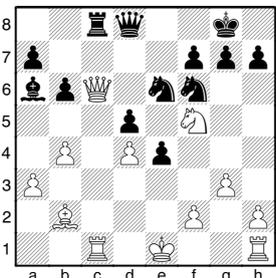
Zwei verschiedene Damenzüge sind gleichermaßen vernichtend:

**32. ♜d3-b3+ ♔g8-h8 33. ♗d6-f7+ 1:0; denn Stickmatt folgt:**  
**33... ♔h8-g8 34. ♗f7-h6+ ♔g8-h8 35. ♜b3-g8+ ♜f8xg8 36. ♗h6-f7#**

Oder

**32. ♜d3-g3 g7-g6 33. ♜g3-h3 h7-h5 34. ♜h3-e6+ ♔g8-h8**  
**35. ♜e6-e7** und Matt folgt.

**11**



**Petrosian, TL (2601) – Martirosyan, Haik M (2622)**  
ch-ARM Rapid Yerevan 2021

Der letzte Zug ...Ta8-c8 war der entscheidende Fehler:

**27. ♜c6xc8 ♗a6xc8 28. ♜c1xc8 1:0;**  
**28... ♜d8xc8 29. ♗f5-e7+ ♔g8-f8 30. ♗e7xc8**

Mit Mehrturm und Weiß gewinnt auch noch einen Bauern.