

Arbeitsblätter für den Schachunterricht		Name:
Wissensspeicher	1. THEMA: Patt, Festung, Gefängnis	RTP: GLT 1.4

Das Patt ist eine endgültige Stellung, in der eine Partei keinen gültigen Zug machen kann und der König nicht im Schach steht. Sie kommt häufig vor.

In einer toten Stellung ist es jeder Partei unmöglich ein Matt zu erreichen. Sie kommt häufig vor.

Das Gefängnis ist eine Stellung, in der eine Figur durch Einengung vom Spielgeschehen dauerhaft ausgeschlossen ist, d. h. mindestens eine Figur „steht im Patt“. Das kommt selten vor.

Die Festung ist eine uneinnehmbare Stellung, in der Partei nicht in die gegnerische Stellung eindringen und keine schwachen Punkte erreichen kann. Sie kommt gelegentlich vor.

Patt, Gefängnis und Festung sind wichtige Verteidigungsmethoden im Endspiel.

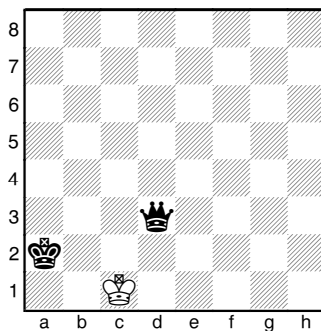
Diese Methoden werden von einem Spieler erzwungen, um sich bei materiell unterlegener Stellung ins Unentschieden zu retten.

Daher kann es sich lohnen eine materiell unterlegene Partie weiterzuspielen. Um sich zeigen zu lassen (Training) wie der Gegner gewinnen will oder z.B. ein Patt zu erreichen.

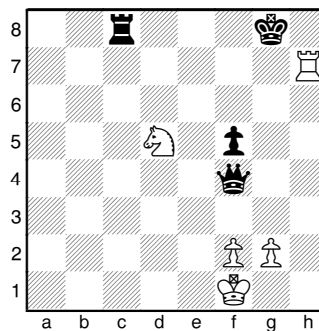
Beim Patt und einer toten Stellung endet die Partie sofort mit einem Remis.

Bei der Festung, dem Gefängnis endet die Partie in der Regel Unentschieden nach Übereinkunft, 3-/5-maliger Stellungswiederholung – seltener nach 50/70 Zügen durch Antrag beim Schiedsrichter/Gegner mit Nachweis über Partieformulare.

Patt

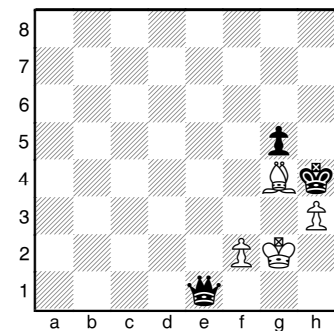


Festung



1. ♖f6+ ♔f8 2. ♘d7+ ♔e8  
3. ♘f6+ ♔f8 [3... ♔d8 4. ♚d7#]

Gefängnis



2...De4+ 3.Kf1 Db1+ 4.Ke2  
Db5+ 5.Kf3 Db3+ 6.Kg2