

Hausaufgaben während des Lehrgangs:

Hausaufgabe 2

Für das Modul3 ist mitzubringen eine Erarbeitung zum Thema „**Bauernumwandlung**“.

Eine gut geeignete Methode zur Vorführung an die Schüler

Erklärung eines Verfahrens, nur speziell die Umwandlung erklären (kein komplettes Verfahren wie z.B. der Durchbruch)

Erläuterung der FDIDE-Regel für die Turnierpraxis [entnommen [http://de.wikipedia.org/wiki/Umwandlung_\(Schach\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Umwandlung_(Schach))]

„Wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe erreicht, dann muss dieser sofort durch die gewünschte Figur ersetzt werden. Da die Auswahl nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt ist, kann ein Spieler beispielsweise in den Besitz von zwei oder mehr Damen kommen. Der Rekord in einer praktischen Partie liegt bei 5 Damen auf dem Brett, wobei auch gefälschte Partien mit bis zu 7 Damen existieren. Ebenso gab es Partien mit 5 Türmen und 5 Springern.“

„In der Praxis ergibt sich manchmal das Problem, dass die gewünschte Figur (etwa eine zweite Dame) nicht greifbar ist. In diesem Fall schreiben die Regeln vor, dass der Schiedsrichter oder Wettkampfleiter die Partie unterbricht, indem er die Schachuhr anhält. Ist der Schiedsrichter nicht in der Nähe, so darf der Spieler selbst die Schachuhr anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen (FIDE-Regel 6.12).“

„Insbesondere bei Blitzpartien wird es manchmal toleriert, wenn als weitere Dame ein Turm umgedreht wird. Dies ist allerdings nicht regelkonform.“

Historisches

„Im arabischen [Schatrandsch](#) wurde ein Bauer, der die gegnerische Grundreihe erreicht hatte, in die schwächste Figur, den *Firzan*, umgewandelt. Im Mittelalter war die Verwandlung in eine Dame nur dann möglich, wenn die ursprüngliche Dame bereits vom Brett genommen war. Diese Regel hielt sich bis ins 17. Jahrhundert. Ab 1560 waren auch Unterverwandlungen erlaubt, wobei die Regeln jedoch lange Zeit nicht einheitlich waren.“

„Noch in der Zeit um 1840 galt im deutschsprachigen Raum die Regel, dass sich ein Bauer nur in eine solche Figur umwandeln darf, welche vorher geschlagen und somit vom Brett genommen wurde. Dies konnte zu prinzipiellen Schwierigkeiten führen, wie der Schweizer [Johann Conrad von Orelli](#) (1788-1854) im Jahre 1840 in seinem *Schachbüchlein* darstellte.“

Beispiel:

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

„Es wurde noch keine weiße Figur geschlagen, weshalb sich der Bauer auf **a8** gemäß obiger Regel noch nicht umwandeln kann. Weiß muss daher warten, bis eine seiner Figuren geschlagen wird, bevor er eben jene Figur auf **a8** gegen den Bauern eintauschen kann. Ein Problem ergibt sich nun, wenn Weiß **Dd3-e4+** zieht. Nach **De7xe4+**, würde die geschlagene weiße Dame auf **a8** wieder eingesetzt und Schwarz wäre augenblicklich matt. Andererseits stünde aber auch der weiße König im Schach der Dame. Die Frage, was nun Vorrang hat und wie dieses Problem gelöst werden könnte, blieb letztendlich unbeantwortet.“

„In der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts war es zudem erlaubt, den Bauern nach Erreichen der gegnerischen Grundreihe nicht umzuwandeln, sondern ggf. bis zum Ende der Partie als Bauer auf dem Verwandlungsfeld stehen zu lassen - siehe [Dummy-Bauer](#).“