



LEKTION 2

SEKADETTEN MATT

- Anleitung für den Trainer / Lehrer
- Einleitung
- Einleitende Beispiele
- Aufgaben
- Fazit
- Vorschau
- Lösungen

ANLEITUNG FÜR DEN TRAINER / LEHRER

Die Unterrichtseinheit ist für **45 Minuten** konzipiert.

Vorbereitung:

Kopien der 9 Aufgaben und der zwei Lösungsblätter für jeden Schüler. Leere Blätter und Stifte bereit legen. Demobrett aufstellen.

Ablauf:

Nachdem der Lehrer das Thema der Stunde bekanntgegeben hat, wird einleitend Lehrbeispiel 1 vorgestellt.

Anschließend wird geschildert, was das **Seekadettenmatt** ist und woher der Name stammt, siehe „Einleitung“ - (Lernziel: Lehrbereich Schachkultur / Schachgeschichte)

Anschließend Lehrbeispiel 2 vorführen.(insgesamt ca. 10 Minuten) (Lernziel: Erklären des Mattmotivs).

Insbesondere ist auf die Schwäche des Feldes f7 in der Eröffnung hinzuweisen.

Tipp: Beim Vorführen von Zügen am Demobrett sollte der Schachtrainer den Schülern gegenüber immer aufmerksam sein. Erleichtert wird das, indem man ihnen nicht den Rücken zudreht. Der einfache Trick, dass Rechtshänder die rechte Hand beim Ausführen der Züge benutzen und Linkshänder ihre linke Hand, erleichtert das Vortragen erheblich und sorgt für einen besseren Eindruck beim Publikum.

Nach der Erklärung des Mattmotivs am Demobrett sind die Schüler in den Aufgaben 1 bis 9 am Zug

Die Schüler notieren die Lösungen auf ein leeres Blatt. (Kontrollmöglichkeit für den Trainer)

Oft sind die raschen Antworten aber nicht richtig.

Der Trainer sollte umhergehen und die notierten Lösungen überprüfen. Bei **Aufgabe 1** sind z. B. als Antwort auf 7.Sxe5 drei Varianten zu notieren. Nicht nur eine. Es ist wichtig, alle wesentlichen Varianten zu erkennen. Dafür ist es wiederum bedeutend, alle **Schlag- Schach- und Drohmöglichkeiten** zu berücksichtigen, worauf wiederholt hinzuweisen ist.

Die Schüler sollen auf falsche Lösungen aufmerksam gemacht werden und die Gelegenheit haben, die Aufgaben zu verbessern, bevor sie die Lösung sehen.

Wenn die Teilnehmer die Aufgaben größtenteils gelöst haben, bekommen sie die zwei Lösungsblätter.

Es ist sehr lehrreich, die **ganzen Partien** nachzuspielen, um zu lernen, wie die Aufgabenstellungen entstanden sind.

Hausaufgabe ist es, die kompletten Lösungen **sorgfältig** zu studieren!



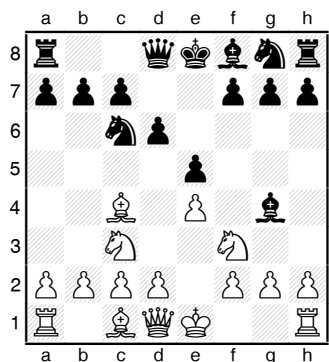


EINLEITUNG & EINLEITENDE BEISPIELE

Thema der heutigen Unterrichtseinheit ist das **Seekadettenmatt**.

Lehrbeispiel 1

1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 Sc6
4.Sc3 Lg4



Was soll Weiß ziehen?

5.Sxe5? Ein berühmtes Damenopfer. Es ist aber in dieser Form inkorrekt. Die Stellung ist typisch für das Seekadettenmatt.

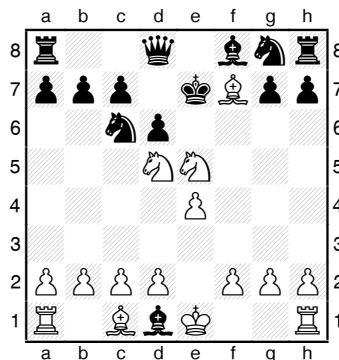
Was soll Schwarz schlagen? Dame d1 oder Springer e5?

Schwarz sollte kühlen Kopf bewahren, bevor er gefräßig die Dame mit Lg4xd1 verSpeist, denn warum sollte Weiß ohne weiteres freiwillig die Dame zum Schlagen anbieten? War es wirklich ein grobes Versehen von Weiß?

5.h3 Ist ein guter Zug. Weiß steht etwas besser. Den Läufer g4 zu befragen ist gut solange man noch nicht rochiert hat

(sonst ist h3 langfristig eine Angriffsmarke für den Sturm des gegnerischen g-Bauern). ; 5.0-0!? Ist auch gut, z.B. ist 5... Sd4 daraufhin nicht zu fürchten, wegen: 6.Sxe5 dxe5 7.Dxg4 Sxc2 8.Tb1± Die Stellung sieht etwas besser für Weiß aus, da Schwarz bei dem Bauernraub auf c2 in der Entwicklung zurück geblieben ist. Er hätte allerdings sonst einen Bauern weniger gehabt.

5...Sxe5!-+ Deckt den Läufer g4 mit dem Springer. Schwarz gewinnt. 5...Lxd1?? Mit diesem Zug fällt Schwarz hingegen auf den weißen Trick herein. Materialgier ist eine Sünde im Schach! Der wunde Punkt ist wie beim schon bekannten Schäfermatt das Feld f7. 6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5#



Ein hübsches Mattbild.

Das ist das so genannte Seekadettenmatt ein typisches Mattbild. Der schwarze König hat keine Möglichkeit, sich zu verteidigen, da die einzigen Felder in seiner Umgebung, die nicht von den 3 weißen Leicht-

figuren bedroht sind, von den eigenen Figuren Dame d8, Läufer f8 und Bauer d6 blockiert sind.

Seekadettenmatt ist kein Name einer Schacheröffnung, sondern ein bekannter Reinfall, der sich in verschiedenen Eröffnungen, aber auch im späteren Mittelspiel ereignen kann.

Es ist ein typisches Mattbild!

Das Seekadettenmatt darf man auch getrost eine Falle nennen, weil es nur in Folge eines schweren Fehlers möglich ist auf diese Weise zu gewinnen.

Der französische Schachmeister **Segal** war der Entdecker dieser oft praktizierten Falle.

In einigen Schachbüchern steht es daher auch unter der Bezeichnung Matt des Segal.

Der Name Seekadettenmatt hat sich allgemein eingebürgert, nachdem die Partie Segals in das Libretto der Oper "**Der Seekadett**" eingebaut wurde.

Eine wahre Ehre für die hübsche Miniatur.

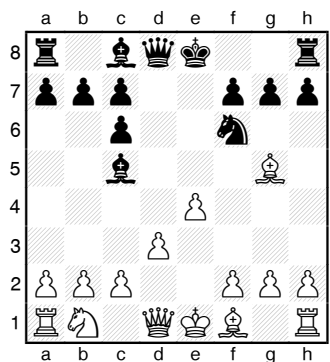
Nun ein ähnliches Matt, siehe Lehrbeispiel 2.





Lehrbeispiel 2

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 Die Russische Verteidigung. 3.Sxe5 Sc6? Eine wenig bekannte Eröffnungsfalle. 3...d6 ist besser. 4.Sxc6 dxc6 5.d3 Lc5 6.Lg5?



Der provozierte Fehler. 6.Le2± nebst Rochade und Weiß hat einen Mehrbauern der langfristig entscheidend sein kann. 6...Sxe4! 7.Lxd8 Lxf2+ 8.Ke2 Lg4# Ein etwas abgewandeltes Seekadetten Matt. Ein Läufer gibt statt eines Springers Matt. Das eigentliche Seekadetten Matt ist das aus dem Beispiel das zuerst vorgeführt wurde. Also mit 2 Springern und einem Läufer.

AUFGABEN

In den folgenden 9 Stellungen ist jeweils Weiß am Zug. Gefragt ist nach dem besten Zug, oder danach, ob der Zug Springer schlägt e5 gut oder schlecht ist.

FAZIT

Fassen wir zusammen, was wir heute gelernt haben:

1. Das Seekadetten Matt ist ein typisches Mattbild.
2. Das Feld f7 ist oft ein Schwachpunkt, der zum Überfall auf den König genutzt werden kann.
3. Beim Seekadettenmatt bringen 2 Springer und ein Läufer den gegnerischen König mitten auf dem Brett zur Strecke.
4. Wenn der Gegner plötzlich seine Dame zum Schlagen anbietet, muss man sehr vorsichtig sein und darf den Kontrahenten keinesfalls unterschätzen.
5. Das Seekadetten Matt kommt häufig in der Philidor Verteidigung vor, aber auch in Stellungen aus anderen Eröffnungen ist dieser taktische Überfall möglich und hat daher Bedeutung für Eröffnung und Mittelspiel.

VORSCHAU

In unserer nächsten Lektion geht es um ein weiteres typisches Matt, das Bodens Matt!

Viel Spaß beim Lösen der Aufgaben!

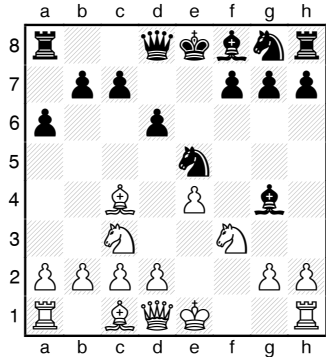
Ich wünsche Ihnen eine gute Trainingseinheit!

Ihr Kursleiter

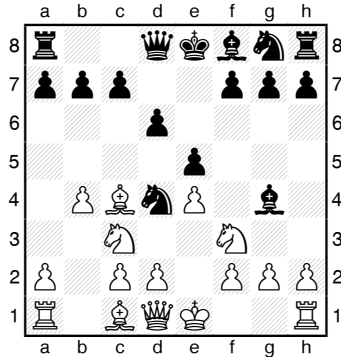




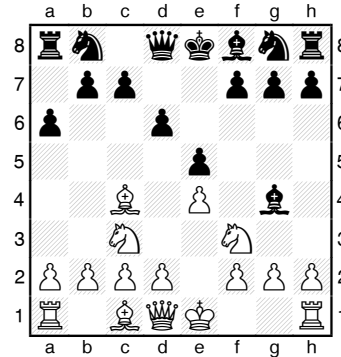
Aufgabe 1:



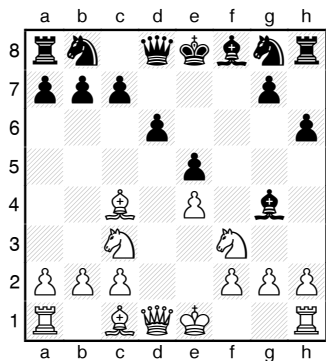
Aufgabe 4:



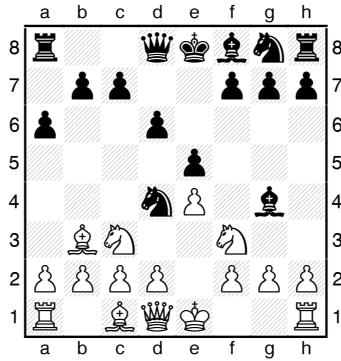
Aufgabe 7:



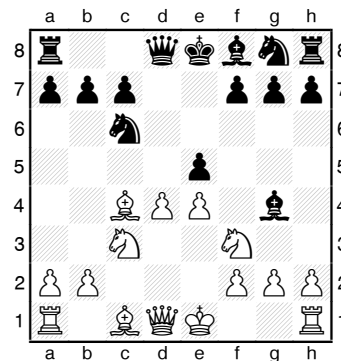
Aufgabe 2:



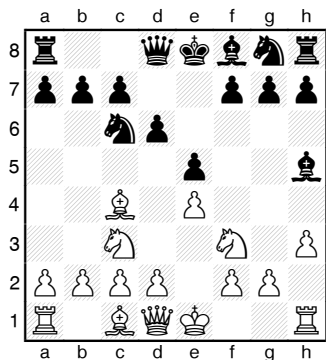
Aufgabe 5:



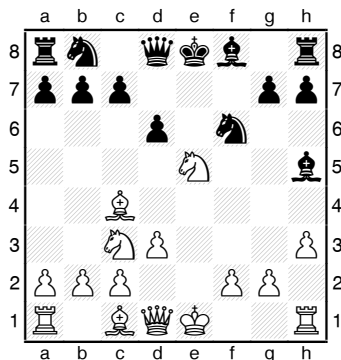
Aufgabe 8:



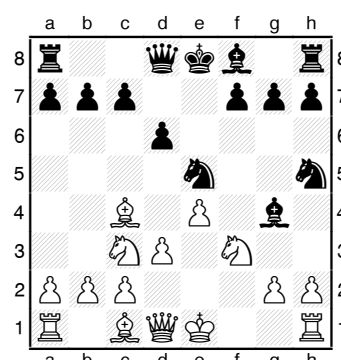
Aufgabe 3:



Aufgabe 6:



Aufgabe 9:



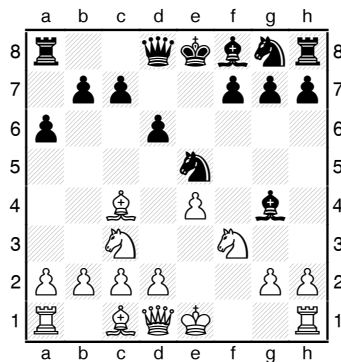


LÖSUNGEN

Aufgabe 1:

Pillsbury - Fernandez
Deutschland, 1900

Hier sehen wir das Seekadetten Matt in einer Partie des berühmten amerikanischen Schachgenies Harry Nelson Pillsbury. **1.e4 e5 2.Sc3** Die so genannte Wiener Partie, die aber keinen Vorteil einbringt. **2.Sf3! 2...Sc6 2...Sf6!= 3.f4 d6 4.Sf3 a6?! 5.Lc4 Lg4 6.fxe5 6.Sxe5? Sxe5+ 6...Sxe5?**

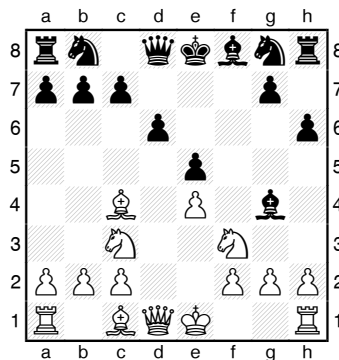


6...dxe5, oder **6...Sd4!?** waren bessere Züge für Schwarz. **7.Sxe5!** Hier schlägt man eine ganze Figur auf e5 und droht zudem das bekannte Mattbild. Eine leichte Entscheidung für den Meister. **7...Lxd1?** Schwarz wählt den schnellsten Verlustweg. **7...Dh4+ 8.g3 Lxd1 9.gxh4 Lh5 10.Sd3+-; 7...dxe5 8.Dxg4+-** Weiß hat eine Figur gewonnen und ist zu dem besser entwickelt. **8.Lxf7+ Ke7 9.Sd5#**

Aufgabe 2:

Lorenz, O. - Antusch, I
Bad Neustadt, 1986

1.e4 e5 2.Sf3 f5 Lettisches Gambit **3.d3 fxe4 4.dxe4 d6 5.Lc4 Lg4 6.Sc3 h6?**



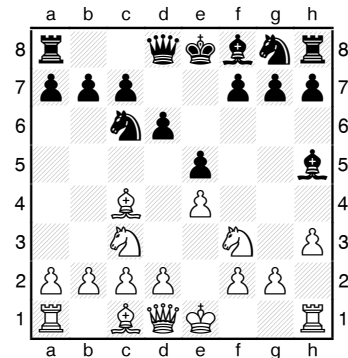
7.Sxe5! Klare Entscheidung. Das Fehlen von weißem d-Bauern und schwarzem f-Bauern ändert nichts am Mattmechanismus.

7...Lxd1? 7...dxe5 8.Dxg4+- Die weißen Felder am Königsflügel sind sehr stark durch h7-h6 und das Fehlen des Bauern f7 geschwächt, daher ist die Stellung noch schlechter als im einleitenden Lehrbeispiel nach diesem Bauernverlust. **8.Lf7+ Ke7 9.Sd5#**

Aufgabe 3:

Nasser, K. - Mbye, S.
OL Dubai, 1986

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 d6 4.Sc3 Lg4 5.h3 Lh5

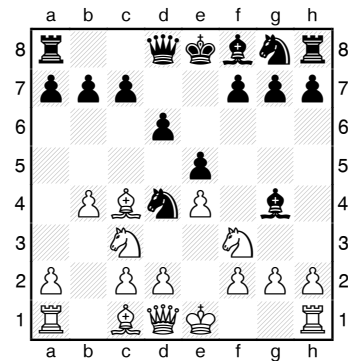


6.Sxe5! Lxd1? 6...Sxe5 7.Dxh5 Sxc4 8.Db5+ c6 9.Dxc4± Weiß hat einen wertvollen Bauern gewonnen. **7.Lxf7+ Ke7 8.Sd5#**

Aufgabe 4:

Sorsa, M. - Kastu ,J.
Finnland, 1996

1.Sf3 d6 2.e4 e5 3.Lc4 Sc6 4.Sc3 Lg4 5.b4?! Sd4



6.Sxe5? Ein Fehler, da Weiß übersehen hat, dass auf c2 eine Springergabel den Turm a1 kostet. **6...dxe5!**



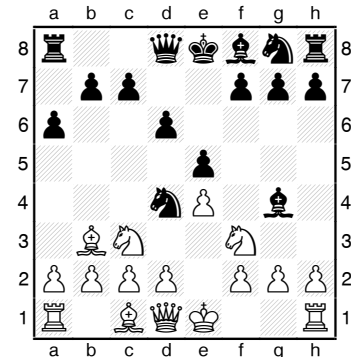


6...Lxd1?? geschah in der Partie. Schwarz übersah vielleicht aus Gier den besseren Zug dxe5. 7.Lxf7+ Ke7 8.Sd5# 7.Dxg4 Sxc2+ 8.Kd1 Sxa1 Schwarz hat einen Turm mehr und selbst wenn der Springer in der Ecke verloren geht hat er Materialvorteil, z.B.: 9.Df5 De7 10.Sd5 g6 11.Sxe7 gxf5 12.Sxf5 Sf6→ Schwarz sollte gewinnen.

Aufgabe 5:

Boerner, S. - Seiler, G.
Stennweiler, 1998

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6
4.La4 d6 5.Sc3 Lg4 6.Lb3
Sd4



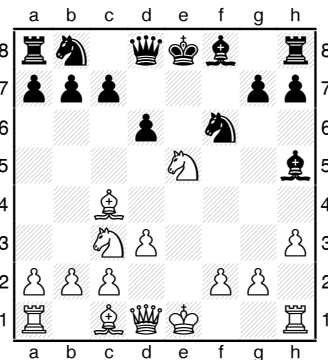
Hier ist eine Stellung, die aus der Spanischen Partie entstanden ist. Der Zug 7.Sxe5 war ein Fehler, der aber nicht leicht zu widerlegen war. Man muss alle Schlagmöglichkeiten berechnen, um die Lösung zu finden! 7.Sxe5? Sxb3! 7...Lxd1?? 8.Lxf7+ Ke7 9.Sd5# war die Partiefolge!, 7...Sxc2+ 8.Dxc2 dxe5 9.d3

Sf6= 8.Sxg4 Sxa1→ Schwarz gewinnt.

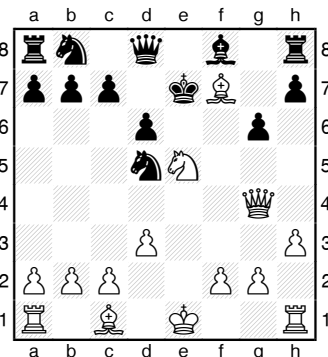
Aufgabe 6:

Duebon, P. - Smeys, P.
Bad Duerkheim, 1996

1.e4 e5 2.Sf3 d6 Philidor Verteidigung 3.Lc4 f5 4.d3 Df6 5.Sc3 fxe4 6.Sxe4 Dd8 7.Sc3 Lg4 8.h3 Lh5 9.Sxe5 Sf6



Eine hübsche Variation des Themas ist folgende Kombination. 10.Dxh5+! g6 10...Sxh5? 11.Lf7+ Ke7 12.Sd5# Hätte zum Seekadetten Matt geführt. 11.Lf7+ Ke7 12.Dg4 Dieser Zug geschah in der Partie. Er gewinnt auch, noch stärker war aber 12.Sd5+! Sxd5 13.Dg4+-

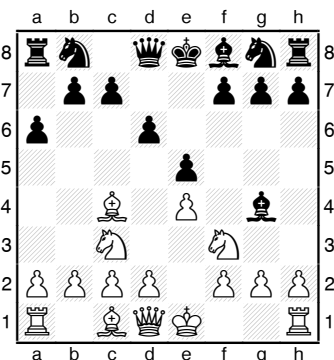


und, dass Matt auf e6 ist schlecht zu decken. 12...Dd7 12...Lg7 13.De6+ Kf8 14.Lxg6 De7 15.Dc8+ +- 13.Sd5+ Kd8 14.Sxf6 1-0

Aufgabe 7:

Lorum, H. - Lange, C.
Kleve, 1999

1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 a6
4.Sc3 Lg4



5.Sxe5! Hier steht der Umsetzung der Kombination nichts im Wege. 5...Lxd1 6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5# Überraschenderweise fallen auf diese alte Kombination immer wieder starke Spieler herein, wie hier jemand mit Wertungszahl über 2000! Anfällig sind besonders Spieler, die nicht gut mit der Eröffnungstheorie vertraut sind.

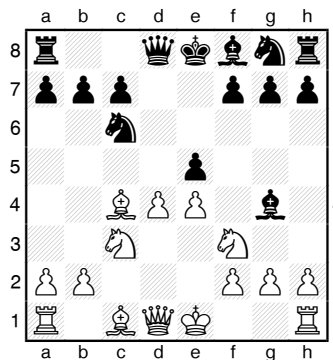




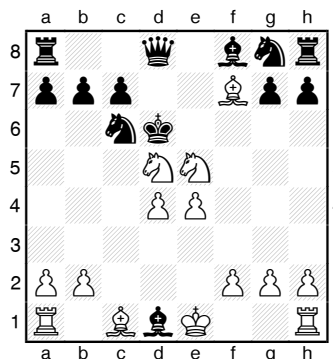
Aufgabe 8:

De Vito, F. - Bock, A.
St Ingbert, 1988

1.d4 d5 2.c4 dxc4 Angenommenes Damengambit **3.Sc3 Sc6 4.Sf3 Lf5 5.e4 Lg4 6.Lxc4 e5**



7.Sxe5? 7.Db3! Lh5 8.Dxb7+ 7...Lxd1? 7...Sxe5+ → War am einfachsten. Der Springer deckt den Läufer und Schwarz gewinnt. Der Partieverlauf ist aber sehr lehrreich, denn Schwarz lässt eine weitere gute Verteidigungsmöglichkeit aus. **8.Lxf7+ Ke7 9.Sd5+? 9.Lxg8 Sxe5 10.Lg5+ Kd7 11.Lxd8 Sd3+ 12.Kxd1 Sxf2+ 13.Ke2 Sxh1 14.Lxc7 Txxg8 15.Le5± 9...Dxd5? 9...Kd6!**

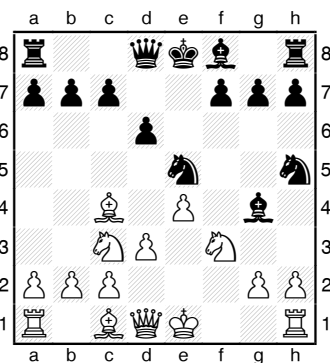


Nutzt das Feld d6, dass nicht, wie so oft von einem eigenen Bauern blockiert ist. **10.Lf4 Sxe5 11.dxe5+ Kd7 12.Txd1 Kc8** Der König versteckt sich vernünftigerweise am Damenflügel. **13.Sb6+ cxb6! 14.Txd8+ Kxd8+ 10.Lg5+ Sf6 11.Lxd5 Sxd4 12.Txd1** und Weiß gewann nach 42 Zügen.

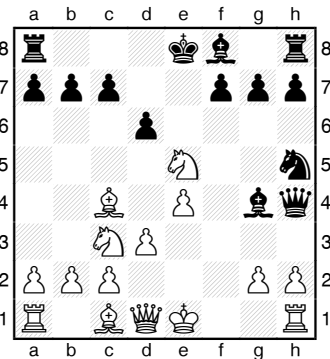
Aufgabe 9:

Cohrs, A. - Wickert, D.
Buxtehude 1995

1.e4 e5 2.Sc3 Sf6 3.f4 d6 4.Lc4 Sc6 5.d3 Lg4 6.Sf3 Sh5 7.fxe5 Sxe5??

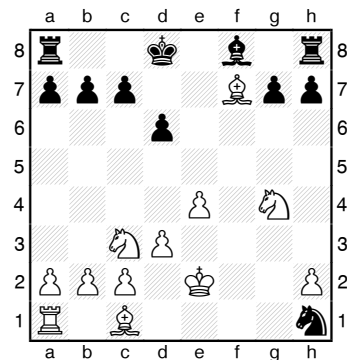


8.Sxe5! Lxd1?? 8...Dh4+



Dieses Damenschach ist hier ein wichtiger Zug, den man berücksichtigen muss, da der König e8 mit Tempogewinn das Fluchtfeld d8 bekommt.

Weiß gewinnt aber dennoch. **9.g3 Sxg3 10.Lxf7+ Kd8 (10...Ke7?! aktiviert im Vergleich zu Kd8 nur noch zusätzlich den weißen Springer c3 auf das bessere da zentralere Feld d5. 11.Sd5+ Kd8 12.Dxg4 Dxg4 13.Sxg4 Sxh1 14.Ke2+-) 11.Dxg4 Dxg4 12.Sxg4 Sxh1 13.Ke2+-**



Der Springer h1 geht verloren und Weiß hat großen Materialvorteil; **8...dxe5 9.Dxg4+- 9.Lxf7+ Ke7 10.Sd5#**

