Grundlagenwissen für Schachanfänger

Anleitung für Schachinteressierte, die sich fit machen wollen für das Jugendschach-Training des Schachclubs Chur

zusammengestellt
von Daniel Roth
Jugendschach-Trainer

24 Dinge, die du über Schach wissen musst

Das Grundwissen dieser Anleitung ist die Voraussetzung für die Teilnahme am Jugendschach-Training des Schachclubs Chur, welches auf diesem Basiswissen aufbaut.

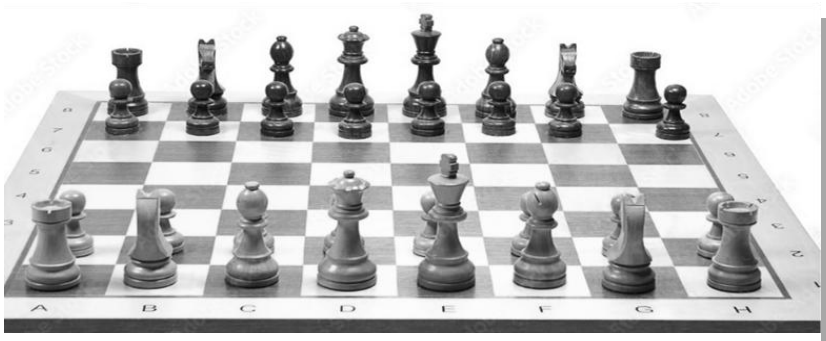
Was kannst du, wenn du diese Anleitung durchgearbeitet hast?

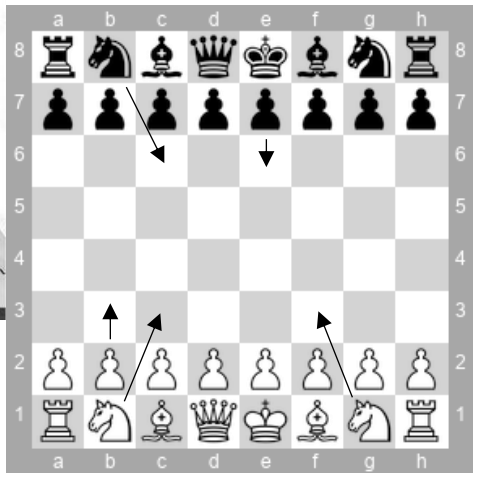
1. Ich kann das Schachbrett und die Schachfiguren richtig aufstellen.
2. Ich kann alle Figuren mit Namen nennen.
3. Ich kann auf einem Schachbrett jedes Feld richtig bezeichnen.
4. Ich weiss, wer eine Schachpartie immer beginnen darf.
5. Ich kann erklären, wie ein Zug ausgeführt wird und ab wann er als ausgeführt gilt.
6. Ich kenne alle Gangarten der verschiedenen Figuren und kann mit jeder Figur alle möglichen gültigen Züge ausführen.
7. Ich kann erklären, was der Spruch „berührt geführt“ bedeutet.
8. Ich kann eine Bauernumwandlung durchführen und aufzählen, in welche Figuren sich ein Bauer umwandeln kann.
9. Ich kann von jeder Figur den Wert in Bauerneinheiten nennen.
10. Ich kann zeigen, wie Figuren andere Figuren schlagen.
11. Ich kann erklären, wann und wie ein Bauer en passant schlagen kann.
12. Ich weiss, was die grosse und kleine Rochade ist und kann sie richtig ausführen.
13. Ich kann erklären, wann eine Rochade möglich und wann sie nicht möglich ist.
14. Ich kann erklären, was ein Figurentausch ist und wann ein Tausch sinnvoll ist.
15. Ich kann erklären, wann eine Schachpartie gewonnen ist.
16. Ich kann feststellen, ob ein König schachmatt gesetzt wurde.
17. Ich kann ein Schachgebot geben und weiss, was man auf ein Schach tun muss.
18. Ich kann erklären, wie man ein Schachgebot auf drei Arten abwehren kann.
19. Ich kann erklären, was ein ungültiger Zug ist und warum es ungültige Züge gibt.
20. Ich weiss, wie man ein Unentschieden im Schach auch noch nennt.
21. Ich kann den Unterschied zwischen Patt und Schachmatt erklären.
22. Ich kann erklären, was Dauerschach bedeutet.
23. Ich kann erklären, was ein Remis-Angebot ist.
24. Ich kann die Fairplay- oder Verhaltensregeln beim Schach aufzählen.

Wenn du noch mehr über Schach und viele weitere spannende Geheimnisse des königlichen Spiels erfahren willst, bist du herzlich willkommen, bei uns im Jugendschach des Schachclubs Chur vorbeizuschauen und zu schnuppern. Wir freuen uns auf dich!

Wie stellt man das Schachbrett und die Schachfiguren am Anfang einer Partie richtig auf?

Ein echtes Schachbrett kann dargestellt werden als ⟶ Schachdiagramm





- **Die Felder rechts müssen für beide Spieler weiss sein, für Schwarz ist dies das Feld a8**
- Die weissen Figuren stehen in den Reihen 1 und 2
- Die weissen **Türme** stehen auf den Eckfeldern a1 und h1, die schwarzen auf den Feldern a8 und h8
- Die **Pferde**, auch **Springer** genannt, stehen daneben auf den Feldern b1, g1, b8 und g8
- Neben den Pferden oder Springern stehen **die Läufer** auf den Feldern c1, f1, c8 und f8
- **Die beiden Damen**, auch Königinnen genannt, **stehen sich gegenüber** auf d1 und d8
  Merkregel: **Weisse Dame auf weisses Feld, schwarze Dame auf schwarzes Feld!**
- Auf den Feldern e1 und e8 stehen die **Könige, um die es im Schachspiel hauptsächlich geht**.
- Auf der 2. Reihe werden die weissen Bauern platziert und auf der 7. Reihe die schwarzen.

Wie beginnt man eine Schachpartie, und wie macht man einen Schachzug?

Es beginnt immer der Spieler mit den weissen Figuren. Er macht mit einer seiner Figuren einen Zug. **Einen Zug machen bedeutet, mit der Hand eine eigene Figur anfassen und auf ein anderes Feld auf dem Schachbrett hinstellen. Wer eine Figur berührt, muss sie zwingend ziehen. Es gilt die Regel: berührt, geführt! Ein Schachzug gilt erst dann als abgeschlossen, wenn die Figur losgelassen wird. Ein Zug kann nicht rückgängig gemacht werden.**
Deshalb gilt im Schach, wie im Leben auch die wichtige Regel: **Zuerst denken, dann handeln!**
Wenn Weiss einen Zug gemacht hat, kommt der Spieler mit den schwarzen Figuren an die Reihe, einen Zug mit einer seiner Figuren machen zu dürfen. **Abwechslungsweise** wird nun weitergezogen. Es gilt **Zugzwang, das heisst, wer am Zug ist**, kann diesen nicht auslassen und **muss einen Zug machen**.

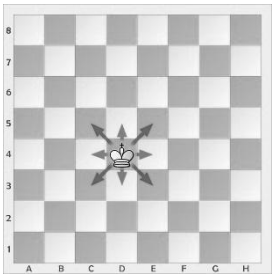
Welche ersten Züge sind zu Beginn überhaupt möglich?

Der erste Zug von Weiss und von Schwarz kann nur ein Zug mit einem Bauern oder einem Springer sein, weil die Türme, Läufer, Damen und Könige von den eigenen Figuren eingeschlossen sind. **Die Figuren können nicht über eigene oder gegnerische Figuren springen oder sich auf ein Feld stellen, auf dem schon eine eigene Figur steht.** Die weisse Dame zum Beispiel kann am Anfang nicht auf ein anderes Feld ziehen, weil sie nicht über die eigenen Figuren hüpfen kann und kein Feld um sie herum frei ist. Es gilt die Regel: **Auf jedem Feld kann nur eine Figur stehen.**
Einzig die Pferde können über eigene und gegnerische Figuren springen. Deshalb nennt man die Pferde auch Springer. Somit kann Weiss bereits im ersten Zug seinen Springer vom Feld b1 auf das freie Feld a3 oder c3 ziehen oder sein anderes Pferd vom Feld g1 auf das Feld f3 oder h3 stellen. Das gilt natürlich auch für die schwarzen Springer. **Nebst den Pferden haben deshalb nur die Bauern zu Beginn der Partie freie Felder vor sich, auf die sie gezogen oder hingestellt werden können.** Zum Beispiel könnte der Bauer auf dem Feld b2 auf das freie Feld b3 ziehen oder der Bauer auf e7 nach e6.

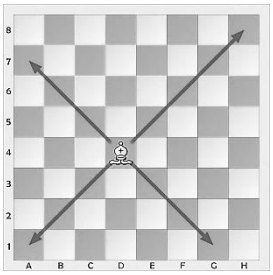
Wie können die verschiedenen Figuren gezogen werden?

Jede Figur kann nur nach einer bestimmten Art bewegt oder gezogen werden.

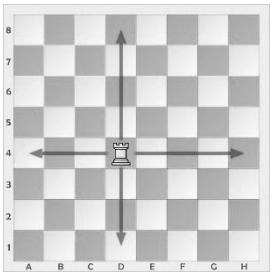
Der König kann nur auf ein benachbartes Feld ziehen, aber in alle Richtungen.



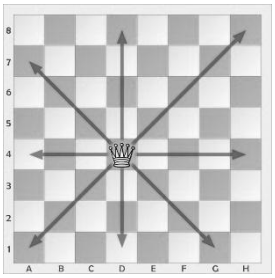
Der Läufer kann nur schräg auf jedes beliebige Feld der Diagonalen ziehen.



Der Turm kann nur waagrecht oder senkrecht auf jedes beliebe Feld ziehen.

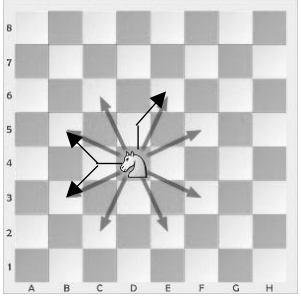


Die Dame kann schräg, waagrecht oder senkrecht auf jedes beliebige Feld ziehen.

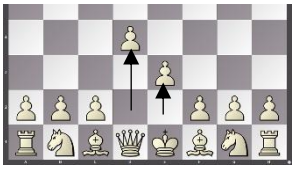


Mit den Türmen, Läufern und Damen kann man also so weit ziehen, wie man will. Man kann sie nur ein Feld, zwei Felder weit oder bis zu den Feldern am Brettrand ziehen.

Der Springer zieht ein Feld waagrecht oder senkrecht und dann ein Feld schräg .

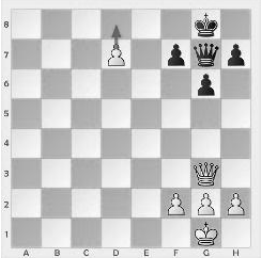


Die Bauern können aus der Anfangsstellung **ein oder zwei** Felder vorziehen, **danach** pro Zug **nur** noch **ein** Feld. Sie können **<u>nicht</u>** rückwärts in Richtung Anfangsstellung ziehen.

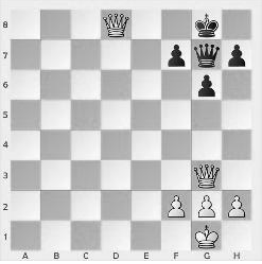


Bauernumwandlung

Wenn ein weisser Bauer die 8. Reihe erreicht, kann er **direkt** in eine andere Figur umgewandelt werden. (aber kein König!) Das gilt auch für einen schwarzen Bauern, der die 1. Reihe erreicht.

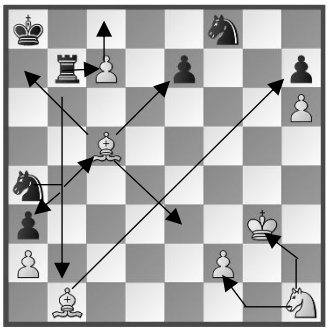


vor dem Zug



nach dem Zug

Wie schlägt man gegnerische Figuren?



Der weisse Springer kann hier gar nicht ziehen, weil die Felder auf den er springen könnte, (f2 und g3) vom eigenen König und Bauern besetzt sind. Auf einem Feld kann nur eine Figur stehen.
Der weissfeldrige Läufer könnte auf jedes Feld der Diagonalen b1 – h7 ziehen. Somit könnte der Läufer den Bauern auf dem Feld h7 schlagen.

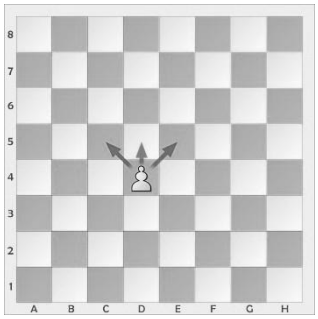
Eine Figur schlägt man, indem man eine eigene Figur zieht und auf das Feld setzt, auf dem die gegnerische Figur steht. Die gegnerische Figur, die geschlagen wird, stellt man danach neben das Schachbrett!

Alle vier Bauern am Brettrand können sich nicht bewegen, da sie sich gegenseitig blockieren. **Bauern können sich weder rückwärts noch seitwärts bewegen und keine Figur vor ihnen schlagen.**

Der weisse Bauer auf dem Feld c7 könnte auf das Feld c8 ziehen und sich in eine Dame umwandeln.
Der schwarzfeldrige Läufer auf dem Feld c5 könnte auf alle Felder der Diagonalen g1-a7 und a3-f8 ziehen, ausser auf die Felder f2 und g1, da ihm der eigene Bauer auf dem Feld f2 den Weg versperrt. Auch kann er nicht das Pferd auf dem Feld f8 schlagen, da er nicht über den Bauern e7 springen kann. Der Läufer kann aber entweder den Bauern auf a3 oder den Bauern auf e7 schlagen.
Wäre die Spielerin mit den schwarzen Figuren am Zug, könnte sie mit dem Springer auf dem Feld a4 den Läufer auf dem Feld c5 schlagen oder der Turm könnte entweder den Bauern auf dem Feld c7 oder den Läufer auf dem Feld b1 schlagen.
Merke: Es können nur gegnerische Figuren geschlagen werden, keine eigenen!

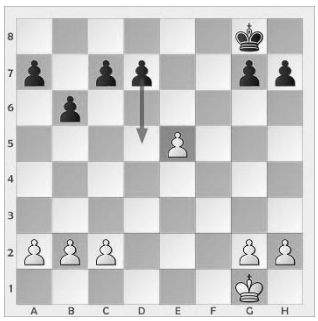
Wie schlagen Bauern gegnerische Figuren?

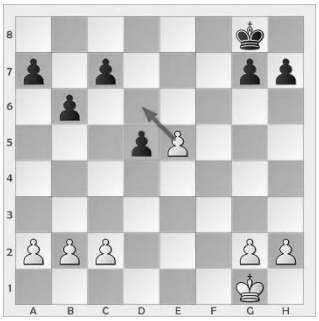
Auch Bauern können gegnerische Figuren schlagen. Normalerweise können sich Bauern nur nach vorne bewegen. Aber es gibt eine Ausnahme: **Bauern schlagen Figuren stets schräg nach vorne**!

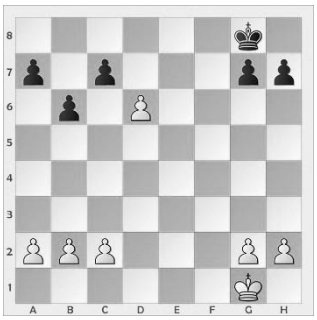


Wenn eine schwarze Figur auf dem Feld d5 vor dem Bauern steht, kann der Bauer nicht weiterziehen, er wird von der Figur blockiert.
Steht aber **die Figur auf** dem Feld **c5** oder **e5**, kann der Bauer diese Figur schlagen, auf f6, g7 oder b6 aber nicht!

Ein Sonderzug: en passant Schlagen
In den drei Diagrammen unten ist das en passant Schlagen dargestellt.
Es gilt:
Wenn ein Bauer **aus der Grundstellung zwei Schritte** nach vorne macht, kann ein gegnerischer Bauer, der neben ihm steht, ihn, wie unten gezeigt, im nächsten Zug und **nur im nächsten Zug** schlagen.







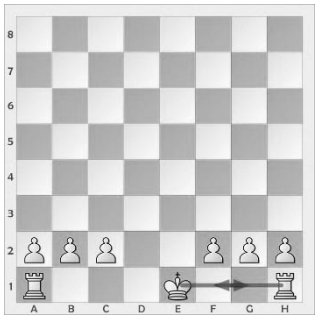
Schlägt man nicht sofort, kann der Bauer nachher nicht mehr geschlagen werden. En passant ist französisch und heisst soviel wie „im Vorbeigehen“.

Was ist eine Rochade und wie führt man sie aus?

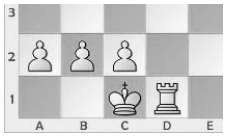
Die Rochade ist wie das en passant Schlagen und die Bauernumwandlung ein spezieller Sonderzug der Schachregeln. Bei der Rochade zieht man nicht nur eine, sondern gleichzeitig zwei Figuren und trotzdem zählt **die Rochade als ein einzelner Zug**. Wie führt man die Rochade aus?
Wichtig ist, dass man zuerst den König zieht und erst danach den Turm**. Wird zuerst der Turm berührt, darf die Rochade nicht ausgeführt werden und der Turm muss gezogen werden!**

Man unterscheidet zwei Rochaden-Arten**: Die kurze und die lange Rochade**

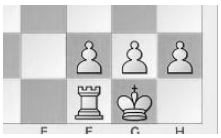
Stellung vor der Rochade

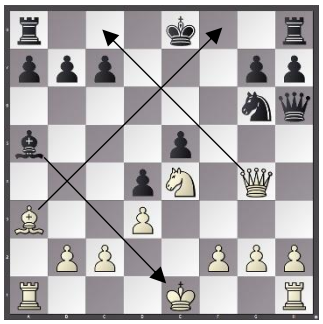


nach der langen Rochade



nach der kurzen Rochade





In dieser Stellung kann **weder Weiss noch Schwarz rochieren** (die Rochade machen), **da entweder der König oder eines der zwei Felder neben ihm angegriffen sind.**

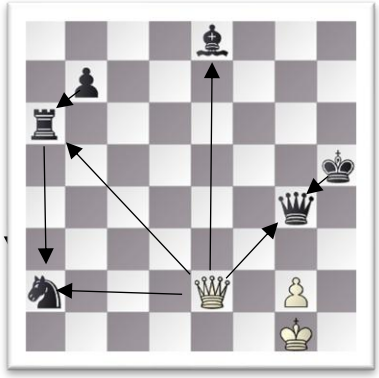
Man zieht **den König <u>zwei</u> Felder nach links (nach c1) oder nach rechts (nach g1)**, springt dann mit dem Turm über den König und setzt **den Turm direkt neben den König**. Das Ganze zählt als ein Zug.

Wann kann man die Rochade nicht ausführen?

- Wenn zwischen dem König und dem Turm eigene oder gegnerische Figuren stehen
- Wenn der König gerade von einer gegnerischen Figur angegriffen wird.
- Wenn der König bereits einmal gezogen wurde, kann keine Rochade mehr ausgeführt werden.
- Wenn der Turm auf der h-Linie bereits einmal gezogen ist, geht die kurze Rochade nicht mehr
- Wenn der Turm auf der a-Linie bereits einmal gezogen ist, geht die lange Rochade nicht mehr
- Wenn eines der Felder f1 oder g1, über die der König springen muss, von einer gegnerischen Figur angegriffen wird, so lange kann die kleine Rochade nicht ausgeführt werden.
- Wenn eines der Felder d1 oder c1, über die der König springen muss, von einer gegnerischen Figur angegriffen wird, so lange kann die grosse Rochade nicht ausgeführt werden.

Wie gross ist der Wert der verschiedenen Figuren?

Nicht alle Schachfiguren sind gleich wertvoll. Hätte Weiss nur einen Bauern und schwarz nur die Dame, dann würde die schwarze Dame den weissen Bauern in kürzester Zeit schlagen. Die Dame ist viel stärker als ein Bauer, auch als ein Pferd, ein Läufer oder ein Turm. Sie hat deshalb auch mehr Wert als alle anderen Figuren. Man hat festgestellt, dass 3 Bauern im Kampf gegen einen Läufer etwa gleich stark sind. Ein Läufer hingegen ist im Kampf etwa gleich stark wie ein Springer. Ein Turm ist stärker als drei Bauern. Er kann es sogar mit 5 Bauern aufnehmen. Am stärksten ist die Dame. Die Stärke gibt man an, indem man sagt, mit wie vielen Bauern es eine Figur im Kampf aufnehmen kann.



Wert der Figuren in Bauerneinheiten oder Punkten

Die Dame	**=**	**9 Bauern**	Dame und Turm nennt man **Schwerfiguren**
Der Turm	**=**	**5 Bauern**	
Der Läufer	**=**	**3 Bauern**	Läufer und Springer heissen **Leichtfiguren**
Der Springer	**=**	**3 Bauern**	

Der König hat einen riesigen Wert, weil es ohne ihn nicht geht!

Was ist ein Figurentausch und wann lohnt er sich?

Im obigen Diagramm könnte Weiss im nächsten Zug mit der Dame gleich vier schwarze Figuren schlagen. Der Spieler oder die Spielerin mit den weissen Steinen muss sich entscheiden. Soll sie eine der vier schwarzen Figur schlagen und wenn ja, welche?

- **Wenn Weiss die Dame schlägt**, dann schlägt der schwarze König die weisse Dame. Beide verlieren ihre Dame. Beide verlieren je 9 Punkte. **Diesen Zug könnte man machen**.
- **Wenn Weiss den Turm schlägt**, dann schlägt der schwarze Bauer die weisse Dame. Weiss verliert 9 Punkte, Schwarz nur deren 5. **Dieser Zug wäre schlecht für Weiss.**
- **Wenn Weiss das Pferd schlägt**, dann schlägt der schwarze Turm die weisse Dame. Weiss verliert 9 Punkte, Schwarz nur deren 3. **Dieser Zug wäre sehr schlecht für Weiss**.
- **Wenn Weiss den Läufer schlägt,** dann kann Schwarz die Dame auf dem Feld e8 nicht schlagen, weil der Läufer nicht von einer anderen schwarzen Figur gedeckt war. Weiss gewinnt drei Punkte. **Dieser Zug ist der beste und sollte von Weiss ausgeführt werden**.

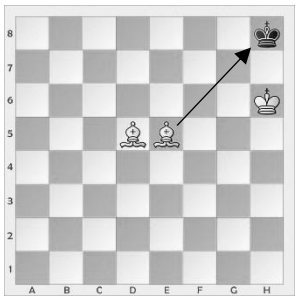
Wenn man eine gegnerische Figur schlagen kann, muss man sich zuerst vergewissern, ob die eigene Figur auch geschlagen werden kann und ob sich der Figurentausch schlussendlich lohnt.

Was ist eigentlich das Ziel des Spiels, wer hat wann gewonnen?

Mehr Punkte auf dem Brett zu haben als der Gegner, ist zwar gut und hilft meistens das Spiel auch zu gewinnen, aber es ist nicht das eigentliche Ziel. **Es gewinnt** der Spieler, **der den gegnerischen König schachmatt setzen kann**. Eine Partie kann auch gewonnen werden, wenn einer der beiden Spieler, bevor er schachmatt gesetzt wird, die Partie aufgibt. Der andere Spieler gewinnt dann sofort.

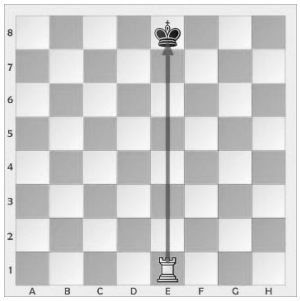
Was bedeutet den König schachmatt setzen?

Wenn ein König von einer gegnerischen Figur angegriffen wird, also im nächsten Zug von ihr geschlagen werden könnte und dies nicht mehr verhindern kann, ist er schachmatt gesetzt. Das Wort **schachmatt** stammt aus dem persischen „schäh mät“ und **heisst** übersetzt **„Der König ist hilflos“**



Mit dem letzten Zug zog Weiss mit seinem schwarzfeldrigen Läufer auf das Feld e5. Der Läufer greift den König an und könnte ihn im nächsten Zug schlagen. Der König muss fliehen, um nicht geschlagen zu werden. Aber er hat kein Feld mehr, wo er nicht von einer Figur geschlagen wird. Zieht er auf g8, schlägt ihn der Läufer auf d5. Flieht er auf das Feld h7, schlägt ihn der weisse König und geht er auf Feld g7 wird er entweder vom König oder vom Läufer geschlagen. **Der König ist angegriffen und kann nicht fliehen**. **Er ist schachmatt gesetzt** und Weiss gewinnt die Partie. Die Partie ist beendet.

Was bedeutet dem König Schach bieten?

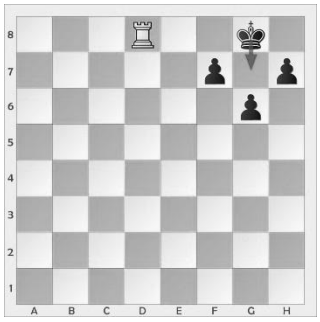


Der weisse Turm ist auf das Feld e1 gezogen und greift den schwarzen König an. Der Turm könnte den König im nächsten Zug schlagen. Man nennt das: **Der Turm bietet dem König Schach!** Da der König nicht geschlagen werden kann, muss dieser sofort, schon im ersten Zug, aus dem Schachgebot des Turms heraus**. Auf Schachgebote muss der Gegner immer sofort reagieren und das Schachgebot abwehren oder aufheben.** Kann der König nicht mehr aus dem Schachgebot fliehen, ist der König schachmatt gesetzt und der Spieler mit dem mattgesetzten König verliert sofort die Partie.

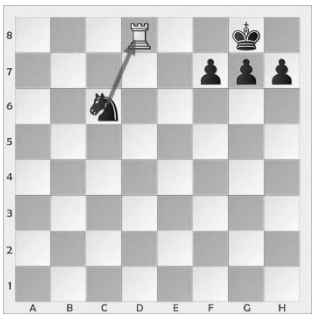
Welche Möglichkeiten gibt es, ein Schachgebot gegen den König abzuwehren oder aufzuheben?

Es gibt **drei** Möglichkeiten auf ein Schachgebot (oder kurz: auf ein Schach) zu reagieren:

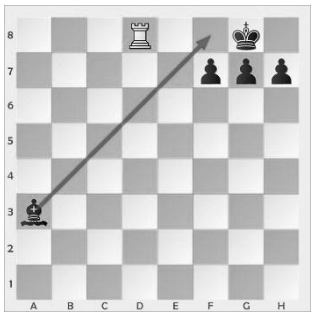
Den König aus der Gefahrenzone der schachbietenden Figur wegziehen.
Hier greift der Turm die Felder f8, g8 und h8 an. Der König kann also auf keines dieser Felder flüchten und muss aufs Feld g7, wo der Turm nicht schlagen kann.



Die schachbietende Figur mit dem König oder einer anderen Figur schlagen.
Hier schlägt der Springer auf dem Feld c6 den Turm auf d8. Der König ist damit nicht mehr vom Turm angegriffen.

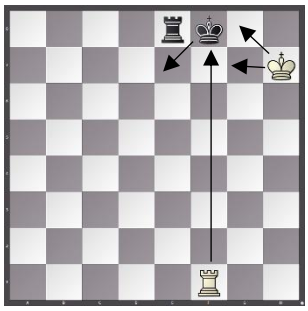


Eine Figur zwischen schachbietende Figur und den König stellen.
Hier stellt sich der Läufer zwischen Turm und König. Somit kann der König nicht geschlagen werden und steht nicht mehr im Schachgebot des Turms.

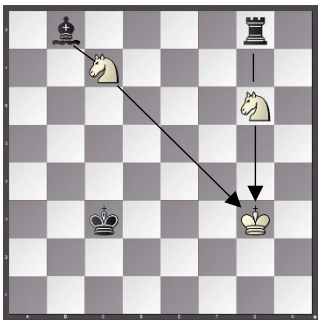


Gibt es ungültige Züge?

Merke! Ein König kann niemals geschlagen werden! Deshalb ist es unmöglich, den König in ein Schachgebot zu ziehen, oder ihn in einem Schachgebot stehen zu lassen und mit einer anderen Figur zu ziehen, da der König im nächsten Zug geschlagen werden könnte. **Ein solcher Zug wäre ungültig**. Wer einen solchen Zug macht, muss ihn zurücknehmen und einen anderen Zug ausführen.

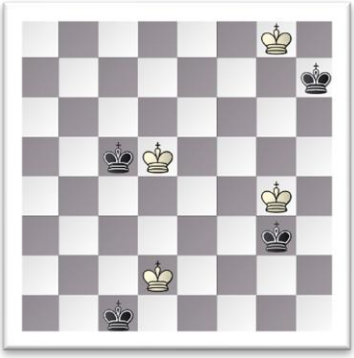


Im Diagramm links ist der weisse Turm auf das Feld f1 gezogen, greift damit den schwarzen König an und bietet im Schach! **Wenn Schwarz nun im nächsten Zug mit dem Turm zieht, ist das ein ungültiger Zug.** Der schwarze König kann aber auch nicht auf die Felder g8 und g7 ziehen, da er dort vom weissen König im nächsten Zug geschlagen werden könnte. Auch auf das Feld f7 geht nicht, da ihn dort der weisse Turm im nächsten Zug schlagen könnte. Es gibt deshalb hier nur einen einzigen gültigen Zug für Schwarz: Mit dem König auf das Feld vor den Turm zu ziehen.



Im Diagramm rechts ist Weiss am Zug. Weiss möchte seine beiden Springer wegziehen und in Sicherheit bringen, da beide angegriffen sind und im nächsten Zug vom schwarzen Läufer oder schwarzen Turm geschlagen werden könnten. Aber beide Springer können nicht wegziehen, da sonst der weisse König im Schachgebot des Turms oder des Läufers stehen würde. **Alle Züge der Springer sind also ungültige Züge und können nicht ausgeführt werden**. Weiss muss wohl oder übel mit dem König ziehen. Im Schach sagt man: **Die beiden Springer sind gefesselt oder sie stehen in einer Fesselung.**

Können zwei Könige nebeneinanderstehen?



Natürlich nicht! Wenn ein König sich neben den anderen König setzt, könnte ihn der andere König im nächsten Zug schlagen**. Zwei Könige müssen deshalb immer mindestens ein leeres Feld zwischen sich haben.** Das Diagramm rechts zeigt vier **unmögliche** Stellungen der beiden Könige.

Kann eine Schachpartie auch unentschieden enden?

Im Schach nennt man ein Unentschieden auch **Remis.** Eine Partie kann auf **5 Arten remis** enden:

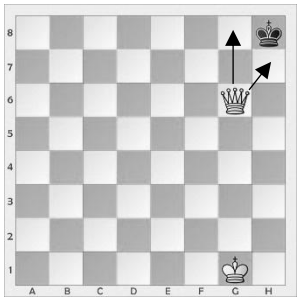
- Wenn eine Spielerin oder ein Spieler den Gegner nach einem eigenen Zug ein mündliches **Remis-Angebot** macht und dieser damit einverstanden ist, wird die Partie Remis gewertet. Die Partie endet sofort. Bei einem Remis-Angebot sagt man dem Gegner: „Ich biete Remis an.“ Ist der Gegner nicht einverstanden, lehnt er das Remis-Angebot ab und die Partie geht weiter.

- Die Partie endet Remis, **wenn auf beiden Seiten kein Schachmatt mehr möglich** ist. Zum Beispiel, wenn nur noch die beiden Könige auf dem Brett stehen und sich gegenseitig nicht mehr schachmatt setzen können. Das ist auch der Fall, wenn auf dem Brett nebst den beiden Königen, nur noch Pferde oder nur noch ein Läufer auf beiden Seiten auf dem Brett stehen.

- Die Partie endet, wenn **50 Züge lang keine Figur geschlagen**, **noch ein Bauer gezogen wurde**.

Die zwei häufigsten Gründe für ein Remis sind nebst dem Remis-Angebot aber:

Das Patt



Weiss zog mit seinem letzten Zug mit der Dame auf das Feld g6. Der schwarze König ist **nicht angegriffen**. Aber er **kann nirgends mehr hinziehen,** da er überall von der Dame geschlagen würde. **Es ist Patt.** Die Partie endet sofort unentschieden.

Merke: Wenn Schwarz noch eine andere Figur auf dem Brett hätte, dann wäre es nicht Patt, da Schwarz mit der anderen Figur ziehen könnte. **Patt ist nur dann, wenn ein Spieler mit all seinen Figuren keinen gültigen Zug mehr machen kann und dabei sein König nicht im Schach steht.**

Die dreifache Zugwiederholung

Wenn **dreimal die exakt gleiche Stellung auf dem Brett** ist, endet **eine** Partie sofort remis. Das ist, z.B., wenn beide Spieler dreimal hintereinander die gleichen Züge machen. Oft ist das bei einem **Dauerschach** der Fall.

Schwarz steht klar auf Gewinn, aber Weiss hat einen **Ausweg**. Er kann **Dauerschach bieten.** Er zieht mit der Dame auf das Feld f7 und bietet Schach. Der König muss in die Brettecke fliehen. Die Dame kehrt zurück auf das Feld f8 und bietet wieder Schach, usw. **Nach der dritten Zugwiederholung ist die Partie remis**.

Gibt es Verhaltensregeln beim Schach?

Fairplay spielt im Schach eine grosse und wichtige Rolle!

- Vor der Partie reicht man sich die Hand und wünscht sich eine gute Partie.
- Wenn die Partie beendet ist, gratuliert der Verlierer dem Sieger mit Handschlag.
- Während der Partie spricht man nicht, um den Gegner nicht beim Denken zu stören.
- Man stört den Gegner auch nicht auf andere Weise und verhält sich ihm/ihr gegenüber respektvoll und fair.