

Der Klassenerhalt ist gesichert

	Gernsheim II	1839	1.5 – 6.5	Hattersheim I	1904
1	---		0 – 1	Gerstner, Wolfgang	2317
2	Müller, Pascal	1925	0.5 – 0.5	Makilla, Tobias	1918
3	---		0 – 1	Döhne, Vincent	1851
4	---		0 – 1	Fischer, Roger	1909
5	---		0 – 1	Lukas, Sebastian	1881
6	Tietzen, Stefan	1850	0.5 – 0.5	Busch, Malte	1836
7	Koepke, Gernot	1735	0 – 1	Gerstner, Felix	1656
8	Voto, Emilio	1847	0.5 – 0.5	Arnold, Mark	1865

Gegen die in der Tabelle hinter uns liegende Gernsheimer Reserve sollten die zum Klassenerhalt noch notwendigen Punkte eingesammelt werden. Zwar mussten wir auf Alex und Jan verzichten, doch den Gastgeber traf es noch viel härter: Um die erste und dritte Mannschaft in ihren Aufstiegskämpfen maximal zu unterstützen, wurde die Zweite quasi "geopfert". Die drei vorderen Weißbretter wurden freigelassen. Darüber hinaus fanden sich um 14 Uhr gerade einmal zwei Recken ein, um den Kampf aufzunehmen.

Dem Berichtersteller fehlt somit etwas Material zur Analyse, zumal Toby nach wenigen Zügen ein Remis anbot, um uns den 4,5 Punkten noch näher zu bringen – und es wurde auch sofort akzeptiert. Da Brett 4 auf sich warten ließ, ging es eigentlich nur an den Brettern 6 bis 8 so richtig los. Aber nach etwas mehr als einer Stunde lief tatsächlich nur noch Malte's Partie, denn:

Gerstner F – Koepke

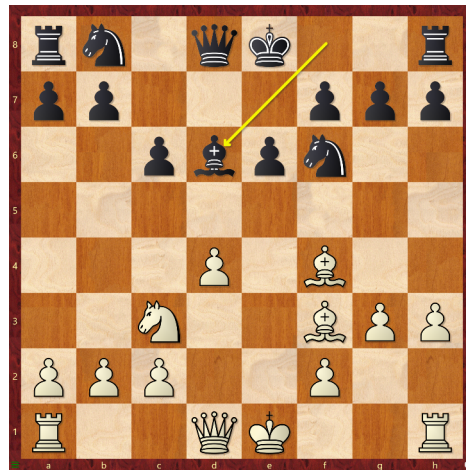


Schwarz am Zug

Nach 9.... e6 oder 9.... Lxf3 10.Dxf3 Sb4 11.Dd1 e6 entstehen interessante Strukturen mit ausgeglichenem Spiel und Chancen für beide Seiten, aber symptomatisch für diesen aus Gernsheimer Sicht verkorksten Tag folgte **9.... 0-0-0?** (Hat Lust auf scharfes Spiel ...) **10.Sxf7 1 – 0.** Mit Minusqualität und -bauer bei quasi verlorenem Mannschaftskampf (Brett 4 fehlte immer noch ...) hatte der Nachziehende keine Lust mehr und stellte uns stattdessen mit Begeisterung die in der Tat äußerst spannende Enzyklopädie aller weltweiten Schachvarianten vor.

Wenige Minuten später rückte der Uhrzeiger auf 15 Uhr vor, so dass auch Roger zu einem kampflosen Punkt kam. Und die folgende Stellung müssen wir schon als ein Highlight des Tages betrachten:

Voto – Arnold

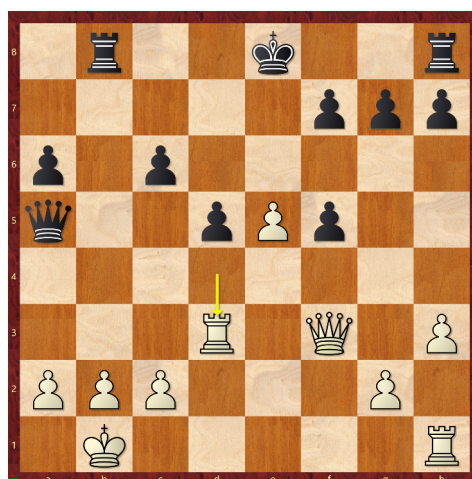


Weiß am Zug

Während 11.Lxd6 Dxd6 12.Dd3 Sdb7 13.0-0-0 0-0 die natürliche Variante wäre, entschließt sich der Nachziehende zu einem gut motivierten Bauernopfer: **11.Ld2!? Db6 12.De2 Dxd4 13.0-0-0 Db6**, nur um hier das Remisangebot von Mark ohne Zögern anzunehmen. Es hätte eine richtig spannende Partie werden können, aber die Luft war einfach schon raus.

Nur Malte's Gegner wollte noch eine richtige Partie spielen und lehnte die Remisofferte ab. Ein Glück für den Berichterstatter, der in den Genuss einer spannenden Kampfpartie kam:

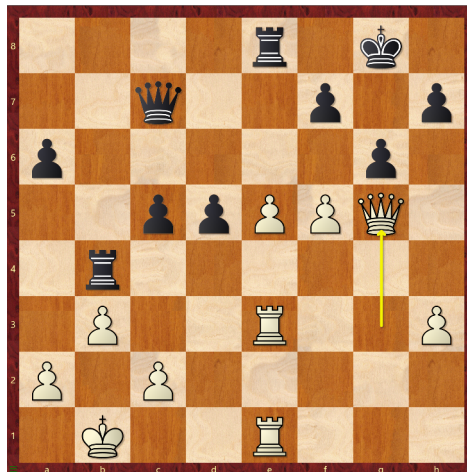
Tietzen– Busch



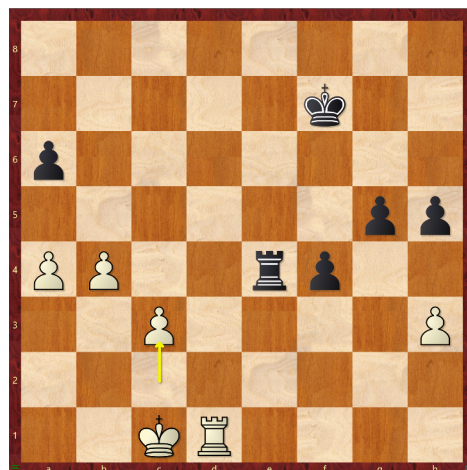
Schwarz am Zug

Bis hierhin war die Partie im dynamischen Gleichgewicht geblieben, doch nun verschärft sich die Situation: **20.... g6?! (Dies schwächt den Königsflügel und gibt dem Anziehende eine Angriffsmarke. Nach 20.... 0-0 21.Dxf5 Dc7 22.Te1 Tbe8 sind die Chancen**

ausgewogen.) **21.g4! 0-0?** (Gibt den Bauern zurück, was den Zug davor endgültig zum Fehler stempelt. Auch 21.... fxg4 22.hxg4 Dd8 23.Df4 ist schon gut für Weiß, Tdh3 droht.) **22.gxf5 Db6 23.b3 Dc7 24.Te1 Tfe8 25.Dg3 Tb4 26.Tde3 c5 27.Dg5**



Es sieht schon bedrohlich aus. **27.... Df7?** (Allein das Bauernopfer 27.... Te4 28.Txe4 dxe4 29.fxg6 hxg6 30.Txe4 Dc6 31.Df4 Dd5 hätte noch Chancen gelassen.) **28.Dh6?** (Übersieht den schnellen Gewinn nach 28.f6! Df8 29.e6 fxe6 30.Txe6 Txe6 31.Txe6 Td4 32.f7+!) **Df8 29.Dg5 De7 30.Dh6 Th4!** (Nach einmal Zugwiederholung in Zeitnot sieht Malte, dass sich das Blatt nun wendet: Der Damentausch unter Bauernverlust wird erzwungen.) **31.f6 Txb4 32.fxe7 Txe7?!** (Einfacher wäre es nach dem Zwischenzug 32....d4 geworden.) **33.Tc3!**, und Schwarz muss die Zersplitterung seiner Bauern hinnehmen. In Zeitnot unterliefen beiden Seiten leichte Ungenauigkeiten, bis dieser Punkt erreicht wurde:



Die Zeitnot ist vorbei, und Schwarz steht mit den weiter vorgerückten Bauern auf Gewinn. Doch nun ein Klassiker für das Turmendspieltraining: **42.... Te3?** (Die eherne Regel lautet: Aktivität geht vor Bauerngewinn. Nach 42.... g4 43.hxg4 hxg4 44.Kd2 g3 45.Tg1 Kf6 46.Kd3 Te6 47.c4 Kf5 ist Schwarz deutlich schneller.) **43.Kd2! Ke6** (Quasi ein Remisangebot. Dies ergibt sich auch nach 43.... Txb3 44.b5 Te3 45.Te1! axb5 46.a5 b4! [Schwer zu sehen, alles andere verliert sogar.] 47.Txe3 fxe3+ 48.Kxe3 b3 49.Kd3 b2 50.Kc2 b1D+ 51.Kxb1 g4, und die Bauern wandeln sich gleichzeitig um.) **44.Te1**, und das entstehende Bauernendspiel ist elementar remis.

So wurde der deutliche Erfolg und damit auch der Klassenerhalt gefeiert.