

SC Kreuzberg (9) vs. TSG Rot-Weiß Fredersdorf-Vogelsdorf (2)

Die Schlacht um Kreuzberg

An einem kühlen Sonntagmorgen um 8 Uhr traf sich das (diesmal vollständige) Schachteam der 2. Mannschaft am Fredersdorfer Rathaus. Mit drei „Jürgens“ bewaffnet machten wir uns auf ins entfernte Kreuzberg. Die Anreise gestaltete sich zeitlich etwas knapper als geplant, zumal in der Gegend um das *Haus des Sports* erst einmal ein Parkplatz ausfindig gemacht werden musste. Das von **Juergen** Fitzke gesteuerte Gefährt fand alsbald einen Platz in der Prinzenstraße, und die Ankunftszeit unserer Mannschaftshälfte im Spielsaal lässt sich euphemistisch wie folgt umschreiben: „pünktlich auf die Minute“. Glücklicherweise war die in des Mannschaftsleiters Automobil beherbergte Teamhälfte schon 1-2 Minuten früher eingetrudelt, sodass die Aufstellung noch pünktlich abgegeben werden konnte.

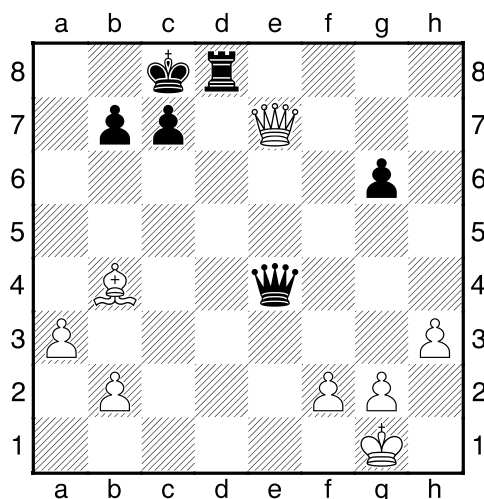
Ein Blick auf selbige verriet mir, an Brett 3 platz zu nehmen. Nanu, womit hatte ich diese Ehre verdient? Die Antwort lautet natürlich: gar nicht; nur waren Matthias und Detlef diesmal verhindert. Dafür konnten wir aber auf den hinteren Brettern mit den **Grabosch** Brothers auftrumpfen.

An Brett 1 durfte **Robin** gegen den „Fredersdorfer“ – zumindest ehrenhalber – **Ingo** Lange antreten, dicht gefolgt von **Tobias** Uhlmann an Brett 2, **Simon** an Brett 4 und **Juergen** Fitzke an Brett 5, der laut eigenen Angaben „nur zu 80% einsatzbereit“ (da erkältet) war. Mannschaftsleiter **Jürgen** Voigt (Brett 6) hatte dies mit der Bemerkung „immer noch besser als null Prozent“ kommentiert. **Jürgen** Grabosch bekam am 7. Brett endlich mal Weiß, während sich **Uwe** an Brett 8 mit Schwarz abspeisen lies.

Nach gut einer halben Stunde gelang **Jürgen** Grabosch der angeblich schnellste Sieg aller Zeiten. Zumindest die Zuggeschwindigkeit grenzte diesmal an Schnellschachniveau, zumal immerhin 22 Züge gemacht werden mussten.

Um 10:50 Uhr traute ich mich schließlich, unseren Mannschaftsleiter nach der Erlaubnis zu fragen, Remis bieten zu dürfen. Meinen Gegner ließ ich gleich nach dem Angebot allerdings erst einmal schmoren und holte mir in der Kantine ein Brötchen. Nach der Rückkehr standen dann immerhin 1,5 – 0,5 Punkte auf dem Plan. Für ein Auswärtsspiel erstmal nicht schlecht, zumal die kreischende Menge im Stadion in der Regel ja auf Seiten der Heimmannschaft ist.

Im Verlauf der nächsten Stunde sah es dann schon etwas finsterer aus. **Robin** beliebte, im Endspiel mit zwei Kavallerieeinheiten gegen zwei Läufer anzutreten und Ingo stibitzte ihm dabei einen Bauern nach dem anderen. **Tobias** stand mit Turm & Springer gegen Turm, Läufer und zwei verbundenen Mehrbauern eher unter demjenigen Niveau, das man für gewöhnlich als „ausgeglichen“ bezeichnet. Licht am Ende des Tunnels wurde sichtbar, als **Simon** es plötzlich schaffte, seinem Gegner die Qualität abzujagen, der dafür im weiteren Verlauf jedoch plötzlich zwei Bauern aufpicken konnte. Schließlich ergab sich folgende Stellung (nach dem 41. Zug von Weiß):



Sieht jemand ein Matt in 4 Zügen? (Hinweis: 4 Züge sind's nur dann, wenn Weiß noch seinen Läufer einstellt). Ganz so einfach wollte es sich **Simon** jedoch nicht machen und tauschte stattdessen die Damen. Kurze Zeit später schaffte es sein Gegner nichtsdestoweniger, einzügig seinen Läufer einzustellen, woraufhin politisch unkorrekterweise von irgendwoher ein einsilbiges Kichern zu vernehmen war.

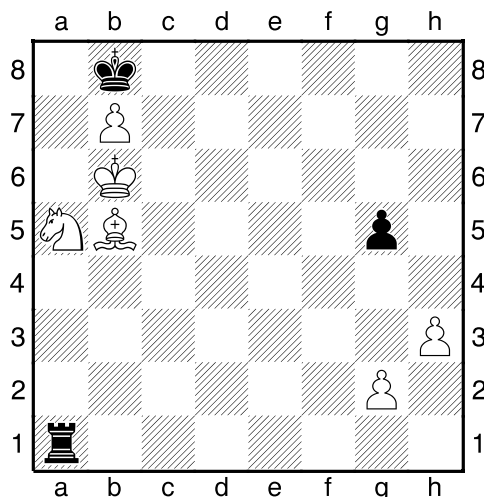
Jürgen Voigt und **Uwe** erreichten mittlerweile ein Remis; so blieb es beim Stand von 3,5-3,5 an **Juergen** Fitzke, der gerade die Zeitkontrolle geschafft hatte, den ganzen bzw. doppelten Mannschaftspunkt einzufahren.

Eine Weile lang sah alles ziemlich normal aus, bis **Juergen** auf einmal mit einem Turm ins gegnerische Lager eindrang und diesen geschickt manövrierte, so dass er plötzlich eine Figur aufgabeln konnte. Kurz darauf sah er sich gezwungen, den Turm für einen Bauern und eine Leichtfigur aufzugeben, aber das Resultat war ein theoretisch gewonnenes Endspiel mit Läufer/Springer-Tandem gegen Turm – wäre da nicht die Bedenkzeit. **Juergen** hatte nun noch 3:50 Minuten und sein Gegner etwa 14 Minuten auf der Uhr, und obwohl **Juergen** inzwischen selbst stimmhaft verkündet hatte, nicht mehr mitschreiben zu müssen, ließ er sich eine Weile lang doch nicht davon abbringen, reflexartig immer zum Kugelschreiber zu greifen... und die Zeit tickte herunter.

Das umstehende Fredersdorfer Publikum kommentierte die Situation untereinander wiederholt mit seltsamen Gestiken.

2:22 min ... 2:21 min ...

Ein Blick auf die entstandene Stellung dürfte jedoch zumindest einen Grund aufzeigen, warum Springer und Läufer in der Regel der Turmpartei überlegen sind: Eine Figur schützt den König vor Schachgeboten und die andere Figur vertreibt den gegnerischen König vom Umwandlungsfeld:



Möchte Schwarz am Zug hier aufgeben? Nein! Es opferte sich zunächst der Turm für den Springer. Der schwarze König ließ daraufhin überraschend den weißen Bauern stehen und stellte sich so „halbwegs“ auf Patt. Die Bedenkzeit war inzwischen auf 1 Minute und ein paar Zerquetschte geschrumpft.

Juergen ließ inzwischen vom Kugelschreiber und dem Partieformular ab und führte nur noch Züge auf dem Brett aus. Doch die Frage war: Würde seine Zeit noch reichen, den Gegner mattzusetzen? Ach, wozu es so spannend machen: Nach den weißen Zügen g3 und h4 reichte **Juergens** Gegner ihm schließlich die Hand.

Somit war gerade der nur „unter Vorbehalt“ spielende **Juergen** Fitzke der Matchwinner und trug zugleich auch zu den 2,5 aus 3 Punkten des Jürgen-Teams an diesem Spieltag bei.

Moins Zäme,

Eckart Stets