

Spitzenspiel gegen Dortmund

17.03.2021 – 6. Runde der DSOL

Während die zweite Mannschaft spielfrei hat, kommt es für die erste zur vorentscheidenden Begegnung. Wir empfangen die starken Hanseaten aus Dortmund.

An **Brett 1** erwartet uns gleich ein Internationaler Meister, der jahrelang für Katernberg in der Bundesliga gekämpft hat. Aber **Heiko mit Schwarz** spielt die Altindische Verteidigung und verführt Weiß dazu, mit 7. d5?! Raum zu gewinnen. Wie schafft Heiko hier den Ausgleich?



Nach 7. ... Se4! 8. Sd4 Sxc3 9. bxc3 Ld7 bleibt Weiß mit einem Doppelbauern zurück, der sich im Endspiel als Schwäche erweisen wird. Weiß begeht noch den Fehler, seinen weißfeldrigen Läufer abzutauschen und 20 Züge später fallen seine Bauern wie reife Früchte. Heikos Läufer muss nur noch umherziehen und sie einsammeln.

1:0 – Wir führen!

An **Brett 3** spielt **Honza mit Weiß** die Réti-Eröffnung, die jedoch ins Slawische Damengambit übergeht. Mutig geht er mit 17. g4?! (besser 17. e4!) am Königsflügel voran. Der Gegner weicht nicht aus, sondern spielt gleich 17. ... f5? dagegen. Warum war das ein Fehler?



Honza spielt 18. Sxd5! Nach 18. ... exd5 19. Lxd5 hinge zunächst der Turm auf a8 und dann der Springer auf d7. Schwarz spielt stattdessen 18. ... Dd8. Nach 19. Sxe7+ Dxe7 20. Lxa8 verliert er aber ebenfalls Bauer und Qualität. Das lässt sich Honza nicht wieder nehmen und er bringt die Partie souverän nach Hause.

2:0 – wird das heute ein Durchmarsch für uns?

An Brett 4 spielt Horrz mit Schwarz einen Sizilianer. Weiß hält sich mit 2. d3 vornehm zurück, während der schwarze Drache versucht, Feuer zu spucken. Aber die Köpfe wachsen nicht unentwegt nach und die Königsstellung gerät unter Druck. Doch auch Siegfried greift fehl und spielt 31. Tae1? Wie hätte Horrz das ausnutzen können?



Mit 31. ... Lc4! 32. Ld3 Txe2 33. Lxe2 d3 erhält Schwarz eine sehr gute Stellung. Nach 32. Tc2 d5 33. Tcc1 Tfe6 bricht bei Weiß sogar alles zusammen.

Leider verpasst Horrz diese Chance, es kommt wie in der Sage und der arme Drache muss das Zeitliche segnen.

2:1 - jetzt richten sich alle Blicke auf **Brett 2**.

Hier spielt **Frank mit Weiß** einen sizilianischen Vier-Springer-Tanz. Der eine gerät jedoch auf a3 ins Abseits und ist weit entfernt vom Königsflügel, wo Schwarz einen starken Angriff inszeniert. Weiß rettet sich mit einer Minusqualität ins Endspiel, jedoch ist die Zeit für beide Spieler fast abgelaufen.

Fünfzehn Sekunden Inkrement in taktischer Stellung. Frank gewinnt die Qualität zurück und bekommt sogar Vorteil. Wie kann er hier gewinnen?



Mit 56. Sxg6! Sxg6 57. De2+ Kh6 58. Dxf1 würde Weiß Qualität und Partie gewinnen.

Aber die Nerven flattern und der vorletzte Fehler gewinnt. In höchster Zeitnot greift Frank fehl und der Gegner lässt ihm keine Chance mehr.

Schade, nur 2:2, doch die Spannung steigt. Nun stehen vor dem letzten Spieltag vier Mannschaften fast punktgleich an der Spitze. Und schon am nächsten Mittwoch kommt es zum Showdown gegen die SG Turm Leipzig:

<https://dsol.schachbund.de/tabelle.php?s=2021&l=2c>

<https://lichess.org/study/eRxj0G2G>