

Erster Punkt für den NRW-Ligisten Schachverein Wesel

Michael Valkyser spielte eine „geniale“ Partie

WESEL. Der Weseler Schachverein erzielte nach seinem Aufstieg in die NRW-Liga den ersten Teilerfolg beim 4:4 in Rheine. „Insgeheim hatten wir sogar einen Sieg erhofft, da Rheine zu unseren direkten Konkurrenten im Kampf um den Klassenerhalt gehört“, sagte Mannschaftssprecher Marc Schlette.

An Brett eins war Michael Valkyser erfolgreich. „Die Art und Weise, wie er gewonnen hat, hat uns alle begeistert. Er hat nahezu genial gespielt“, schwärmte Marc Schlette, der ebenso wie Eckhard Rosenstock einen weiteren Punkt zum Unentschieden beisteuerte. Jeweils ein Remis erreichten Thomas Dickmann und Stephan Valkyser. Hartmut Hagenbeck-Hübert, Ullrich Dimmek und Stefan Iven verpaßten hingegen die Chance ihrer Mannschaft den ersten Sieg zu be-

scheren. Besonders Iven hatte Pech, da er nach gutem Spiel wegen Zeitnot aufgeben mußte. „Wenn wir gegen die Teams aus Siegen und Krefeld gewinnen, ist es möglich, daß wir das Abenteuer NRW-Liga bestehen“, ist Schlette zuversichtlich. Zum Saisonauftakt hatten die Weseler gegen die stark einzuschätzende SG Bochum II mit 2,5:5,5 verloren, wobei Stephan Valkyser, Stefan Iven und Martin Valkyser (Remis) die Niederlage in Grenzen gehalten hatten.

Am Sonntag, 6. Oktober, gastiert mit der SG Bielefeld II eine weitere Mannschaft in Wesel, die kaum zu schlagen sein dürfte. „Die Bielefelder machen sich berechnete Hoffnungen auf den Aufstieg in die Zweite Bundesliga. Wir können nur auf eine Überraschung hoffen“, schilderte Schlette. ber

NRZ

29.01.2003

Knöpfel sorgte für Hoffnung

SCHACH-VERBANDSLIGA / Youngster verhalf dem SV Wesel zu seinem ersten Remis der Saison. Der „Dritten“ fehlt noch ein Punkt.

WESEL. Hoffnung bei den Verbandsliga-Schachspielern des SV Wesel. Gegen die Vertretung von Turm Geldern erkämpfte sich das abstiegsbedrohte Team mit 4:4 den ersten Punkt und kann wieder vom Klassenverbleib träumen. Dafür muss in Solingen (9. Februar) unbedingt ein „Dreier“ her.

Besonders stark präsentierte sich gegen Geldern Youngster

Fabian Knöpfel. Er vertrat den verhinderten Manuel Heirich mit Bravour. Bei seinem ersten Einsatz in der „Ersten“ feierte er in seinem Duell an Brett acht gleich einen Sieg und hatte somit ebenso wie Christoph Kriebel (4) maßgeblichen Anteil am Punktgewinn. Dieter Bohnes (1), Ulrich Dimmek (2), Berthold Plischke (5) und Volker Hemme-Unger (6) remisierten.

Eine Niederlage musste dagegen die dritte Mannschaft des SV Wesel einstecken. Gegen die Schachfreunde Moers unterlagen Krzysztof Szczpanski und Co. glatt mit 2,5:5,5. Den nötigen Punkt, der sicher zum Klassenerhalt in der Bezirksklasse reichen würde, müssen die Weseler nun im nächsten Heimspiel gegen den TV Bruckhausen einfahren.

Stimmungsbild vom Vereinsmeisterschaftsturnier 1939. von August Oppenberg

20 Uhr. Im Spielraum des Schachvereins im Hotel Schumacher wird es lebendig. Fast immer als erster am Brett sitzt der Senior des Vereins, Wolter, und wartet auf seinen Partner. Um 20.30 Uhr sitzen fast alle Spieler, das Haupt gestützt, die Stirn kraus in Falten, oder ihre Gedankengänge mit mehr oder weniger temperamentvollen Finger- und Armbewegungen begleitend, im Spiel vertieft. Wie ein Spiel eröffnen? das ist ihre erste Frage. Ob der Gegner die gewünschte Erwiderung macht? das ist die zweite Frage. Italienisch zu eröffnen jemand denkt, aber Meister Jark mal wieder sizilianisch lenkt. Und er lenkt so gut, das sein Gegner, der sich in der sizilianischen Partie nicht so gut auskennt, schon nach 10 Züge im Stellungsnachteil ist. An Jarks schmunzeln kann man erkennen, das er den Sieg schon in der Tasche hat. Ein anderer hat die spanische Eröffnung einstudiert und glaubt mit seinem Angriff bald durchzudringen. Da macht der Gegner einen Zug, der nicht im Buche steht und schon kommt ihm die Weiterführung der Partie recht spanisch vor. Langes Grübeln. Ja, grau ist alle Theorien- Das erste Oh unterbricht die

Stille. Da hat ein Spieler schon in der Eröffnung einen Fehler gemacht. Was nun? fragt er sich halblaut. Er ist schon so eingeengt, das er nur noch wenig Auswahl an Zügen hat. Da bleibt ihm nur noch die Hoffnung, dass der Gegner Böcke schießt. Das erste Schachgebot ertönt, erweist sich aber ohne tiefere Bedeutung. Nach zwei Stunden lichten sich die Reihen der Figuren auf den Brettern schon erheblich. Die Mienen der Spieler sind je nach der Lage teils erhellt und teils verfinstert. Einigen sieht man allerdings nie an, was gerade los ist. leises Summen und Flöten kommt von einem Tisch her. Es sind die Weisen aus der lustigen Witwe. Aha, sagt sich der Kenner, da hat von Ascheberg seinen Gegner überlistet und er freut sich der Dinge, die da kommen sollen. – Oder er ist in eine gefährliche Situation geraten. Verdächtig ist es, wenn Wenzel eine Zigarette nach der anderen hastig pafft.

Dann, Gegner sei wachsam! Unheil ist für dich im Anzug—Oder Wenzel sieht ein drohendes Matt auf sich zukommen.

An einem Brett

geht es Zug um Zug. Die Figuren purzeln nur so vom Brett. Wolters hat einen Gegner gleicher Gangart gefunden. Wenn auch doppelt so viele Züge in zwei Stunden vorgeschrieben wären, Wolters würde nie in Zeitnot kommen.

Immer häufiger ertönt ein Schach. Die erste Partie wird beendet. Wiesener hat sich nicht lange gegen Irsch halten können. Irsch hat mal wieder Frikassee von seinem Gegner gemacht, wie er sich auszudrücken beliebt. – Danach wird ein Remis gemeldet. Der eine Spieler strahlt über das ganze Gesicht, der andere murrte noch lange mit sich selbst über seinen blöden Zug. Ein sicherer Sieg wurde so zu einem schmeichelhaften Remis für seinen Gegner, der sich durch Dauerschach retten konnte. Verdammt- entringt sich seiner Brust, Schon sind die Kiebitze zur Stelle, debattieren über diesen Fall von Schachblindheit und versuchen mehr oder weniger Ihre Schadenfreude zu verbergen.

Herr Ober, Ein Bier! – Weise will seinen Sieg begießen. Auch Kaune gönnt sich ein Glas. Sein Sieg über Kintzel hat ihm die letzten Nerven gekostet. Zwei Spieler beschauen sich die Lage intensiv von allen Seiten. Dann reichen sie sich die Hände- Punkteteilung! Fischer und Döring haben eingesehen, dass sie gleichstark sind.

Da steht jemand auf, beschaut sich die Lage mal von oben. Aber auch so muss er feststellen, dass selbst der Weltmeister Aljechin ihm nicht mehr helfen könnte.

Aufgeben ist der beste Zug, also kippt er seinen König um. Aus!----

Für manchen Spieler existiert allerdings das Wort aufgeben nicht. Steht die Partie auch noch so schlecht, er hofft immer noch auf ein Wunder. Er hofft nicht nur durch ein Patt einen halben Punkt zu retten, Sein Optimismus geht noch weiter. Warum soll er nicht der Glückliche sein, der durch einen Fehler des Gegners doch noch gewinnt!

Wieder ist eine Partie beendet.

Kopfschüttelnd steht Dependier mit einigen Schächern am Brett und analysiert seine vergeigte Partie gegen Riechmann. Diese Niederlage kostete Dependier die Spitzenstellung in der Tabelle. Die Woche bis zum nächsten Schachabend wird ihm nicht schnell genug vergehen. Sein nächster Gegner sehe sich vor! Die Tabellenspitze, die nun Schwarz eingenommen hat, will Dependier zurückerobern. Ein Tisch ist dicht belagert. Hin und her rennen aufgeregt die Kiebitze, um an Ihren Brettern Gewinnzüge zu finden. Die Partie Meckel gegen Schwarz hat es ihnen angetan.

in hartnäckiger, tief durchdachter Kampf ist entbrannt. Durch dreimalige Zugwiederholung gibt es für beide Spieler ein wohlverdientes Remis.

Da- ein Prusten – ein Spieler hat einen vergifteten Bauern geschluckt, den Wenzel ihm so schmackhaft serviert hatte. Das kostet Figurenverlust und kurz danach die Partie.

„Oh Schreck“! sagt Kabiersch als Oppenberg mit einem Springer zugleich König und Dame nach einer Opferkombination angreift. Wieder ist eine Partie aus.

Dame verloren- alles Verloren.

um ein Uhr sind die meisten Partien beendet

„Feierabend“ verkündet der Vereinswirt. Die Polizeistunde ist angebrochen.

Nun heißt es, die nicht beendeten Partien aufzuschreiben. Diese Hängepartien werden in der nächsten Woche zu Ende gespielt. Zwei unentwegte können sich nicht von Ihrer Partie trennen. aber es bleibt nichts anderes übrig. Schon ertönt zum zweiten mal und dieses mal sehr energisch: „Feierabend!“

Aber in der Regel sind dann immer noch zwei Spieler, in Gedanken vertieft mit Ihrer Partie so beschäftigt, dass sie sich erst beim dritten und letzten „Feierabendruf“ mit einem Seufzer und schweren Herzens trennen vom Königlichen Spiel.

Die unsterbliche Schachpartie

Ehe eine Schachpartie begonnen hat, stehen sich die Heere unbeholfen und gelangweilt gegenüber. Die Bauern in der ersten Reihe verhindern die Figurenentwicklung. Kleinlaut muss die Dame hinter dem Rücken der Bauern müßig dastehen. Ganz bestimmt keine angemessene Beschäftigung für eine so starke Figur. Nur die Springer lächeln schadenfroh- sie können einfach über die Bauern Hinwegspringen.

Aber siehe da! Schon haben die Gegner die ersten Züge gemacht. Bald sind wir Augenzeugen eines Aufeinanderpralls der Heere, eines hinreißenden Kampfes strategischer und taktischer Ideen, versteckter und geistreicher Einfälle.

Aber welche geheimnisvolle Formel hat diese Kampfgetöse in Gang gesetzt? Wo ist das Zauberstäbchen zu finden, das es dem Schachspieler erlaubt, gleich einem Magier die schönsten Partien am Brett hervorzuzaubern? Schauen wir genau hin, und das Geheimnis ist gelüftet: er versteht es, seinen Figuren Leben einzuhauchen. Die Figuren und Bauern entfalten eine auffallende Aktivität, unterstützen sich gegenseitig, und opfern sich, wenn es sein muss, auf für das Endziel, den gegnerischen König mattzusetzen.

Die Strategie unserer Vorfahren war ziemlich unzweideutig.

Mit offenem Visier ohne viel Federlesens auf Königsjagd zugehen! Viel Wagemut und Scharfsinn legten sie an den Tag. Oft gelang Ihnen der große Wurf.

Ein Beispiel hierzu ist die unsterbliche Partie, die im Jahr 1851 in London von den damaligen Meistern Andersen (weiß) und Kieseritzki (schwarz) gespielt wurde.

Andersen opferte im Spielverlauf Türme und Dame und setzt den Gegner mit Springer und Läufer matt.

Hier die Notation. Es lohnt sich, sie nachzuspielen.

weiß Andersen- schwarz Kieseritzki

1. e4- e5, 2. f4 - e x f 4, 3. L c 4 - D h 5 Schach, 4. K f 1 - b 5. 5. Lxb5 -SF6. 6. Sf3 -Dh6. 7. d3-Sh5. 8. Sh4-Dg5 9. Sf5-c6. 10. Tg1-cxL

Ein weitberechnetes Figurenopfer

11. G4-Sf6. 12. h4-Dg6. 13. h5-Dg5. 14. Df3-Jetzt ist es zu verstehen, weswegen Andersen den Läufer b5 einfach stehen ließ. nach den vorangegangenen Zwangszügen droht nunmehr Damenverlust. 14—Sg8. Der Springer muss ziehen, weil sonst die Dame verloren geht.

15. Lxf4-Df6. 16. Sc3-Lc5. 17. Sd5-Dxb2. 18. Ld6-DxT und Schach .

19. Ke2-LxT. 20. e5-Sa6. 21. Sxg7-kd8. 22. Df6-SxDf6, 23. Le7 matt!

Diese schöne Partie, 1851 gespielt, hat man zu Recht den oben genannten Namen gegeben.

Ein mehr Schachpraxis bezogener Vorfall ereignete sich vor mindestens 75 Jahren. Das genaue Datum ist nicht mehr feststellbar. Der polnische Meister Simon Winawer (1838-1920) aus Warschau hatte eine besondere Art, Vorgaben gegen schwächere Gegner in Kaffeehauspartien zu praktizieren. Er ließ sie von der Grundstellung aus fünf Minuten lang beliebige Züge machen und stellte nur die Bedingung, dass keine Figur die Bretthälfte überschritt.

Eines Tages trat ein junger Mann gegen ihn an und zog folgendermaßen:

a4 2. Sa3 3. h4 4. Sf3 5. d4 6. Sd2 7. Th3 8. Sac4 9.T1a3 10.Se4 11.Dd2
12. Tf3. 13.g3 14.h3 15.Df4 16Tae3, und füllte den Rest der fünf Minuten mit
Königszügen aus.

Winawers Gesicht wurde immer länger.

Als Ihn dann sein Gegner aufforderte, doch zu ziehen, erhob sich der Meister
indigniert (zornig) „Was wollen Sie denn?“ sagte er „ich bin doch in zwei Zügen
Matt!!“

Zum Abschluss meiner Ausführungen die Notation einer Partie Christiansen (USA)
gegen Karpow.(RUS)

Nicht in der heute üblichen Form. In der frühen Neuzeit benutzte man statt Zahlen
noch die beschreibende Notation.

Erstens weiß: Der Bauer der Dame gehet zwei Schritte, schwarz: Der Springer des
Königs geht auf das dritte Feld seines Läufers.

Zweitens weiß. Der Bauer des Läufers von der Dame zwei Schritt. Schwarz: der
Bauer des Königs einen Schritt.

Drittens weiß: der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Läufers.
schwarz. der Bauer des Springers von der Dame einen Schritt.

Viertens. weiß: der Bauer des dritten Feldes von der weißen Dame ihrem Turm gehet
einen Schritt. Schwarz. Der Läufer von der Dame auf das sechste Feld des
gegenseitigen Turms.

Fünftens weiß: die Dame gehet einen Schritt auf das weiße Feld vor ihrem Läufer.
schwarz: der Läufer der Dame auf das zweite Feld seines Läufers.

Sechstens weiß: der Springer von der Dame bedeckt das dritte Feld seines Läufers.
schwarz: der Bauer des Läufers von der Dame zwei Schritt.

Siebtens.weiß: Der Bauer des Königs gehet zwei Schritt, schwarz: Der Bauer
nimmt den gegenseitigen Bauern von der Dame.

Achtens weiß; der Springer des Königs nimmt den Bauern der Dame. schwarz:
der Springer von der Dame gehet auf das sechste Feld seines Läufers.

Neuntens weiß: Nun habe ich keine Lust mehr, mich
mit diesen ollen Karamellen rumzuschlagen, Deshalb jetzt die gebräuchliche
Notation in der heute üblichen Form:

1. Sxc6-Lxc6 11. Lf4-Sh5 12. Le3-Ld6??

13. Dd1 und 1:0 !!!

Nach zwölf Zügen musste Anatoli seine Partie gegen den Amerikaner Christiansen
aufgeben.

Genug der Worte

die Chronik endet mit einem Gedicht
über das Schachspiel,

geschrieben von einem begeisterten Schachspieler.

Das Schachspiel

von
Max Hayek

Der König schreitet, Majestät und Sitte,
mit feierlich gedankenvollem Schritte.
Ihn drückt der Könige allgemeine Bürde,
Die Abgeschlossenheit und hohe Würde!

Die Dame, jung , kühn amazonenhaft,
ist seines Heeres schnellste, stärkste Kraft.
Man sieht das alte Schauspiel vorgeführt:
Der Mann ist Herrscher, doch die Frau regiert!

Der Turm ist nur dem Helden zu vergleichen,
denn er versteht nur, gradaus hinzustreichen!
nicht links, nicht rechts herum, er geht den Mann,
den er nicht will, von vorne an.

Der Läufer ist ein windiger Patron-
läuft querfeldein und seitlich flink davon.
Doch greift er einmal seinen Gegner an,
so ist sein Flankenstich behend getan!

Der Springer ist von leichter Kavallerie,
scharmützelt froh herum auf seinem Vieh –
bis er gewand den Doppelfeind erschreckt
und endlich einen Mann zu Boden streckt!

Der Bauer kämpft gelassen Mann gen Mann
und schlägt sich durch, so gut er kann.
Der Brave ! – rückt er an sein letztes Ziel,
wird seinem Volk der Sieg im Waffenspiel.
Denn sterbend legt er neu den Höchstgewinn
in seines Königs Arm: Die Königin !

Wie Spiel und Leben doch sein Gleichnis hat.
Es heißt wie dort so hier am Ende: Matt!!
Die schwarze Schachtel nimmt die schönen Dinger,
gleichmütig auf in Ihrem dunklen Zwinger .

Ein neues Spiel ? Ein neues Standplatznehmen ?
man raunt, daß auch die Menschen wiederkämen.