

## Tipps für Turnierschach

- 1)** Wenn eine Mannschaft am Wochenende zu spielen hat, so darf die Mannschaft nicht erst am Freitag bzw. Samstag zusammengestellt werden. Das ist zu spät! Eine Mannschaft sollte eine Woche vor dem Wettkampf aufgestellt werden.
- 2)** Ein Mannschaftsführer sollte bei jedem Wettkampf die Spielregeln und die Turnierordnung des Landesverbandes bei sich haben. Es sollten auch nur solche Spieler als Mannschaftsführer eingesetzt werden, welche das nötige Fachwissen besitzen. Der Kapitän der Mannschaft sollte möglichst am Wettkampf nicht aktiv mitspielen, denn mit der Überwachung aller Vorgänge im Spiellokal ist er völlig ausgelastet.
- 3)** Ein Mannschaftsführer muss in der Lage sein, den Leistungswillen des einzelnen Spielers herauszufordern, und das heißt nicht zuletzt auch seine Bereitschaft, sich für andere und das Ganze einzusetzen.
- 4)** Ein Mannschaftsführer sollte während des Wettkampfes ständig die Partien beobachten und versuchen, das voraussichtliche Endresultat zu berechnen. Das setzt voraus, dass der Führer der Mannschaft in der Lage ist, die Positionen auf den Brettern richtig zu beurteilen. Bekanntlich darf sich der Mannschaftsführer dazu äußern, ob ein Spieler Remis anbieten soll oder ob auf Gewinn zu spielen ist. Bei einem Remisangebot des Gegners ist der Mannschaftsführer auf jeden Fall zu hören.
- 5)** Der einzige Nachweis für Leben ist Wachstum. Das gilt nicht nur auf psychologischem, sondern auch auf schachlichem Gebiet. Deshalb sollte jeder Mannschaftsführer darauf achten, dass die Spieler seines Teams "wachstumsmotiviert" sind. Solange wir wachsen und uns weiterentwickeln, sind wir lebendig. Wer nicht mehr wächst, könnte schon tot sein.
- 6)** Wenn noch fünf Minuten vor Spielbeginn die halbe Mannschaft herumsteht und noch ungeklärt ist, an welchem Brett jeder zu spielen hat, so ist das ein Eigentor des Mannschaftsführers. Die Farbverteilung ist früher zu klären!
- 7)** Der Mannschaftskapitän darf sich während des Wettkampfs nicht in die Partien einmischen, insbesondere darf er keine Stimmurteile abgeben. Der Kapitän darf jedoch zu den Spielern seines Teams sagen "Gib die Partie auf", "Spiele die Partie weiter", "Biete Remis an" , "Nimm Remis an". Die Anweisung des Kapitäns kann zwar für den Spieler Gewicht haben, die letzte Entscheidung über die eigene Partie liegt jedoch beim Spieler selbst. Diese Entscheidung ist jedoch wieder eingeschränkt, denn in einem Mannschaftskampf

gibt es eine Art Mannschaftsgeist, der das persönliche Spiel des Spielers übertrifft.

**8)** Ein guter Spieler ist einer, der sich in sein Team integrieren und an die Anweisungen seines Mannschaftsführers halten kann. Schach ist eine Sportart, in der Individualismus und Egoismus geradezu inflationär grassieren, möchte doch jeder der Star der Equipe sein.

**9)** Der IGM Alexander Kotow (1913-1981) schrieb in einem seiner Bücher: "Für Mannschaftskämpfe gelten besondere Regeln. Hier, wo das Wohl und Wehe des Teams bei der Entscheidung des einzelnen Spielers in die Waagschale fällt, sollten persönliche Ambitionen zurückgestellt und in erster Linie mannschaftsdienlich gespielt werden. Angenommen, Sie haben ein korrektes Opfer gebracht. Nur Sie sind mit den Feinheiten Ihres Vorgehens vertraut, aber bei Ihren Kollegen mag es lediglich den Eindruck erwecken, als hätten Sie Material verloren. Sie werden besorgt an ihre Bretter zurückkehren und dies kann sich auf das Gesamtergebnis niederschlagen. Aus diesem Grund gilt die folgende strenge, doch ungeschriebene Regel: Der einzelne Spieler hat sich so zu verhalten, dass die anderen *n i c h t* beunruhigt werden. Selbst die größten Anhänger eines opferfreudigen Spiels unterwerfen sich dieser Vereinbarung."

**10)** Ein Mannschaftsspieler hat alles zu unterlassen, was für die Mannschaft schädlich sein kann. Niemals dürfen Partien im Harakiri-Stil gespielt werden oder wildwüchsige Varianten! Es darf nicht nach 8 bis 10 Zügen ein antipositionelles Chaos auf dem Brett entstehen. Ein Risiko, das man eingeht, muss immer kalkulierbar sein. Es ist rasche Figurenentwicklung anzustreben mit früher Rochade und Verbindung der Türme. In der Eröffnung sollte man unnötigen Kontakt (Nahkampf) mit den Steinen des Gegners vermeiden. Zu vermeiden sind auch fragwürdige Gambits! Die eigene Stellung ist in Ruhe auszubauen und der Druck gegen die Steine des Gegners zu verstärken. Für einen Mannschaftskampf sollte man sich 4 bis 5 Stunden Zeit nehmen. Nicht alle Partien kann man gewinnen! Bei Gleichstand sollte ein Spieler auch mit einem Remis zufrieden sein. Auch ein halber Punkt kann ein wertvoller Beitrag sein für den Gewinn eines Kampfes.

**11)** Die Mitglieder eines Schachteams müssen Spaß haben an der Leistung. Es muss ein innerer Antrieb vorhanden sein zur Leistungssteigerung. Der einzelne Spieler muss Freude haben am Denken und Spaß an der Tatsache, dass sein Denkmechanismus besser funktioniert als bei vielen anderen, und dass eine Leistung vollbracht wird, die weit über dem Durchschnitt liegt. Jegliches Konkurrenzdenken ist auszuschalten.

**12)** In einer Mannschaft ist jeder ein Teil des Ganzen. Zwar sitzen in einer Mannschaft Spieler mit ganz unterschiedlichem Charakter und stark differenziertem Temperament, doch am Schachbrett haben sie alle den gleichen Stellenwert. "Wir sind alle Blätter an einem Baum, keins dem anderen ähnlich,

das eine symmetrisch, das andere nicht, und doch gleich wichtig dem Ganzen.  
Georg Christoph Lichtenberg (1742-1799).

**13)** Wer eine Partie verloren hat, sollte sobald wie möglich wieder am Brett sitzen und spielen.

**14)** Eine verlorene Partie ist für jedermann - auch für den Großmeister - unerfreulich. Die Versuchung ist deshalb groß, die Verlustpartie zu ignorieren. Doch das ist ein Fehler. Und wie verhält sich der typische Verlierer? Sofort nach Partieende vernichtet er das Notationsformular oder lässt es zumindest achtlos irgendwo liegen. Man hat mit einer verlorenen Partie nichts mehr im Sinn. Niemand soll sehen, wie man auf dem Brett versagt hat. Deshalb wird diese Partie auch nicht nachgespielt. Dafür ärgern sich diese Leute tagelang bis die negativen Gedanken ins Unterbewusstsein eingedrungen sind mit der Folge, dass die gleichen Fehler in der nächsten Partie wieder gemacht werden. Dieses Fehlverhalten lässt sich nicht so leicht korrigieren, da es seit Jahren praktiziert wird und somit fest verankert ist. Also: Geballte Fäuste öffnen, ruhig und gelassen reagieren, locker gehen, ruhig sprechen, positiv denken. Gedanken wie: "Darüber rege ich mich auf!" muss rasch ein Riegel vorgeschoben werden. Jede Form von Ärger ist vollkommen nutzlos, ja in hohem Maße schädlich.

**15)** In Frankreich kennt man das Sprichwort: "Wer geheilt werden will, muss von seiner Krankheit erzählen." Dazu sollte man mit einer Vertrauensperson die Partie nachspielen und über den unglücklichen Verlauf sprechen. Wenn man sich so seinen Kummer von der Seele spricht, ist man gezwungen, klar zu formulieren. So bringt man etwas Ordnung in das Chaos der Gefühle. Dabei erfolgt auch eine Gewichtung der Probleme, der Partie und des Gegners. Dann bekommt man auch Ratschläge, man erfährt, wie andere solche Situationen meistern und findet so Ansätze für das Gegensteuern. Man wird wieder aktiv, fasst neuen Mut, man gerät nicht in die Isolation - es geht weiter.

**16)** Viele Großmeister beschäftigten irgendwann schon einmal einen Sekundanten bzw. Trainer. Viele schwache Spieler aus einem Schachverein glauben jedoch, auf Helfer und Betreuer verzichten zu können. Schachbücher und die Ratschläge turniererfahrener Spieler werden von diesen Leuten ignoriert. Sie wollen immer nur spielen und spielen, ohne sich schachlich weiterzuentwickeln. Diese Verlierer haben öfters das Gefühl, alles schon zu wissen. Wirklich stark sind diese Typen nur dann, wenn es darum geht wahre Könnern des Schachs anzugreifen und zu kritisieren. Das ist eine Mischung aus Arroganz und Dummheit. Abschließend eine Mahnung von IGM Alexej Suetin: "Eine Vervollkommnung ohne systematische Arbeit an der Überwindung eigener Mängel ist nicht möglich."

**17)** Nach jedem Mannschaftskampf sollten die Verlustpartien untersucht werden. Spieler, die ihre Partien nicht nachträglich analysieren, machen sonst jahrelang immer wieder die gleichen Fehler und erfahren nie die Ursachen ihrer

Niederlagen. Der Volksmund hat dafür folgenden Ausspruch: "Wunden, die man nicht bloßlegt, können nicht geheilt werden."

**18)** Jedes Mitglied eines Schachteams kann sich frei entscheiden für Harmonie auf dem Schachbrett oder für das Chaos. Wer sich als Hasardeur für die letztere Lösung entscheidet, wird immer wieder schmerzliche Niederlagen einstecken müssen.

**19)** Eine Gewinnpartie gibt viel Stärke. Sie ist für die Psyche eines Schachsportlers unglaublich wichtig. Der Kopf wird nur stark durch die Erfahrung gewonnener Wettkampfpartien. Eine Verlustpartie ist nicht schlimm, wenn dadurch ein Lernprozess eingeleitet wird. Wer bereit ist für inneres Wachstum, spielt die nächsten Partien mit Rückenwind.

**20)** Der gute Mannschaftskämpfer setzt sich so oft wie möglich ans Brett und studiert die Theorie sowie die Partien der großen Meister. Auch wenn er nur einen kleinen Bruchteil der Ideen und Varianten im Gedächtnis bewahren kann, wird er künftig die Partien leichter spielen und merken, dass die Hindernisse kleiner werden. Trotzdem sollte man vor seinem Schachgegner immer ein klein wenig Angst haben. Hat man nämlich keine Angst, so denkt man nicht nach, und wer zuviel Angst hat, dem fällt nichts ein.

**21)** In der Eröffnung geht es nach der Meinung von Dr. Tartakower nicht nur darum, gute Züge zu wählen, sondern jeweils den psychologisch richtigen Zug zu finden, der alle Bedingungen der Kraft, des Raumes und der Zeit zu erfüllen sucht. Von der Euphorie des Anzugsvorteils sollte man sich befreien. Denn wäre das eine feststehende Wahrheit, dann würde ein psychologischer Nachteil bestehen, da Weiß stets "auf Gewinn" zu spielen gezwungen wäre.

**22)** Die Farbe der Steine ist oft nur eine psychologische Frage. Auch mit den schwarzen Steinen kann man eine Partie schnell gewinnen. Aljechin, Keres und Bronstein haben ihre Gegner oft aus der Eröffnung heraus angegriffen und besiegt. Man muss fest daran glauben, dass die Farbe Schwarz nicht minderwertig ist!

**23)** Die letzten 24 Stunden vor einem Mannschaftskampf sollte man Aufregungen, Ärger, Aggressionen strikt vermeiden, denn aus Zorn entsteht Sinnestäuschung, geistige Verwirrung, Verlust der Erinnerung und der Intelligenz. Nur ein gesunder und ausgeglichener Mensch kann damit beginnen, sein Denkhirn richtig einzusetzen. Man sollte deshalb systematisch nach Eustress suchen (mentales Siegtraining, Meditation usw.). Ein Mannschaftsführer darf niemals vor einem Mannschaftskampf eine "giftige Atmosphäre" aufkommen lassen, denn das ist Distress für das gesamte Team.

**24)** Vor einem Schachkampf müssen Konzentration und Aufnahmefähigkeit gestärkt werden. Es muss auch Ordnung geschaffen werden im eigenen Innern,

im seelischen Bereich. Nur so kann eine neue Kraft entstehen. Das Motto heißt also:

- a) Jegliche Exzesse, Turbulenzen usw. vermeiden.
- b) Abschalten von allen emotionalen Problemen.
- c) Nur tun, was Freude bereitet.
- d) Alles unterlassen, was nervt.

**25)** Am Spielabend vor einem Mannschaftskampf sollten keine Blitzturniere ausgetragen werden. Das hat ungünstige Auswirkungen. Auch sollten an diesem Abend keine Turnierpartien (Vereinsturniere) gespielt werden. Ein Spieler, der seine Turnierpartie verliert und erst um Mitternacht ins Bett kommt, ist für einen Mannschaftskampf am Wochenende schlecht motiviert. Als nützlich hat es sich erwiesen, wenn an diesem Abend jeweils zwei bis vier Spieler zusammensitzen, einige Eröffnungsvarianten durchspielen, mehrere Mittelspielkombinationen betrachten oder sich mit Endspielen (auch Studien) beschäftigen.

**26)** Ein Schachspieler kann am Brett nicht mit ganzer Kraft kämpfen, wenn er eine unzufriedene Frau hat. Zumindest sollte jeder Spieler seine Frau über alle Termine rechtzeitig informieren. Ab und zu sollte man auch auf eine Schachveranstaltung verzichten und an diesem Tage das tun, was die Frau gerne macht. Merke: Zufriedene Ehefrauen können wesentlich dazu beitragen, dass ihre Männer auf dem Schachbrett Erfolg haben.

**27)** Kein Meister kann verhindern, dass ihm während einer Wettkampfpartie Gedanken durch den Kopf gehen, die mit Schach absolut nichts zu tun haben. Mein Rezept: Ablenkende Gedanken vorbeiziehen lassen wie Wolken!

**28)** Nie resignieren, immer wagen, auch ohne Hoffnung auf einen Sieg."

**29)** Um einen Angriff zu einem glücklichen Ende zu führen, sollte man ihn nach Meinung von Dr. Tartakower dergestalt einleiten:

- a) in technischer Beziehung: Dem Gegenstoß des Gegners zuvorkommen, Bestimmung der Haupteinbruchsstelle sowie Bereithalten genügender Verfolgungsreserven.
- b) in psychologischer Hinsicht: Einleitung durch unscheinbares Manöver, keine Unterschätzung des Gegners, aber auch keine Gespensterfurcht.

**30)** Entscheidende Partie mit Neuerung? Dazu kann grundsätzlich geraten werden, denn mit ungewohnten Zügen in der Eröffnung übt man auf den Gegner einen psychologischen Druck aus. Zumindest kostet ihn das Bedenkzeit. Allerdings kommen nur Varianten in Frage, die man selbst gut kennt und ausprobiert hat. Dieses Verfahren kann man als "kontrolliertes Risiko" bezeichnen.

**31)** Das Reaktionsdefizit: Der Turnierspieler A entnimmt der Literatur eine Musterpartie, die ihm sehr imponiert, denn hier erlangte einer der Partner schon

beim Übergang von der Eröffnung ins Mittelspiel eine aussichtsreiche Position, die er auch in eine Gewinnpartie umsetzte. Allerdings handelt es sich um eine Eröffnung bzw. Variante, die der Spieler A bisher noch nie erprobt hat. Nichtsdestotrotz will er in der nächsten Kampfpartie die studierte Musterpartie verwerten in der Hoffnung, ebenfalls eine Gewinnstellung zu erlangen. Doch der Spieler B ist durch rechtzeitige Abweichung von der Buchvariante dem Novum geschickt ausgewichen. Selbstbewusst und mit flüssigem Spiel wird von ihm eine gesunde Position angestrebt, während der Spieler A durch die Abweichung verunsichert wird und nur noch "terra incognita" vor sich sieht. Er steht immer wieder vor einem Rätsel und kommt auf der Suche nach gescheiterten Zügen immer mehr in Zeitnot. Nach und nach schlittert er in eine Verluststellung. Zur Beachtung: Unerprobte Varianten darf man in der Kampfpartie nicht verwenden. Erst wenn im häuslichen Schachlabor alle nur denkbaren Fortsetzungen studiert und geübt wurden und in Trainingspartien erprobt sind, also mit leichter Hand gespielt werden können, kommt die Anwendung in der Praxis.

**32)** Taktik der Einschläferung: Diese psychologische List besteht darin, dass man die Eröffnung scheinbar anspruchslos behandelt und zurückhaltend weiterspielt. Mit ruhigem Positionsgeschiebe wird die Wachsamkeit des Gegners beinahe betäubt. Aus der Erkenntnis heraus, dass ein verzweifelter Gewinnversuch fast immer zum Verlust führt, sollte man allen taktischen Möglichkeiten ausweichen und erst forciert angreifen, wenn der Gegner schon fast "eingeschlummert" ist. Bei dieser Taktik wird also alles vermieden, was Phantasie, Kreativität und Kombinatorik des Gegners beleben könnte.

**33)** Ohne Konzentration kann man eine Turnierpartie nicht erfolgreich spielen. Für viele ist es jedoch eine Kunst, am Schachbrett total in der Gegenwart zu leben. Kaum hat das Mittelspiel begonnen, schweifen die Gedanken zurück zur Eröffnung. Statt sich auf die nächsten Züge zu konzentrieren, bedauert man die gewählte Variante, ärgert sich über schwache Züge usw. Dieses Herumstochern im Ablauf der Partie ist jedoch völlig nutzlos und schwächend. Auch der zukünftige Blick nach dem Endspiel, das wir herbeisehnen oder auch fürchten, ist nur verlorene Zeit. Der Schachsportler muss in der Gegenwart leben, d. h. nur die momentane Position auf dem Brett darf er in dieser Minute auf sich eindrängen lassen. Nur in der Gegenwart sind wir lebendig. Wenn wir also hier und jetzt in dieser Minute auf dem Brett anfallende Probleme mutig anpacken, dann werden wir auch meistens eine Lösung finden.

**34)** Was ist vor einem Schachkampf die Voraussetzung zum Erfolg? Harmonie oder Aggressivität? Harmonie ist wichtiger, denn ein Reizklima (Stunk) ist wenig erfolgsfördernd! Psychologische Aspekte spielen eine große Rolle, das schachliche Können wahrscheinlich noch eine größere und das Zusammenspiel dieser Komponenten die größte.

**35)** Für einen Gemütsmensch ist Harmonie in der Mannschaft fast noch wichtiger als sportlicher Erfolg. Harmonie ist die Basis für jede Form von Erfolg, denn in einem unharmonischen Umfeld kann sich der einzelne Spieler nicht wohlfühlen. Denn erst der Spaß am Sport, verbunden mit dem aus der Harmonie entstehenden Wohlgefühl lässt sportliche Leistungen erhoffen. Deshalb sind alle unbehaglichen Situationen zu vermeiden!

**36)** Defätismus auf dem Schachbrett bedeutet Schwarzseherei, Unglaube an den Sieg, Mut- und Hoffnungslosigkeit, Neigung zum Aufgeben, Untergangsstimmung usw. Ein einziger Defätist (Miesmacher) in einer Schachmannschaft kann das ganze Klima in einem Team vergiften. Es ist Sache eines Mannschaftsführers, solche Defätisten kaltzustellen bzw. schon gar nicht in ein Schachteam aufzunehmen. Dadurch wirkt der Teamchef als regulatives Element.

**37)** Jeder Schachsportler ist immer wieder Imponderabilien ausgesetzt, d. h. auf ihn wirken unwägbare oder schwer abzuschätzende Faktoren. Falls es uns gelingt, ponderabel (berechenbar, kalkulierbar) zu spielen, lassen sich solche Faktoren, die sich unmittelbar vom Brett aus ergeben, meistens egalisieren. Es gibt jedoch weitere Einflüsse, Gefühle, Stimmungen von unberechenbarer Wirkung, die für uns Gewicht haben können. Dazu zählen auch der Schachgegner, Zuschauer, Lärm, Kälte, Hitze, Beleuchtung, zu kleiner Tisch, unbequemer Stuhl usw. Solche Imponderabilien sind oft schwieriger in den Griff zu bekommen ...

**38)** Ein guter Verlierer ist einer, der sich selbst nicht für schlechter hält, als er ist, sondern dem Gegner gegenüber dessen Überlegenheit zugesteht. Immer dann, wenn man sich redlich angestrengt hat, ist das Unterliegen keine Schande. Dazu Friedrich Rückert: "Triff dich des Schicksals Schlag, so mach es wie der Ball: Je stärker man ihn schlägt, je höher fliegt er all."

**39)** Jeder Spieler, der an eine Turnierpartie herangeht, muss sich darüber klar sein, was er von der Partie erhofft. Muss er auf Gewinn spielen oder genügt ihm ein Remis? In einem Mannschaftskampf müssen die Ziele des Einzelnen dem Gesamtziel der Mannschaft untergeordnet werden. Emotionale Faktoren (Gesundheitszustand, Müdigkeit, Motivation usw.) beeinflussen einen Spieler ebenfalls. Jeder Spieler, der am Brett zu spielen beginnt, wird von einer Mischung dieser Faktoren umgeben. Es ist deshalb alles zu vermeiden, was sich nicht miteinander verträgt. So darf man sich nicht auf eine nervenzermürende Partie einlassen und vorsätzlich eine komplizierte Stellung provozieren, wenn man müde ist und ein Remis ausreichen würde. Wenn schon Komplikationen, dann sollte man es dem Gegner überlassen, sie herbeizuführen. Es ist also jeglicher Kräfteverschleiß zu vermeiden. Dazu ein Ratschlag von Theodor Fontane: "Gib deinem Wunsche Maß und Grenze, und dir entgegen kommt das Ziel."

**40)** Angenommen, der Gegner bietet die Möglichkeit, Material zu gewinnen. Es kann sich dabei um ein Versehen handeln oder auch um ein glänzendes Opfer. Was tun? Kann man dem Gegner trauen? Wenn ein guter Spieler einen scheinbar schlechten Zug spielt, dann muss man sehr genau hinschauen. Falls genügend Zeit zur Verfügung steht, sollten allerlei Möglichkeiten beachtet werden, selbst lächerliche Opfer. Es kann nämlich sein, dass man selbst einen Fehler macht, und nicht der Gegner! Nach sorgfältiger Überprüfung sollte man aber das Angebot annehmen. Man gewinnt dann eine Partie oder an Erfahrung. Beides bringt Nutzen.

**41)** Zwei Fälle aus der Praxis:

a) Ein Spieler bleibt während des gesamten Mannschaftskampfes am Brett sitzen und beschäftigt sich nur mit seiner Partie. Nach fünf Stunden Spielzeit muss er sein Endspiel aufgeben. Erst jetzt hebt er den Kopf, ist sehr verwundert darüber, dass er als Letzter noch spielte, und fragt: "Wie stehen wir denn, haben wir jetzt gewonnen oder verloren?"

b) Die Gäste kamen mit nur sieben Spielern und haben Brett 2 nicht besetzt. Der Spieler an Brett 3 der Heim-Mannschaft bleibt ebenfalls stundenlang am Brett sitzen. Er schaut weder nach rechts noch nach links; sein Blick haftet nur auf dem Brett und an den Figuren. Auch er muss nach einigen Stunden kapitulieren. Erst jetzt gönnt er sich einen Blick auf den Nebentisch in ca. 1 Meter Entfernung, wo das Brett 2 liegt. Er sieht die Figuren in Grundstellung stehen und fragt nach dem Spielergebnis. Dass an diesem Brett überhaupt nicht gespielt wurde, also für seine Mannschaft kampfflos ein Punkt erzielt wurde, das hat der liebe Schachfreund gar nicht bemerkt.

Mein Kommentar: In beiden Fällen handelt es sich um Kontaktarmut, Unsensibilität, um einen Mangel an Solidarität. Solche Spieler sind in einer 1. Mannschaft, wo es primär um sportliche Gesichtspunkte geht, nicht zu gebrauchen. Noch schlimmer ist es, wenn ein Mannschaftsführer die Paarungen bekannt gibt, danach sich ans eigene Brett setzt und für die nächsten fünf Stunden sich um seine übrigen sieben Kollegen überhaupt nicht mehr kümmert. Jeder Spieler sollte immer wieder den Blickkontakt herstellen zu den übrigen Partien und sich informieren über den Stand des Wettkampfes.

**42)** Aus der griechischen Sage ist der Riese Argus bekannt. Er soll hundert Augen gehabt haben. Ein Teil dieser Augen war immer wachsam. Etwas mit Argusaugen beobachten bedeutet also, mit scharfem Blick ständig über etwas wachen und beobachten. Die Praxis hat erwiesen: Je länger ein Spieler von seinem Stuhl aus auf das Schachbrett glotzt, desto größer ist die Gefahr, dass er schließlich "schachblind" wird und elementare Dinge übersieht.

Als Ersatz für die Argusaugen, die kein Spieler besitzt, denn wir haben nur zwei Augen, die mit der Zeit ermüden, sei empfohlen, dem eigenen Blick immer wieder eine andere Richtung zu geben. Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944) hat das in folgende Worte gekleidet: "Um klar zu sehen, genügt ein Wechsel der Blickrichtung." Deshalb sollte man ab und zu aufstehen und das Brett von der anderen Seite - also aus der Sicht des Gegners - betrachten.



**43)** Ab und zu sollte man denken: Was würde ich jetzt tun, wenn ich anstelle des Gegners am Zug wäre? Zu diesem möglichen Zug ist - noch während der Gegner nachdenkt - eine Antwort zu finden. Während der Partie darf die Aufmerksamkeit nie nachlassen. Deshalb sollte jeder Spieler ab und zu vom Brett aufstehen und das Brett aus der Sicht des Gegners betrachten. Dazu eine Empfehlung von Ex-Weltmeister W. Smyslow: "Nach wissenschaftlichen Erkenntnissen ist es schädlich, ganze fünf Stunden am Brett zu sitzen und dieselbe Körperhaltung beizubehalten. Ein Spieler muss zwischen den Zügen auch aufstehen und sich die Beine vertreten können; das hilft ihm beim Denken."

**44)** In manchen Vereinen hat man eine Schwäche dafür, neue Mitglieder sofort an die vorderen Bretter zu setzen. Diese Neulinge leisten jedoch bei weitem nicht das, was man von ihnen erhofft, geben oft nur ein kurzes Gastspiel und hinterlassen Scherben. Es ist jedoch schwer, die altgedienten Spieler, die natürlich durch solche Mätzchen frustriert wurden, wieder neu zu motivieren. Eine Mannschaft mit viel Substanz besteht meistens aus ehemaligen Jugendspielern, welche langsam und harmonisch in die Mannschaft hineingewachsen sind.

**45)** In manchen Vereinen ist es Tradition, möglichst nichts zu verändern und Verbesserungsvorschläge im Keim zu ersticken. Schon durch den kleinsten Versuch, die Leistungsfähigkeit zu heben und ein vernünftiges Management einzuführen, wird man zum Störenfried gestempelt. Dagegen wird von solchen Leuten der Konformismus großgeschrieben. Falls solche "Bremsen" im eigenen Verein sind, so sind sie bei der nächsten Versammlung durch Neuwahl abzulösen.

**46)** Einige Mannschaften sind völlig überaltert. Die Kräfte der Senioren lassen langsam nach, während die Anzahl der jungen Spieler noch nicht ausreichend ist. Wo dies zutrifft, müssen die älteren Spieler noch zwei bis drei Jahre durchhalten, gleichzeitig ist die Jugendförderung intensiv fortzusetzen. Allein die Zeit, von der man sagt, sie sei eine "geräuschlose Feile", kann aus diesem Dilemma heraushelfen.

**47)** Durch die Verdrängung ins Unbewusste findet das Negative in der eigenen Brust immer wieder neue Nahrung. Wer sich selbst verändert, indem er das Negative in sich nicht verdrängt sondern immer wieder aufarbeitet, der verändert auch Strukturen außerhalb von sich (Verein, Mannschaft) ins Positive.

**48)** Jeder Schachsportler sollte jeden Monat eine gute Schachzeitschrift lesen. Es hat sich als zweckmäßig erwiesen, wenn alle Mitglieder eines Schach-Teams die gleiche Zeitschrift lesen. So entsteht Kommunikation unter den Spielern, sie werden nach einem einheitlichen Schema geschult, und die Solidarität wird gefördert.

**49)** Dem Prinzip der Solidarität sollte man einen besonderen Stellenwert einräumen. Manche starke Spieler schauen auf die schwachen Spieler herab. Und die Schwachen sind empfindlich, weil sie sich häufig nicht ernst genommen fühlen. Um ihres Selbstgefühls Willen bauen sie dann irgendwelche Feindbilder auf. Man darf jedoch auch nicht übersehen, dass viele schwache Spieler Besserwisser sind und sich als unbelehrbar erweisen. Es sei in diesem Zusammenhang an folgendes Sprichwort erinnert: "Die Menschen wollen nicht belehrt sein, sondern bestätigt."

**50)** Krasse Unterschiede in der Altersstruktur, der sozialen Herkunft, im beruflichen und schulischen Werdegang sowie starke Differenzen im schachlichen Allgemeinwissen können zu einer Störung der Kontaktfähigkeit und zu Kommunikationsstörungen führen. Arroganz macht einsam und verhindert jegliche Solidarisierung.

**51)** Manche Spieler wollen möglichst bei jedem Mannschaftskampf die weißen Steine, weil sie als Schwarzer Schwierigkeiten haben. Sie tun nicht das Geringste, diese Schwäche und Unsicherheit zu beseitigen, z. B. durch das Studium der Schachliteratur und entsprechendes Training. Sie vertrauen auf ihren Mannschaftsführer, dass er ihnen auch künftig immer die weißen Steine zuteilt. Solche Egoisten sind wegen ihrer Monochromie eine Schwäche für die Mannschaft.

**52)** Bei einem Heimspiel könnte es vorkommen, dass von der eigenen Mannschaft bereits sieben Spieler nach Beendigung ihrer Partien nach Hause gingen, während ein Spieler mit einem langwierigen Endspiel ganz allein im Spiellokal zurückbleibt, die gegnerische Mannschaft jedoch noch vollständig anwesend ist. Dieser eine Spieler ist gewaltig im Nachteil, denn er kämpft nicht nur am Brett, sondern muss sich psychologisch gesehen, noch gegen sieben weitere Gegner zur Wehr setzen. Eine solche Situation darf niemals vorkommen. Der Mannschaftsführer ist dafür verantwortlich, dass von der eigenen Mannschaft mindestens ein Kontrollmann bis zur Beendigung aller Partien im Spiellokal anwesend ist.

**53)** Ein Mannschaftsführer sollte während eines Wettkampfes beobachten, welche Eröffnungen die acht Gegner wählen, welche Varianten sie bevorzugen. Wenn er darüber Aufzeichnungen machen, dann kann er künftig seine Mannschaft besser auf die Kämpfe vorbereiten.

**54)** Zuweilen fährt eine Mannschaft zu spät weg zu einem Auswärtsspiel und kommt natürlich auch zu spät an. Wenn dann seit 20 Minuten die Uhren laufen, so ist das die eigene Schuld. Mit Zeitvorgabe kann man keine Wettkämpfe gewinnen. Noch schlimmer kann es bei Heimspielen aussehen. Da kann es durchaus vorkommen, dass fünf Minuten vor Spielbeginn von der eigenen Mannschaft erst ein Spieler anwesend ist, während die gegnerische Mannschaft

seit 10 Minuten komplett dasitzt. Spätestens 15 Minuten vor Beginn des Wettkampfes sollte eine Mannschaft im Spielort angekommen sein.

**55)** Durch die "slapdash-method" gingen bisher mehr Partien als durch Zeitnot verloren. Slapdash bedeutet in England soviel wie hastig, hoppla-hopp, schlampig, übereilt, schludrig, ungestüm, blindlings, Hals über Kopf, aufs Geratewohl usw. "Slapdash" ist also der Schachstil der Caféhausspieler.

**56)** "Es ist eine Kraft in dem Gedanken, dass andere aushalten neben uns - so lange wir es selber tun." Reinhold Schneider, dt. Schriftsteller (1903-1958)

**57)** Jeder Schachsportler benötigt Willensstärke. Sie zeigt sich in der Fähigkeit, gefasste Entschlüsse auch gegen größere Hindernisse durchzuführen.

**58)** Um auf dem Schachbrett in Vorteil zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten:

a) der Gegner macht einen groben Fehler oder mehrere kleine und kleinste hintereinander, oder

b) ich selber mache einen Fehler, und der Gegner versäumt es, diesen Fehler sofort nachzuweisen.

Das Schachspiel wäre inkorrekt, wenn es gelänge, durch einen "starken" Zug in eine vorteilhafte Stellung zu gelangen. Dies kann eben nur durch einen "falschen" Zug möglich sein, den als solchen klarzustellen der Gegner bei seinem Gegenzug versäumt hat. Daraus aber folgt für das Turnierspiel die wichtige Regel, dass ungewöhnliche, d. h. nicht organisch durch die Stellung bedingte Züge des Gegners, mögen sie nun dem Angriff oder der Verteidigung dienen, schon im nächsten Zuge zu bekämpfen sind.

**59)** Wer darauf versessen ist, eine Partie unbedingt zu gewinnen, zeigt oft eine große Risikobereitschaft. Das kommt um so häufiger vor, je weniger Erfahrung und Praxis ein Spieler besitzt. Der auf Sieg spielende Spekulant muss ausgetretene Pfade verlassen und etwas Unorthodoxes und möglicherweise Riskantes probieren.

**60)** "Im Schachspiel kann nur der ein großer Meister werden, wer seine eigenen Fehler und Schwächen erkennt", Aljechin vor seinem Wettkampf im Jahre 1927 gegen Capablanca.

**61)** Befindet sich der Gegner in Zeitnot, so sollte man höchstens zwei bis drei Züge schnell ausführen, danach jedoch wieder nachdenken. Auf keinen Fall sollte man "mitblitzen"! Wer ohne eigene Zeitnot zu schnell spielt, macht auch schnell einen Fehlzug. Fehler können auch dann entstehen, wenn der Gegner einen unerwarteten Zug macht. Nicht sofort antworten, Zeit lassen! Wenn vor der Zeitkontrolle eigene Zeitnot bestand, dann ist nach dem 40. Zug wieder langsam zu spielen.

**62)** Wenn eine Partie innerhalb der ersten drei Stunden ungünstig steht, und die übrigen Partien sind noch nicht beendet, dann wird ruhig weitergespielt und fieberhaft nach einer Möglichkeit gesucht, das Remis sicherzustellen. Steht jedoch die Partie auf Verlust, so sollte man nur noch sporadisch ziehen und im Übrigen die Uhr laufen lassen. Unter allen Umständen muss vermieden werden, dass bei den ersten Ergebnismeldungen für die eigene Mannschaft eine Verlustpartie dabei ist. Das wirkt sich nämlich ungünstig aus auf die Psyche der eigenen Spieler. Hat eine Mannschaft mindestens zwei Pluspunkte beisammen, dann können auch die Verlustpartien abgewickelt werden. Es ist dabei sehr schnell zu spielen mit unerwarteten Zügen. Der Gegner könnte dadurch verunsichert werden.

**63)** Soll man in einer entscheidenden Partie kombinieren? Ja, aber nur sehr behutsam. Und zwar nur dann, wenn

- a) ein Spieler sich in guter Form befindet,
- b) sich die taktischen Möglichkeiten leicht überblicken und schnell berechnen lassen.

Man darf dabei nie alle Brücken hinter sich abbrechen und nie das Remis aus der Hand geben. Wilde, verwickelte Partien sind zu vermeiden. "Glattes" Spiel ist besser als "unklare" Verwicklungen!

**64)** Homöostase ist die Fähigkeit des Organismus, seine innere Stabilität gegenüber allen Belastungen - von außen und von innen - aufrecht zu erhalten. Wenn irgendeine Belastung (Stressor) auf den Organismus einwirkt, dann reagiert der Körper mit entgegenwirkenden inneren Veränderungen, um die Einflüsse der Belastung zu kompensieren. Man bezeichnet diese Resistenzsteigerung (Erhaltung der Homöostase) als Adaption. Die Adaption wird gestört durch übermäßige Belastungen oder durch Zeitmangel für die Einstellung der Homöostase. Dann resultiert Fehladaptation und schließlich Erschöpfung.

**65)** Von dem italienischen Volkswirt und Soziologen Vilfredo Pareto (1848-1923) stammt das sogenannte "Pareto-Prinzip", welches besagt: a) Mit dem Einsatz von 20% Energie kann man bis zu 80% Leistung erbringen. b) Um jedoch auch noch die letzten 20% Leistung zu erbringen, sind die restlichen 80% Energie einzusetzen. Das Pareto-Prinzip gilt auch auf dem Schachbrett. Es geht darum, mit wenig Energie möglichst viel Leistung zu erbringen. Die Faustregel lautet: Energieeinsatz nicht so viel wie möglich, sondern nur so viel wie möglich, sondern nur so viel wie nötig. Viele Schachsportler machen jedoch den Fehler, dass sie mehr Energie einsetzen, als nötig ist, d. h. sie wollen vom ersten Zug an 100% Leistung erbringen, ohne zu bedenken, dass dafür auch 100% Energie aufzuwenden ist. Das hat zur Folge, dass oft schon vor der ersten Zeitkontrolle die physischen Kräfte und die Bedenkzeit verbraucht sind. Für das Endspiel sind dann keine Kraftreserven mehr vorhanden.

- 66)** Während eines Turniers nicht nur Schach spielen! Als Ausgleich ist für körperliche Bewegung und viel frische Luft (Spaziergänge) zu sorgen.
- 67)** Fernschach, das man noch vor wenigen Jahren als "Konservenschach" bezeichnete, ist ein vorzügliches Trainingsmittel. In jedem Verein sollte auch das Fernschach gepflegt werden.
- 68)** Nach Abschluss eines Spieljahres ist über sämtliche Mannschaftskämpfe eine Analyse anzufertigen. Nur so kann die nächste Rangliste realistisch aufgestellt werden.
- 69)** Der Hauptfehler vieler Schachspieler besteht darin, dass sie völlig übersehen, wie viel "kleine Schnitzer" sie machen und wie diese sich anhäufen. "Accumulation of small mistakes" hat der erste Weltmeister Wilhelm Steinitz dazu gesagt.
- 70)** Wenn taktische Aufgaben fehlen, so sind positionelle Probleme zu lösen. Es ist deshalb immer wieder Ausschau zu halten nach Figuren, welche im Abseits stehen und gewissermaßen die Rolle eines Statisten spielen. Immer wieder ist zu prüfen, ob solche abseitigen Figuren nicht irgendwie aktiv in den Kampf eingeschaltet werden können. Die beste Voraussetzung für eine eigene Initiative ist eine harmonische Figurenposition.
- 71)** Stelle den Gegner vor schwierige Entscheidungen und zwingen ihn, als erster "die Karten auf den Tisch zu legen". Das kostet ihn Kraft und Bedenkzeit.
- 72)** Wer immer gesunde, "harmonische" Züge macht, erhält auch eine gute Position. Bei manchen Spielern ist jedoch die Stellung nach 8 bis 10 Zügen schon so krank, dass alle Heilungsversuche scheitern müssen. Kommen dann noch psychische Gleichgewichtsstörungen hinzu, dann ist die Partie schon nach 15 Zügen im Eimer. Deshalb schon zu Beginn der Partie immer aktive Züge machen und für Initiative sorgen. Dadurch wird auch ein psychologischer Druck ausgeübt.
- 73)** Schon in der Eröffnung ist an das Endspiel zu denken und auf eine gesunde Bauernstruktur zu achten. Andererseits ist schon in der Eröffnung danach zu trachten, die gegnerische Bauernstellung zu schwächen, denn Doppelbauern und Isolanis sind meistens ein bleibender Nachteil für das Endspiel
- 74)** Von dem französischen Schriftsteller Alexandre Dumas d. J. (1824-1895) stammt der Ausspruch: "Vergiss nie, dass die anderen auf dich zählen, aber zähle nicht auf sie!" Diese Mahnung ist auch beachtenswert für alle Mitglieder eines Schachteams. Gerade bei Mannschaftskämpfen darf man nicht darauf zählen, dass die anderen Spieler die nötigen Brettunkte irgendwie zusammenspielen. Der Erfolg stellt sich nur dann ein, wenn sich der Einzelne

seiner Verantwortung bewusst ist und auf dem Schachbrett sein Wissen und seine ganze Kraft einsetzt zum Wohle der Gemeinschaft.

**75)** Von Jean Paul (1763-1825) ist folgender Ausspruch überliefert: "Das menschliche Leben hat Flug, dann Sprung, dann Schritt, endlich Stand; jedes Jahr lässt sich der Mensch weniger bekehren!" Auf die Schachspieler übertragen bedeutet dies, dass viele Spieler ab dem 50. Lebensjahr nur noch im Schritt gehen und etwa mit Vollendung des 60. Lebensjahres nur noch auf der Stelle treten. Die Spielstärke lässt langsam nach, die Erfolgserlebnisse schwinden immer mehr, und für das Studium der Schachliteratur besteht immer weniger Lust und Neigung. Um die älteren Spieler immer wieder neu zu motivieren, um zu erreichen, dass möglichst viele von ihnen im Schritt bleiben und nicht auf der Stelle treten, sollte man alles vermeiden, was dazu beiträgt, dass die künftigen Senioren nur noch Unterhaltungspartien (sog. Caféhausschach, bzw. Wald- und Wiesenschach) spielen und Schach als reines Spiel für den Zeitvertreib betrachten. Auch freie Partien sollten immer mit Uhr und Notation, also turniermäßig gespielt werden.

**76)** Von dem 1916 geborenen Unternehmer Philipp Rosenthal stammt der Ausspruch: "Wer aufhört, besser zu werden, hat aufgehört, gut zu sein." Also: Lebenslang lernen und üben!

**77)** Definition für Erfolg: Wenn E für Erfolg steht, gilt die Formel  $E = A + M + S$ . A bedeutet Arbeit, M ist Muße und S heißt Stille (Mund halten). Auf den Schachsport übertragen heißt das, dass man auf dem Brett der 64 Felder lebenslang lernfähig bleiben muss und an sich selbst zu arbeiten hat. Es müssen die Fähigkeiten vorhanden sein, Schach auch als Muße zu behandeln und durch Mußestunden vom Schach auszusteigen, wozu sich Musik besonders eignet. Jetzt ist nur noch der Mund zu halten, was dem Turnierspieler nicht schwer fallen wird, da beim ernstesten Schachkampf Schweigen obligatorisch ist.

**78)** Eine Schachmannschaft bei Wettkämpfen sieht so aus: Acht zusammengewürfelte Leute tun sich am Wochenende zu einer Zweckgemeinschaft zusammen, fast jeder mit der Absicht, sich auf dem Schachbrett einmal wieder so richtig "auszutoben". Acht Freunde? Nein, denn fast jeder betrachtet den anderen als Konkurrenten. Es geht um Ehrgeiz und Einfluss, um Eitelkeit, Egoismus und Eifersucht, um Neid und Missgunst.

**79)** Es ist immer gut, wenn man etwa 15 Minuten vor Partiebeginn im Turnierlokal eintrifft. Man kann dann nicht nur Schachfreunde treffen, sondern auch die Atmosphäre im Spielraum in sich "aufsaugen". An einem unbekanntem Ort sollte man sich auch informieren, wo sich die Toiletten befinden und wo es Getränke und Speisen gibt. Auch das geltende Zeitlimit für die Partien ist zu klären. Zu prüfen sind auch Tisch und Stuhl. Es kann sehr unangenehm werden, wenn man mehrere Stunden auf einem unangenehmen Stuhl sitzt. Die Tischfläche sollte so groß sein, dass zwischen der Tischkante und der Kante des

Schachbretts zum Auflegen der Arme ein Mindestabstand von 15 cm besteht. Zwischen dem Brett und dem Nachbarbrett sollte die Distanz mindestens 40 cm betragen. Alle übrigen Überlegungen gelten natürlich dem Gegner. Kenn man ihn von früheren Wettkämpfen her oder ist er völlig unbekannt. Im letzteren Fall kann man vielleicht etwas über seine Spielstärke erfahren. Ein wichtiger Anhaltspunkt ist seine Wertungszahl, obwohl diese nichts aussagt über die Tagesform.

**80)** Die Lebenskraft eines Schachclubs liegt nicht in seiner Ernte, sondern in seiner Aussaat. Zu einer guten Aussaat sollte jeder Schachfreund selber beitragen, sei es durch Übernahme einer Funktion oder dadurch, dass er seine Zeit opfert, seine Kräfte und Kenntnisse zur Verfügung stellt, mit seinem PKW Fahrdienst leistet oder den Verein finanziell unterstützt. Nur so kann man auch ernten.

**81)** In jedem Schachverein sollte alljährlich eine Hauptversammlung stattfinden. Wenn eine HV nur nach jedem zweiten Schaltjahr abgehalten wird, dann besteht die Gefahr, dass mehrere Vereinsämter über viele Jahre unbesetzt sind. Das führt unweigerlich zu einem Funktionsdefizit, zu einem sportlichen Desaster der Mannschaften, zu einem allmählichen Niedergang des gesamten Vereins.

**82)** Vor Beginn eines neuen Spieljahres sind alle Termine zu erfassen und in der Tagespresse zu veröffentlichen. Jedem aktiven Spieler ist ein Terminplan und eine Rangliste auszuhändigen.

**83)** Eine gut informierte Mannschaft ist auch eine gute Erfolgsgarantie. Über sämtliche Mannschaftskämpfe und Turniere ist jeweils ein kurzer Bericht über die Spielergebnisse an die Tageszeitungen zu liefern.

**84)** Vor jedem Kampf sollte man die DWZ der eigenen Spieler mit denen des Gegners vergleichen. Auch sollte man den Durchschnitt der beiden Mannschaften miteinander vergleichen.

**85)** In jedem Verein ist ein Jugendwart zu wählen, der auch der Vorstandschaft angehört. Er sollte die Jugend in jeder Weise fördern und auch dafür Sorge tragen, dass die Jugend frühzeitig in Mannschaftskämpfen eingesetzt wird. Die Jugend ist unsere Zukunft. Derjenige Vereinsvorstand, welcher die Jugendarbeit missachtet, ist persönlich verantwortlich für den Abstieg der Mannschaften.

**86)** Während eines Mannschaftskampfes ist innerhalb des Spiellokals an markanter Stelle die Mannschaftsaufstellung aufzuhängen. Ergebnisse (beendete Partien) sind sofort einzutragen. Ohne akustische Störungen können dann alle Spieler und auch die Zuschauer den jeweiligen Stand des Mannschaftskampfes ersehen.

**87)** Nicht derjenige Schachsportler ist ein Versager, der versagt hat, sondern der aus seinem Versagen nicht gelernt hat und auch nichts lernen will. Auch eine

Mannschaft kann nur dann Erfolg haben, wenn eine gewisse Lernbereitschaft vorhanden ist.

**88)** Jeder Schachverein sollte danach trachten, ein Mitglied an einer Sportschule als Übungsleiter ausbilden zu lassen. Die Spielstärke des Übungsleiters spielt eine untergeordnete Rolle. Der Gedanke, dass der beste Könnler in seinem Fach auch ein guter Lehrer dieses Fachs ist, stimmt bereits in anderen Lebensbereichen nicht. Und er stimmt erst recht nicht in einem Lebensbereich, der von so eigenartigen und undurchsichtigen Gesetzmäßigkeiten dominiert ist wie das Schachspiel.

**89)** Es sind vor allem drei Realitäten, die den Schachsportler nach einer verlorenen Partie plagen: Es ist die Angst und Sorge, wie im Blick auf die Zukunft es weitergehen soll. Es ist die seelische Schwäche angesichts der verlorenen Kraft und des verlorenen Punktes. Und es ist auch das Sich-herum-Quälen mit einer bedrückenden Schuld, denn ab und zu ist es die eigene Verlustpartie, die dazu beigetragen hat, dass ein Mannschaftskampf verloren wurde.

**90)** Wenn ein Remis reicht, der Gegner jedoch gewinnen will, was ist dann zu tun? Ex-Weltmeister M. Botwinnik hat empfohlen, nach einem langwierigen, Positionsspiel zu trachten mit einem geringen Komplikationsrisiko. Die Fehler des Gegners soll man ansammeln lassen, die unvermeidbar sind, wenn er den Gewinn dort sieht, wo er nicht ist.

**91)** "Eine alte Erscheinung: Man geht auf Bauernraub aus, weil man nicht besonders gut steht, und man steht dann schlecht, weil man den Bauern erobert hat. Ob der gewonnene Bauer die aufgewendeten Tempi wohl wert war?" Dr. Tartakower

**92)** Zwei Fälle aus der Praxis:

a) Der Kampf steht 4:3, noch ein halber Punkt würde genügen. Der Spieler X will jedoch seine Partie "schön" gewinnen, obwohl der Mannschaftsführer darauf drängt, dass die Partie remis gegeben wird. Der Spieler X überspannt jedoch den Bogen und verliert seine Partie. Endstand also 4:4.

b) Die erste Mannschaft hat den Klassenerhalt bereits geschafft, die zweite Mannschaft steht jedoch noch bedenklich. Der Spieler Y, in der Rangliste auf Platz 10, der meistens in der ersten Mannschaft spielt, wird deshalb beim nächsten Kampf in die zweite Mannschaft eingeteilt, da diese dringend zwei Punkte, also einen Sieg benötigt. Der Spieler Y weigert sich, in der zweiten Mannschaft zu spielen, da er diese für "minderwertig" hält. Diese beiden Egozentriker fehlt einfach das Solidaritätsgefühl. Hierzu ein Zitat aus meiner Feder: "Das Wichtigste für die Homogenisierung einer Mannschaft ist das Solidaritätsgefühl. Es ist der Prüfstein für jedes Schachteam."

**93)** Ein Problem, das der englische Literatur-Nobelpreisträger Bertrand Earl Russel klar erkannte: "Die Dummen sind immer so sicher und die Gescheiterten so



voller Zweifel." Das ist auch beim Schachsport der ganze Jammer: Es sind die Stümper, die so laut und selbstbewusst auftreten, während die Schachweisen durch die Unerschöpflichkeit des Schachs immer wieder in einen Zwiespalt geraten.

**94)** Sergei Belawenez, ein Freund von Alexander Kotow, gab für das Endspiel folgende Empfehlungen: Ist ein Endspiel entstanden, dann empfehle ich jedem Spieler, sofern es seine Bedenkzeit erlaubt, zunächst ein paar Minuten zu entspannen. Der kleine Zeitverbrauch lohnt sich, wenn man dann ruhig und beherrscht an die neue Situation herangeht. Es ist eine Grundregel im Endspiel, nichts zu übereilen. Wenn man die Wahl hat, einen Bauern ein oder zwei Felder vorzurücken, dann geht man nur einen Schritt vor. Hat man einen Überblick über die Lage, dann kann der Bauer immer noch ein weiteres Feld vorgehen. Im Endspiel Züge zu wiederholen, kann sehr nützlich sein. Abgesehen davon, dass so etwas für die Bedenkzeit getan wird, hat die im Vorteil befindliche Seite auch einen psychologischen Nutzen. Der Verteidiger ist in seiner bedrängten Position oft außerstande, den Druck länger zu ertragen und macht Zugeständnisse, die dem Gegner die Aufgabe erleichtern. Außerdem geben die Zugwiederholungen Gelegenheit, sich möglichst Klarheit über die Position zu verschaffen.

**95)** Einem schwächeren Gegner muss man Gelegenheit zum Fehlermachen einräumen. Dazu hat er jedoch in einer Kurzpartie wenig Gelegenheit. Es ist deshalb die Taktik der "langen Partie" anzuwenden. Hier kann man damit rechnen, dass der Schwächere in einer langen Sitzung irgendwann einen schwachen Zug macht oder eine ausgeglichene Stellung doch noch verdirbt. Man scheue sich nicht vor einem langwierigen Endspiel, denn gerade in dieser Phase der Partie sind schwache Spieler noch schwächer.

**96)** Die letzte Runde eines Turniers sollte man eigentlich mit philosophischer Ruhe angehen und spielen wie in irgendeiner Runde. Fast jeder Teilnehmer an einem Wettkampf setzt sich vor dem Turnier gewisse sportliche Ziele. Möglichst viele Partien gewinnen, 50% der Punkte erzielen usw. Reicht am Schluss ein Remis aus oder muss auf Gewinn gespielt werden? Sieg bedeutet Erfolg, die Niederlage aber ein Fiasko. Das alles steigert die Spannung und übt einen psychologischen Druck. Deshalb sollte man das gesetzte Ziel schon vor der letzten Runde verwirklichen. Dann kann man mit Gelassenheit in die letzte Runde gehen.

**97)** Jeder Schachsportler sollte auch Ausgleichssport betreiben. Abzuraten ist jedoch von einem einseitigen Schnelligkeits- oder Krafttraining. Es sollten also Ausdauersportarten sein, bei denen Herz und Kreislauf beansprucht werden (Laufen, Schwimmen, Radfahren, Skilanglauf, Wandern, Gymnastik usw.).

**98)** Vor oder während der Partie macht sich der Genuss von Alkohol ungünstig bemerkbar. Bier macht sogar ausgesprochen müde und schläfrig. Nach der Partie kann Bier günstig sein für die Entspannung.

**99)** Ein Spieler sollte nie mit vollem Bauch am Schachbrett sitzen. Die letzte Mahlzeit ist mindestens 90 Minuten vor Beginn eines Wettkampfes einzunehmen. Der Verdauungsapparat benötigt zur Verarbeitung von Speisen viel Sauerstoff. Unter anderem wird dieser Sauerstoff auch vom Gehirn abgezogen. Dies vermindert die Leistungsfähigkeit der Sinnesorgane. Wenn die Konzentration nachlässt, werden die Reaktionen langsamer und ungenauer. Der volle Magen eines Schachspielers bewirkt in der Regel eine messbare Leistungsminderung. Andererseits hat auch ein leerer Magen einen Einfluss auf die Leistung eines Schachsportlers. Konzentrationsfähigkeit und hellwacher Sinn, beides Funktionen gut gefütterter Nervenzellen, sind während des Hungergefühls leicht geschwächt. Ein Hungergefühl macht ungeduldig und setzt die Grenze der Belastbarkeit herab. Man sagt deshalb auch: Leerer Bauch macht aggressiv. Manche Hungerkünstler wollen die Konzentration dadurch manipulieren, dass sie zur Zigarette greifen, weil sie glauben, dies sei ein gutes Mittel, rebellierende Magennerven zu beruhigen. Die Situation wird jedoch dadurch eher noch verschlimmert. Was soll man also tun? Während einer mehrstündigen Turnierpartie muss unbedingt der Blutzuckerspiegel angehoben werden. Geeignet dafür ist Obst, Traubenzucker, Kekse, Schokolade usw. Getränke: Mineralwasser, Tee, Zitronenwasser. Zusätzlich viel frische Luft einatmen!

[zurück](#)