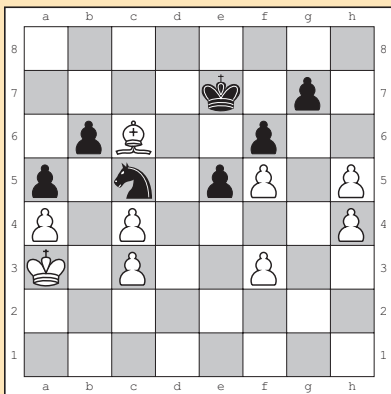


# „Zirkeltraining“

## Statische Schwäche der Doppelbauern und lahme Läufer gegen agile Springer

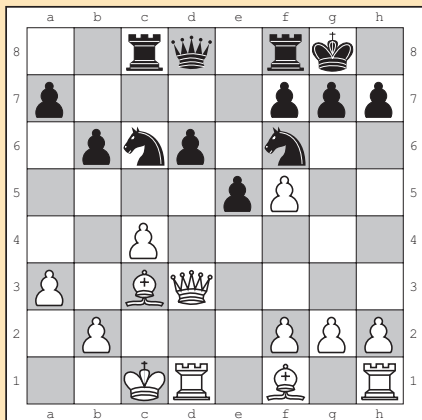
Von IM Harald Schneider-Zinner

Beim Grenke Chess Classic gelang Vincent Keymer gegen Weltmeister Ding Liren ein (unvollendeter) moderner Klassiker. Abtausch, Übergänge, Struktur, Statik kontra Dynamik, Endspieltechnik: Alle Zutaten für eine Weltklassepartie waren vorhanden. Und obendrein sind die einzelnen Schritte gut nachvollziehbar und höchst lehrreich.



**Ding Liren (2818)**  
**V. Keymer (2627)**  
**Classic RR Karlsruhe, 2024**

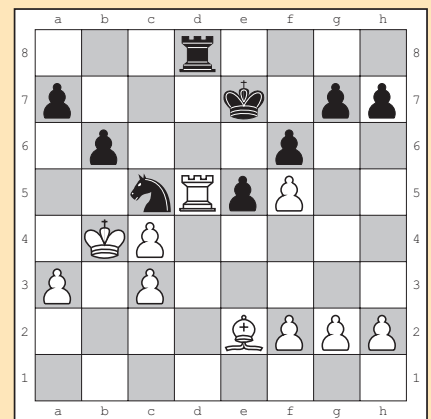
Weiß hat zwei Bauern mehr, aber seine Struktur ist eine Ruine. Drei (!) isolierte Doppelbauern und ein schwacher vereinzelter Bauer auf a4. Und was macht Schwarz? Er schenkt dem Gegner noch einen weiteren Bauern. **37. ...e4 38. fxe4 Kd6-+** Doch selbst mit drei (!) Mehrbauern ist das Endspiel für Weiß verloren. Doch schauen wir einmal, wie der Weltmeister in so eine missliche Lage geriet:



**Ding Liren (2818)**  
**V. Keymer (2627)**  
**Classic RR Karlsruhe, 2024**

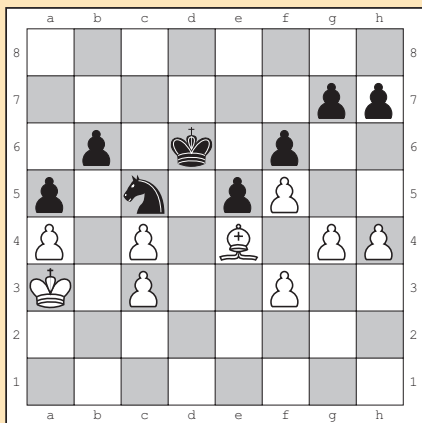
Weiß hat aus Nimzowitsch-Indisch heraus eine Stellung mit Läuferpaar gegen Springerpaar erhalten. Sein König steht auf c1 zwar nicht völlig sicher, aber Schwarz braucht einige Zeit, um einen Angriff auf den König zu organisieren. Der Bauer d6 ist rückständig und schwach, doch Keymer denkt nicht daran, diesen passiv mit Se8 zu verteidigen. **14. ...Dc7 15. Dxd6?!** Ding holt sich den hängenden Bauern. Eine Fehlentscheidung. Stattdessen wäre der dynamische und aggressive Vorstoß g2-g4 wohl am besten gewesen. Nach **15. g4!** sollte Weiß zum Königsangriff ansetzen. g4-g5 ist eine unangenehme Drohung und auch das Öffnen der g-Linie mit Sxg4 sieht nicht erstrebenswert aus. **15. ...Sxg4 16. Tg1** mit Angriff. Oft ist die Seite mit der Bauernschwäche recht froh, wenn diese vom Brett verschwindet. Dann kann er sich um wichtigere Dinge kümmern und befreiter aufspielen. Hier hat Schwarz einen sehr konkreten Grund sich über die Entwicklung der Partie zu freuen. **15. ...Dxd6 16. Txd6 Se4! 17. Td7 17. Td3?**, um die Schwächung der Struktur zu vermeiden, scheitert am Doppelangriff auf f2. **17. ...Sxc3** Auf f2 den Bauern zurückzugewinnen, ist nicht von der Hand zu weisen. Aber Schwarz entscheidet sich gegen das Material und für die Struktur. Immerhin schwächt er mit dem Tausch auf c3 den gesamten weißen Damenflügel. **18. bxc3 Tfd8** Die aktivste Figur des Gegners wird abgetauscht. **19. Txd8+ Sxd8!** Der Springer strebt auf das Feld c5. Das Feld vor dem isolierten Doppelbauern ist ein perfekter Stützpunkt für den Springer. Von dort kann er nie vertrieben werden. **20. Le2 Kf8** Klassische Endspieltechnik: Der König wird aktiviert und zentralisiert. **21. Td1 Ke7 22. Td5** Manchmal ist ein schlechter Doppelbauer auch der Wegbereiter für einen guten Stützpunkt. Es gibt Partien von Botwinnik, in denen dieser bewusst isolierte Doppelbauern in Kauf genommen hat, um einen wunderbaren Stützpunkt auf d5 zu erhalten. Das macht Schach so spannend. Es kommt immer auf

die konkreten Umstände an. Hier richtet der weiße Turm keinen Schaden an und es fehlt ihm an Unterstützung, um Druck aufzubauen. **22. ...f6** Schwarz sonnt sich in einer perfekten Bauernstruktur. **23. Kc2 Sb7 24. Kb3 Sc5+ 25. Kb4** Auch Weiß aktiviert den König. Und könnte dieser in die schwarze Stellung eindringen, hätte der deutsche Superstar tatsächlich ein Problem. Aber die schwarzen Steine stehen perfekt und bombensicher. **25. ...Td8**



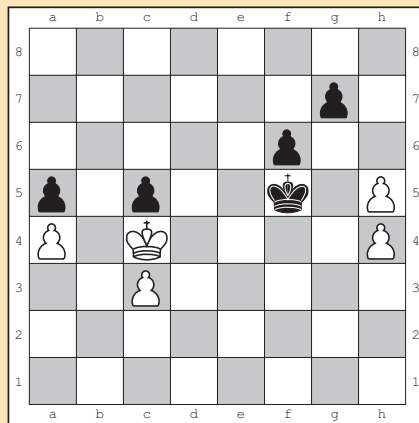
Und wieder soll die beste Figur des Gegners getauscht werden. **25. ...a6?!** wäre weder nötig noch erstrebenswert. Das würde Weiß tatsächlich eine Angriffsmarke geben: **26. a4** mit der Hebelddrohung a5. **26. a4?!** Auch so versucht Weiß mit a4-a5 zu hebeln. Aber wieder wenden sich die konkreten Umstände gegen ihn und a4 erweist sich als Fehler. **26. Kb5** hingegen hätte die Stellung ungefähr im Gleichgewicht gehalten. Zwar wird der König nach Td6 nicht eindringen können, aber die Drohung alleine reicht aus um nicht in Verlustgefahr zu geraten. **26. ...Se4!** Das stellt nun eine ganz entscheidende Frage an Weiß. Und Ding findet nicht die beste Antwort. **27. f3?** Zu statisch und zu materialorientiert gespielt. Nur radikale Stellungsveränderungen hätten Weiß noch helfen können. **27. Txd8 Kxd8 28. c5!** Weiß gibt den ohnehin schwachen Bauern auf und verschafft damit seinem König und seinen Läufer mehr Bewegungsmöglichkeiten. **28. ...Sxc5 29. a5** Die nächste Schwäche verschwindet. **29. ...Kc7 30. Kc4=** Weiß steht nun aktiv genug, um die

Stellung halten zu können. **27. ...a5+**! mit Angriff Schwarz fixiert nicht nur den weißen Bauern auf a4 (wo er ewig schwach bleiben wird), sondern er wirft auch den weißen König weit zurück. **28. Kb3** 28. Kb5 Sxc3++ **28. ...Sc5+** Nun ist das Eindringen verhindert und Weiß wird fixiert. ... Statische Lähmung! **29. Ka3** Das unterschiedliche Aktivierungspotenzial der beiden Könige wird die Partie entscheiden. Während Weiß nur mehr passiv auf der Stelle treten kann, wird Schwarz langsam aber sicher seine Stellung verbessern – Schritt um Schritt, ohne jede Hast. Weiß hat nicht einmal den Hauch einer Gegenspielidee. **29. ...Td6** Es kann nicht schaden, den Turm so weit vorne wie möglich zu tauschen. Und Weiß wird bald tauschen müssen. **30. Ld1** Der Läufer versucht sein Bestes aus der misslichen Lage zu machen. Er wird durch die eigenen Bauern massiv in seiner Beweglichkeit eingeschränkt und versucht immerhin auf via e4 die Stellung zu stabilisieren. **30. ...Sa6!** Demnächst wird der weiße Turm befragt werden. **31. Lc2 Sc7** und die letzte starke weiße Figur muss sich abtauschen. **32. Txd6 Kxd6** **33. Le4** Nur Schwarz kann auf Gewinn spielen, doch wie und wo kann er eindringen? Das Feld c5 ist wunderschön, bietet aber nur Platz für Springer oder König. Doch schwarz hat einen ausgezeichneten Plan. **33. ...Sa6** **34. g4?** Der nächste Fehler erleichtert Schwarz die Gewinnführung. Ein weiterer Bauer wird auf Weiß gestellt (bei einem weißfeldrigen Läufer!) und weitere schwarze Felder werden dauerhaft geschwächt (f4). Auf diesen wird der schwarze König bald ungehindert eindringen. **34. ...Sc5** Irgendwann muss der weiße Läufer ziehen. Zugzwangsmotive tauchen auf. **35. h4**



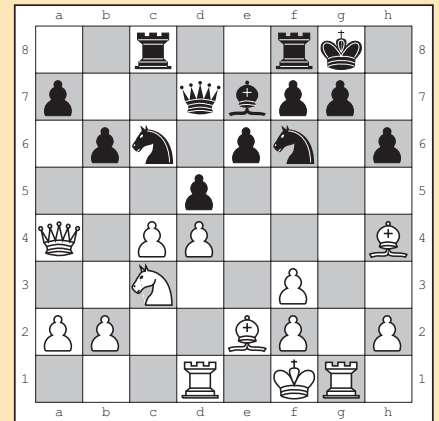
**35. ...h5!** Der nächste harte Schlag. Die weiße Bauernstruktur wird nun endgültig zur Ruine, denn Weiß muss nehmen. **36. gxh5** 36. Lc2 hxg4 37. fxg4 e4+ gefolgt von Ke5. ; 36. g5 fxg5 37. hxg5 Sxe4 38. fxe4 h4+ **36. ...Ke7** Zugzwang! **37. Lc6 e4!** Gibt den dritten Bau-

ern, um den schwarzen König eine Autobahn in die weiße Stellung zu öffnen. **38. fxe4 Kd6** **39. Ld5 Ke5** Nun geht es den weißen Bauern an den Kragen. **40. Lc6 Sxe4** **41. Lxe4 Kxe4** Noch immer hat Weiß zwei Bauern mehr. Doch hier sieht man die dynamische Schwäche der Doppelbauern. Sie können sich nicht gegenseitig bei der Bildung eines Freibauern helfen. Und der weiße König ist (eigentlich) zu langsam. **42. Kb3 Kxf5** **43. c5!** Die einzige Hoffnung von Weiß ruht auf dem Bauern c3. **43. ...bxc5** **44. Kc4**



**44. ...Ke4?** Schade um die geniale Partie. Mit genügend Bedenkzeit auf der Uhr spielte Keymer a tempo Ke4 und vergibt damit den Sieg. Er ging davon aus, dass praktisch alles gewinnt und ließ die nötige Vorsicht vermissen. Auch das ist ein lehrreicher Moment. Bis zum Schluss muss der Fokus/die Spannung gehalten werden. Weiß ist in diesem Bauernwettrennen zwar etwas schneller, aber die konkreten Besonderheiten in dieser Stellung – konkret das Bauernpärchen auf a4-a5 rettet Schwarz das Remis. Ein Umstand, auf den Mark Dvoretzky bereits in seiner „Endspieluniversität“ hingewiesen hatte. **44. ...Kg4!**, um sich die Bauern zu holen, gewinnt hingegen elementar. **45. Kxc5 f5** **46. Kb6** (46. Kd4f4 **47. Kd3 Kg3+**) **46. ...f4** **47. c4 f3** **48. c5 f2** **49. c6 f1D** **50. c7 Dc1** **51. Kb7 Kxh5** **52. c8D Dxc8+** **53. Kxc8 Kxh4+** **45. Kxc5 f5** **46. c4 f4** **47. Kb6 f3** **48. c5 f2** **49. c6 f1D** **50. c7=** Dame im Kampf gegen den c-Bauern: Aber hier sind noch mehrere Bauern am Brett. Diese Stellungen sind praktisch immer gewonnen, doch hier haben wir eine der wenigen Ausnahmen vor uns. Der schwarzen Dame fehlt das Feld auf b5 um gewinnen zu können. **50. ...Df5** **50. ...Dc1** **51. Kb7** und der schwarze König ist in beiden Richtungen zu langsam, um die Dame gegen den Bauern geben zu können! Doch auch das typische Annähern der Dame funktioniert nicht. **51. ...Db2+** **52. Ka7 Dc3** **53. Kb7 Db4+** **54. Ka7 Dc5+** **55. Kb7** und hier bräuchte Weiß unbedingt ein Schach auf b5, um sich weiter

annähern zu können. **51. Kb7** und auch hier gibt es kein Schach auf b5! **51. ...Dd7** **52. Kb8 Dd6** **53. Kb7 Dd7** **54. Kb8 Dxa4** Schwarz versucht noch ins Damenendspiel überzugehen, doch auch das bietet keine Aussichten auf den Sieg. **55. c8D Dd4** **56. Dg4+** Dauerschach **56. ...Kd5** **57. Dd7+ Ke4** **58. Dg4+ Kd5** **59. Dd7+ Ke4** Schwarz entkommt den Schachgeboten nicht. Der König klebt an der Deckung seiner Dame **remis**



**Kuthan, Andreas (2197) – Baumegger, Siegfried (2455) AUT-ch Jenbach (6), 30. 07. 2009**

**16. cxd5!?** Diese Partie aus der österreichischen Bundesliga weist einige Parallelen zu Ding gegen Keymer auf. **16. ...Sxd5** **17. Sxd5?** Weiß startet eine Abtauschserie um einen Bauern zu erobern. Doch nach der Reduzierung des Materials ist seine Struktur so schlecht, dass nach wenigen Zügen seine Figuren völlig paralysiert sind. **17. Lg3** Weiß muss Figuren auf dem Brett behalten und nach dynamischen Chancen suchen. Hier eine Beispielvariante: **17. ...Ld6** **18. La6** Weiß kann seinen weißfeldrigen Läufer, der keinen Gegenspieler hat, prächtig in Szene setzen. **18. ...Tcd8** **19. Lb5 Tc8** **20. Sxd5 exd5** **21. Kg2** mit Angriff. Nimmt der schwarzen Dame das Schach auf h3 und droht mit Tc1 den Springer zu erobern. (**21. Tc1? Dh3+**) **17. ...Dxd5** **18. Lxe7 Sxe7-/+** **19. Dxa7** Das war die weiße Absicht: Bauernraub und Doppelangriff auf e7 und b6. Aber Schwarz pariert die Drohungen einfach mit **19. ...Dd6** **20. Da3** Traurige Notwendigkeit. **20. ...Dxa3** **21. bxa3** Die weiße Struktur erinnert frappierend an Dings Ruine. **21. ...Tc2** **22. Tb1 Sd5** **23. Ld1 Td2** **24. Lb3 Sf4** **25. Td1 Txd1+** **26. Lxd1 Td8** Schwarz kann mit einfachen Mitteln seine Stellung verbessern, während Weiß bereits keinen brauchbaren Zug mehr am Brett hat. **27. Lb3 Txd4** **28. Ke1 f5** **29. h4 Kf7** Weiß ist völlig gelähmt! Die Aufgabe kam nicht zu früh. **0:1**