

# OVL: Von strauchelnden Favoriten und theoretischen Chancen

Der gestrige Spieltag der OVL-Meisterschaft schrieb den Wegweiser für das Finale. Einige Favoriten haben jetzt nur noch theoretisch die Möglichkeit, in den Kampf um den Titel einzugreifen.

Es waren verrückte Spiele, die am Ende nur einen strahlen ließen – mich selber. Auch wenn es einigermaßen unangenehm ist, über sich zu schreiben, hatte ich gestern doch das größte Glück, von den Fehlern meiner Gegner profitieren zu können. In der Spitzenpaarung der Runde 3 Weller – Franke unterlief Schwarz ein Eröffnungsfehler, der sich trotz komplizierter, die gesamte Bedenkzeit ausnutzender Partie nicht mehr korrigieren ließ. Der Zeitnotfehler in der Schlussphase verkürzte die Dramatik etwas und brachte mir den Sieg. In der 4. Runde war es Steffen Pötzschs Fehlgriff, der ihm höchstens einmal im Jahrzehnt passiert, der mir den Punkt unverdienterweise schenkte.

Auch in der Nachmittagspartie konnte sich Claus-Peter gegen Milan Hlousek nicht durchsetzen. Ihm blieb aufgrund einer perfekten Verteidigungsstrategie Milans nur die Punkteteilung. Josef Biba musste sich diesmal gegen Heinz Zöphel geschlagen geben. Er gewann zwar die Nachmittagspartie, steht aber mit 2 Punkten weit weg von der Titelverteidigung.

Heinz Zöphel wird in der Tabelle mit einem ganzen Punkt aus einer Nachholepartie gegen Gerhard Benkert gelistet, muss diesen Punkt natürlich aber erst noch durchsetzen. Er wäre dann mit 3 Punkten alleiniger Verfolger auf dem derzeit 2. Platz. Gewinnt er gegen Gerhard, hat dieser einen halben Punkt weniger, als in der Tabelle derzeit zu lesen ist. Dann gibt es gerade einmal zwei Spieler mit 2,5 Punkten, Frank Hochmuth und Steffen Pötzsch. Beide haben noch die besten Aussichten auf

die vorderen Plätze, sind in der 5. Runde aber gegeneinander angesetzt. Nur ein Sieg kann einem von ihnen helfen, den Anschluss zu halten.

Wir treffen uns in 3 Wochen, am 20. März, in der bekannten Lokalität zur bekannten Uhrzeit.

alle Ergebnisse und Ansetzungen

die Tabelle nach der 4. Runde