

Gewinnen und verlieren

Gedanken zu Sieg und Niederlage von Dietrich Kurz

Im Frühsommer des letzten Jahres war viel von Gott die Rede, in großer Öffentlichkeit sogar. Nein, nicht weil der Kirchentag näher rückte, sondern weil es im großen Fußball so dramatisch zuging, wie es wohl kein irdischer Regisseur besser hätte inszenieren können. Die alles entscheidenden Tore in den beiden Fernduellen Bayern gegen Schalke um die deutsche Meisterschaft fielen jeweils in wenigen Sekunden ganz am Ende der Spielzeit und sogar noch danach. Spätestens beim Elfmeterschießen, mit dem der wertvollste europäische Vereinswettbewerb, die Champions League, entschieden wurde, haben Millionen an den Fernsehschirmen nicht übersehen können, wie da Kreuze geschlagen, Hände gefaltet, Blicke zum Himmel gehoben wurden - an den Kniefall nach dem Torschuss haben wir uns mittlerweile ja schon gewöhnt. Und in Tageszeitungen, insbesondere solchen mit Massenaufgaben, war an den folgenden Tagen zu lesen, dass hier ein Gott seine Hand im Spiel gehabt haben soll, ein besonderer Gott allerdings, oft Fußballgott genannt, aber auch er ein gerechter Gott. Denn immerhin hatte er den wackeren Bayern geholfen, die Schmach von Barcelona wettzumachen, diese fürchterliche Niederlage - Sie wissen schon, oder wenn Sie nicht wissen, kann ich es ihnen jetzt auch nicht erklären.

Gehört die Reflexion solcher Ereignisse auf den Studienkurs "Kirche und Sport"? Sollte das alles nicht eher ein Ärgernis sein für jeden braven Christenmenschen? Wo Sieger sind, sind auch Verlierer; am Ende verlässt immer die eine Seite *geschlagen*, wie es heißt, den Platz, Das sollten wir doch nicht gut heißen. Und in der Feier des Sieges sind alle Merkmale eines Götzenkults zu erkennen, bis zur Verehrung des Pokals. Dieses Goldene Kalb von heute wird nicht nur umtanzt, sondern sogar geküsst. Unappetitlich, geschmacklos - was haben wir damit zu tun?

Ob wir es wollen oder nicht, wir sind mittendrin. Das festlich inszenierte Gewinnen und Verlieren ist eines der auffälligsten Phänomene unserer Zeit. Es zieht heutzutage regelmäßig Massen in seinen bann wie nichts anderes. Das lässt sich nicht nur an den Einschaltquoten von Fernsehsendungen ablesen, sondern auch an den Bauten unserer Städte. In den meisten Ländern der Welt, auch in Deutschland, sind die größten Versammlungsstätten heutzutage Arenen, Wettkampfpplätze also für Fußball, Autorennen, Leichtathletik, Tennis. Diese Bauten sind so groß, weil zigtausende live miterleben wollen, wie um Sieg oder Niederlage gekämpft wird. Dürfen wir uns glücklich schätzen, dass wir die größten Plätze nicht mehr für politische Kundgebungen, Aufmärsche und Exerzierübungen brauchen, sondern für Freizeitvergnügen? Oder sollte es uns eher bedenklich stimmen, dass auch der Deutsche Evangelische Kirchentag schon längst seine Abschlussgottesdienste in solchen Arenen feiert, wie sie in jeder Stadt die meisten komfortablen Sitzplätze bieten, viele von ihnen auch unter Dach? Und wie oft ist Kirchentag, wie oft Fußball?

Damit habe ich mein Thema schon etwas eingegrenzt: Ich will über Spiele sprechen, an deren Ende es Gewinner und Verlierer gibt, und ich will fragen, was in diesen Spielen eigentlich gewonnen, was verloren wird. Dabei geht es mir nicht so sehr um ihren Reiz (der ist offensichtlich), sondern um ihren Wert. Ihr Wert nämlich ist fragwürdig, wenn auch heutzutage wenig über ihn gestritten wird. Dabei hat es eine alte christliche Tradition, sich über solche Spiele Gedanken zu machen. Mindestens 1800 Jahre lässt sie sich zurückverfolgen bis zum streitbaren Kirchenvater Tertullian, der eine deutliche Meinung nicht nur über die Gladiatorenkämpfe, sondern auch die Wagenrennen und alle Olympischen und ähnliche Spiele im Römischen Reich begründete: Alles vom Teufel, bekämpfen, möglichst verbieten! Von da an ließe sich eine lange Geschichte davon erzählen, wie Spiele, besonders aber Spiele mit Gewinnern und Verlierern, in Christi Namen bekämpft wurden. Zumindes eine jüngere Etappe lohnt zu erinnern: Aus dem Geist von 1968 ist noch einmal diese Meinung entstanden: Das Spiel ist gut, wenn es keine Verlierer und damit auch keine Sieger hat. Daraus sind die new games entstanden, Spiele ohne Verlie-

rer. Sie haben sich nicht durchsetzen können, weil sie meistens wie ein Witz sind. D.h., sie sind nur beim ersten Mal lustig. Die anderen, Die Sieger-Verlierer-Spiele lassen sich offenbar immer wieder spielen und betrachten, ja, ihr Reiz scheint eher zu steigen, je besser man sie kennt. Daher sind die Meinungsführer der 68er Spielkritik bald verstummt; vielleicht sitzen sie heute auch in den Stadien und vor den Bildschirmen.

Doch nun noch einmal etwas genauer: Worum geht es, was steht in Frage? Dass wir gewinnen oder verlieren, das erfahren wir in unserem Leben oft und in unterschiedlichsten Formen. Wenn wir daraus ein Spiel machen, verfahren wir typischerweise so: Wir bilden Parteien, die miteinander konkurrieren, grenzen durch Regeln ein, was die Parteien tun dürfen, und bestimmen ein Ende, an dem das Ergebnis abgelesen werden kann. Das Regelwerk gestalten wir weiterhin so, dass der Ausgang möglichst lange offen ist, so dass Spannung entsteht. In einigen Spielen ist das alles sehr einfach zu verstehen, wie z.B. beim Wettlauf, von dem dieses Prinzip seinen Namen hat: "Konkurrenz". Wer ist zuerst am vereinbarten Ziel? Die meisten Spiele sind komplizierter, wie auch schon das Fußballspiel. Aber jedes Spiel läuft auf ein vorher definiertes Ende zu, und an diesem Ende steht zugleich eine Rangfolge unter den konkurrierenden Parteien fest. Unentschieden oder gleiche Platzierungen sind eher die Ausnahme, allenfalls geduldet für Zwischenergebnisse, am Ende entscheidet auch die Differenz einer Tausendstel Sekunde oder z.B. das Elf-meterschießen.

Alles dies ist anders als sonst im Leben. Dort können wir meistens weder so recht sagen, wann etwas zu ende ist, noch wie es nun ausging. Auch spannend ist das Leben sonst eher selten. Manchmal wissen wir auch nicht, wer alles mitwirkt und wer nicht. Im Spiel muss das alles jedoch klar sein.

Ein Spiel hat Anfang, Ende und Ergebnis und das Ergebnis schafft eine Differenz unter den Parteien: gewonnen - verloren, besser - schlechter. Das ist ein Punkt, an dem die Kritiker des Spiels ansetzen.

Es lohnt sich, weiter zu fragen: Wodurch entsteht nun diese Differenz im Spiel? Es gibt Spiele, in denen entscheidet allein das Glück (Roulette z.B. oder Mensch-Ärger-Dich-nicht), andere, in denen entscheidet, was man im Kopf hat: Strategiespiele wie Schach oder Wissensspiele wie Günther Jauchs Millionenspiel. Die verbreitetsten und bis heute beliebtesten Spiele sind von der Art, dass die Parteien den Ausgang wesentlich mit einer Leistung beeinflussen, an der maßgeblich ihr Körper beteiligt ist. Vereinfacht können wir sagen: sie sind Körperspiele. Alle Wettkämpfe im Sport gehören hierzu, aber auch ähnlich konstruierte Spiele wie das früher einmal beliebte Spiel ohne Grenzen, heute Takeshi. In der Sprache des Neuen Testaments heißt dieser Typ von Spielen "agon", und das ist auch der Begriff, unter dem er in der Theorie des Spiels üblicherweise behandelt wird. Nur mit diesem Spieltyp agon, dem Körperspiel, will ich mich im Folgenden ausdrücklich beschäftigen, und wenn ich auch einfach "Spiel" oder "Wettkampf" sage, denken Sie bitte an den agon, das Körperspiel. Dabei will ich nicht ausschließen, dass manches auch für die Strategiespiele und die Kopf-Wettkämpfe gilt.

So ist es auch schon, wenn wir nun weiter fragen, welche Fähigkeiten es denn im einzelnen sind, die über den Ausgang dieser Spiele vom Typ agon entscheiden. Ich behaupte: Über den Ausgang entscheiden spezifische Fähigkeiten, die wir in Alltag und Beruf eher nicht brauchen. Diese These verträgt einige differenzierende Fußnoten, aber sie trifft etwas Wesentliches. Der Wettkampf soll ja ein möglichst eindeutiges Ergebnis haben, am Ende soll eine möglichst unstrittige Rangfolge unter den Parteien stehen. Und genau dies ist z.B. beim Vergleich von Berufsleistungen oder Alltagsbesorgungen nicht möglich. Deshalb konstruiert und tradiert jede Gesellschaft in ihren Wettkämpfen eine eigene Welt, in der Fähigkeiten honoriert werden, die sich gut vergleichen lassen.

Dabei kommt es offensichtlich noch nicht einmal darauf an, dass die Fähigkeiten, die der Agon honoriert, solchen auch nur ähnlich sind, die wir in unserem Leben sonst am meis-

ten brauchen. Wo ist es denn dort noch von Vorteil, 100m unter 12 Sekunden sprinten, einen Ball aus 10m sicher in einen kleinen Ring zu treffen, das Doppelte des eigenen Körpergewichts zur Hochstrecke zu bringen usw. usw. Auch wer in Günther Jauchs Spiel eine Million gewinnt, hat damit nichts bewiesen, was ihm in irgendeinen Beruf von Vorteil sein könnte - noch nicht einmal als Jauchs Nachfolger. Geben wir es ruhig zu: Die Fähigkeiten, auf die es in unseren Sieger-Verlierer-Spielen ankommt, sind spezifische Spielfähigkeiten und zunächst einmal weitgehend wertlos im übrigen Leben. Ja, es hat sogar den Anschein, als hätten wir in dieser Welt der Agone eine besondere, geradezu nostalgische Vorliebe für menschliche Fähigkeiten, die schon die erste technische Revolution unnötig gemacht hat: Wenn Sie noch ein Beispiel brauchen, halten Sie sich bitte einmal vor Augen, was Ruderer oder Kanuten trainieren. Das braucht man heute doch wirklich nicht mehr!

Und dennoch - das ist das Faszinierende - gibt es kaum einen Menschen, der nicht zumindest in seiner Jugend wenigstens eine Weile davon träumt, in irgendeinem dieser Wettkämpfe so gut zu werden, dass es einmal zu einem bedeutenderen Sieg reichen könnte. Wie ist das zu verstehen?

Obwohl die Anforderungen in jedem unserer Sieger-Verlierer-Spiele jeweils ganz spezielle sind, haben sie doch eines gemeinsam: Der Sieg, zumindest der größere, ist nicht beiläufig zu haben, er fordert volle Konzentration, steht der ganze Mensch. Für die Spiele vom Typ agon, in denen die Leistung immer mit dem eigenen Körper erbracht wird, gilt das gewissermaßen leibhaftig. Und deshalb, so speziell die geforderte Leistung auch sein mag, drängt es sich auf, in ihr doch mehr zu sehen als nur eine Spezialleistung auf einem Feld, auf dem wir heutzutage eigentlich nichts mehr leisten müssen. In jedem Wettkampf setzen wir uns selbst aufs Spiel. Deshalb freuen wir uns nicht nur über einen Sieg, wir sind - ehrlich gestanden - auch stolz und fühlen uns größer. In der Fachsprache derer, die solche Prozesse wissenschaftlich untersuchen, heißt es: Siege stärken das Selbstwertgefühl. Das ist die eine Seite. Die andere ist: Niederlagen machen uns klein und schwächen eben dieses Gefühl, etwas wert zu sein.

Mit diesen Gefühlen, die ihren Wert betreffen, sind die konkurrierenden Parteien in einem Wettkampf nicht allein. Selbst der einsamste Wettkampf, sagen wir: eine Einzel im Tennis, hat mindestens einen Zuschauer, nämlich den Gegner auf der anderen Seite des Netzes. Aber das ist ein Grenzfall. Meistens sind mehr Menschen beteiligt: Es treten mehr als nur zwei Parteien gegeneinander an, vielleicht Tausende wie beim Engadiner Skimarathon, die Parteien bestehen aus Teams wie beim Fußball, und dann sind da die Zuschauer. Agone ziehen Zuschauer an, werden für Zuschauer veranstaltet, oft hat es den Anschein, ohne Zuschauer würden sie gar nicht stattfinden. Und den Zuschauern fällt es schwer, neutral zu bleiben. Daher haben Wettkämpfe ja ihren Namen: "Wett-kämpfe". Zuschauer können auf den Ausgang setzen und sich damit auch ihrerseits aufs Spiel setzen. Unwiderruflich tun sie das, indem sie auf den Ausgang wetten, Geld setzen, z.B: bei einem Pferderennen. Wenn ihr Pferd gewinnt, gewinnen sie mit. Meistens jedoch verliert ihr Pferd; dann verlieren sie mit. Aber Zuschauer müssen kein Geld einsetzen, um in einem Wettkampf mit zu gewinnen oder mit zu verlieren. Wer von ihnen hat noch niemals mit Boris oder Schalke oder einem deutschen Nationalteam um den Sieg gebangt als wäre es der eigene? "Wir haben gewonnen", sagen wir dann, obwohl wir nicht mehr dazu beitragen konnten als Daumen drücken, anfeuern, Fahnen schwenken...

Soweit eine knappe und eher distanzierte Skizze dieses merkwürdigen, weltweit verbreiteten Spiels vom Typ agon, dieses Spies, das Sieger und Verlierer macht. Ich frage nun: Was wäre, wenn es diese Spiele nicht gäbe? Diese Frage stelle ich, wie sich das auf diesem Studienkurs gehört, im Interesse der beteiligten Menschen, derer, die mitspielen, und derer, die zuschauen. Ich frage in der knappen Zeit nicht, wer was an diesen Spielen verdient und wozu sie sich ausnutzen lassen, obwohl beides heute weltweit gigantische Ausmaße erhalten hat. Auch die Wirtschaft und die Politik gewinnt in diesen Spielen. aber das soll nicht mein Thema sein.

"Habt ihr gewonnen?" - "Ja", sagen die einen, die Sieger. "Ja"; sagen auch die anderen, die Verlierer, und fügen hinzu: "Ja - an Erfahrung". Das ist nicht nur ein netter Scherz, es kann eine tiefe Wahrheit sein. In den Spielen um Gewinnen und Verlieren lassen sich wertvolle Erfahrungen gewinnen, Erfahrungen, die unser Leben bereichern, weil die Spiele so anders sind als unser Leben, und sie doch für unser Leben etwas bedeuten können. Ich will von vier solchen Erfahrungen reden, jede erhält ein Kennwort. Unter jedem dieser Kennworte lässt sich etwas beschreiben, was die Sieger, etwas, was die Verlierer gewinnen können, und auch die Zuschauer, die stellvertretend mit gewinnen und mit verlieren. Keiner dieser Gewinne ist jedoch gewiss und wird in jedem Spiel gewonnen. Sie sind Chancen wie der Sieg selbst. Daher erschließt jedes Kennwort auch einen Gesichtspunkt für das gute Spiel.

Grenzen

Die Spiele, von denen ich rede, sind nicht unernst - im Gegenteil: Sie erfordern volle Konzentration und den Einsatz aller Kräfte. Den großen Spielen geht eine lange Zeit der Vorbereitung voraus, in der die Athleten und ihr Stab auf diese Zeit der Entscheidung hingearbeitet und ihr Leben auf sie eingestellt haben. Aber auch unsere kleineren Spiele, unser Volksmarathon vielleicht oder unser Tennismatch haben wir ernst zu nehmen oder wir sind Spielverderber und dann können wir auch in ihnen nichts gewinnen. Doch wenn wir ein Spiel ernst nehmen, dann kommt mit jedem Spiel, wie so treffend gesagt wird, eine "Stunde der Wahrheit", mag diese Stunde auch in einem Fall 10 Sekunden, im anderen 120 Minuten lang sein. Unser Zeitgefühl ist ohnehin verzerrt im Spiel.

Wahrheit worüber? Über uns! Wir erfahren im Spiel, wozu wir fähig sind, und oft wachsen wir ja über uns hinaus. Unsere Grenzen, um nun mein erstes Stichwort aufzunehmen, können wir immer noch ein Stück weiter schieben, und das erfahren wir gerade im Spiel so deutlich, weil in ihm die Ergebnisse so viel eindeutiger sind als sonst im Leben. Wir erfahren, wozu wir fähig sind; aber wir erfahren auf der anderen Seite auch die Grenzen des Machbaren, diesen letzten Rest an Unberechenbarkeit, der zum Wesen des Spiels gehört. Da mögen wir uns noch so gut vorbereitet und alles gegeben haben. Der Ausgang ist offen. Der Ball ist rund.

In diesem Zusammenhang ist meistens vom rechten Verlieren die Rede, das man im Spiel lernen könne. Das denke ich auch. Was hätte ich, hätten wir anders machen können, was lang nicht in unserer Hand? Diese Überlegung lohnt immer. Aber mindestens ebenso wichtig ist das rechte Gewinnen. Ich erschrecke immer wieder über die selbstherrlichen Gesten, mit denen kleine Jungs (ja, vor allem die Jungs!) und leider auch viele ihrer großen Vorbilder ihr Siege bejubeln, und freue mich über die anderen Sieger, die stolz sind, aber dennoch bescheiden, weil sie wissen: Es hätte auch anders kommen können, und dies letzte Quäntchen Glück, das zum Sieg gehört, das habe ich nicht verdient, dafür kann ich nur dankbar sein. Schon im nächsten Spiel beginnt alles wieder von vorn.

Wer von Ihnen schon einmal in Delphi war, hat dort im Museum den berühmten bronzenen Wagenlenker gesehen, eine Siegerstatue aus dem 5. Jahrhundert vor Christi Geburt. Der junge Sieger steht auf einem Podest, überragt seine Zuschauer, aber er blickt ernst und nachdenklich, als wolle er fragen: Wie wird es nun mit mir weitergehen? Etwas mehr von dieser Haltung wünsche ich mir bei den Siegern von heute.

Gleichheit

Mein zweites Stichwort heißt "Gleichheit". Das mag Sie zunächst verwundern. Hatte es nicht eben noch geheißt, der Wettkampf schaffe eine Differenz, eine Rangfolge, Sieger und Verlierer? Ja, aber damit das möglich und der Ausgang offen ist, das Spiel daher

spannend ist, muss zunächst einmal Gleichheit hergestellt werden. Ohne Gleichheit kein Wettkampf. Dabei meine ich nicht nur die Gleichheit der Bedingungen oder die Gleichheit der Chancen. Sie brauchen wir auch, und deshalb macht z.B. Doping wie jeder Betrug den Wettkampf zur Farce.

Aber der Wettkampf fordert Gleichheit darüber hinaus in einem viel grundsätzlicheren, zutiefst humanen Sinn. Wer an einem Wettkampf, einem Agon, teilnimmt, muss gewissermaßen in der Umkleidekabine oder am Spielfeldrand alles zurücklassen, was sonst im Zusammenleben der Menschen Unterschiede macht: Besitz, Herkunft, Ausbildung, kurz: seinen Status. Alles das zählt für die Dauer des Agons nichts. In der Vorbereitung mag es eine gewisse Rolle gespielt haben, jetzt ist es annulliert, auf dem Spielfeld sind alle Menschen gleich. Ja, mehr noch: Es ist durchaus möglich, dass die Rangfolge, die der Agon ergibt, die Verhältnisse des übrigen Lebens auf dem Kopf stellt. In Sydney wurde Kathy Freeman Olympiasiegerin über 400 Meter, eine Aboriginee.

Dieses revolutionäre Potential hat der wettkampffreie Freizeitsport nicht. Im Freizeitsport finden sich Menschen desselben Milieus zusammen, die schon vorher zu wissen glauben, dass sie zusammen passen. Je mehr jedoch im Wettkampfsport die Leistung zählt, desto mehr tritt zurück, was sonst den Status definiert.

Das prädestiniert den Agon übrigens auch dazu, erste Kontakte herzustellen zwischen Menschen, Parteien, kulturellen Gruppen, Nationen, die sich fremd sind, ungünstige Vorurteile übereinander haben oder sich gar für Feinde halten. Auf dem Spielfeld können im besten Fall auch die Zuschauer teilnehmen und mitwirken.

Fairplay

Mein drittes Stichwort schließt unmittelbar hier an: "Fairplay". Das Wort und die damit verbundene Idee stammen aus der Welt des Agons, wir hätten es nicht, wenn es den Sport nicht gäbe. Was meint Fairplay? Zunächst einmal: sich an die Regeln halten, und zwar auch in den Situationen, die der Schiedsrichter nicht kontrollieren kann oder übersehen hat. Die Zuschauer, in großen Spielen unterstützt durch das allgegenwärtige Fernsehen und die Zeitlupe, können dabei mitwirken.

Aber wahres Fairplay geht darüber hinaus. Eine typische Situation: Ein Spieler hat sich verletzt. Ein Mitspieler seines Teams schlägt den Ball ins Aus, damit der Arzt aufs Spielfeld kommen kann. Der Spieler wird versorgt, das gegnerische Team erhält regelrecht den Ball zugesprochen, schlägt ihn aber absichtlich ins Aus. Was steckt dahinter? Die körperliche Unversehrtheit jedes Einzelnen ist ein höheres Gut als irgendein Vorteil im Spiel. Einen Vorteil im Spiel, der uns zugefallen ist, weil unser Spielgegner ein höheres Gut schützen wollte - einen solchen Vorteil geben wir zurück, auch wenn keine Regel das verlangt.

Im Fairplay zeigt sich damit, ob die Spieler bei allem Einsatz für den Sieg eine höhere Moral anerkennen, eine Moral, die nicht aus dem Sinn des Spiels allein, sondern aus der Achtung vor der Person des Gegners erwächst. (Hans Ruh hat in seinem Vortrag aus eben diesem Grund das Spiel als Möglichkeit betrachtet, die Goldene Regel zu erfahren.) In der Fairness zeigt sich damit auch, ob wir uns bewusst sind: Dies ist ein Spiel, danach geht das Leben weiter. Wer seinen Gegner vernichten oder demütigen will oder es auch nur zulässt, dass er einen Schaden nimmt, der auch nach dem Spiel noch besteht, handelt nicht fair.

Das gute Spiel

Unter den drei Stichworten "Grenzen", "Gleichheit" und "Fairplay" habe ich wertvolle Erfahrungen angedeutet, die der Wettkampf für alle bereithält, ob sie nun am Ende als Sieger das Spielfeld verlassen oder nicht. Unter diesen Stichworten ließ sich jeweils auch etwas fassen, was die Verlierer im Spiel gewinnen können.

Aber es muss doch etwas geben, was nur die Gewinner gewinnen. Was ist das? Natürlich: der Sieg! In der Sprache des Sport heißt es ironisch: "Winning ist not everything, winning ist the ting." "Gewinnen ist nicht alles, gewinnen ist das Einzige." Wirklich? Sie haben aber sicher auch schon diesen Satz gehört: "Hauptsache, gewonnen!" Auffällig ist, wann er gesagt wird. Nämlich gerade dann, wenn da etwas anderes war, durchaus keine Nebensache, mit der man nicht zufrieden sein konnte. Meistens drückt der Spruch "Hauptsache, gewonnen!" aus, dass das Spiel kein gutes Spiel war und deshalb Spieler und Zuschauer enttäuscht sind, auch die siegreichen.

Was also macht das gute Spiel noch aus, wenn nicht allein der Sieg? Dass alle ihr Bestes, wie es heißt, geben und zeigen konnten - ihr Bestes und sich von ihrer besten Seite. Oft sagen wir auch: dass sie über sich hinausgewachsen sind. Ihr Bestes geben, über sich hinauswachsen - das kann im Agon eine Partei kaum allein, da müssen die anderen mit-halten. Im wirklich guten Spiel fordern sich die Konkurrenten bis an ihre Grenzen. In ihm spielen daher auch die, die später die Verlierer heißen werden, so gut wie sonst selten oder wie noch nie. In den Agonene, in denen wir die Leistung in absoluten Werten ausdrücken können, stellen sie vielleicht einen persönlichen Rekord auf. Aber auch für die definitiven Sieger sind die schönsten Siege nicht die haushohen, von Anfang an überlegenen, sondern die knappen, die sich im allerletzten Moment entscheiden. Nach einem solchen Sieg sagt niemand: "Hauptsache, gewonnen!" Weil eben alle wissen, dass das letztlich nicht die Hauptsache war.

Nach einem solchen Sieg kann es geschehen, dass sich die Gegner umarmen und das dann keine einstudierte Geste ist, sondern spontaner Ausdruck einer Verbundenheit, die im Kampf um den Sieg entstanden ist. Dann kann es auch sein, dass Tränen fließen, auf beiden Seiten, bei Siegern und Verlierern, reichlich auch auf den Zuschauertribünen. Tränen vor Glück und Enttäuschung, das liegt so dicht beieinander. Im nächsten Spiel kann es das andere sein, das Leben geht weiter.