

OȚELUL

PROGRAM

**PENTRU PREGATIREA
SAHISTILOR DE
CATEGORIA A III-A**



1984

P R O G R A M
pentru pregătirea şahiştilor
de categoria a III-a

C U P R I N S

Introducere	3
Plan orientativ decursuri în școala de șah pentru copii	4
Lecția I	7
Lecția II-a	8
Lecția III-a	10
Lecția IV-a	12
Lecția V-a	16
Lecția VI-a	19
Lecția VII-a	29
Lecția VIII-a	31
Lecția IX-a	33
Lecția X-a	36
Lecția XI-a	38
Lecția XII-a	39
Lecția XIII-a	43
Lecția XIV-a	48
Lecția XV-a	50
Lecția XVI-a	52
Lecția XVII-a	58
Lecția XVIII-a	59
Lecția XIX-a	62
Lecția XX-a	64
Lecția XXI-a	66
Lecția XXII-a	68
Lecția XXIII-a	71
Lecția XXIV-a	73
Lecția XXV-a	75
Lecția XXVI-a	77
Lecția XXVII-a	80
Lecția XXVIII-a	88
Lecția XXIX-a	90
Lecția XXX-a	92
Dezlegările exercițiilor	95

INTRODUCERE

Prezentul program este întocmit în baza principiilor expuse în : „METODICA PREDĂRII ȘAHULUI LA COPII ÎNCEPĂTORI ÎN VÂRSTĂ DE 10-12 ANI” și își propune ca scop stabilirea ordinii generale de predarea șahului în colectivele de copii.

Programul este destinat pentru studierea în grupe de 15-20 de șahiști care posedă cunoștințele nesistemizate corespunzătoare jucătorilor neclasificați.

Drept probe de concurs se pot organiza simultane. Pentru cunoașterea mai îndeaproape a celor care se înscriu la cursuri, li se pot da spre rezolvare o problemă sau un studiu elementar.

Nu trebuie uitată nici pregătirea fizică a copiilor. O condiție obligatorie pentru toți cursanții ai școlii de copii, este îndeplinirea în bune condițiuni a exercițiilor de la orele de educație fizică și efectuarea zilnică a înviorării de dimineață.

În planul anual de pregătire, sînt prevăzute 150 ore de curs, cîte 4 ore pe săptămînă, timp de 9 luni, din care 90 de ore sînt destinate pentru disputarea partidelor cu analizarea obligatorie a fiecărei partide terminate, iar în restul de 60 ore este expus materialul de studiu.

PLAN ORIENTATIV DE CURSURI ÎN ȘCOALA DE ȘAH PENTRU COPII

Nr. crt.	Teme de curs.	Număr de ore
1.	Un scurt istoric al șahului.	4
2.	Notăția șahistă.	2
3.	Principiile de dezvoltarea figurilor și alte noțiuni de bază (pat, șah etern).	4
4.	Valoarea comparativă și relativă a figurilor.	4
5.	Diverse feluri de avantaj.	2
6.	Deschidere (Debut).	6
7.	Teoria jocului de mijloc.	18
8.	Planul de joc.	4
9.	Finaluri.	12
10.	Concursuri de rezolvare a problemelor și studiilor.	4
11.	Practica (partide școală și analizarea lor).	90
	Total	150

Se înțelege de la sine, că în funcție de posibilitățile locale (încărcarea pedagogică, sală, pregătirea cursanților, etc.) apar condiții concrete care trebuiesc avute în vedere la întocmirea planului de studiu. De aceea sînt posibile unele modificări ale materialului de studiu propus. Însă schimbarea ordinei prelegerilor stabilite prin plan, corespunzător cerinței pedagogice de bază „de la simplu la compus” nu este recomandabil să se facă.

Însușirea materialului programat, duce la ridicarea clasificărilor sportive ale cursanților. Antrenorul observă capacitatea

de asimilare a fiecărui elev și urmărește ca spre sfârșitul anului școlar, majoritatea cursanților să obțină categoria a treia de clasificare la șah.

Programul se compune din 30 de lecții. Expunerea materialului de studiu poate fi făcută sub forma de prelegeri, sau sub forma de discuții.

Se recomandă ca expunerea să fie făcută fără nici un fel de conspect. Orice material ajutător-notițe, caiete și în special cărți — creiază copiilor impresia de nesiguranță a lectorului și strică contactul necesar între pedagog și auditoriu.

Discuțiile pot fi aplicate la analizarea finalurilor și a combinațiilor simple sau a pozițiilor dubioase.

Iată de exemplu cum poate decurge lecția a 6-a pe tema ; finaluri de pioni.

După noțiunile introductive ale lectorului, pe tabla de demonstrație se așează o poziție oarecare, pentru evaluarea căreia se acordă 3-5 minute. De obicei părerile sînt împărțite ; o parte din grupă o consideră remiză, iar cealaltă parte o consideră cîștigată. Pentru elucidarea chestiunii, sînt chemați la tabla de demonstrație doi elevi care au păreri opuse. Ei joacă între ei poziția propusă, iar auditoriul se include activ în analiza poziției, deoarece cei care joacă între ei, fac greșeli și deseori ajung la concluzii greșite. Mai trebuie chemată o pereche și pînă la urmă să fie stabilit adevărul.

Prin această metodă se pot face în întregime lecțiile a 4-a, a 6-a, și a 12-a și parțial lecțiile a 13-a și toate lecțiile cu tema „combinații simple” (de la a 18-a pînă la a 25-a).

Cîteva cuvinte despre organizarea concursurilor de deslegarea problemelor și studiilor de șah. Aici iese în evidență în mod clar diferența de gîndire a unui copil față de un adult. Încă nici nu s-a terminat aranjarea poziției pe tabla de demonstrație, dar deja cîteva mîini sînt ridicate în sus și se fac încercări nereușite de a determina soluția. Asemenea afirmații extra-rapide distrag atenția celorlalți participanți și îi împiedică de a se concentra și deci este necesar ca această tendință să fie combătută.

Ca o măsură de prevenire, se poate propune introducerea punctelor de penalizare. De exemplu, pentru rezolvarea corectă și completă a unei probleme sau a unui studiu să se acorde 2 puncte. Pentru găsirea ideii soluției, dar cu formularea inco-

rectă 1 punct, iar pentru o soluție negîndită și eronată, să se scadă un punct. La totalizarea punctelor se poate întîmpla ca la o parte din grupă totalul să fie negativ. Aceasta trebuie să devină subiectul de discuție a întregii grupe.

La începutul lecției, cîteva minute trebuiesc acordate pentru verificarea exercițiilor rezolvate acasă. Unul din elevi arată pe tabla de demonstrație rezolvarea exercițiului propus.

LECȚIA I-a

ISTORIA DEZVOLTĂRII ȘAHULUI

Indicații metodologice.

Scopul acestei lecții nu este numai de a face cunoscut elevilor istoricul jocului de șah. Principalul constă în aceea, ca prin selecționarea reușită a celor mai interesante fapte istorice, de a trezi interesul copiilor pentru șah. Important este ca ei să înțeleagă că printr-un studiu serios și bine gândit, fiecare se poate apropia de culmile artei șahiste, așa cum au reușit numeroși mari maeștri.

Tezele lecției.

Orientul – patria șahului. Legende privind apariția șahului. Inceputurile șahului la noi în țară. Dezvoltarea șahului în țările europene. Primul turneu internațional de la Londra din anul 1851. Adolf Anderson. Călătoria lui Paul Morphy în Euro-

pa. Primul campion al lumii – Wilhelm Steinitz. Meciul – Zuckertort. Campionul lumii Emanuel Lasker. Turneul de la Hastings din anul 1895. Harry Nelson Pillsbury. Meci – turneul de la Petersburg din anii 1895–96. Lasker – cel mai mare jucător al timpului său. Paris 1900. J.R. Capablanca – campion al insulei Cuba la vârsta de 13 ani. Petersburg 1914. Meciul Lasker – Capablanca. Alexandr Alehin. Meciul Alehin – Capablanca. Succesele lui Alehin în turneele anilor '30. Campionul lumii Max Euwe. Două meciuri Alehin – Euwe. Meciul turneu pentru campionatul mondial din anul 1948. Campionii mondiali Mihail Botvinnik, Vasilii Smislov, Mihail Tal, Tigran Petrosian, Boris Spasski, Robert Fischer și Anatolii Karpov.

LECȚIA II-a

NOTAȚIA ȘAHISTA

Indicații metodologice.

Jucătorii începători reacționează slab la amenințările adversarului. Foarte des are loc punerea în priză a pionilor și chiar a figurilor. De multe ori chiar câteva figuri în plus nu aduc victoria, din cauza neobservării unui mat elementar.

Sarcina lectorului constă în primul rând de a elimina aceste greșeli grave în timpul cel mai scurt. Aceasta se obține prin joc practic cu analizarea ulterioară a fiecărei partide jucate.

Pentru a putea analiza o partidă jucată, este necesar ca această partidă să fie notată. De aceea chiar din primele lecții trebuie făcută cunoscută notația șahistă.

Pentru a învia trecerea acestei teme, se recomandă ca după explicațiile făcute, să se procedeze la interogarea copiilor pentru determinarea rapidă a câmpului de pe tabla de demonstrație indicat de unul dintre ei.

Tezele lecției.

Tabla de șah este alcătuită din 64 de pătrățele dispuse sub forma a opt orizontale și opt verticale (a se da explicația termenelor — câmp, orizontală și verticală). Verticalele se notează prin primele opt litere ale alfabetului latin ; a, b, c, d, e, f, g, h (începînd din partea stîngă a albului), iar orizontalele cu primele opt cifre arabe ; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 și 8 (pornind de la alb spre negru).

Exerciții : Determinarea câmpurilor de către elevi. Notarea figurilor. Notarea mutărilor efectuate și a bătăilor, rocada mică și mare, șah și mat.

Observații : Scrierea partidei se va face după un exemplu practic.

Exerciții pentru acasă.

A desena pe caiet tabla de șah cu dimensiunea 8 x 8 cm. cu notarea fiecărui câmp în parte.

De a scrie căile cele mai
scurte a transmutării regelui de
pe cîmpul e1 pe cîmpul h1, a
damei de pe cîmpul g1 pe cîm-
pul d8, a turnului de pe cîmpul

a1 pe cîmpul h8, a nebunului
de pe cîmpul h4 pe cîmpul a5,
a calului de pe cîmpul h1 pe
cîmpul g8.

LECȚIA a III-a

PRINCIPIILE DE BAZĂ ALE DEZVOLTĂRII LA ÎNCEPUTUL PARTIDEI

Indicații metodologice

Jucătorul de șah de orice categorie, își construiește jocul pe baza unor planuri de joc — la început elementare, iar pe urmă din ce în ce mai complicate.

Ca regulă, un începător își face planul de a da mat cu dama și nebunul pe cîmpul f7 (f2). (Mat copilăresc).

Este necesar ca insistent și cu răbdare să se arate că este o concepție greșită de joc și de a formula regulile dezvoltării rapide și armonioase a figurilor la începutul partidei.

Tezele lecției

Regulile deschiderilor. Consecvența și armonia în mobilizarea forțelor (la început trebuie scoase figurile ușoare și efectuată rocada). Cîmpuri avantajoase și dezavantajoase pentru figuri și pioni. Noțiuni despre centru. Importanța centrului. Lupta pentru centru. Dezavantajele scoaterii premature a figurilor grele și a damei. Par-

tea negativă a atacului prematur asupra regelui advers cu forțe insuficiente. Rolul mutărilor de pioni. Mutările pionilor marginali a și h. Cîștigarea și pierderea de tempo. (De exemplu scoaterea figurii sau a pionului cu atac asupra figurii adverse). Întîrzierea în dezvoltare. (Una din părți mută aceeași figură de mai multe ori. Mutări inutile de pioni).

Exemple de încălcarea principiilor de bază ale dezvoltării.

I. 1. e4 e5 2. Dh5 ? Cc6 3. Nc4 g6 4. Df3 Cf6 5. Cc3 Cd4 și dama albă trebuie să se întoarcă pe locul inițial (sau pe cîmpul rău d3).

II. 1. e4 e5 2. Dh5 ? Cf6 ! 3. D ; e5 + Ne7 4. Nc4 Cc6 5. Df4 o-o 6. Cf3 d5 7. ed Nd6 8. Dh4 Te8 + 9. Ne2 Cb4 10. Ca3 De7 11. Cg1 Cb ; d5 12. Cc4 Cf4 13. Ce3 D ; e3 și negrul cîștigă o figură.

III. 1. e4 e5 2. Cf3 f6? ; 3. C:e5 fe 4. Dh5 + Re7 5. D ; e5 + Rf7 6. Nc4 + Rg6 7. Df5 + Rh6

8. d4 + g5 9. h4 Ne7 10. hg++
Rg7 11. Df7X

IV. 1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. Cc3
Ng4 4. Nc4 h6 ? 5. C ; e5 ! N ;
d1 ? 6. N ; f7 + Re7 7. Cd5X

V. 1. e4 e5 2. Nc4 Df6 ? 3.
Cf3 Dg6 ? 4. o-o D ; e4 5. N ;
f7 + (Tema „furculitei”) 5. ...
Rd8 6. C ; e5 D ; e5 7. Te1 Df6
8. Te8X

VI. 1. d4 f5 2. Ng5 h6 3. Nh4
g5 4. Ng3 f4 5. e3 h5 6. ef h4
7. Nd3 Th6 8. Dh5 + T ; h5 9.
Ng6X

VII. 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3.
Nc4 Cd4 4. d3 ! (Dacă 4. C ;
e5, atunci 4. ... Dg5 5. C ; f7 ?
D ; g2 6. Tf1 D ; e4 + 7. Ne2
Cf3X) 4. ... C ; f3 + D ; f3 și
figurile albe sînt dezvoltate mai
bine.

VIII. Gibaut — Lasar

Paris 1924

1. d4 Cf6 2. Cd2 e5 3. de Cg4
4. h3 ? Ce3 și albul a cedat.

IX. 1. e4 g6 2. Cc3 Cf6 3. Cd5
C ; e4 4. De2 Cd6 5. Cf6 X.

X. Dixon — Pillsbury

New-Orleans 1900

Jucată într-un simultan de par-
tide oarbe.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6
4. Nb5 Nc5 5. o-o o-o 6. C ;
e5 De7 7. C ; c6 dc 8. Nd3 ?
De5 9. h3 ? N ; h3 ! 10. gh
Dg3 + 11. Rh1 D ; h3 + 12.
Rg1 Cg4 și albul a cedat.

Exercițiu pentru acasă.

Să se indice greșelile din par-
tida ;

A. Nimzovici — Amator

Riga 1910

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5
4. c3 Cf6 5. d4 ed 6. cd Nb6 ?
7. d5 Ce7 8. e5 Ce4 9. d6 cd
10. ed C ; f2 11. Db3 C ; h1 12.
N ; f7 + Rf8 13. Ng5 și albul
cîștigă dama.

LECȚIA a IV-a

PAT. ȘAHUL ETERN.

Indicații metodologice.

Superficialitatea și graba în capturarea figurilor adversarului, poate duce uneori la un final neașteptat – pat sau șah etern.

Prin aceasta, cursul logic al partidei poate fi perturbat. Trebuie ca participanții, pe baza exemplelor concrete, să facă cunoștință cu diferitele posibilități de pat și șah etern, de a stabi-

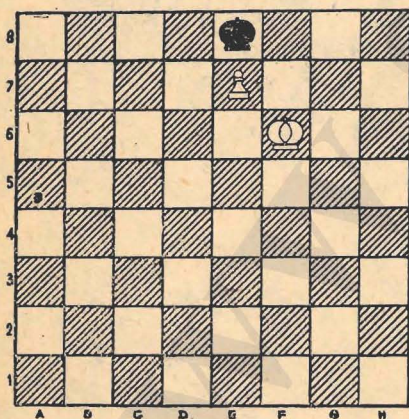
li motivele și proveniența unor asemenea „cazuri”.

Tezele lecției.

Situația în care unul din parteneri nu poate efectua absolut nici o mutare, fără ca regele său să intre în șah, se numește pat. În situația de pat, regele nu trebuie să fie în șah (în care caz este considerat mat) și se consideră că partida s-a terminat remiză.

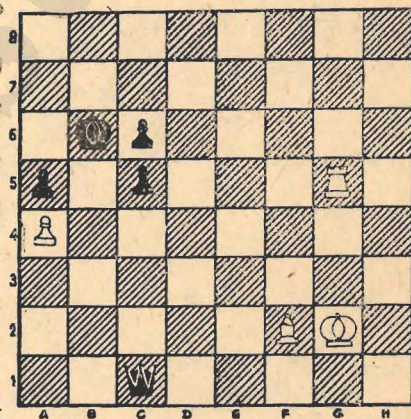
Exemple :

I.



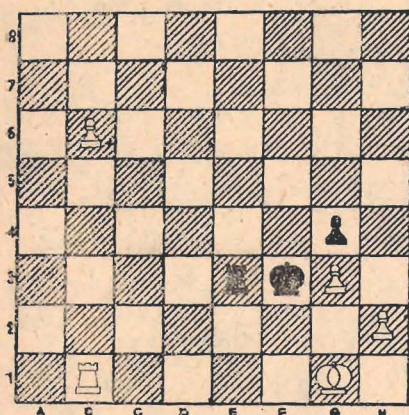
Albul la mutare.
1. Re6 pat.

II.



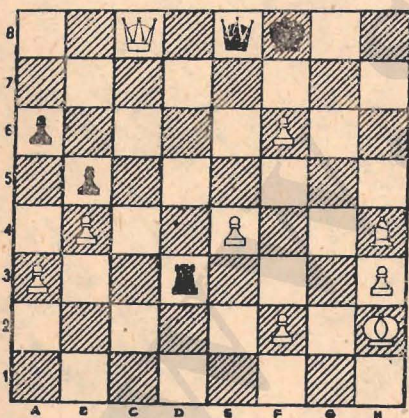
Albul la mutare.
1. T ; c5 D ; c5 2. Rh1 ! D ; f2 pat.

III.



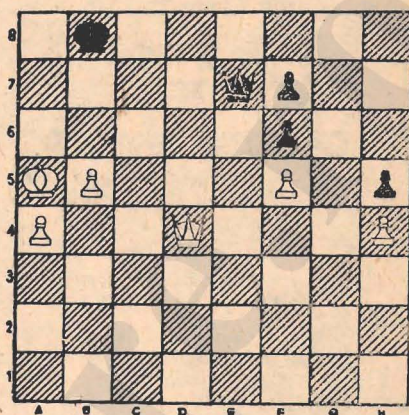
Albul la mutare.
1. b7 ? Te1 + ! 2. T ; e1 pat.

IV.



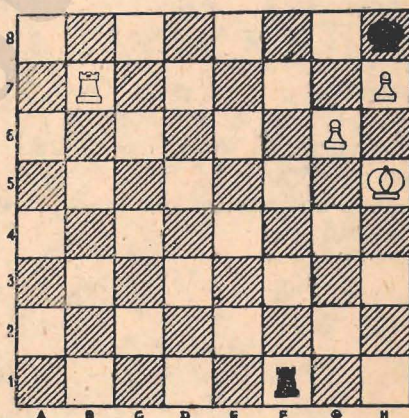
Albul la mutare.
1. D ; a6 ? T ; h3 + ! 2. R ; h3 D ; e6 + ! 3. D e6 pat

V.



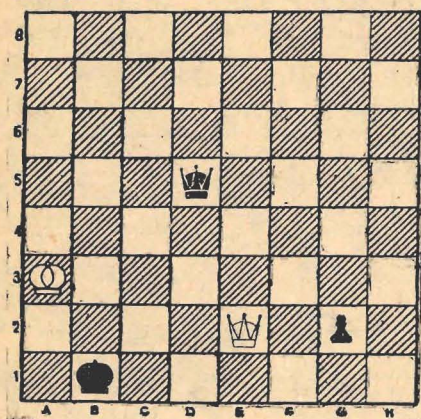
Negrul la mutare.
1. ... Dc7 + 2. Db6 + ? Ra8 !
3. D ; c7 pat.

VI.



Negrul la mutare.
1. ... Tf5 + 2. Rg4 (sau 2. Rh6 Th5 +) Tf4 + ! 3. R ; f4 pat..

VII. Holmoy – Gurin.
Campionatul Crimeii 1958.



Negrul la mutare

Continuarea a fost ; 1.... Da5 + 2. Rb3 Db6 + 3. Ra3 și negrul în grabă a împins pionul spre transformare – 3.... g1. Abia acum a devenit clar că dacă transformă pionul în damă, atunci după 4. Dd1 + D ; d1 albul este făcut pat, iar dacă transformă în turn, atunci prin 4. Db5 + ! D ; b5 de asemenea se forțează pat.

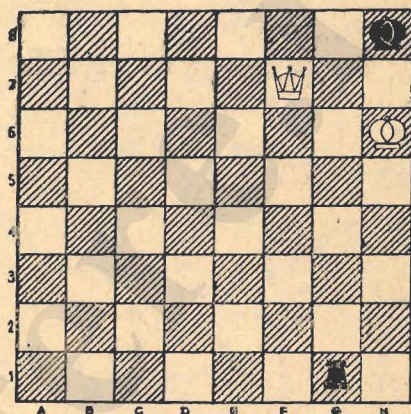
Cazul în care șahurile continuă neîntrerupt și duc la repetarea poziției, se numește șah etern.

Șahul etern, ca și patul, înseamnă rezultatul de remiză al partidei. El poate fi considerat ca un caz particular al repetării poziției de trei ori și care se declară remiză la cererea unuia din jucători. (A se explica regula

de declararea remizei prin repetarea de trei ori a poziției).

Exemple.

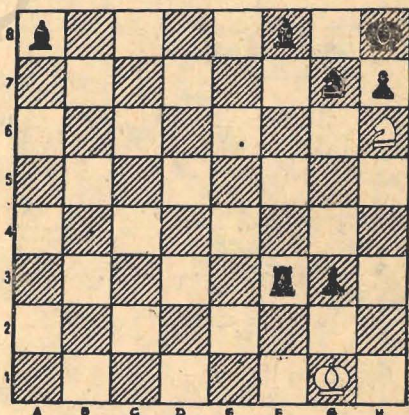
I.



Negrul la mutare

1... Tg6 + 2. Rh5 Tg5 + (Turnul „turbat”).

II.



Albul la mutare.

1. Cf7 + Rg8 2. Ch6 + Rh8 3. Cf7 + și șah etern (sau 1... T ; f7 pat).

Alehin – Mezirov
Chicago 1933

(jucată în simultanul de 32 partide oarbe)

1. e4 c6 2. d4 Cf6 3. Cc3 d6 4. Cf3 Ng4 5. Nc4 Cbd7 6. Ne3 e5 7. de C ; e5 8. Ne2 Dc7 9. Cd4 N ; e2 10. D ; e2 g6 11. o-o-o Ng7 12. f4 Ced7 13. Cdb5 ? cb 14. C ; b5 Dc6 15. T ; d6 D ; e4 16. T ; d7 o-o 17. Td4 De6 18. Cc3 Tfe8 19. The1 Cd5 20. C ; d5 ! N ; d4 21. N ; d4 D ; e2 22. Cf6 + Rf8 (unica mutare) 23. C ; h7 + Rg8 24. Cf6 +, șah etern.

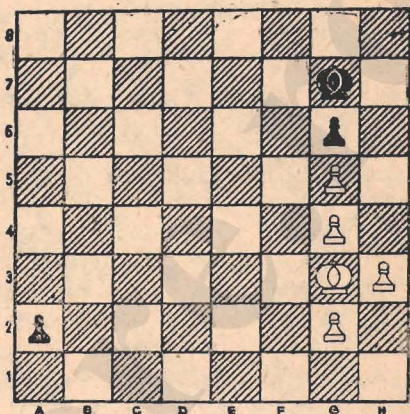
Pitksaar – Vasiucov
Moscova 1958

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cd 4. C ; d4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Ng5 e6 7. f4 Ne7 8. Df3 h6 9. Nh4 g5 10. fg Cfd7 11. C ; e6 fe 12. Dh5 + Rf8 13. Nb5 Th7 14. o-o + Rg8 15. g6 Tg7 16. Tf7 N ; h4 17. D ; h6 T ; f7 18. gf + R ; f7 19. Dh7 + Rf8 20. N ; d7 C ; d7 21. Dh8 + și șah etern.

Exerciții pentru acasă

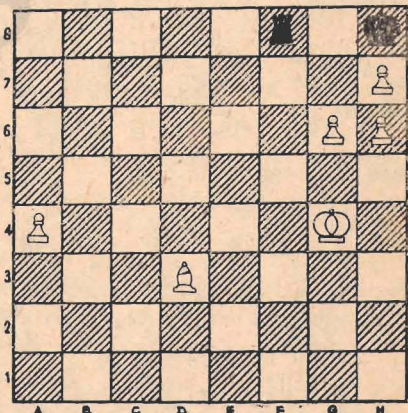
Să se obțină remiză în următoarele poziții :

I.



Albul la mutare.

II.



Negrul la mutare

LECȚIA a V-a

VALOAREA COMPARATIVĂ A FIGURILOR DE ȘAH

Indicații metodologice

În partida de șah, figurile conlucrează unele cu altele. Această conlucrare este îndreptată spre a face mat regele advers. Forța fiecărei figuri, luată separat, nu este constantă, ci variază în funcție de caracterul poziției. Sînt cazuri cînd o figură considerată cu bună știință ca mai slabă, devine mai importantă (datorită rolului pe care îl deține) decît o figură mai puternică. Cu toate acestea, teoria și practica au determinat o forță aproximativă comparativă, de care trebuie ținut cont la desfășurarea partidei și în special la efectuarea schimburilor.

Tezele lecției.

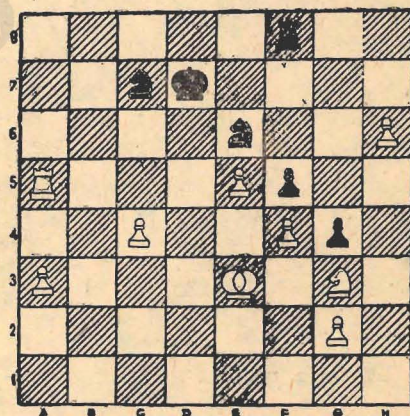
Ca unitate de măsură pentru forța figurilor se ia pionul. Nebunul și calul, fiecare în parte, este egal cu trei pioni. Turnul este egal cu cinci pioni. Schimbul unei figuri ușoare pentru turn, se numește cîștig de calitate. Doi pioni în plus consti-

tuie o compensație suficientă pentru pierderea calității. Ca forță, dama poate fi echivalată cu două turnuri, sau cu un turn, o figură ușoară și doi pioni. Două figuri ușoare sînt aproximativ egale cu un turn și doi pioni.

Exemple :

Alehin – Capablanca
Buenos-Aires 1927

(Partida a 22-a din meci).

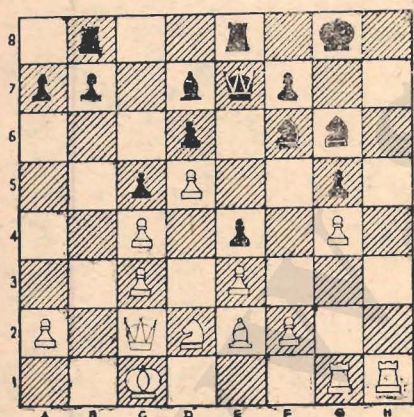


Negru! la mutare.

1. ... C ; f4 ! 2. R ; f4 Ce6 +
3. Re3 f4 + 4. Rf2 fg + 5. R ;
g3 Th8 6. Td5 + Re7 7. c5 T ;
h6 8. c6 Cf8 9. Tc5 Rd8 10. R ;
g4 Tg6 + 11. Rf3 Rc7 12. g4
Ce6 15. Td5 Cf8 și în curind
partida s-a dat remiză.

Spasski – Holmov
Moscova 1957

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4
4. Ng5 h6 5. Nh4 c5 6. d5 N ;
c3 + 7. bc e5 8. Dc2 d6 9. e3
De7 10. Cf3 Cbd7 11. Cd2 e4 !
12. o-o-o o-o 13. g4 g5 14. Ng3
Ce5 15. h3 Cg6 16. Ne2 Te8



17. Tdg1 Nd7 18. h4 Tab8 19.
hg hg 20. Th5 C ; h5 21. gh
Cf8 22. C ; e4 D ; e4 23. D ;
e4 T ; e4 24. N ; d6 (La un

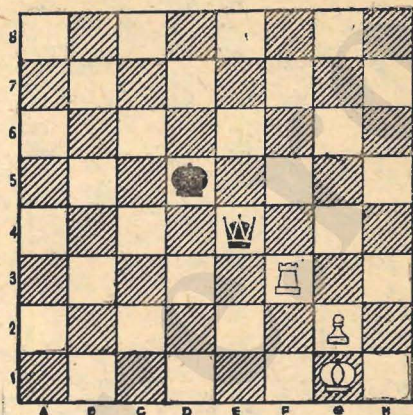
joc cu șanse egale ducea 24.
... Tc8 25. T ; g5 + Rh8 26. Ne5
+ T ; e5 27. T ; e5 Te8 28. T : e8
Ne8 29. e4 Cd7 30. f4 f6). 24. ...
Tbe8 25. T ; g5 + Rh8 26. N ;
c5 f6 27. Tg3 b6 28. Nd4 Ch7
29. Rd2 Tg8 30. Tg6 Ne8
31. Nd3 N ; g6 32. hg T ;
d4 33. cd Cf8 34. c5 bc 35. dc
Cd7 36. c6 Cb6 37. e4 Rg7 38.
Na6 R ; g6 39. a4 Rf7 40. a5
Ca8 41. Nc4 Td8 42. S-a con-
venit asupra remizei avind în
vedere varianta : 42. f4 Cc7 43.
d6 Rg6 44. e5 fe 45. fe Rf5
46. Rc3 R ; e5 47. dc Tc8 48.
Na6 T : c7 49. Nb7 etc.

Euwe – Capablanca
Partida a 10- din meci 1931

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 b6 4.
g3 Nb7 5. Ng2 Nb4 + 6. Nd2
N ; d2 + 7. D ; d2 o-o 8. Cc3
Ce4 9. Dc2 C ; c3 ?! 10. Cg5
Ce4 11. N ; e4 N ; e4 12. D ;
g5 13. D ; a8 Cc6 14. Db7 C ;
d4 15. Td1 c5 16. e3/Cc2 + 17.
Rd2 Df5 18. Dg2 Cb4 19. e4
Df6 20. Rc1 C ; a2 + 21. Rb1
Cb4 22. T ; d7 Cc6 23. f4 e5
24. Thd1 Cd4 25. T ; a7 ef 26.
gf D ; f4 27. Te1 Cf3 28. Te2
Cd4 29. Te1. Remiză.

Exercițiu pentru acasă.
Să se evalueze poziția :

Albul la mutare



LECȚIA a VI-a

FINALURI

Indicații metodologice

Datorită schimburilor, majoritatea partidelor ajung la final. Între final și jocul de mijloc este foarte greu de a face o delimitare clară. Finalurile se caracterizează prin amestecul activ în luptă a regilor și rolul ridicat al pionilor care au mai puține obstacole în calea lor spre transformare.

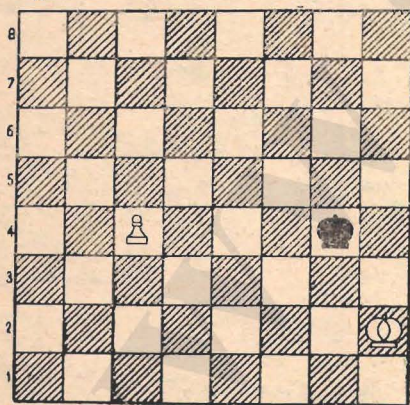
FINALURI DE PIONI.

Rege și pion contra rege.

Regula pătratului.

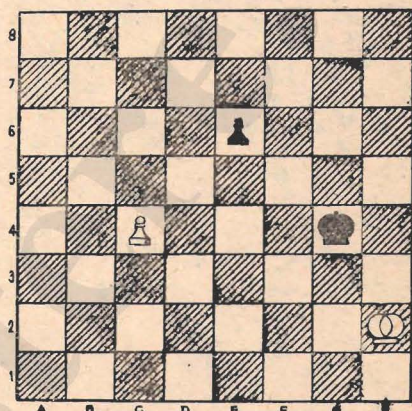
Exemple.

I.



Albul la mutare. Remiză.

II.



Albul mută și câștigă

Opoziție

Prin opoziție, în forma cea mai simplă, se numește dispoziția regilor față în față pe aceeași verticală și separați de o singură orizontală. (În continuare această noțiune va fi lărgită).

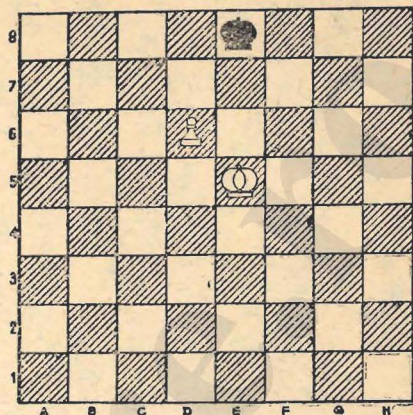
Importanța opoziției.

Regele părții tari se află alături de pion sau în spatele lui.

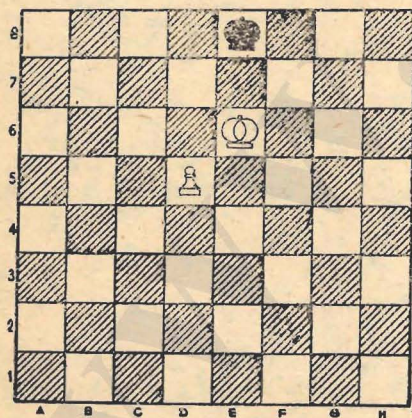
Exemple :

III.

Albul la mutare.
1. Re6 – opoziție.



IV.



Albul la mutare.
1. d6 – opoziție.

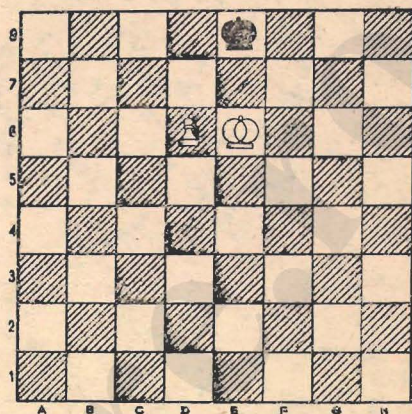
V.

Opoziția poate fi obținută:
fie prin mutare de rege, fie prin
mutare de pion.

a. Albul la mutare.

b. Negrul la mutare.

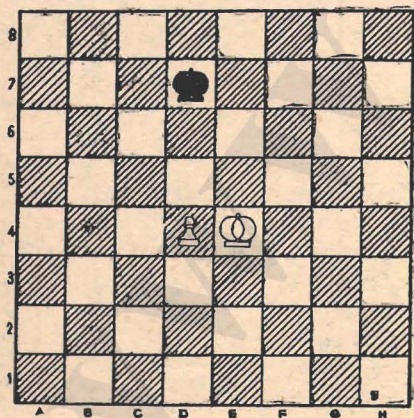
Dacă pionul ajunge pe ori-
zontala a șaptea (a doua) cu
șah, atunci partida se termină
remiză, dacă ajunge fără șah
— se câștigă.



Regele părții tari se află în fața pionului.

Exemple :

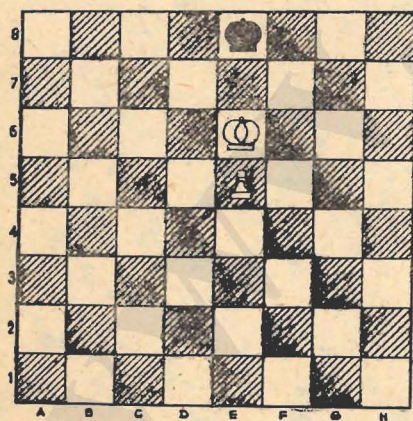
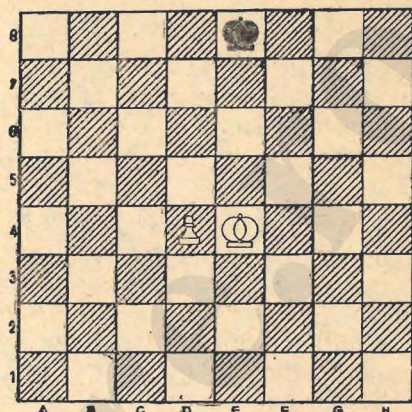
VI.



Albul mută și câștigă

VII.

Albul la mutare. Remiză.
1. Rd5 Rd7 și remiză.



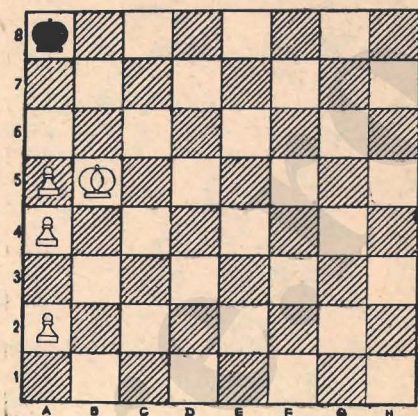
VIII.

- a. Albul la mutare.
- b. Negrul la mutare.

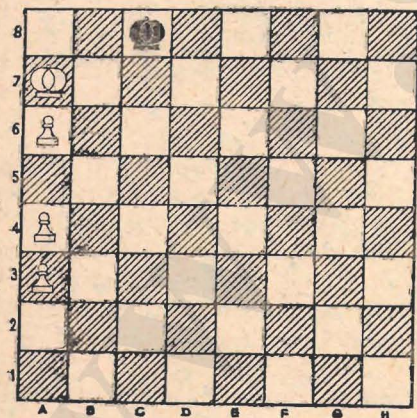
Dacă regele părții tari a ajuns pe orizontală a șasea (a treia) în fața pionului său, atunci indiferent de cine este la mutare (sau indiferent de opoziție) partea tare câștigă.

IX.

Albul la mutare. Remiză.



X.



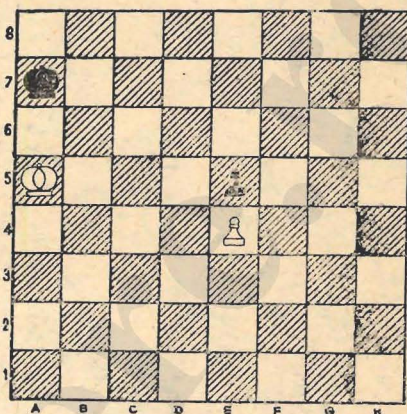
Remiză.

A se remarca particularitățile pionului marginal.

Rege și pion contra rege și pion.

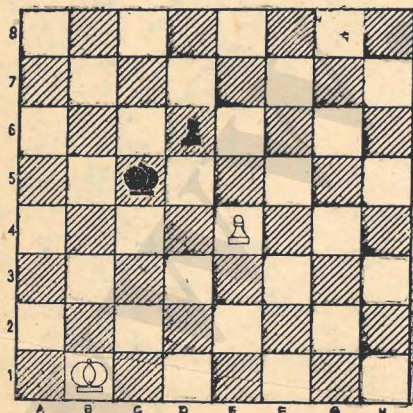
XI.

A se arăta că negrul trebuie să ocupe cimpul e7 abia după ce albul va lua pionul din e5.



XII.

Albul la mutare. Remiză.
1. e5 ! de 2. Rc1 ! Remiză.

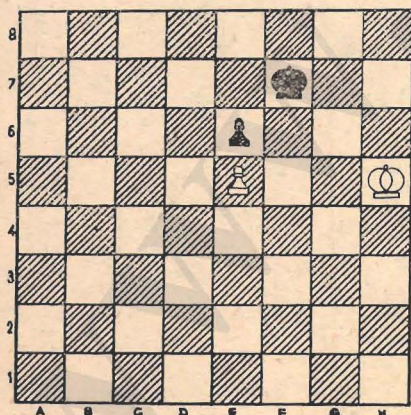
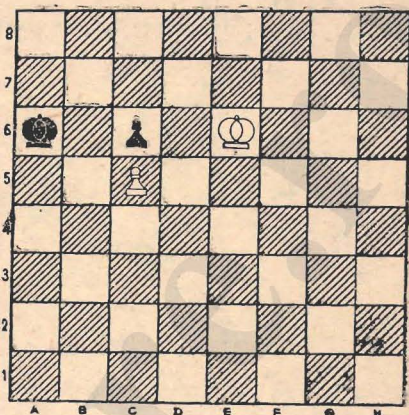


O mare importanță are opoziția îndepărtată, în care regii stau pe aceeași verticală, dar sînt despărțiți de un număr impar (trei sau cinci) orizontale. De asemenea opoziția pe orizontală sau pe diagonală.

În decursul jocului, opoziția îndepărtată de obicei se reduce la opoziția de forma cea mai simplă.

XIII.

Albul mută și câștigă.
1. Rd7 ! Rb5 2. Rd6. Acuma ne-
grul este în „zugzwang”, adică
datorită obligativității de a mu-
ta își înrăutățește poziția. În ca-
zul de față această slăbire a
poziției, duce la pierderea pio-
nului și a partidei.



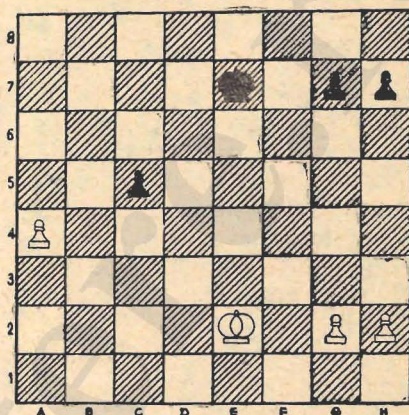
XIV.

Albul câștigă, ocolind regele
advers, datorită zugzwangului.

FINALURI CU MAI MULȚI PIONI

Particularitățile pionului liberîndepărtat.

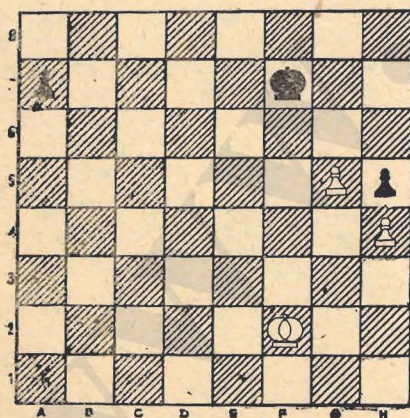
XV.



Albul mută și câștigă.

Pionul liber apărat este mai puternic decît pionul liber înde-
părtat.

XVI.

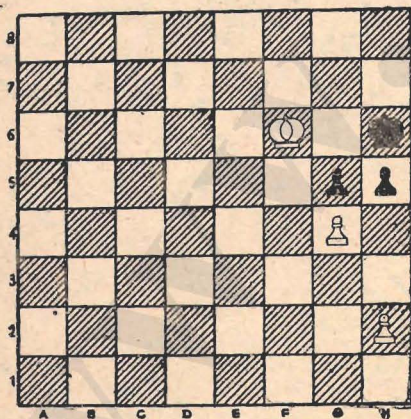
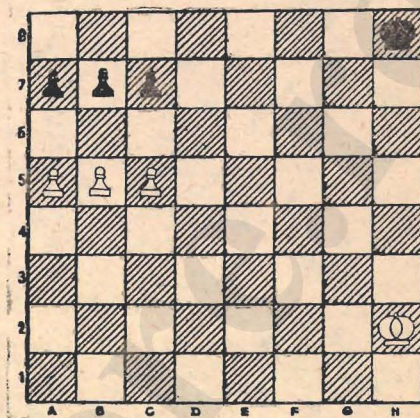


Albul mută și câștigă.

Străpungeri de pioni

XVII.

Albul mută și câștigă.

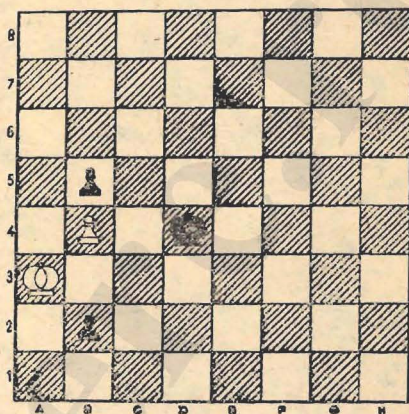


XVIII.

Albul mută și câștigă
1. h4 ! și albul câștigă.

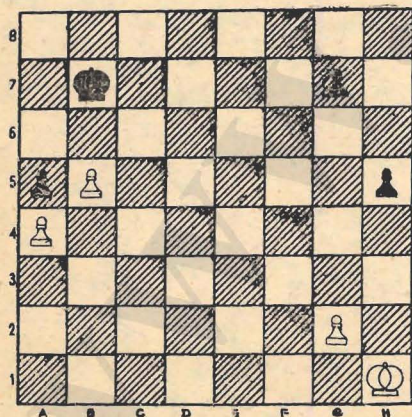
Exercițiu pentru acasă.

I.



Albul mută și face remiză.

II.



Albul mută și câștigă

LECȚIA a VII-a

DIFERITELE FELURI DE AVANTAJ ÎN PARTIDA DE ȘAH

Indicații metodologice

Evaluarea poziției, de către jucătorii începători, se face numai în baza raportului de forțe materiale. Asemenea factori ca avantaj în spațiu și timp și chiar poziția proastă a regelui, nu sînt luate de ei în considerare. Această este legată incapacitatea lor de a realiza acești factori inconstanți. Remedierea acestei situații se face printr-un lucru îndelungat și meticulos în această direcție prin arătarea partidelor măestrilor și printr-o analiză amănunțită a partidelor jucate de cursanți.

Tezele lecției

I. AVANTAJ MATERIAL

Cel mai clar fel de avantaj este acela în care unul din adversari are în plus o figură, un pion sau o figură mai puternică pentru una mai slabă.

Schlechter – Perlis
Karlsbad 1911

1. d4 d5 2. Cf3 Nf5 3. c4 c6 4. Db3 Db6 5. cd D ; b3 6. ab N ;

b1 7. dc !! C ; c6 (7... Ne4 ? 8. T : a7 T ; a7 9. c7) 8. T ; b1 e6 9. e3 Nb4 + 10. Nd2 Cge7 11. N ; b4 C ; b4 12. Nb5 + Cec6 13. Re2 Re7 14. Thc1 Thc8 15. Tc4 Tab8 16. Ta1 a6 17. N ; c6 bc 18. e4 Tb5 19. Ta4 a5 20. Tc5 Ta8 21. Ce5 f6 ? 22. C ; c6 + și albul câștigă.

(În partidă, în loc de 22. C ; c6 + s-a jucat 22. T ; b4 ? și albul a câștigat la mutarea a 45-a.)

II. AVANTAJ ÎN SPAȚIU

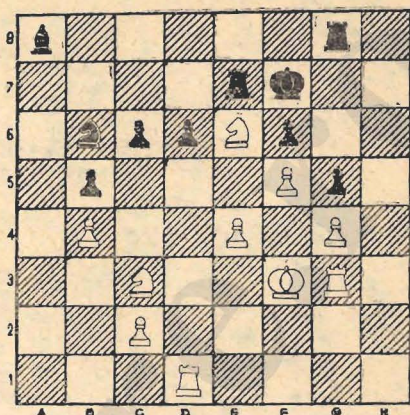
Avantajul în spațiu asigură libertatea de manevre și regruparea necesară a forțelor. Figurile limitate în acțiunea lor de lipsa de spațiu, pot să n-ajungă la timp, către sectorul principal al luptei. Ca rezultat, partea adversă obține avantaj.

Avantajul în spațiu este un factor îndelungat și important în evaluarea generală a poziției.

Em. Lasker – Capablanca
Petersburg 1914

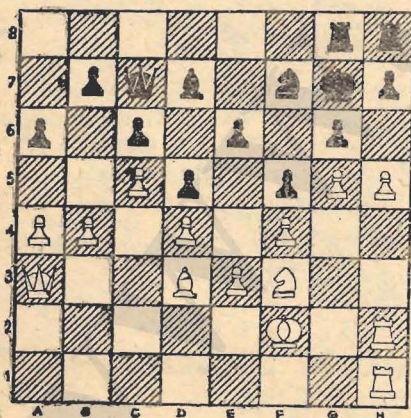
Poziția după mutarea 31 a
negrului.

32. Th3 Td7 33. Rg3 Nb7 34.
Tdh1 Re8 35. e5 ! de 36. Ce4
Cd5 37. C6c5 Nc8 38. C ; d7
N ; d7 39. Th7 Tf8 40. Ta1 Rd8
41. Ta8 + Nc8 42. Cc5. Negrul
cedează.



Capablanca — Treiball
Karlsbad 1929

Poziția după mutarea 35 a
negrului.



36. b5 ab 37. h6 + Rf8 38. ab
Re7 39. b6 Db8 40. Ta1 Tc8 41.
Db4 Thd8 42. Ta7 Rf8 43. Th1
Ne8 44. Tha1 Rg8 45. T1a4 Rf8
46. Da3 Rg8 47. Rg3; Nd7 48 Rh4
Rh8 49. Da1 Rg8 50. Rg3 Rf8 51.
Rg2 Ne8 52. Cd2 Nd7 53. Cb3
Te8 54. Ca5 Cd8 55. Na6 ba
56. T ; d7 Te7 57. T ; d8 + T ;
d8 58. C ; c6. Negrul cedează.

LECȚIA a VIII-a

DIFERITELE FELURI DE AVANTAJ ÎN PARTIDA DE ȘAH

(Continuare)

Tezele lecției

III. AVANTAJ ÎN TIMP

Timpul se măsoară în mutări. O mutare fără scop, se consideră pierdere de tempo. Ca regulă, la pierdere de timp duc; mutări în deschidere cu una și aceeași figură, încetineală exagerată în mobilizarea forțelor, etc.

În contul pierderii de timp a unuia din adversari, celălalt capătă avantaj în dezvoltare. Aceasta caracterizează câștigul în timp.

Avantajul în timp nu este un factor la fel de permanent ca avantajul în spațiu, și necesită o realizare rapidă și energetică.

Scăpînd momentul potrivit pentru realizarea acestui avantaj, el poate fi ușor pierdut și chiar să treacă de partea adversarului. Însă o utilizare iscusită a câștigului în timp deseori duce la realizări decisive.

Rotlevi – Rubinstein
Lodz 1907

1. d4 d5 2. Cf3 e6 3. e3 c5 4. c4 Cc6 5. Cc3 Cf6 6. dc ? N ; c5 7. a3 a6 8. b4 Nd6 9. Nb2 o-o 10. Dd2 De7 11. Nd3 ? dc 12. N ; c4 b5 13. Nd3 Tfd8 14. De2 Nb7 (Negrul are un avans de două tempouri datorită mutărilor greșite, a 6-a și a 11-a a albului). 15. o-o Ce5 16. C ; e5 N ; e5 17. f4 Nc7 18. e4 Tac8 19. e5 Nb6 + 20. Rh1 Cg4 ! 21. Ne4 Dh4 22. g3 (sau 22. h3 T ; c3 ! 23. D ; g4 D ; g4 24. hg N ; e4 25. N ; c3 Td3) 22. ... T ; c3 ! 23. gh Td2 ! 24. D ; d2 N ; e4 + 25. Dg2 Th3 și albul cedează.

Toluș – Alatorțev
Moscova 1948.

1. e4 e5 2. f4 d5 3. ed D ; d5 ? 4. Cc3 De6 5. fe ! D ; e5 + 6. Ne2 Ng4 7. d4 De6 8. Dd3 c6 ? 9. Nf4 Cf6 10. o-o-o N ; e2 11. Cg ; e2 Nd6 12. d5 ! C ; d5

(La 12. ... Dd7 ar urma 13. N ; d6 D ; d6 14. dc D ; d3 15. cb !! etc., iar la 12. ... cd 13. Cb5 ! N ; f4 + 14. C ; f4 Dc6 15. The1 + 13. C ; d5 cd 14. Dg3 ! N ; f4 + 15. C ; f4 Dh6 16. The1 + Rf8 17. Da3 + și ne-grul cedează.

În poziția finală, albul are dezvoltate toate figurile, iar ne-grul numai dama.

IV. EVALUAREA CONCRETĂ A POZIȚIEI

Prezența avantajului în spațiu, în timp, și chiar în forțe, încă nu garantează victoria. Având o poziție proastă a regelui, partea care dispune de avantajele menționate, poate suferi înfrângerea.

Saharov – Zak.
Moscova 1946

1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. d4 cd 4. C ; d4 Cf6 5. Cc3 g6 6. f3 Ng7 7. Ne3 Cc6 8. Cb3 o-o 9. Dd2 a6 10. Nh6 b5 11. N ; g7 R ; g7 12. h4 Ne6 13. g4 Ce5 14. Ne2 Nc4 15. h5 N ; e2 16. R ; e2 Cc4 17. Dc1 c6 18. hg fg 19. Cd4 De7 20. Dh6 + Rg8 21. g5 Ch5 22. T ; o5 gh 23. C e6 Df7 ! 24. C ; f8 T ; f8 25. Tf1 Df4 26. De6 + Rh8. Albul cedează.

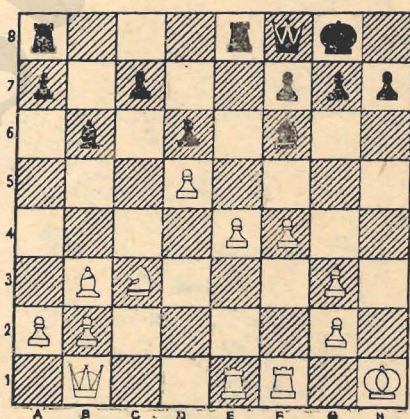
Exerciții pentru acasă

Analizarea partidei Andersen – Kiseritzki (Londra 1851) în lumina materialului predat la lecțiile a 7-a și a 8-a.

1. e4 e5 2. f4 ef 3. Nc4 Dh4 + 4. Rf1 b5 5. N ; b5 Cf6 6. Cf3 Dh6 7. d3 Ch5 8. Ch4 Dg5 9. Cf5 c6 10. g4 Cf6 11. Tg1 cb 12. h4 Dg6 13. h5 Dg5 14. Df3 Cg8 15. N ; f4 Df6 16. Cc3 Nc5 17. Cd5 D ; b2 18. Nd6 N ; g1 19. e5 D ; a1 + 20. Re2 Ca6 21. C ; g7 + Rd8 22. Df6 + C ; f6 23. Ne7X.

Această partidă a fost denumită de contemporani „nemuritoare”.

Să se evalueze poziția :



LECȚIA a IX-a

DESCHIDERI

Indicații metodologice

Mulți începători consideră că necunoașterea variantelor de deschidere, sau „necunoașterea teoriei” este răul cel mai important, care împiedică creșterea clasificării. Este necesar de a arăta că acest punct de vedere este eronat. Atenția copiilor trebuie îndepărtată asupra problemei importante a deschiderilor – dezvoltarea armonioasă a figurilor în lupta pentru centru.

La șahiștii tineri în primul rînd se dezvoltă capacități tactice. De aceea este folositor ca la început să întrebuițeze deschiderile deschise.

Tezele lecției

Deschiderea este faza pregătitoare a jocului de mijloc.

Influența deschiderii asupra jocului de mijloc. Configurația pionilor ; dispoziția avantajoaasă și dezavantajoasă a pionilor. Pioni izolați.

Clasificarea deschiderilor

- a. Deschideri deschise
- b. Deschideri semi-deschise
- c. Deschideri închise

Deschiderile deschise încep cu mutările e4 e5. În deschideri semi-deschise ; la-. e4 negrul nu răspunde cu 1... e5. Deschiderile închise nu încep cu mutarea 1. e4.

Această mutare

Acest sistem de clasificare este legat de aceea că în deschiderile deschise, atît albul, cit și negrul, pot deschide ușor centrul prin mutarea d4 sau d5, după care lupta capătă un caracter deschis. În deschiderile închise, deschiderea centrului este mai grea și lupta are un caracter de manevre.

Exemple :

- I. 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 ed 4. C ; d4 Cf6 5. C ; c6 bc 6. Nd3 d5 7. ed cd.
II. 1. d4 d5 2. Cc3 Cf6 3. e3 (3. e4 ? nu poate fi jucat) 3... Nf5 4. Nd3 e6 și mutarea e4 este împiedicată pentru mult timp.

Clasificarea adoptată are în mare măsură un caracter convențional, deoarece uneori deschiderile deschise și semi-deschise capătă caracterul celor închise și invers.

Exemple :

I. 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cd2 Cc6 4. c3 e5 5. ed D ; d5 6. Cf3 ed 7. Nc4 Dh5.

II. 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 c5 4. cd cd 5. D ; d4 Cc6 6. Dd1 ed 7. D ; d5 Ne6 8. D ; d8 + T ; d8.

Deschiderea celor 4 cai.

Teoria acestei deschideri este fondată în baza turneelor de la sfîrșitul secolului trecut.

Ea a început să fie jucată ca încercarea de a evita varianta, jucată cu succes în acea vreme, de către negru, a partidei spaniole (1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 Cf6 4. o-o C ; e4).

Inițial ordinea mutărilor era următoare ; 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 (Caii sînt dezvoltăți, vine rîndul nebunilor). 4. Nb5 .La 4. Nc4 negrul poate realiza combinația 4... C ; e4 5. C ; e4 d5, sau 5. N ; f7 + R ; f7 6. C ; e4 d5, obținînd superioritate în centru). 4... Nb4 5. o-o (Nu dă nimic albului 5. N ; c6 dc 6. C ; e5 N ; c3 7. bc C ; e4 8. De2 Dd5) 5... o-o 6. d3

N ; c3 ! (Încercarea negrului de a repeta mutările albului, poate duce la catastrofă ; 6... d6 ? 7. Ng5 Ng4 8. Cd5 Cd4 9. C ; b4 C : b5 10. Cd5 Cd4 11. Dd2 Dd7 12. N ; f6 N ; f3 13. Dg5. Nu salvează nici 12. ... gf din cauza 13. Dh6 cu amenințarea imparabilă 14. Cf6 +) 7. bc d6 8. Ng5 Ng4 și ambele părți au rezolvat în mod satisfăcător problema dezvoltării figurilor ușoare.

Partida scoțiană

Această deschidere a fost aplicată cu succes de șahiștii scoțieni în meciul de șah prin corespondență Londra – Edinburg 1824.

În anul 1829 comitetul clubului de șah din Edinburg a publicat o analiză detaliată a partidelor din meci.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. d4 ed 5. C ; d4 Nb4 6. C ; c6 bc 7. Nd3 d5 8. ed cd 9. o-o o-o 10. Ng5 c6 11. Df3 Ne7.

Datorită pionului central d5, negrul stă pe deplin satisfăcător.

Alehin – Em. Lasker.
Moscova 1914

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4. Este instructiv de a cita pe tînărul Alehin ; „Alegînd în prima mea întîlnire cu campionul lumii această deschidere puțin utiliza-

tă, am vrut să evit variantele bine studiate ale partidei spaniole și a deschiderii damei – două deschideri poziționale, pentru jucarea cărora nu mă consideram încă matur“.

3...ed 4. C ; d4 Cf6 5. Cc3 Nb4 6. C ; c6 bc 7. Nd3 d5 8. ed cd 9. o-o o-o 10. Ng5 Ne6

11. Df3 Ne7 12. Te1 h6 13. N ; h6 ! gh 14. T ; e6 fe 15. Dg3 + Rh8 16. Dg6 De8 17. D ; h6 +. Remiză.

Exercițiu pentru acasă

Însușirea variantelor din deschiderea celor 4 cai și partida scoțiană.

LECȚIA a X-a

DESCHIDERI

(Continuare)

Tezele lecției

Partida italiană

Partida italiană se întâlnește în manuscrisele de la sfârșitul secolului XV aparținând autorilor italieni. De aici a și căpătat această denumire. Analiza unor variante a fost făcută în secolul XVII de renumitul jucător italian Joachino Greco.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5 4. c3 Cf6 5. d4 ed 6. cd Nb4 +.

A aminti la ce duce subestimarea centrului prin 6. ... Nb6 ? (Vezi lecția a III-a).

1. 7. Nd2 T ; d2 + (Continuarea 7. ... C ; e4 ? duce spre avantajul albului după 8. N ; b4 C ; b4 9. N ; f7 + R ; f7 10. Db3 + d5 11. Ce5 + ! și 12. D ; b4, datorită poziției neapărate a regelui negru). 8. C ; d2 d5 ! Este necesar de a sparge perechea de pioni centrali. 9. ed C ; d5 10. o-o. Albul are o dezvoltare ceva mai bună ; negrul stăpânește cîmpul puternic central „d5”,

și echilibrează șansele.

A sublinia particularitățile pionului izolat.

II. 7. Cc3 C ; e4 8. o-o N ; c3.

A arăta atacul după 8. ... C ; c3 9. bc N ; c3 10. Db3 N ; a1 ? 11. N ; f7 + Rf8 12. Ng5 Ce7 13. Ce5 ! etc.

9. d5 (A explica sensul acestei mutări). 9. ... Nf6 10. Te1 Ce7 11. T ; e4 d6. Negrul are avantaj material (un pion în plus), albul însă deține avantaj de timp și spațiu.

La această deschidere, să se dea partida explicativă :

Steinitz — Bardeleben
Hastings 1895.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5 4. c3 Cf6 5. d4 ed 6. cd Nb4 + 7. Cc3 d5 8. ed C ; d5 9. o-o Ne6 10. Ng5 Ne7 11. N ; d5 8 : d5 ; d5 12. C ; d5 D ; d5 13. N ; e7 C ; e7 14. Te1 Dd7 15. De2 f6 16. Tac1 c6 ? 17. d5 ! cd 18. Cd4 Rf7 19. Ce6 Thc8 20. Dg4 g6 21. Cg5 +. Re8 22.

T ; e7 + Rf8 ! 23. Tf7 + Rg8
24. Tg7 + Rh8 25. T ; h7 +
Rg8 26. Tg7 + Rh8 27. Dh4 +
R ; g7 28. Dh7 + Rf8 29.
Dh8 + Re7 30. Dg7 + Re8
31. Dg8 + Re7 32. Df7 + Rd8

33. Df8 + De8 34. Cf7 + Rd7.
35. Dd6X

Exercițiu pentru acasă

Însușirea variantelor parti-
dei italiene.

LECȚIA a XI-a

DESCHIDERI

(Continuare)

Tezele lecției.

Deschiderea celor doi cai.

O deschidere foarte veche. Unele variante au fost analizate de Joachino Greco în prima jumătate a secolului XVII.

I. 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Cf6 4. Cg5 d5 5. ed Cd4.

A arăta că la 5...C ; d5 este posibil sacrificiul – 6. C ; f7 ! R ; f7 7. Df3 + Re6 8. Cc3 Ce7 9. d4 cu atac din partea albului. Variantă 5...Ca5 provoacă nedumeriri, deoarece la marginea tablei calul are o poziție proastă. Mai amănunțit această poziție poate fi studiată în anul doi de studii. 6. c3 (Nu este bine 6. d6 ? D ; d6 7. C ; f7 ? Dc6 8. C ; h8 D ; g2 9. Tf1 De4 + 10. Ne2 Cf3X) 6...Cf5 7. d4 ed 8. o-o.

II. 4. d4 ed 5. o-o C ; e4 6. Te1 d5 7. N ; d5 D ; d5 8. Cc3 Da5 9. C ; e4 Ne6 10. Ceg5 o-o-o 11. C ; e6 fe 12. T ; e6.

A arăta partida ; 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Cf6 4. d4 ed 5. o-o C ; e4 6. Te1 d5 7. N ; d5 D ; d5 8. Cc3 Dh5 9. C ; e4 Ne6 10. Ceg5 ? (Corect era 10. Ng5 Nb4 (La 10...h6 ! urmează 11. Nf6 !)) 11. C ; d4 D ; d1 12. Te ; d1 C ; d4 13. T ; d4 Na5 14. Cc5 Nb6 15. C ; e6 fe 16. Te4 o-o) 10. ...o-o-o 11. C ; e6 fe 12. T ; e6 Nd6 13. De2 ? d3 14. cd Cd4 ! și negrul câștigă.

Exercițiu pentru acasă.

Însușirea variantelor din deschiderea celor doi cai.

La orele practice să se înceapă turnee școală cu jucarea obligatorie a variantelor studiate.

LECȚIA a XII-a

VALOAREA RELATIVĂ A FIGURILOR DE ȘAH

Indicații metodologice.

Atenția jucătorilor începători este îndreptată asupra capturării figurilor și pionilor adverși. În mâinile lui, dama care are mare putere distructivă și are capacitatea de a da lovituri duble, devine principală figură activă. De aici rezultă o supraestimare a forței și rolului damei. Se pot vedea deseori cazurile când unul din adversari avînd o mare supraematie materială (de exemplu sub forma a două figuri în plus), cedează imediat partida la pierderea damei, deși mai poate lua încă o figură.

Arătînd cîteva exemple, cînd trei figuri ușoare, două turnuri, iar uneori un turn, o figură ușoară și unul sau doi pioni sînt mai puternice decît dama, nu este greu de a înțelege noțiunea forței relative a damei. În paralel, este foarte important ca începătorii să-și însușească

dezavantajul schimbului a două figuri ușoare pentru turn și pion la începutul partidei, ca de exemplu în varianta : 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5 4. d3 Cf6 5. Cg5 o-o 6. C ; f7 ? T ; f7 7. N ; f7 + R ; f7. Spre finalul partidei, cînd rolul pionilor (în special al celor liberi) crește, — un asemenea echivalent devine pe deplin posibil.

Permanent cursanții trebuie să atenționeze asupra faptului că valoarea relativă a figurilor se poate modifica brusc în funcție de caracterul poziției.

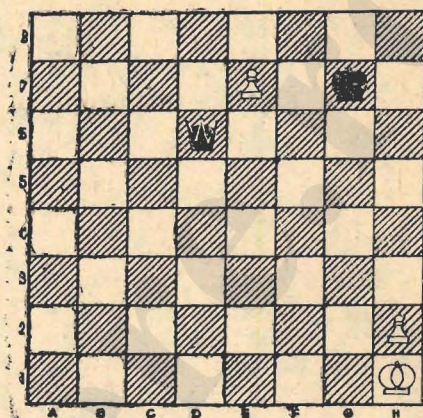
Tezele lecției.

Forța figurilor în funcție de caracterul poziției. Rolul regelui. Raportul neobișnuit de forțe ; dama contra turn și nebun, dama contra trei figuri ușoare. Două figuri ușoare contra turn și doi pioni. Turn contra nebun sau cal cu pioni. (Noțiunea despre cîștigul calității).

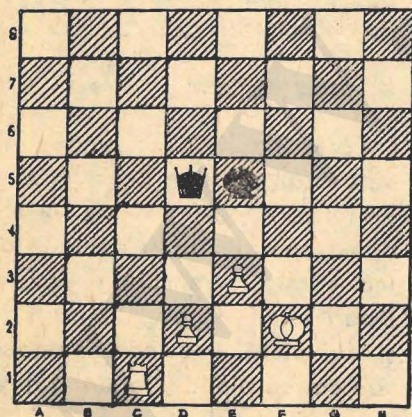
Exemple :

I.

Albul mută și câștigă.
1. e8C + ! (dar nu 1. e8D ?
ceea ce duce numai la remiză).



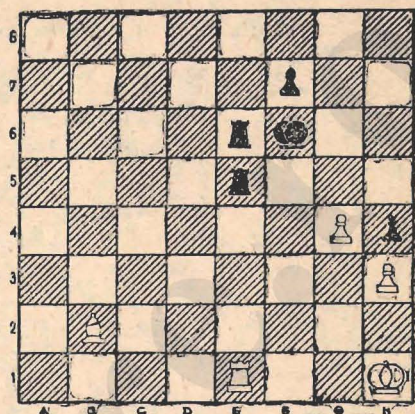
II.



Albul mută și face remiză.
1. Tc5 ! D ; c5 2. d4 + D ; d4
3. ed + R ; d4 4. Rg3 și albul
obține remiză.

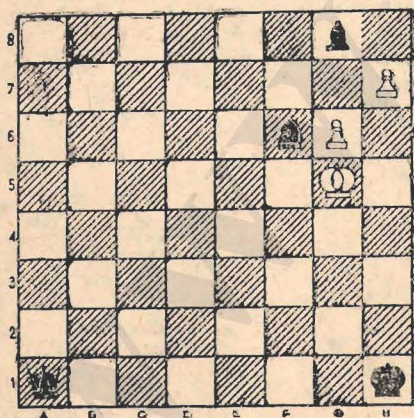
III.

Albul mută și câștigă.
Planul de joc al albului con-
stă în manevra regelui Rg2-f3-
f4.



IV. Finalul studiului An. Kuz-
nețov și B. Saharov.

Albul mută și face remiză.
1. h8D + Ch7 + 2. Rh6 D ;
h8 3. g7 ! și remiză.



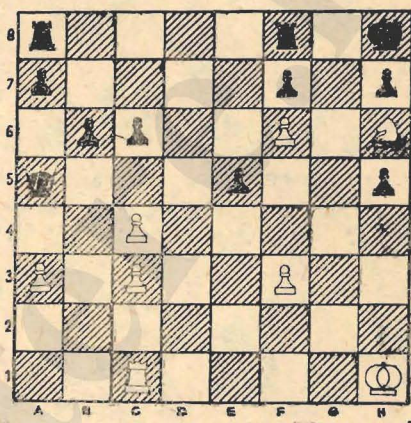
V. Varianta contragambitului Albin.

1. d4 d5 2. c4 e5 3. de d4 4. e3 ? Nb4 + 5. Nd2 de 6. N ;

b4 ? ef + 7. Re2 fgC + (Dar nu damă, din cauza 8. D ; d8 + R ; d8 9. T ; g1) 8 T ; g1 Ng4 + și negrul câștigă.

VI. Să se evalueze poziția din partida P. Eomanovski – A. Romanovski.

Petersburg 1907.
Albul mută și câștigă.
1. Tg1 ! și câștigă.



Observații

Această lecție nu se predă sub formă de prelegere, ci se face sub formă de discuții.

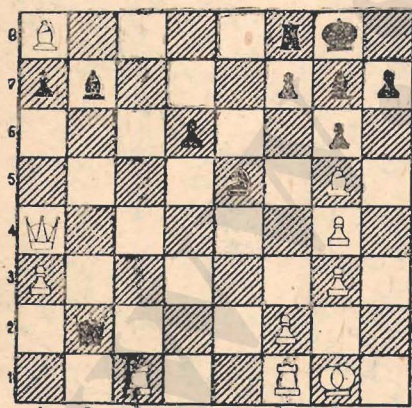
LECȚIA a XIII-a

RAPORT NEOBIȘNUIT DE FORȚE

Dama contra trei figuri ușoare

Botwinnik — Smilsov.

Partida a XIV-a din meci 1954.
1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. g3 Ng7 4. Ng2 o-o 5. Cc3 d6 6. Cf3 Cbd7 7. o-o e5 8. e4 c6 9. Ne3 Cg4 10. Ng5 Db6 11. h3 ed 12. Ca4 Da6 13. hg b5 14. C ; d4 ba 15. C ; c6 D : c6 16. e5 D ; c4 17. N ; a8 C ; e5 18. Tac1 Db4 19. a3 D ; b2 20. D ; a4 Nb7.



21. Tb1 ? Cf3 + 22. Rh1 N ; a8 23. T ; b2 C ; g5 + 24. Rh2

Cf3 + 25. Rh3 N ; b2 26. D ; a7 Ne4 27. a4 Rg7 28. Td1 Ne5 29. De7 Tc8 ! 30. a5 Tc2 31. Rg2 Cd4 + 32. Rf1 Nf3 33. Tb1 Cc6 și albul a cedat.

Dama contra turn și figură ușoară.

Socolski — Vasiliev
Semifinala campionatului U.R.S.S.

1947

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Cf3 Ne7 5. Ng5 h6 6. Nh4 o-o 7. e3 b6 8. Dc2 c5 9. o-o-o cd 10. C ; d4 Nb7 11. N ; f6 N ; f6 12. cd ed 13. Rb1 Cc6 14. C ; c6 N ; c6 15. C ; d5 N ; d5 16. Nc4 N ; c4 ! 17. T ; d8 Ta ; d8 18. D ; c4 Td2 ! 19. b4 Tfd8 20. The1 b5 21. D ; b5 Tc8. Albul cedează.

Herusel — Lombardy
(R.F.G.) (S.U.A.)

Campionatul mondial al juniorilor

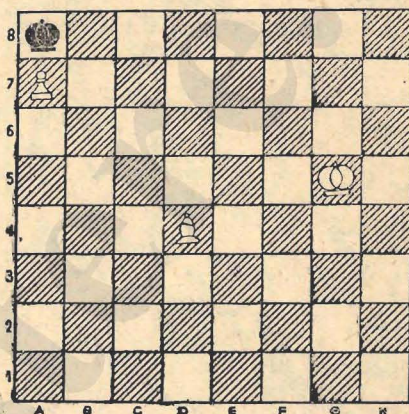
Toronto 1957

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. Dc2 Cc6 5. Cf3 d5 6. a3 N ; c3 +

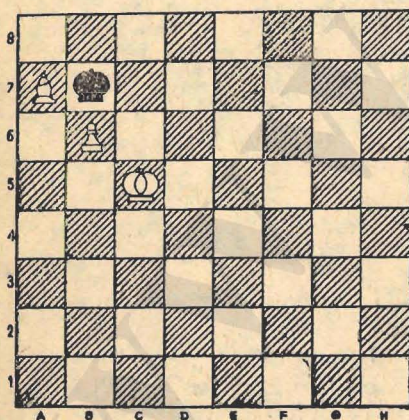
7. D ; c3 Ce4 8. Dc2 e5 9. de
Nf5 10. Da4 o-o 11. Ne3 d4 12.
Td1 de ! 13. T ; d8 ef + 14. Rd1
Ta d8 + 15 ; Rc1 a6 16. Db3 Cc5
17. Dc3 Ca5 18. e4 Cab3 +
Albul cedează.

Exemple ;

I.



Remiză.

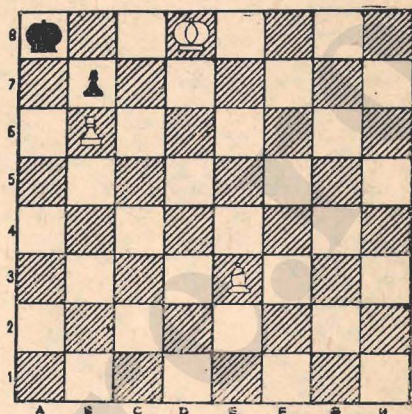


II.

Remiză.

III.

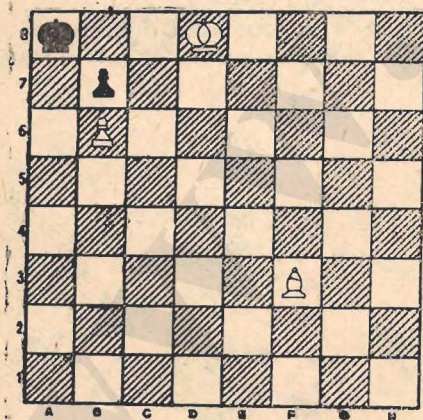
Remiză.



IV.

Remiză

În această poziție, negrul trebuie să manifeste prudență, la 1. Nc6 să nu bată figura, ci să joace 1....Rb8 !, după care are remiza.

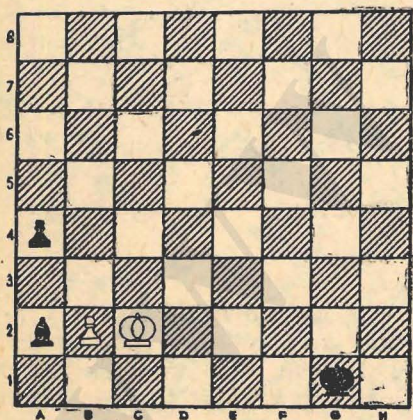
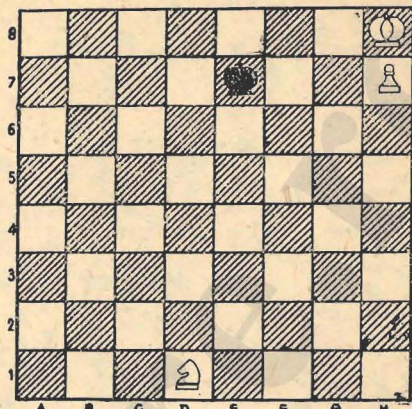


V.

1... Rf7 !. Regele merge pe
cîmpul de aceeași culoare pe
care stă calul alb. Remiză.

Pierde 1... Rf8 ? 2. Ce3 Rf7
3. Cg4 Rf8 4. Ce5 și negrul este
în zugzwang.

Remiză.

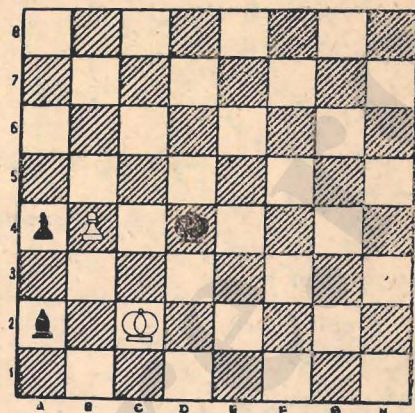


VI. În partida a patra a me-
ciului revanșă Botwinnik-Smi-
slov după mutarea 81 a negru-
lui, s-a ajuns la poziția ;

82. b4 și remiză.

Exercițiu pentru acasă

Albul la mutare poate obține
remiza ?



LECȚIA a XIV-a

RAPORT NEOBIȘNUIT DE FORȚE

(Continuare)

Lupta mai multor dame .

A. Alehin — N.
Moscova 1915

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Nb4 5. e5 h6 6. ef hg 7. fg Tg8 8. h4 gh 9. Dg4 Ne7 10. g3 c5 11. gh cd 12. h5 dc 13. h6 cb 14. Tb1 Da5 + 15. Re2 D ; a2 16. h7 D ; b1 17. hgD + Rd7 18. D ; f7 D ; c2 + 19. Rf3 Cc6 20. Dg ; e6 + Rc7 21. Df4 + Rb6 22. D6e3 + Nc5 23. g8D b1D 24. Th6 ! D ; f1 25. Db4 + Db5 26. Dd8 + Ra6 27. Da3 + cu mat în două mutări.

Dama contra două turnuri.

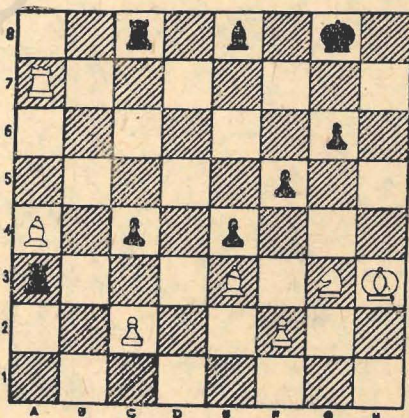
Bronstein — Kotov.
Budapesta 1950

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 c6 4. e4 de 5. C ; e4 Nb4 + 6. Nd2 D ; d4 7. N ; b4 D ; e4 + 8. Ne2 Ca6 9. Nc3 Cge7 10. N ; g7 Tg8 11. Nc3 D ; g2 12. Dd2 ! D ; h1 13. o-o-o- Cd5 14. Cf3 D ; d1 + 15. N ; d1 C ; c3 16. D ; c3 Re7 17. Ce5 Nd7 18. Da3 + ! c5 19. Df3 Tad8 20.

D ; f7 + Rd6 21. Df4 Tdf8 22. Cf7 ++ Re7 23. Nh5 Nc6 24. Dd6 + Rf6 25. Ch6 Tg1 + 26. Rd2 Rg7 27. Cg4 T ; g4 28. De7 + Rh6 29. N ; g4 T ; f2 + 30. Re3 Tf1 31. h4 Rg6 32. Nh5 +. Negrul cedează.

Trei figuri ușoare contra două turnuri.

Gusarov — Markov
Campionatul regiunii Caragan-
da 1958



1. N ; e8 T ; a7 2. N ; g6 ! Ta2
3. N ; f5 Tc7 4. N ; e4 Rf7 5.
Rg4 Re6 6. Nd4 c3 7. Rf4 Ta4
8. Re3 Tcc4 9. Ce2 Rd6 10.
Rd3 Tab4 11. f4. Negrul cedează.

Em. Lasker — Capablanca
Partdia a XII-a din meci.
Havana 1921.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 Cf6
4. o-o d6 5. d4 Nd7 6. Cc3 Ne7

7. Te1 ed 8. C ; d4 o-o 9. Nf1
Te8 10. f3 Nf8 11. Ng5 h6 12.
Nh4 g6 13. Cd5 Ng7 14. Cb5 g5
15. Cd ; c7 gh 16. C ; a8 D ;
a8 17. Cc7 Dd8 18. C ; e8 C ;
e8 19. Tb1 Ne6 20. c3 N ; a2
21. Ta1 Ne6 22. Dd2 a6 23. Df2
h5 24. f4 Nh6 25. Ne2 Cf6 26.
D ; h4 C ; e4 27. D ; d8 +
C ; d8 28. N ; a6 d5 29. Ne2
N ; f4 30. N ; h5 Nc7 31. Tad1.
Remiză.

LECȚIA a XV-a

RAPORT NEOBIȘNUIT DE FORȚE

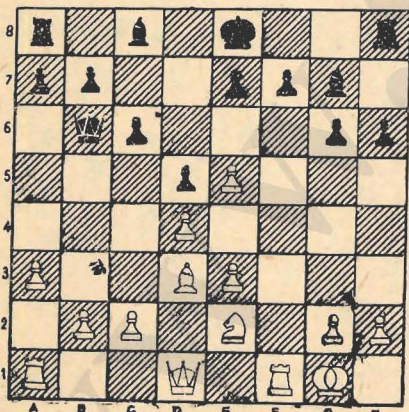
(Continuare)

Tezele lecției

În deschidere și în jocul de mijloc, ca regulă generală, o figură este mai puternică decât trei pioni, la fel cum sînt de preferat două figuri ușoare pentru un turn și pion, sau chiar cu doi pioni. Însă în final, o asemenea compensație este pe deplin satisfăcătoare.

O figură ușoară contra 3 pioni.

Nejmedtinov — Gurghenidze.
Rostov 1958



1. d4 Cf6 2. Cc3 d5 3. Ng5 Cbd7 4. Cf3 h6 5. Nf4 c6 6. e3 Ch5 7. Ne5 C ; e5 8. C ; e5 Cf6 9. Nd3 Db6 10. a3 Cd7 (10. ... D ; b2 ? 11. Ca4) 11. f4 C ; e5 12. fe g6 13. o-o Ng7 14. Ce2 14. ... N ; e5 ? 15. de D ; e3 + 16. Rh1 D ; e5 17. Dd2 Dg5 18. Db4 a5 19. Dc5 o-o 20. Cf4 d4 21. Db6 e6 22. C ; g6 ! fg 23. T ; f8 + R ; f8 24. Dc7 e5 25. Tf1 + Nf5 26. g4 ! De7 27. D ; e7 + R ; e7 28. gf g5 29. f6 + Rd6 30. f7 Tf8 31. Ng6. Negrul cedează.

Două figuri ușoare contra turn și un pion și contra turn și doi pioni.

Kramari — Kovalev.

Turneul de categoria întâi.
Lvov 1947

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cd 4. C ; d4 Cf6 5. Cc3 g6 6. Ne2 Ng7 7. Ne3 Cc6 8. Cb3 o-o 9. f4 Ne6 10. g4 d5 11. f5 Nc8 12. fg hg 13. ed Cb4 14. Nf3 C ; g4 15. N ; g4 N ; g4 16. D : g4 C ; c2 + 17. Rf2 C ; a1 18.

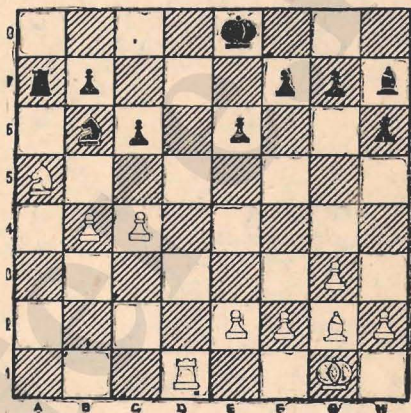
T ; a1 Dd6 19. Dg3 Ne5 20.
Dh4 Tac8 21. Rg1 b5 22. Ce4
Tc4 23. Cbd2 Ta4 24. Dh3 D ;
d5 25. Cg5 Td8 26. Tf1 Nf6 27.

Cdf3 T ; a2 28. Dh7 + Rf8 29.
Ce5 T ; b2 30. Ce6 +. Negrul
cedează.

Capablanca – Lilienthal.
Moscova 1935

Poziția după mutarea 34 a
negrului.

35. C ; b7 ! T ; b7 36. N ; c6 +
Td7 37. c5 Re7 38. N ; d7 C ;
d7 39. c6 Cb6 40. c7 Nf5 41.
Td8 e5 42. Tb8 Cc8 43. b5 Rd6
44. b6 Ce7 45. Tf8 Nc8 46. T ;
f7 Cd5 47. T ; g7 C ; b6 48.
Th7 Cd5 49. T ; h6 + R ; c7 50.
e4 Ce7 51. f3 Rd7 52. h4 Re8
53. Tf6 Cg8 54. Tc6. Negrul ce-
dează.



LECȚIA a XVI-a

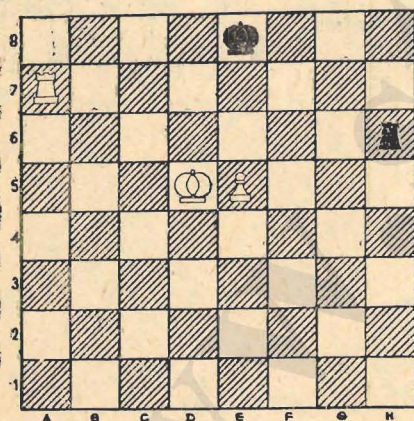
FINALURI DE TURNURI

În finalurile denumite de turnuri, iau parte de ambele părți regi, turnuri și pioni.

Rege, turn și pion contra rege și turn.

A. Regele părții slabe se află în fața pionului.

Poziția lui Phillidor. (O scurtă prezentare a lui Phillidor).



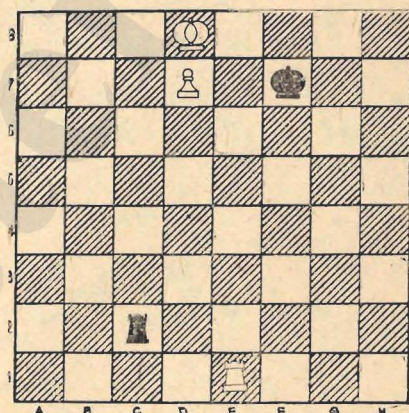
1. e6 Th1 ! 2. Rd6 Td1 +. Remiză.

După mutarea 1. e6 regele alb n-are cum să evite șahurile

de pe verticale. A se formula regula obținerii remizei.

B. Regele părții slabe este izolat de pion. Pionul se află pe orizontala a șaptea.

II.

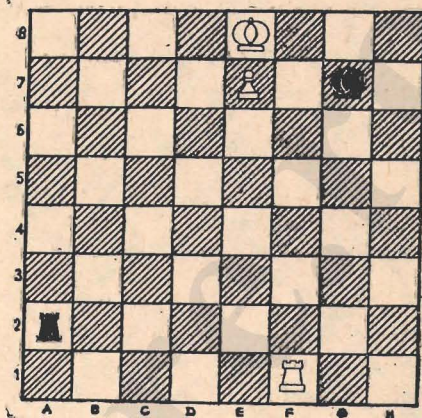


1. Tf1 + Rg7 2. Tf4 ! Tc1 3. Re7 Te1 + 4. Rd6 Td1 + 5. Re6 Te1 + 6. Rd5 Td1 + 7. Td4 și albul câștigă. Această metodă de câștig poartă denumirea de „construirea podului”.

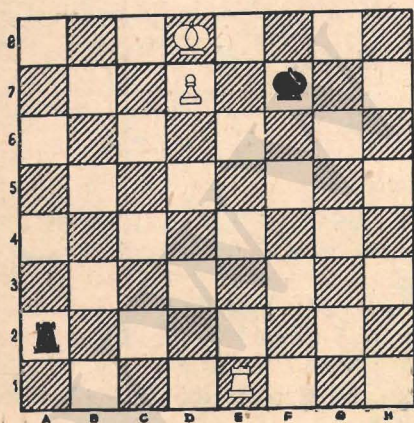
(A explica manevra turnului alb care a ocupat orizontala a patra). A arăta poziția ;

III.

În care cazuri, partea slabă fiind la mutare, obține remiză ?



IV.



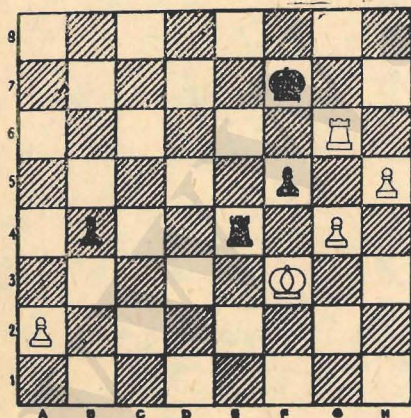
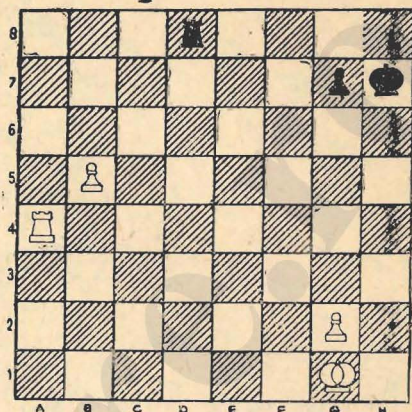
Albul câștigă, indiferent cine este la mutare.

Turnul trebuie să se afle în spatele pionului liber.

V.

Albul la mutare ; 1. Tb4 !
Negrul la mutare ; 1....Tc1
+ și 2.... Tb1.

Tot timpul trebuie avută în vedere posibilitatea schimbului de turnuri, după care se trece în final de pionii.



VI.

Alehin – Reti
Viena 1922

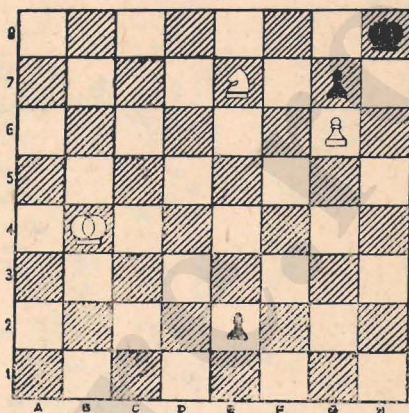
1. ...T ; g4 ! (Această mutare, care a necesitat un calcul exact, duce la remiză). 2. T ; g4 +
fg + 3. R ; g4 Rg7. Remiză. Putea să urmeze 4. Rf5 Rh6 5. Re4
R ; h5 6. Rd4 Rg5 7. Rc4 Rf5 8. R ; b4 Re6 9. Rb5 Rd7 10. Rb6
Rc8.

Exerciții pentru acasă.

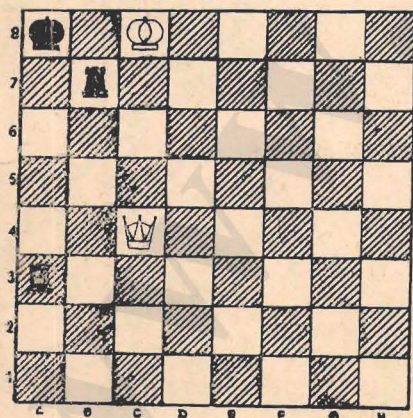
I.

Final de studiu.

Albul mută și face remiză.



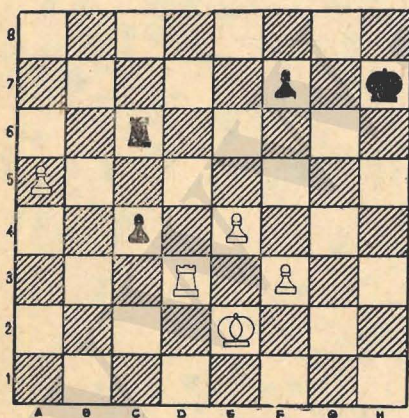
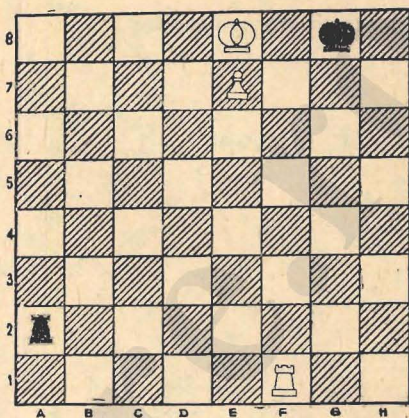
II.



Albul mută și câștigă.

III.

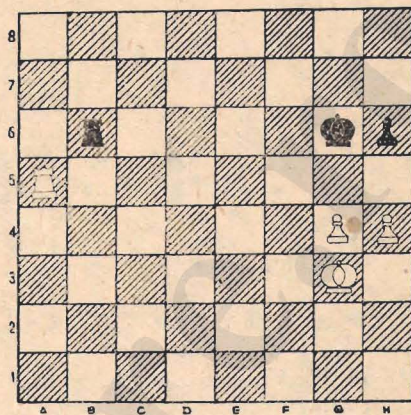
Negrul mută, albul câștigă.



IV.

Să se găsească câștigul în poziția ;

V.



Să se evalueze poziția ;

LECȚIA a XVII-a

ANALIZAREA ÎN COMUN A PARTIDELOR DE ȘAH

Indicații metodologice

Fiecare partidă jucată în timpul orelor practice, trebuie imediat analizată pentru ca elevii să-și dea pe deplin seama de greșelile făcute. Unele partide, cele mai instructive din punct de vedere al greșelilor tipice sau a posibilităților combinative, chiar nerealizate, este recomandabilă să fie analizate cu întreaga grupă. Ca material suplimentar servesc partidele măștrilor, în care motivele combinate analoage au fost realizate. Trebuie avut în vedere că combinațiile tipice, sînt însușite în mod diferit de tinerii șahiști. În special combinații de mat cu figuri grele pe ultima orizonta-

lă, diverse combinații pe tema furculiței, matul sufocat, etc., se asimilează mai repede decît altele.

Tezele lecției

Evaluarea mobilizării efectuate a figurilor. Încălcarea principiilor strategice de bază ale dezvoltării. Greșeli grosolane. Combinații realizate, Posibilități scăpate.

Realizarea ideilor tematice în partidele măștrilor. (Materialul este selecționat de lector).

Exerciții pentru acasă.

Rezolvarea studiilor și combinațiilor elementare.

LECȚIA a XVIII-a

COMBINAȚII ELEMENTARE

Indicații metodologice

Scopul final al partidei de șah — este de a face mat regele advers. Unul din mijloacele realizării acestui scop — este combinația. Ținând cont de tehnica slabă de calcul a participanților, studierea combinațiilor trebuie începută cu cele mai simple. În prealabil se dă definiția și noțiunea generală a combinației.

Combinația nu poate fi separată de partida practică și prezentată ca un element întâmplător.

Iată ce scrie Em. Lasker pe această temă ; „Jucătorul începător trebuie să tindă cu toate forțele, pentru ca în partida practică să simtă combinația și s-o realizeze. (Manualul jocului de șah).

Tezele lecției.

Varianta forțată, bazată pe sacrificiul material, și care duce la realizarea scopului propus, se numește combinație.

Combinațiile pot avea ca

scop ; obținerea matului, remizei sau a avantajului.

Motivul, tema, ideea sînt elementele fundamentale ale combinației. Cu cît poziția are mai multe puncte slabe, cu atît mai mult există motive pentru realizarea combinației. Motive caracteristice — figuri neapărate, figuri legate, poziția deschisă a regelui, poziția blocată a regelui, prezența pionului liber îndepărtat, etc.

Mat pe ultima orizontală.

Se întâmplă, ca una din părți, în dorința de a nu slăbi poziția rocadei și de a nu pierde tempo, își lasă regele închis de proprii pionii. În asemenea cazuri, o apărare insuficientă a ultimei orizontale, de pătrunderea figurilor grele ale adversarului, poate atrage după sine un mat neașteptat.

De obicei aceasta se realizează prin intermediul loviturii tactice — îndepărtarea sau distrugerea figurii care apără ultima (prima) orizontală.

Ezerski — Lelciuc
Smolensk 1950,

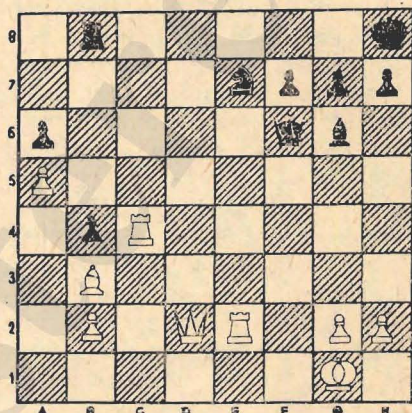
1. e4 e5 2. f4 Cc6 3. Cf3 d6 4. fe C ; e5 ? 5. d4 Cg6 6. Nc4 Ne7 7. o-o Cf6 8. Cc3 o-o 9. De1 Te8 ? 10. Cg5 d5 11. C ; d5 C ; d5 12. N ; d5 N ; g5 13. N ; f7 + Rh8 14. N ; e8 N ; c1 15. N ; g6 N ; b2 16. Dh4 ! Dg8 17. Tf8. Negrul cedează.

Bernstein — Capablanca.
Moscova 1914

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Cbd7 5. e3 Ne7 6. Cf3 o-o 7. Tc1 b6 8. cd ed 9. Da4 Nb7 10. Na6 N ; a6 11. D ; a6 c5 12. dc bc 13. N ; f6 C ; f6 14. o-o Db6 15. De2 c4 16. Tfd1 Tfd8 17. Cd4 Nb4 18. b3 Tac8

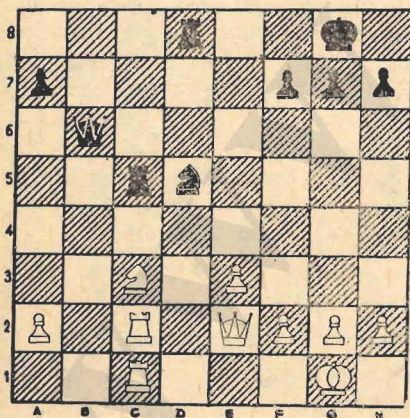
19. bc dc 20. Tc2 N ; c3 21. T ; c3 Cd5 22. Tc2 c3 23. Tdc1 Tc5 24. Cf3 Tc6 25. Cd4 Tc7 26. Cb5 Tc5 27. C ; c3 ? C : c3 28. T ; c3 T ; c3 29. T ; c3 Db2 ! Albul cedează, (30. Tc8 Db1 +)

Keres — Lewenfish.
Moscova 1949



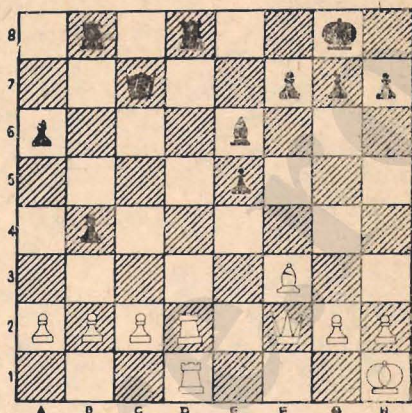
Poziția după mutarea 34 a negrului.

35. D ; b4 ! Negrul cedează, de oarece la 35... T ; b4, urmează 36. Tc8 + Cg8 37. T ; g8 + R : g8 38. Te8X, sau 35... Te8 36. D ; e7 și albul câștigă.



Exercițiu pentru acasă.

În partida Rovner – Kamișov, Moscova 1946, s-a ajuns la poziția următoare ;



Albul mută și câștigă.

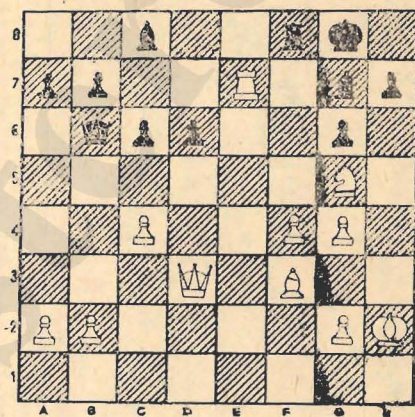
COMBINAȚII ELEMENTARE

Matul sufocat.

Morphi - N.
Paris 1859

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Cf6
4. d4 ed 5. o-o C ; e4 6. Te1
d5 7. N ; d5 D ; d5 8. Cc5
Dh5 9. C ; e4 Ne6 10. Ceg5
Nb4 11. T ; e6 + fe 12. C ; e6
Df7 13. Cfg5 De7 14. De2 Nd6
15. C ; g7 + Rd7 16. Dg4 +
Rd8 17. Cf7 + D ; f7 18. Ng5
+ Ne7 19. Ce6 + Rc8 20. Cc5
+ Rb8 21. Cd7 + Rc8 22. Cb6
++ Rb8 23. Dc8 + T ; c8 24.
Cd7X

Zgurev – Mecicarov
Sofia 1949



Poizți a după mutarea 25 a ne-
grului.

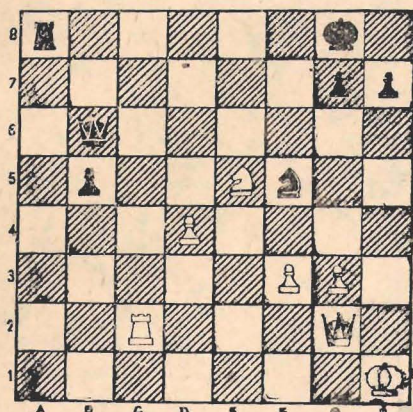
26. Nd5 + cd (În partidă s-a jucat 26. ...Rh8 27. Dc3 ! și negrul a cedat). 27. D ; d5 + Rh8 28. Cf7 + Rg8 29. Ch6 ++ Rh8 30. Dg8 + T ; g8 31. Cf7X

Morphy — Eaian
New-York 1859

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5
4. b4 N ; b4 5. c3 Nc5 6. o-o d6
7. d4 Nb6 8. de de 9. Db3 Df6
10. Nb5 Ne6 11. Da4 Ce7 12.

Ng5 Dg6 13. N ; e7 R ; e7 14.
N ; c6 bc 15. C : e5 Df6. 16. C ;
c6 + Rf8 17. e5 Dg5 18. h4 Dh5
19. Da3 + Rg8 20. Ce7 + Rf8
21. Cg6 ++ Rg8 22. Df8 +
T ; f8 23. Ce7X.

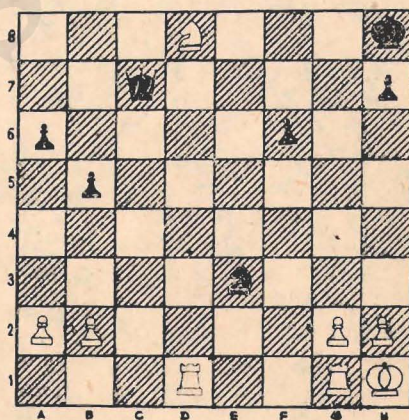
Exerciții pentru acasă.



I.

Albul joacă și câștigă.

II. În partida Taimanov — Ju-
hovițki, Leningrad 1949, s-a
ajuns la următoarea poziție :



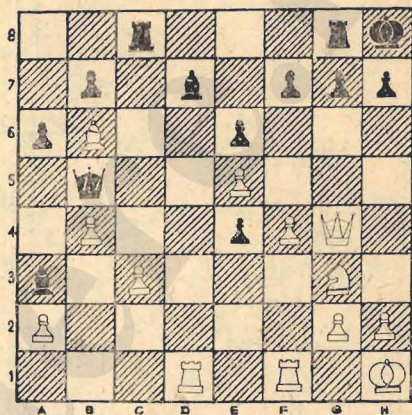
Poate juca albul 1. Ce6 ?

COMBINAȚII ELEMENTARE

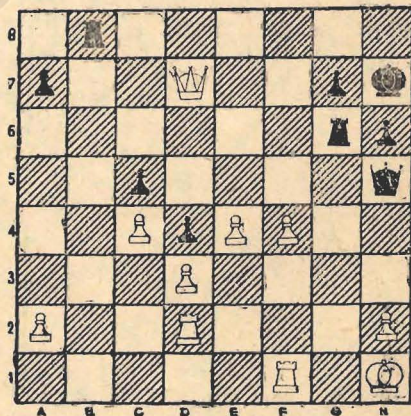
Combinatii legate de pozitia inchisa a regelui.

Romanovski – Rohlin,
Moscow 1927.

1. e4 c5 2. Cc3 Cc6 3. Cf3 Cf6
4. Ne2 d6 5. o-o e6 6. b3 Ne7
7. Nb2 o-o 8. d4 cd 9. C ; d4
a6 10. Rh1 Nd7 11. f4 Da5 12.
Nf3 Tac8 13. Cce2 d5 14. e5
Ce4 15. N ; e4 de 16. Cg3 C ;
d4 17. N ; d4 Tfd8 18. c3 Na3
19. b4 Dd5 20. Dg4 Rh8 21. Nb6
Tg8 22. Tad1 Db5 23. C ; e4 D ;
b6 24. T ; d7 Dc6 25. Cg5 D ;
d7 26. Dh5 h6 27. C ; f7 + Rh7
28. Cg5 + Rh8 29. Dg6 hg. 30.
Dh5X



Barcza – Tarnowski.
Szczawno – Zdrui 1950



În această poziție, după mutarea neglijentă 35. f5 ?, negrul putea să câștige prin ; 35... Df3 + ! 36. T ; f3 Tb1 + cu mat în două mutări.

Consultanți — Blackburne.
Anglia 1901

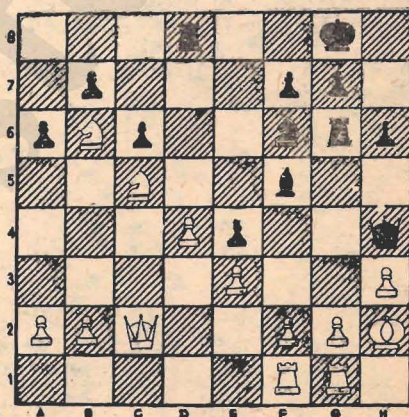
1. e4 e5 2. d4 ed 3. D ; d4 Cc6
4. De3 g6 5. Nd2 Ng7 6. Cc3
Cge7 7. o-o-o o-o 8. f4 d5 9.
ed Cb4 10. Nc4 Nf5 11. Nb3
Ce ; d5 12. C ; d5 C ; d5 13.

Df3 Df6 14. c3 Cb4 ! 15. Nc4
Da6 ! 16. g4 D ; a2 ! și negrul
câștigă.

Anderson — Lange.
Breslau 1859

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 Cd4
4. C ; d4 ed 5. Nc4 Cf6 6. e5
d5 7. Nb3 Ng4 ! 8. f3 Ce4 9.
o-o d3 10. fg Nc5 + 11. Rh1
Cg3 + 12. hg Dg5 13. Tf5 h5 !
14. gh D ; f5 15. g4 Df2. Albul
cedează.

Exercițiu pentru acasă.



Negrul mută și câștigă.

LECȚIA a XXI-a

COMBINAȚII ELEMENTARE

Tezele lecției

Șahul dublu.

Forța deosebită a șahului dublu constă în aceea că el poate fi parat doar prin plecarea regelui. Totodată ambele figuri atacatoare se pot afla în bătaia figurilor adverse. Să se observe legătura între șahul dublu și șahul prin descoperire. „Moara” – un mijloc tactic bazat pe șahul prin descoperire.

Andersen – Dufresne.
Berlin 1852

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5
4. b4 N ; b4 5. c3 Na5 6. d4 ed
7. o-o d3 8. Db3 Df6 9. e5 Dg6
10. Te1 Cge7 11. Na3 b5 12.
N ; b5 Tb8 13. Da4 Nb6 14.
Cbd2 Nb7 15. Ce4 Df5 16. N ;
d3 Dh5 17. Cf6 + gf 18. ef Tg8
19. Tad1 Df3 20. T ; e7 + C ;
e7 21. D ; d7 + R ; d7 22.
Nf5 ++ (Deși albul se află sub
amenințarea matului într-o mu-
tare și are ambele figuri ataca-
toare – turnul și nebunul – în
priză, totuși cu toate acestea al-
bul câștigă). Aceasta este forța

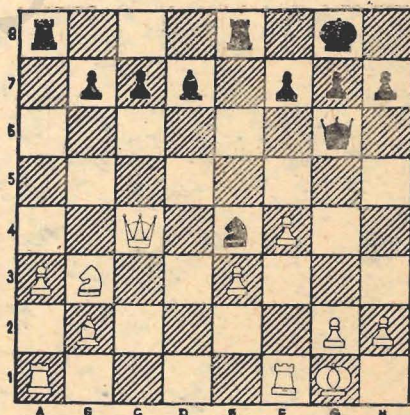
distrugătoare a șahului dublu.
22.... Re8 23. Nd7 + Rf8 24.
N ; e7X

Contemporanii lui Andersen,
au denumit această partidă
„veșnic verde”.

Reti – Tartakower
1910.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Cc3 de 4.
C ; e4 Cf6 5. Dd3 e5 6. de Da5
+ 7. Nd2 D ; e5 8. o-o-o C ;
e4 9. Dd8 + ! R ; d8 10. Ng5
++ Rc7 11. Nd8X

Kotov – Botwinnik
Leningrad 1939



În această poziție, la 20. D ; c7 putea să urmeze : 20... Nh3 21. Dc2 Tac8 22. De2 Cd6 23. Tf2 Ng4 24. De1 Ce4 25. Tf1 Tc2 26. Db1 T ; g2 + ! 27. R ; g2 Nh3 + ! 28. R ; h3 Cf2 + 29. T ; f2 T ; e3 + 30. Rh4 Dh6 + 31. Rg4 Dh3 + 32. Rg5 h6X.

În partidă s-a jucat ; 20. Tfd1 și negrul a obținut avantaj prin : 20... Cd6 21. Dd3 Nf5 22. Dc3 Ne4.

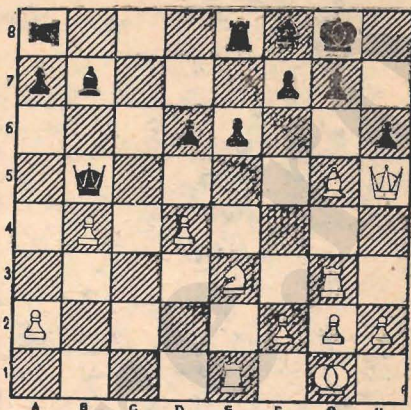
În combinația, cunoscută sub denumirea de „moară”, figurile active de bază sînt ; nebunul, dispus pe diagonala principală, și turnul de pe orizontala a șaptea (a doua).

Ideea șahului prin descoperire de către turn, care se repetă de mai multe ori, nebunul fiind inatacabil, prin mutări pendulatorii ale turnului, cu amplitudinea mereu crescîndă, legată de mari cîștiguri materiale, a servit drept bază pentru apariția termenului „moară”. P. Romanovski).

Torre — Em. Lasker.
Moscova 1925.

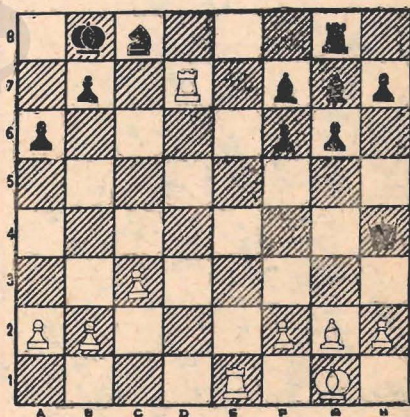
1. d4 Cf6 2. Cf3 e6 3. Ng5 c5 4. e3 cd 5. ed Ne7 6. Cbd2 d6 7. c3 Cbd7 8. Nd3 b6 9. Cc4 Nb7 10. De2 Dc7 11. o-o o-o 12. Tfe1 Tfe8 13. Tad1 Cf8 14. Nc1 Cd5 15. Cg5 b5 16. Ca3 b4 17. cb C ; b4 18. Dh5 N ; g5 19. N ; g5 C ; d3 20. T ; d3 Da5 21. b4 Df5 ? 22. Tg3 h6 23. Cc4

Dd5 24. Ce3 Db5 ? 25. Nf6 !



D ; h5 26. T ; g7 + Rh8 27. T ; f7 + Rg8 28. Tg7 + Rh8 29. T ; b7 + Rg8 30. Tg7 + Rh8 31. Tg5 + Rh7 32. T ; h5 Rg6 33. Th3 R ; f6 34. T ; h6 + și albul a cîștigat după cîteva mutări.

Exercițiu pentru acasă.



Albul mută și cîștigă.

LECȚIA a XXII-a

COMBINAȚII ELEMENTARE

Tezele lecției

Legături

Legătura este mijlocul prin care se limitează mobilitatea figurilor și pionilor ale adversarului.

Piesa se consideră legată atunci când mutarea ei duce la pierderi materiale, sau când devine imposibilă din cauză că regele ar rămâne în șah. Legătura poate fi și un caz particular al poziției de „zugzwang”.

Keres — Arlamowski.

Szezawno — Zdruj 1950.

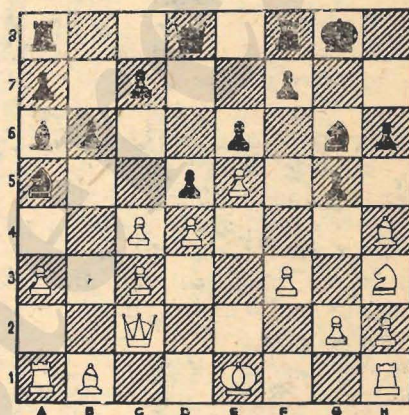
1. e4 c6 2. Cc3 d5 3. Cf3 de 4. C ; e4 Cf6 5. De2 Cbd7 6. Cd6X

Kotov — Keres

Budapesta 1950

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. a3 N ; c3 + 5. bc Cc6 6. f3 b6 7. e4 Na6 8. e5 Cg8 9. Ch3 Ca5 10. Da4 Ce7 11. Nd3 o-o

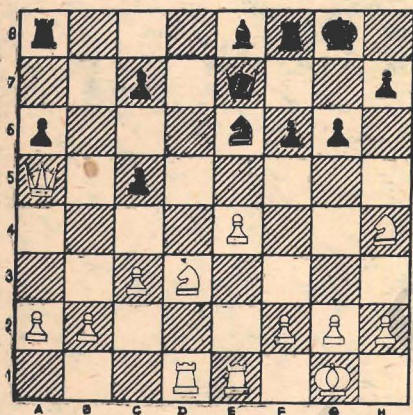
12. Ng5 h6 13. Nh4 d5 14. Nb1 ! g5 15. Dc2 Cg6 16.



16. Cf4 !! gh 17. C ; g6 Te8 18. Ch8 ! Te7 (Dacă 18... Dd7 atunci 19. Dh7 + Rf8 20. Cg6 +) 19. Dh7 + Rf8 20. f4 C ; c4 21. f5 ef 22. o-o Nc8 23. N ; f5 N ; f5 24. T ; f5 Re8 25. T ; f7 Rd7 26. Df5 + Rc6 27. Df6 + Rd7 28. e6 + Rc6 29. T ; e7 D ; h8 30. T ; c7 + ! Rb5 (Dacă 30... R ; c7 31. De7 + Rb8 32. Tf1) 31. De7 a5 32. Dd7 + Ra6 33. Tb1. Negrul cedează.

Zak – Averbach
Moscova 1947.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6
4. Na4 d6 5. c3 Df6 6. o-o Ng4
7. d3 Ce7 8. Cbd2 Cg6 9. N ;
c6 + bc 10. Da4 Nd7 11. Cc4
Ne7 12. d4 o-o 13. Ng5 De6 14.
N ; e7 D ; e7 15. de de 16.
Da5 Ne8 17. Cc ; e5 Cf4 18.
Tfe1 c5 19. Tad1 f6 20. Cd3 Ce6
21. Ch4 g6 22. Cf5 gf 23. ef



c4 ! 24. Dd5 ! Td8 25. D ; c4
Nb5 26. De4 Td6 27. fe Tfd8
28. Dg4 + Rh8 29. Cf4 f5 30.
Dh5 Ne8 31. De2. Negrul ce-
dează.

Uneori figura legată mani-
festă tendința de deslegare cu
condiția ca în spatele ei să nu
fie regele.

Varianta din gambitul damei.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4.

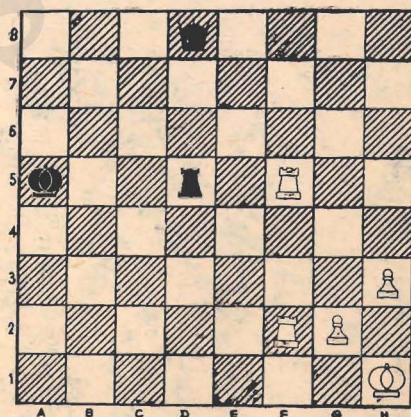
Ng5 Cbd7 5. cd ed 6. C ; d5 ?
C ; d5 ! 7. N ; d8 Nb4 + 8.
Dd2 N ; d2 + 9. R ; d2 R ; d8
și negrul câștigă.

**Varianta Rauzer din partida
spaniolă.**

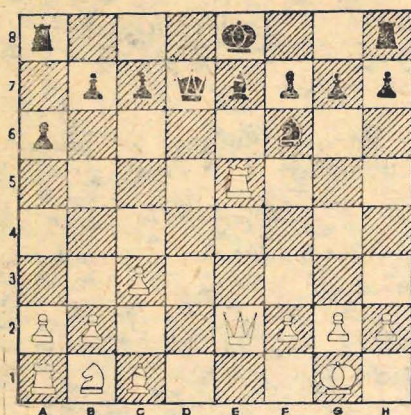
1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6
4. Na4 d6 5. c3 Cf6 6. o-o C ;
e4 7. d4 Nd7 8. Te1 Cf6 9. N ;
c6 N ; c6 10. de de 11. D ;
d8 + T ; d8 12. C : e5 Ne4 13. f3
Nc5 + 14. Ne3 N ; e3 + 15.
T ; e3 Td1 + 16. Rf2 N ;
b1 17. Cg6 + Ce4 + ! 18. T ;
e4 + N ; e4 ! 19. T ; d1 N ;
g6 și negrul câștigă.

Exerciții pentru acasă.

I.



Albul mută și câștigă .



II. Evaluați poziția după mutațiile :

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6
4. Na4 Cf6 5. o-o d6 6. c3 C ;
- e4 7. Te1 Cf6 8. d4 Nd7 9. de ?
- C ; e5 10. N ; d7 + D ; d7 11.
- C ; e5 de 12. T ; e5 + Ne7 13.
- De2 Poate negrul să se elibereze de legătură ?

LECȚIA a XXIII-a

COMBINAȚII ELEMENTARE

Tezele lecției.

Îndepărtarea.

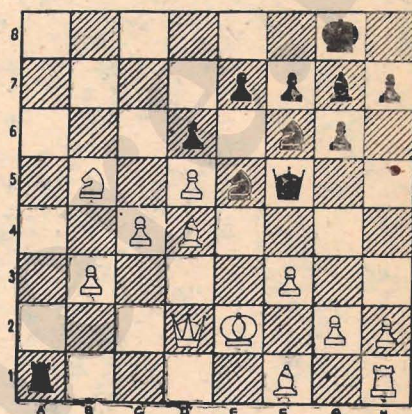
Deseori se întâlnesc combinații cu ideea de îndepărtare, care are drept scop îndepărtarea unei figuri de la apărarea unui punct important.

Morphy – Consultați.
Paris 1858.

1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. d4 Ng4 4. de N ; f3 5. D ; f3 de 6. Nc4 Cf6 7. Db3 De7 8. Cc3 ! c6 9. Ng5 b5 10. C ; b5 ! cb 11. N ; b5 + Cbd7 12. o-o-o Td8 13. T ; d7 !! T ; d7 14. Td1 De6 15. N ; d7 + C ; d7 16. Db8 + C ; b8 17. Td8X

Freidlin – Zak.
Leningrad 1947.

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 ed 4. C ; d4 Cf6 5. Cc3 g6 6. f3 Ng7 7. Ne3 o-o 8. Dd2 Cc6 9. Cb3 Ne6 10. Cd5 N ; d5 11. ed Ce5 12. c4 Dd7 13. Cd4 a6 14. a4 Tfc8 15. b3 b5 16. ab ab 17. T ; a8 T ; a8 18. C ; b5 Ta1 + 19. Re2 Df5 20. Nd4



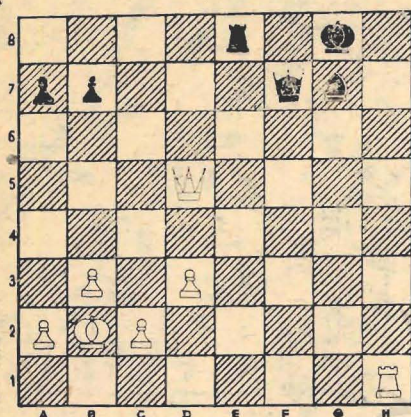
20... Nh6 21. Ne3 (La 21. D ; h6 ? urmează 21... Ta2 + 22. Rd1 Dc2 + 23. Re1 Db1 + sau 22. Re3 Cg4 +) 21... Ne3 22. R ; e3 Ceg4 + 23. Rd4 (La 23. fg ar urma 23... De4 + 24. Rf2 Ta2 25. D ; a2 C ; g4 + 26. Rg3 De3 + 27. R ; g4 h5 + sau 27. Rh4 g5 + 28. Rh5 Cf6 + 29. Rh6 g4X) 23... De5 + 24. Rd3 Td1 ! 25. D ; d1 Cf2 + 26. Rc2 C ; d1 27. R ; d1 Db2 28. Re1 Ch5 29. g3 Cg7 30. Ne2 Cf5 31. Rf2 D ; b3 32. Td1 De3 + 33. Rf1 h5 34. Ta1 h4 35. g4 Cg3 + 36. hg hg. Albul cedează.

Exerciții.

A revedea motivul îndepărtării întâlnit în partidele : Andersen – Kisseritzki 22. Df6 + (lecția a VIII) Ezerski – Lelciuc 16.

Exerciții pentru acasă.

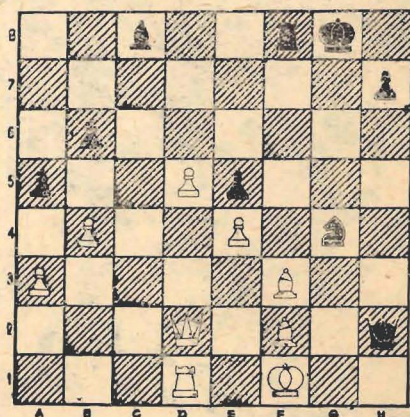
I.



Albul mută și câștigă

II. În partida Cehover – Socolski, Leninfad 1947 s-a ajuns la poziția :

Negrul mută și câștigă.



LECȚIA a XXIV-a

COMBINAȚII ELEMENTARE

Tezele lecției.

Transformarea pionului.

Pionul ajuns pe penultima orizontală, creează motive pentru diverse feluri de combinații, în legătură cu transformarea lui în figură.

Tal – N.

Simultan la Ștuttgart 1958.

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cd 4. C ; d4 Cf6 5. Cc3 g6 6. Ne3 Ng7 7. f3 Cc6 8. Dd2 Nd7 9. o-o-o Da5 10. Rb1 Tc8 11. g4 h6 12. h4 a6 13. Ne2 Ce5 14. g5 hg 15. hg T ; h1 16. gf !! T ; d1 + 17. C ; d1 ! D ; d2 18. fg și negrul cedează.

Hariton – Rozenberg.

Olimpiada pionierilor.

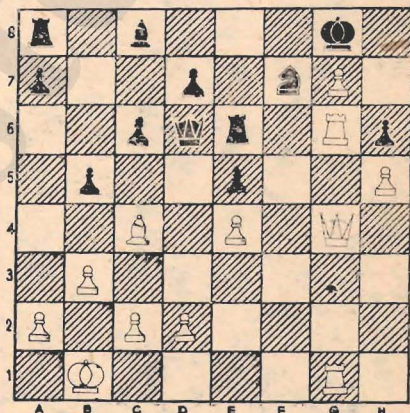
Moscova 1957.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cc3 Nb4 4. e5 Ce7 5. Dg4 o-o 6. Nd3 c5 7. Ng5 Dc7 8. a3 cd 9. ab dc 10. N ; e7 cb 11. Tb1 D ; e7 12. Cf3 a5 13. c3 ab ! 14. N ; h7 + R ; h7 15. Dh5 + Rg8 16. Cg5

D ; g5 ! 17. D ; g5 bc 18. o-o Cc6 19. h4 f6 20. ef T ; f6 21. f4 Ta2 22. Dg3 Cd4 23. Dd3 e5 24. fe T ; f1 + 25. D ; f1 c2 26. Rh2 Cf3 + 27. gf Nf5. Albul cedează.

Teichmann – N.

Zurich 1921.



1. T ; h6 C ; h6 2. Dg5 Cf7 3. Dd8 + !! C ; d8 4. h6 și albul câștigă.

1. Dg5 se apără simplu prin 1. ...Nb7

Rusacov — Verlinski.
Moscova 1947.

1. e4 e5 2. c3 Cf6 3. d4 Cc6. 4. Ng5 h6 5. Nh4 g5 6. Ng3 ed 7. e5 dc 8. ef cb ! 9. De2 + De7 ! 10. fe Ng7. Albul cedează.

Varianța apărării Karo-Kan

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Cc3 de 4. C ; e4 Cf6 5. Cg3 h5 6. Ng5 h4 7. N ; f6 ? (Pentru a se întoarce cu calul în centru). 7... hg 8. Ne5 T ; h2 9. T ; h2 Da5 + 10. c3 D ; e5 + ! 11. de gh și negrul câștigă.

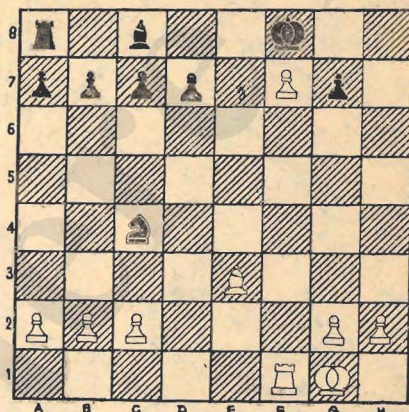
Exercițiu.

A se reaminti combinația pe pe tema transformării pionului

din partida Schlechter — Perlis
lecția VII).

Exercițiu pentru acasă.

În partida Socolski — Navrodski Omsk 1944, s-a obținut poziția :



Albul mută și câștigă.

LECȚIA a XXV-a

COMBINAȚII ELEMENTARE

Tezele lecției.

Distrugerea acoperirii de pion ni a regelui.

Ideile combinative de acest gen sînt destul de diversificate.

De cele mai multe ori, acoperirea de pion este spartă prin scarificarea unei figuri, dar uneori se sacrifică chiar două sau mai multe figuri, după care regele devine un obiect comod pentru atacul direct.

Alehin — Feldt.
Tavropol 1916.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cc3 Cf6 4. ed C ; d5 5. Ce4 f5 6. Cg5 Ne7 7. C5f3 c6 8. Ce5 o-o 9. Cgf3 b6 10. Nd3 Nb7 11. o-o Te8 12. c4 Cf6 13. Nf4 Cbd7 14. De2 c5 15. Cf7 ! R ; f7 16. D ; e6 + Rg6 17. g4 Ne4 18. Ch4X

Lucomski — Pobedin
Moscova 1929.

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 b6 4. e4 Nb4 5. e5 Ce4 6. Dg4 C ; c3 7. bc N ; c3 + 8. Rd1 ! Rf8 (8... N ; a1 9. D ; g7 Tf8 10. Ng5 !) 9. Tb1 Cc6 10. Na3 + Rg8 11. Tb3 N ; d4 12. D ; g7

+ ! R ; g7 13. Tg3 + Rh6 14. Nc1 + Rh5 15. Ne2 + Rh4 16. Th3X

Ed Lasker — Thomas.
Londra 1912.

1. d4 e6 2. Cf3 f5 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Ne7 5. N ; f6 N ; f6 6. e4 fe 7. C ; e4 b6 8. Ce5 o-o 9. Nd3 Nb7 10. Dh5 De7 ? 11. D ; h7 + ! R ; h7 12. C ; f6 ++ Rh6 13. Ceg4 + Rg5 14. h4 + Rf4 15. g3 + Rf3 16. Ne2 + Rg2 17. Th2 + Rg1 18. Rd2X

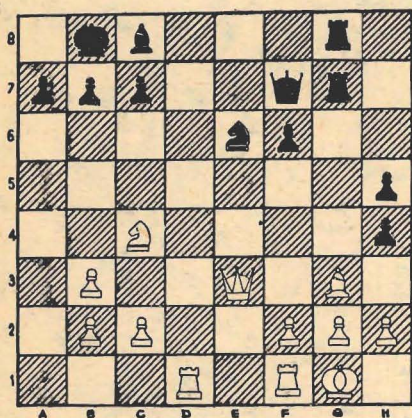
Tal — Fuschter.
Portoroj 1958.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Cc3 de 4. C ; e4 Cd7 5. Cf3 Cgf6 6. C ; f6 + C ; f6 7. Nc4 Nf5 8. De2 e6 9. Ng5 Ne7 10. o-o-o-h6 11. Nh4 Ce4 12. g4 Nh7 (Era riscant 12... N ; h4 13. gf C ; f2 14. fe cu atac puternic). 13. Ng3 C ; g3 14. fg Dc7 15. Ce5 Nd6 16. h4 f6 ? 17. N ; e6 ! fe 18. de Nc5 19. Thf1. Mai tare decît 19. Nd7 +) 19... Tf8 20. T ; f8 + N ; f8 21Df3 De7 22. Db3 Tb8 (O rezistență mai îndelungată se putea opune prin : 22. ...b5 23. Nd7 + D ; d7 24. T ; d7 R ; d7 25. Df7 + Ne7

26. D ; g7 Ne4 27. D ; h6 etc.)
 23. Nd7 + D ; d7 24. T ; d7 R ;
 d7 25. Df7 + Ne7 26. e6 +

Rd8 27. D ; g7. Negrul cedează, deoarece la 27... Ne4 decide 28. De5.

Exercițiu pentru acasă.



Albul mută și câștigă.

LECȚIA a XXVI-a

CONCURS DE REZOLVAREA PROBLEMELOR DE ȘAH

Indicații metodologice.

Pentru a dezvolta capacitatea tactică a participanților, este folositor de a le face cunoscut bazele compoziției șahiste, în mod special cu rezolvarea problemelor miniaturi cu mat în două mutări și a studiilor elementare. Scopul concret propus, stimulează gândirea copiilor. Cu mare satisfacție ei caută mutarea neașteptată, greu gășibilă, care duce la rezolvarea problemei.

Tezele lecției.

(Luare din cartea „Rezolvarea problemelor de șah” de R. Umnov).

Problema de șah este o poziție alcătuită artificial, în care se cere de a da mat regelui negru într-un anumit număr de mutări. Problemele pot fi de două tipuri ; cu amenințare sau bazate pe zugzwang. O trăsătură caracteristică a problemelor cu amenințare este prezența la negru a mutărilor indifferente. Asemenea mutări nu provoacă slăbiciuni în poziția lor, care să fie exploatate de alb pentru a da mat. În problemele cu zugzwang, forțele negre sînt limitate și fiecare mutare a lor du-

ce la o slăbire decisivă a poziției. Problemele contemporane sînt astfel alcătuite ca să nu înceapă cu șah, luarea unei figuri negre, transformarea unui pion alb sau luarea unui cîmp de refugiu a regelui negru.

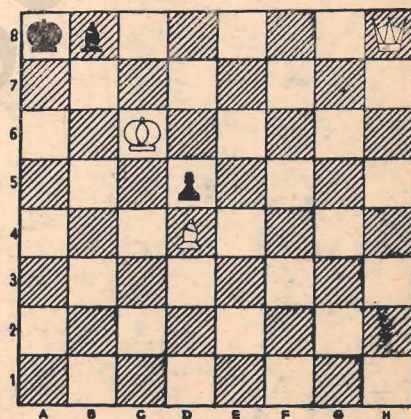
Pe tablă nu trebuie să existe nici o figură de prisos.

Probleme cu mat în două mutări.

Exemple :

I. Problema cu amenințare.

P. Romanovski.

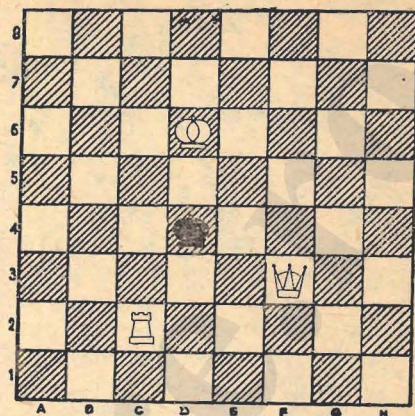


1. Na7 ! Amenință 2. D ; b8X
1. ... R ; a7 2. Da1X

II. Problemă cu zugzwang.

H. Karpenter.

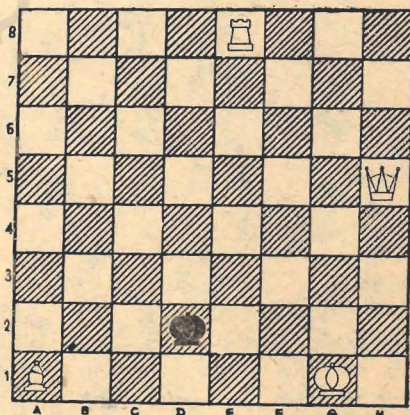
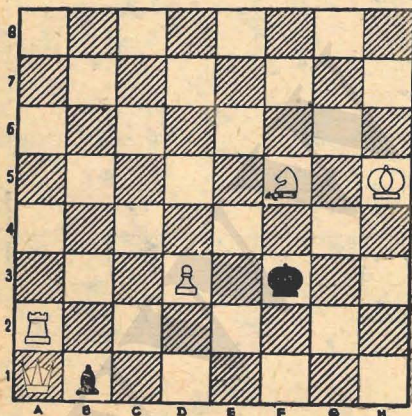
1. Dh3 ! Re4 2. Tc4X



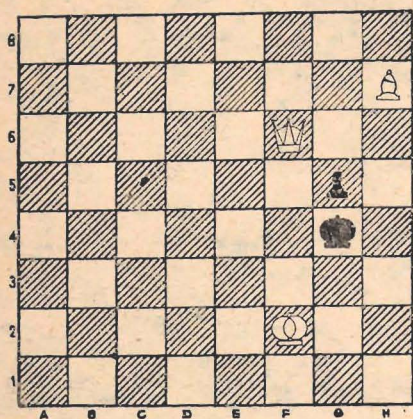
PROBLEME PENTRU CONCURSUL DE DEZLEGĂRI

I. A. Galițki.

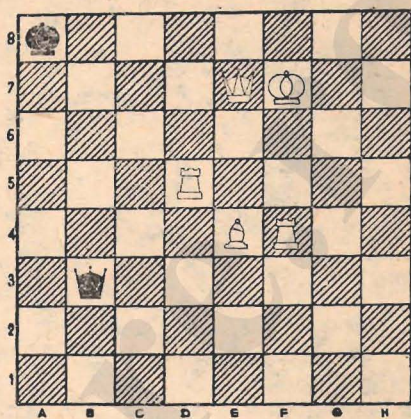
II. F. Palitzsch.



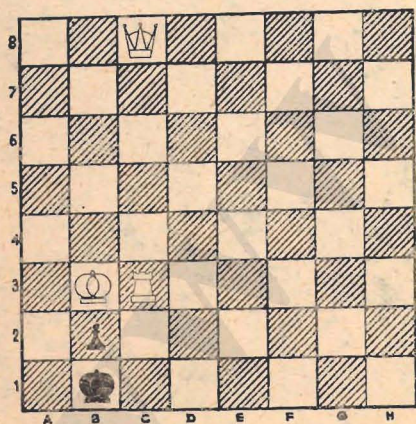
III. J. Abott.



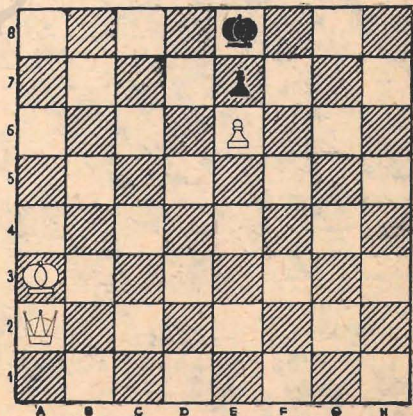
V. E. Larsen—Letuen.



IV. D. Gorfinkel.



VI. D. Gorfinkel.



LECȚIA a XXVII-a.

FINALURI.

I. DAMA CONTRA PIONULUI DE PE ORIZONTALA A ȘAPTEA (A DOUA).

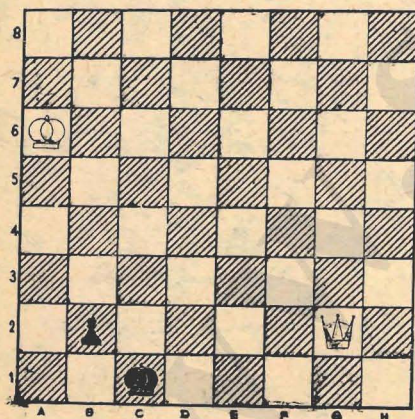
Partea care are dama, câștigă dacă pionul se găsește pe verticalele „b”, „d”, „e” și „g”.

Partea care are pionul pe ce-

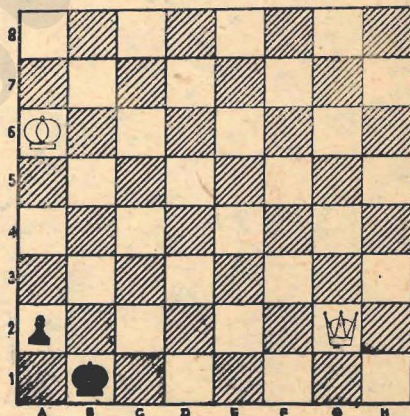
lelalte verticale, obține remiză cu condiția ca regele advers să fie destul de îndepărtat.

Exemple

I.



II.

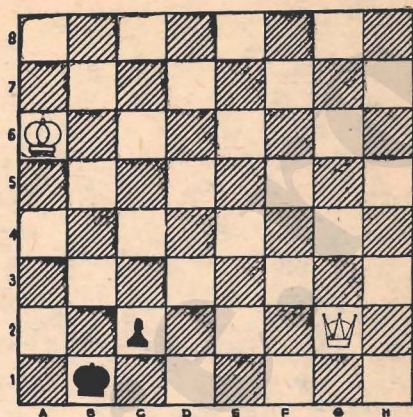


Remiză.

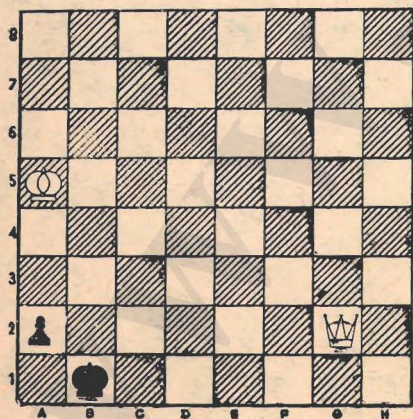
Albul mută și câștigă.
A se arăta câștiguri analoge în cazurile cînd pionul se găsește pe verticalele d, e și g.

III.

Remiză.



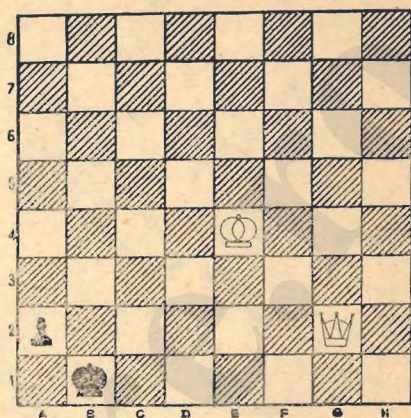
IV.



1. Ra4 a1D + 2. Rb3 și câștigă.

V.

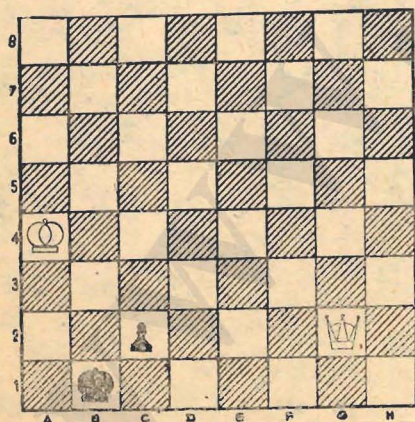
1. Rd3 și câștigă.



VI.

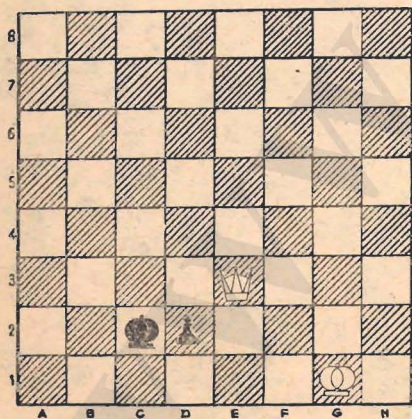
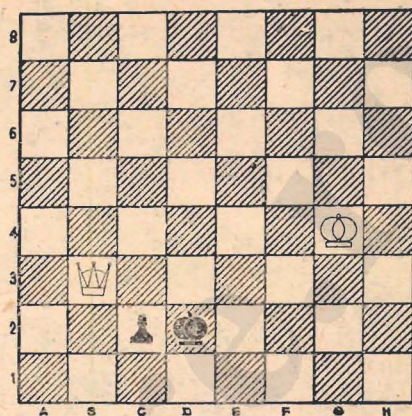
1. Rb3 și câștigă.

Albul câștigă dacă regele lor ajunge în două mutări pe cîmpul „b3” (pentru pionul a) și corespunzător pe cîmpul „g3” (pentru pionul h).



VII.

1. Db2 Rd1 2. Rf3 ! Rd2 3. Re4
Rd1 4. Rd3 și câștigă.



Exercițiu pentru acasă.

Albul mută și câștigă.

II. FINALURI CU FIGURI U- ȘOARE.

Tezele lecției.

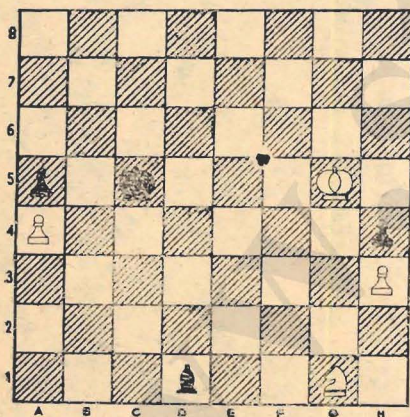
Lupta nebunului contra calului.

Forța acestor figuri depinde de dispoziția regilor și a pionilor.

1. Nebunul mai puternic decât calul.

În pozițiile în care există pioni liberi pe ambele flancuri, nebunul este mai puternic decât calul.

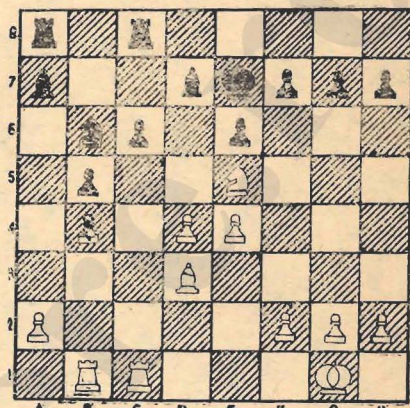
Exemple.



Cu tot materialul redus negrul câștigă.

1. R ; h4 N a4 2. Ce2 Nc2 3. Cc3 Rc4 4. Ca2 Rb3 ! 5. Cc1 + Rb2 6. Ce2 a4 și câștigă.

Zak – Scliarov.
Leningrad 1947.

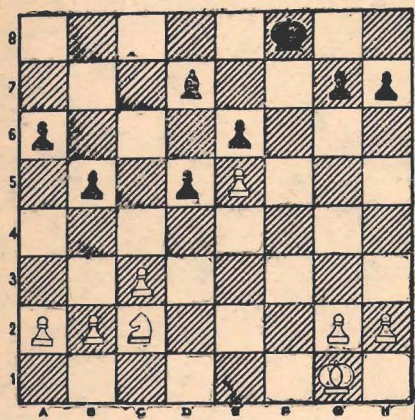


Poziția după mutarea 18 a negrului.

19. d5 ! cd 20. C ; d7 R ; d7 21. N ; b5 + Rd6 22. Na6 T ; c1 + 23. T ; c1 d4 24. f4 f6 25. Tc5 Td8 26. Nb5 Tc8 27. e5 + ! fe 28. fe + Re7 29. T ; c8 C : c8 30. Rf2 Cb6 31. a3 Cd5 32. Nc6 Ce3 33. Rf3 Cc4 34. Nb5 ! C ; e5 + (Nu se poate juca 34. ... C ; a3 ? din cauza 35. Nd3 ! și calul negru este scos din joc.) 35. Re4 Rd6 36. R ; d4 Cg4 37. Ne2 ! e5 + 38. Rc4 Ce3 + 39. Rb5 Rc7 40. Nf3 Cc2 41. a4 Ca3 ? 42. Ra6 Rb8 43. Ne4 h6 44. Nd3 ! (Calul este prins în capcană.) 44. ... g5 45. g3 Ra8 46. a5 Rb8 47. b5 e4 48. N ; e4 Cc4 49. Nc6. Negrul cedează.

2. Calul mai puternic decît nebunul.

Dacă pionii sînt blocați și se găsesc pe cîmpuri de culoarea nebului, atunci calul este mai puternic decît nebunul.



Zubarev — Alexandrov.
Moscova 1915.

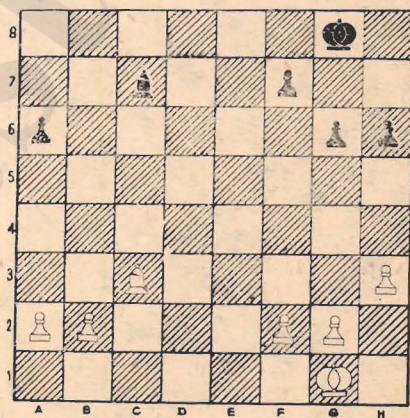
1. Rf2 Re7 2. Re3 Rd8 3. Rd4 Rc7 4. Rc5.

Ambele părți și-au întărit la maximum poziția regilor ; acum vine rîndul figurilor ușoare. Calul alb, exploatînd faptul că pionii sînt neapărați, pătrunde pe flancul regelui și atacînd pionii, forțează înaintarea lor. Aceasta creează noi slăbiciuni în lagărul negrului.

4... Nc8 5. Cb4 Nb7 6. g3 ! (Impiedicînd mutarea eliberatoare 6... d4 !) 6... Nc8 7. Cd3 Nd7 8. Cf4 g6 9. Ch3 ! h6 10. Cf4 g5 11. Ch5 Ne8 12. Cf6 Nf7 13. Cg4 ! h5 14. Ce3 Ng6 15. h4 ! (Eliberînd pentru cal cîmpul f4) 15... gh 16. gh Ne4 17. Cf1 Nf3 18. Cd2 Ne2 19. Cb3 Ng4 20. Cd4 Nh3 21. Ce2 Nf5 22. Cf4 Ng4 23. b4 ! (Negrul se află în zugzwang.) 23... Rd7 24. Rb6 Nf3 25. R ; a6 Rc6 26. Ce6. Negrul cedează.

3. Nebuni de aceeași culoare.

În finaluri de nebuni de aceeași culoare, un pion în plus de obicei duce la un cîștig ușor.

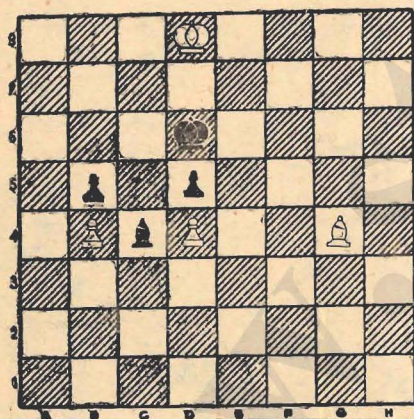


1. Rf1 Rf8 2. Re2 Re7 3. Rd3 Rd6 4. Rc4 Rc6 5. b4 Nb6 6. f3 Nc7 7. a4 Nb6 8. Nd4 Nc7

9. b5 ♖ ab 10. ab ♜ Rb7 11. Rd5 Nb8 12. b6 Nh2 13. Ne5 Ng1 14. Rd6 R ; b6 15. Re7 Rc5 16. R ; f7 Rd5 17. Ng7 h5 18. R ; g6 și albul câștigă.

În finalurile de nebuni de aceeași culoare este util de a dispune pionii pe cîmpurile de culoarea contrară culorii nebului.

În caz contrar, cîmpurile de altă culoare rămîn fără apărarea pionilor și nebulul atacă cîmpurile de aceeași culoare. Un asemenea neajuns al poziției, deseori duce la pierderea partidei.

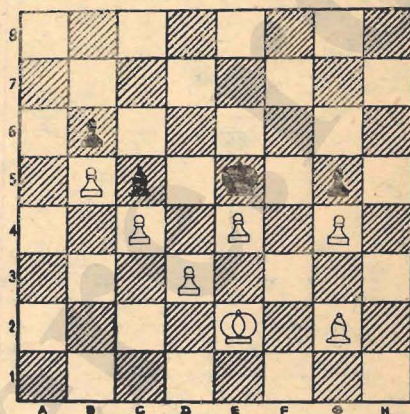


1. Rc8 Rc6 2. Nh5 ! Nf1 3. Ne8
Acuma regele alb se apropie de unul din pionii negri, după care câștigul nu mai prezintă greutate.

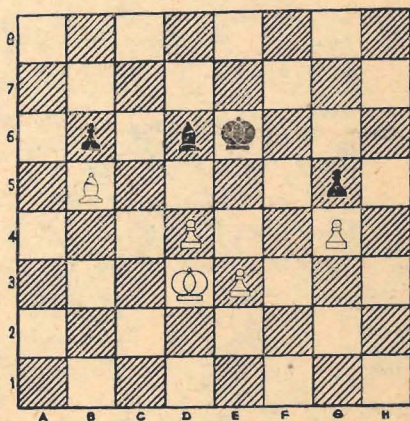
4. Nebuni de culori diferite.

În finalurile de nebuni de culori diferite, realizarea avanta-

jului material de unul sau doi pioni este mult îngreunată și deseori chiar imposibilă.



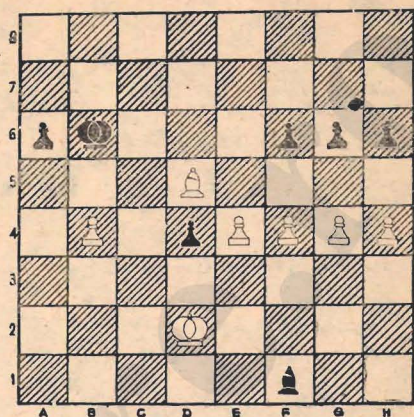
Pionii liberi susținuți de rege, trebuie să mențină pe cîmpurile de aceeași culoare cu culoarea de acțiune a nebulului advers.



Albul mută și câștigă.

Exercițiu pentru acasă.

Goglidze — Bannik.
Riga 1954



Albul mută și câștigă.

LECȚIA a XXVIII-a

ELEMENTE DE STRATEGIE ÎN JOCUL DE ȘAH

Indicații metodologice.

Lupta, în partida de șah, trebuie să se desfășoare după un anumit plan. După faza de deschidere, începe lupta planificată pentru crearea obiectelor de atac. Ambele părți prin manevre judicioase ale figurilor și pionilor, caută să provoace slăbiciuni în lagărul adversarului. În acest fel, problema de bază a strategiei, constă în realizarea planului care să se încheie prin obținerea de avantaj pozițional. Planul strategic poate fi împărțit în trei etape ; prima – lupta pentru crearea slăbiciunilor, a doua – ocuparea teritoriului (câmp, linie, coloană, un grup de câmpuri, centru, etc.), și a treia – realizarea avantajului obținut.

Tezele lecției.

1. Câmpul slab.

Slăbiciunea câmpului depinde în măsura cunoscută, de dispoziția pionilor și a figurilor. Pionii

sunt înapoiați, dublați și ruși de lanțul de pionii, creează câmpuri slabe. Pentru exploatarea lor, cele mai folositoare sînt figurile ușoare, și în primul rînd calul. Un excelent exemplu în acest sens, ne dă frumoasa partidă ;

Pillsburi – Cigorin.
Petersburg 1895.

1. d4 d5 2. c4 Cc6 3. Cf3 Ng4 4. cd N ; f3 5. dc ? N ; c6 6. Cc3 e6 7. e4 Nb4 8. f3 f5 9. e5

După 9. ef ef 10. Nc4 Dh4 + 11. g3 De7 și în centru rămîne un singur pion alb izolat „d”. Acuma în centrul poziției albe există o „gaură” – punctul „d5”.

9. ... Ce7 10. a3 Na5 11. Nc4 Nd5 ! (Negrul tinde spre schimbul nebunilor de alb, după care slăbiciunea câmpurilor albe devine și mai sensibilă). 12. Da4 + c6 13. Nd3 (La pierderea pionului duce 13. N ; d5 C ; d5 14. Nd2 b5 ! 15. Dc2 Dh4 +) 13. ... Db6 14. Nc2 Da6 ! 15. Nd1 Nc4 16. f4 o-o-o 17. Ne3 Cd5 18. Nd2 Cb6 19.

Dc2 T ; d4 20. Tc1 Nd3 21. Db3 Cc4 22. Rf2 C ; d2 și negrul ciștigă.

Un cal amplasat pe un cimp slab central, are o asemenea forță, că devine factorul principal al victoriei.

Aceasta se vede bine în partida următoare :

Smilsov — Rudacovski.
Moscova 1945.

1. e4 c5 2. Cf3 e6 3. d4 cd 4. C ; d4 Cf6 5. Cc3 d6 6. Ne2 Ne7 7. o-o o-o 8. Ne3 Cc6 9. f4 Dc7 10. De1 C ; d4 11. N ; d4 e5 12. Ne3 Ne6 13. f5 Nc4 14. N ; c4 D ; c4 15. Ng5 ! Tfe8 16. N ; f6 N ; f6 17. Cd5 Nd8 18. c3 b5 19. b3 Dc5 + 20. Rh1 Tac8 21. Tf3 Rh8 22. f6 ! gf 23. Dh4 Tg8 24. C ; f6 Tg7 25. Tg3 N ; f6 26. D ; f6 Tcg8 27. Td1 d5 28. T ; g7 și negrul cedează.

2. Importanța liniilor și coloanelor deschise.

O linie deschisă este un important factor pozițional. Stăpânirea unei verticale deschise duce la strîmtorarea forțelor adversarului și creează posibilități pentru pătrunderea figu-

rilor grele. Consecința poate fi atacul direct asupra regelui sau ciștigul de material.

Iată un exemplu caracteristic.

Winter Alehin.
Nottingham 1936.

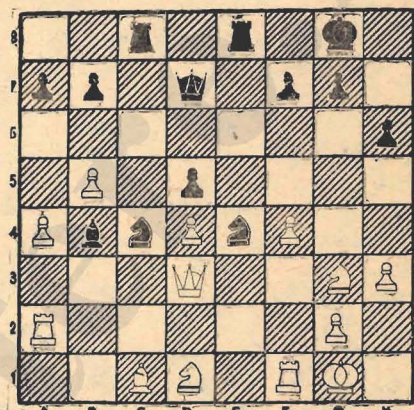
1. d4 e6 2. e4 d5 3. ed ed 4. Nd3 Cc6 5. Cge2 Nd6 6. c3 Dh4 ! 7. Cd2 Ng4 ! 8. Dc2 o-o-o 9. Cf1 g6 10. Ne3 Cge7 11. o-o-o Nf5 12. Cfg3 N ; d3 13. D ; d3 h6 14. f4 ? Dg4 ! 15. h3 Dd7 16. Thf1 h5 17. Cg1 h4 18. C3e2 Cf5 19. Cf3 f6 20. Ch2 Tde8 21. Nd2 Te6 22. Cg4 The8 23. Tde1 T8e7 24. Rd1 De8 25. Df3 Ca5 ! 26. b3 (Periculos este 26. D ; d5 T ; e2 27. T ; e2 T ; e2 28. D ; a5 Cg3 29. Tf3 De4 ! cu atac imparabil). 26. ... Cc4 ! ((R7. 27. bc ? va urma 27. ... Da4 + 28. Rc1 Na3 + 29. Rb1 Tb6 + 30. Ra1 Dc2 cu mat imparabil în două mutări). 27. Nc1 Cce3 + 28. N ; e3 C ; e3 + 29. C ; e3 T ; e3 30. Df2 Db5 ! (Cu amenințarea de mat în două mutări). 31. Cc1 T ; c3 32. T ; e7 N ; e7 33. De1 Rd7 34. f5 Te3 35. Df2 g5 36. Te1 Te4 37. T ; e4 de 38. Rd2 Nd6 ! (Cu amenințarea 39. ... e3 + !) 39. Rc2 Nf4. Albul cedează.

LECȚIA a XXIX-a

ELEMENTELE DE STRATEGIE ÎN JOCUL DE ȘAH

Foarte bine a fost exploatat avantajul strategic. (Cîmpuri slabe în lagărul adversarului și stăpînirea verticalei deschise) în următoarea partidă ;

Stahlberg – Botwinnik.
Moscova 1940.



(Cîmpurile albe centrale sînt în deplină stăpînire a figurilor negre). 24. f5 C ; g3 25. D ; g3 Nd6 26. Df3 Ne7 27. Dg3 Nf6 28. N ; h6 Nd4 + 29. Rh1 f6 30. Nc1 Te4 31. Dd3 Ce5 32. Db1 Tc4 (Din cauza că centrul este în totală stăpînire a negru-lui, figurile albe sînt despărțite). 33. a5 Nc5 34. b6-a6 35. Cb2 Tc3 36. Nd2 Tb3 37. Dc2 Db5 38. Tfc1 Nf8 39. Td1 Te2 40. Dc1 T ; h3 + ! 41. gh d4 ! Albul ce-dează.

3. Pioni izolați și pioni dublați.

Asupra luptei din partida de șah, o influență importantă o are configurația de pioni. În strinsă legătură cu această configurație este activitatea tuturor figurilor de pe tablă, după cum am văzut deja în raportul de forțe cal contra nebun. Este imposibilă alcătuirea unui plan strategic fără a ține seama de acest factor pozițional important.

Pionii izolați și pionii dubli constituie lipsuri ale poziției. În primul caz, în fața pionului izolat se formează un câmp slab, iar în celălalt caz pionii au o mobilitate mai redusă și pot deveni ușor obiectul unui atac.

În mod deosebit de slabi sînt pionii dublați și izolați.

Alehin — Euwe.

Londra 1922.

1. d4 Cf6 2. Cf3 g6 3. Nf4 Ng7
4. Cbd2 c5 5. e3 d6 6. c3 Cc6

7. h3 o-o 8. Nc4 Te8 9. o-o e5
10. de C ; e5 11. N ; e5 ! de
12. Cg5 Ne6 13. N ; e6 fe.

Acum albul în mod consecvent exploatează slăbiciunea pionilor dublați. Totodată el limitează și libertatea de acțiune a figurilor negre, în special a nebulului. 14. Cde4 C ; e4 15. D ; d8 Ted8 16. C ; e4 b6 17. Tfd1 Rf8 18. Rf1 ! (Este mai puternic decît cîștigul pionului prin ; 18. Cg5 Re7 19. C ; h7 Nh6, după care se schimbă nebunul pentru cal). 18. ... Re7 19. c4 ! h6 20. Re2 T ; d1 21. T ; d1 Tb8 22. Td3 Nh8 23. a4 Tc8 24. Tb3 Rd7 25. a5 Rc6 26. ab ab 27. Ta3 Ng7 28. Ta7 Tc7 29. Ta8 Te7 30. Tc8 + Rd7 31. Tg8 Rc6 32. h4 ! Rc7 33. g4 Rc6 34. Rd3 Td7 + 35. Rc3 Tf7 36. b3 Rc7 37. Rd3 Td7 + 38. Re2 Tf7 39. Cc3 Te7 40. g5 hg 41. hg Rc6 42. Rd3 Td7 + 43. Re4 Tc7 44. Cb5 Te7 45. f3 Rd7 (Mutare unică . Dacă 45. ... Rb7 46. Cd6 + și 47. Ce8 cu cîștigarea nebulului). 46. Tb8 Rc6 47. Tc8 + Rd7 48. Tc7 + Rd8 49. Tc6 Tb7 50. T ; e6. Negrul cedează.

LECȚIA a XXX-a

CONCURS DE REZOLVAREA STUDIILOR DE ȘAH

Indicații metodologice.

Concursul de rezolvarea studiilor de șah, urmărește același scop ca și concursul de rezolvarea problemelor, adică dezvoltarea capacităților tactice ale participanților. Însă spre deosebire de problemele miniaturi și mat în două mutări, rezolvarea studiilor necesită o concentrare, atenție și perseverență mult mai mare. Aici nu este suficient de a găsi o singură mutare care duce la atingerea scopului, ci este necesar de a găsi o serie întreagă de continuări fine.

Pentru copii cu clasificări inferioare este o sarcină peste puterile lor. Atenția se dispersează ei devin pasivi și organizarea unui asemenea concurs își pierde sensul. De aceea este necesar de a selecționa numai studii foarte ușoare, sau chiar numai părțile finale ale lor.

Tezele lecției.

(Extras din cartea „Cum se rezolvă studiile de șah” de I. Averbach).

Un studiu de șah reprezintă o poziție, cu un anumit enunț pentru una din părți (de obicei pentru alb) de a câștiga sau de a obține remiză. A rezolva studiul, înseamnă de a găsi mutările care duc la îndeplinirea enunțului.

Clasificarea studiilor.

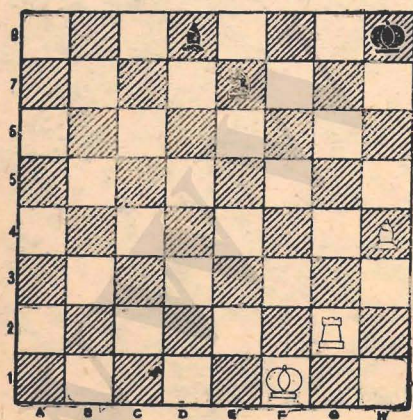
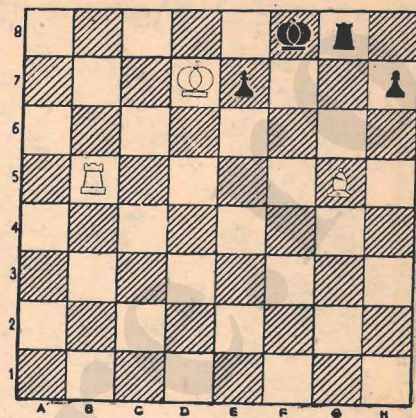
După tipul enunțului, studiile se împart în două mari categorii ; studii în care trebuie obținut câștigul și studiile în care trebuie obținută remiza.

După tipul poziției finale din categoria studiilor de câștig, aceasta poate fi împărțită în două grupe : prima — studii cu final de mat și a doua — studii unde în poziția finală, pentru câștig albul are suficient avantaj material.

Exemple.

- I. Studiu cu final de mat.
A, Troițki.

1. Nh6 + Rf7 2. Tf5 + Rg6 3.
Tg5 + Rf7 4. T ; g8 R ; g8 5.
Re6 Rh8 6. Rf7 e5 7. Ng7X

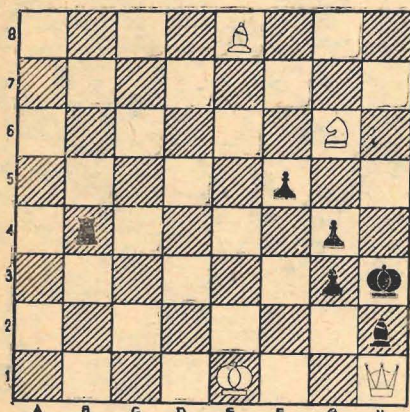


II. Obținerea avantajului decisiv
T. Gorghiev.

1. Nf6 + Rh7 2. Tg7 + Rh6 3.
Tf7 Rg6 (3. ... Cc6 4. N ; d8 C ;
d8 5. Td7 Ce6 6. Td6 și câștigă).
4. Tf8 Cc6 5. N ; d8 Rg7 ! 6.
Te8 Rf7 7. Th8 Rg7 8. Nf6 +
R ; f6 9. Th6 + și albul câștigă.

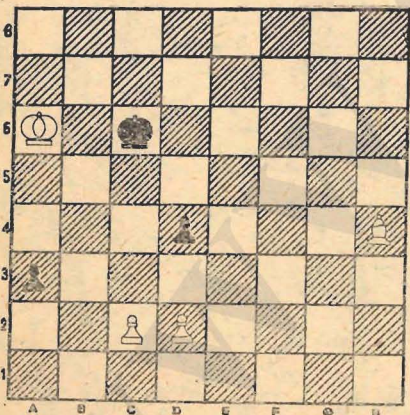
STUDII PENTRU CONCURSUL DE DEZLEGĂRI

I. A. Troițki



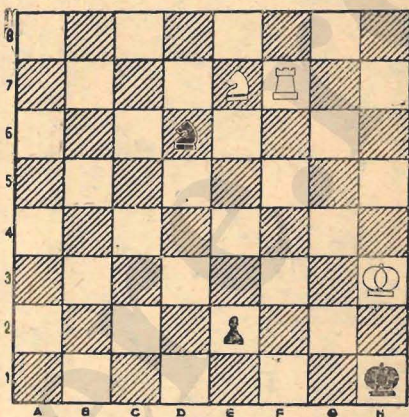
Albul câștigă.

II. L. Kubbel. (Final de studiu).



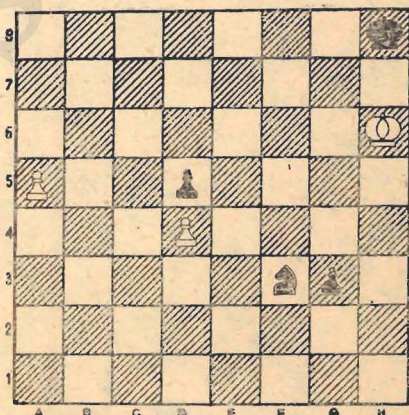
Albul câștigă.

III. A. Troițki



Remiză.

IV. M. Platov. (Final de studiu).



Remiză.

DEZLEGĂRILE EXERCITIILOR

Lecția a IV-a

I. 1. Rh4 a1D 2. g3, orice muta-re, pat.

II. 1.... Tf4 + ! Turn turbat !

Lecția a V-a

Albul obține remiza jucînd Th3-Tf3-Th3 etc.

Lecția a VI-a

I. Ra2 !

II. 1. g4 ! h4 2. g5 !

Lecția a VIII-a

Albul cu tot avantajul material, de dezvoltare și de spațiu, este totuși pierdut din cauza poziției proaste a regelui. Negrul joacă 1.... g6 !

Lecția a VIII-a.

Nu ! Negrul câștigă prin ;
1. b4 a3 !

Lecția a XVI-a.

I. 1. Rc5 e1D 2. Rd6 ! și remi-ză.

II. 1. Dc6 Tb3 2. Da4 + și cîș-tigă.

III. 1... Ta8 + 2. Rd7 Ta7 + 3. Re6 Ta6 + 4. Rf5 Ta5 + 5. Rg6 Ta6 + 6. Tf6 Ta8 7. Td6 și cîștigă.

IV. 1. Ta3 ! c3 2. Rd1 c2 + 3. Rc1 și cîștigă.

V. 1. h5 + Rf6 2. Tf5 + Rg7 3. Ta5 Tb7 și remiză.

Lecția a XVIII-a

1. Da7 ! Da5 2. D ; a6 ! Dc7 3. Da7 ! și cîștigă.

Lecția a XIX-a

I. 1. Tc8 + ! și cîștigă.

II. 1. Ce6 ? Cg4 ! 2. g3 (2. Td8 + D ; d8) 2.... Dc6 + 3. Tg2. Cf2 + 4. Rg1 C ; d1 și cîș-tigă.

Greșit ar fi 1.... C ; d1 2. T ; d1 urmat de 3. Td8 + cu cîștig.

Lecția a XX-a.

1... Tg3 ! 2. fg Cg4 + 3. Rh1 D ; g3 4. hg Dh4X sau 2. Th1 T ; g2 + 3. R ; g2 Dg5 4. Rh2 + Cg4 + 5. hg Dh4 + 6. Rg2 Dg4 + 7. Rh2 Td6 și cîștigă.

Tiparul executat sub comanda 5753 la
Intreprinderea Poligrafică Galați
B-dul George Coșbuc nr. 223 A
REPUBLICA SOCIALISTĂ ROMÂNIA

