Sønderjysk Skoleskak

Vojens Skakklub

Ugebrev uge 2012:46

Holdturneringen i 4. og 5. Hovedkreds:

Vojens Skakklub har tilmeldt et junior-/skoleskakhold, der spiller første stævne mod andre klubber lørdag den 1. december. Reservér datoen.

Julegaveideer til skakspillere: Kig evt. på www.skoleskak.dk .

Teknikmærkerne

For at blive en god skakspiller skal man have en vis tålmodighed og vilje til at øve sig og lære af sine fejl. På et eller andet tidspunkt lønner anstrengelserne sig.

Der er masser af muligheder for at træne skak. Opgaverne i ugebrevene er et eksempel. Nogle er lette, men andre er svære. I næste spalte er der gode råd fra stormester Curt Hansen til, hvordan man kan træne mest effektivt.
Dansk Skole Skak har desuden udviklet en god hjemmeside med øvelser, man kan bruge til træning. Prøv at checke http://www.skoleskak.dk/spil/
Her er der bl.a. adgang til "bronzespringeren", der består af 12 opgaver med stigende sværhedsgrad. Man vælger en stilling – f.eks. matsætning med konge og dronning, med konge og tårn eller et bondeslutspil og øver sig på at spille stillingen. Man kan prøve selv eller løse opgaverne sammen med en kammerat. Det gælder om at vinde de stillinger, der kan vindes, på så kort tid som muligt. Opgaverne kan løses på skærmen eller ved et rigtigt skakbræt.

Til hver opgave hører en demo/løsning. I modsætning til matematik må man **meget gerne** starte med at se på demoen/løsningen, så man hurtigst muligt lærer at gøre det rigtigt og effektivt!

Når man har øvet sig nok på de 12 stillinger/opgaver, kan man gå "til eksamen" i skakklubben.

Det vigtigste er dog, at man bliver bedre til at spille skak, hvis teknikken er i orden. Hvis man altid kan vinde et parti, hvor man har en dronning eller et tårn mere, fordi man er sikker i at sætte mat.

Se også diagram 379, hvor man næsten kun kan løse opgaven, hvis man kan sit bondeslutspil fra Bronzespringeren!

Curt Hansen skriver: (uddrag)

Stormester Curt Hansen, har en daglig skakspalte i Jyllandsposten. Curt skrev den 10.11. 2012 bl.a.:
Næsten alle skakinteresserede vil på et eller andet tidspunkt overveje: hvordan bliver jeg bedre til skak. Som med andre læringsprocesser spiller hukommelsen en afgørende rolle. Den viden, der findes om skak, er så stor, at det er afgørende vigtigt, om man husker de ting, man lærer fra skakbøger og spillede partier…
.. det kan synes åbenlyst, men .. opgaveløsning er bedre end at spille partier igennem fra en skakbog.
.. Analyse på skakbrættet er bedre end at følge skakprogrammers analyser på en computerskærm. Mønstergenkendelse er en vigtig faktor, som bør stimuleres bedst muligt.
.. Vælger man en god slutspilsbog med opgaver, vil man givetvis huske flere ting. Af rigtig gode bøger af denne type er der kun få. Stillingerne skal helst ligne noget, der kunne opstå i et parti og samtidig have en passende sværhedsgrad..
Vi er enige med Curt langt hen ad vejen og anbefaler opgaverne i ugebrevet, hvor der netop lægges op til, at man selv arbejder med stillingerne.
Se også diagram 380.

Skoleskakkalenderen efterår 2012

Man d. 12.11.12	Skoleskak
Ons d. 14.11.12	Kredsstyrelsesmøde
Man d. 19.11.12	Skoleskak
Weekend 24. – 25.11.12	DM i skoleskak, Odense
Man d. 26.11.12	Skoleskak
Man d. 03.12.12	Skoleskak
Lør d. 08.12.12	Juleturnering, Haderslev
Man d. 10.12.12	Skoleskak
Man d. 17.12.12	Juleafslutning i Vojens Skakklub
Fre d. 28.12.12	SGP-turnering i Vojens

Vojens Skakklub, junior-/skoleskak
Mandage kl. 18-19 i Danmarksgade 8, (lokale 1)
Vojens
Juniorleder: Morten Jessen,
Tlf.: 4128 3485 - Email: morten.jessen@hotmail.com
Hjemmeside: www.vojensskakklub.dk

Mat i 1 eller 2 træk

Diagram 371 Hvid gør mat i 2 træk

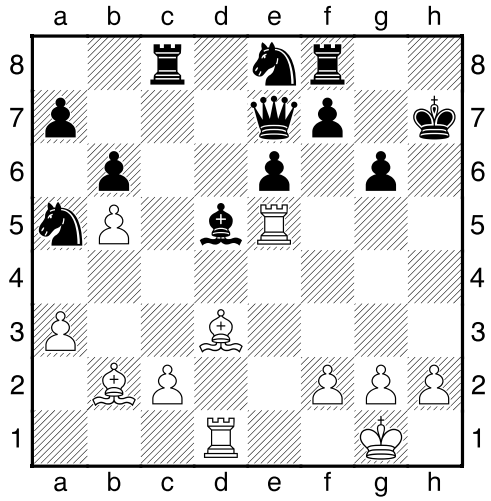


Diagram 372 Hvid gør mat i 1 træk

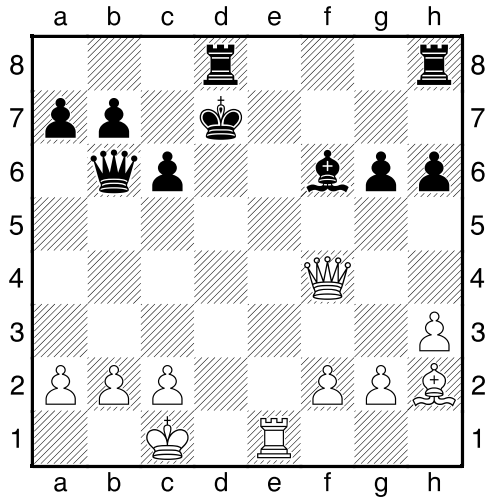
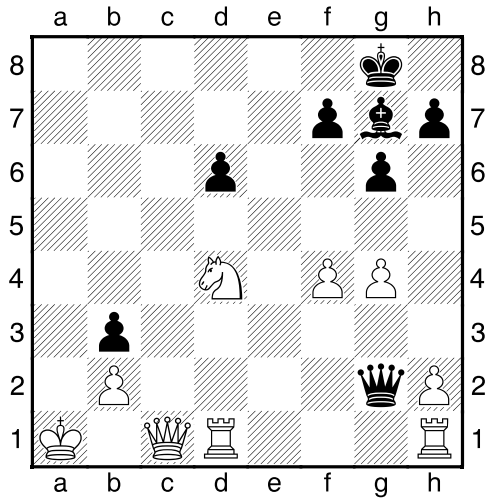


Diagram 373 Sort gør mat i 2 træk



Mat i 2 eller 3 træk

Diagram 374 Hvid gør mat i 3 træk

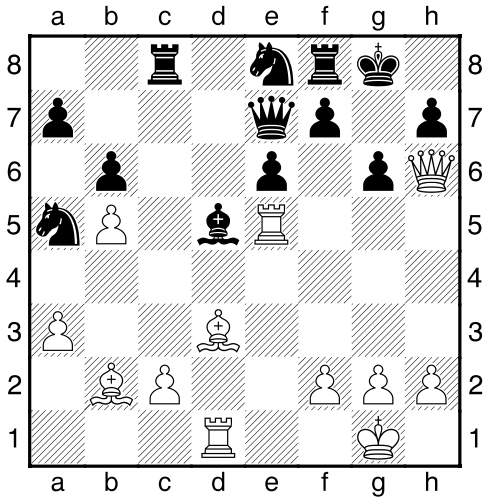


Diagram 375 Hvid gør mat i 2 træk

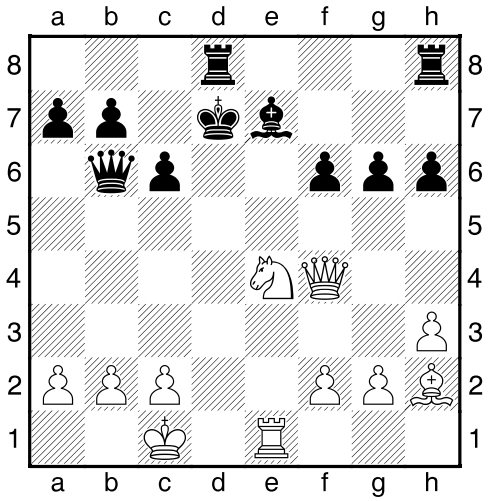
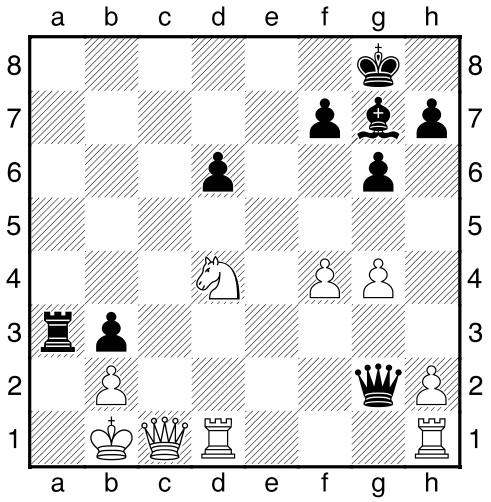


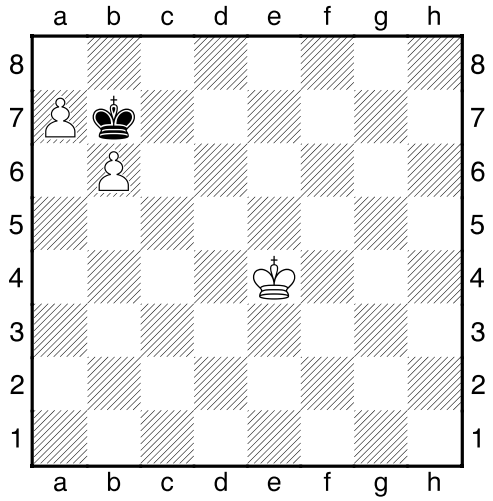
Diagram 376 Sort gør mat i 3 træk



Bondeslutspil

Diagram 377

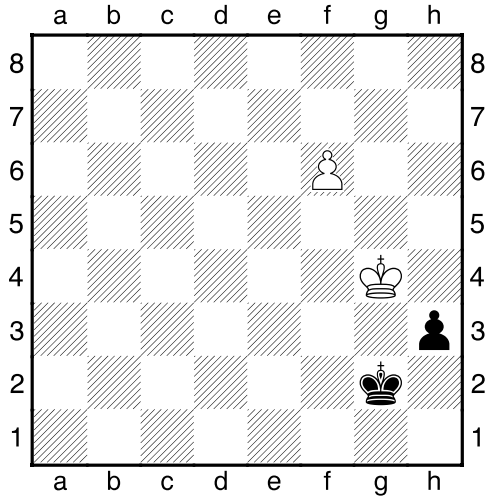
Diagram 177 viser en stilling, som er opstået i tusindvis af partier. Sort er fortabt, men hvid skal stadig finde den sidste finesse. Spiller hvid f. eks. 1. Ke4-d5, Kb7-a8 2. Kd5-c6?+, er sort pat!
Hvid skal vide eller finde ud af, at han er nødt til at ofre bonden på a7 i det rigtige øjeblik for at vinde.



Bonde/Dronningeslutspil

Diagram 378

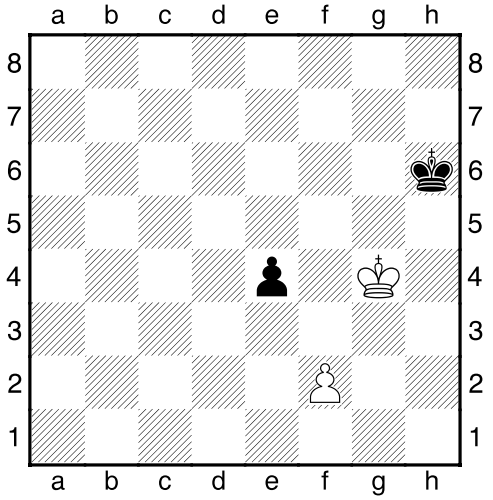
Mange partier ender med et kapløb, hvor begge parter får ny dronning. I diagram 378 er det sådan, men den hvide konge står så meget bedre, at hvid kan vinde alligevel!
Stil stillingen op på et bræt og find en af dine kammerater til at spille den med. Til mat!



Kan sort holde remis?

Diagram 379

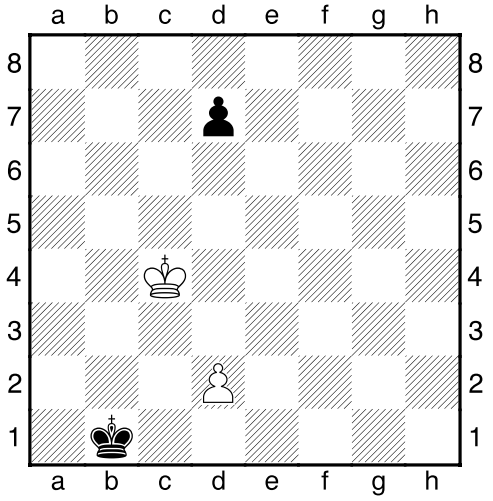
Denne stilling bringes i utallige slutspilsbøger som er skoleeksempel på, hvor vigtigt det er at kunne læren om oppositionen. Hvis hvid trækker, er sort redningsløst fortabt, men hvis sort er i trækket, kan han klare sig! Hvis man kender sin oppositionslære, er det ganske simpelt. Ellers ikke!



Hvid trækker- find planen

Diagram 380

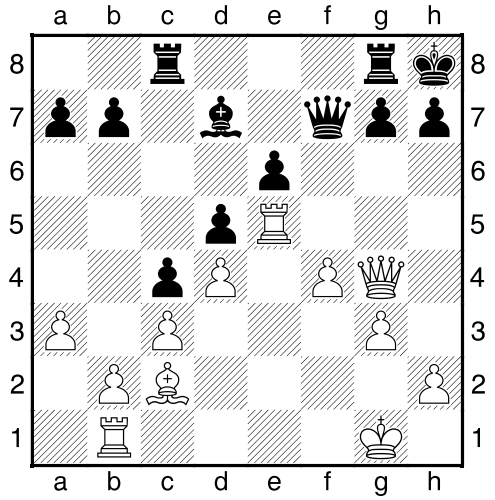
En slutspilsstudie fra 1936 af Herberg. Curt Hansen bruger den i Jyllandsposten til at illustrere vigtigheden af **mønstergenkendelse.** Et begreb, som også i f.eks. 52 totrækkere m.v. og i matopgaverne i ugebrevene anvendes. I denne opgave er det vigtigt, at hvid finder den rigtige plan.



Spil et parti igennem

Nedenstående parti er spillet i den danske 1. division (nu skakligaen) i 2001. Hvid er Semir Nikontovic, som nok har jugoslaviske rødder, og som spiller for skakklubben af 1934, medens sort er den erfarne Lyngby-spiller Finn Vester. Partiet er et godt eksempel på, hvor skidt sort kan komme af sted, hvis han ikke får noget modspil.

Fransk
1. e2-e4, e7-e6 2. d2-d4, d7-d5 3. e4-e5, c7-c5 4. c2-c3, Sb8-c6 5. Sg1–f3, Dd8-b6 6. a2-a3, c5-c4 Snører hvid godt inde på dronningefløjen, men ophævet spændingen i centrum. Ikke spillet tit. **7. Sb1–d2, Sc6-a5 8. Lf1–e2, Lc8-d7 9. 0–0, Sg8-e7 10. Tf1–e1, Se7-f5 11. Ta1–b1, Lf8-e7 12. Dd1–c2, 0–0 13. Le2-d1, Ta8-c8 14. Sd2-f1, Sa5-b3 15. Lc1–f4, Db6-d8 16. Dc2-e2, Sf5-h4 17. Sf3xh4, Le7xh4 18. Ld1–c2, f7-f5 19. e5xf6, Dd8xf6 20. g2-g3, Df6-f7 21. Sf1–e3, Lh4-f6 22. Se3-g4, Sb3-a5 23. Lf4-e5, Kg8-h8 24. Le5-d6, Tf8-e8 25. Sg4-e5, Lf6xe5 26. Ld6xe5, Sa5-c6 27. De2-g4, Te8-f8 28. f2-f4, Sc6xe5 29. Te1xe5, Tf8-g8?** Hvid har hele centrum og angrebschancer, men med dette træk taber sort dog straks.



30. Lc2xh7! ,og sort opgav. Lidt for tidligt, ville man sige, men der er ikke så meget at gøre for sort. På 30. -, Kxh7 vinder hvid omgående med 31. Th5+, Dxh5 32. Dxh5#. Eneste forsvar er 30. -, g6, men så tager hvid bare kvaliteten med 31. Lxg8 og vinder let. Sorts eneste chance er, at hvid forløber sig og vil vinde smart med 30. , g6 31. Lxg6?, Txg6! 32. Th5+, Kg8 33. Dh4, Dg7, og sort står bedst!! Han kunne da lige have ventet med at opgive!

Løsninger

Diagram 371: 1. Te5-h5+, Kh7-g8 2. Th5-h8#
Diagram 372: 1. Df4-g4#
Diagram 373: 1.-, Dg2-a8+ 2. Ka1-b1, Da8-a2#
Diagram 374: 1. Dh6xh7+, Kg8xh7 2. Te5-h5+, Kh7-g8 3. Th5-h8#
Diagram 375: 1. Se4xf6+, Le7xf6 2. Df4-g4# (1. -, Kd7-c8 2. Df4-b8#
Diagram 376: 1. -, Ta3-a1+ 2. Kb1xa1, Dg2-a8+ 3. Ka1-b1, Da8-a2#

Diagram 377: Eneste rigtige måde er 1. Ke4-d5, Kb7-a8 2. Kd5-c5, Ka8-b7 3. Kc5-b5, Kb7-a8 4. Kb5-a5, Ka8-b7 5. a7-a8D+, Kb7xa8 6. Ka5-a6, Ka8-b8 7. b6-b7 og vinder.

Diagram 378: 1. f5-f6, h3-h2 2. f7-f8D, h2-h1D og nu skal hvid spille præcist: 3. Df8-f3+, Kg2-g1 (3. -, Kh2?? 4. Dg3#) 4. Df3-d1+, Kg1-h2 5. Dd1-d6+, Kh2-g1 6. Dd6-d4+, Kg1-g2 7.Dd4-e4+, Kg2-g1 8. De4-e1+, Kg1-g2 9. De1-e2+, Kg2-g1 10. Kg4-g3, og sort er færdig. Han bliver mat.

Diagram 379: Sort trækker og holder remis med 1. -, e4-e3! Hvid er nødt til at slå, men så tager sort oppositionen med 2. f2xe3, Kh6-g6, og hvis man kan sin bronzespringer, kan man med sort holde remis!

Diagram 380:
En vanskelig opgave, da hvid skal spille meget nøjagtigt for at vinde! 1. Kc4-c3! Skal holde sorts konge af vejen. 1. -, Kb1-c1 2. d2-d4, Kc1-d1 3. d4-d5, Kd1-e2 4. Kc3-d4, Ke2-f3 Sort skal hele vejen udenom for at angribe hvids bonde, og det når han ikke: 5. Kd4-e5, Kf3-e3 6. d5-d6, Ke3-d3 7. Ke5-f6, Kd3-d4 8. Kf6-e7 og vinder.

Fr◎s
Herreds Sparekasse