



Sesja inauguracyjna – 9 czerwca 2018 r. – Szkoła Podstawowa nr 6 – prowadzący: J. Kiciński

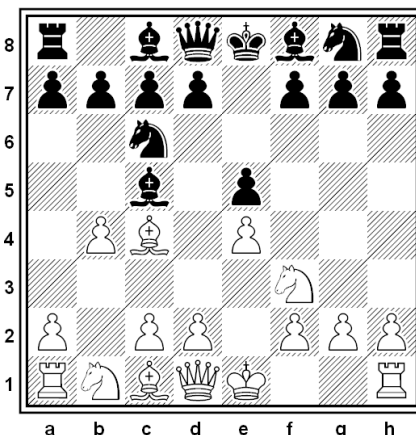
Gambit Evansa

(opracowanie J. Kiciński na podstawie *Wikipedia The Free Encyclopedia*)

Gambit Evansa jest agresywnym wariantem Partii włoskiej. Białe poprzez ofiarę pionka odciągają czarnego gońca z pola c5. Gambit Evansa powstaje po posunięciach 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Gc4 Gc5 4. b4.

Przyjęcie gambitu

Najprostszą i najpopularniejszą reakcją czarnych jest przyjęcie gambitu poprzez 4. ... G:b4, po czym białe grają 5. c3, na co czarne zwykle kontynuują 5. ... Ga5.



Wariant Laskera: 6. d4 d6 7. 0-0 Gb6 8. d:e5 d:e5 9. H:d8+ S:d8 10. S:e5 Ge6. Czarne zwracają gambitowego pionka i wymieniają hetmany, przez co dalsza gra jest łatwa i spokojna (pozycja jest równa). By uniknąć uproszczeń Chigorin zaproponował: 9. Hb3 Hf6 10. Gg5 Hg6 11. Gd5 Sge7 12. G:e7 K:e7 13. G:c6 H:c6 14. S:e5 He6 z pozycją trudną do jednoznacznej oceny. Białe mogą też grać 7. Hb3 Hd7 8. d:e5, gdzie czarne mogą zwrócić pionka przez 8. ... Gb6 lub zatrzymać go 8. ... d:e5 i białe uzyskują wystarczającą rekompensatę..

Czarne mogą również na 6. d4 odpowiedzieć 6. ... e:d4, po czym białe grają 7. Hb3 i dalej roszadę z inicjatywą.

Odrzucenie gambitu

Zamiast bić pionka b4 czarne mogą zagrać 4. ... Gb6 i dalej 5. a4 a6. Z uwagi na stratę tempa większość komentatorów traktuje odrzucenie gambitu jako słabsze niż przyjęcie go i późniejsze zwrócenie pionka.

Czarne mają też możliwość zagrania kontrgambitu przez 4. ... d5, ale ta kontynuacja jest słabsza.

„Wiecznie zielona” partia Anderssen-Dufresne Berlin 1852

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Gc4 Gc5 4. b4 G:b4 5. c3 Ga5 6. d4 e:d4 7. O-O d3

Czarne próbują spowolnić rozwój białych figur nie wpuszczając skoczka na c3 oraz zmuszając białe do straty tempa na zabicie pionka. Popularniejsze (i lepsze) jest Sge7.

8. Hb3 białe natychmiast atakują punkt f7

8. ... Hf6 9. e5 Hg6 10. We1! Sge7 11. Ga3 b5?!

Czarne poświęcają pionka, by z tempem zaktywizować wieżę. Lepsze było 11. ... a6

12. H:b5 Wb8 13. Ha4 Gb6 14. Sbd2 Gb7? konieczna była roszada

15. Se4 Hf5? przegrywająca strata tempa, lepsze było 15. ... d2

16. G:d3 Hh5 17. Sf6+? Efektowne, ale ryzykowne (otwiera linię g), skuteczniejsze było spokojne 17. Sg3

17. ... g:f6 18. e:f6 Wg8 19. Wad1! H:f3? 20. W:e7+! S:e7? 21. H:d7+!! K:d7 22. Gf5+ Ke8

23. Gd7+ Kf8 24. G:e7x 1-0

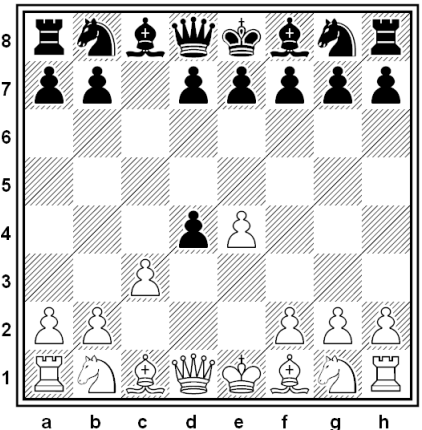
Gambit Morra

(opracowanie J. Kiciński na podstawie *MyChessSite.net*)

Największym wyzwaniem dla szachistów grających 1. e4 jest: co grać na Obronę sycylijską? Zalety Gambitu Morra (1. e4 c5 2. d4 c:d4 3. c3):

- 1) teoria jest „ograniczona” do nie więcej niż 10 głównych wariantów,
- 2) Ty (białe) wybierasz debiut a nie przeciwnik,
- 3) masz duże szanse wywieść przeciwnika na nieznaną mu terytoria,
- 4) jest mnóstwo możliwości komplikowania gry i ataków z ofiarami.

FM Ken Smith napisał: „Gambit Morra rozbija twojego przeciwnika. Jeśli czarne zapytają ‘co zrobiłem źle?’, możesz grzecznie odpowiedzieć: ‘Twoim błędem było zagranie Obrony sycylijskiej!’.”



Za co białe ofiarowują pionka? Jaki jest plan dalszej gry?

- białe wieże ustawiamy na liniach c i d,
- trzeba znaleźć otwarte przekątne dla gońców,
- skoczek c3 może atakować czarne z pól b5 lub d5,
- pchamy pionka z e4 na e5.

Białe oddają pionka c za szybszy rozwój oraz otwarcie linii c. Białe mają większą inicjatywę. Czarny hetman może mieć problemy ze znalezieniem bezpiecznego pola, ponieważ linie c i d będą opanowane przez białe wieże. Potem białe powinny próbować otworzyć linie dla swoich gońców.

Pułapka debiutowa:

1. e4 c5 2. d4 c:d4 3. c3 d:c3 4. S:c3 d6 5. Gc4 Sf6 6. e5 d:e5?? 7. G:f7+ 1-0

Albert Hoogendoorn - Shinji Kanakurni szachy korespondencyjne 2000

1. e4 c5 2. d4 c:d4 3. c3 d:c3 4. S:c3 Sc6 5. Sf3 d6

6. Gc4 Goniec atakuje pionka f7.

6. ... e6 Wzmacnia przekątną a3-f8.

7. 0-0 Sf6 8. He2 Ge7 9. Wd1

Aby białe miały rekompensatę za poświęconego pionka, wieże muszą opanować linie c i d.

9. ... 0-0?

Daje białym przewagę. Należało zapobiec ruchowi 10. e5 poprzez 9. ... e5 lub 9. ... Hc7 lub 9. ... Gd7.

10. e5! Se8 11. e:d6 S:d6?

Kolejny błąd, choć alternatywa nie była dużo lepsza:

11. ... G:d6 12. Sb5 He7 13. Gg5! f6 14. Ge3 (z ideą 15. S:d6 i potem 16. Gc5) 14. ... Gb8

(14. ... a6 15. S:d6 S:d6 16. Gc5 również jest dobre dla białych) 15. Wac1 b6 (15. ... a6 16. Gc5!)

16. Gb3 Gb7 (16. ... Gd7 17. Gc5! b:c5 18. W:d7) 17. Gc5 b:c5 18. G:e6+ Kh8 19. Wd7 1-0

(Kiffmeyer-Sandmeyer 1970)

12. Gf4 Sa5 13. G:d6 G:d6 14. Sb5 S:c4 15. H:c4 G:h2+ 16. K:h2 Hf6 17. Hd4 Hh6+ 18. Kg1 b6

19. He4 1-0

GRODZISKA

AKADEMIA SZACHOWA



Sesja inauguracyjna – 9 czerwca 2018 r. – Szkoła Podstawowa nr 6 – prowadzący: J. Kiciński

Czy komputer może pomóc?

Poniżej wymieniam to, czego sam regularnie używam, wszystkie propozycje są bezpłatne.

Gramy w Internecie z innymi szachistami, wolne partie, ustawiamy obok komputera/laptopa/komórki dużą szachownicę i myślimy patrząc na szachownicę. Po partii obowiązkowo analiza.

Rozwiązujemy zadania taktyczne sprawdzając „w głowie” wszystkie warianty (nie zgadując) – jedno zadanie można rozwiązywać nawet kilkanaście minut. Po rozwiązaniu analizujemy/sprawdzamy warianty. Nie liczy się liczba rozwiązanych zadań, ale trafność odpowiedzi. Dobrych rozwiązań powinno być min. 60-70%.

LiChess.org

Gra tempem Classical 15+15, po partii klikamy „Analiza partii” i „Poproś o analizę komputerową”, dokładnie przeglądamy/analizujemy całą partię i na koniec klikamy „Ucz się na swoich błędach”.

Nauka/Zadania szachowe – zadania taktyczne to pozycje wybrane z prawdziwych partii.

Nauka/Practice – matowanie figurami, wzorce taktyczne – niestety tylko po angielsku.

Nauka/Współrzędne pól – ćwiczymy opanowanie szachownicy (warto).

Narzędzia/Analiza partii – analiza komputerowa dowolnej pozycji czy partii.

Mój login: trenerGM, dołącz do naszego klubu (Społeczność/Kluby): Szachowa Dwójka.

Chess.com

Zadania taktyczne – bezpłatnie 5 zadań dziennie. Zadania to pozycje z partii oraz ułożone studia.

Mój login: tobit0

ChessTempo.com

Trening/Końcówki szachowe – bezpłatnie 2 zadania dziennie. Chodzi nie tylko o znalezienie wygranej, ale o wskazanie posunięcia najszybciej prowadzącego do mata.

Trening/Taktyka szachowa – zadania taktyczne. Zwykle wymagają liczenia kilku wariantów, proponuję ustawiać na szachownicy.

Aplikacje na smartphone'a (Android/iOS) – MyChessApps.com

iChess – Chess Tactics/Puzzles – zadania taktyczne offline, zróżnicowany poziom.

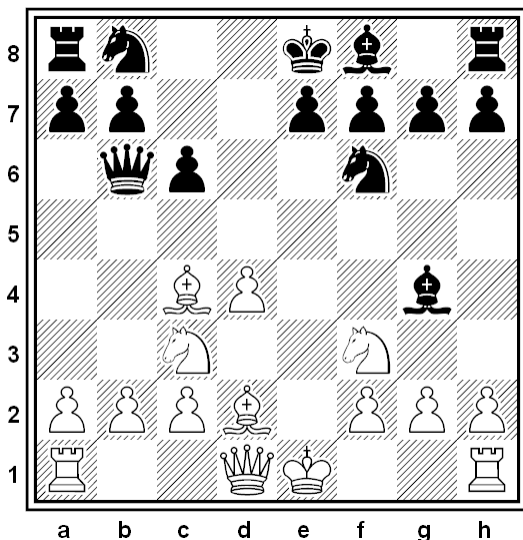
Chess – Analyze This (Free) – analiza komputerowa dowolnej pozycji/partii. Może się przydać, by coś sprawdzić na turnieju między rundami. Zintegrowane z zadaniami taktycznymi – po rozwiązaniu zadania można jednym kliknięciem przejść do analizy i sprawdzić warianty.

LiChess.org i Chess.com mają również swoje wersje na Androida i iOS.

Jak grają (młodzi) Mistrzowie

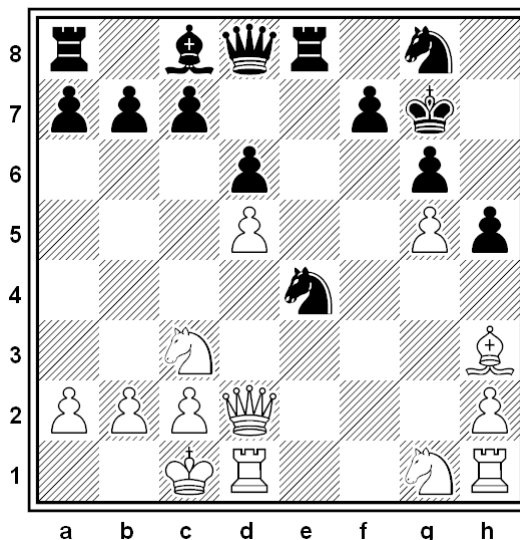
Puchar Polski do lat 6, 7, 8 – Poronin 28.04-6.05.2018

PP do lat 8, runda 7, szach. 2
Suska Szymon – Baliś Sebastian



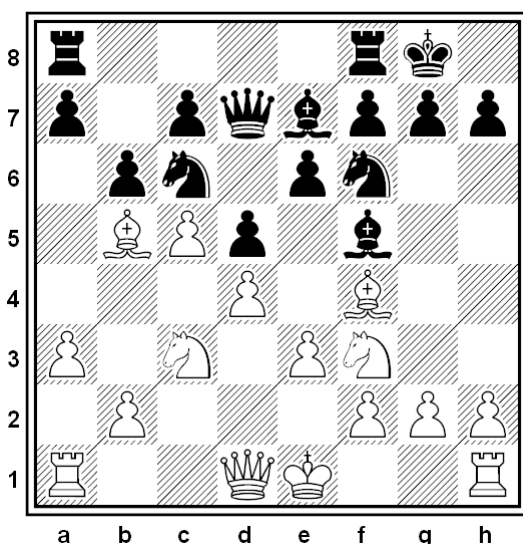
Posunięcie białych

PP do lat 8, runda 8, szach. 7
Pastuszko Maja – Drózdź Amelia



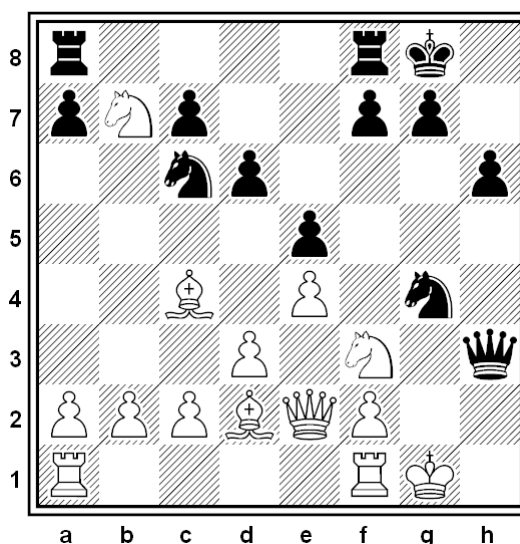
Posunięcie białych

PP do lat 8, runda 7, szach. 8
Grobelny Mikołaj – Kordas Alan



Posunięcie białych

PP do lat 6, runda 8, szach. 1
Wolak Jan – Chiszko Oskar



Posunięcie czarnych

Jak grają (młodzi) Mistrzowie - dla trenera

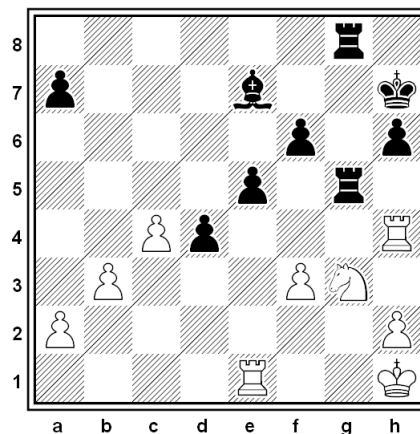
Puchar Polski do lat 6, 7, 8 – Poronin 28.04-6.05.2018

Grupa C8, Runda 9, szachownica 1

Białe: Sowiński Paweł (UKS SP 1 Brzozów) II 1328 – Mistrz Polski (8 pkt.)

Czarne: Klim Juliusz (KSz Polonia Warszawa) II 1087 – IV miejsce (6,5 pkt.)

1. e4 c5 2. Nf3 e6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6 5. Bd3 Nc6 6. Nxc6 bxc6 7. Be3 d5 8. exd5 cxd5 9. O-O Bd6 10. Nd2 O-O 11. Qf3 Bb7 12. Bg5 Be5 13. Rfe1 Qc7 14. Qh3 h6 15. Bxf6 Bxf6 16. c3 Rad8 17. g4 d4 18. c4 Qc6 19. Ne4 Kh8 20. f3 Be7 21. g5 e5 22. gxh6 Qxh6 23. Qxh6+ gxh6 24. Re2 Rg8+ 25. Kh1 Rg7 26. Rf1 Rdg8 27. Ng3 Bf6 28. Be4 Bxe4 29. Rxe4 Rg5 30. b3 Be7 31. Rfe1 f6 32. Rh4 Kh7



ocena pozycji: 0,0

33. f4 R5g6 34. Rh5 Bd6? (34. ... Bb4) 35. Ne4 Bc7?? (35. ... Rd8) 36. f5 Rg5 37. Nxf6+ Kg7 38. Rxg5+ hxg5 39. Nxf8

Grupa C8, Runda 8, szachownica 1

Białe: Suska Szymon (SSz Szachpol Łuków) III 1023 – Wicemistrz Polski (8 pkt.) (teraz II 1167)

Czarne: Sowiński Paweł (UKS SP 1 Brzozów) II 1328 – Mistrz Polski (8 pkt.)

1. e4 e5 2. Nc3 Nc6 3. Bc4 Nf6 4. d3 h6 5. f4 exf4 6. Bxf4 d6 7. Nf3 Bg4 8. h3 Bxf3 9. Qxf3 Nd4 10. Qd1 c5 11. O-O a6 12. Nd5 b5 13. Nxf6+ gxf6 14. Bd5 Rc8 15. c3 Nc6 16. Rf2 Ne7 17. Bb3 Rg8 18. Qh5 Ng6 19. Bxh6 Rh8 20. Qd5 c4 21. Bxf8 Kxf8 22. dxc4 Rc5 23. Qd4 bxc4 24. Bxc4 Ne5 25. Bxa6 Ke7 26. Rd1 Rh6 27. Qxc5 dxc5 28. Rxd8 1-0

słabe 5. ... exf4

po 12. ... b5 ocena +3,7

Grupa C8, Runda 7, szachownica 1

Białe: Śmietańska Wiktoria (KSz Polonia Wrocław) CM 1410 – Mistrz Polski (8,5 pkt.)

Czarne: Maciejczuk Zuzanna (MUKS Stoczek 45 Białystok) II – VI miejsce (6 pkt.)

1. c4 c5 2. Nc3 Nf6 3. g3 d5 4. cxd5 Nxd5 5. Nf3 Nxc3 6. bxc3 e6 7. Bg2 Bd6 8. O-O O-O 9. d4 b6 10. Ne5 Qc7 11. Bxa8

Spokojny styl gry

Grupa C6, Runda 9, szachownica 2

Białe: Kulig Marek (KGL Szarotka Wadowice Górne) IV – III miejsce (7 pkt.)

Czarne: Kieca Szymon (Akademia Szachowa Gliwice) V – V miejsce (6 pkt.)

1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. Nc3 Bf5 4. e3 Nc6 5. Bxc4 Nb4 6. Qh5 Nc2+ 7. Kf1 Bd3+ 8. Bxd3 Nxa1 9. Bc4 Nc2 10. Qxf7+ Kd7 11. Qe6+ Ke8 12. Bb5+ c6 13. Bd3 Nb4 14. Be2 Qd7 15. Bg4 Qxe6 16. Bxe6 Nf6 17. Nf3 g6 18. Ng5 Bh6 19. f4 Bxg5 20. e4 Bh6 21. d5 cxd5 22. exd5

Grupa C6, Runda 9, szachownica 2

Białe: Kowalski Wiktor (Szachowy Uniwersytet Warszawa) V

Czarne: Kordas Alan (KKS Viictoria Stalowa Wola) III

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 Bc5 4. Bxc6 Bxf2+ 5. Kxf2 dxc6 6. Nxe5 Qd4+ 7. Ke1 Qxe5 8. Nc3 Nf6 9. d3 O-O 10. Kf2 Ng4+ 11. Kg1 Qd4+ 12. Kf1 Qf2#