

SPLOŠNO-TEORETSKA ŠAHOVSKA IZHODIŠČA IZBIRNEGA PREDMETA

Za razliko od »teorije« otvoritev, ki je izkustveno pridobljen nabor najboljših otvoritvenih variant, je **splošna šahovska teorija** prava teorija, ki odraža zakonitosti šahovske igre. Zato **je temelj na katerem je osnovano izvajanje učnega načrta na vseh stopnjah šahovskega šolanja in izobraževanja**. Ob vrednostnih šahovskih izhodiščih je druga predpostavka na kateri temeljijo splošni in operativni cilji izbirnega predmeta. Šahistu pomaga pri razumevanju pozicije, pri iskanju najboljših načrtov in potez. Ob koncu 19. stoletja jo je utemeljil Steinitz, nekaj let kasneje dopolnil in formuliral Lasker, kasneje pa spopolnili tudi drugi teoretiki. Naslednja, za izbirni predmet pomembna teoretska osnova, je teorija kombiniranja, ki je specialnejša in se obravnava posebej.

Pri programu Šah 1 je najprej potrebno usvojiti pravila igre, notacijo, ukrivljenost šahovskega prostora, tabelo povprečnih menjalnih vrednosti, pravila načrtne igre in osnovne končnice, šele nato je mogoče začeti spoznavati preostalo splošno šahovsko teorijo. Toliko, kolikor jo poznavanje vsebin šahovske igre na tej stopnji dopušča. Učitelju je splošna šahovska teorija rdeča nit pri izvajanju vseh programov izbirnega predmeta, posebej pri odgovorih na vprašanja učencev. Zato jo mora dobro obvladati, tudi na verbalni ravni, medtem ko učencem to ni treba. Ne posreduje je v obliki predavanj, ampak prek pojasnil in navodil ob praktičnih učnih primerih ter prek odgovorov na vprašanja učencev o konkretnih potezah in načrtih. Znanje učencev ocenjuje pretežno prek uspešnosti pri praktičnih šahovskih nalogah in vajah.

1. STRUKTURNI TEMELJI SPLOŠNE ŠAHOVSKE TEORIJE

SPLOŠNA ŠAHOVSKA TEORIJA izhaja, prvič:

iz dejstva, da se partija šaha odvija v štirirazsežnostnem sistemu¹, ki ga opredeljujejo:

1. **materija** (šahovske figure)
2. **prostor** (šahovnica)
3. **čas** (poteze)
4. **človekova volja in mišljenje** (ali računalnikove sposobnosti)², ki vodita in usmerjata dogajanje na šahovnici

¹ Bidev (1972)

² Podobno kot so temeljne vede glede človeške razsežnosti v telesno-gibalnem športu, vede o človekovih gibalnih sposobnostih (kineziologija), so pri šahu temeljne vede vede o človekovih sposobnostih in načinih učinkovitega ustvarjalnega razmišljanja (področja psihologije in pedagogike), zaradi vloge računalnika v šahu pa tudi vede s področja umetne inteligence.

SPLOŠNA ŠAHOVSKA TEORIJA izhaja, drugič:

iz notranjih pravil šahovske igre³ in teoretskih temeljev, ki jih sestavljajo:

1. **Ukrivljenost šahovskega prostora** (povzročajo jo figure na šahovnici)⁴
2. **Proces posplošene menjave** vseh konjunktivnih vrednosti (materialnih, časovnih, statičnih, dinamičnih, pozicijskih, taktičnih, strateških ...), ki se nenehno odvija na šahovnici⁵
3. **Načelo ravnotežja**: ob obojestransko najboljši igri ostaja pozicija v ravnovesju in je remi naravni izid obojestransko najboljše vodene partije (ravnotežno načelo)⁶
4. **Načelo zgodovinskosti**: storjene napake se vtisnejo v pozicijo v obliki slabih točk (zgodovinsko ali pozicijsko načelo)⁷
5. **Teorija aktivnosti** (ne velja za patne kombinacije), ki jo vzpostavljata:
 - a. **Načelo aktivnosti**: stremimo k temu, da bo aktivnost naših figur čimbolj naraščala v primerjavi z aktivnostjo nasprotnikovih figur
 - b. **Enačba aktivnosti**:⁸ $O = A_b - A_{\bar{c}} = M + N$

O = aktivnostna ocena pozicije (izražena je v enotah materialne vrednosti enega kmeta)

A_b = aktivnost bele pozicije = je vsota aktivnosti vseh figur belega

$A_{\bar{c}}$ = aktivnost črne pozicije = je vsota aktivnosti vseh figur črnega

M = materialna prednost = razlika v aktivnosti med belo in črno pozicijo, ki izvira iz materialne prednosti

N = nematerialna prednost = razlika v aktivnosti med belo in črno pozicijo, ki ne izvira iz materialne prednosti

³ Notranja pravila šahovske igre so bila vzpostavljena v 6. (Bidev 1972) in dopolnjena v 15. stoletju (Vuković 1972). Dinamiziranje pravil, do katerega je prišlo v obdobju renesanse, je vzpostavilo izračunane moči posameznih figur (dama, trdnjava, lovec, skakač in kmet) na prazni šahovnici v medsebojnih idealnih estetskih razmerjih zlatega reza (Gligorić, Micić 1988).

⁴ Vidmar 1946; Gligorić, Micić 1988.

⁵ Mihail Botvinnik

⁶ Wilhelm Steinitz

⁷ Wilhelm Steinitz

⁸ Enačbo aktivnosti je v teoretski matematični obliki izpeljal Didiško (1989). Didiškova izpeljava je povzeta tudi v članku [Splošna šahovska teorija 1.doc](#), na spletni strani ŠZS, rubrika: "republiški trener", razdelek "višja šola". Za izbirni predmet in za šahovsko spopolnjevanje je bila leta 2004 pripravljena pričujoča delovna oblika enačbe.

Eden praktično najbolj uporabnih delov splošne šahovske teorije je:

2. TEORIJA AKTIVNOSTI

A. UVODNI POJMI

Relativna vrednost figure: V večstoletni mojstrski praksi so se izkristalizirale povprečne aktivnosti posameznih figur, ki jih običajno imenujemo kar materialne vrednosti ali menjalne vrednosti. Za enoto vzamemo povprečno vrednost kmeta. Materialni ekvivalent za potezo – časovno enoto dogajanj na šahovnici, je npr. lahko približno 1/3 enote kmeta (zaokroženo na desetinko: 0,3), če gre za koristno razvojno potezo v otvoritvi.

Tabela materialnih vrednosti (v enotah kmeta):

Kmet	=	1
Skakač	=	3
Lovec	=	3
Trdnjava	=	5
Dama	=	9

Opombe k preglednici: Namesto vrednosti 3 se za lovca včasih uporablja vrednost 3 1/3. Zato, ker je v večini pozicij lovec nekoliko vrednejši od skakača. Podobno se za damo namesto zaokrožene vrednosti 9 včasih uporablja vrednost 9 1/3. Dve lahki figuri sta

zaradi boljšega sodelovanja mnogokrat enakovredni trdnjavi in dvema kmetoma, še posebej, če gre za lovski par. Iz enakih razlogov so tri lahke figure običajno vrednejše od dame. Vseeno uporabljamo pri materialnih izračunavanjih cela števila, navedena v preglednici, popravke v oceni zaradi konkretnih značilnosti pozicije pa upoštevamo v nematerialnem prispevku enačbe aktivnosti. Borbena moč kralja raste z bližanjem končnici: v njej je lahko celo večja od skakačeve, vendar manjša od trdnjavine.

Tri glavna obeležja dejanske, trenutne aktivnosti posamezne figure:

1. nadzor pomembnih polj: neposreden nadzor (delovanje na središčna in ostala ključna polja ter zasedenost teh polj) in posreden nadzor (možnost uničenja ali vezava figur, ki delujejo na središčna in ostala pomembna polja),
2. gibljivost: število možnih potez,
3. varnost, stabilnost: varen položaj, s katerega jo nasprotnik ne more učinkovito preganjati – ključna je varnost kralja, nato ostalih figur, po vrstnem redu njihove pomembnosti.

Potencialna aktivnost figure. Katere figure so potencialno aktivne? Predvsem te, ki jih lahko hitro prepeljemo na dejansko aktivne položaje, strateško pomembne točke, odprte linije...

Zakon usklajenosti: aktivnost figur, ki delujejo usklajeno, se poveča.⁹

Pobuda: v šahovskem boju pomeni imeti pobudo imeti več možnosti za ustvarjanje različnih groženj, imeti več izbire pri načrtih, večjo možnost manevriranja itd. Pomeni, da delujemo z določeno stopnjo prisile, tako da mora nasprotnik braniti naše grožnje in ima s tem manjše možnosti za ustvarjanje lastnih. Čeprav prevzem pobude še ne pomeni odločilne prednosti, je nasprotniku težje igrati, možnosti da bo storil napako se povečajo. Capablanca je zapisal: "Čim se nam ponudi priložnost za prevzem pobude, jo moramo izkoristiti. Pobuda pomeni prednost."

Posplošena menjava: vsaka nova poteza na šahovnici vzpostavlja nadzor nad novimi polji, opušča nadzor nad drugimi, vpliva na stabilnost določenih figur, na njihovo gibljivost, na usklajenost delovanja itd. Nekateri prvotni dejavniki aktivnosti se izgubijo, drugi narastejo in

⁹ Emanuel Lasker: "Razen materialnih vrednosti posameznih figur, obstoji tudi vrednost njihovega usklajenega sodelovanja".

pridobijo na pomenu. Lahko rečemo, da poteka na šahovnici nenehna medsebojna menjava različnih vrednosti. Predmeti menjav so torej polja, linije, točke, lastnosti figur, same figure in druge vrednosti, ki pripadajo različnim sestavinam skupne aktivnosti.

Za razliko od menjave v običajnem pomenu besede, ki se nanaša samo na menjavo materialnih vrednosti, imenujemo menjavo vrednosti različnih dejavnikov aktivnosti, ki nenehno poteka na šahovnici - posplošeno menjavo¹⁰.

B. NAČELO AKTIVNOSTI¹¹

Stremimo k temu, da bo aktivnost naših figur čimbolj naraščala v primerjavi z aktivnostjo nasprotnikovih figur.

Zato:

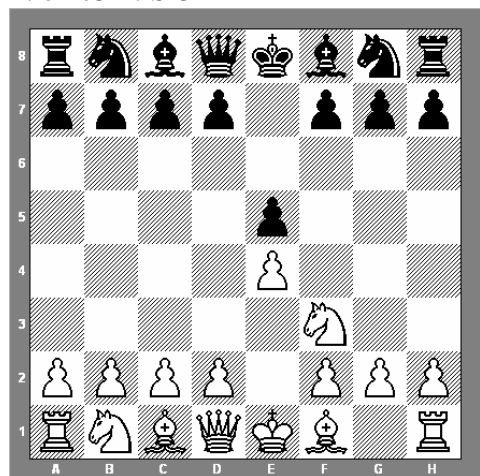
- **stremeti je potrebno k čim večji aktivnosti, gibljivosti lastnih figur** (napadalno lice načela aktivnosti)
- **potrebno je preprečevati, da bi aktivnost, gibljivost nasprotnikovih figur, naraščala hitreje kot aktivnost naših figur** (preprečevalno, omejevalno, profilaktično lice načela aktivnosti).

Izjema: patne kombinacije.

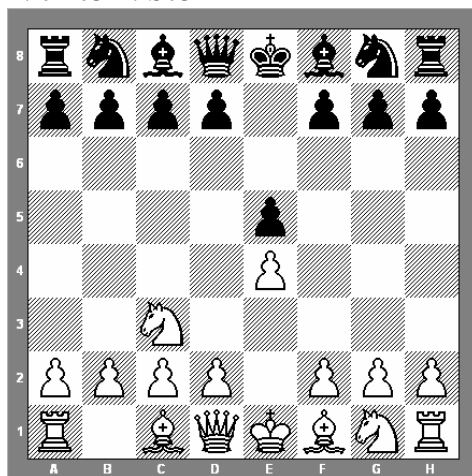
ZGLED 1 za načelo aktivnosti:

Ali je po 1. e2-e4 e7-e5 boljša poteza 2. Sg1-f3 ali 2. Sb1-c3 ?

1. e4 e5 2. Sf3



1. e4 e5 2. Sc3



Poteza 2. Sf3 udarja najbolj pomembni središnji polji d4 in e5, ki ju nadzoruje nasprotnik.

Poteza 2. Sc3 prav tako deluje na dve središnji polji, vendar sta to polji d5 in e4, ki ju je beli že doslej nadzoroval. Igrana poteza torej podvaja nadzor nad ozemljem, ki je bilo že doslej v

¹⁰ Pojem posplošene menjave je v šahovsko teorijo uvedel Botvinnik, ki je zapisal: "Proces šahovske igre (in verjetno katerekoli igre) je proces posplošene menjave. Pojem posplošene menjave ne obsega le menjavo materialnih ampak tudi menjavo pozicijskih oziroma vseh konjunkturnih vrednosti na šahovnici."

Na pojem menjave lahko gledamo še širše: Po antropologu Levy-Straussu je proces nenehne posplošene menjave bistveno obeležje celotnega družbenega življenja.

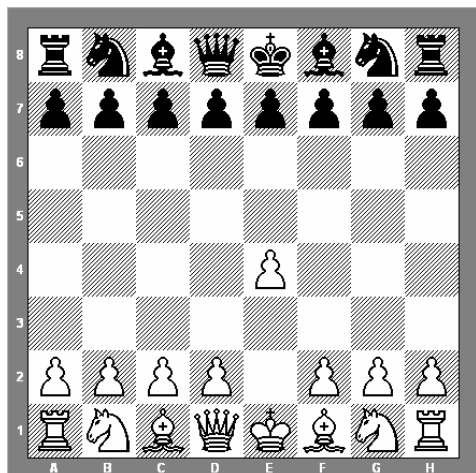
¹¹ Emanuel Lasker

lasti belega in je torej obrambne in ne napadalne narave. S stališča napadalnega lica načela aktivnosti je igrana poteza manj izdatna in slabša od 2. Sf3. Poteza 2. Sf3 stremi k pobudi, poteza 2. Sc3 pa ne.

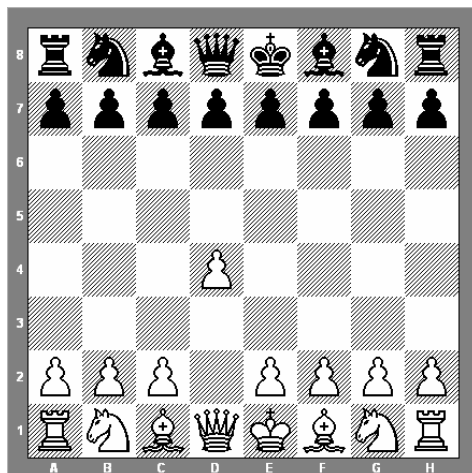
ZGLED 2 za načelo aktivnosti:

Ali je bolje začeti partijo s potezo 1. e2-e4 ali s potezo 1. d2-d4 ?

1. e4



1. d4



S stališča napadalnega lica načela aktivnosti je poteza 1. e4 na videz boljša saj odpre beli dami, lovcu, skakaču in kralju 11 udarov (dami: e2, f3, g4 in h5, lovcu: e2, d3, c4, b5 in a6, skakaču in kralju: e2), poteza 1. d4 pa samo 9 (dami: d2 in d3, lovcu: d2, e3, f4, g5 in h6; skakaču in kralju: d2). S stališča preprečevalnega lica istega načela pa ima poteza 1. e4 to pomanjkljivost, da omogoča črnemu enako aktiven odgovor 1... e7-e5, s katerim črni vzpostavi simetrijo. Po potezi 1. d4 se mora črni zadovoljiti z manj aktivno potezo 1... d7-d5, nakar je pobuda ponovno na strani belega. Le na videz lahko črni prelisiči belega z odgovorom 1...e6, nakar ima pod udarom več polj kot beli. Poteza 1... e6 namreč ne preprečuje belemu zavzetja polnega središča z 2. e4, nakar črni nima enakovrednega odgovora. Druga dobra možnost belega, poteza 2. c4, sicer ne prinese belemu takojšnje prednosti v številu udarov, vendar črnega utesnjuje in mu na dolgi rok omejuje aktivnost. Načelo aktivnosti torej pove, da sta potezi 1. e4 in 1. d4 najboljši in enakovredni potezi.

C. ENAČBA AKTIVNOSTI

$$\boxed{A \text{ (aktivnostna ocena pozicije)}} = \boxed{A_b \text{ (aktivnost bele pozicije)}} - \boxed{A_{\bar{c}} \text{ (aktivnost črne pozicije)}}$$

ali bolj razčlenjeno:

$$\boxed{A_b - A_{\bar{c}}} \approx \boxed{\text{razlika v materialu (iz tabele povprečnih menjalnih vrednosti)}} + \boxed{\text{razlika v dejanski (trenutni) aktivnosti}} + \boxed{\text{razlika v potencialni aktivnosti}} + \boxed{\text{razlika v sodelovanju figur}}$$

Delovna enačba aktivnosti:

Aktivnostna ocena pozicije pove kolikšna je prednost belega.

Prednost belega je enaka tudi vsoti njegove materialne in nematerialne prednosti.

Odtod lahko zapišemo enačbo aktivnosti v delovni obliki, ki je primerna za praktično uporabo pri šahovskem učenju.

$$\boxed{\text{Aktivnostna ocena pozicije}} = \boxed{\text{Materialna prednost belega}} + \boxed{\text{Nematerialna prednost belega}}$$

ali:

$$\boxed{O} = \boxed{M} + \boxed{N}$$

Šahovski začetniki poznajo samo materialno vrednost figure, zato pri reševanju strateških in taktičnih nalog zavedno ali nezavedno izhajajo iz pomanjkljive enačbe:

$$O = M$$

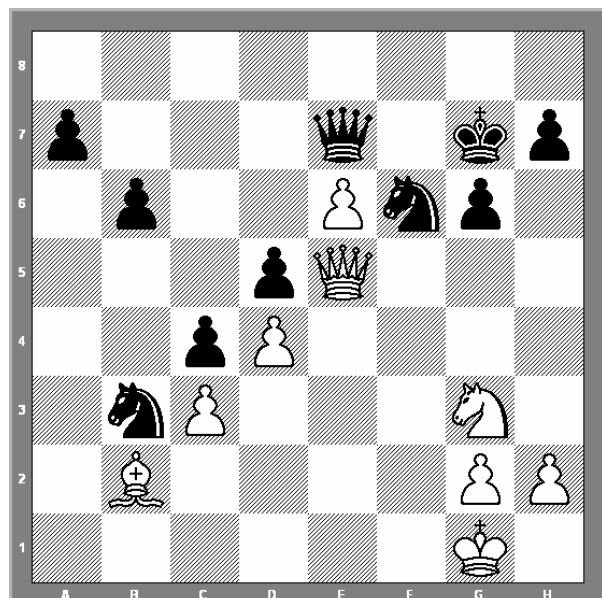
Preštejejo figure na šahovnici in ocenijo pozicijo na podlagi materialne prednosti. Vidmar je takšne šahiste šaljivo poimenoval lesne trgovce. Zanima jih samo količina lesa na šahovnici ne pa tudi nematerialni dejavniki:

- dejanska aktivnost figur,
- potencialna aktivnost figur,
- usklajeno sodelovanje figur in
- morebitni drugi nematerialni dejavniki,

ki so v seštevku enako pomembni za oceno pozicije kot materialna prednost. Ti dejavniki tvorijo v delovni enačbi aktivnosti člen N. Med seboj so tako prepleteni in soodvisni, da se ne da računsko oceniti prispevek vsakega med njimi, ampak samo njihov skupen prispevek – N.

Če poznamo materialne vrednosti šahovskih figur lahko s pomočjo delovne enačbe aktivnosti in računalniškega analizatorja (npr. Fritz 7.0) izračunamo tudi člen N, ki pove kolikšna je nematerialna prednost belega ali črnega.

ZGLED 3: Botvinik - Capablanca, 1938



1. Lb2-a3!

Beli menja svojo najbolj nemočno figuro za:

- (1) odvlek nasprotnikove najbolj aktivne figure - dame - z glavnega prizorišča spopada;
- (2) oslabitev obrambe nasprotnikovega kralja;
- (3) bistveno povečanje potencialne aktivnosti svojega daleč napredovalega središnega prostega kmeta e6 in
- (4) povečanje aktivnosti svoje dame.

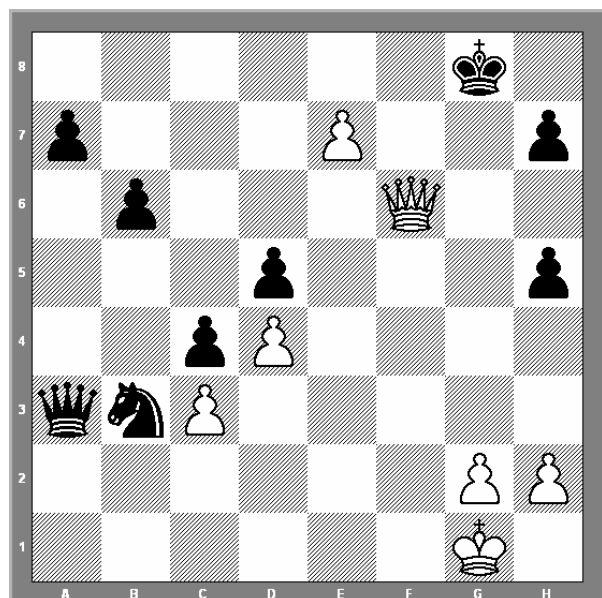
Pozicija je tako zapletena, da program Fritz 8.0 na standardnem namiznem računalniku ne najde poteze 1. Lb2-a3!! niti po dveh minutah računanja. Poglejmo kako ocenjuje pozicije po prvi in drugi potezi belega in črnega, (a) če mu damo vsakokrat po 30 sekund za razmišljanje in (b), če mu damo po 80 sekund časa:

Poteze belega:	O 30s	O 80s	M	N 80s	Poteze črnega:	O 30s	O 80s	M	N 80s
1. Lb2-a3!!	0,12	4,22	-1	-5,22	1... De7xa3	0,41	5,25	-4	-9,25
2. Sg3-h5+!	5,44	5,87	-4	-9,87	2... gxf5	5,91	5,91	-7	-12,91

Iz preglednice lahko razberemo, da tudi potem, ko je beli že odigral potezo 1. Lb2-a3!, računalnik po 30 sekundah računanja še vedno ni našel zmagovite poti za belega in je ocenjeval pozicijo kot približno enako (O = 0,12). Smisel poteze je »razumel« šele po 80 sekundah, ko je ocenil da je pozicija belega dobljena (O = 4,22). Povsem natančno je zmogel pravilno oceniti pozicijo v 30 sekundah šele po 2. potezi črnega 2...gxf5. Tedaj je materialna prednost črnega narasla že na 7 enot kmeta. Vseeno je črni povsem izgubljen. Iz enačbe aktivnosti izračunamo, da je nematerialna prednost črnega skoraj 13 enot kmeta (N = -12,91). Res, dejanska aktivnost bele dame je zelo velika, potencialna aktivnost kmeta je izjemno narasla saj preti kmalu promovirati v damo, velika pa je tudi njegova dejanska aktivnost. Z damo delujeta usklajeno in ustvarjata grožnje, ki niso ubranljive.

Razliko v aktivnosti dokazuje prisilna varianta, odigrana v nadaljevanju partije:

3. De5-g5+ Kg7-f8 4. Dg5xf6+ Kf8-g8 5. e6-e7



in beli zmaga, ker se njegov kralj lahko skrije pred večnim šahom. Npr: 5...Dc1+ 6. Kf2 Dd2+ 7. Kg3 Dxc3+ 8. Kh4 De1+ (8...Dxd4+ 9. Dxd4 Sxd4 10. e8D+ in beli zmaga) 9. Kxh5 De2+ 10. Kh4 De1+ 11. g3 De4+ 12. g4 in črnemu ni rešitve, ker mu je zmanjkalo šahov. Računalniški analizator celo izračuna, da bo beli matiral črnega najkasneje v 10 potezah.

NEMATERIALNI DEL ENAČBE AKTIVNOSTI V DELOVNI OBLIKI

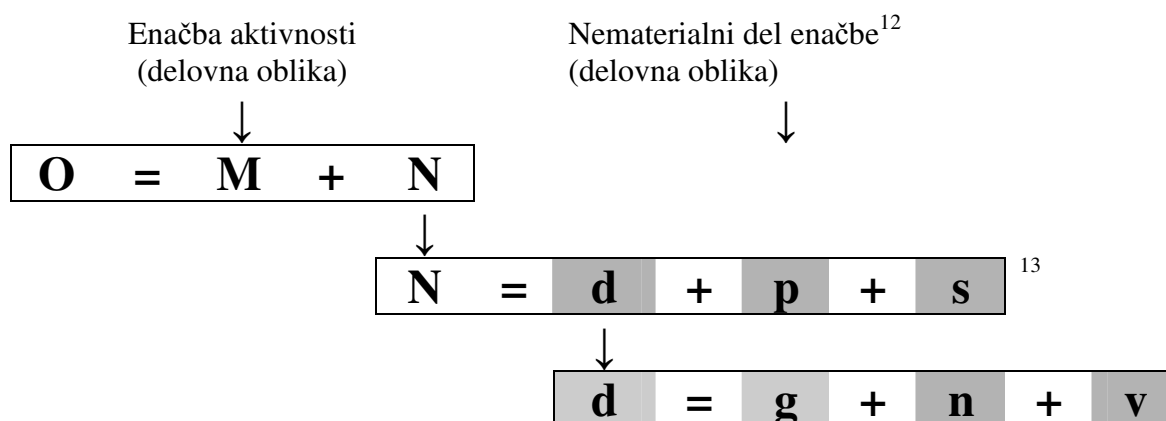
Iz enačbe aktivnosti je razvidno, da velja:

$$\begin{array}{|c|} \hline \text{Nematerialna} \\ \text{prednost} \\ \text{belega} \\ \hline \end{array} \approx \begin{array}{|c|} \hline \text{prednost zaradi} \\ \text{razlike v dejanski} \\ \text{aktivnosti figur} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{prednost zaradi} \\ \text{razlike v potencialni} \\ \text{aktivnosti figur} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{prednost zaradi} \\ \text{razlike v} \\ \text{sodelovanju figur} \\ \hline \end{array}$$

ali zapisano s simboli:

N	≈	d	+	p	+	s
---	---	---	---	---	---	---

V prvem približku lahko gornji izraz smatramo za neke vrste enačbo (nadomestimo znak za približno enakost, ≈, z enačajem). Zapišemo lahko:



Legenda:

- O** = ocena pozicije. Pri pouku izbirnega predmeta privzamemo, da je približno enaka oceni računalniškega šahovskega analizatorja
- M** = materialna prednost belega
- N** = nematerialna prednost belega
- d** = prednost belega v dejanski aktivnosti figur
- p** = prednost belega v potencialni aktivnosti figur
- s** = prednost belega v sodelovanju figur
- g** = prednost belega v gibljivosti figur
Prednost belega v gibljivosti figur, izraženi s prispevkom k oceni pozicije – g, je tem večja, čim večja je prednost belega v gibljivosti figur, izraženi s številom možnih potez – G. G lahko izračunamo, če poznamo pozicijo.
- n** = prednost belega v nadzoru pomembnih polj
- v** = prednost belega v varnem, stabilnem položaju figur

Če poznamo pozicijo in njeno oceno, lahko izračunamo nematerialno prednost belega. Sestavine nematerialne prednosti so v gornjih enačbah v sivih poljih in niso izračunljive. Občutek za njihovo vrednost se pridobi na podlagi šahovskega spopolnjevanja in urjenja, ki poteka najbolj učinkovito v obliki krožnega izkustvenega učenja.

¹² Ker sestavine nematerialne prednosti niso izračunljive, poleg tega pa nekatere med seboj niso neodvisne (povsem neodvisen od ostalih členov je le člen g), gornjih razčlenjenih izrazov za N in d ne moremo pojmovati kot enačb v pravem pomenu.

¹³ V resnici predstavlja »enačba« $N = d + p + s$ samo približno enakost. Če bi bili natančni, bi morali členom v njej dodati še člen »x«, ki predstavlja morebitni dodatni prispevek zaradi dejavnikov, ki nam niso poznani. (Didiškó 1989: 155). Vendar v prvem približku, ki za naše namene zadošča, lahko člen »x« zanemarimo.

NEKAJ UGOTOVITEV IN PRIPOROČIL, KI IZHAJAJO IZ SPLOŠNE ŠAHOVSKE TEORIJE:

A

Iz ravnotežnega načela in iz enačbe aktivnosti lahko logično izpeljemo:

- 1. Najboljša poteza ne spremeni ocene pozicije!**
- 2. Ocena pozicije se spremeni samo v primeru, če je bila odigrana slabša poteza!**

Odtod vidimo: v primeru, da je računalnik po odigrani potezi, ki je bila najboljša, spremenil prvotno oceno, je bila njegova prva ocena napačna.

Iz preglednice Fritzevih ocen prvih štirih potez zgleđa 3 vidimo, da je računalniški analizator od poteze do poteze globlje prodiral v bistvo pozicije in se postopno bližal pravilni oceni (ker so bile vse poteze za obe strani izsiljene, se pravi najboljše, se ocena pozicije od začetka do zaključka izsiljenega niza potez v resnici ni mogla spremeniti).

Odtod lahko zaključimo, da mora šahist pri analizah zelo zapletenih pozicij pomagati računalniku in ga usmerjati do pravih ocen saj so v teh primerih prve računalniške ocene pogosto napačne.¹⁴

B

Rekli smo, da je figura aktivna, če je gibljiva, če nadzoruje pomembna polja in če je njen položaj stabilen. Iz enačbe aktivnosti pa lahko izvedemo kakšna je **splošnejša opredelitev aktivnosti figure**: figura je tem aktivnejša čimbolj prispeva k spreminjanju pozicije v našo korist, tj. čimbolj prispeva k spremembi O oziroma razlike v aktivnosti $A_b - A_e$ v našo korist. Torej ni aktivna samo tista figura, s pomočjo katere lahko ustvarjamo grožnje, ampak tudi tista, ki omejuje aktivnost nasprotnikovih figur, ki izpolnjuje pomembne obrambne naloge. V najširšem pomenu razumemo torej aktivnost figure kot njen prispevek k dejanski moči naše pozicije v primerjavi z nasprotnikovo.

C

Glavni in po Botviniku edini cilj šahista med partijo je sprememba razlike skupne aktivnosti $A_b - A_e$ v njegovo korist. Pri tem ni tako pomembno ali dosežemo prednost v materialnem (M) ali v nematerialnem (N) členu enačbe. Pomemben je le izid seštevek obeh členov. Smisel materialnih žrtev je npr. v tem, da materialni primanjkljaj nadomestimo z večjim prispevkom člena N v enačbi $O = M + N$.

D

Praktičen napotek za uporabo načela aktivnosti, ki izhaja iz enačbe aktivnosti:

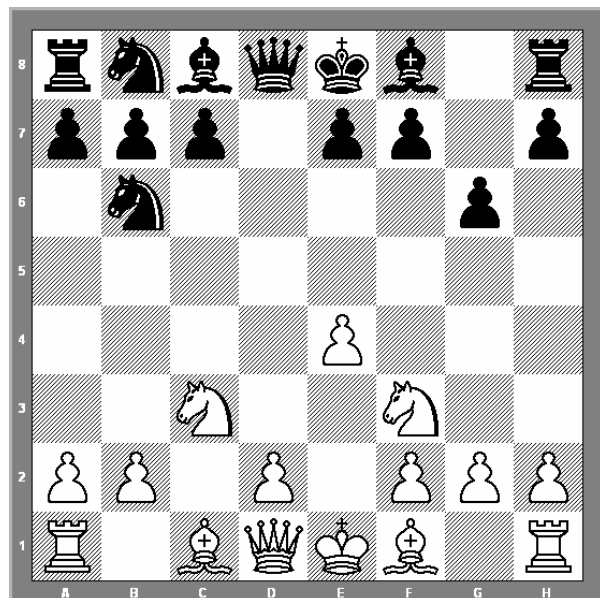
Napadalno lice načela aktivnosti uporabimo, če ocenimo, da bo pri naši najbolj aktivni potezi aktivnost naših figur v nadaljevanju naraščala hitreje od nasprotnikovih. Če ocenimo nasprotno, da ima na našo najbolj aktivno potezo nasprotnik na razpolago še aktivnejšo in bo v nadaljevanju aktivnost njegovih figur naraščala še hitreje od naših, uporabimo raje preprečevalno (omejevalno, profilaktično) načelo aktivnosti. Iz teorije aktivnosti torej izhaja, da ni pomembna absolutna aktivnost naše poteze, ampak njen prispevek k večanju relativne razlike v aktivnosti med našo in nasprotnikovo pozicijo.

¹⁴ Pri pouku do takšnih težav ne bo prihajalo saj pozicije ne bodo tako zapletene in bo računalniški analizator Fritz 7.0 ogromno večino primerov pravilno ocenil že v izhodišču in to prej kot v 30 sekundah.

E

ZGLED 4 za uporabo omejevalnega lica načela aktivnosti, po:

1. Sg1–f3 Sg8–f6 2. c2–c4 g7–g6 3. Sb1–c3 d7–d5 4. c4xd5 Sf6xd5 5. e2–e4 Sd5–b6 (bolje bi bilo 5...Sd5xc3!)



V skladu z napadalnim licem načela aktivnosti se zdaj kar sama ponuja poteza 6. d2–d4, ki ogromno poveča trenutno aktivnost belih figur. Vendar ima nanjo črni odgovor Lc8–g4, ki mu po kasnejših potezah Lf8–g7, 0–0 in Sb8–c6, omogoča, da razvije pritisk na belo središče.

Pravilna je na videz paradoksalna poteza **6. h2–h3!**, ki skoraj nič ne prispeva k trenutni aktivnosti belih figur, na dolgi rok pa omogoča, da se bo v nadaljevanju aktivnost belih figur višala hitreje kot aktivnost črnih.

6...Lf8–g7 7. d2–d4 0–0 8. Lc1–e3 z majhno a trajno prednostjo belega.

S stališča enačbe aktivnosti poteza 6. h3 ne prispeva niti k dejanski aktivnosti figur niti k njihovemu skladnemu sodelovanju, vendar močno poveča potencialno aktivnost bele pozicije. Ugotovitev, da je omejevalna poteza 6. h3 boljša od napadalne 6. d4, se je izoblikovala skozi dolgoletno turnirsko prakso in je celo za računalniški analizator Fritz pretežka naloga, če ga pri analizi ne usmerja šahovski mojster.

Na ravni izbirnega predmeta in začetnega šahovskega spopolnjevanja velja pedagoško priporočilo, da izbiramo poteze v skladu z napadalnim licem načela aktivnosti!

3. OCENJEVANJE POZICIJE IN ODLOČANJE ZA POTEZO

AKTIVNOSTNO OCENJEVANJE POZICIJE ¹⁵ (zaokroženo na desetinko enote kmeta)	
Aktivnostna ocena (Fritz):	Pretvorba v besedno oceno pozicije:
- $\approx 1,4$ ali manj	Črni ima odločilno prednost
- $\approx 0,7$ ali manj	Črni ima veliko prednost
- $\approx 0,3$ ali manj	Črni ima majhno prednost
manj od $\approx 0,3$	Pozicija je enaka
manj od $\approx 0,7$	Beli ima majhno prednost
manj od $\approx 1,4$	Beli ima veliko prednost
$\approx 1,4$ ali več	Beli ima odločilno prednost
?	Pozicija je nejasna

Če želimo, lahko besedno oceno pozicije skrajšano zapišemo z mednarodnimi simboli. Za posamezne ocene so ti naslednji:

—+

≡

≡

=

±

±

+—

∞

Beli ima torej odločilno prednost, če: $O \geq \approx 1,4$. Črni ima odločilno prednost, če $O \leq -\approx 1,4$. Kaj pomeni besedna zveza »odločilna prednost«? Pomeni, da je pri obojestransko najboljši igri verjetnost zmage 1. Za zmago običajno zadostuje prednost čistega kmeta: $O = 1$ oziroma -1 za črnega. Dodatek $\approx 0,4$ enote kmeta za izpolnitev pogoja odločilne prednosti, je varnostni popravek, ki naj bi zagotavljal, da bo verjetnost zmage pri obojestransko najboljši igri 1.

Izjeme glede pogoja odločilne prednosti so patne kombinacije in nekatere posebnosti v končnicah.

Kaj pomeni besedna zveza »Pozicija je nejasna«? Šah je problemska igra.¹⁶ Nekatere pozicije so preveč zapletene, da bi jih v omejenem času in z omejenimi viri, ki so nam na razpolago, pravilno ocenili. V takih primerih si v teoretskih razglabljanjih pomagamo z oceno: pozicija je nejasna. V praksi pa se mora šahist kljub morebitnim dvomom vedno odločiti za določno oceno pozicije.

Praktični napotki za ocenjevanje pozicije:

Pozicijo je običajno mogoče oceniti samo na nekaj desetink enote kmeta natančno. Tudi analizator Fritz se pri ocenah lahko zmoti za nekaj desetink. Načelno stremimo k temu, da podajamo čim bolj natančno oceno pozicije, zlasti pri analitičnih izdelkih. V partiji pa nam običajno zadošča, da vemo ali je pozicija enaka, ali gre za veliko ali za majhno prednost in kdaj je pozicija dobljena.

¹⁵ Poleg aktivnostnega ocenjevanja, ki temelji na enačbi aktivnosti, poznamo tudi **verjetnostno ocenjevanje**, ki poteka na intervalu od 0 do 1 in je osnovano na matematični opredelitvi verjetnosti: vrednost 0 pomeni, da ni nobene verjetnosti, da pri obojestransko najboljši igri črni ne bi zmagal; vrednost 1 pomeni, da je verjetnost, da bo pri obojestransko najboljši igri zmagal beli, popolna, stoodstotna. Vrednost 0,5 pomeni, da imata obe strani enake možnosti za zmago. V izobraževalnem procesu dajemo aktivnostnemu ocenjevanju prednost pred verjetnostnim.

¹⁶ Gledano formalno predstavlja igranje šaha nadvse zapleteno matematično nalogo, ki ni bila nikoli in najbrž tudi ne bo nikoli v celoti rešena (M. Kraitchik).

POSTOPEK IZBIRANJA POTEZE. KORAKI:

1. **korak:** po vsaki nasprotnikovi potezi, pred vsako nameravano potezo, včasih pa tudi med preračunavanjem variant, se vprašamo:
 - a. kaj poteza grozi in nadzor nad katerimi pomembnimi polji je prevzela?
 - b. kaj je poteza prezrla in nadzor nad katerimi pomembnimi polji je opustila?
2. **korak:** pozicijo ocenimo.
3. **korak:** na podlagi ocene pozicije naredimo načrt nadaljnje igre.
4. **korak:** na podlagi ocene in načrta izberemo vse kandidatske poteze, ki jih je smiselno upoštevati pri izboru najboljše poteze.
5. **korak:** izračunamo vse kandidatske poteze in na podlagi izračuna vsako med njimi ocenimo.
6. **korak:** Izberemo najboljšo potezo, potezo z najvišjo oceno. Ko jo preverimo, jo tudi odigramo.

Praktični napotki za izbiro poteze, ki jo bomo odigrali:

Pri odločanju za potezo moramo pozicijo intuitivno oceniti že pred začetkom razmišljanja, analiziranja! Nato na podlagi ocene pripravimo ustrezen načrt nadaljnje igre in na osnovi obojega določimo kandidatke za našo naslednjo potezo: poteze, za katere domnevamo, da bo po njih aktivnost naše pozicije najbolj naraščala v primerjavi z aktivnostjo nasprotnikove pozicije. Nato začnemo kandidatke preverjati. Dolžina variant, ki jo izračunavamo pri preverjanju, mora biti čim krajša! Čim lahko določeno pozicijo v varianti ocenimo, to storimo in prenehamo z izračunavanjem variant, ki sežejo prek ocenjene pozicije! Kandidatko, ki je dobila najbolj ugodno oceno še enkrat preverimo in potezo odigramo.

4. IZBOR IZ TERMINOLOGIJE IN IZRAČUN STRATEŠKE POMEMBNOSTI SREDIŠČA:

POTEZA je premik figure na šahovnici, izveden po šahovskih pravilih. Potezi belega sledi poteza črnega, potezi črnega poteza belega.¹⁷

TAKT ali potezni par (pogovorno kar »poteza«)¹⁸ predstavlja potezo belega in odgovor črnega nanjo.

¹⁷ Če je beli npr. odigral 50 potez, jih je seveda moral tudi črni prav tako odigrati 50 (ali vsaj 49 v primeru, da še ni uspel odgovoriti na zadnjo potezo belega). V površnem izražanju se ponavadi reče, da je partija trajala 50 potez, čeprav je očitno, da je bilo skupno odigranih 100 ali vsaj 99 in ne 50 potez. Pri natančnem izražanju moramo torej reči, da je bilo odigranih 50 poteznih parov ali 50 taktov (oziroma 49 in pol takta).

¹⁸ Termin TAKT je za potezo belega in odgovor črnega, se pravi za potezni par, uvedel akademik Milan Vidmar. Vidmarjevo poimenovanje izhaja iz njegove analogije šaha z glasbo. Zanj je partija šahovska skladba, poteze v

POZICIJA – položaj figur na šahovnici.

LINIJA je vodoravna, poševna ali navpična črta delovanja na šahovnici. Po linijah delujejo trdnjava, lovec in dama.

POŠEVNICA je poševna linija. Najkrajše poševnice so dolge po dve polji, obe najdaljši poševnici – diagonalni, ki povezujeta nasprotna kota šahovnice, sta dolgi po osem polj.

VRSTA je vodoravna linija na šahovnici.

NAVPIČNICA je navpična linija. Vse vrste in navpičnice so dolge po osem polj.

LINIJSKE IN NELINIJSKE FIGURE. Glede na vrsto njihovega delovanja delimo figure na linijske in nelinejske. Prve so daljnosežne, druge pa ne. Linijske figure so tiste, ki delujejo po vodoravnih, navpičnih in poševnicah: trdnjava, lovec in dama. Nelinejske figure so: skakač, kmet in kralj.

UDAR je delovanje figure na prazno polje ali na nasprotnikovo figuro. Število udarov neke figure imenujemo **udarnost**.

GIBLJIVOST figure (G) je enaka številu njenih možnih potez na šahovnici.¹⁹ Pojem se nanaša na vsa polja, ki so neki figuri dostopna. Polje, ki ga zaseda že neka naša druga figura, ji seveda ni dostopno, polje, ki ga zaseda nasprotnikova figura pa ji je dostopno – če jo lahko vzame.

DELOVANJE. Figura deluje na prazna polja in na polja, ki jih zasedajo naše ali nasprotnikove figure.

VAROVANJE je delovanje figure na drugo svojo figuro, razen na kralja.

Delovanje figure seže še na prvo zasedeno polje, naprej pa ne.²⁰ Na prazna polja in na polja, ki jih zasedajo nasprotnikove figure, udarja – polja, ki jih zasedajo njene figure pa varuje. Polja na katera udarja, so ji dostopna že v prvi potezi, polja, ki jih varuje pa ne.

DELOVANJA NA PRAZNI IN NA NEPRAZNI ŠAHOVNICI²¹

Na prazni šahovnici sta gibljivost in udarnost lovca na polju a1 enaki: 7, prav tako na polju e4: 13. Gibljivost in udarnost kmeta na polju a1 je 0. Na polju e4 je njegova gibljivost 1, udarnost pa 2. Kmet je edina figura, ki ima na prazni šahovnici drugačno udarnost kot gibljivost.²² Na polni šahovnici pa sta udarnost in gibljivost figur manjši kot na prazni in se med seboj razlikujeta.²³

njej zapisuje s šahovskimi notami. Lepa partija mu predstavlja šahovsko simfonijo. V praktičnem šahovskem izražanju se termin takt doslej ni uveljavil. Če hočemo biti natančni pa brez njega skoraj ne moremo. Npr: če poteznemu paru rečemo poteza, ne moramo shajati brez izraza »polpoteza«, ki pa je jezikovni nesmisel.

¹⁹ Na prazni šahovnici je gibljivost – G, število možnih potez, za vse figure, razen za kmete, enaka udarnosti: Gligorić, Micić (1988: 40, 43) in Vidmar (1946: 61 in 104). Na polni šahovnici pa se število možnih potez in število udarov lahko razlikujeta tudi za vse tiste figure, ki so absolutno vezane: absolutno vezana figura lahko udarja na polje, na katerem je nasprotnikov kralj, čeprav se sama nanj ne sme premakniti.

²⁰ Iz tega vidimo, da je udarnost linijskih figur (trdnjave, lovca in dame) največja na prazni šahovnici. Čimbolj je šahovnica zasedena, tem manjša je njihova udarnost. Udarnost nelinejskih figur (skakača, kmeta in kralja) pa je na polni šahovnici enaka kot na prazni. Zdaj razumemo zakaj moč lovca v primerjavi s skakačem raste, čimbolj se bližamo končnici. Razumemo tudi zakaj je trdnjava, če jo primerjamo s skakačem, v otvoritvi šibka, v končnici pa premočna.

²¹ V šahovski igri seveda ni vseeno ali figura deluje na prazna polja ali na zasedena polja. Zato v teoriji kombiniranja pojem delovanja nadomestimo s tremi samostojnimi pojmi: 1. **DELOVANJE NA POLJA** – delovanje na prazna polja, 2. **UDAR** – delovanje na nasprotnikove figure in 3. **VAROVANJE** – delovanje na svoje figure, razen na kralja. Termin udar ima torej v splošni šahovski teoriji drugačen, širši pomen kot v teoriji kombiniranja. Za kateri pomen gre razberemo iz konteksta.

²² Primere udarnosti in gibljivosti na prazni šahovnici pojasnjuje elektronski didaktični pripomoček **ŠAHOVNICA** (avtor Mitja Ukmar).

²³ Primeri gibljivosti in udarnosti figur v partiji – položaj figur pred prvo potezo v partiji:

- a. Trdnjava na a1 ima gibljivost 0, število udarov 0, število varovanj 2 in število delovanj 2. Varuje kmeta a2 in skakača b1 in s tem nanju seveda tudi deluje.

UNIČEVALNOST²⁴ figure je število smeri v katerih lahko figura uničuje. Npr: na polju a1 je uničevalnost kralja 3, dame 3, trdnjave 2, skakača 2, lovca 1 in kmeta 0 (na prvi in osmi vrsti se kmet ne more pojaviti); na robnem polju h5 je uničevalnost kralja 5, dame 5, trdnjave 3, lovca 2, skakača 4 in kmeta 1; na središčnem polju e4 je uničevalnost kralja 8, dame 8, trdnjave 4, lovca 4, skakača 8 in kmeta 2.

GIBLJIVOSTNA VREDNOST POLJA je seštevek gibljivosti vseh figur na tem polju: Gibljivostna vrednost polja a1 je npr: 3 (kralj) + 21 (dama) + 14 (trdnjava) + 7 (lovec) + 2 (skakač) + 0 (kmet) = 47. Gibljivostna vrednost polja e4 je 8+27+14+13+8+1 = 71.

UNIČEVALNA VREDNOST POLJA je seštevek uničevalnosti vseh figur na tem polju. Seštejmo prispevke posameznih figur za polji a1 in e4, ki smo jih navedli že, ko smo opredelili pojem uničevalnost figure. Dobimo, da je uničevalna vrednost polja a1: 11, polja e4 pa 34.

STRATEŠKA VREDNOST POLJA je vsota gibljivostne in uničevalne vrednosti tega polja. Iz prej navedenih izračunov vidimo, da je strateška vrednost polja a1: 47+11 = 58 Strateška vrednost polja e4: 71+34 = 105.

8	58	68	70	70	70	70	68	58
7	71	90	94	94	94	94	90	71
6	72	93	101	101	101	101	93	72
5	72	93	101	105	105	101	93	72
4	72	93	101	105	105	101	93	72
3	72	93	101	101	101	101	93	72
2	71	90	94	94	94	94	90	71
1	58	68	70	70	70	70	68	58
	a	b	c	d	e	f	g	h

Diagram 1: izračunana strateška vrednost polj na šahovnici²⁵

8	55	64	67	67	67	67	64	55
7	68	86	90	90	90	90	86	68
6	69	89	96	96	96	96	89	69
5	69	89	96	100	100	96	89	69
4	69	89	96	100	100	96	89	69
3	69	89	96	96	96	96	89	69
2	68	86	90	90	90	90	86	68
1	55	64	67	67	67	67	64	55
	a	b	c	d	e	f	g	h

Diagram 2 prikazuje kolikšen odstotek strateške vrednosti središčnih polj dosegajo ostala polja

UKRIVLJENOST ŠAHOVNICE. Pomembnost polj v posameznih predelih šahovnice ponazarjamo z njenim ukrivljanjem, vzpenjanjem nekaterih predelov nad osnovno ravnino. V tistih predelih kjer je vsota gibljivosti in udarnosti figur večja, se šahovnica vzpenja, kjer je

- Skakač na b1 ima gibljivost 2 in udarnost 2. Število varovanj je 1 (varuje kmeta e2), število delovanj pa 3 (na a3, c3 in e2).
- Dama na d1 ima gibljivost 0, število udarov 0, število varovanj 4 in število delovanj 4. Kralja e1 ne varuje, ker te figure zaradi njene »neskončne« vrednosti ni mogoče varovati.
- Kmet na e2 ima gibljivost 2, udarnost 2, število varovanj 0 in število delovanj 2 (na polji e3 ali e4 se lahko pomakne, vendar nanju ne deluje).

²⁴ Termin »upotrebna vatrena moč figure«, sta uvedla Gligorić in Micić (1989: 43) in ga v skladu s poimenovanjem ustrezne kombinacijske prvine: uničenje (glej Učni načrt ŠAH-2) prevajamo z »uničevalnost«. Vpeljava tega pojma je potrebna za izpeljavo strateške vrednosti posameznih polj na šahovnici.

²⁵ Računanje strateške vrednosti posameznih polj na šahovnici je primerno za domače naloge ali za morebitno skupinsko projektno nalogo o ukrivljenosti šahovskega prostora oziroma o pomenu središča.

nižja pa pada. Šahovnica se dviga od polj v njenem kotu, prek robnih in prirobnih polj, do ploskastičnih in središčnih polj, kjer je najvišja.

OTVORITEV. Prvi del partije: uvodni takti, v katerih razvijamo figure in vzpostavljamo kmetsko strukturo v središču.

SREDIŠČNICA. Drugi del partije, ki nastane potem, ko je večina figur že razvitih in so strukture v središču že vzpostavljene.

KONČNICA. Tretji del partije, ki nastopi potem, ko so sile na šahovnici že razredčene in se kralju ni potrebno več skrivati pred njimi.

PRISILA pomeni, da igralec pri odgovoru na nasprotnikovo potezo nima proste izbire, ampak je zaradi njegovih groženj pri izbiri omejen. (Če mora igralec upoštevati nasprotnikove grožnje, pomeni, da ta deluje nanj s prisilo.)

STOPNJA PRISILE je številsko izražena moč groženj na igralčevo pozicijo. Če preti igralec npr. osvojiti kmeta, je stopnja prisile, s katero deluje – 1, če preti vzeti npr. lovca ali skakača pa je stopnja prisile – 3. Kako nevarne so grožnje ni odvisno samo od stopnje prisile, s katero delujejo, ampak tudi od tega kako lahko se je mogoče pred njimi ubraniti.

TEMPO

- (a) Koristno porabljen poteza za razvoj, tj. aktiviranje figur ali prevzem oziroma vzdrževanje pobude; igranje nekoristne poteze povzroči izgubo tempa.
- (b) Z grožnjami pridobljen čas za prosto izbiro akcije.
- (c) S pravili določena najmanjša igralna hitrost za zvrsti partijskega šaha. Primer: 40 potez v štirih urah skupnega igralnega časa.

POBUDA je položaj na šahovnici, v katerem igralec vodi akcijo, pred katero se mora nasprotnik braniti, tako da nima časa, da bi z akcijo začel sam.

POBUDNO NAČELO. Igralec mora stremeti k temu, da pobudo ohranja, če je nima pa k temu, da jo prevzame. Pobudno načelo je glavno borbena načelo v šahovski partiji.

RAZVOJNI TEMPO je razvojni učinek poteze kot da bi razvila eno figuro. Razvojne tempe in prednost v razvojnih tempih lahko računamo po dogovorjenih pravilih.

VREDNOST RAZVOJNIH TEMPOV POTEZE je vsota razvojnih tempov, ki jih poteza prinese.

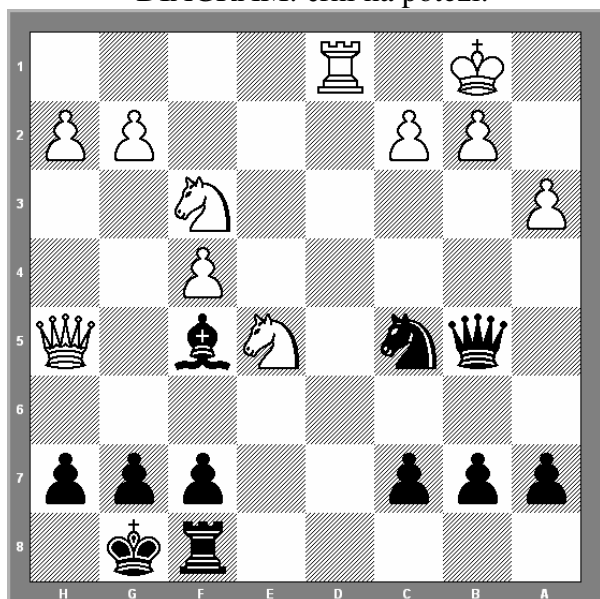
VMESNA POTEZA je poteza, ki se vrine v pričakovani niz potez.

GAMBIT je žrtev kmeta, ki jo beli ponudi v zameno za pridobitev razvojne prednosti (primer: središčni gambit 1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e5xd4 3. c2-c3 d4xc3 4. Sb1xc3) ali za izpodkopavanje nasprotnikovega kmetskega središča (primer: kraljev gambit 1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 e5xf4) v otvoritvi.

PRILOGA 1

Primer za uporabo terminologije iz učnega načrta:

DIAGRAM: črni na potezi.



V poziciji na diagramu bela dama **deluje** na polji g5 in f5 po peti **vrsti**, na polja h6, h7, h4, h3 in h2 po h-**navpičnici** ter na polja g6, f7, g4 in f3 po dveh **poševnicah**. Sešteto po vseh **linijah** deluje dama na 11 polj in s tem tudi na figure, če stojijo na teh poljih. Dama na h5 tudi **udarja** (tolče, bije) na vsa ta polja in nasprotnikove figure, ki stojijo na njih, ne udarja pa polj, na katerih stojijo figure njene barve. Ta polja oziroma figure na njih varuje.²⁶ Udarja nasprotnikove figure na f5, f7 in h7, svoji, ki sta na f3 in h2 pa **varuje**²⁷. V tej poziciji je torej število udarov ali udarnost dame 9 (na prazni šahovnici bi bila 21). Število delovanj (11) je torej enako številu udarov (9)

in varovanj (2). Dama lahko s polja h5 **brani** svoje kraljevo krilo ne more pa **napadati** nasprotnikovega **daminega krila**, ker je od njega odrezana. Pripravljena je na sodelovanje v **napadu** na črnega kralja, vendar ne sodeluje v **obrambi** svojega kralja, ki je na daminem krilu. Lahko bi sodelovala pri obrambi svojega **kraljevega krila**, vendar to ni ogroženo. Beli preti **vzeti** lovca na f5, Torej deluje s **prisilo** tretje stopnje (**povprečna menjalna vrednost** lovca je 3) in bi zato imel tempo, če črni ne bi imel možnosti, da izvede nasprotni napad z višjo stopnjo prisile. Nasprotnikove **grožnje** se črni lahko **ubrani** na več načinov:

1. Črni lahko lovca **odmakne**: 1... Le6, vendar s tem omogoči belemu, da z 2.Sd3! **udari** skakača, ki je **vezan** na peti **vrsti**. Beli ima veliko prednost.
2. **Odmik** 1... Lg6 bi črnemu po 2. Sxg6 hxg6 prinesel **delovanje s prisilo**, ki pa zanj ne bi imelo nobene koristi saj bi belo damo »prisilil«, da se umakne na zanjo idealno središčno polje: 3. De5!
3. S potezo 1... g6 bi črni lahko lovca zavaroval in to s tempom: stopnja prisile: 9. Po **odmiku** dame 2. Dh6 bi se izkazalo, da je črni **oslabil** razporeditev kmetov pred svojim kraljem: beli bi pretil 3.Sg5 z matom in težko ubranljivim **napadom** na kralja. Ker ima **tempo** lahko po 2. Dh6 z 2... Sa4 izvede zmagoviti **nasprotni napad**.
4. Črni se ne meni za lovca, ampak raje izvede zmagoviti nasprotni napad z uvodno potezo 1... Sa4, ki deluje z najvišjo **stopnjo prisile** – preti mat. Gre za usklajen **napad** dame in **skakača** na **žarišče** b2, proti kateremu beli nima zadovoljive obrambe. **Potezni par (takt)** 1... Sa4 2.b4 lahko smatramo kot **vmesni potezni par (vmesni takt)** po kateri postane umik 2...Lg6, ki je bil potezo prej slab, odlična poteza. **Vzetje (jemanje)** 3. Sxg6 ni več dobro, ker je beli skakač vezan. Črni ima **dobljeno pozicijo**. Namesto 2... Lg6 še hitreje zmagaja 3... De2 z **dvojnimi udarom** na c2 in d1.

²⁶ Za udarec na nasprotnikovo figuro se v praksi najbolj pogosto uporablja izraz napad. Vendar se ta izraz uporablja tudi v šahovski strategiji: govorimo npr. o napadu na kralja, o napadu na damino krilo, o posrednem napadu itd. in pri tem nimamo v mislih udara na figuro. Za neposredni napad na figuro je zato bolj natančno uporabljati izraz udar.

²⁷ Za varovanje figure se v vsakdanji šahovski govorici najbolj pogosto uporablja izraz obramba. Tudi ta izraz ima širši strateški pomen, zato je za neposredno branjenje figure primerneje uporabiti izraz varovanje.

Z nekaterimi izmed uporabljenih pojmov naj bi se učenci globlje seznanili šele pri predmetu ŠAH 2 (pojma iz teorije kombiniranja: dvojni udar, vezava) oziroma ŠAH 3 (pojmi šahovske strategije: napad, obramba in žarišče).

PRILOGA 2

Ekspertna ocena povprečne aktivnosti belih kmetov na posameznih poljih, v odvisnosti od njihovega napredovanja²⁸

Razumljivo, da so vrednosti središčnih kmetov večje od robnih in vrednosti kmetov, ki so bližje promociji višje od tistih, ki so še na izhodiščnih poljih. Gligorić in Micić (1988: 38-39) sta zato podala ekspertno oceno, ki naj bi pomagala pri prvi orientaciji glede vrednosti kmetov na različnih poljih. Ocenjene vrednosti v spodnji preglednici ne upoštevajo razporeda ostalih figur na šahovnici.²⁹ Vrednosti kmetov na 7. vrsti so odvisne od vrednosti nasprotnikove figure, ki je vezana na preprečevanje kmetove promocije. Ta vrednost je manjša, če figura samo nadzoruje polje kmetove pretvorbe in večja, če mora pretvorbo preprečevati s tem, da se postavi predenj. Vrednosti, ki so dodeljene 8. vrsti so enake vrednostim promovirane figure (po Gligoriću in Miciću od 2,70 za skakača do 8,50 za damo).

Preglednica: ocena povprečnih aktivnosti kmetov na posameznih poljih prazne šahovnice:

8	← 2,70 – 8,50 →							
7	← 2,70 – 4,50 →							
6	1,25	1,35	1,40	1,50	1,50	1,40	1,35	1,25
5	1,15	1,25	1,30	1,50	1,50	1,30	1,25	1,15
4	1,00	1,10	1,25	1,40	1,40	1,25	1,10	1,00
3	0,85	1,00	1,10	1,25	1,25	1,10	1,00	0,85
2	0,70	0,90	1,00	1,10	1,10	1,00	0,90	0,70
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

²⁹ Gligorić in Micić navajata, da veljajo njune ocene za prazno šahovnico. Pri polni šahovnici so razmerja nekoliko drugačna. Primer: že Steinitz je ugotovil, da je v otvoritvi beli kmet na e5 slabši kot na e4. Razlog je v tem, da je na polju e5 izpostavljen udaru d7-d6 in izpodkopavanju belega kmetskega središča (učna vsebina izbirnega predmeta ŠAH-3). Iz tega spoznanja izvira npr. ideja Aljehinove obrambe, ki provocira napredovanje belega kmeta e4 na e5 (1.e4 Sf6 2.e5 Sd5! ali celo 2...Sg8?!). Slaba stran te obrambe je, da črni izgublja preveč razvojnih tempov za umikanje skakača pred belimi kmeti.

UPORABLJENA LITERATURA:

- BIDEV, Pavle (1972): *Šah simbol kozmosa* (Geneza šahovske igre od kineske astrologije do indijske mistike). Organizacioni odbor šahovske olimpijade. Skopje.
- BINET, Alfred (1894): *Psychologie des grands calculateurs et joueurs des échecs*. Hachette. Paris.
- BOTVINIK, M.M. (1978): *Iskustvo li šahmaty?* V: *Polveka v šahmatah*. Str. 258-266. Fizkultura i sport. Moskva.
- BOTVINIK, M.M. (1984): *Metody podgotovki šahmatista*. V: Estrin Ja.B. (ur.), *Teorija i praktika šahmatnoj igry*. Vysšaja škola, Moskva.
- DIDIŠKO, V.I. (1989): *Logika sovremenih šahmat*. Polymja. Minsk.
- ELYOT, Sir Thomas (1551): *Book of the Governor*.
- FRANKLIN, Benjamin (December 1786): *Morals on Chess*. Columbian Magazin.
- GLIGORIĆ, Svetozar, MICIĆ, Predrag (1988): *Šahovski vodič, 1. tom: suština šaha*. Predrag & Nenad. Beograd.
- GERŠUNSKIJ B., KROGIUS N. (1987): *Gimnastika uma, sredstvo vospitanija*. V: Sovetskaja pedagogika. Št 1. Moskva.
- HOLDING, Dennis H. (1985): *The psychology of chess skill*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. Hillsdale, New Jersey.
- JELEN, Iztok (1991a): *Metodika izpopolnjevanja, ki temelji na razvrstitvi šahovskih znanj in informacij*. V: Šahovska misel. Št. 1-3.
- JELEN, Iztok (1991b): *Kako in zakaj vrednotimo svoje šahovske stvaritve*. V: Šahovska misel. Št. 3/1991 in 1/1992.
- JELEN, Iztok (1993): *Slovenske srednje šahovske šole – pedagoški koncept v teoriji in praksi*. V: Šahovska misel, št. 3/1993.
- JELEN, Iztok (2003): *Izbirni predmet ŠAH v devetletki*. V: DIDAKTA, september/oktober 2003. Letnik XII.
- KAUKE, M. (1988): *The influence of playing chess on the formation of the intellectual capability*. V: Importance of chess to education, science and culture. Dresden University of Technology.
- KROGIUS, Nikolai (1986): *Psychologie im Schach*. Sportverlag Berlin.
- KUNYICIN, G.I. (1981): *Šahmaty – iskustvo!* V: Šahmatnoje obozrenije. Št. 20.
- VIDMAR, Milan (1946): *Razgovori o šahu z začetnikom*. DZS. Ljubljana.
- VUKOVIĆ, Vladimir (1972): *Razvoj šahovskih ideja*. Šahovska naklada. Zagreb.
- VUKOVIĆ, Vladimir (1973 ali 1990): *Uvod u šah na osnovi opće šahovske teorije*. Šahovska naklada. Zagreb.