

Het PLAN



Hans van Capelleveen

Voorwoord 1

Dit boekwerk is de uitwerking van de lezing die ik in samenwerking met Joost Hoogendoorn voor de Velpse Schaakvereniging mocht geven op 23 december 1994.

Het bestaat uit drie hoofdstukken.

In hoofdstuk 1 staat de vraag centraal welke kwaliteiten men in meer of mindere mate moet hebben om goed te kunnen schaken en waaraan men kan werken. Het antwoord wordt ook gegeven.

In hoofdstuk 2 worden veel stellingskenmerken voor het voetlicht gebracht: Het gereedschap wordt gescherpt, kennen is herkennen.

Hoofdstuk 3 behandelt 'het plan' waarbij partij-voorbeelden de werkwijze duidelijk moeten maken.

Er zijn twee sessies gegeven.

De eerste voor de jeugd die de 3e, 4e en 5e stap doen in het Brunia-Van Wijgerden-systeem. Deze sessie duurde 90 minuten en behandelde hoofdstuk 2 en 3.

De tweede was voor senior-schakers bestemd. Deze duurde 165 minuten en hierin werden alle hoofdstukken behandeld. Er was meer tijd voor partij-voorbeelden.

De gevorderde jeugd woonde beide lezingen bij. De twee sessies bevatten verschillende voorbeelden.

De hoofdstukken 1 en 3 zijn meer gericht op seniorschakers voor wat betreft de stijl. Hoofdstuk 2 is gericht op de jeugd.

Ik spreek de hoop uit dat dit boekwerk de lezer aanzet tot een andere kijk op zijn partijen. Joost Hoogendoorn dank ik voor zijn belangrijke bijdrage.

Hans van Capelleveen

Arnhem, 12 december 1994.

Voorwoord 2

Ook na tien jaar blijkt dat het ontwikkelen van een plan nog steeds moeilijk is voor een groot aantal die in clubverband schaken. Dit boekje is daarom uitgebreid met het onderwerp stellingsbeoordeling. Op 14 mei 2004 werd op de Velpse Schaakvereniging deze theorie in de vorm van een workshop in de praktijk gebracht in het kader van de senioren opleiding.

Hans van Capelleveen

Velp, 12 mei 2004.

Voorwoord 3

In 2013 is de Schaakschool gestart in de Velpse Schaakvereniging.

Dit heeft de schaakvereniging een positieve impuls gegeven. Na een periode waarin VSV geen jeugdafdeling had is weer gestart met het lesgeven aan de jeugd door Martijn Boele. In het najaar van 2013 is ook gestart met de seniorenopleiding. Een initiatief waarbij Eric de Winter aan meerdere senioren schaakles geeft.

Reden voor mij om "Het Plan" weer nieuw leven in te blazen. Deze versie is redactioneel volledig nagelopen en is op een aantal punten verbeterd.

Hans van Capelleveen

Velp, 20 november 2014.



1	INLEIDING	5
1.1	Werkwijze	5
1.2	Beter schaken, hoe doen we dat?	6
1.2.1	Inleiding	6
1.2.2	Talenten	6
1.2.3	Beïnvloedbare factoren	7
1.1.1	Omstandigheden	7
1.2.4	Conclusie	8
1.3	Het noodzakelijke plan	9
2	STELLINGSKENMERKEN	11
2.1	Inleiding	11
2.2	Begrippen	11
2.3	Aanvalstypen	12
2.3.1	Aftrekschaak	12
2.3.2	Röntgenschaak	12
2.3.3	Penning	13
2.3.4	Vork	13
2.3.5	Dubbele aanval	14
2.4	De opening	14
2.4.1	Het centrum	15
2.4.2	Openingsregels	15
2.5	Velden	15
2.5.1	Sterke en zwakke velden	16
2.5.2	Lijnen en diagonalen	17
2.6	Pionnen	17
2.6.1	Begrippen	17
2.6.2	Pionregels	18
2.6.3	Pionstructuren	19
2.6.4	Het kwadrant	20
2.6.5	Oppositie	20
2.6.6	Sleutelvelden	24
2.7	Lopers	26
2.7.1	Inleiding	26
2.7.2	Goede en slechte lopers	26
2.7.3	De kracht van het looperpaar	27
2.7.4	Lopers van ongelijke kleur	28
2.8	Paarden	29

2.8.1	Algemeen.....	29
2.8.2	Voordelen en nadelen van het paard	29
2.9	Torens	30
2.9.1	Algemeen.....	30
2.9.2	Het belang van de 2e en 7e rij	31
2.10	Initiatief	32
2.10.1	Algemeen.....	32
2.10.2	Zetdwang	35
2.10.3	Dubbelschaak	35
2.11	Theoretische remise-stellingen	36
2.12	Offers	36
3	HET PLAN	39
3.1	Inleiding	39
3.2	Het verloop van een partij.....	40
3.2.1	De ontwikkeling van een plan	40
3.2.2	Onverwachte zetten	40
3.2.3	Toepassing	41
3.2.4	Voorbeeldpartij 1.....	42
3.2.5	Voorbeeldpartij 2.....	48
3.2.6	Voorbeeldpartij 3.....	52
4	Stellingsbeoordeling	57
4.1	Inleiding	57
4.2	Checklist Stellingskenmerken	57
4.3	Stellingen	58
4.4	Kenmerken en zetverloop	60
	BRONNEN	64

1 INLEIDING

1.1 Werkwijze

Tijdens een onderzoek naar de samenstelling van een schaakcursus voor seniorenchakers kwam naar voren dat de meeste schakers moeite hebben met het maken van een plan.

Sommige mensen spelen zelfs zonder plan; er wordt z gezegd van zet naar zet geleefd.

Er wordt dan meestal niet veel zetten vooruit gedacht; de gedachte gaat steeds uit naar de combinatie en het positionele aspect wordt volkomen overgeslagen.

Ook bij de schaakopleiding van jeugdleden lag de nadruk van de lesstof in het verleden op 'de combinatie'.

Tegenwoordig wordt gebruik gemaakt van het lesmateriaal dat ontwikkeld is door het duo Brunia en Van Wijgerden. Het lesmateriaal bestaat uit 'stappen' (1e, 2e, 3e, etc.) waarin veel oefenstof is opgenomen.

Deze oefenstof is uitgevoerd in de vorm van diagrammen en heeft de combinatie als uitgangspunt.

De combinatie is overzichtelijk en de uitleg van een opgave blijft beperkt tot één of enkele varianten.

In de stappen vanaf stap 4 komt ook de strategie aan bod.

Ook werd tijdens het onderzoek opgemerkt dat veel schakers remise overeenkomen omdat ze niets meer in de stelling zien; ze weten niet wat ze met de stelling aan moeten.

In de seniorenopleiding die daarna van start is gegaan, lag de nadruk hierdoor voornamelijk op het maken van een plan.

Maar als je een plan wilt maken moet je een oordeel kunnen vellen over de stelling.

Prof. M. Euwe schreef daarover in zijn boek 'Oordeel en plan'.

Om een stelling te kunnen beoordelen moet men in staat zijn bepaalde kenmerken uit de stelling te halen die typerend zijn voor die stelling. Bijvoorbeeld: 'Wit heeft een hangpion.' of 'Zwart heeft een open f-lijn.'

Dit boekwerk zal vrijwel alle mogelijke stellingskenmerken bevatten die voor een goede beoordeling van de stelling nodig zijn.

Centraal hierin zal staan: Het maken van een plan.

Maar voor het maken van een plan is het noodzakelijk stellingskenmerken te kunnen herkennen.

1.2 Beter schaken, hoe doen we dat?

1.2.1 Inleiding

Wanneer je beter wil gaan schaken dan moet je eerst weten waardoor iemand goed kan schaken. Als je weet, dan weet je waaraan je kunt werken om beter te gaan schaken.

Dit hoofdstuk behandelt de belangrijkste factoren die invloed hebben op het schaken en het schaakniveau. Ze zijn onder te verdelen in drie groepen:

Groep 1: Factoren van invloed die vast staan en persoonsafhankelijk zijn: aangeboren talenten.

Groep 2: Factoren van invloed die door ons kunnen worden verbeterd en niet persoonsafhankelijk zijn.

Groep 3: Omstandigheden tijdens de partij

1.2.2 Talenten

Schaaktalent

Talent dat heb je of dat heb je niet. Maar of talent ook benut wordt is een tweede; dat is sterk afhankelijk van de leeftijd waarop je begint en de mate waarin dat talent is ontwikkeld. Daarom is het belangrijk dat de juiste ondersteuning wordt gegeven bij de ontwikkeling van talenten van jonge kinderen. Dat geldt niet alleen voor schaken natuurlijk, maar voor alle talenten zoals het bespelen van een muziekinstrument, het beoefenden van een bepaalde sport of ballet.

De Schaakschool van Velp geeft kinderen de mogelijkheid dat talent te ontwikkelen door gebruikmaking van een beproefde methode “De Stappenmethode” die ontwikkeld is door Rob Brunia en Cor van Wijgerden.

Wat de Velpse Schaakschool anders maakt is dat elk kind daarin in zijn of haar eigen tempo de stof doorloopt. Daarin wordt een balans gevonden tussen het opnemen (begrijpen) van de stof en het toepassen (reproducen) van de stof in de praktijk door te schaken.

De Schaakschool geeft daarbij goede ondersteuning waardoor de kinderen de kennis en de ervaring op doen die de basis leggen voor structuren die later automatisch gereproduceerd kunnen worden.

De oudere schaker die deze ontwikkeling heeft gemist in zijn of haar jeugd zal harder moeten werken aan de andere punten.

Analytische vaardigheid

Deze aangeboren vaardigheid is belangrijk bij het schaken. In hoeverre ben je in staat om hoofd en bijzaken van elkaar te scheiden en te beoordelen welke punten moeten meewegen in de beoordeling van de stelling die je op dat moment op het bord staat.

Verbeeldingskracht

Verbeeldingskracht is de capaciteit om de stelling als het ware tegen de binnenkant van je schedel te projecteren. Dit heb je nodig als je veel zetten vooruit wil denken.

Hoe ziet de stelling er uit na vier zetten? Of na 20? Dan lijkt de stelling niet meer op wat je op het bord ziet staan. Ben je in staat om blind te schaken? Grote kans dat je dan veel zetten vooruit kunt berekenen.

Creativiteit

Ook dit is een talent: het talent om zelfs het onmogelijke voor mogelijk te houden, te overwegen en te berekenen.

Dit is een sterk wapen omdat je hiermee je tegenstander een slag vóór kunt zijn. Een idee dat je op deze manier invalt, kost namelijk geen bereken-tijd; je zult hoogstens controleren of het idee goed is.

Samenvatting

Bovenstaande eigenschappen zijn niet of nauwelijks te beïnvloeden. Je hebt ze of je hebt ze niet. Het is de kunst om de eigenschappen die je hebt ook effectief te gebruiken en te ontwikkelen en bij te houden.

1.2.3 Beïnvloedbare factoren

Geheugen

Het geheugen speelt bij schaken een belangrijke rol.

Het heeft zijn weerslag op verbeeldingskracht en analytische vaardigheid.

Het geheugen houdt opslag van gegevens in. Deze gegevens kunnen worden ingevoerd door:

- het leren van openingen,
- het oefenen van eindspelen,
- het lezen van boeken over middenspel-strategie e.d.,
- veel te schaken,
- regelmatig te schaken.

Tijdens het spelen van een partij maken we gebruik van ons geheugen. We herkennen stellingen, combinaties, structuren, openingen etc.

Het is dus de kunst om de geheugenfunctie optimaal te gebruiken. Dit kan door middel van:

- het vergaren van kennis,
- het opdoen van ervaring,
- het krijgen en behouden van routine: Veel schaken dus!

Spelvaardigheid

Dit is feitelijk het vermogen om het geleerde ook daadwerkelijk toe te passen. Het geheugen zit vol gegevens maar die moeten er ook uit, moeten kunnen worden gebruikt.

Het gaat daarbij om speltechniek en stellingsbegrip. Beiden zijn via opleiding door een ervaren schaker en veel te schaken te verbeteren.

1.1.1 Omstandigheden

Naast je talenten spelen de omstandigheden waaronder je presteert ook een belangrijke rol. De ene keer doe je betere zetten dan de andere keer. Het is goed om daar eens bij stil te staan.

Motivatie

Dit is een zeer belangrijke invloedfactor. Deze wordt volledig door jezelf bepaald. Als je geluk hebt wordt je door teamleden of je teamleider gemotiveerd maar meestal moet je de motivatie zelf opbrengen.

Je moet willen winnen om te kunnen winnen. Als je op remise speelt dan zal de uitslag slechts door een blunder van je tegenstander beter uitvallen.

Concentratie

Dit is een punt dat door de omgeving negatief beïnvloed kan worden, maar het is wel iets waarin je jezelf kunt trainen. Als je snel afgeleid bent of je toelaat dat je geïrriteerd wordt door geluiden, geuren of bewegingen van andere mensen, dan beïnvloedt dat jouw denkvermogen en zul je automatisch minder goede zetten afleveren.

Conditie

Je conditie heeft ook grote invloed op je spelniveau.

Als je lichamelijke conditie slecht is dan zal je geheugen je eerder in de steek laten, je analytische vaardigheid neemt af en je concentratie zal gering zijn.

Als je geestelijke conditie slecht is (Bijvoorbeeld omdat je iets ernstigs overkomen is.), dan zullen je motivatie en concentratie daardoor negatief beïnvloed zijn.

Tijdsindeling

De tijdsindeling tijdens de partij is van groot belang. Je kunt teveel tijd verbruiken waardoor je later in tijdnood komt en je kunt te weinig tijd gebruiken waardoor je niet de goede zetten doet; beide zijn fout.

Het is de kunst om daar de tussenweg te kiezen. Het tempo waarin je speelt kan per zet verschillen. Als je koning maar één vluchtveld heeft en je kunt het schaak niet anders opheffen dan moet je daar niet lang over na te denken.

Aan de andere kant: als je geen plan hebt, trek dan maar 15 minuten of meer uit om de stelling te leren begrijpen.

1.2.4 Conclusie

Wat iedereen zal zijn opgevallen bij het lezen van het bovenstaande is dat slechts de helft van de invloedfactoren kan worden beïnvloed door ons zelf. En van die factoren die dan overblijven, spelen de meeste uitsluitend tijdens de partij een rol, maar kun je wel bewust mee omgaan.

De punten waaraan je dus kunt werken zijn geheugen en spelvaardigheid.

Daaraan kun je dus altijd zelf werken; dus veel schaken en veel kennis vergaren om steeds betere plannen te smeden!

Op de Velpse Schaakvereniging is dat allemaal mogelijk! Elke week weer, voor jong en voor oud!

1.3 Het noodzakelijke plan

Wat is een plan?

Volgens Van Dale : ontworpen stelsel volgens hetwelk men iets wil doen
 of: opzet, voornemen tot iets

Het plan waar wij het bij het schaken gebruik van maken komt het dichtst bij de eerste omschrijving.

Ik zou het als volgt willen omschrijven:

Een plan is een verzameling deelacties die nodig zijn om een bepaald doel te bereiken.

Dit plan moet echter steeds worden bijgesteld.

Dat komt omdat we een tegenstander hebben. Die tegenstander heeft ook een plan en is meestal andere dingen van plan dan wij verwachten.

Hoe beter men schaakt des te meer overeenkomsten hebben de plannen van beide schakers en des te moeilijker is het ook om van de ander te winnen. Als beide schakers steeds de beste zet doen zal het resultaat remise worden.

De oorzaak hiervan is dat we bij het maken van een plan altijd uitgaan van de beste zetten van de tegenstander.

Hierbij doen zich twee afwijkingen voor:

1. De tegenstander doet niet altijd de beste zet.
2. Wij zien zélf niet altijd de beste zet.

Beide afwijkingen geven aanleiding tot het aanpassen van het plan.

Waarom moeten we een plan maken?

De belangrijkste reden hiervoor is dat de zetten die we doen meer een eenheid gaan vormen, meer een zelfde doel nastreven; een bundeling van krachten.

Daarnaast vergt een plan dat we meer zetten vooruit berekenen en dat we ons zelf er toe bewegen om de stelling goed te bekijken.

Max Euwe gaf in zijn boek 'Oordeel en plan' al aan dat het maken van een plan alleen mogelijk is als men een oordeel over de stelling velt. Maar een stelling beoordelen kan alleen als men bepaalde structuren, dreigingen en mogelijkheden herkent.

Herkennen is alleen mogelijk als men deze structuren, dreigingen en mogelijkheden kent.

De Stappenmethode leert de jonge schaker deze kenmerken stuk voor stuk.

Voor de ouder schaker is dit boek. In de volgende hoofdstukken komen veel van deze kenmerken aan de orde.

Een belangrijk aspect dat tijdens de partij een rol speelt is de wijze waarop je als schaker de tijd gebruikt.

Als je je ertoe beweegt uitsluitend zetten te doen die in een plan thuishoren dat zal je af en toe tijd moeten investeren in het vinden van een plan. Dat plan eist dat we de stelling goed bekijken en dat bekijken kost tijd. Gebruik je tijd dan ook.

Als je verloren hebt en je hebt nog veel tijd over dan moet je je afvragen of je wel lang genoeg hebt nagedacht, of je wel genoeg tijd hebt geïnvesteerd in het bekijken van de stelling.

Maar hoe maak je nu een plan?

Als je dit boekje hebt doorgewerkt dan zal je begrijpen dat het maken van een plan niet zo moeilijk is als je de stelling goed hebt bekeken en beoordeeld. Het gaat min of meer vanzelf.

Het plan ontstaat uit de sterkte/zwakteanalyse die de betreffende schaker heeft uitgevoerd.

Een voorbeeld?

Bij het bekijken van de stelling merk je op dat de tegenstander een hangpion heeft op een open lijn van jou.

Hier kun je gebruik van maken door de pion aan te vallen en op je open lijn een 'batterij' te vormen met je torens en je dame.

Hoe kom je er op?

Simpel: De zwakte van de pionstelling van de tegenstander wordt snel gezien. Er gebruik van maken ligt voor de hand en dat kun je ook na het doorwerken van dit boekwerk.

Het gaat erom dat je de stellingskenmerken kunt benoemen zodat je deze ook kunt herkennen.

Nog een belangrijk aspect:

De partij ontwikkelt zich, er zit continu beweging in.
Dit brengt met zich mee dat stellingskenmerken steeds veranderen.
Hierdoor verandert het oordeel van de stelling ook steeds:
Natuurlijk moet het plan dan ook steeds worden bijgesteld.

2 STELLINGSKENMERKEN

2.1 Inleiding

In dit hoofdstuk zullen veel stellingskenmerken worden behandeld. Deze zijn gegroepeerd rond een bepaald thema.

In elke paragraaf wordt een ander thema behandeld.

In paragraaf 2.2 wordt een aantal zaken behandeld die niet allemaal als stellingskenmerken kunnen worden betiteld. Het zijn gereedschappen die we in de partij gebruiken en waarvan kennis nodig is om deze te kunnen hanteren.

2.2 Begrippen

Het is zeer belangrijk dat bepaalde termen bij elke schaker bekend zijn. Daarom zullen enkele begrippen hieronder worden verklaard.

Stukken:	Stukken zijn dames, torens, lopers en paarden.
Zwaar stuk:	Met zware stukken bedoelen we dames en torens.
Licht stuk:	Met lichte stukken bedoelen we lopers en paarden.
Kwaliteit:	Hiermee wordt het verschil in waarde uitgedrukt van een toren en een licht stuk.
De kleine kwaliteit:	Dit is het verschil in waarde van twee lichte stukken en een toren.
Lijn:	Een lijn bestaat uit 8 verticaal ten opzichte van elkaar liggende velden en wordt aangeduid een letter. We spreken bijvoorbeeld over de f-lijn.
Rij:	Een rij bestaat uit 8 horizontaal ten opzichte van elkaar liggende velden en wordt aangeduid met een cijfer. We spreken bijvoorbeeld over de zevende rij.
Centrum:	Het centrum is de groep velden: d4, e4, d5 en e5.
Uitgebreide centrum:	Het centrum en de rand met velden daaromheen. Dus het kwadrant met de hoekvelden: c3, f3, c6 en f6.
Diagonaal:	Een schuine lijn over het bord over zwart of over wit. Bijvoorbeeld a2 naar g8 of van f1 naar a6.
Lange diagonaal:	De langste diagonaal bestaat uit 8 velden: Van a1 naar h8 of h1 naar a8. Er zijn er twee van.

Dit boek gaat er van uit dat je alle begrippen uit de schaakregels al kent, zoals rokade, promotie of en-passant slaan.

2.3 Aanvalstypen

2.3.1 Aftrekschaak

Diagram 2.1.



Pd3 wint een Dame.

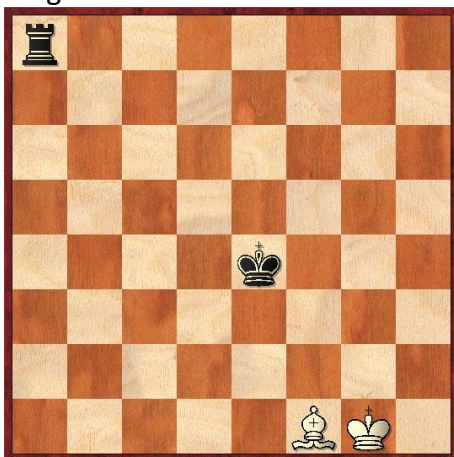
Aftrekschaak is het verzetten van een stuk waardoor een ander stuk schaak geeft.

Het voordeel wat met dit gereedschap kan worden verkregen is dat het stuk dat we verzetten een ander stuk kan aanvallen.

De tegenstander moet eerst het schaak opheffen voordat deze kan reageren op de aanval van het andere stuk.

2.3.2 Röntgenschaak

Diagram 2.2.



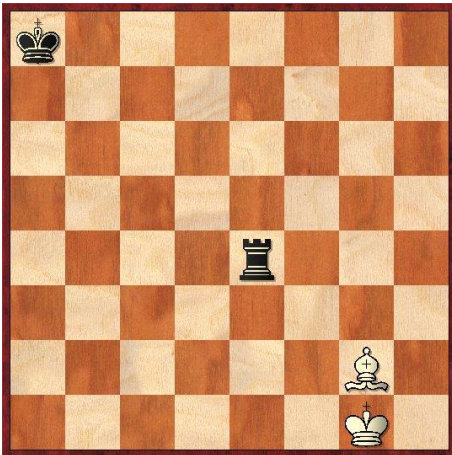
Lg2 wint een toren

Röntgenschaak is het schaak geven van de tegenstander waarbij, doordat de vijandelijke koning moet wijken, een ander stuk aangevallen wordt.

Het voordeel wat met dit gereedschap kan worden verkregen is stukwinst of bijvoorbeeld kwaliteitswinst.

2.3.3 Penning

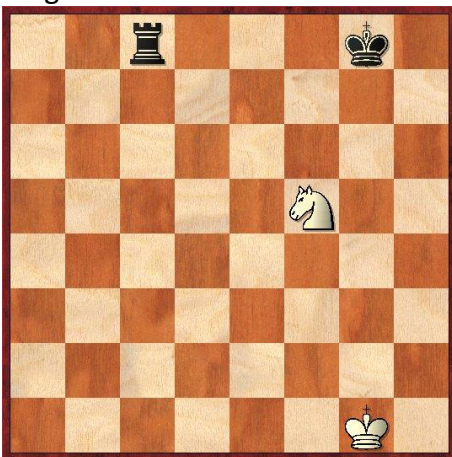
Diagram 2.3.



We spreken over penning wanneer een stuk door een toren, een loper of een dame wordt aangevallen waarbij het stuk niet verzet kan worden, omdat dan een stuk aangevallen komt te staan dat waardevoller is of waarbij het stuk niet verzet mag worden omdat de koning dan schaak komt te staan. Het stuk dat aangevallen wordt staat dan gepend.

2.3.4 Vork

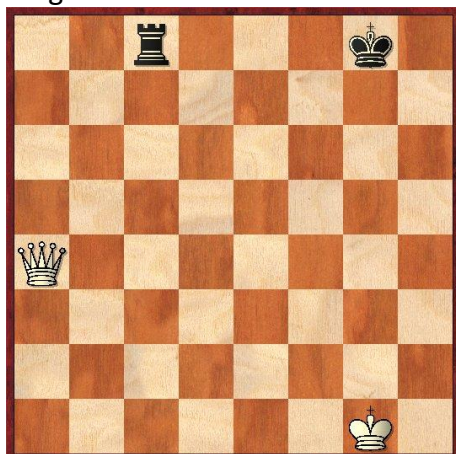
Diagram 2.4.



De vork is het tegelijkertijd aanvallen van twee stukken van de tegenstander met een licht stuk of pion. Het voordeel dat verkregen wordt is dat de tegenstander maar één van de twee stukken kan wegzetten zodat het andere stuk nadat de tegenstander gezet heeft nog steeds aangevallen staat.

2.3.5 Dubbele aanval

Diagram 2.5.



Dg4: Dubbele aanval

De dubbele aanval is het tegelijkertijd aanvallen van twee stukken van de tegenstander met een willekeurig stuk of pion.

Het voordeel dat verkregen wordt is dat de tegenstander maar één van de twee stukken kan wegzetten zodat het andere stuk nadat de tegenstander gezet heeft nog steeds aangevallen staat.

2.4 De opening

Theoretisch bestaat de opening uit de eerste 10 tot 20 zetten; ze is afgelopen wanneer alle stukken ontwikkeld zijn.

Praktisch gezien is grens niet altijd even duidelijk omdat het ook wel voorkomt dat niet alle stukken ontwikkeld worden, maar op een gegeven moment zit je dan toch in het middenspel.

Er is verschrikkelijk veel openingstheorie. Er zijn duizenden boekwerken verschenen over de openingstheorie van het schaakspel. Sommige behandelen alle openingen zeer kort en andere gaan alleen over een bepaalde variant van een bepaalde opening na een bepaalde zet.

Leer niet onmiddellijk alle openingen uit je hoofd. Dat is onzinnig omdat je ten eerste toch niet alles onthoudt en ten tweede niet alles speelt.

Als je je aan een aantal basisregels houdt dan ben je al een eind op de goede weg.

2.4.1 Het centrum

De velden d4, d5, e4 en e5 worden samen het centrum genoemd.

Het centrum is zeer belangrijk in de gehele partij omdat de langste diagonalen door het centrum lopen: De kortste weg van a1 naar h8 is door het centrum. Vanuit het centrum is het gehele bord even gemakkelijk te bereiken.

In de opening dienen de zetten gericht te zijn op het centrum.

Pg1-f3 is beter dan Pg1-h3. Bekijk maar eens welke velden en hoeveel velden het paard op deze velden bestrijkt. Het zal onmiddellijk duidelijk zijn dat een stuk meer velden bestrijkt als het in het centrum staat.

2.4.2 Openingsregels

Er zijn regels opgesteld voor de ontwikkeling in de opening:

1. Ontwikkel 1 of 2 pionnen.
2. Ontwikkel 2 lichte stukken.
3. Voer de rokade uit. Om lang te kunnen rokeren, moet de dame natuurlijk gespeeld worden; breng deze nog niet in het spel maar zet deze op een veilige plek achter de pionnen.
4. Ontwikkel de andere lichte stukken.
5. Speel de dame zodat de torens verbonden zijn.
6. Speel de torens naar de lijnen waarvan je verwacht dat deze geopend zullen worden. Een zeer moeilijke taak!
7. Tussendoor worden uiteraard nog enkele pionzetten gedaan. Probeer de ezelsoren h3, a3 of h6 en a6 te vermijden; alleen spelen wanneer ze echt nodig zijn, zij vormen meestal een aanvalspunt voor de tegenstander.

Natuurlijk kan van bovenstaande volgorde worden afgeweken maar het te lang uitstellen van de rokade kan tot afstel lijden doordat je bijvoorbeeld schaak komt te staan en je koning moet zetten.

2.5 Velden

Velden worden aangeduid met coördinaten. Het is belangrijk de velden te kunnen benoemen en blindelings te weten of het wit of zwart is. "Waarom?" hoor ik je zeggen?

Om twee redenen:

1. Om beter met andere schakers te kunnen communiceren. Als iemand je iets uitlegt kun je het beter volgen en dus ook begrijpen.
2. Om je eigen denkproces te verbeteren. Als je enkele zetten diep denkt dan moet je de stelling goed kunnen vertalen naar mogelijke zetten. Daarvoor is het nodig dat je het bord goed kent.

2.5.1 Sterke en zwakke velden

Sterke velden zijn velden die je zelf kunt aanvallen en verdedigen. Zwakke velden zijn velden die je niet kunt aanvallen of verdedigen. Daarnaast heb je ook nog velden die 'gewoon' zijn; niet sterk en niet zwak.

Diagram 2.6.



In diagram 2.6 zie je een voorbeeld met de volgende belangrijke velden:

Sterke velden voor wit: a4, b5, c6 en e6.

Zwakke velden voor wit: b3.

Sterke velden voor zwart: b4, d4, e5 en e4.

Zwakke velden voor zwart: a6, a7, d6 en g5.

Sterke velden voor jezelf zullen steunpunten vormen binnen de vijandelijke stelling of goede verdedigingsvelden in je eigen vesting.

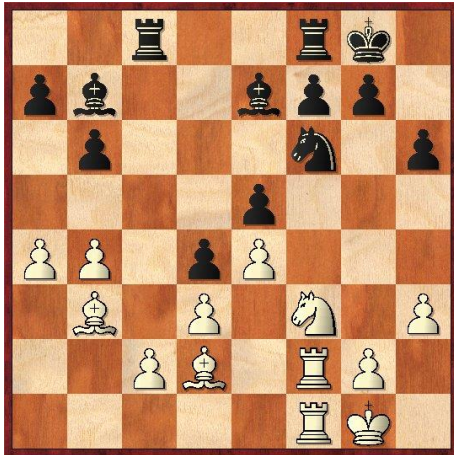
Zwakke velden voor jezelf moet je tijdig goed verdedigen; je moet dan ook zorgen dat je niet de stukken afruilt die dat veld moeten verdedigen.

Zwakke velden van je tegenstander moet je onder druk zetten, dat dwingt de tegenstander tot zetten die hij liever niet doet: Een verdedigend stuk kan namelijk niet aanvallen.

2.5.2 Lijnen en diagonalen

Lijnen worden aangeduid met letters; bijvoorbeeld de F-lijn.
Rijen worden aangeduid met cijfers; bijvoorbeeld de 7e rij.

Diagram 2.7.



Diagonalen worden aangeduid met het eerste en het laatste veld; bijvoorbeeld de diagonaal a2-g8. Lijnen kennen we in drie soorten. Gesloten lijnen (de minst interessante), half-open lijnen en open lijnen.

Bij diagonalen spreken we alleen over sterke diagonalen wanneer een aanval plaatsvindt over zo'n diagonaal.

In diagram 2.7 zien we verschillende lijnen en diagonalen.

De F-lijn is een open lijn voor wit.

De C-lijn is een half open lijn voor zwart.

De diagonaal a2-g8 is sterk voor wit. Merk op dat je op die lijnen en diagonalen veel sterke en zwakke velden tegenkomt.

c2 is bijvoorbeeld zwak van wit. En f7 is zwak voor zwart.

2.6 Pionnen

2.6.1 Begrippen

Het verzetten van pionnen is zeer belangrijk. Weet je waarom?

Ze kunnen wel heen, maar niet terug! Als een veld gevaarlijk wordt voor een stuk dan kun je het desnoods weghalen; dat kun je met een pion nooit; je kunt hem hoogstens opschuiven, en meestal wordt hij dan alleen maar zwakker.

Een pion wordt wel gevaarlijker voor de tegenstander hoe verder hij aan de overkant komt, maar hij is ook moeilijker te dekken. Je moet er dus voorzichtig mee omspringen.

De pionstructuur wordt ook wel het skelet van de stelling genoemd.

We kennen verschillende soorten pionnen:

Vrijpionnen: Dit zijn pionnen die niet meer kunnen worden tegengehouden door pionnen van de tegenstander.

Dus: er staat geen vijandelijke pion meer tussen de pion in het promotieveld maar ook niet op de aangrenzende lijnen.

Hangpionnen: Dit zijn pionnen die niet kunnen worden gedekt door andere pionnen. Daar moet dus altijd een stuk aan te pas komen! Het is een soort achterblijver.

Dubbelpionnen:

Vormen meestal een verzwakking; zij kunnen elkaar immers niet dekken.

Randpionnen: Voor een pion aan de rand geldt hetzelfde als voor ieder stuk: Ze zijn zwakker.

Geïsoleerde pionnen:

Een geïsoleerde pion staat op een lijn waarvan de belendende lijnen geen pionnen bevatten.

Alleen de eerste is -als deze goed gedekt is- een sterke pion.

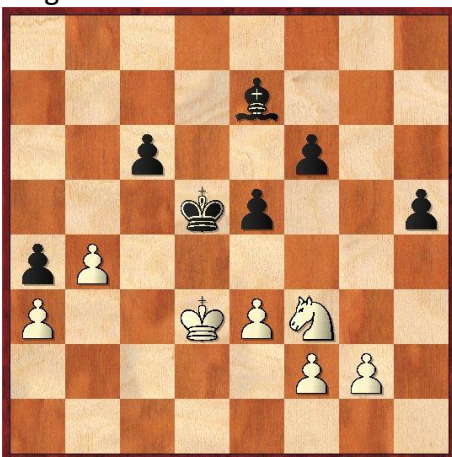
De andere zijn potentiële aanvalspunten voor de tegenstander.

2.6.2 Pionregels

Er zijn twee belangrijke pionregels.

1. De groepjes-regel: Zorg voor zo weinig mogelijk opsplitsingen in de pionketen. Zo weinig mogelijk groepen, zo groot mogelijke groepen.
2. Sla naar het centrum, niet naar de rand.

Diagram 2.8.



In diagram 2.8. is de stelling van wit sterker.

Wit heeft 2 groepen, zwart 4. Het is duidelijk dat wit meer twee pionnen hoeft te dekken, zwart vier; en dat kan niet lukken.

2.6.3 Pionstructuren

Een van de meest bekende pionformaties is de fianchetto, of wel 'het vogelnestje' (bijvoorbeeld f2, g3, h2).

Bedenk wel dat de fianchetto zwakheden in de stelling brengt. Zolang de loper in het nest blijft is het probleem niet groot, maar als de vogel gevlogen is dan wordt het lastig.

Diagram 2.9.

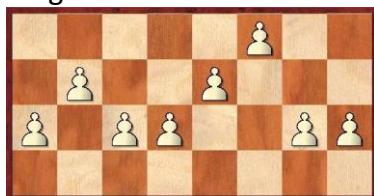


Diagram 2.10.



Diagram 2.11.



Bovenstaande diagrammen tonen pionstructuren. Diagram 2.10 laat op c3 een zwak veld zien. Diagram 2.11 laat zwakke velden zien in de vesting; vooral als de lopers zijn afgeruild.

Iedere opening kent zijn eigen karakteristieke pionstructuren. Hieronder zien we enkele voorbeelden waarbij is aangegeven welke de sterke en zwakke velden zijn in de stelling. Rood = sterk voor wit en dus zwak voor zwart. Groen is sterk voor zwart en zwak voor wit. Blauw markeert de zwakke pionnen.

Diagram 2.12.

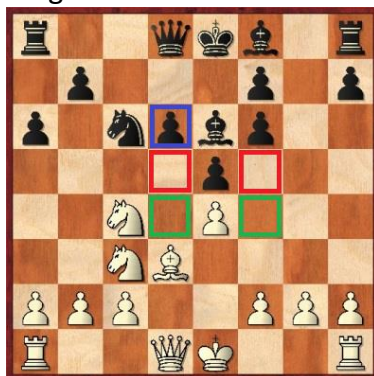


Diagram 2.13.



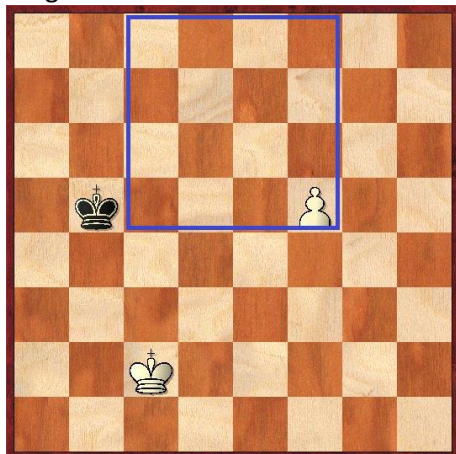
Diagram 2.14.



2.6.4 Het kwadrant

In stellingen waarin alleen koningen en pionnen voorkomen moet altijd goed worden uitgekeken dat een vijandelijke pion niet tot promotie komt. De koning loopt even hard als de vijandelijke pion; het voordeel is echter dat hij ook diagonaal kan lopen. Om het rekenwerk wat eenvoudiger te maken heeft een slimme schaker een keer 'het kwadrant' ontdekt.

Diagram 2.15.



Een kwadrant is een vierkant. Door er voor te zorgen dat de koning steeds weer in het kwadrant kan komen voordat de tegenstander zet, kun je de vijandelijke pion altijd tegenhouden.

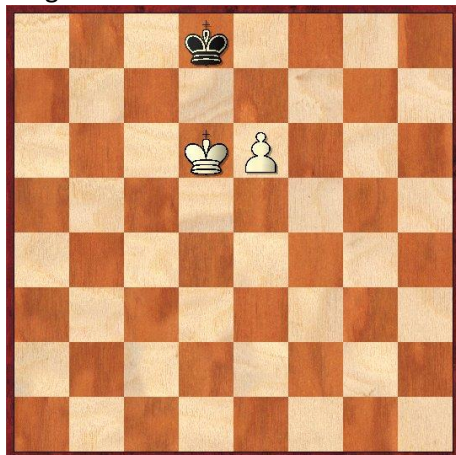
Het kwadrant in diagram 2.15 voor de witte pion is het vierkant tussen c5, c8, f8 en f5.

2.6.5 Oppositie

Als we eenmaal in het eindspel zijn aangeland en de lichte en zware stukken zijn van het bord verdwenen dan krijgt de koning als spelend stuk een grotere waarde.

De koning is in dit soort stellingen namelijk het meest beweeglijke stuk en voor pionnen hoeft de koning minder bescherming te hebben; die kunnen toch maar één kant op. (Alleen wel uitkijken bij promoties!)

Diagram 2.16.



Het gevaarlijkste stuk is dan eigenlijk de vijandelijke koning; ook al kan deze geen schaak geven. Je kunt namelijk in zetdwang komen. Belangrijk in dit soort stellingen is de oppositie.

De oppositie is de wijze waarop de twee koningen ten opzichte van elkaar staan waarbij heel belangrijk is wie er aan zet is.

Diagram 2.16.

Is zwart aan zet dan volgt: 1. .. Ke8 2. e7 Kf7 3. Kd7 1-0.
(Hierbij had wit de oppositie ingenomen met 1. Kd6)

Is wit aan zet dan volgt:

1. e7 Ke8 2. Ke6 1/2-1/2

of:

1. Ke5 Ke7 2. Kd5 Ke8! 3. Kd6 Kd8 1/2-1/2

Je neemt dus de oppositie met het doen van een zet.

Er zijn vier soorten oppositie.

In het Duits zijn er prachtige termen voor de vier oppositievormen, in het Nederlands niet. Ik ben zo vrij geweest om zelf hiervoor zelf termen te vertalen c.q. te bedenken.

Diagram 2.17.

Lijn-oppositie

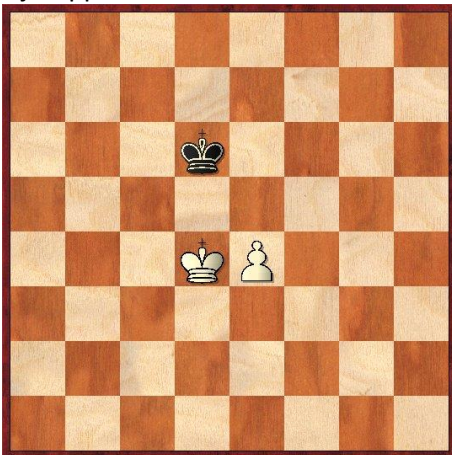


Diagram 2.18.

Rij-oppositie

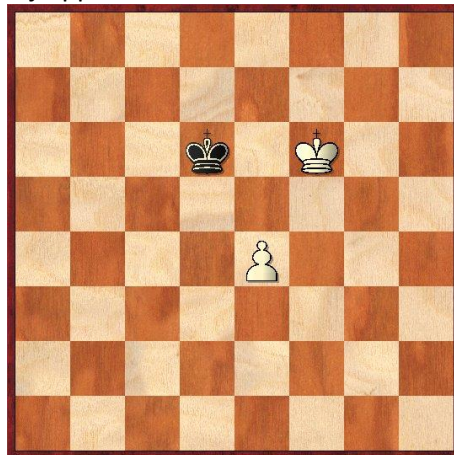


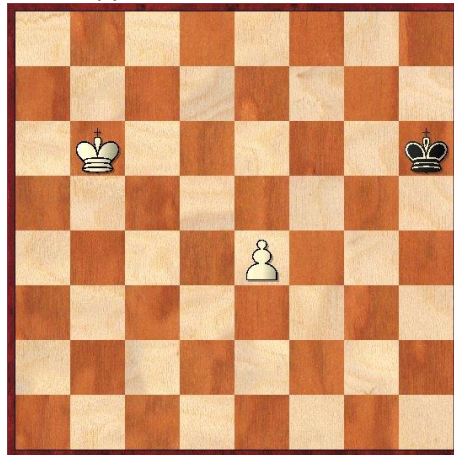
Diagram 2.19.

Diagonale oppositie



Diagram 2.20.

Verre oppositie



De gulden regel van de oppositie luidt:

Als de veldafstand tussen de tegenover elkaar staande koningen een oneven aantal is dan heeft degene die de laatste zet heeft gedaan de oppositie.

Is het een even aantal dan heeft degene die aan zet is de oppositie.

Natuurlijk moet men er zich van bewust zijn dat er ook nog pionnen op het bord staan die een zet kunnen doen. Bovenstaande regel gaat er vanuit dat men gedwongen is om met de koning te zetten. Een zetdwang dus.

Diagram 2.21:

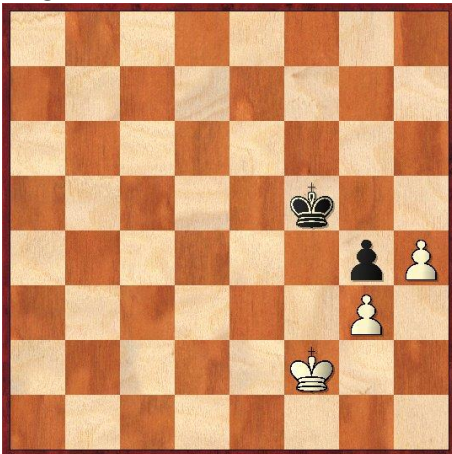


Diagram 2.21.

1. Ke3 Ke5

2. Kd3 Kd5

3. Kc3 Ke5

(Kc5 komt buiten het kwadrant.)

4. Kb4 Kd4

Of:

4. Kc4 Ke4

5. Ka4 Ke4

5. Kc5 Ke5

6. Kb5 Kd5

6. Kc6 Ke6

7. Kb6 Kd6

7. Kc5 Ke5

8. Ka7 Ke7

8. Kc6 Ke6

9. Kc8 Ke8

Diagram 2.22.

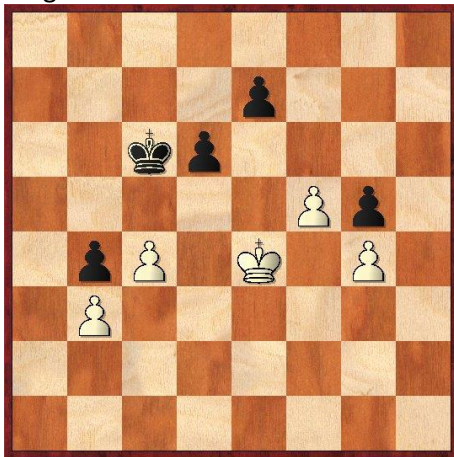


Diagram 2.22.

1. Kd4 Kc7
2. Kd5 Kd7
3. Ke4 e6
4. fe6:+ Ke6:
5. Kd4 Ke7
6. Kd5 Kd7
7. c5 dc5:
8. Kc5: Kc7
9. Kb4: Kb6
10. Kc4 Kc6
11. Kd4 Kd6
12. Ke4 Ke6
13. Kd4 Kd6
14. Kc4 Kc6
15. b4 Kc7
16. b5 Kb7
17. Kb4 Kb6
18. Kc4 Kb7
19. Kc5 Kc7
20. b6+ Kb7
21. Kb5 Kb8
22. Kc6 Kc8
23. b7+ Kb8
24. Kd6 Kb7:
25. Ke6 Kc6
26. Kf5 Kd6
27. Kg5: Ke7
28. Kg6 Kf8
29. Kf6 Kg8
30. Kg6 Kf8
31. Kh7 Kf7
32. g5

Zwart had het beter kunnen doen.

Ondanks zijn goede oppositie-benadering verliest hij.

Dit komt doordat hij initiatief verliest na 3. ... e6.

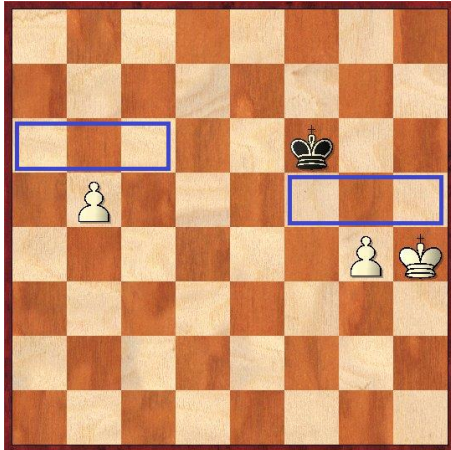
Ga na wat er gebeurt als deze 3. ... Kc6 speelt.

2.6.6 Sleutelvelden

In de vorige paragraaf hebben we gezien dat, in de situatie K + pion tegen K alleen, het soms remise is. Hoe komt dit?

Dit is afhankelijk van de mogelijkheid voor koning met pion om een sleutelveld te bereiken.

Diagram 2.23.



Als de koning een dergelijk sleutelveld kan bereiken dan kan deze ook winnen.

In diagram 2.23 zien we voor de pion op b4 aangegeven welke de sleutelvelden zijn: a6, b6 en c6.

Als de witte koning dus alleen zijn g-pion zou hebben dan zou deze toch kunnen winnen met 1.Kh5. (De sleutelvelden zijn namelijk: f5, g5 en h5.)

Nu het principe duidelijk is gaan we terug naar een stelling uit de vorige paragraaf: Diagram 2.21.

Deze stelling was remise ook wanneer wit zijn h-pion verder opspeelt. NI:

1. Ke3 Ke5 2. h5 Kf5 3. h6 Kg6 4. h7 Kh7: 5 Kf4 Kh6
(Zwart heeft de oppositie.) 6. Kg4: Kg6

De sleutelvelden van de witte pion zijn de velden f5, g5 en h5. En zie hier: Deze zijn voor de witte koning onbereikbaar!
Dus: Remise, want zwart heeft de oppositie. Als de pion op g2 had gestaan dat had wit met de zet g2-g3 de oppositie kunnen krijgen.

Diagram 2.24.



Diagram 2.25.



Diagram 2.24.

1. Kd5 Wit staat op sleutelveld.
- .. Kd7 Zwart heeft oppositie.
2. Ke5 Ke7
3. d4 Kd7 Zwart raakt oppositie kwijt.
4. Kf6 Etc.

Merk op dat wit bij diagram 2.25 niet op het sleutelveld kan komen en ook niet de oppositie kan krijgen.

Diagram 2.26.

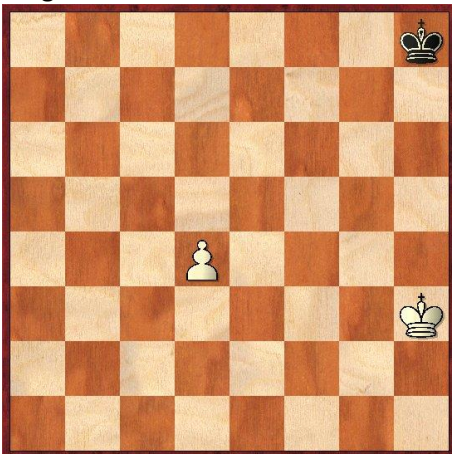
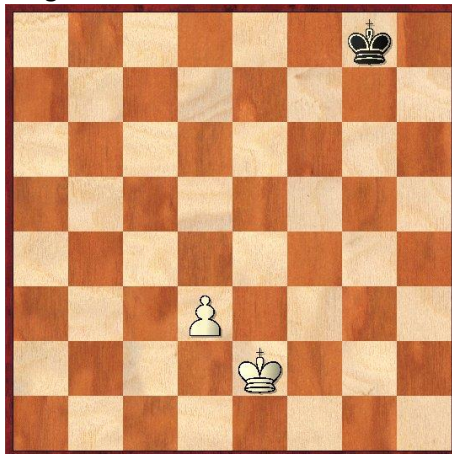


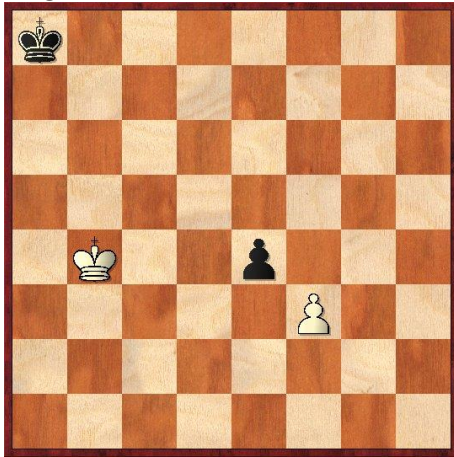
Diagram 2.27.



Opdracht voor de diagrammen 2.26 en 2.27:

Probeer, zonder de stukken te verzetten, vast te stellen of wit kan winnen of niet.

Diagram 2.28.



1. f4

(Ga na waarom het slaan van de pion fout is.)

.. Kb7

(Ga na waarom het laten promoveren van de pion fout is!)

2. Kc4 Kc6 3. Kd4 e3 4. Ke3: Kd5 5. Kf3 Ke6 6. Kg4 Kf6 7. f5 Kf7 8. Kg5 Kg7

Wit heeft geen van de sleutelvelden kunnen veroveren.

2.7 Lopers

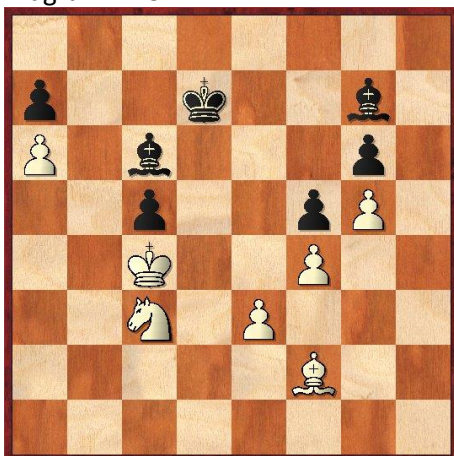
2.7.1 Inleiding

Lopers hebben een gekke loop; ze kunnen alleen diagonaal en blijven zodoende op velden van dezelfde kleur. De Fransen noemen dit stuk niet voor niets 'un fou'. Het gekke ding maakt maar gebruik van de helft van het bord en zorgt voor spraakverwarring wanneer een witspeler het over 'zijn zwarte loper' heeft. Bedoeld wordt dan natuurlijk zijn zwartveldige loper.

In de volgende paragrafen wordt dit duidelijker.

2.7.2 Goede en slechte lopers

Diagram 2.29.



Een goede loper is in principe een loper die velden bestrijkt van een andere kleur dan die waar de eigen pionnen op staan.

Een slechte loper -U raad het al- staat op velden van de zelfde kleur en ziet zodoende zijn actieradius verkort.

De pionnen kunnen natuurlijk wel deels op witte resp. zwarte staan. Hierdoor is het in principe wel mogelijk om twee sterke, maar ook om twee zwakke, lopers te hebben. De kunst is het dan ook om zodanig af te ruilen in je partij dat je zelf een sterke en je tegenstander een zwakke loper overhoudt.

2.7.3 De kracht van het loperpaar

Beter is het nog om twee lopers over te houden. Deze vullen elkaar namelijk prima aan. De ene bestrijkt de witte velden en de ander de zwarte.

Ze werken het beste samen als hun lange diagonalen vlak naast elkaar liggen. Bekijk bijvoorbeeld de opstellingen van de diagrammen 2.30 en 2.31.

Diagram 2.30.

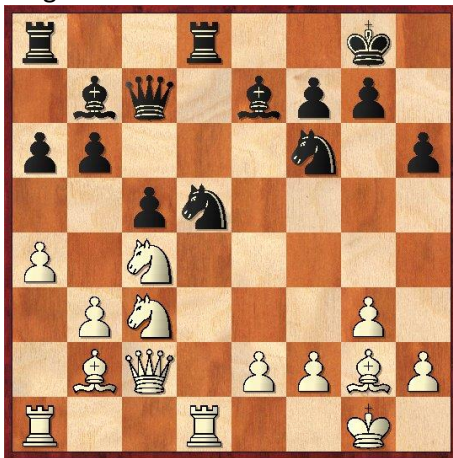


Diagram 2.31.



In de eerste stelling werken de lopers alleen samen op het kruispunt; in het uitgebreide centrum. In de tweede stelling staat er echt een batterij gericht op de vijandelijke koningsstelling.

2.7.4 Lopers van ongelijke kleur

Een typisch nadeel van een loper is dat deze geen enkele macht heeft over de ander gekleurde velden dan die van zichzelf.

Dat komt duidelijk naar voren in een eindspel met ongelijke lopers. Bedoeld wordt dat de ene speler de wit-veldige loper heeft en de ander de zwart veldige loper.

Bekijk de volgende vier stellingen eens. Kan wit winnen? Waarom wel of niet?

Diagram 2.32.

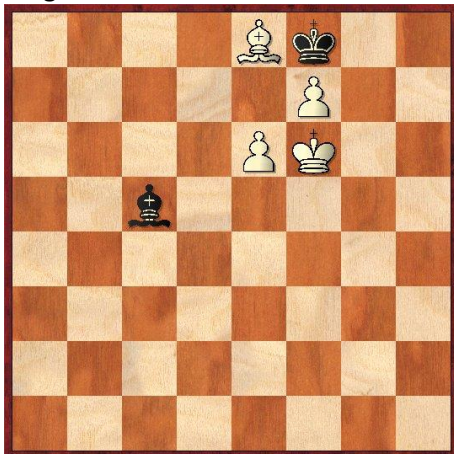


Diagram 2.33.

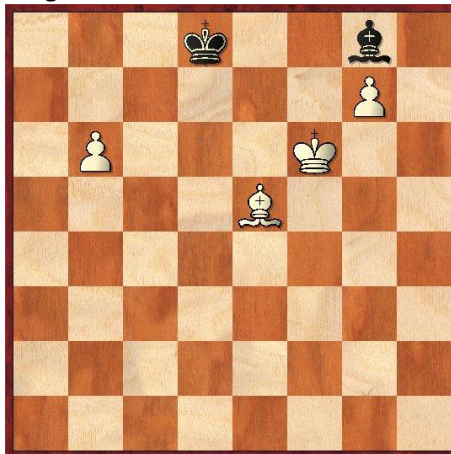
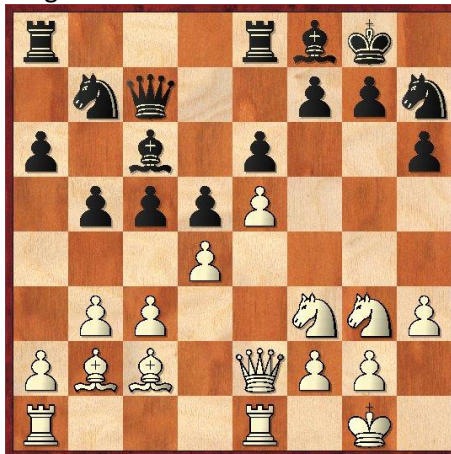


Diagram 2.34.



Diagram 2.35.



Wit kan dus in sommige gevallen twee of meer pionnen voorstaan en toch blijft het remise.

Zwart had in een eerder stadium bij het afruilen hier al op bedacht moeten zijn. Wit kan alleen winnen wanneer de vrijpionnen ver genoeg van elkaar zijn verwijderd of de pionnen al ver genoeg zijn opgerukt.

2.8 Paarden

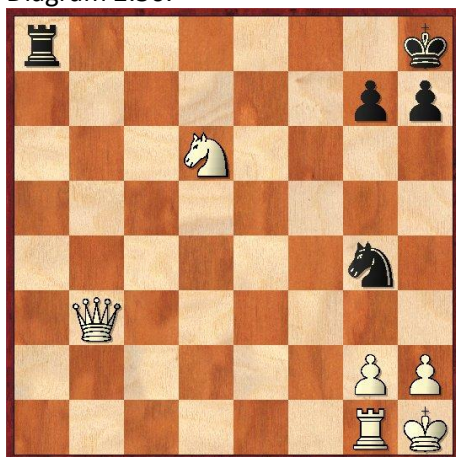
2.8.1 Algemeen

"Een paard aan de rand is immer een schand"; zo luidt het gezegde. "Behalve als het goed is!" hoor ik iedere schaker nu zeggen': En zo is het natuurlijk ook.

Er zijn veel regels in het schaakspel, maar er zijn nog veel meer uitzonderingen.

Waar komt dat gezegde dan vandaan? Dat ligt voor de hand: Aan de rand heeft een paard, zoals ieder schaakstuk, minder velden tot zijn beschikking.

Diagram 2.36.



Het paard wordt door de Duitsers niet 'ein Pferd' genoemd maar 'ein Springer', en dat is erg goed gekozen: Dat ding kan namelijk als enige op het bord over een ander stuk heen springen.

Een stikmat zoals in diagram 2.36 kan uitsluitend door een paard worden gegeven omdat er 'over de vijandelijke stukken heen' geopereerd moet worden.

Het paard is ook het enige stuk dat je naast je pionnen op de eerste zet al kunt zetten.

Logische velden om het paard naar te ontwikkelen zijn c3 en f3, voor wit, en c6 en f6, voor zwart, omdat vanaf deze velden het centrum wordt bestreken.

2.8.2 Voordelen en nadelen van het paard

Het grote voordeel van een paard is dat dit stuk zowel witte als zwarte velden kan aanvallen. In pion-eindspelen kan dat een groot voordeel zijn ten opzichte van een looper. Als het stuk op een wit veld staat bestrijkt het zwarte velden, en andersom.

Een nadeel is dat het stuk altijd van een wit naar een zwart veld springt. Hierdoor kun je bij het verzetten van dat stuk nooit de controle over het zelfde veld kunt behouden.

Diagram 2.37.



Het is zelfs zó dat je niet op de zelfde lijn, rij of diagonaal kunt blijven. Als een paard dus wordt verdreven van zijn veld dat verliest deze altijd de controle.

Een paard gebruiken als stuk om dekking te geven aan een ander stuk is dus altijd riskant; laat staan als je twee paarden elkaar laat dekken.

Een ander nadeel is dat een paard door zijn typische loop nogal moeizaam manoeuvreert. Stel je paard staat op F3 en je wilt het veld d5 aanvallen. Hoeveel zetten heb je daar dan voor nodig? Je moet er drie zetten voor doen! En dat terwijl je nu al twee aangrenzende velden bestrijkt: d4 en e5.

De moeilijkheid met een paard is dat je niet altijd de ruimte hebt om te manoeuvreren.

Dus: Hoe voller het bord des te moeilijker kan een paard de juiste velden bestrijken; bijvoorbeeld in het middenspel.

Staan er minder stukken op het bord dan wordt het paard sterker; zoals in pion-eindspelen.

2.9 Torens

2.9.1 Algemeen

Een toren is een machtig stuk. Het beweegt zich gemakkelijk over het bord. Het feit dat je er maar één van nodig hebt om op een leeg bord de vijandelijke koning mat te geven geeft al aan hoe machtig dit stuk is.

De ham-vraag in iedere schaakpartij is: Naar welke lijnen moet ik mijn torens ontwikkelen?

Stel je bent bezig met de opening en je hebt net je dame verzet om je torens te verbinden. Dan ontstaat het probleem: "Welke van de torens moet ik het eerst ontwikkelen en naar welke lijn?"

Als je een toren zet naar een lijn waarvan je verwacht dat deze geopend zal worden dan zal je tegenstander er voor trachten te zorgen dat deze niet geopend wordt.

Per definitie staat een dergelijk toren dus altijd op de verkeerde lijn.

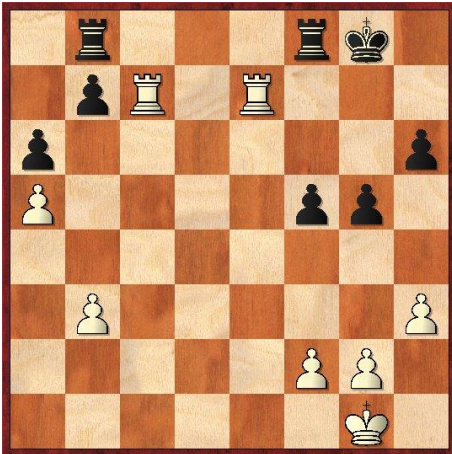
Zet de toren dus naar een lijn waar deze in verdedigend opzicht het beste staat: Een lijn waar de lichte stukken geen controle hebben, een lijn die eigenlijk nog zwak bezet is en daardoor een prooi is voor de tegenstander.

"Welke toren moet dan naar die lijn toe?"

Zeker zo belangrijk! Als je de rechter toren op een bepaalde lijn zet dan kan de linker toren alleen links van deze toren worden geplaatst. Wordt dus vervolgens rechts van de rechter toren een lijn geopend dan staan beide torens verkeerd.

Overweeg dus goed welke toren naar welke lijn moet.

Diagram 2.38.



2.9.2 Het belang van de 2e en 7e rij

Als je tegenstander binnenvalt op de tweede of zevende rij dan heb je een probleem: Je moet ten eerste pionnen gaan dekken, meestal met je eigen torens. En het volgende actiepoint van je tegenstander is dat deze zal proberen torens te verdubbelen op deze rij waardoor deze rij wordt 'leeg geveegd'. Tevens behoudt je tegenstander dan de mogelijkheid om te allen tijde eeuwig schaak te geven: Een en al ellende!

Diagram 2.40.



Diagram 2.40

Wit heeft in de opening 2 pionnen gewonnen en probeert het nu snel uit te maken.

1. b4 Pe4 2. c4! Pc3 3. cd5:+ Kd7
 4. e6+ (Td2 was veel beter. Nu krijgt zwart weer kansen.) 4 .. fe6:
 5 de6:+ Ke6: 6. Pd4 Kf7 7. Td3 Lf6
 8. Tc3: Ld4: 9. Tc7+ Kg6 10. Td1 Tad8
 11. Kf1 Lc3 12. Tc1 Lb2 13. Tb1 La3:
 14. Tb7: Lb2 15. Le3 Lb6 16. Ld4: Td4:
 17. b5 Td2 18. Te1 Tc8 19. Tbe7 Tb2
 20. g3 Tb5: 21. Ta7: Tb2 22. Tae7 Td8
 23. h4 Td3 24. g4 1-0

Bij het spelen van bovenstaande partij zie je dat zwart het initiatief krijgt na 4. e6+.

Zwart komt los en krijgt nog kansen. Dit was allemaal niet nodig geweest.

Als wit 4. Td2 gespeeld had dan had zwart na 4. .. Tac8

5. Te1 a6 6. e6+ fe6: 7. de6+ Kc6 8. Td7 etc.

kunnen opgeven.

Partijen om thuis na te spelen.(Alleen of met zijn tweeën.)

Opdracht:

Ga na wanneer wit en zwart het initiatief hebben en hoe zij daar gebruik van kunnen maken.

Partij 1:

1. d4 d5	23. Tfc1 b4	45. Tf5 Ke6
2. c4 c6	24. T3c2 Db2:	46. g5 fg5:+
3. Pc3 e6	25. Tb2: Te5	47. Tg5: Tb3:
4. Pf3 Pf6	26. Tbc2 a6	48. Tb5 Kd6
5. e3 Ld6	27. Tc5 Tdd5	49. e5+ Kc6
6. Ld3 o-o	28. Td5: Td5:	50. Tb8 Kc7
7. o-o Pbd7	29. Le4 Td6	51. Tb5 Kc6
8. b3 b6	30. Tc5 Td1+	52. Ta5 Kb6
9. Lb2 Lb7	31. Kh2 Td2	53. Td5 Kc6
10. Dc2 Dc7	32. Lc6: Lc6:	54. Td8 Kc7
11. Tac1 Tac8	33. Tc6: Ta2:	55. Td1 Tb2
12. Db1 Tfe8	34. Tc8+ Kh7	56. Ke3 Tb3+
13. h3 e2	35. Tb8 a5	57. Kd2 Tc3
14. de5: Pe5:	36. Tb5 Tg6	58. Tb1 Tc4
15. Pe5: Le5:	37. Kg3 Kf6	59. Kd3 Tc5
16. cd5: Lc3:	38. Kf3 Ke6	60. Kd4 Tb5
17. Lc3: Pd5:	39. g4 g5	61. Te1 b3
18. Lh7:+ Kh8	40. e4 f6	62. Kc3 b2
19. Lf5 Tcd8	41. Ke3 Kd6	63. Tb1 Te5:
20. Db2 Pc3:	42. f4 gf4:+	64. Tb2:
21. Tc3: De5	43. Kf4: Th2	
22. Lb1 b5	44. Ta5: Th3:	1/2 - 1/2

Partij 2.

P. Morphy - L. Paulsen, 1857

1. e4 c5	13. Pe4 Pf5	25. Lf4 Pf6:
2. d4 cd4:	14. Lh5 g6	26. Dc6: Df4:
3. Pf3 e6	15. Lg4 Lg7	27. Dc8:+ Tc8:
4. Pd4: Lc5	16. Df3 h5	28. gf4: Tc2:
5. Pb3 Ld6	17. Lh3 Dh4	29. Tac1 Tf2:
6. Pc3 Pe7	18. Pf6+ Kh8	30. Tc8+ Pg8
7. Lf4 o-o	19. De4 Dg5	31. Pe5 Tg7
8. Ld6 f5	20. g3 f3	32. Pg6:+ Kh7
9. e5 a6	21. Pd2 Ld8	33. Pf8+ Kh6
10. Le2 Pbc6	22. Pf3: Dh6	34. Pd7: Td7:
11. o-o Tf7	23. Tg1 Lf6:	35. Tcg8: Tf4:
12. Kh1 f4	24. ef6: Pe8	36. Le6: Te7

1-0 (Zwart verliest door tijdsoverschrijding.)

2.10.2 Zetdwang

We spreken over zetdwang wanneer een speler gedwongen is een zet te doen zonder dat de koning schaak staat. En juist dat laatste geeft de tegenstander een gevoel van machteloosheid.

In diagram 2.41 moet zwart Kg7: spelen na Dg7. Daartoe is zwart wel gedwongen maar het is niet de typische zetdwang zoals we die in diagram 2.42 vinden. Na 1. a4 komt zwart in zetdwang; er moet een zet gedaan worden maar liever zou zwart helemaal niet zetten.

Diagram 2.41.

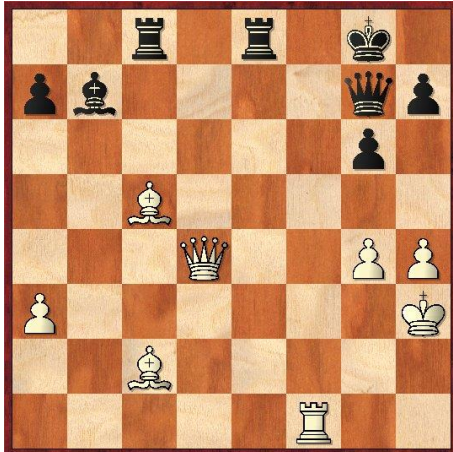
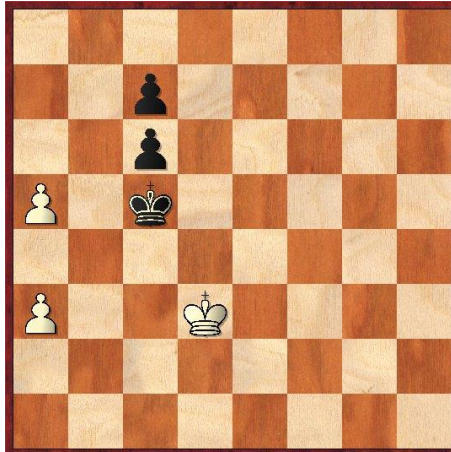


Diagram 2.42.



Het is een zeer machtig wapen dat meestal gebruikt kan worden in stellingen waarvan een van de spelers naast een koning wat pionnen en één of twee paarden heeft.

In hoofdstuk 2.5.5 hebben we het al over oppositie gehad: Een typisch voorbeeld van koning in combinatie met pionnen.

In hoofdstuk 2.7.2 hebben we het over de zwakheden van paarden gehad: Bij zetdwang verliezen zij controle over hun velden.

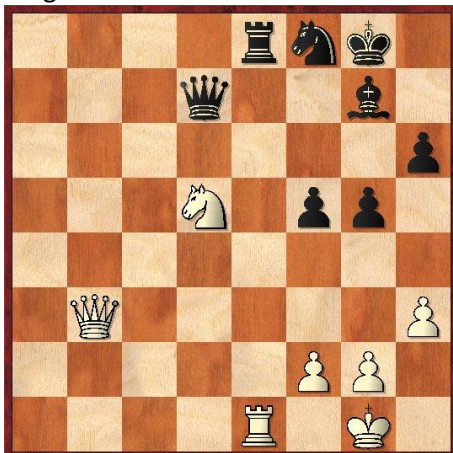
2.10.3 Dubbelschaak

Ook hier een gevoel van machteloosheid als je dit overkomt.

Als de koning door twee stukken wordt aangevallen dan helpen de normale manieren om het schaak op te heffen niet meer: Je kunt er geen stuk tussen zetten omdat het andere stuk dan nog schaak geeft. En slaan helpt al evenmin: je kunt geen twee stukken slaan in één zet.

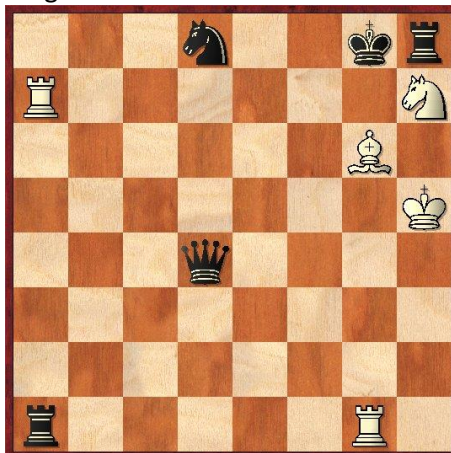
De diagrammen laten twee typische voorbeelden zien waarin het fout gaat voor zwart.

Diagram 2.43.



1.Pe7+ of 1. Pf6+ met 2.Dg8#

Diagram 2.44.



Mat in 2.

2.11 Theoretische remise-stellingen

Theoretisch remise zijn de volgende eindspelen:

Koning alleen tegen:

- Koning met 1 paard.
- Koning met 2 paarden.
- Koning met 1 Loper.
- Koning met 1 te ver opgerukte pion.
- Koning met randpion.
Waarbij de vijandelijke koning het promotieveld bereikt.
- Koning met randpion en loper van verkeerde kleur.
Waarbij de vijandelijke koning het promotieveld bereikt.

Koning met 1 paard tegen koning met 1 paard.

Koning met 1 loper tegen koning met 1 paard.

Koning met 1 loper tegen koning met 1 loper.

In deze stellingen kun je geen mat meer geven met het materiaal dat nog op het bord is. Ook niet als de tegenstander je daar bij helpt door bepaalde zetten te doen op jouw verzoek.

2.12 Offers

Een offer is een gift. Maar in de schaakwereld is men slechts zelden blij met een dergelijk cadeautje.

Bij een offer is het de bedoeling dat er op termijn voordeel voor terug komt. Bij een goed offer gebeurt dat dus ook. Bij een dubieus offer is dat niet zeker; op het moment dat het offer geplaatst wordt is nog niet duidelijk of het offer nu voordeel of nadeel zal opleveren.

Een slecht offer dat kennen we niet: Dat noemen we gewoon een blunder!

Een offer kan verschillend van aard zijn:

- Je kunt een puur materieel offer plaatsen. Dat is een offer waarbij je tijdelijk materiaal kwijt bent. Wanneer dit offer vrijwel direct weer materiaal oplevert dan noemt men dit een schijnoffer: De tegenstander had dit offer dus niet mogen aannemen of het leidt onmiddellijk tot winst.
- Je kunt ook een positioneel offer plaatsen. Bijvoorbeeld een dubbelpion toestaan en gebruik maken van het feit dat je hierdoor een open lijn hebt gekregen.

Een offer heeft meestal enkele niet te onderschatten voordelen:

- De tegenstander schrikt wanneer deze de zet niet in zijn berekeningen had meegenomen.
- De tegenstander zal veel tijd gebruiken om alle tactische wendingen goed door te rekenen. In de tijdnoodfase zal een offer dus een grotere waarde krijgen doordat de tegenstander dan niet alle varianten zal kunnen doorrekenen.

Het populairste offer is waarschijnlijk de zet c2-c4 na de openingszetten 1.d2-d4 en d7-d5. Zo'n offer noemt men een gambiet. Een gambiet is een opening waar 1 of twee pionnen geofferd worden. In dit geval krijgt wit een sterk centrum wanneer zwart het offer aanneemt: Een pion in ruil voor positioneel voordeel dus.

Diagram 2.45.



Diagram 2.45

Engels - Eliskases 1948

1. ... Pd4!
2. La8:? (Td4: was beter)
2. ... Pf5
3. Lc6 Dc8
4. Lb7 Db8

0-1, Wit verliest de dame.

Diagram 2.46

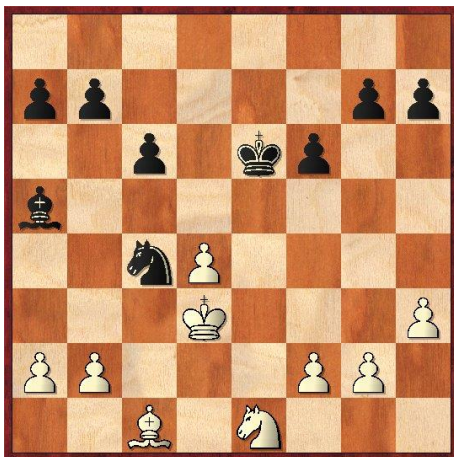


Diagram 2.46.

Lasker - Euwe 1936

1. b4 Lb4:
2. Pc2!

Diagram 2.47

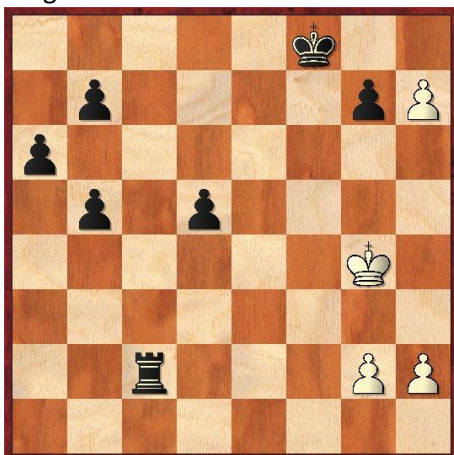


Diagram 2.47.

Lasker - Loman

1. ... Tc4+!
 2. Kg5 Th4!!
 3. Kh4: g5+
 4. Kg5: Kg7
- en zwart wint.

Diagram 2.48



Diagram 2.48.

v. Holthausen - Tarrasch

1. Lf7: Kf7:
2. Pe6! Pde5:
3. Dh5+ Kg8
4. Pd8: Td8:
5. Pd5 1-0

of 2 .. Ke6:

3. Dd5+ Kf6
4. Df5#

3 HET PLAN

3.1 Inleiding

In hoofdstuk 1 is globaal al uitgelegd waarom het maken van een plan zo belangrijk is. Hierdoor krijgen de zetten die we doen een onderling verband, het wordt als het ware een vloeiende beweging in plaats van een stel opeenvolgende deelacties.

Sinds Euwe daarover heeft geschreven in zijn boek 'Oordeel en plan' is er weinig over dit onderwerp geschreven. Pas in 1992 is er een boek uitgegeven in het Duits, en uiteraard vertaald uit het Russisch, dat geschreven is door het duo Karpov-Mazukewitch: 'Stellungsbeurteilung und Plan'.

Beide boeken hebben zo hun nadelen:

'Oordeel en Plan' is net wat te vaag. Hoewel de voorbeelden die worden aangehaald niets te wensen overlaten blijft de gemiddelde schaker toch zitten met de vraag: "En hoe pas ik dat nu toe?"

In 'Stellungsbeurteilung und Plan' geven Karpov en Co. de lezer in ieder geval een gereedschap in handen waarmee men wat kan. Maar persoonlijk vind ik het te exact. Er worden de lezer zeven kenmerken genoemd die men moet checken waarna men een stelling kan beoordelen:

1. De materiële krachtsverhouding
2. Onmiddellijke dreigingen
3. Veiligheid van beide koningen
4. Beheersing van lijnen, rijen en diagonalen
5. Pionnenstructuur, sterke en zwakke velden
6. Centrum en ruimte
7. Ontwikkeling en opstelling van de stukken

Dit zijn er zeven; teveel om te onthouden, te weinig om alles te bevatten.

Dus: Maak een oordeel aan de hand van alle kenmerken die een stelling hebben kan.

In 1993 is onze vereniging bezocht door Sergei Parmon, een (Wit) Russische schaakleraar van de schaakschool in Minsk.

Deze gaf een boeiende lezing en zijn kracht was: een kernachtig betoog.

Hij geeft zijn pupillen 3 belangrijke regels mee:

1. Ontwikkel eerst je stukken volledig voordat je in de aanval gaat.
2. Zorg er voor dat iedere zet die je doet een versterking van je positie is. Zoek de beste velden voor je stukken.
3. Zorg er voor dat je tegenstander geen initiatieven kan ontwikkelen.

En deze laatste regel is waarschijnlijk de meest belangrijke..

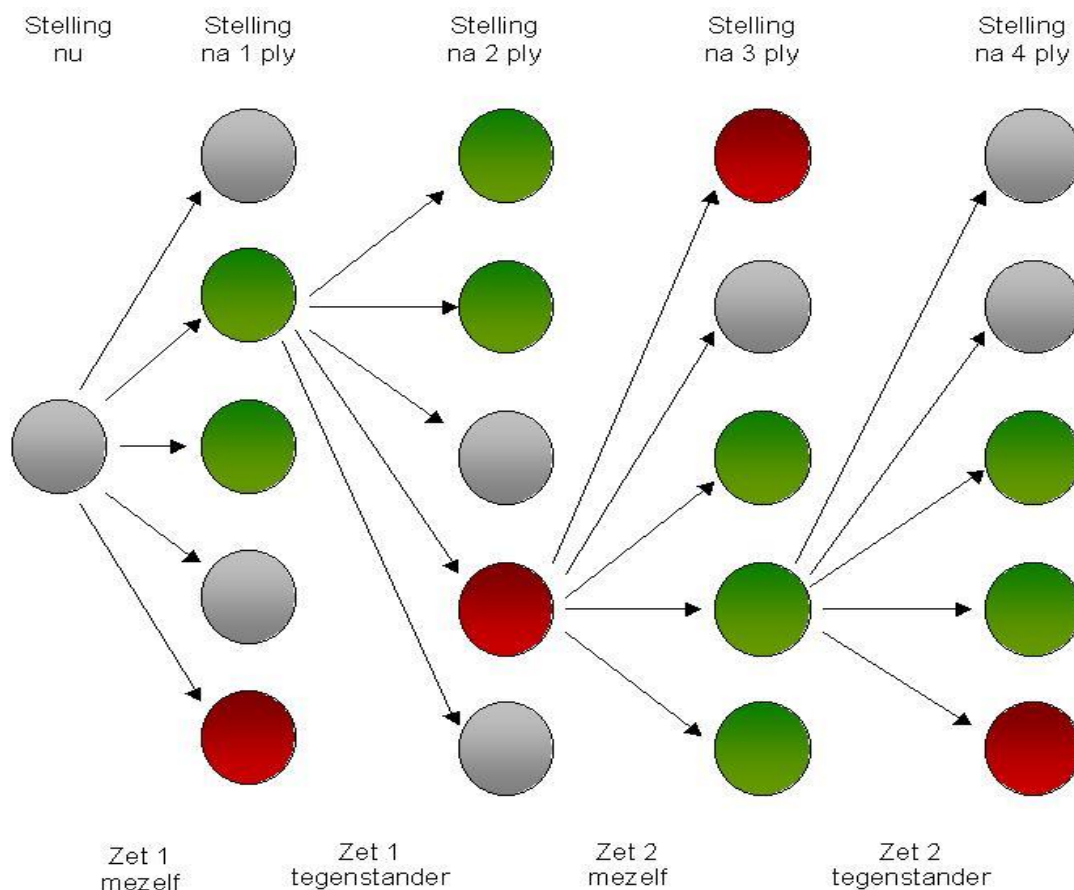
Je grootste tegenstander zit namelijk tegenover je aan het bord.

Maar nu dat plan nog...

3.2 Het verloop van een partij

3.2.1 De ontwikkeling van een plan

In hoofdstuk 1 zagen we al dat het plan een evolutie doormaakt. Je maakt een plan en stelt dit plan bijna per zet bij. In figuur 1 wordt dit duidelijk gemaakt.



Figuur 1: Verloop van het selectieproces.

Door per zet de verandering in stellingskenmerken bij te houden kun je steeds de stelling goed blijven beoordelen; en daardoor betere zetten afleveren in een kortere tijd. Doordat je tegenstander onverwachte zetten doet of je zetten onverwachte uitwerking hebben moet je het plan steeds bijstellen: Hierdoor is het nooit een rechte lijn.

3.2.2 Onverwachte zetten

Als je per zet de stellingkenmerken in de gaten houdt en per zet je plan bijstelt dan vallen al die zetten binnen een bepaalde doelstelling en volgen logisch uit de stelling.

Hierdoor zal je minder snel blunders maken en vooral rustiger schaken. Je tegenstander zal ook minder vaak onverwachte zetten doen.

Doet deze wel een onverwachte zet dan:

- Heb je niet goed opgelet en is je tegenstander een veel betere schaker, die meer ziet, of:
- Heeft je tegenstander niet goed nagedacht en ben jij de betere schaker.

In het eerste geval moet je tijd investeren om er achter te komen wat je tegenstander van plan is. En in het tweede geval moet je tijd investeren om de slechte zet van je tegenstander te weerleggen.

In beide gevallen kost het dus tijd. Neem die tijd ook! Het is het waard.

Als je tegen een betere tegenstander niet de beste zet doet dan zal deze wat tijd investeren om jouw slechte zet te weerleggen. Als je tegen de mindere tegenstander de weerlegging niet vindt zul je ook niet winnen. Dus nadenken!

3.2.3 Toepassing

In hoofdstuk 3.2.4 volgen een aantal voorbeelden van partijen waarbij we bijna per zet de stellingskenmerken gaan bijhouden.

Dat blijkt plotseling dat grootmeesters hele logische zetten doen die we voorheen niet begrepen.

In feite zou iedere schaakpartij tot voorbeeld kunnen dienen maar de partijen die het beste tot voorbeeld kunnen dienen zijn de partijen van jezelf. Speel dus je partijen altijd na en probeer er achter te komen waarom de ene partij won en de ander verloor.

De toepassing van het maken van een plan moet echter plaatsvinden in je eigen partijen.

Je kunt veel partijen naspelen maar tijdens je eigen partij: Dan gaat het erom!

Dan moet je alert zijn, dan moet je de stelling goed doorrekenen, dan moet je de stellingskenmerken kunnen dromen en dan moet je zelf een plan maken.

3.2.4 Voorbeeldpartij 1

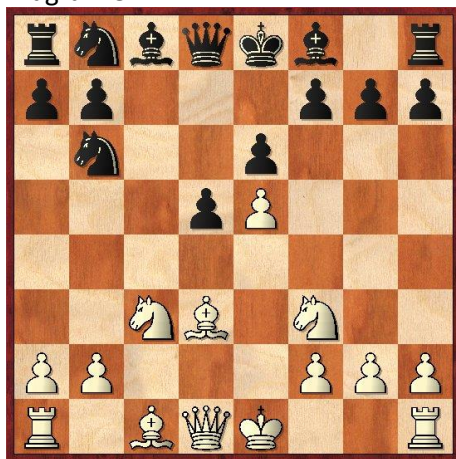
Wit: J. Hoogendoorn (2175)

Zwart: P. Bolwerk (2163)

KNSB club competitie 1e klasse B 2e ronde seizoen 1994-95.

1. e4 c5
2. Pf3 e6
3. c3 Pf6
4. e5 Pd5
5. d4 cd4:
6. Lc4 Pb6
7. Ld3 dc3:
8. Pc3: d5

Diagram 3.1



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat.

Stellingskenmerken Diagram 3.1:

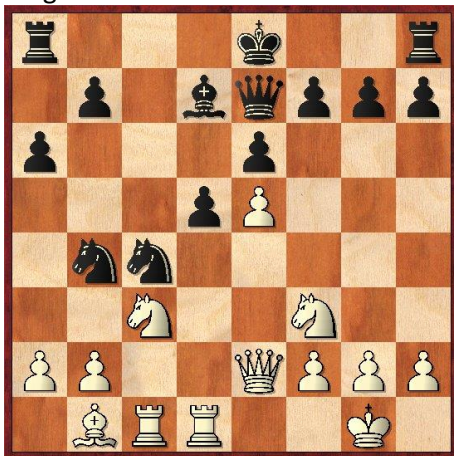
- Wit heeft een pion geofferd voor een snelle ontwikkeling.
- Zwarts paard van de koningszijde staat op de damevleugel.
- Zwart heeft een probleem met zijn rokade. Zowel de lange als de korte rokade levert gevaar op.

Plan wit: Kort rokeren, snel ontwikkelen.

Plan zwart: Ontwikkelen, vrijpion gaan uitbuiten.

9.	Lg5	Le7
10.	Le7:	De7:
11.	O-O	a6
12.	Tc1	Pc6
13.	De2	Pb4
14.	Lb1	Pc4
15.	Tfd1	Ld7

Diagram 3.2



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat.

Stellingskenmerken Diagram 3.2:

- Wit is volledig ontwikkeld. Alle stukken staan op de juiste plek, klaar voor de aanval.
- Zwart heeft een zwakke loper, wit een sterke.
- Zwarts rokade levert nog steeds problemen op.
- Zwarts paarden staan optisch wel goed maar kunnen gemakkelijk worden verdreven.

Plan wit: Paarden terugdrijven en koningsaanval starten.

Plan zwart: Koning veiligstellen.

16.	Td4	Pc6
17.	Tg4	g6
18.	h4	Df8
19.	Ld3	b5
20.	b3	Da3
21.	Te1	Pb6

Diagram 3.3



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat.

Stellingskenmerken Diagram 3.3:

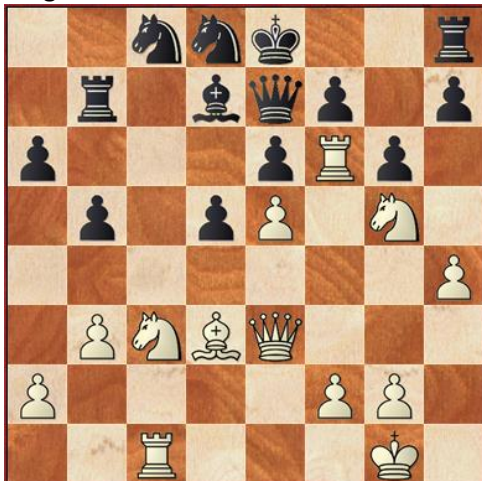
- Zwarts pionstructuur kent veel zwakheden op de zwarte velden.
- Zwarts rokade is nog steeds dodelijk.
- Zwarts stukken werken niet samen.
- Wit verbeterd zijn stelling en ontlokt zwart zwakheden.
- Wit heeft ruimte overwicht.
- Wit geeft een pion minder maar alle stukken staan actief.
- Zwart heeft een pion meer maar de torens en de loper 'doen niets'.

Plan wit: f7 aanvallen, f6 bezetten.

Plan zwart: f7 verdedigen, koning veiligstellen.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 22. | Tf4 | De7 |
| 23. | Pg5 | Pd8 |
| 24. | De3 | Pc8 |
| 25. | Tc1 | Tb8 |
| 26. | Tf6 | Tb7 |

Diagram 3.4



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat.

Stellingkenmerken Diagram 3.4:

- Wit valt aan op f7.
- De f7-pion is gefixeerd.
- Zwarts paarden verdedigen nog slechts.

Plan wit: Paard van c3 betrekken bij koningsaanval.

Plan zwart: Redden wat er te redden is; zandzakken voor de deur!

27.	Pe2	Pa7
28.	h5	Pac6
29.	hg6:	hg6:
30.	Pf4	d4
31.	De2	Da3
32.	Te1	Pe7

Diagram 3.5



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat.

Stellingskenmerken Diagram 3.5:

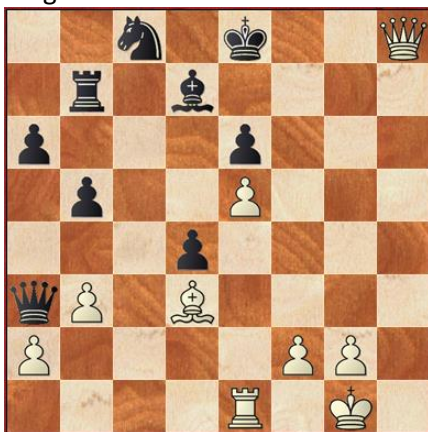
- Zwart heeft een open lijn maar de toren moet het daar alleen opknappen; geen ondersteuning.
- d6 is zwak voor zwart en bereikbaar voor Pg5 (-e4-d6)
- Wit zoekt naar het moment waarop deze een stuk kan offeren op g6 en daarmee de koningsstelling opent.

Plan wit: Opening zoeken voor de afmaker; de stelling vraagt om een offer.

Plan zwart: Iedereen in de reddingsboten, vrouwen en kinderen eerst.

33. Pe4 Pc8
34. Dg4 Tg8
35. Tg6: Tg6:
36. Pg6: fg6:
37. Dg6:+ Pf7
38. Pf6+ Ke7
39. Pg8+ Kf8
40. Ph6 Ph6:
41. Dh6:+ Ke8
42. Dh8+

Diagram 3.6



(1-0)

Zwart is kansloos ten onder gegaan. Echte blunders zijn er niet gemaakt. De geofferde pion van wit heeft zijn waarde ruimschoots opgebracht.

Maar waar is het dan fout gegaan?

Misschien had zwart 8. ... Le7 moeten spelen om Lg5 te voorkomen. Doordat de zwart lopers werden afgeruild hield zwart alleen zijn zwakke loper over en werd de pion op e5 sterker.

Ook een actie als Pb8-c6-e7-g6 had de koningsstelling kunnen behoeden voor aanval.

Zwart koos het verkeerde plan.

3.2.5 Voorbeeldpartij 2

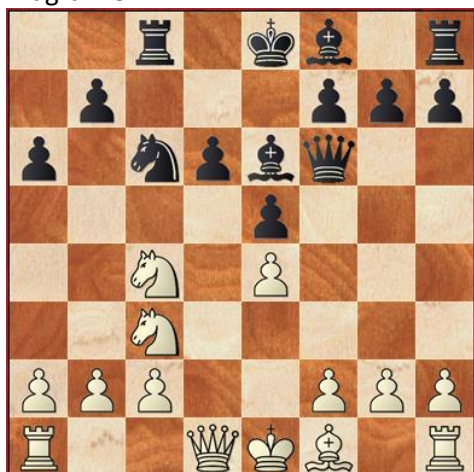
Wit: G. Kamsky

Zwart: J. Polgar

Buenos Aires 1994

1. e4 c5
2. Pf3 e6
3. d4 cd4:
4. Pd4: Pf6
5. Pc3 Pc6
6. Pbd5 d6
7. Lf4 e5
8. Lg5 a6
9. Pa3 Le6
10. Pc4 Tc8
11. Lf6: Df6:

Diagram 3.7



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat en bedenk een plan.

Stellingskenmerken Diagram 3.7:

- Zwart heeft een hangpion op de d-lijn.
- Het veld d5 is sterk voor wit.
- Het veld b6 is zwak van zwart.
- Zwart heeft een half-open c-lijn.
- Wit heeft een half-open d-lijn.

Plan wit: d5 bezetten met een paard en de druk op d6 opvoeren.

Plan zwart: d6 verdedigen, de c-lijn bezetten en op de koningsvleugel actie ondernemen.

12.	Pb6	Tb8
13.	Pcd5	Dg6
14.	Dd3	Le7
15.	g3	O-O
16.	Lg2	Ld8
17.	O-O	Kh8
18.	Pc4	Pe7
19.	Da3	Ld5:
20.	ed5:	Lc7
21.	Tad1	Pg8

Diagram 3.8



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat en bedenk een plan.

Stellingskenmerken:

- Wit heeft een goede loper, hoewel zijn eigen pion op d5 de diagonaal blokkeert.
- Zwart heeft een zwakke loper.
- Zwarts paard staat niet actief op g8.
- Zwart heeft een hangpion op d5.

Plan wit: Pionnen op de damevleugel als keten laten fungeren; nu wordt d5 niet ondersteund. Actie ontwikkelen op de e- en f-lijn.

Plan zwart: Aanvallen op de koningsvleugel.

22. Pa5 f5
23. c4 f4
24. c5 f3
25. Lh1 La5:
26. Da5: e4

Diagram 3.9



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat en bedenk een plan.

Stellingskenmerken:

- Wit heeft een pionnenmeerderheid op de damevleugel.
- Zwart heeft een pionnenmeerderheid op de koningsvleugel.
- Wits looper staat ingesloten op h1.
- Zwart heeft een hangpion op e4.
- Wits torens staan actief.
- Zwarts paard staat actief op f6 met aanvalsmogelijkheden.
- Zwarts pion op d6 is zwak.

Plan wit: Koningsaanval pareren, vrijpion creëren.

Plan zwart: Spelen op koningsaanval Dame naar h3, Paard naar g4.

27.	Tfe1	Pf6
28.	cd6:	Dg4
29.	Td4	Tbe8
30.	Db4	Dh3
31.	Tde4:	Pe4:
32.	Te4:	Df5
33.	Te8:	Te8:
34.	h4	Te2
35.	d7	Db1+
36.	Kh2	Tf2:
37.	Kh3	h5!

Diagram 3.10



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat.

Stellingskenmerken:

- Wit kan promoveren.
- Zwarts dame controleert de diagonaal b1-h7
- Zwart dreigt mat met Dh1.

38. Df8 Kh7

Opgegeven (0-1)

Merk op dat zwart, ondanks een opening met veel zwakke velden, initiatieven heeft ontwikkeld op de koningsvleugel en goed heeft ingeschat dat de koningsaanval sneller zich sneller zou ontwikkelen dan de damevleugelaanval van wit.

Zwart heeft de zwakheid rond d6 op het scherpst van de snede uitgevochten. Steeds kon wit niet nemen op d6. En toen het eindelijk wel kon (??) was de aanval van zwart doorslaggevend.

3.2.6 Voorbeeldpartij 3.

Wit: Bronstein

Zwart: Botwinnik

Moskou, 1951

1. d4 e6
2. c4 f5
3. g3 Pf6
4. Lg2 Le7
5. Pc3 O-O
6. e3 d5

Diagram 3.11



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat en bedenk een plan.

Stellingskenmerken:

- De zwarte pion op e6 is een hangpion.
- Het veld e5 is bereikbaar voor het witte paard, en daar niet meer weg te jagen met -pionnen.
- Het veld e4 is bereikbaar voor het zwarte paard maar is daar met f2-f3 te verdrijven.
- Wit kan de situatie in het centrum wijzigen door c4-c5 t.w. spelen of c4xd5 te spelen; zwart kan alleen afwachten.

Plan wit: e5 bezetten met een paard, actie ontwikkelen op de damevleugel.

Plan zwart: e4 bezetten met het paard, actie ontwikkelen op de damevleugel.

een bekend plan voor zwart in de Hollandse opening is Dd8-e8-h5.

7.	Pe2	c6
8.	b3	Pe4
9.	O-O	Pd7
10.	Lb2	Pdf6
11.	Dd3	g5
12.	cd5:	ed5:

Diagram 3.12



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat en bedenk een plan.

Stellingskenmerken:

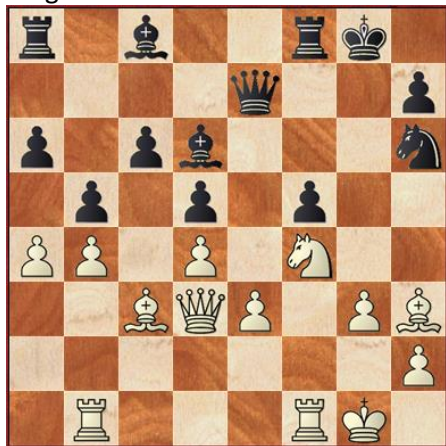
- Zwart is zijn hangpion kwijt op e6. Zwart verkoos de half open lijn omdat hij wit liever geen geheel open lijn geeft met het gevaar dat gemakkelijk torens binnendringen op de damevleugel.
- Wit heeft een half open c-lijn.
- Zwarts paard staat sterk op e4.
- Wits paard van e2 kan slechts met moeite naar e5.
- Wits zwart-veldige loper is zwak.

Plan wit: C-lijn bezetten, Pe4 verjagen, Pe2-f4-d3-e5.

Plan zwart: Minimale verdediging op de damevleugel, koningsaanval.

13.	f3	Pc3:
14.	Lc3:	g4
15.	g4:	Pg4:
16.	Lh3	Ph6
17.	Pf4	Ld6
18.	b4	a6
19.	a4	De7
20.	Tab1	b5?

Diagram 3.13



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat en bedenk een plan.

Stellingskenmerken:

- Zwart heeft een hangpion op de c-lijn.
- Wit heeft een half open c-lijn.
- Zwarts paard staat niet best. e4 is onbereikbaar.
- Wit heeft een hangpion op d3.
- De g-lijn is halfopen maar niet bezet door zwart.
- Zwart is nog niet geheel ontwikkeld en de ontwikkelde stukken staan op de verkeerde velden.

Plan wit: c6 aanvallen.

Plan zwart: Stukken reorganiseren, Lc8 ontwikkelen.

21. Lg2 (dreigt Pd5:)

21. .. Pg4

22. Ld2 Pf6

23. Tb2 Ld7

24. Ta1 Pe4

25. Le1 Tfe8

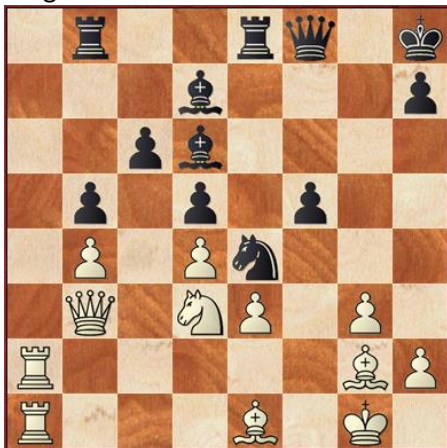
26. Db3 Kh8

27. Tba2 Df8

28. Pd3 Tab8

29. ab5: ab5:

Diagram 3.14



Schrijf de stellingskenmerken op voordat je naar de volgende pagina gaat en bedenk een plan.

Stellingskenmerken:

- Wit bezit de a-lijn en kan binnendringen op a7.
- Het paard op b3 staat centraal en sterk. Het kan naar de mooie velden c5 en e5.
- De loper op d1 is een verdediger (de zwakke loper van wit.)
- De pion op d3 ligt indirect onder vuur en is zwak.
- Zwarts koningsstelling is open.

Plan wit: De 7e rij bezetten en het centrum openbreken om de diagonaal a1-h8 te openen.

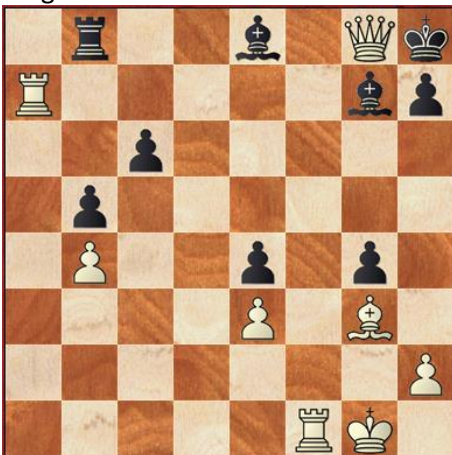
Plan zwart: De 7e rij verdedigen, binnendringen op d3 en het centrum gesloten houden.

30. Ta7 Te7
31. Pe5 Le8
32. g4! fg4:
33. Le4: de5:
34. Lh4 Te5:
35. de5: Le5:
36. Tf1 Dg8
37. Lg3 Lg7
38. Dg8:+

Zwart geeft het op.

Nadat de dame geslagen wordt verliest zwart de tweede toren.

Diagram 3.15



(1-0)

4 Stellingsbeoordeling

4.1 Inleiding

Om een plan te smeden dienen, tijdens de partij, regelmatig alle stellingskenmerken op een rij gezet te worden. Dit is in principe een continue proces maar als men het bewust moet doen doe het dan om de vijf zetten.

De onderstaande checklist moet dan worden afgewerkt om een compleet beeld te krijgen van de stelling. Paragraaf 4.3 toont een aantal oefenstellingen. De oplossingen kan men vinden in paragraaf 4.4.

4.2 Checklist Stellingskenmerken

Positionele kenmerken

Materiaalverhouding
Pionstructuur
Veiligheid van de koning
Mogelijkheid tot rokeren
Bezetting van het centrum
Sterke en zwakke velden
(Half)Open lijnen en diagonalen
Goede en slechte lopers
De kracht van het loperpaar
Lopers van ongelijke kleur
Batterijvorming op rij of lijn
Batterijvorming de 2e en 7e rij

Tactische kenmerken

Initiatief
Schaak
Aftrekschaak
Röntgenschaak
Dubbelschaak
Penning
Vork
Ongedekt stuk
Dubbele aanval
Stikmat
Offers

Eindspelkenmerken

Theoretische remise-stellingen
Het kwadrant
Oppositie
Sleutelvelden
Zetdwang
Promotie

4.3 Stellingen

Beoordeel de volgende 12 stellingen aan de hand van de checklist van de vorige paragraaf. Zet eerste alle mogelijke stellingskenmerken op papier en geef aan welke zetten je overweegt en welke specifieke zet je zou hebben uitgevoerd.



Diagram 4.1

Wit aan zet.



Diagram 4.2

Wit aan zet.

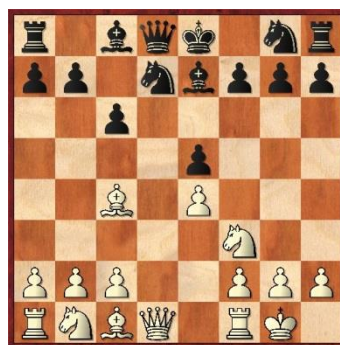


Diagram 4.3

Wit aan zet.



Diagram 4.4

Wit aan zet.



Diagram 4.5

Wit aan zet.



Diagram 4.6

Wit aan zet.



Diagram 4.7

Wit aan zet.



Diagram 4.8

Zwart aan zet.



Diagram 4.9

Zwart aan zet.



Diagram 4.10

Wit aan zet.



Diagram 4.11

Zwart aan zet.



Diagram 4.12

Wit aan zet.

4.4 Kenmerken en zetverloop

Diagram 4.1	Theoretische remise stelling Promotiekans zwart en wit Twee vrijpionnen
Diagram 4.2	Pionstructuur: 2+5 vs 3+4 Half open C lijn voor Wit Half open D-lijn en H-lijn voor Zwart Zwart valt 3 maal aan op d5 Wit verdedigt 3 maal d5 Wit is nog niet volledig ontwikkeld Lb3 en Pb6 staan niet gedekt
Diagram 4.3	Open e-lijn Pd7 dekt e5 e4 staat ongedekt Natuurlijk veld c6 is bezet door pion i.p.v. paard Lc8 staat ingebouwd
Diagram 4.4	Pionstructuur: 3+3 vs 4+2 Dubbelpionnen op f en c lijn Wit heeft open e-lijn Wit heeft half-open h-lijn Witte dame staat ongedekt Röntgenaanval op f7
Diagram 4.5	b5 staat ongedekt Pf3 staat gepend Pc6 staat ongedekt d4 staat 3 maal aangevallen en is 3 maal gedekt e4 staat ongedekt Zwart is nog niet gerokeerd
Diagram 4.6	Materiaalverhouding: Paard vs 2 pionnen Pionstructuur: 1+1 vs 1+2+1 h7 staat ongedekt Tf4 staat aangevallen Zwart heeft 3 vrijpionnen Slaan van Ld6 levert schaak op
Diagram 4.7	Materiaal verhouding exact gelijk Pionstructuur: 4+1+1 vs 4+2 Ver opgerukte pion op f6 Dc2 staat aangevallen f5 staat ongedekt

b2 is dubbel aangevallen
Zwart heeft batterij op e-lijn

- Diagram 4.8 Materiaalverhouding 2 pionnen vs P
Pionstructuur: 7 vs 1+4
Zwarts koningsstelling is open
b3 en f4 zijn zwakke velden voor wit
d5, f5 en f6 zijn sterke velden voor wit
Da3 staat geïsoleerd
- Diagram 4.9 Materiaalverhouding kwaliteit vs pion
Pionstructuur: 3+1+2 vs 3+2
Ta1 is ingesloten
Wit heeft geen verbonden torens
Pf1 in ingesloten
Ver opgerukte pion op e3
Zwart bezit de d-lijn
Pf5 staat aangevallen
Pion op b2 staat gepend
- Diagram 4.10 Materiaalverhouding exact gelijk
Pionstructuur: 4+3 vs 4+3
d5 staat aangevallen en is ongedekt
Pf3 staat gepend
- Diagram 4.11 Materiaalverhouding exact gelijk
Pionstructuur: 2 + 5 vs 7
Dubbelpion op c lijn
2 open lijnen op koningstelling
Le6 staat aangevallen
b4 en d4 sterke velden voor zwart
Zwart heeft batterij op a-lijn
- Diagram 4.12 Materiaalverhouding exact gelijk
Pionstructuur: 4 + 4 vs 8
Dubbelpionnen op b en c lijn
Open a-lijn op witte koningstelling
Ver opgerukte pion op g4 is moeilijk te dekken
Le6 staat aangevallen
c5, d4 en g5 sterke velden voor zwart
d5, f5 en g6 sterke velden voor wit
Wit heeft batterij op d-lijn
f3 staat aangevallen en ongedekt
Zwart heeft geen verbonden torens

Hieronder is het werkelijke zetverloop van de partijen waarin de bovenstaande stellingen verschenen. Zoals je zult zien wordt daar niet altijd de beste zet uitgevoerd.

Diagram 4.1: 1. Txf2 Kxf2 (remise)

Diagram 4.2: 1. Le3 Lc5 2. d6 (1-0)
Kasparov – Georgiev München 1994

Diagram 4.3: 1. De2 Pf6 2. Td1 Dc7 3. Pg5 0-0 4. Lxf7 Txf7 5. Dc4 Pd5 6. Pxf7 b5
7. De2 Pf4 8. Lxf4 exf4 9. e5 (1-0)
Fischer – Fine New York 1963

Diagram 4.4: 1. Dxh7 Dxh7 2. Pxf7# (1-0)

Diagram 4.5: 1. Pxb5 0-0 2. Lc2 exd4 3. cxd4 Te8 4. Ta4 Dd7 5. Te1 h6 6. Pc3 Lxf3 7. gxf3 Dh3
8. Ld3 Pxd4 9. Le2 Pe6 10. Lf1 Dh4 11. Dd2 Pf4 12. Pd1 P6h5 13. Dc3 Te6
14. Dc2 Tg6+ 15. Kh1 Ph3 (0-1)
Ciuksite – Stefanova Europees Kamp. Vrouwen 2003

Diagram 4.6: 1. Tf5 (1-0)
Polgar – Sokolov Essent 2003

Diagram 4.7: 1. f7+ Kxf7 2. Lxd5 Le6 3. Lxd6 Kg8 4. Lxe6 (1-0)
Van Capelleveen – See Interne VSV 1995

Diagram 4.8: 1. ... f5 2. gxf6 Pxf6 3. Ld1 Kh7 4. Pf3 Kh8 5. h5 Ph7 6. Pg5 Lg8 7. Lg4 Db7
8. Pe6 Tf7 9. Pxd7 Txd7 10. Lh6 Tg5 11. Lh3 Lb3 12. Lxg5 Pxd5 13. Txd5 Tf8 14. Tf1
Tf3 15. Tg3 Tf4 16. Lg4 Db6 17. Ld1 c4 18. Lxb3 Txf2 19. Td1 cxb3
20. Dxa4 Tc2+ 21. Kb1 Df2 22. De8+ (1-0)
Boterenbrood – Van Capelleveen, KNSB Competitie 1995

Diagram 4.9: 1. .. Pxc3 2. bxc3 La3+ 3. Kb1 Db6 + (0-1)

Koorevaar – Kuiper, KNSB Competite 2001

Diagram 4.10: 1. cxd5 Lb4 2. Pb1d2 (Te3!) Lxf3 3. gxf3 Dg5+ 4. Kf1 Pxd2. (0-1)

Hummel – Van Capelleveen Interne VSV 1992

Diagram 4.11: 1. .. Dxc3 2. Kxc3 Pxd5 3. Kc2 Pe3: 4. Kb1 Txb3 5. Pb2 Ta3 etc. (0-1)

Diagram 4.12: 1.f4 exf4 2.gxf4 Kh7 3.e5 Tg8 4.Dd3+ f5 5.exd6 Df7 6.Pxc7 Pd7 7.Ld4 g3 8.Tg2 Pf8
9.Lxb6 Td7 10.Te1 Tg4 11.Dd4 Dg8 12.Pe8 (1-0)

Rogers,Ian (2557) - Rogers - Hort,Vlastimil (2531)

Essent op Hoogeveen (8), 18.10.2002

BRONNEN

Oordeel en plan, de strategie van het schaakspel

Dr. M. Euwe

Van Goor en Zn.

Den Haag 1973

Stellungsbeurteilung und plan

A. Karpov, A. Mazukewitsch

Ullstein Sachbuch

Frankfurt/M - Berlin 1992

Het offer in het schaakspel

V. Vukivic

Hollandia schaakboeken

Baarn 1974

Schach lernen, leicht gemacht

Kostjew

Sportverlag Berlin

Berlin 1987

Schaakschool



Velpse Schaakvereniging
1934-2014