

AKADEMIA SZACHOWA

Od pionka

do HETMANA



Akademicki
Związek
Sportowy



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



Bank Pekao

OD PIONKA DO HETMANA

AKADEMIA SZACHOWA

PROGRAM SZKOLENIA INSTRUKTORÓW GRY W SZACHY

AKADEMICKI ZWIĄZEK SPORTOWY

Materiały dodatkowe dla nauczycieli

Spis treści

1.	Etapy gry szachowej.....	5
	Debiut.....	5
	Gra środkowa.....	6
	Gra końcowa.....	7
2.	Taktyka.....	9
	Motywy taktyczne.....	9
3.	Turnieje szachowe.....	10
	Systemy rozgrywania turniejów.....	10
	Tempo gry.....	10
4.	Przepisy turniejowe.....	12
5.	Kategorie szachowe.....	13
	Załącznik nr 1.....	17

Projekt Od pionka do Hetmana realizowany przez Akademicki Związek Sportowy
został dofinansowany przez Ministerstwo Sportu i Turystyki.

1. Etapy gry szachowej

Przebieg partii szachowej składa się z 3 etapów:

1. Debiut
2. Gra środkowa
3. Gra końcowa (końcówka)

Rozgrywka często kończy się na etapie gry środkowej poprzez zamatowanie przeciwnika, poddanie się czy remis. Zatem nie każda gra musi zawierać wszystkie etapy. Mnóstwo partii kończy się również w debiucie.

Debiut

Inaczej otwarcie szachowe jest to określenie na początkowe ruchy zawodników. Prawie każda sekwencja posunięć np. 1.e4 – e5 2.Sf3-Sc6 3.Gb5 ma swoją nazwę, w tym przypadku Partia Hiszpańska. Bardziej zaawansowani gracze wybierają debiut pod swój styl gry – np. warianty zamknięte, kiedy ktoś lubi pozycje spokojne, lub warianty otwarte, gdzie dzieje się dużo więcej. Profesjonalni gracze często wybierają w turniejach debiuty pod konkretnego przeciwnika, analizując co mu odpowiada, a co stanowi przyczynę problemów.

Każdy debiut posiada swoje oznaczenie ECO (Encyclopedia of chess openings) – kod ma na celu zastąpienie nazwy debiutu. Kody zaczynają się od A00 do E99.

Przykładowe nazwy debiutów:

1.e4-c5 – Obrona Sycylijska

1.e4 – e6 Obrona Francuska

1.e4 – c6 – Obrona Caro-Kann

1.c4-e5 – Partia Angielska

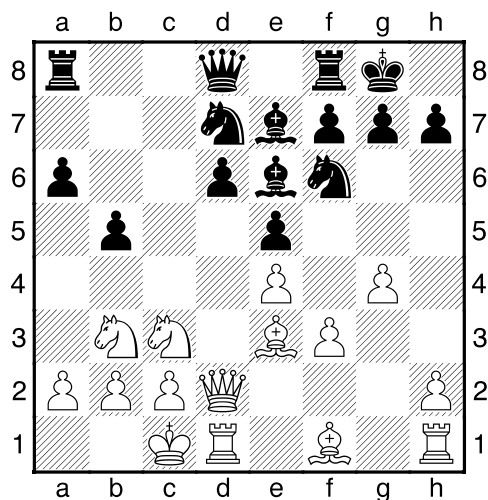
Niektóre debiuty można nazwać dopiero po kilku posunięciach:

1.d4-Sf6 2.c4-g6 3.Sc3-Gg7 4.Sf3-d6 – Obrona Królewsko-Indyjska

1.d4-d5 2.c4-e6 3.Sc3-Sf6 Gambit Hetmański

Gra środkowa

Kolejny etap partii, kiedy wszystkie figury zostały wyprowadzone i wykonano rozsadę nazywamy grą środkową.



Gra środkowa.

Na diagramie widzimy, że obie strony wyprowadziły już większość figur i wykonały rozsadę. W takiej sytuacji każdy gracz wybiera dalszy plan i stara się go realizować. Charakterystycznym działaniem w przypadku rozsad na dwóch skrzydłach jest atak pionowy na króla przeciwnika. Gracz posiadający taką wiedzę, znacznie łatwiej poradzi sobie w partii.

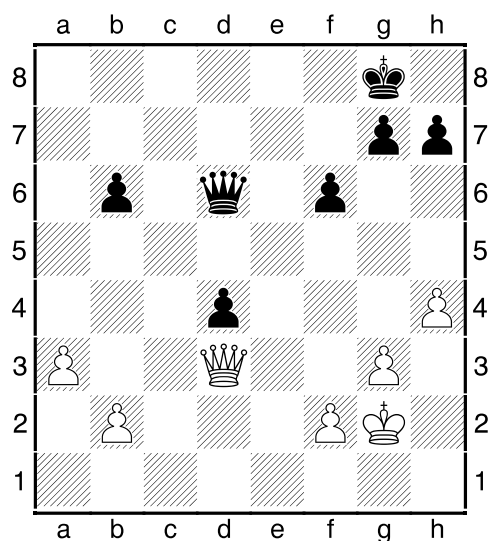
W grze środkowej zawodnicy starają się stworzyć atak na króla, zdobyć przewagę materialną lub pozycyjną.

Gra końcowa

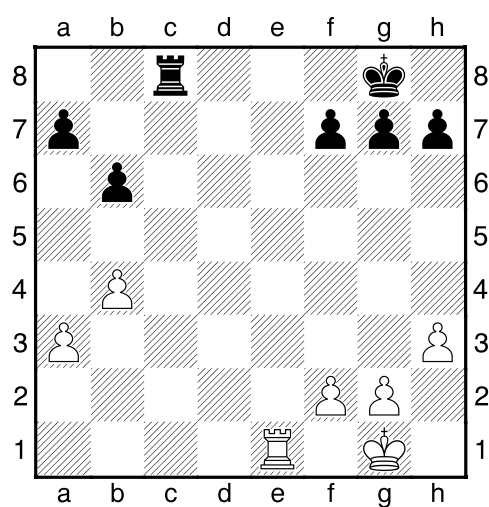
Końcówka partii to etap gry, gdy na szachownicy zostało mało figur. Przyjmuje się, że po wymianie hetmanów mamy grę końcową, jednakże pozycje z hetmanami również mogą być zaliczane do końcówki, gdy inne figury się powymieniały.

Rodzaje końcówek:

1. Ciężko-figurowe – hetmańskie, wieżowe

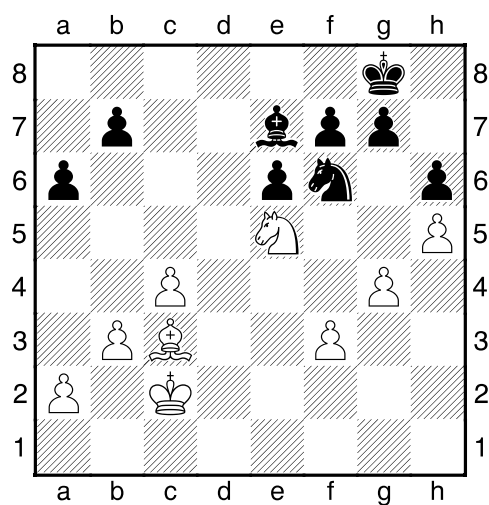


Końcówka hetmańska

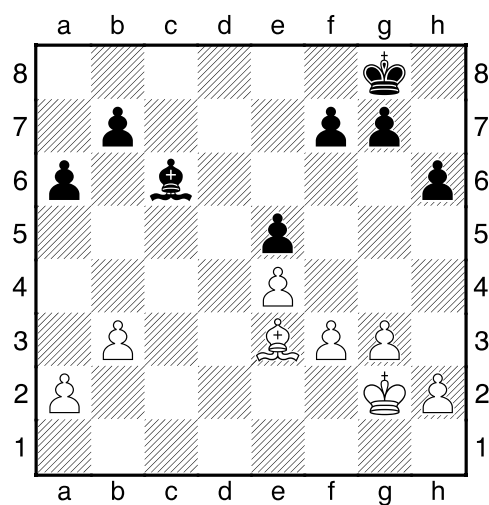


Końcówka wieżowa

2. Lekko-figurowe – skoczkowe, gońcowe

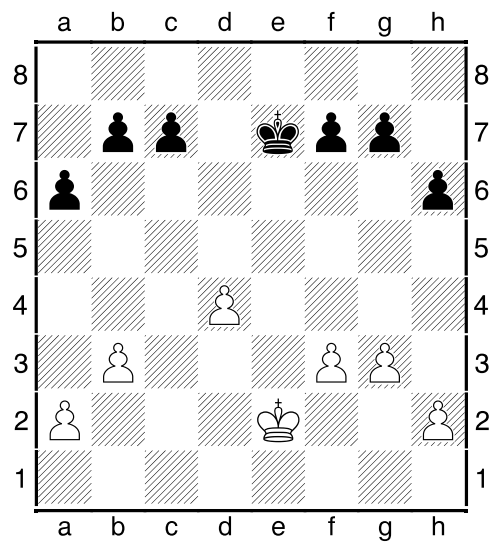


Końcówka skoczkowo-gońcowa



Końcówka z gońcami różnobarwnymi

3. Pionkowe – same pionki na szachownicy



Końcówki pionkowe wbrew pozorom wcale nie są proste. Bardzo często rozgrywanie takich pozycji wymaga znalezienia bardzo konkretnych (niekiedy jedynych) posunięć.

2. Taktyka

Taktyka stosowana jest w celu uzyskania korzyści w konkretnej pozycji. W trakcie gry próbujemy znaleźć kombinacje szachowe, które najczęściej dają w efekcie mata lub zdobycie przewagi materialnej.

Motywy taktyczne:

1. Związanie
2. Podwójne uderzenie (widełki)
3. Podwójny szach
4. Odkryty atak
5. Rentgen
6. Odciągnięcie
7. Zaciągnięcie
8. Poświęcenie

Niektóre motywy mogą pochodzić od nazwisk graczy, którzy je zastosowali jako pierwsi np.:

1. Mat Legalla
2. Mat Beniowskiego.

3. Turnieje szachowe

Udział w turniejach szachowych daje szansę sprawdzenia swoich umiejętności, motywuje do dalszej nauki i rozwoju swoich kompetencji. Analiza partii z turniejów klasycznych jest doskonałym źródłem wyszukiwania błędów i w konsekwencji próby ich eliminacji.

Systemy rozgrywania turniejów

Wyróżniamy 3 główne systemy kojarzenia zawodników:

1. **System szwajcarski** – jest najbardziej popularnym systemem kojarzeń. W takim turnieju ustalona jest z góry liczba rund, najczęściej 7 lub 9. Zawodnicy grają ze sobą przez cały czas trwania turnieju kojarząc się w pary na podstawie ilości posiadanych punktów. Do organizacji tego typu turnieju potrzebny jest odpowiedni program. W Polsce większość turniejów Open (otwartych) organizowana jest w systemie szwajcarskim.
2. **System pucharowy** – w systemie pucharowym zawodnicy po przegranym meczu np. składającym się z 2 partii odpadają i nie kontynuują rywalizacji. System pucharowy jest stosowany w Mistrzostwach Polski czy Pucharze Polski.
3. **System kołowy** – występuje w przypadku mniej licznych grup uczestników np. 4; 6; 8; 10. W tym systemie uczestnicy grają każdy z każdym. Przy organizacji tego typu turnieju nie potrzeba systemu kojarzeń, można pomóc sobie używając odpowiednich tabeli (załącznik nr 1).

Tempo gry

Turnieje rozgrywane są w trzech tempach gry:

1. **Klasyczne** – tym tempem rozgrywane są dłuższe, kilkudniowe turnieje z uwagi na to, że partie są długie i liczba rund granych dziennie z reguły wynosi maksymalnie 2. Tempo

to daje minimum godzinę na zawodnika. Często gra się 90minut na zawodnika + 30 sekund za każde wykonane posunięcie (przy użyciu zegarów elektronicznych).

2. **Szybkie** – w szachy szybkie gra się tempem od 10 do 60 minut na zawodnika.
3. **Błyskawiczne** – zawodnicy posiadają maksymalnie 10 minut na zegarze. Najczęściej grywa się z czasem 3min plus 2 sekundy za ruch (przy pomocy zegarów elektronicznych).

4. Przepisy turniejowe

Ważne przepisy obowiązujące w trakcie turnieju:

1. Zawodnicy witają się uściskiem dłoni, na komendę sędziego zawodnik grający czarnymi uruchamia zegar.
2. Zawodnicy wykonują ruchy i wciskają zegar jedną ręką.
3. Figura dotknięta musi się ruszyć (z wyjątkami zawartymi w przepisach gry w kodeksie PZSzach).
4. Zawodnicy siadają do oznaczonych stołów wg kojarzenia.
5. Na sali obowiązuje cisza, brak możliwości korzystania z telefonów.
6. Nie wolno podpowiadać, nie wolno zgłaszać, że komuś innemu skończył się czas.
7. Zawodnicy po zakończonej partii ustawiają szachy i zgłaszają wynik do sędziego.
8. Wszelkie nieprawidłowości w trakcie gry zgłasza się do sędziego.
9. W turniejach klasycznych obowiązuje zapis partii.
10. Obowiązują zasady fair play.

Z dokładnymi przepisami FIDE można zapoznać się na stronie Polskiego Związku Szachowego :

<https://pzszech.pl/wp-content/uploads/2019/01/PrzepisyTurniejowe-od-2019-07-01.pdf>

5. Kategorie szachowe

Kategorie szachowe oznaczają siłę z jaką dany zawodnik gra. Początkujący szachista nie posiada kategorii, lecz grając w turniejach szachowych może je uzyskać zaczynając od okręgowych potem krajowe, a następnie tytuły międzynarodowe. Kategorie określają również ranking zawodnika, a nadawane są dożywotnio.

Wykaz kategorii od najniższej do najlepszej.

V kategoria – 1200 (okręgowa)

IV kategoria – 1400 (okręgowa)

III kategoria – 1600 (okręgowa)

II kategoria – 1800 (okręgowa)

I kategoria – 2000 (krajowa)

Kandydat na mistrza krajowego – 2200 (krajowa)

Mistrz krajowy – 2400 (krajowa)

Dla kobiet prowadzona jest dodatkowa klasyfikacja:

V kategoria – 1100 (okręgowa)

IV kategoria – 1250 (okręgowa)

III kategoria – 1400 (okręgowa)

II kategoria – 1600 (okręgowa)

I kategoria – 1800 (krajowa)

Kandydat na mistrzynię krajową – 2000

Mistrzyni krajowa – 2200

Tytuły międzynarodowe nadaje federacja szachowa FIDE:

Candidate Master (CM) – powyżej rankingu 2200

Fide Master (FM)– powyżej rankingu 2300

International Master (IM - mistrz międzynarodowy) – powyżej rankingu 2400 i spełnieniu norm

Grandmaster (GM - Arcymistrz) – powyżej rankingu 2500 i spełnieniu norm

Dla kobiet prowadzona jest dodatkowa klasyfikacja:

Woman Candidate Master (WCM) – powyżej rankingu 2000

Woman Fide Master (WFM)– powyżej rankingu 2100

Woman International Master (WIM) – powyżej rankingu 2200 i spełnieniu norm

Woman Grandmaster (WGM) – powyżej rankingu 2300 i spełnieniu norm.

Oprócz kategorii prowadzona jest również klasyfikacja rankingowa **elo** – prowadzona przez międzynarodową federacją szachową, która również przybliży poziom gry danego zawodnika.

Plan szkolenia

Szkolenie trenerów powinno składać się z 2-dniowej sesji.

Pierwszy dzień obejmuje materiał z książki Kurs dla początkujących.

Dzień 1

Materiał do omówienia	Przybliżony czas na zadanie
Cel gry, Szachownica, linie, diagonale, figury + ćwiczenia	2h
Omówienie różnicy między szachem, matem, patem + ćwiczenia	2h
Obrona przed biciem, przed matem + ćwiczenia	0,5h
Ruchy specjalne + ćwiczenia	1h
Matowanie hetmanem + praktyka	0,5h
Matowanie dwoma wieżami + praktyka	0,5h
Kiedy jest remis, ćwiczenia	1h
Notacja szachowa, podstawowe przepisy gry	0,5h

Dzień 2

Powtórzenie materiału zakończone testem	2h
Zapoznanie z materiałem dodatkowym - etapy gry szachowej + przykłady	1,5h
Taktyka szachowa + przykłady motywów taktycznych	2h
Turnieje szachowe, system rozgrywania, tempo gry	1h
Kategorie szachowe	0,5h
Zakończenie szkolenia, rozdanie certyfikatów	

Trener, który chce uzyskać certyfikat szkoleniowca powinien spełnić poniższe wymogi:

1. Opanowanie materiału z książki podstawy gry w szachy - zakończone zdaniem pozytywnie testu <https://forms.gle/KQL2KNujMxQ1KGTE6>

2. Zapoznanie się z materiałem dodatkowym dla nauczycieli m.in.

- Rozszerzone zagadnienia szachowe
 - Etapy partii : debiut, gra środkowa, końcówka
 - Taktyka, kombinacje
 - Rodzaje debiutów
 - Elementy gry środkowej
 - Podział końcówek
- Rodzaje turniejów szachowych,
- Tempa gry
- Przepisy gry turniejowej
- Kategorie szachowe

3. Osoby posiadające tytuł instruktora szachowego lub trenera szachowego zwolnione są z testu.

Załącznik nr 1.

System kojarzeń turniej kołowy.

Tabela VII – kojarzenia dla 4 zawodników

Runda	Warcabnica	
	1	2
I	1-4	2-3
II	4-3	1-2
III	2-4	3-1

TABELA VIII – kojarzenia dla 6 zawodników

Runda	Warcabnica		
	1	2	3
I	1-6	2-5	3-4
II	6-4	5-3	1-2
III	2-6	3-1	4-5
IV	6-5	1-4	2-3
V	3-6	4-2	5-1

Tabela IX - kojarzenia dla 8 zawodników

Runda	Warcabnica			
	1	2	3	4
I	1-8	2-7	3-6	4-5
II	8-5	6-4	7-3	1-2
III	2-8	3-1	4-7	5-6
IV	8-6	7-5	1-4	2-3
V	3-8	4-2	5-1	6-7
VI	8-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-8	5-3	6-2	7-1

Tabela X - kojarzenia dla 10 zawodników

Runda	Warcabnica				
	1	2	3	4	5
I	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
II	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
III	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
IV	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
V	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
VI	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
VIII	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

Tabela XI - kojarzenia dla 12 zawodników

Runda	Warcabnica					
	1	2	3	4	5	6
I	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
II	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
III	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
IV	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
V	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
VI	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
VIII	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
X	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
XI	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

Tabela XII - kojarzenia dla 14 zawodników

RUNDA	Warcabnica						
	1	2	3	4	5	6	7
I	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
II	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
III	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
IV	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
V	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
VI	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
VIII	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
X	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
XI	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
XII	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
XIII	7-14	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

Tabela XIII - kojarzenia dla 16 zawodników

Runda	Warcabnica							
	1	2	3	4	5	6	7	8
I	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
II	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
III	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
IV	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
V	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-1
VI	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
VIII	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
X	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
XI	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
XII	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
XIII	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
XIV	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
XV	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1



Akademicki
Związek
Sportowy



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



Bank Pekao