












Strona silniejsza	Słabsza	Wynik	Uwagi	Czas nauki	Ilość powtórek	Czas biegłości
	IB	W	banalne	5min	10x	50min
	IB	W	b.ważne! (przeplatanka, pociąg)	7min	15x	105min
	IB	W	ważne	10min	20x	200min
	IB	W	ważne	10min	20x	200min
	IB	W	łatwe	5min	10x	50min
	IB	W	Podstawowa (skoczkowe odcinanie, uwaga na pata)	10min	15x	150min
	IB	W	b.ważne! (przeplatanka, obrona poprzez dalekie odejście)	10min	15x	150min
	IB	W	Rzadkie, ważne	7min	10x	70min
	IB	W	Rzadkie, ważne	7min	10x	70min
	IB	W	Częste, ważne	7min	10x	70min
	IB	W	podstawowa	10min	20x	200min

		W	Różno-polowe gońce; podstawowa	20min	20x	400min
		W	*** Bardzo rzadkie oraz niełatwe do opanowania biegłości	50min	40x	2000min
		W	Są wyjątki (bandowy pion i głupi Goniec)	7min	10x	70min
		REMIS	Teoria =	5min	1x	5min
		REMIS {W??}	Nie można wymusić mata, ale przeciwnik może sam wejść na mata [najczęściej w rogu]	5min	2x	10min
		W	Są wyjątki (bandowy pion na 7 linii + i głupi S)	7min	10x	70min
		REMIS	Teoria =	5min	1x	5min
		W	Istotne do zrozumienia pełnej współpracy bierok (motyw odcinania i spychania)	20min	10x	200min
		W	Istotne do zrozumienia pełnej współpracy bierok (motyw odcinania i spychania)	20min	10x	200min
			Istotne do zrozumienia pełnej współpracy bierok (motyw odcinania i spychania)	20min	10x	200min

*** - matowanie G+S zwykle realizuje się od poziomu 1600 lub 1800. Jest to najtrudniejszy z tak zwanych podstawowych (prostych) matów.

** - materiał bardzo rzadko prezentowany w literaturze; chodzi tu jednak naukę matowania bez udziału króla (tak, aby zrozumieć istotę współpracy).

LEGENDA: W = wygrana, ?? = wielki błąd (współpraca z przeciwnikiem); Teoria = wygrana nie jest możliwa nawet przy współpracy przeciwnika

Tabela przedstawia podstawowy zakres materiału dla zawodnika chcącego posiadać solidne podstawy w zakresie gry końcowej na poziomie 1300-1400.