

Znajomość wielu typowych pozycji w każdej fazie gry – dlaczego jest to nam potrzebne do szachowego szczęścia?

Otóż **znaczna część osób nie rozumie dlaczego trzeba mieć wiele pozycji zakodowanych w naszej bazie danych**, którą stale trzymamy (i poszerzamy) w naszym umyśle. Być może dzieje się tak dlatego, że spora część szachowych amatorów uważa, że nauczenie się ich jest bardzo trudne, żmudne i wymaga bardzo długiego okresu czasu. Innym wyjaśnieniem omijania tego tematu – jako niezbyt wygodnego – jest uzasadnienie typu: po co mam się tego uczyć skoro większość tych pozycji mi się nie przyda, a poza tym jak będę miał je w partii to przy desce je rozwiążę. Jak naiwne jest to podejście to chyba każdy zdaje sobie sprawę. Mianowicie – poznanie setek pozycji (mistrzowie znają tysiące, a silni arcymistrzowie dziesiątki tysięcy!) daje ogromny komfort i znacząca ułatwia oraz przyspiesza poprawność myślenia i wyciągania wniosków.

Tak więc teraz powinno nastąpić kluczowe pytanie: **ile schematów (pozycji) mam opanować? 100, 500, 1000 a może 2000?** I czy wszystkie z nich są (będą) mi naprawdę przydatne, aby zagrać dobrą partię? I tutaj odpowiedź wcale nie jest łatwa. Mianowicie: jeśli twój przeciwnik nie będzie zbyt wymagający, wówczas wystarczy zapamiętanie kilkunastu lub kilkudziesięciu schematów. Jednak **jeśli będziesz walczył z zawodnikiem poziomu 2200-2300, wówczas im więcej będziesz miał w głowie zapisanych schematów, tym szybciej i poprawniej będziesz mógł oceniać pozycje i znajdować właściwe plany** (oraz konkretne posunięcia).

Dlaczego schematy są ważne? Otóż **opanowanie pewnych wzorców daje nam podstawę ku temu, aby budowanie planu oraz oceny pozycji mogło sprawnie przebiegać** – w oparciu o solidne podstawy. Jakież? Dokładnie te same, które stosują szachiści z najwyższego poziomu wraz z elementami na których są one oparte. Przykładowo – szachiści na początku uczą się matowania samym hetmanem, a następnie wieżą. Po pewnym czasie, gdy opanują tę umiejętność, wówczas osiągnięcie dowolnej pozycji w której u jednej ze stron pozostaje sam król, a u drugiej hetman bądź wieża – sprawia, że bez problemu zawodnik jest w stanie ocenić pozycję jako wygraną. Realizacja przewagi jest już banalnie prosta, więc bez względu na pozycje jest on w stanie zamienić ją na matę. W przypadku bardziej zaawansowanego przykładu będziemy mieli hetmana przeciwko wieży i strona silniejsza musi znać pewne schematy do których trzeba dążyć. Dopiero wtedy będzie w stanie zrealizować osiągniętą przewagę. Niemniej **bez znajomości pewnych schematów i planu prowadzącego do celu – wymyślanie przy szachownicy mija się z celem**. Raz, że zwykle jesteśmy już zmęczeni wysiłkiem umysłowym (załóżmy, że partia trwa już 2 lub 3 godziny), a dwa – posiadanie na zegarze kilku (lub niekiedy kilkunastu) minut, będzie zmuszało nas do tego, aby w miarę sprawnie zrealizować przewagę.

Pojawia się pytanie: co się stanie jeśli dojdzie do pozycji, w której aby wygrać trzeba znać tylko kilkanaście schematów? Oczywiście **nie w każdej partii będziemy wykorzystywali wszystkie schematy, lecz im więcej ich będziemy posiadać – tym łatwiej będzie nam rozumieć istotę pozycji i układać plan zgodny z jej oceną**. Oto powód dla którego mistrzowie i arcymistrzowie wcześniej musieli opanować setki lub tysiące pozycji i schematów, którymi obecnie się posługują. Można to porównać do tego, że posiadamy kilka narzędzi, dzięki którym widzimy na odległość 10, 20, 50 czy niekiedy nawet 100 kilometrów! Jak to możliwe? Otóż łącząc obraz z kilkudziesięciu małych lornetek możemy widzieć bardzo daleko i przy okazji także wyraźnie!

Wyobraźmy sobie linię prostą na której w odległości 1 kilometra ustawiamy każdą z lunet (lornetek). Dodatkowo wychodzący z każdej obraz łączymy do kolejnej. W ten sposób otrzymujemy obraz składający się z sumy kilkunastu lunet, prawda? Właśnie **na tym polega siła wykorzystania połączenia wielu schematów**. Może się to wydawać nieco abstrakcyjne – dopóki samemu się tego nie poczuje. Niemniej **nie ma możliwości wykorzystywania tego narzędzia bez wcześniejszego opanowania co najmniej kilkuset (a najlepiej kilku tysięcy) schematów**. Dopiero po tym możemy „z daleka” rozpoznawać zagrożenia jak i możliwości, które tkwią w pozycji.

Skąd wziąć schematy – samemu je wymyślać czy też korzystać z gotowych narzędzi?

Tutaj odpowiedź jest bardzo prosta: obecnie mamy do dyspozycji co najmniej kilkadziesiąt książek w których owe schematy są podawane. Najprostszym przykładem niechaj będą podręczniki do nauki gry końcowej. Są tam najczęściej zawarte kluczowe pozycje (w zależności od złożoności materiału – od podstawowych do skomplikowanych), które są kolejno wyjaśniane. Stopniowe przerabianie takich pozycji – wraz z ich zrozumieniem, gwarantuje powiększanie naszej bazy schematów. Jakie są tego konsekwencje? Otóż przy systematycznej i wytrwałej pracy – po kilkunastu miesiącach (albo kilku latach – w zależności od częstotliwości i długości treningu) opanujemy dość duży zasób tych schematów. **Po pewnym czasie schematy zaczynają się powtarzać oraz nabieramy wyczucia co należy zrobić w danej pozycji** – do czego dążyć a czego unikać. Niektórzy nazywają to intuicją, inni zaś ciężką pracą połączoną z godzinami nauki i praktyki. **Wytwarza się pewna umiejętność głębszego widzenia pozycji i wyodrębniania najbardziej kluczowych elementów. Nagle okazuje się, że „magicznym sposobem” patrzymy na określone punkty na szachownicy, a inne niejako są „za mgłą”**. Wiemy już na co zwrócić uwagę i jak następnie rozgrywać dany typ pozycji. A to wszystko jako nagroda za wytrwałą, systematyczną i efektywną pracę.

Czy schematów uczyć się w określony sposób czy też dowolnie?

Według mnie **warto uczyć się schematów w taki sposób, aby powstawały grupy pozycji, które będziemy w stanie coraz bardziej zgłębiać**. Przykładowo – jeśli zaczynamy od najprostszych, wówczas warto brać te, które można zaklasyfikować do danej grupy. Jak już wcześniej mówiłem, mogą być schematy matowe (wówczas uczymy się wszystkich w których na desce stoi mat, kolejno – takie w których można dać mata w 1, 2 czy 3 trzech ruchach), schematy dotyczące gry końcowej, środkowej czy też debiutu.

Jeśli więc **uczymy się schematów** gry końcowej to zacznijmy najpierw od pionków i stale poszerzajmy je – tak, aby działać **zgodnie z zasadą: od łatwego do trudnego**. **Nie chodzi jednak o to**, aby przez rok przerabiać wyłącznie elementy z gry końcowej (np. pionkówki), lecz raczej o to, **aby nie skakać co chwila po różnych zagadnieniach**. Chcemy bowiem nauczyć się schematów bez stałego poprawiania, przypominania czy też powtarzania. Dlatego zalecam ustalić przykładowy grafik: w poniedziałek uczyć się po 30-45 minut pionkówki, we wtorek – wieżówki, we środę skoczkówki, we czwartek gońcówki, w piątek końcówki hetmańskie. W następnym tygodniu powtarzam ten cykl, stale pamiętając o tym, aby materiał był coraz trudniejszy. Takim sposobem w ciągu roku można naprawdę dużo poznać na temat końcówek i najważniejszych schematów do opanowania.

Tak samo można się uczyć schematów z gry środkowej: w każdym kolejnym dniu (lub co 2 dni) uczymy się tematu, który wcześniej sobie ustaliliśmy. Przykładowo mogą to być: zajmowanie (opanowywanie) otwartych linii, zdwajanie po liniach poziomych, pionowych i przekątnych, otwieranie linii, blokowanie linii. W kolejnym

tygodniu można z kolei zająć się tematem łańcucha pionowego czy też tematem centrum. Wówczas mogą pojawić się tego typu zagadnienia: silny i słaby pion: wolne piony kontra izolowane, bronione piony (przez inne piony) kontra izolowane (zdwojone, strojone), rozbijanie łańcucha pionów kontra wzmacnianie masy pionowej, tworzenie słabości pionowych kontra pozbywanie się ich. Natomiast w przypadku centrum mogą to być tematy: opanowanie centrum figurami oraz pionami, oddanie centrum, kontrola (opanowanie) centrum (mocne i słabe), centrum zamknięte, półotwarte czy całkiem otwarte (brak pionów w centrum). Podobnie można postępować z elementem strategii jakim jest linia lub pole: silne pole (tzw. przyciółek albo placówka) kontra słabe (takie, które nie może być kontrolowane przez piona), linia zamknięta, półotwarta i otwarta, otwierania i zamykanie linii.

Jak więc widzimy – **po pewnym czasie będzie widoczna coraz lepsza znajomość schematów jak też szybkość i poprawność znajdowania konkretnych planów gry.** I nie dzieje się to magicznie, lecz **jest to wynikiem wytrwałej, systematycznej i przede wszystkim efektywnej pracy.**

A co z partiami mistrzów? Otóż partie tego typu (zwłaszcza dobrze skomentowane słownie) będą znakomitym podsumowaniem (utrwaleniem) tematów, które przerabiamy. Przykładowo jeśli autor opisuje partię w której „oddanie ważnego pola zadecydowało o wtargnięciu wojsk nieprzyjaciela, których nie można było następnie przegonić”, wówczas znając element jakim jest silne i słabe pole – **bardzo szybko zobaczymy jak to jest realizowane w praktyce.** Nie trzeba chyba dodawać, że zwykle dobra (mistrzowska) partia powinna zawierać niezbyt dużą dawkę połączonych elementów, gdyż w przeciwnym razie nie będziemy do końca wiedzieli o co chodziło w partii. **Stąd właśnie tak cenne jest przerabianie partii mistrzowskich.** Najczęściej autor opisuje w nich zamiary obu stron oraz podaje powody dla których zostały wybrane takie a nie inne ruchy.

Pamiętajmy o ważnej zasadzie o której wspominał słynny autor Aron Nimzowitsch: „*Dogłębne zrozumienie jednego elementu jest znacznie korzystniejsze niż uczenie się kilku po powierzchownie (po łebkach)*”. Temu właśnie powinno służyć to, aby ułożyć sobie najpierw plan (lub poprosić o to trenera czy instruktora), a dopiero następnie go realizować – w taki sposób, aby mieć satysfakcję z wykonywanej pracy (treningu), a jednocześnie czuć zmęczenie i stałe powiększanie zasobu wiedzy. Stała kontrola naszych działań (wystarczy 1-2 razy w miesiącu) pozwoli nam na to, abyśmy w razie potrzeby modyfikowali nasz plan, by uzyskać maksymalną efektywność.

Gdzie znajdziemy wykaz (albo listę) elementów (schematów), które powinniśmy opanować?

Najczęściej różne książki oraz podręczniki (na tematy strategii, taktyki oraz końcówek) omawiają takie elementy, które są istotne na danym etapie nauczania. Pamiętajmy bowiem, że inny stopień trudności materiału (i ćwiczeń) będzie przeznaczony dla zawodników poziomu 1200, inny dla 1600, a jeszcze inny dla tych, którzy mają ranking 2000. Na pewno jednak w dobrej książce o strategii powinniśmy znaleźć omówione elementy (niekoniecznie wszystkie lecz przynajmniej te, które wybrał autor), w taki sposób, aby po jej przerobieniu były one dla nas zrozumiałe. W przypadku książki związanej z taktyką – sytuacja jest podobna, tyle że występują elementy związane z grą taktyczną (i często kombinacyjną). I oczywiście jeśli chodzi o końcówki, to także muszą być podane elementy, które decydują o tym, że dana pozycja ma charakter kluczowy. **Dopiero po przerobieniu elementów na określonym poziomie (w ramach danej fazy gry) można (a nawet trzeba) przystępować do rozwiązywania zadań z danego zakresu.**

Najłatwiej jednak jest odnaleźć spis elementów w tak zwanych programach (szkolenia) na dany poziom. Obowiązujące elementy (zagadnienia) z danego zakresu gry na określonym poziomie (np. dla zawodników z 3, 2 czy 1 kategorią) są najczęściej dostępne jako programy szkolenia. Przykładem mogą być wydane po polsku programy Wiktora Goleniszczewa (dla osiągnięcia poziomu od 3 do 1 kategorii) jak też Bogdana Zereka (dotyczące dojścia do poziomu kandydata na mistrza). Poniżej prezentuję ich dokładne tytuły:

<p>„Program szkolenia szachistów na III kategorię” - W. E. Goleniszczew</p> <p>„Program szkolenia szachistów na II kategorię” - W. E. Goleniszczew</p> <p>„Program szkolenia szachistów na I kategorię” - W. E. Goleniszczew</p> <p>„Program szkolenia szachistów na kandydata na mistrza” część I - B. Zerek</p>	<p>„Program szkolenia szachistów na kandydata na mistrza” część II - B. Zerek</p> <p>„Program szkolenia szachistów na kandydata na mistrza” część III - B. Zerek</p> <p>„Program szkolenia szachistów na kandydata na mistrza” część IV - B. Zerek</p> <p>„Program szkolenia szachistów na kandydata na mistrza” część V - B. Zerek</p>
---	---



Pamiętajmy jednak, że są to jedynie programy nauczania (z ukazanymi 1-2 przykładami dotyczącymi danego elementu), a nie gotowe materiały, których przerobienie gwarantuje osiągnięcie danego poziomu gry. Z uwagi na to, doskonale nadają się one dla trenerów i instruktorów szachowych, którzy chcą mieć ściągawkę dotyczącą tematów na danym poziomie nauczania. Niemniej można je także indywidualnie przerabiać, lecz wówczas przykłady trzeba samodzielnie opracowywać albo znaleźć w innych pozycjach.

I na koniec: jaka jest różnica między opanowaniem danego schematu, a zrozumieniem danego zagadnienia?

Otóż jeśli zawodnik doskonale zrozumiał dane zagadnienie (bez względu na to z jakiego zakresu), wówczas wystarczy, aby przekartkował daną pozycję i w ten sposób utrwał schematy. Po kilku takich powtórkach nastąpi przyswojenie danego schematu wraz z konkretną wiedzą z nim związaną. W skrócie będzie to wyglądało tak, że pokazując danemu zawodnikowi pozycję X, Y czy Z po chwili powie: „**tak, dobrze znam tę pozycję – jest wygrana dla białych z uwagi na zajęcie pola krytycznego dzięki wykorzystaniu motywu zugzwanzgu/opozycji**”. Najczęściej taka „ocena” pozycji (wraz z konkretnym planem i umiejętnością jego realizacji) zajmuje od 1 do 20 sekund – w zależności od złożoności danej pozycji. Teraz **być może wyjaśnił się sekret dotyczący tego, dlaczego opanowanie (przez mistrzów i arcymistrzów) setek czy raczej tysięcy schematów, daje tak potężną przewagę nad zawodnikami, którzy wszystko próbują wymyślać przy szachownicy.**