

**Inhoud trainingsnummer 4:**

Oplossing huiswerk 3 => pagina 2

Huiswerk 4 => pagina 2

Het vermoeden (deel 2) => pagina 3

Combinaties => pagina 5

Maak minder blunders => pagina 7

Korte partij-analyse => pagina 8

Opening => pagina 10

Oplossingen combinaties => pagina 11

Ik wens je veel leesplezier

Jan Gooris

[schaaktraining.met.jan@gmail.com](mailto:schaaktraining.met.jan@gmail.com)



*De trainingsnummers verschijnen in 2011 op:*

*De 1e en 15e van de maand (dus 2 per maand),*

*behalve één enkel nummer in juli en augustus (telkens de 1e)*

## Oplossing van het HUISWERK Nr 3

Hiernaast de opgave huiswerk Nr3, waarin ik je uitnodigde om eens te onderzoeken wat er na **17...Ld6** zou kunnen gebeuren.

### Antwoord:

Er zijn hier 3 varianten voor wit die mijn aandacht trekken, met name 1.h5 , 1.LxLd6 en 1.TxLd6.

Ik onderzoek ze één voor één.

- **18.TxLd6** - cxTd6 19.Lxd6 - Tfd8 20.Le5 (dreigt weer h5) -en zwart blijft onder druk maar na 20...Kh8 lijkt hij toch een kwaliteit voor te blijven.

Conclusie: onduidelijk. Enkel als ik niets beter vind, zal ik deze kiezen.

- **18. LxLd6** - cxLd6 19.Txd6 en wit heeft een pion terug gewonnen, maar ik denk dat zwart nu na 19...-Tcd8 mogelijk de partij kan in evenwicht houden.

Conclusie: geen risico op verlies

- **18.h5** - LxLe5 19.DxLe5 (blijft pion h5 dekken) - Tfe8 en nu: geen 20.Dg5 wegens 20...h6! 21.Dg4 - Lh7! (de loper mag immers weg omdat de beresterke Le5 geruild is.

maar wel 20.Dc5! (of Da5!) en Lg6 gaat verloren.

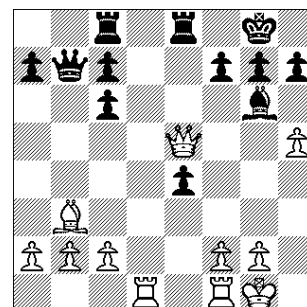
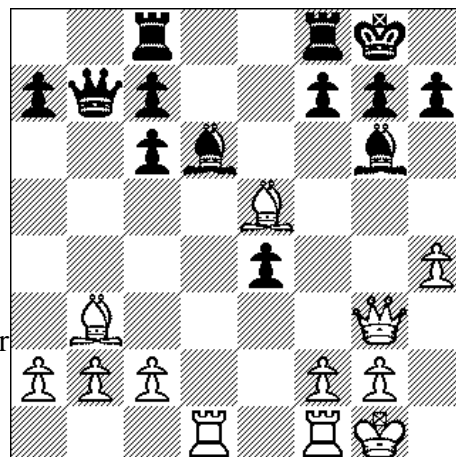
Conclusie : wint een stuk

### Eindconclusie:

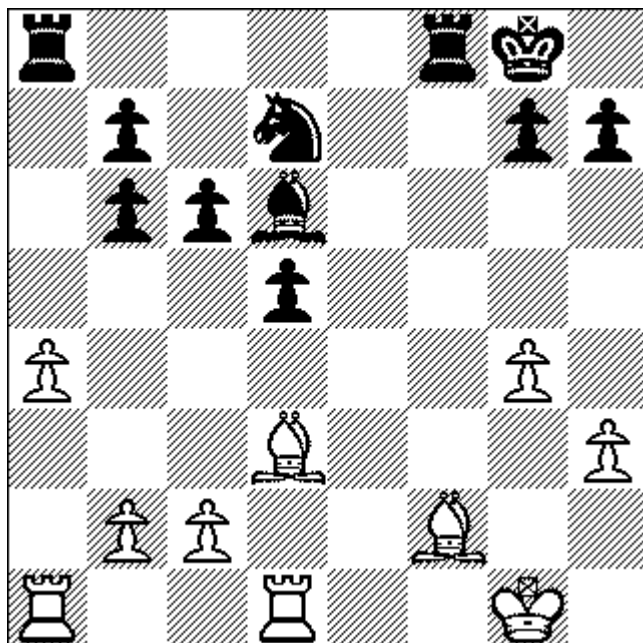
1.TxLd6 zorgt voor blijvende onduidelijkheid

1. LxLd6 gaat naar een veilige partij waarin wit een miniem voordeeltje heeft

**1.h5** wint een stuk als we 3 zetten diep rekenen.



## Opgave HUISWERK nr 4



In deze stelling heeft zwart materieel voordeel, maar wit heeft het loperpaar.

**Wit aan zet.**

Welke kandidaatzetten zou je onderzoeken voor wit ?

Welke kandidaatzet is je aanbeveling ?

## Het vermoeden (deel 2)

In het Vermoeden deel 1, dat verscheen in "schaaktraining Nr2", gaf ik een eerste belangrijke indicator (de nul-verdedigde punten) die bij mij een signaal geeft dat er misschien een combinatie te zoeken valt.

In dit artikel wil ik een andere indicator naar voor schuiven. Het is een indicator die met zekerheid door alle grootmeesters gebruikt wordt, en het is **de schaakzet**. Ik heb zelfs gelezen dat deze heren (en dames !) steeds beginnen met altijd **al de mogelijke schaakzetten te analyseren**. Ik heb dus niet geschreven dat ze altijd schaak geven, maar wel dat ze altijd eerst die voortzettingen aandachtig analyseren.

Deze manier van zoeken kan soms verrassende resultaten geven. Ik geef hieronder enkele voorbeelden om je in te oefenen.

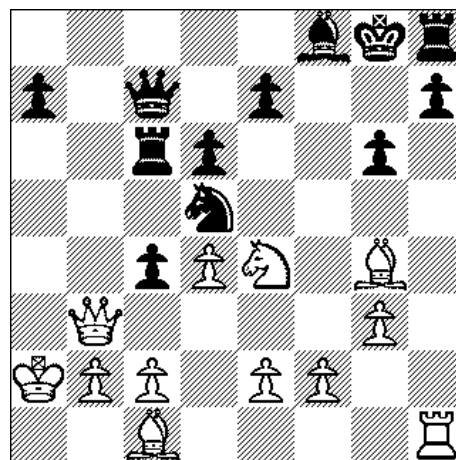
### Voorbeeld 1:

**Wit aan zet** De witte dame staat aangevallen .....

#### Antwoord:

geen probleem want we bekijken eerst de mogelijke schaakzetten !! Er zijn er 2, ttz Pf6 en Le6 .....

- 1. Pf6+ - Kf7 en er is niets bijzonders meer
- 1.Le6+ - Kg7 2.Lh6 geeft mat.



### Voorbeeld 2:

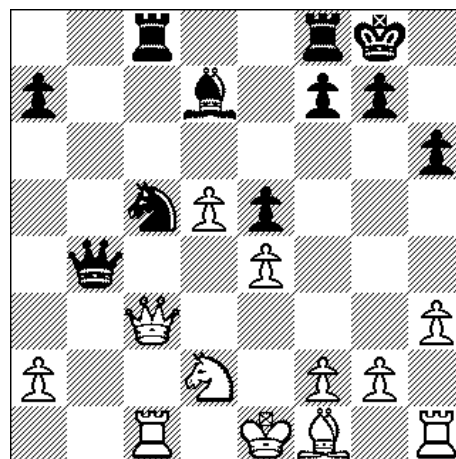
Nog een relatief eenvoudig voorbeeld, met **zwart aan zet**

#### Antwoord:

We bekijken de mogelijke schaakzetten, ttz er zijn er (weer) 2.

- 1....Dxe4 + doch na 2.PxDe4 is er niets winnends
- 1....Pd3+ en :  
na 2.LxPd3 valt Dc3,  
na 2.DxPd3 valt Tc1 en minstens

kwaliteitswinst !



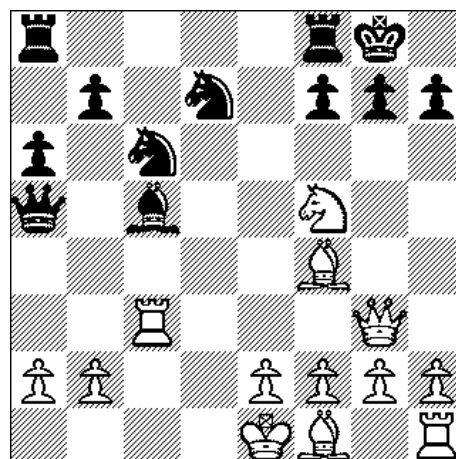
### Voorbeeld 3:

**Zwart aan zet**, moet de matdreiging dekken op g7.....

#### Antwoord:

altijd eerst de schaakzetten analyseren vooraleer aan je verdediging te denken is de leuze, er zijn er 2 mogelijk; hierbij hun onderzoek:

- 1.....DxTc3+ 2.bxDc3 en zwart heeft niets bereikt.
- 1....Lxf2+! en op zowel 2.KxLf2 als Dxf2 volgt 2...DxPf5. . Zwart wint dus een pion.



Voorbeeld 4:

**Wit aan zet** heeft materiaal geofferd maar lijkt dit nu terug te winnen met 1.b4 .... of .....zie je iets beters ?

Antwoord:

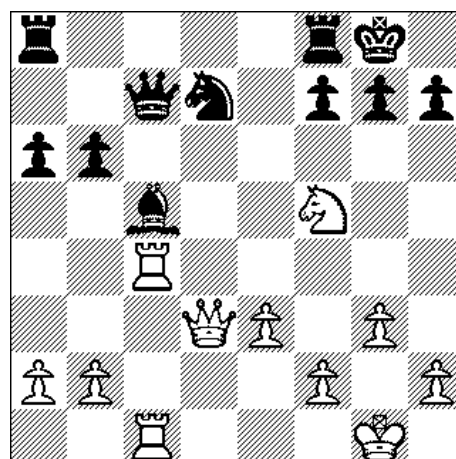
Inderdaad, altijd eerst de schaakzetten bekijken, zelfs al liggen andere zetten zo voor de hand.

Hier zijn 2 mogelijke schaakzetten, met name Ph6 en Pe7.

Even kijken:

- 1.Ph6+ - gxPh6 2.Tg4+ - Kh8 3.Dc3+ - f6! en wit geraakt niet verder.

- 1.Pe7+ - Kh8 (LxPe7 en TxDc7) 2.Dh7+ (de schaakzetten moeten altijd onze 1e keuze zijn in het onderzoek) - KxDh7 3.Th4 mat

Voorbeeld 5:

**Wit aan zet** ....

Antwoord:

er zijn 4 verschillende schaakzetten mogelijk. Voor de volledigheid zal ik ze allemaal één voor één bekijken.

- 1.Te8+ - PxTe8 en nu:

- 2.Dd5+ Kh8 en 3.Dd8 en wit wint zijn geofferde toren terug....niet zo bijzonder dus

- 2.De6+ Kf8 (Kh8 3.De8 mat) 3.Ph7 mat

- 2.Dxh7 - Kf8 3.Dh8 -Ke7 is (zeer) slecht voor wit.

- 1. Dc8+ - TxDc8 en er is niets verder

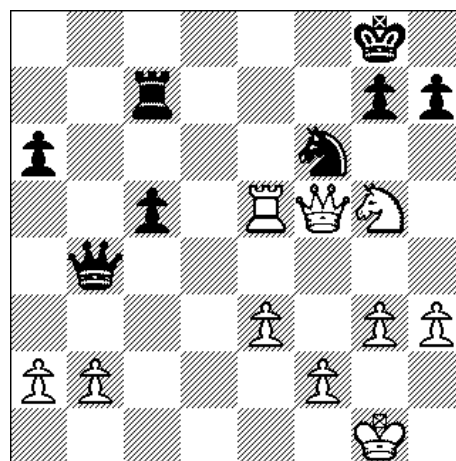
- 1. De6+ en nu

- of Tf7 2.DxTf7 - Kh8 3.Df8 - Pg8 4.Pf7 mat

- of Kh8 2.De8 - Pg8 3.DxPg8+ (weer een schaakzet) - KxDg8 4.Te8 mat

- of Kf8 2.Ph7 (weer de schaakzet eerst bekijken) - PxPh7 3.De8 mat

- 1.Dxh7 - PxPh7 en 2.Te8 is GEEN mat wegens 2...Pf8



Conclusie: wit heeft keuze uit 2 zetten om mat te zetten, ttz 1.Te8 of 1.De6.

Voorbeeld 6:

Een iets complexere situatie op het eerste zicht.

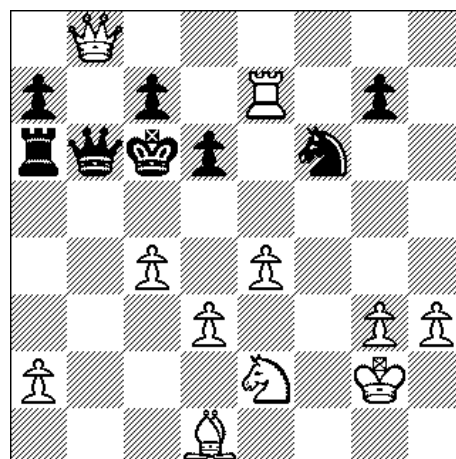
**Wit aan zet.**

Antwoord:

Hier zijn veel mogelijke schaakzetten, ik som ze even op:  
La4 - Pd4 Da8 -Db7- Db6 - Dc7- De8 en Tc7.

Je hebt ze waarschijnlijk allemaal onderzocht en ook tot het besluit gekomen dat:

- 1.Tc7! tot mat leidt wegens 1...DxTc7 2.Db5 mat

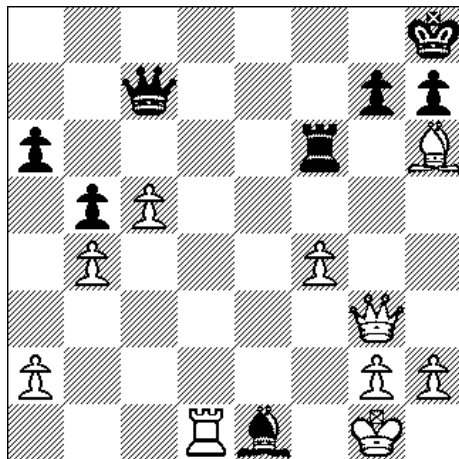


## Combinaties:

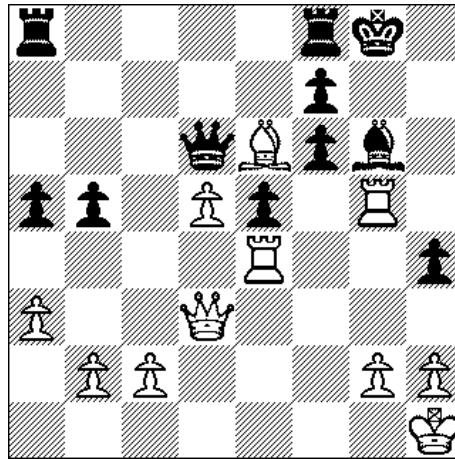
Telkens **WIT** aan zet

Een gemakkelijke reeks, dus 30 minuten moet volstaan

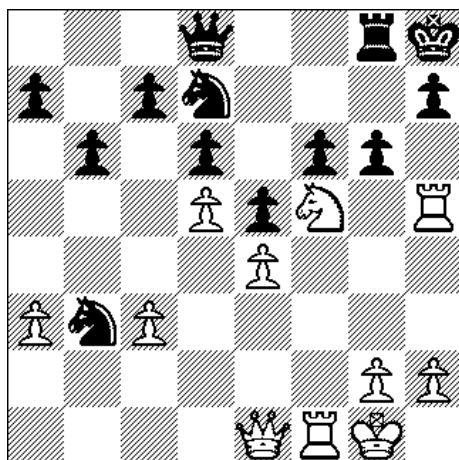
De tips staan achteraan, doch halveren je score.



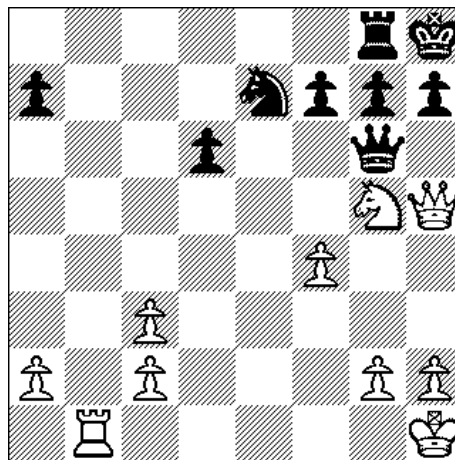
1. ☹



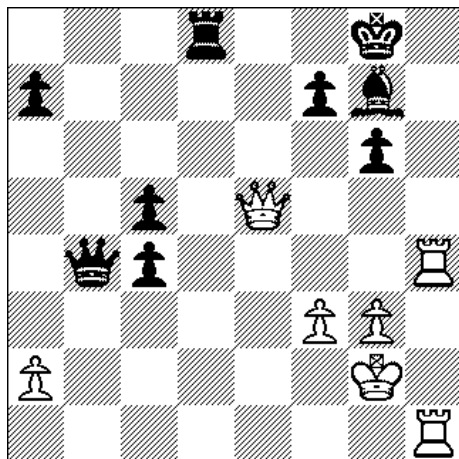
4. ☹



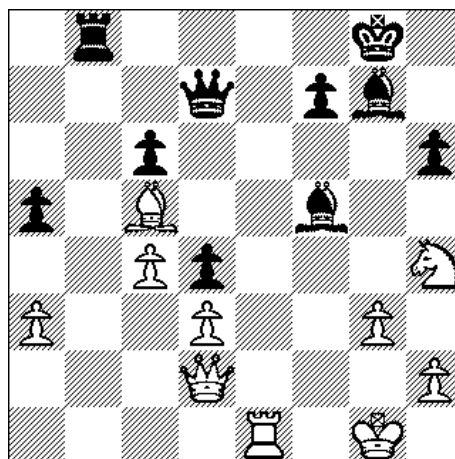
2. ☹



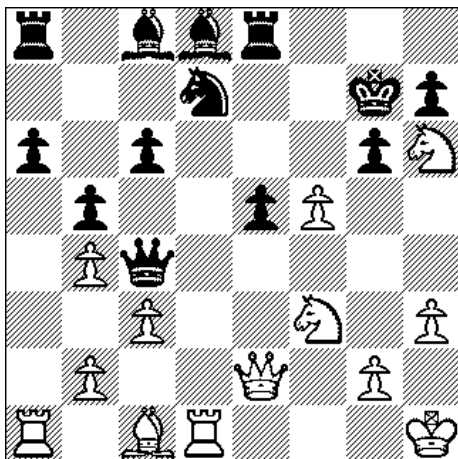
5. ☹



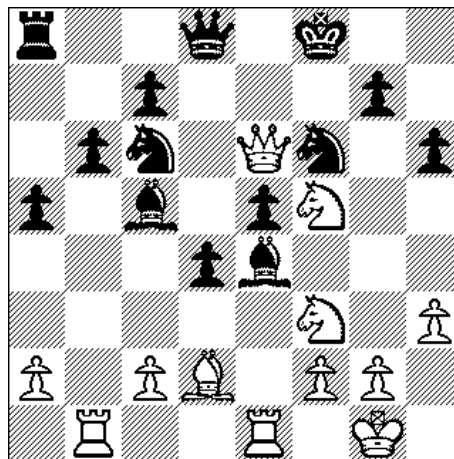
3. ☹



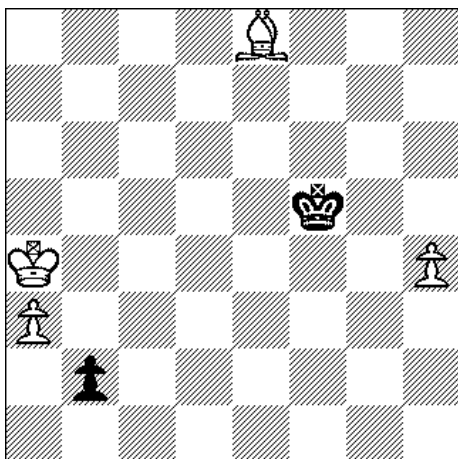
6. ☹☹



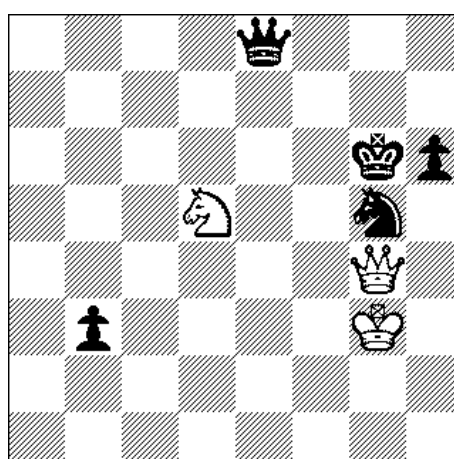
7. ☹ ☹ ☹ ☹



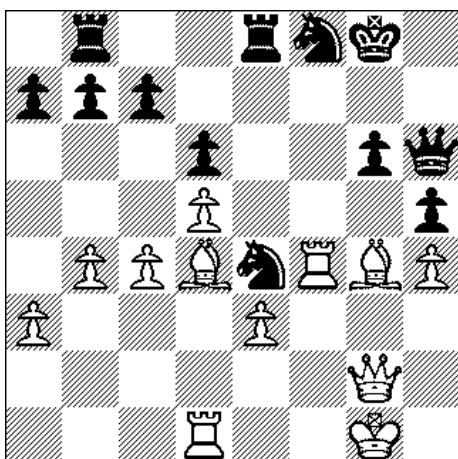
10. ☹ ☹



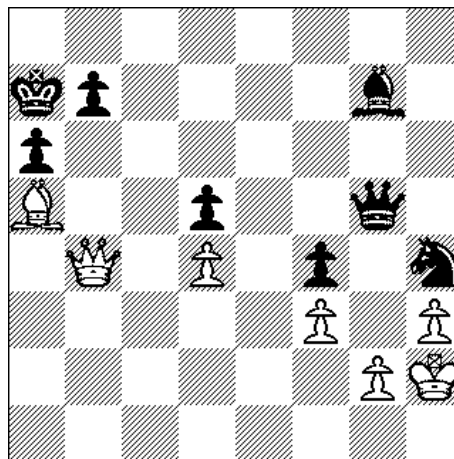
8. ☹ ☹



11. ☹ ☹ ☹ ☹



9. ☹ ☹



12. ☹ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹

### Tips ivm de combinaties:

1. gebruik "schaak" Vermoeden (2)
2. gebruik "schaak" Vermoeden (2)
3. gebruik "schaak" Vermoeden (2)
4. gebruik "schaak" Vermoeden (2)
5. gebruik "schaak" Vermoeden (2)
6. gebruik "nul-verdediging" Vermoeden (1)

7. Damewinst
8. Hij mag promoveren ....
9. Stukwinst
10. gebruik "nul-verdediging" Vermoeden (1)
11. gebruik "schaak" Vermoeden (2)
12. gebruik "schaak" Vermoeden (2)

## Maak minder blunders !?

Als je je eigen partijen bekijkt zal je vaststellen dat je meestal niet wint of verliest door een schitterende combinatie. Meestal heeft 1 van beide spelers een **grote blunder** gemaakt en werd die afgestraft. Trouwens, wanneer ik tegen een beduidend zwakkere speler speel probeer ik daarom de stelling tactisch complex te maken omdat ik uit ervaring weet dat hij daar sneller in de fout gaat.

Ik geef een voorbeeldje uit eigen praktijk, waar ik tegen een -1700 Elo speel. (Eerlijkheidshalve moet ik wel toevoegen dat dit geen officiële partij was, want dan had ik minder roekeloos gespeeld.)

**1.e4 - c5 2.c3 - Pf6 3.e5 - Pd5 4.Pf3 - d6 5.Lc4 - Pb6**

en hier zag ik de mogelijkheid om tactische verwickelingen op het bord te toveren....

**6.Lxf7** (objectief een slechte zet, maar zwart moet dan wel de juiste verdediging spelen ....) - **KxLf7**

**7.Pg5+ - Kg8 8.Df3** (dreigt mat)- **De8** (dekt het mat) **9.e6** en we hebben volgende stelling bereikt waar zwart aan zet is.

Zwart speelde hier vol vertrouwen **9....-Dg6**.

Hoe ging het verder ? (Oplossing zie voetnoot)<sup>1</sup>

Ik meen dan ook dat een **belangrijk werkdomein** erin moet bestaan om **blunders te vermijden in de eigen partij**.

Hierbij enkele tips die daar kunnen toe bijdragen.

### Tip 1:

Probeer niet in tijdnood te komen, want in tijdnood zakt je niveau van speelsterkte dramatisch. Algemeen spreekt men van tijdnood als je nog minder dan 1 minuut per zet hebt. (Voorbeeld nog 9 minuten voor 10 zetten).

### Tip 2:

Let bijzonder op als er stukken "nul-verdedigd" zijn, of als er schaakjes mogelijk zijn. Dergelijke stellingen dragen meestal de kiemen van combinaties.

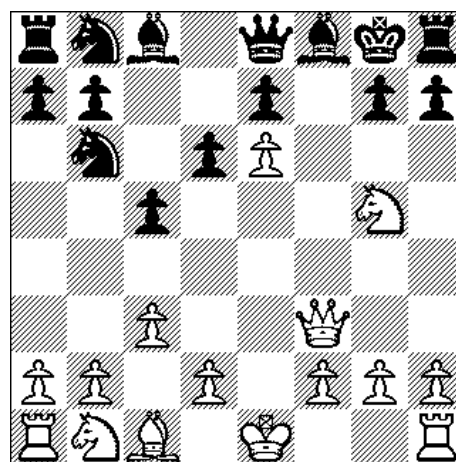
### Tip 3:

Als de tegenstander gezet heeft, kijk dan goed wat hij dreigt. Het zou immers niet de eerste keer zijn dat een eenvoudige dreiging over het hoofd wordt gezien omdat men teveel bezig is met zijn eigen "plannen".

### Tip 4:

Een alles afsluitend middel is de blundercontrole. Dit bestaat erin van net voordat je effectief gaat zetten, in gedachten je zet te doen en je stelt je gedurende enkele seconden de vraag of je tegenstander niets eenvoudig kan slaan of een vervelend schaakje kan geven. Op deze wijze kunnen heel wat blunders vermeden worden.

Laat me bij gelegenheid maar eens weten of je met deze tips minder blunders maakt. Indien jezelf andere trucs kent, mag je mij die ook laten weten.



<sup>1</sup> Na 9....-Dg6?? volgde 10.Df7+ - Dxf7 en 11.exDf7 schaakmat !!

## Korte partij-analyse

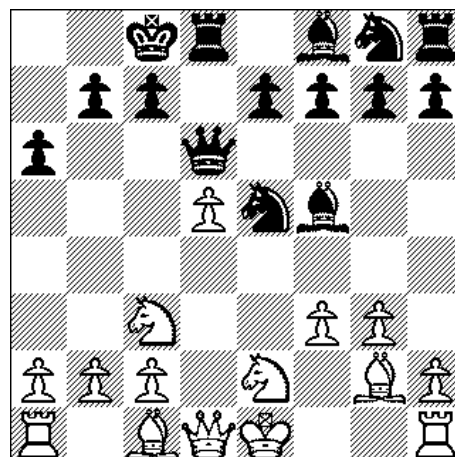
Hierbij enkele fragmenten uit een partij die ik in 2008 speelde.

### Fragment Nr1:

**Wit aan zet.**

Een korte analyse geeft aan dat zwart al 4 ontwikkelingstemp heeft (Lf5 - Pe5 - Dd6 en 0-0-0) , terwijl wit nog maar aan 3 is.(Pc3 - Pe2 en Lg2), en toch ....

Met 10.Pd4 speelt wit wel een 2e keer met een reeds ontwikkeld stuk, maar valt met tempo Lf5 aan. Het paard staat daar schitterend in het centrum en het verhindert de zwarte ontwikkeling.



### Fragment Nr2:

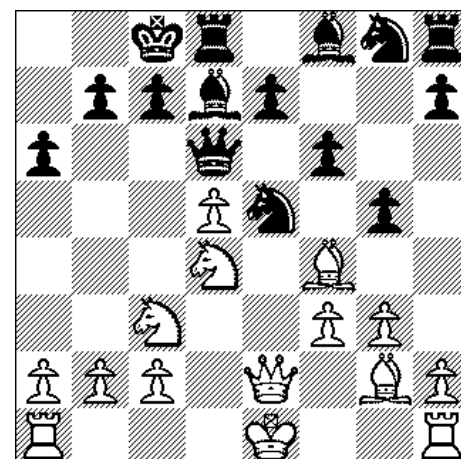
Zwart heeft zopas 12....g5 gespeeld.

**Wat te doen met wit ?**

Blijkbaar zijn er maar 3 redelijke opties. Ofwel 13.LxPe5 wat het sterk gecentraliseerde paard elimineert of 13.Le3 of 13.Ld2 wat de loper op het bord houdt. Even deze opties vergelijken:

-13.LxPe5 fxLe5 en wit moet zijn sterk geposteerd Pd4 verzetten. Bovendien kan zwart nadien Pf6 spelen en zijn ontwikkeling enigszins "normaal" afwerken.

-13.Le3 of 13.Ld2 en er worden **geen stukken geruild**. Dit is in het voordeel van de kant die meer RUIMTE heeft, en het mag duidelijk zijn dat wit meer ruimte heeft. Zwart kan bovendien zijn Pg8 en Lf8 moeilijk in het spel brengen. In geval het nodig zou zijn kan wit ook met f4 verder zetten om het centrale Pe5 te verjagen. Met 13.Le3 blijft zowel Pd4 als de diagonaal a7-g1 afgedekt. De optie 13.Ld2 heeft die voordelen niet.



**Conclusie:** 13.Le3 heeft meer voordelen

### Fragment Nr3:

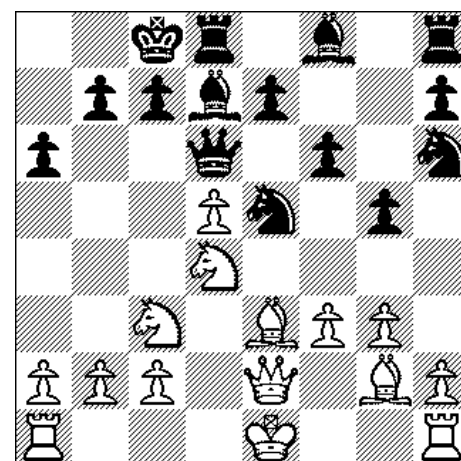
Na 13...-Ph6 bereiken we volgende stelling

**Waar gaat wit rokeren ? kort of lang?**

In deze stelling is het minder gevaarlijk voor wit om lang te rokeren, omdat hij ingeval van korte rokade mogelijk het eerst onder druk komt vanwege de reeds opgespeelde zwarte f6 en g5 pionnen.

Ter herinnering (vuistregel): **ingeval van tegengestelde rokades (dus 0-0 en 0-0-0 ) is het zaak van snel met de pionnen aan te vallen om snel een bres te slaan in de vijandelijke koningsstelling**. Een klassiek voorbeeld van deze strategie is overigens terug te vinden in bijvoorbeeld de drakenvariant van het siciliaans.

Wit speelde dan ook terecht 14.0-0-0



**Fragment Nr4:**

Wit heeft zopas 15. Pb3 gespeeld ?

**Wat is je aanbeveling voor zwart ?**

Je moet je altijd de vraag stellen wat je tegenstander wil met zijn laatste zet. Soms is dit niet relevant of belangrijk, maar hier blijkt dat zwart moet opletten voor dameverlies want er dreigt 16. Lc5.

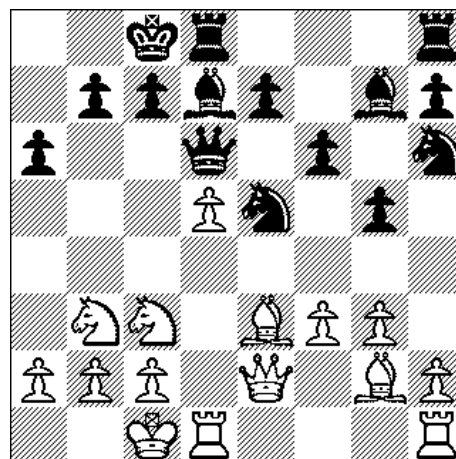
Aangezien op 16...-b6 17.Dxa6 volgt, moet zwart ofwel 16....-Db4 spelen (doch 17.Td4 of 17.f4 zien er vervelend uit) ofwel plaats maken voor Dd6.

Hij kan dit op enkele redelijke manieren. Ik som ze even op: a5?! - c6?! - Le8 - Lf5 - Pf7 of Pg6.

(De andere opties zoals Lb5 of f5 kosten een pion)

Het is duidelijk dat de meest actieve en risicovrije manier 16...-Lf5 is.

In de partij koos zwart echter ten onrechte voor Le8. Hij kwam dan ook slechter te staan.

**Fragment Nr5:**

Wit heeft een betere stelling bereikt, maar wordt nu voor een moeilijke keuze gesteld nadat zwart 20....-b5 speelde.

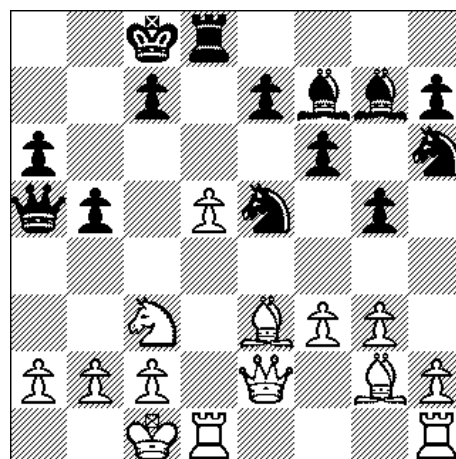
**Wit aan zet.**

Wat is je analyse en je aanbeveling ?

De analyse is dat :

-wit een kwaliteit voordeel heeft, en er dus voordeel aan heeft om het spel "rustiger" te maken.

-zwart klaar staat om de aanval in te zetten (oa 21...-b4 en als Pc3 dan wijkt, valt ofwel pion a2 of de belangrijke pion d5 (die Lf7 afstopt).



De voor de hand liggende zet is dan ook 21.a3 omdat hierdoor Pc3 op zijn belangrijke positie kan blijven. Ten onrechte had ik die echter niet gespeeld omdat ik 21.a3 - b4 22.axb4 - Da1 23.Pb1 als onduidelijk inschatte. Met 23.Kd2! (ipv 23.Pb1) was wit echter duidelijk in het voordeel gekomen (vb 23...-Dxb2 24.Dxa6 etc).

Conclusie : 21.a3 is de beste zet.

**Fragment Nr6:**

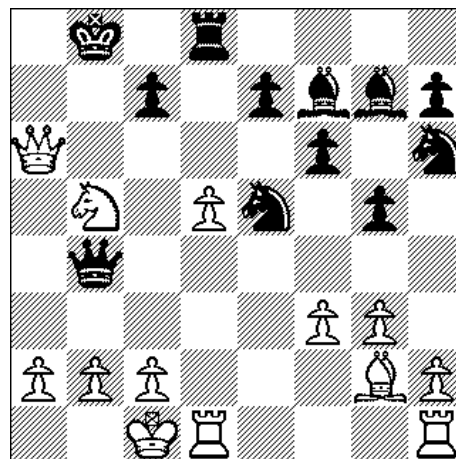
**Zwart aan zet** ziet dat er iets dreigt, met name 25.Da7 - Kc8 26.Dc7 mat. Hij zoekt dus een verdediging tegen het mat op c7.

Wat zou jij spelen met zwart?

Hij speelde 24....-Td7??....

Deze zet is een voorbeeld van een **blunder**. Mijn tegenstander gaf na enkele seconden op omdat hij nu ook zag dat hij mat ging (door zijn eigen blunder) via 25.Da7 - Kc8 en 26.Da8.

Mocht hij de **techniek van de blundercontrole** hebben toegepast had hij ongetwijfeld zijn blunder gezien en 24...-Dc5 gespeeld waarna de partij nog niet ten einde is.



## Opening

In de proefles gaf ik een synthese van de alapin-variant in het Siciliaans. (1.e4 - c5 2.c3)

Ik kreeg een interessante vraag in dit verband, waaraan ik graag ruimere verspreiding geef.

### De vraag luidde:

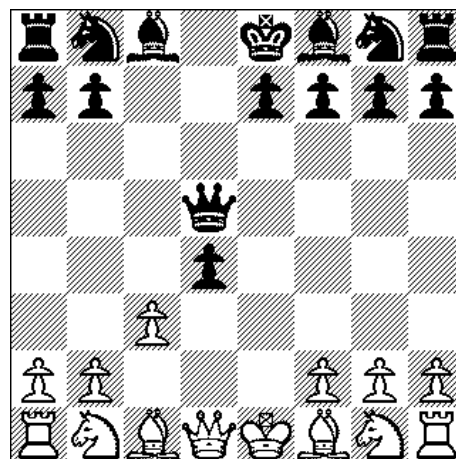
*In je proefles geef je o.a. 4 openingsvarianten Siciliaans met als 4e zet voor wit: d4*

*Hierdoor kunnen de Dames geruild worden en krijgt wit een geïsoleerde pion.*

*Is deze geïsoleerde pion voor wit gunstig? (op het eerste gezicht lijkt dit niet).*

Tot zover de vraag.

Waar de vraagsteller op doelt is de stelling die we bereiken na 1. e4 - c5 2.c3 -d5 3.exd5 - Dxd5 4.d4 en nu cxd4 (zie diagram)



Deze variant heb ik inderdaad niet hernomen omdat hij veel minder gespeeld wordt.

De variant is echter wel voordelig voor zwart **als** wit op de verkeerde manier terug slaat.

Om terug te slaan op d4 kan wit nu "kiezen" uit 5.cxd4 (geen dameruil) en 5.Dxd4 (wat resulteert in dameruil). **In beide opties behoudt wit een geïsoleerde d4-pion, maar beide stellingen zijn een wereld van verschil !!**

Algemeen kan je stellen dat de geïsoleerde d4-pion :

- een zekere zwakte betekent voor wit in het eindspel.
- doch in het middenspel een zeker voordeel betekent voor wit vanwege de sterke voorpost op e5 (ideaal volgt er ooit Pe5). Deze laat toe dat wit ten aanval trekt tegen de zwarte koning.

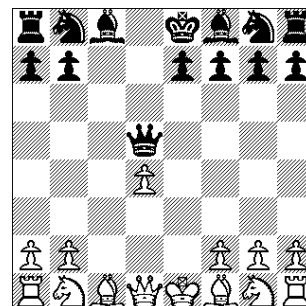
### Conclusie:

Opdat wit zijn "voordeel in het middenspel" zou kunnen uitspelen doet hij er goed aan om niet onnodig stukken te ruilen, en dus zeker geen dames. Hoe meer er afgeruild wordt, hoe meer je naar het eindspel evolueert, en hoe meer zwart in het voordeel komt.

Vandaar dat wit dus best niet ingaat op dameruil en met de c-pion slaat.

Het beste antwoord op 4....-cxd4 is dus 5.cxd4 .

Er kan dan bijvoorbeeld 5...-e6 6.Pf3 - Pc6 7.Pc3 - Lb4 8.a3 - LxPc3 9.bxc3 volgen en wit heeft het loperpaar en zwart heeft een slechte Lc8. Wit staat iets beter.



### Oplossingen combinaties:

| Nr | Score | Oplossing                                                                                                                                                                                                                |
|----|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 1     | 1.Td8 - DxTd8 2.Dxg7 mat                                                                                                                                                                                                 |
| 2  | 1     | 1.Txh7 - KxTh7 2.Dh4 mat                                                                                                                                                                                                 |
| 3  | 1     | 1.Th8 - LxTh8 2.TxLh8 mat (of DxLh8 mat)                                                                                                                                                                                 |
| 4  | 1     | 1.TxLg6 - Kh7 3.Txh4 mat                                                                                                                                                                                                 |
| 5  | 1     | 1. Dxb7 - Dxb7 2.Pxf7 mat                                                                                                                                                                                                |
| 6  | 2     | 1.Df4 en Lf5 (of Tb8) gaat verloren.                                                                                                                                                                                     |
| 7  | 4     | 1.Dc2! en de zwarte dame die geen vluchtvelden heeft dreigt verloren te gaan na het sluwe 2.b3. Om hieraan te ontsnappen kan zwart enkel 1.....gxf5 spelen, maar dan volgt 2.Pxf5 -Kspeelt en 3.Pd6 met kwaliteitswinst. |
| 8  | 2     | 1.h5! - b1D 2.Lg6 - Kg4 3.LxDb1 en wit kan nog promoveren met zijn a-pion.                                                                                                                                               |
| 9  | 2     | 1.Lf5! en Pe4 gaat verloren.                                                                                                                                                                                             |
| 10 | 2     | 1.TxLe4 - PxTe4 2.DxPc6 met materiaalwinst                                                                                                                                                                               |
| 11 | 3     | 1.Dh5! en dameverlies want op 1.....-KxDh5? volgt 2.Pf4 mat)                                                                                                                                                             |
| 12 | 5     | 1.Dc5 - Kb8 2.Dc7 - Ka8 3.Dc8 - Ka7 4.Lb6 - KxLb6 5.Dc5 mat                                                                                                                                                              |

score: .....

Bij een score van

|                                     |
|-------------------------------------|
| 25 op 25 heb je meer dan 2000 Elo.  |
| 15 op 25 heb je rond de 1600 Elo    |
| 10 op 25 heb je minder dan 1300 Elo |