“Gjetja e lëvizjeve më të mira; shpejt”

Si të menaxhoni në mënyrë efektive kohën tuaj gjatë një lojë praktike.  
Nga: GM Igor Smirnov

Përshendetje të gjithëve! Unë jam Igor Smirnov, Mjeshtër i Madh Nderkombetar dhe trajner shahu. Ky është mësimi "Gjetja e lëvizjeve më të mira, shpejt".  
  
Lojtarët e shahut shpesh më thonë se ata mund të gjejnë lëvizjet korrekte gjatë analizës në shtëpi, por ata nuk mund ti gjejnë ato gjatë lojës praktike. Nëse u jepet kohë e mjaftueshme këta lojtarë mund të gjejnë lëvizjen me të mirë. Problemi megjithatë, është se në një lojë konkrete ju duhet të lëvizni mjaft shpejt, ose të rrezikoni të humbisni me kohë.  
Materiale të ndryshme edukative shahu japin informata të ndryshme mbi shahun: rregullat, parimet, idetë dhe kështu me radhë. Nga njëra anë ky informacion mund të jetë shumë i dobishëm. Për fat të keq kjo mund të bëjë detyrën tuaj edhe më te vështirë, sepse ju duhet të mendoni për shumë gjëra të ndryshme në kuadrin e një kohë të shkurtër. Mesatarisht ju keni vetëm rreth tre minuta për lëvizje, ndoshta më pak.  
Kjo na sjell në pikën time të ardhshme, por nuk është e mjaftueshme që të kesh njohuritë themelore bazë të shahut. Ju duhet të dini se si ti zbatoni këto njohuri shpejt. Unë jam i sigurtë që ju jeni të vetëdijshëm që, lojtarë të fortë dinë disa metoda praktike se si ta bëjnë këtë. Në këtë mësim do të doja të ndaj disa nga këto metoda me ju.  
  
 Le të shkojmë përpara dhe të fillojmë. Para së gjithash, **ju duhet të bëni planin e buxhetit për kohën tuaj para fillimit të lojës**. Ndoshta kjo duket e qartë për ju. Atëherë unë kam një pyetje për ju: “ Sa kohë ju duhet të mendoni për çdo lëvizje kur ju keni 2 orë për një lojë" "Po në lidhje me një lojë 30 minuta ose një lojë blitz" mund të më jepni një përgjigje konkrete?

Nëse jeni të pasigurt, le të mendojme për këtë së bashku. Një lojë mesatare përbëhet nga rreth 40 lëvizje. Sigurisht kjo mund të jetë shumë më e gjatë apo e shkurtër, por ne po flasim për një mesatare. Prandaj në qoftë se ju keni 2 orë për një lojë të tërë, që është 120 minuta/40 lëvizje = 3 minuta për një levizje. Koha standarde 90 minuta +30 sekonda për lëvizje ju jep rreth 3 minuta për lëvizje gjithashtu.  
Kështu që lehtë mund të kuptoni se sa kohë ju duhet të mendoni për çdo lëvizje të vetme në një lojë të caktuar. Sigurisht ky është vetëm një rregull i përafërt, por, kjo ju jep një udhëzues.  
  
 Le të shkojnë në parimin tjeter. **Ju duhet të dini se kur të mendoni gjatë një lojë praktike, dhe kur të bëni lëvizje shpejt**. Ka kater parime për të menduar mend. Ato janë:

**1. Në hapje ju duhet të luani shpejt.**

Hapja është ne të vërtetë faza më e lehtë e një loje. Unë shpresoj se ju e dini, në këtë fazë ju kryesisht keni nevojë për të zhvilluar figurat. Ju duhet thjesht të kuptoni 3 detyrat kryesore të hapjes. Nëse keni studiuar kursin tim "Grandmaster’s Secrets"(Sekretet e Mjeshtrit të Madh), ju duhet të dini per çfarë e kam fjalen.  
Ne mund të konkludojmë se në hapje ju duhet të luani shpejt dhe kurseni kohën tuaj në rast se lindin komplikime në fazat e mëvonshme të lojës. Është më mirë për të bërë disa lëvizje sipërfaqësore në hapje, se sa të gabosh me vone në meslojë për telashe kohë.  
  
**2. Në fund të hapjes ju duhet të konsumoni pak kohë për të menduar per të hartuar një plan.**

Shumica e lojtarëve të shahut e kanë dëgjuar këtë, megjithatë, shpesh ata nuk e ndjekin këtë këshillë. Në fund të fundit është ky: nëse ju keni një plan konkret, ju do të lëvizni në vijim me shpejt. Nëse ju nuk keni berë një plan, atëherë ju duhet të mendoni për një kohë të gjatë për çdo lëvizje.

Le të shikojme disa shembuj.  
  
Beliavski A. - Lutz C.  
I bardhi: Mg1, Dd4, Ta1, Td1, Fg2, FC1, ushtarë: a2, b2, c4, e4, f2, g3, h2.  
I ziu: Mg8, Dd8, Ta8, Tf8, Fb7, Fe7, ushtarë : a7, b6, d6, e6, f7, g7, h7.

Radha e të bardhit.  
  
Tani është koha për të bardhin, për të menduar dhe të hartojë një plan për meslojën. Plani i të bardhit këtu është për të sulmuar pikën e dobët "d6".  Kështu duhet që i bardhi të dyfishjë torrët në kollonën "d" dhe të vërë filin i tij në këtë diagonale (a3-f8). Ndoshta kjo do të marrë pak kohë për të hartuar planin fillimisht, pasi ju keni një plan atëherë ju do të bëni shumë lëvizje shpejt. Kjo metodë është shumë efektive në praktikë.  
Në lojë vijon: 15.a4-Dc7 16.Ta2-Fc6 17.b3-Tfd8 18.Fa3-Td7 19.Tad2.  
I bardhi mori një pozitë më të mirë dhe në fund fitoi ndeshjen.  
  
Këtu është një shembull tjetër.  
Geller E. - R. Fischer  
I bardhi: Mg1, Dd1, Ta1, Tf1, Fe2, Fe3, Kb3, ushtarë: a5, b2, c2, d5, f2, g2, h2.  
I ziu: Mg8, Dc7, Ta8, Tf8, Fe7, Ff5, Kd7, ushtarë: a6, b7, d6, e5, f7, g7, h7.  
Radha e të bardhit.  
  
Kjo është në fund të fazës së hapjes dhe këtu i bardhi duhet të hartojë një plan. I bardhi ka një shumicë ushtarësh në anën e mbretëreshës dhe një ushtarë në "c" pa kundërshtarë. Pra, plani i të bardhit është për të realizuar këto avantazhe pozicionale.

Ai ka luajtur 14.c4-Fg6 15.Tc1-Kc5 16.Kxc5-dxc5 17.b4-Tac8 18.Db3 Unë nuk jam duke thënë se ju duhet të bëni veprime të tilla pa ndonjë konsideratë. Megjithatë, do të jetë shumë më e lehtë për ju të gjeni një lëvizje të mirë shpejt, nëse keni të përqëndruar vëmendjen vetëm në realizimin e planit tuaj.

Loja vazhdoi 18 ... Fd6 19.Tfd1 dhe në fund i bardhi ishte në gjendje të shfrytëzojë ushtarët e tij të avancuar në qendër.

Është e rëndësishme të merrni parasysh idenë që jo vetëm mund, por ju duhet të luani shpejt, pasi ju keni hartuar një plan. Ju duhet të kompensoni kohën që ju keni shpenzuar në kompozimin e planit fillimisht.  
  
3. **Ju duhet të llogarisni variante në pozicione taktike, dhe të mendoni në përgjithësi në pozicione strategjike.**

Një nga problemet më të mëdha që shqetëson lojtarët modernë të shahut është se ata gjithmonë llogaritin variacione. Kjo merr shumë kohë dhe përpjekje për të bërë këtë, dhe shpesh nuk ndihmon për të gjetur lëvizjen më të mirë.

Prandaj ju duhet të përqëndroni vëmendjen tuaj për llogaritje vetëm në pozicione taktike. Çfarë dua të them me "një pozicion taktik"? Le të shikojmë një shembull konkret.  
  
Stopa J. - I. Smirnov  
I bardhi: Mg1, Dc2, Te2, Fa1, Kf3, ushtarë: b4, c5, e5, f2, g2, h3.  
I ziu: Mg8, Dd8, Te8, Kc8, Ke6, ushtarë: b7, c6, d5, f7, g7, h7.

Radha e të ziut.  
  
Ky pozicion është mjaft i qetë dhe i thjeshtë. Nuk ka linja të detyruara ose variacione taktike këtu. Kështu është më shumë pozitë strategjike dhe i ziu duhet të mendojë këtu për motive të përgjithshme: plane, manovra dhe kështu me radhë.

I ziu ka luajtur 23 ... Ka7 24.Dd1-Kb5 25.Ta2-h6 26.g3.

Këto lëvizje nuk kanë nevojë për llogaritje. Nuk kishte asnjë arsye për të ziun për të llogaritur ndonje gjë. Kjo na sjell në një pyetje të re: "Kur është koha për të llogaritur?"  
Këtu është rregulli: ju duhet të filloni llogaritjen, kur ka kontakt mes figurave tuaja dhe figurave të kundërshtarit tuaj, ose kur ju do të provoni për të krijuar kontakt të tillë.  
  
Në lojë i ziu ka luajtur **26 ... Kg5**. Kjo lëvizje krijon kontakt në mes të kuajve dhe kjo do të thotë se kjo situatë kërkon llogaritje.

**27.Kxg5-Dxg5 28.Dg4**. Këtu është një pozicion tjetër taktik. Pra, i ziu duhet të përqëndrojë vëmendjen e tij kryesisht në llogaritje dhe nuk duhet të mendojë shumë për ide të përgjithshme apo plane.

**28 ... Dc1 + 29.Mg2-Dc4**. Kur ju mund të shihni se figurat po sulmojnë njëra-tjetrën, ose kur dikush e bën të detyruar lëvizjen, atëherë ju mund të kuptoni se kjo është padyshim një situatë taktike.

**30.Dxc4-dxc4 31.Mf1-Td8 32.Me1-Td3** i ziu do të sulmojë me Tb3 dhe pozicioni do të mbetet taktik.

I ziu fitoi këtë lojë shumë shpejt pas kësaj.  
  
Ne kemi shpenzuar një sasi të mirë të kohës duke folur për FOKUS. Në çdo pozicion ju duhet të llogaritni variacione dhe të mendoni për parimet e përgjithshme. Unë jam vetëm duke thënë se ju duhet të përqëndroni vëmendjen më të madhe vetëm në një nga këto gjëra, në varësi të llojit të pozicionit që keni para jush.

Këtu është rregulli tjetër.

**4.  Kur ju mendoni se pozicioni juaj mund të bëhet fitues apo humbës, ju duhet ti kushtoni aq shumë kohë sa të jetë nevojshmë.**  
**I bardhi: Me1, Dh5, Tf1, Td1, Fd2, Fd3, ushtarë: a2, c2, g4, h2.  
I ziu: Md7, Dc6, Th7, Ta8, FC8, Fe7, Ke4, ushtarë: h6, g7, e6, b7, a6.**

**Radha e të Ziut.**  
  
Eshtë radha e të ziut tani. Pozicioni është shumë i mprehtë: i ziu ka një figurë më shumë, ndërsa i bardhi është duke sulmuar. Tani është moment kritik për të ziun: nëse ai është në gjendje të mbrohët me sukses, ai do të fitojë, e nëse i ziu nuk gjen një mënyrë të mirë për tu mbrojtur, atëherë ai do të humbasë, shpejt. Pra, koha nuk ka rëndësi shumë këtu. I ziu duhet të mendojë për aq kohë sa ai ka nevojë për të gjetur lëvizjen më të mirë mbrojtëse.

Në lojë i ziu më të vërtetë ka bërë lëvizjen më të mirë **22 ... Th8** dhe ai mori pozicionin fitues në lëvizjet e ardhshme **23.Ff4-Fb4**. Tani i bardhi nuk mund të luajë **24.Me2** për shkak të **24 ... Kc3** pirun, dhe i ziu është duke fituar.  
  
Me që ra fjala, në pozicionin e fillimit të këtij shembulli lëvizja **22 ... Th8** ishte më të vërtetë e vetmja mënyrë për të ziun të leviztë për fitore. Kështu i ziu ishte i detyruar për ta gjetur atë, duke konsumuar aq kohë sa ishte e nevojshme.

Këto ishin disa ide në lidhje me ruajtjen e kohës gjatë një lojë praktike.  
  
   
Gjatë këtij mësimi unë ju kam dhënë disa mjete të dobishme. Nëse doni ti aplikoni ato në lojërat tuaja, ju duhet të kushtoni vëmendje për aspektin e kohës. Ju duhet të kontrolloni kohën tuaj, gjatë lojës. Kjo është shumë e rëndësishme.

Lojtarët e shahut shpesh nënvlerësojnë se sa kohë kanë menduar për një lëvizje. Lojtarët zakonisht i kushtojnë vëmendje orës vetëm kur është duke i mbaruar koha. Mëgjithëse, në këtë pikë tashmë është shumë vonë. Nëse ju vazhdimisht kontrolloni kohën tuaj, ju kurrë nuk do të gjeni veten në telashe kohë.

Ka edhe dy rekomandime praktike, të cilat do t'ju ndihmojnë për të kursyer kohë.

Këtu është e para: Unë ju rekomandoj që **të shikoni orën çdo herë kur të shtypni butonin e saj**. Në këtë pikë ju duhet të kuptoni dy gjëra:

1. Sa kohë ju keni menduar për lëvizjen fundit. Në fillim të mësimit kemi diskutuar që ju keni nevojë për të planifikuar një kohë mesatare për një lëvizje të vetme. Pra, kur ju shikoni orën, ju duhet të zbuloni nëse lëvizja juaj e fundit mori shumë kohë apo jo.

2. Krahaso kohën tuaj me kohën e kundërshtarit tuaj.  
Është jashtëzakonisht e rëndësishme të mos shpenzoni më shumë kohë se kundërshtari juaj. Nëse të dy, ju dhe kundërshtari juaj jeni në vështirësi kohë - kjo është OK. Ju jeni ende në të njëjtën situatë.

Një situatë me të vërtetë e papranueshme është kur ju jeni në vështirësi kohë, ndërkohë që kundërshtari juaj ka kohë të mjaftueshme. Kjo është një situatë shumë e vështirë.

**Kjo është arsyeja pse nganjëherë ju mund të mendoni për një kohë të gjatë, por jo më shumë se kundërshtari juaj.** Ky është rregull praktik shumë i rëndësishem.  
  
Gjithashtu unë do të doja të ju rekomandoja që të **përdorni** **kohën e kundërshtarit tuaj**. Kjo duket qartë, por shumë lojtarë të shahut ende vijne rrotull(dalin shetitje), ndërsa kundërshtarët e tyre janë duke menduar.  
  
Unë ju dhashë shumë rekomandime në lidhje me menaxhimin efektiv të kohës. Në qoftë se ju i përdorni keto në praktikë, ju kurrë nuk do të jeni në telashe kohë.

Mirëpo, çfarë nëse papritmas të shfaqet një telashe kohë?  Çfarë duhet të bëni pastaj?

**Këtu kam edhe disa rekomandime për ju.**

**1. Lehtëso pozicionin.**

Shkembe ushtarët dhe figurat për ta bërë më të thjeshtë. Kjo do të zvogëlojë shanset tuaja për një gabim trashanik.

**2. Mos filloni komplikime taktike.**

Kjo është e ngjashme me piken e mëparshme.

**3. Grumbullo pak kohë para fillimit te komplikimit.**

Ndoshta ky rekomandim nuk është aq i qartë për ju. Le të shikojmë një shembull konkret.  
  
**C Wright - Wood D.  
I bardhi: Mc2, Td3, Tf1, Fb2, Kd6, ushtarë: a2, 3, c4, f3, s5, h4.  
I ziu: Mg8, Ta8, Tc7, Ff4, Fc6, ushtarë: a4, e6, f7, g7, h7.  
Radha e të bardit.**  
I bardhi me siguri ka një avantazh të madh: ai ka një ushtarë me shume dhe dy ushtarë të lidhur të avancuar në anën e mbretëreshës. Problemi i vetëm për të bardhin ishte se ai ishte poshtë në kohë. Çfarë duhet të bëjë një lojtar në situata të tilla? Këtu është e rëndësishme të theksohet se kontrolli i kohës ishte 90 minuta +30 sekonda për cdo lëvizje.

Këtu i bardhi nuk duhet të bëjë asgjë vetem të mbledhë pak kohë. I bardhi mund të luajë **Td1**, ai madje mund të luajë **Mb1-c2**. Si përfundim: i bardhi duhet të bëjë lëvizjet shpejt, gjë e cila nuk ndryshon asgjë.  Së fundi i bardhi do të mbledhë disa minuta shtesë, duke marrë 30 sekonda për çdo lëvizje. Vetëm atëherë mund të fillojë realizimin e planit të tij.  
  
Megjithatë, në lojë i bardhi vendosi për të realizuar planin e tij menjëherë, kështu që ai luajti **37.Kd6-Tc7 38.b4**. I ziu papritmas u përgjigj **38 ... Bd5**. Situata u bë shumë komplekse dhe sigurisht që ishte e vështirë për të bardhin për të llogaritur ndryshimet siç duhet për shkak të mungesës kohë.

Nëse i bardhi do të kishte disa minuta shtesë, ai ndoshta do të gjente lëvizjen **39.Rc3**. e cila ruan avantazhin.

Me që i bardhi nuk kishte kohë të mjaftueshme, ai ka luajtur **39.Kb5** dhe mori një pozicion humbës pas **39 ... Txc4**.

Ky shembull tregon se sa është e rëndësishme për të grumbulluar kohë para se të fillosh komplikimet.

Le të shikojmë përsëri në këto rekomandime për ti mbajtur mend ato më mirë. Nëse ndiqni këto 3 rekomandime të thjeshta, ju do të luani mirë bile edhe në raste më vështirësi kohë.  
  
Tani ju e dini se si të menaxhoni në mënyrë efektive kohën tuaj gjatë një lojë praktike. Pra, është momenti për të praktikuar këto ide!  Bëjë këtë dhe gëzoje suksesin tuaj.

Faleminderit për vëmendjen tuaj! Do bisedojmë me ju së shpejti në mësimet e ardhshme, Mirupafshim!