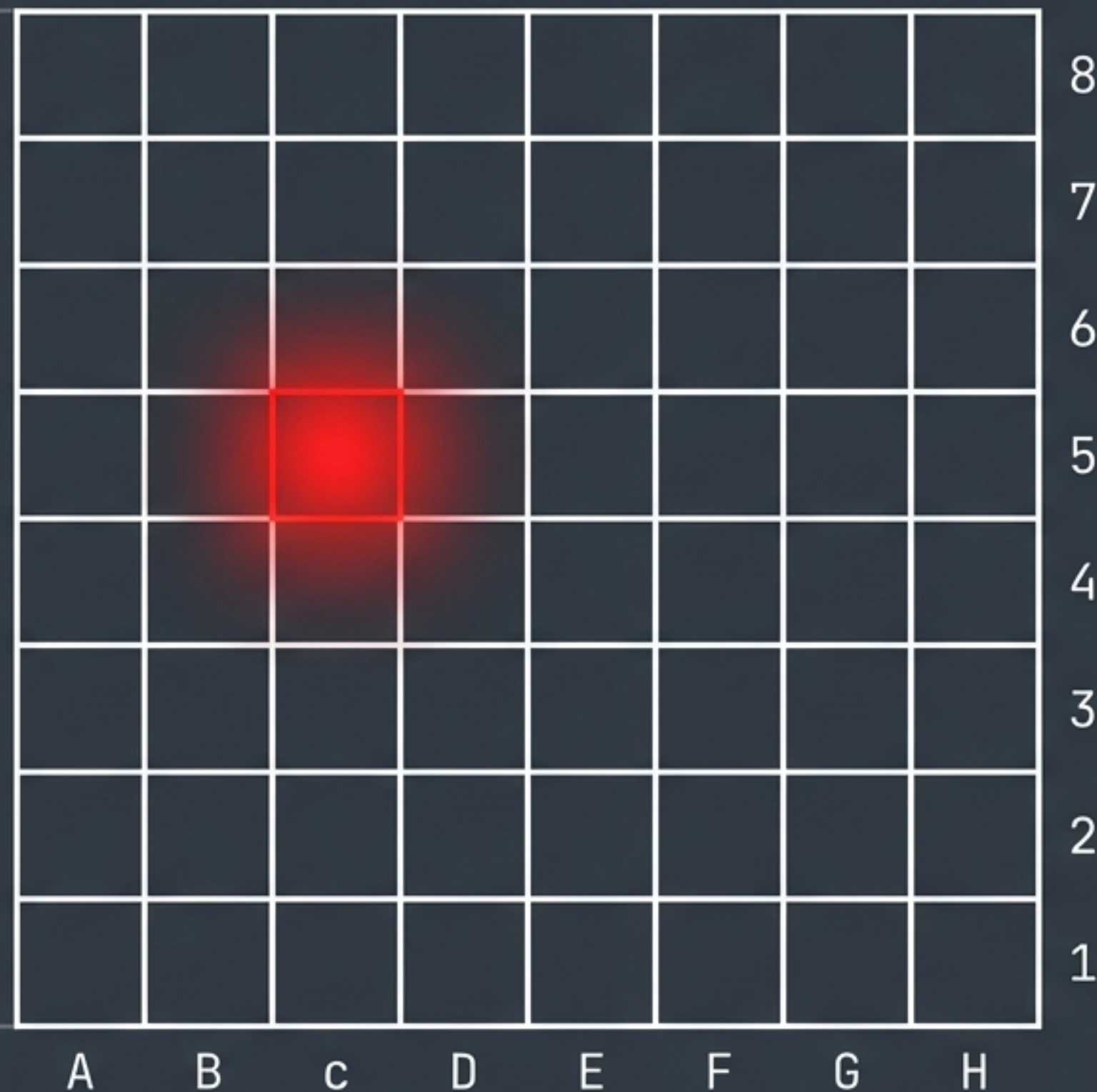
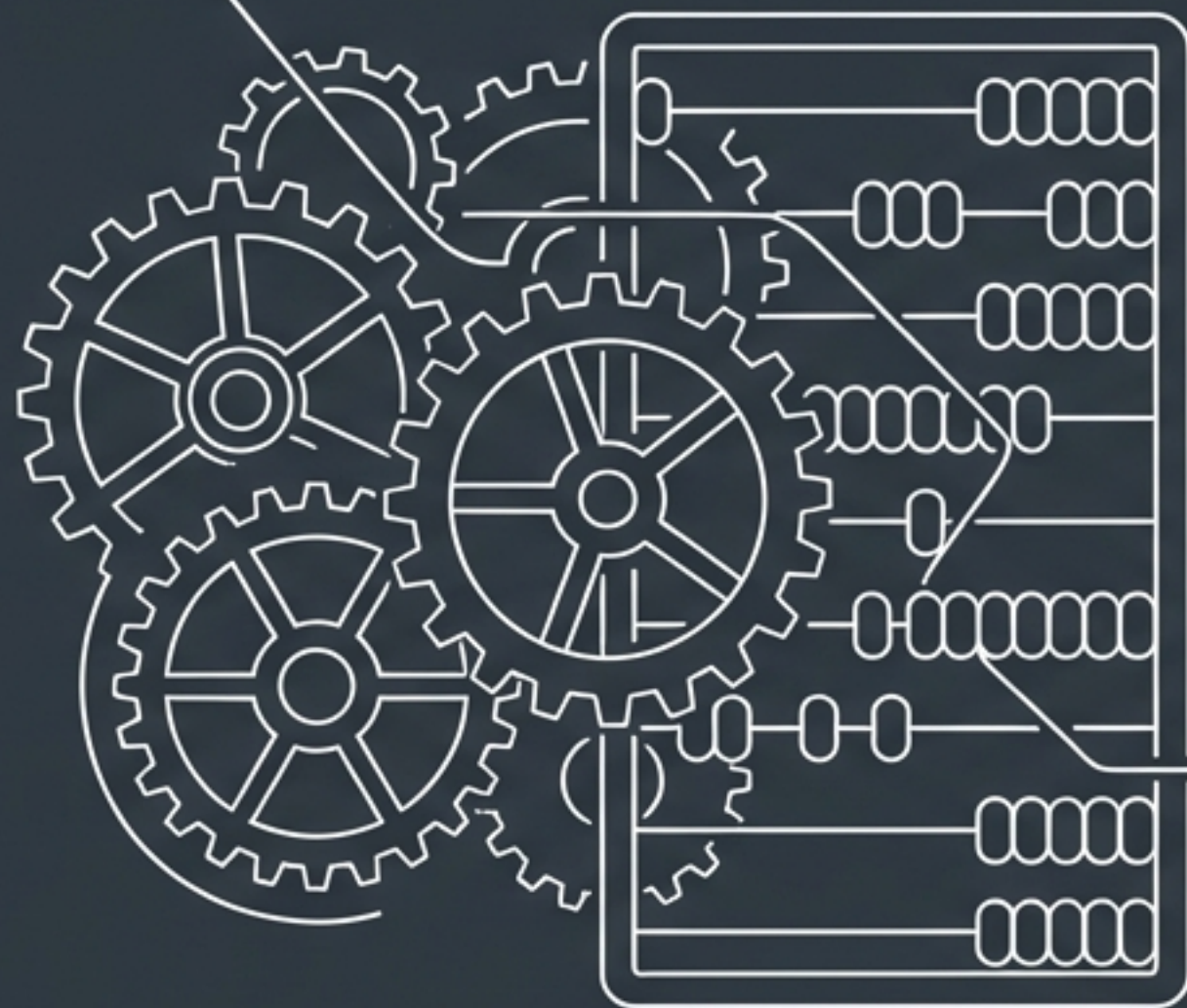


Lielpuļstara režģis

Krievu dambretes arhitektūra:
no mehānikas līdz stratēģijai
vidusspēlē

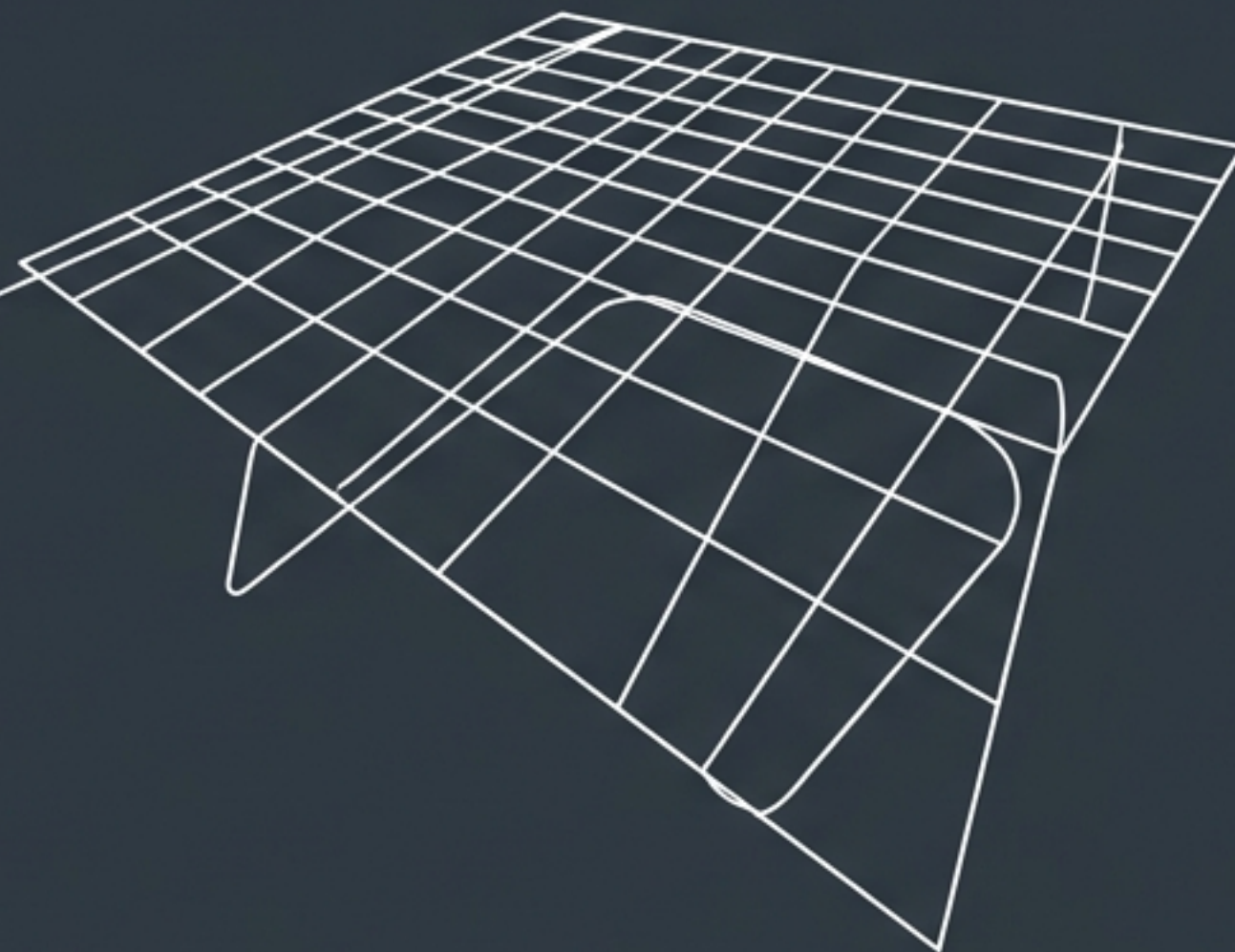


Vairāk nekā spēle



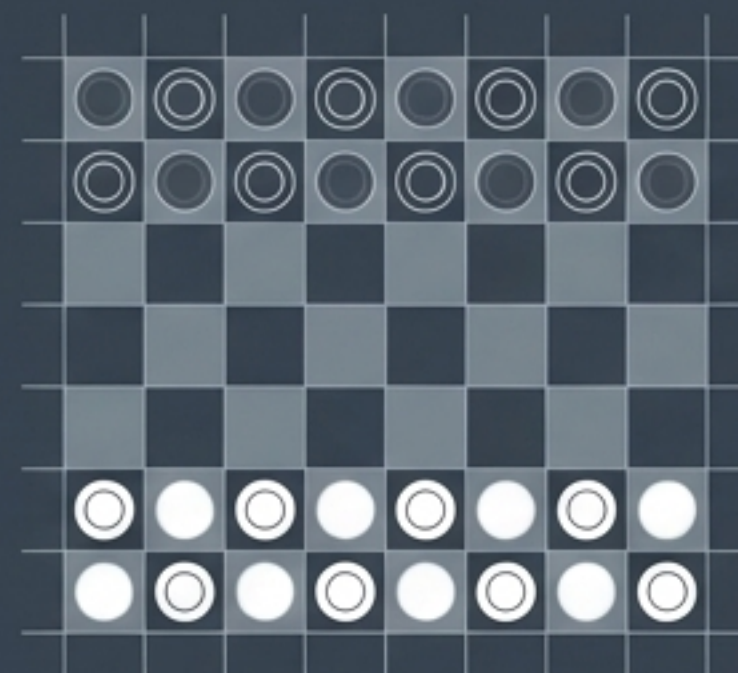
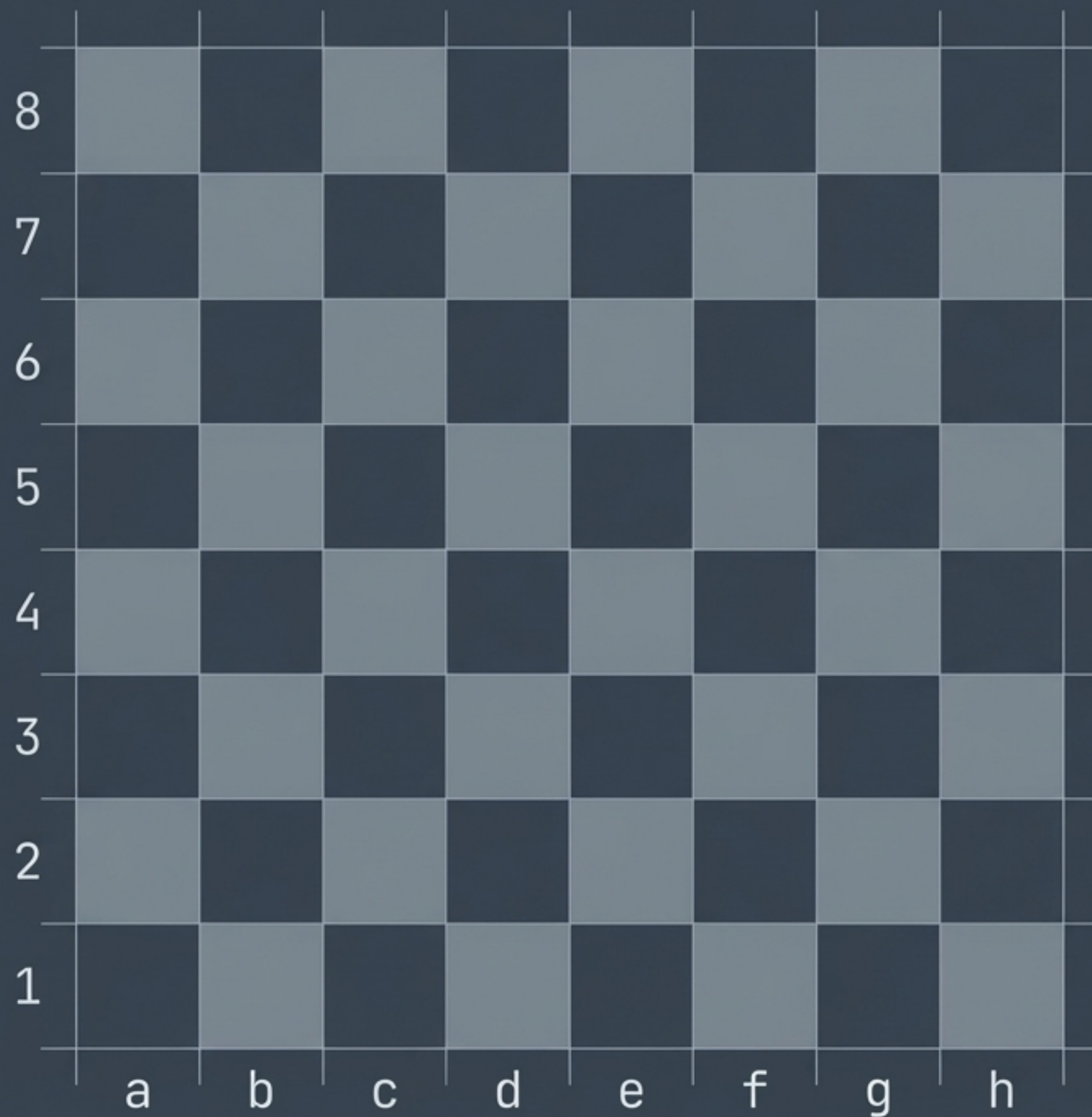
Dambrete ir šaha māte,
un cienījama māte.

– E. Laskers



Tas, kas spēj ar prasmīgu roku izpildīt
to, ko izdomājusi gudra galva.

– Ā. Mickēviča dzejolis "Dambrete" (1819)



Galdiņa valoda: Notācija

Katra pozīcija ir matemātiska koordināta.

Īsā notācija: Tiek norādīts tikai sākuma lauciņš un beigu lauciņš bez liekām svītrām (piem., c3-b4 pārtop par cb4).

Sitiena apzīmējums: Klusais gājiens vs. sitiens (apzīmēts ar kolu :).

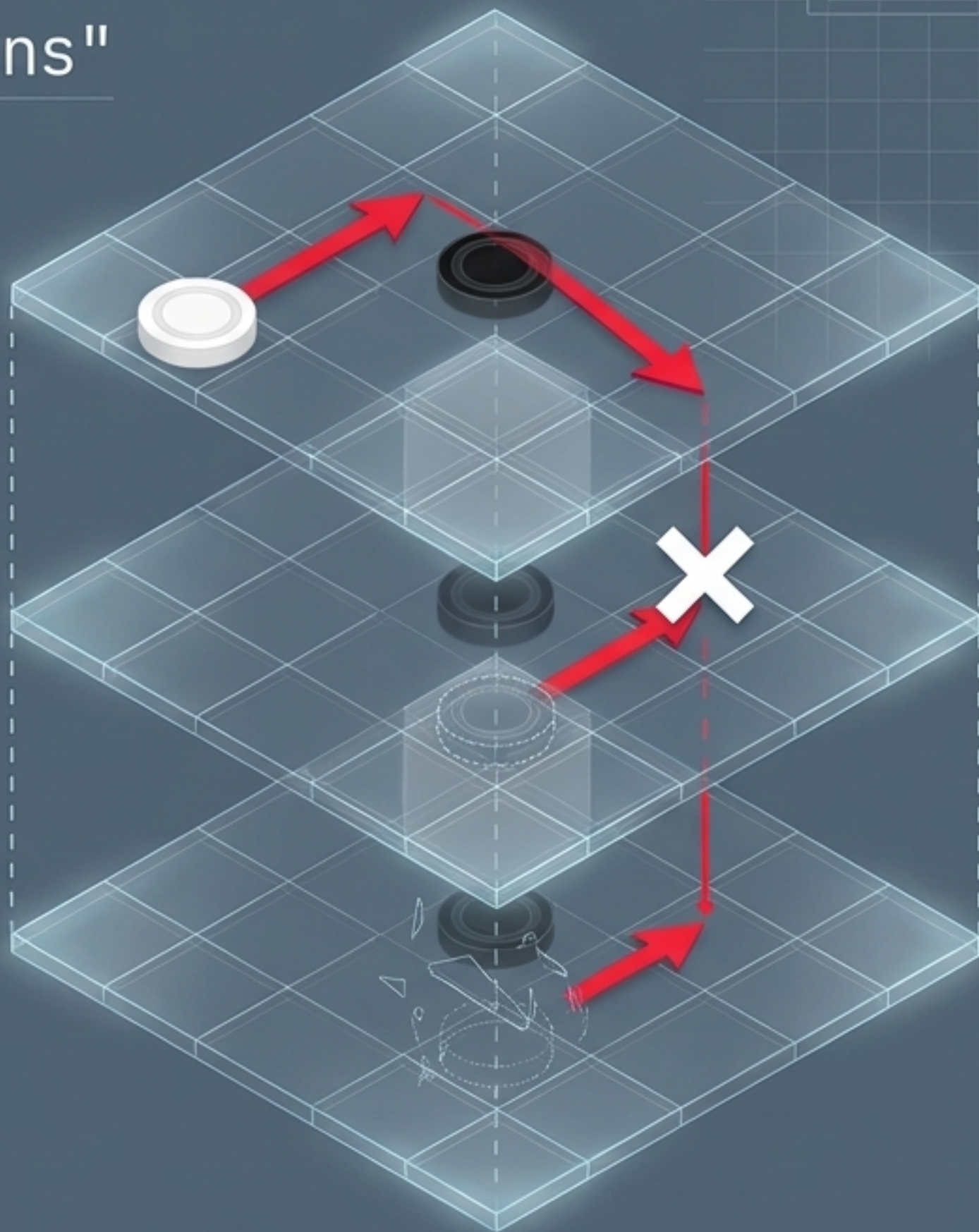
Gājiena ģeometrija un "Turku sitiens"

Sitiena gājiens ir obligāts. Noņemto kauliņu "Turku sitiena" likums bloķē turpmāku kustību, radot telpu lāmatām.

1. Lēciens

2. Bloks

3. Noņemšana

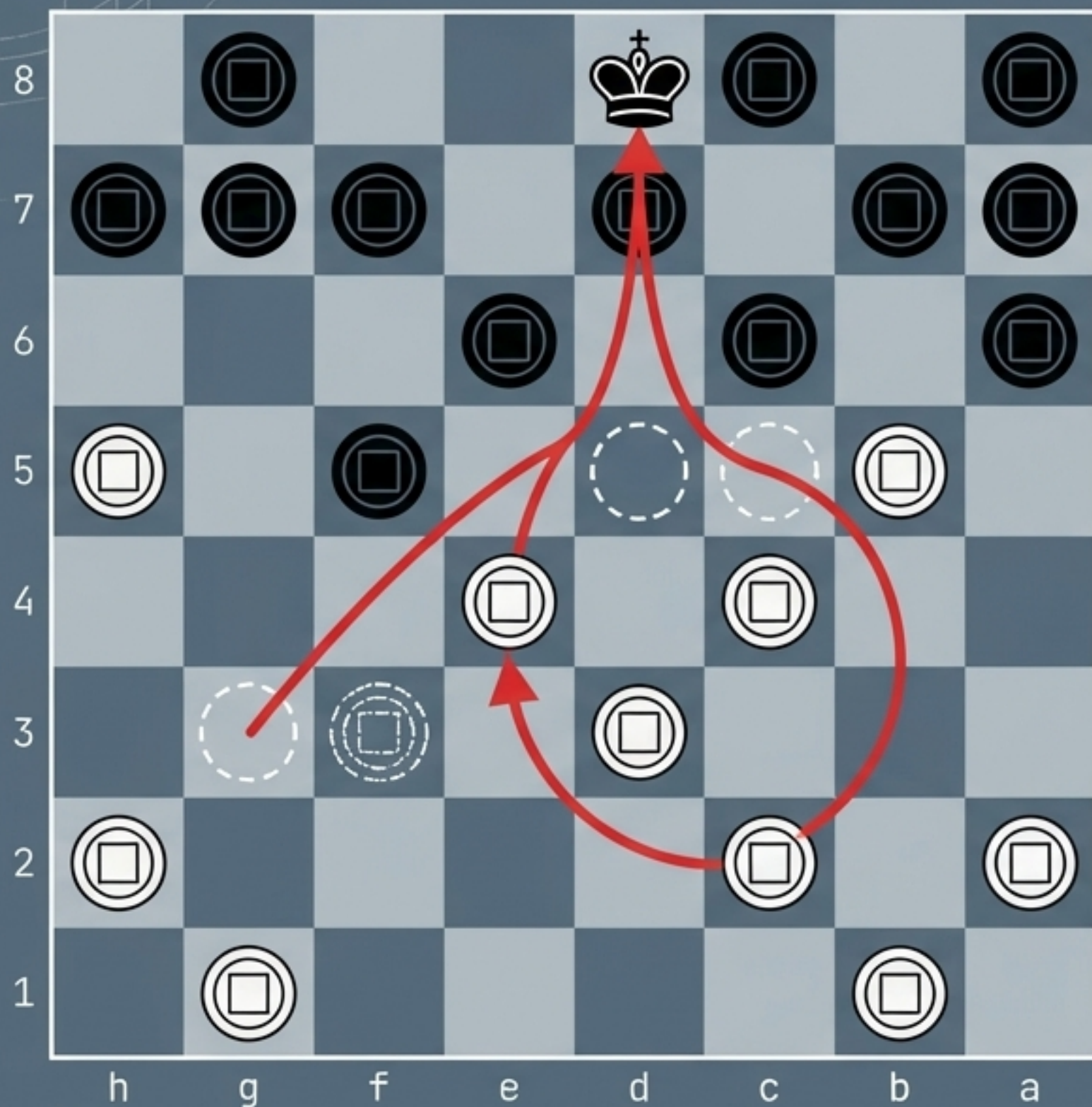


Kombinācijas anatomija

"Kombinācijas ir dambretes pērles." – Žoržs Posts. Tā ir ideja, kuras tehniskais izpildījums balstās uz precīzi aprēķinātu, forsētu gājienu secību.



Mehānisms darbībā: Medkova trieciens



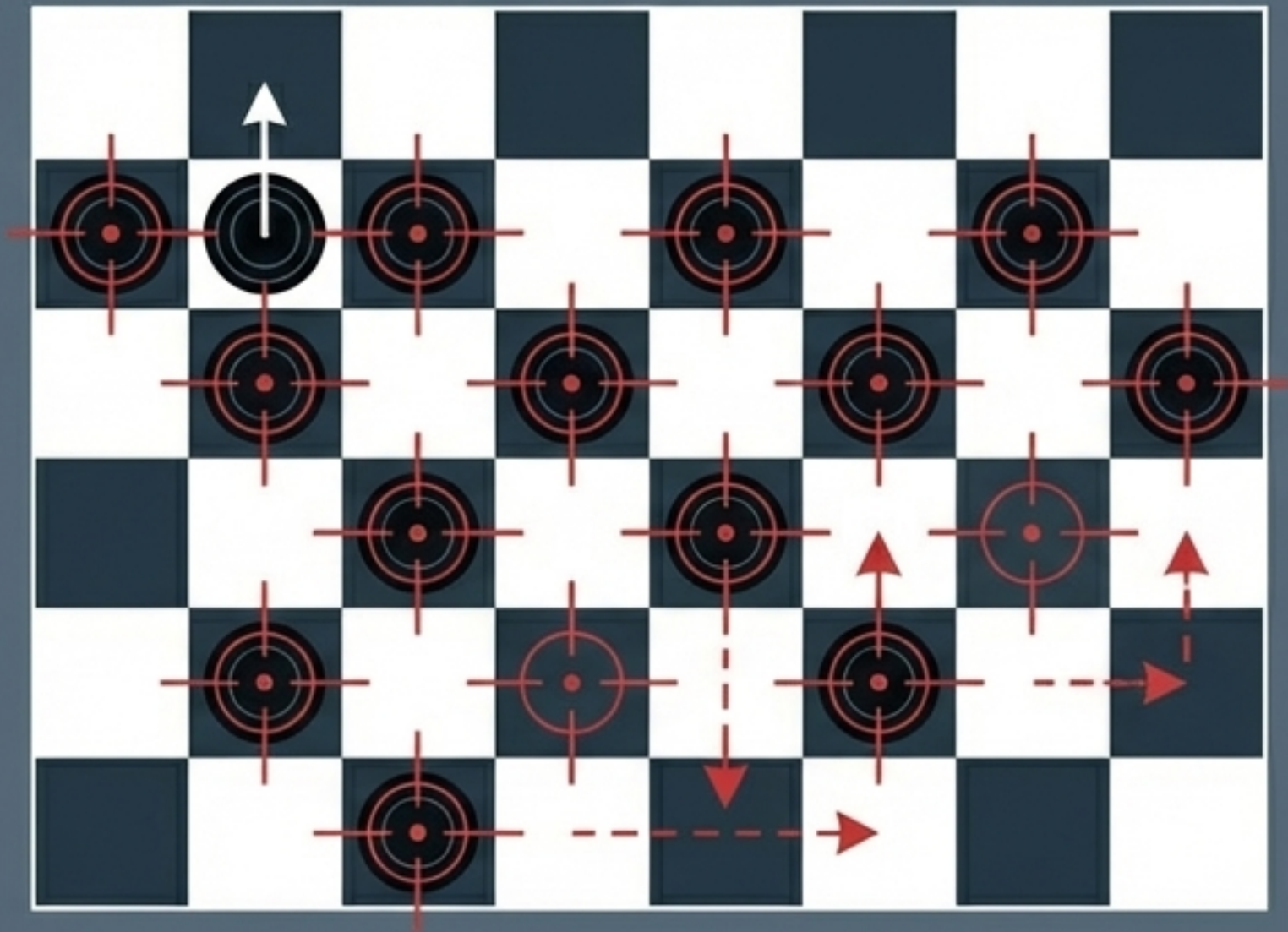
1924. gada PSRS čempiona V. Medkova klasiskais upuru mehānisms. Pretinieks tiek fiziski iestumts iepriekš aprēķinātā slazdā.

1. ef6! e:g5
2. ed4 c:g5
3. cb4 a:c5
4. gf4 g:e3
5. f:b8x

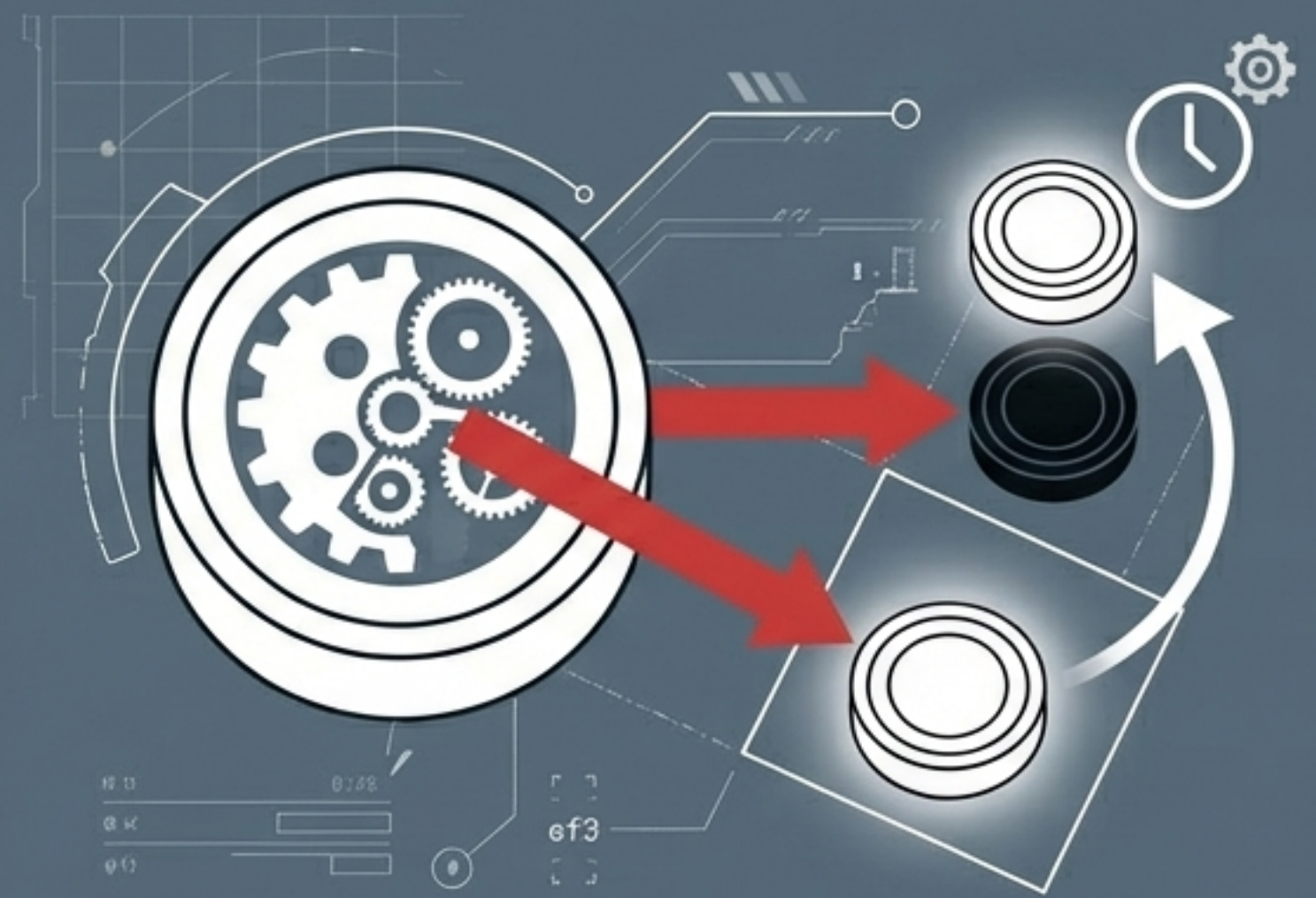
Sietiņš un Brīvais temps

Kombinācijas nerodas nejauši. Tās barojas no pretinieka pozīcijas "režģotības" (sietiņa) un prasmīgas rīcības ar laiku (brīvajiem tempiem).

Sietiņš (Režģotība)

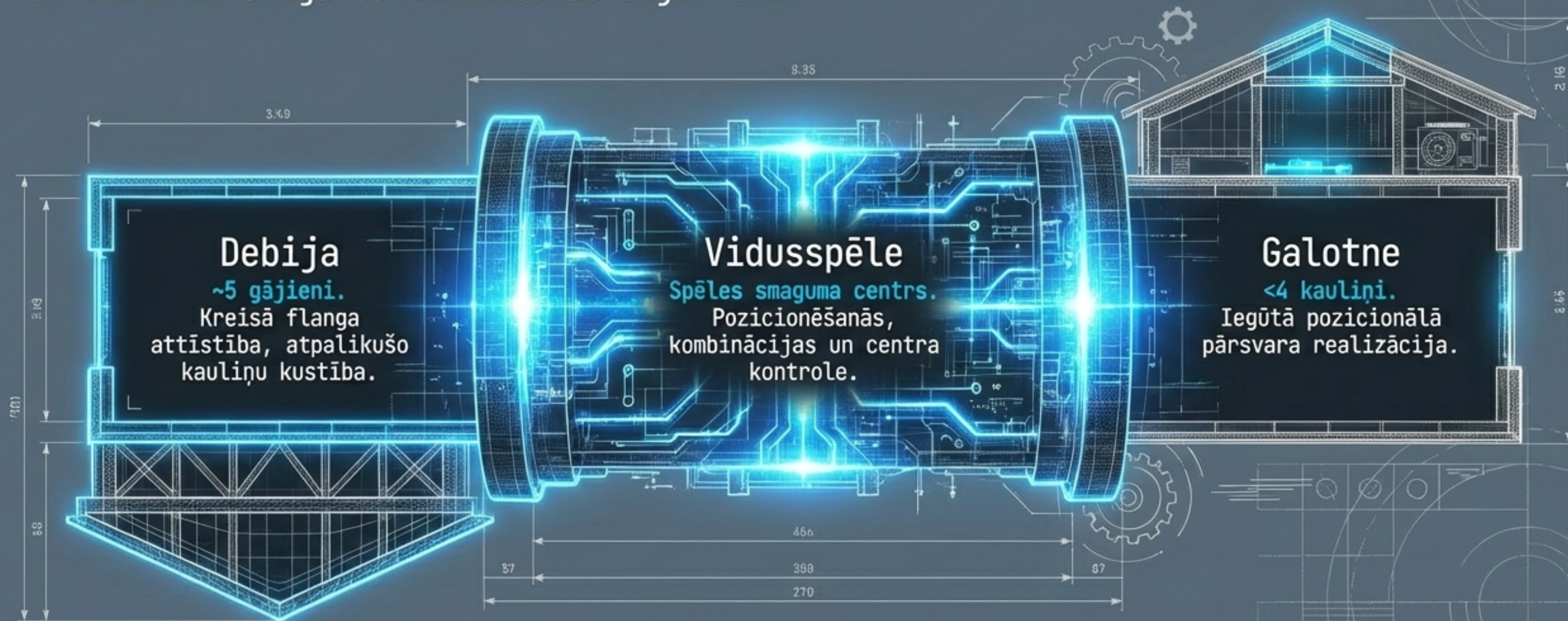


Brīvais temps



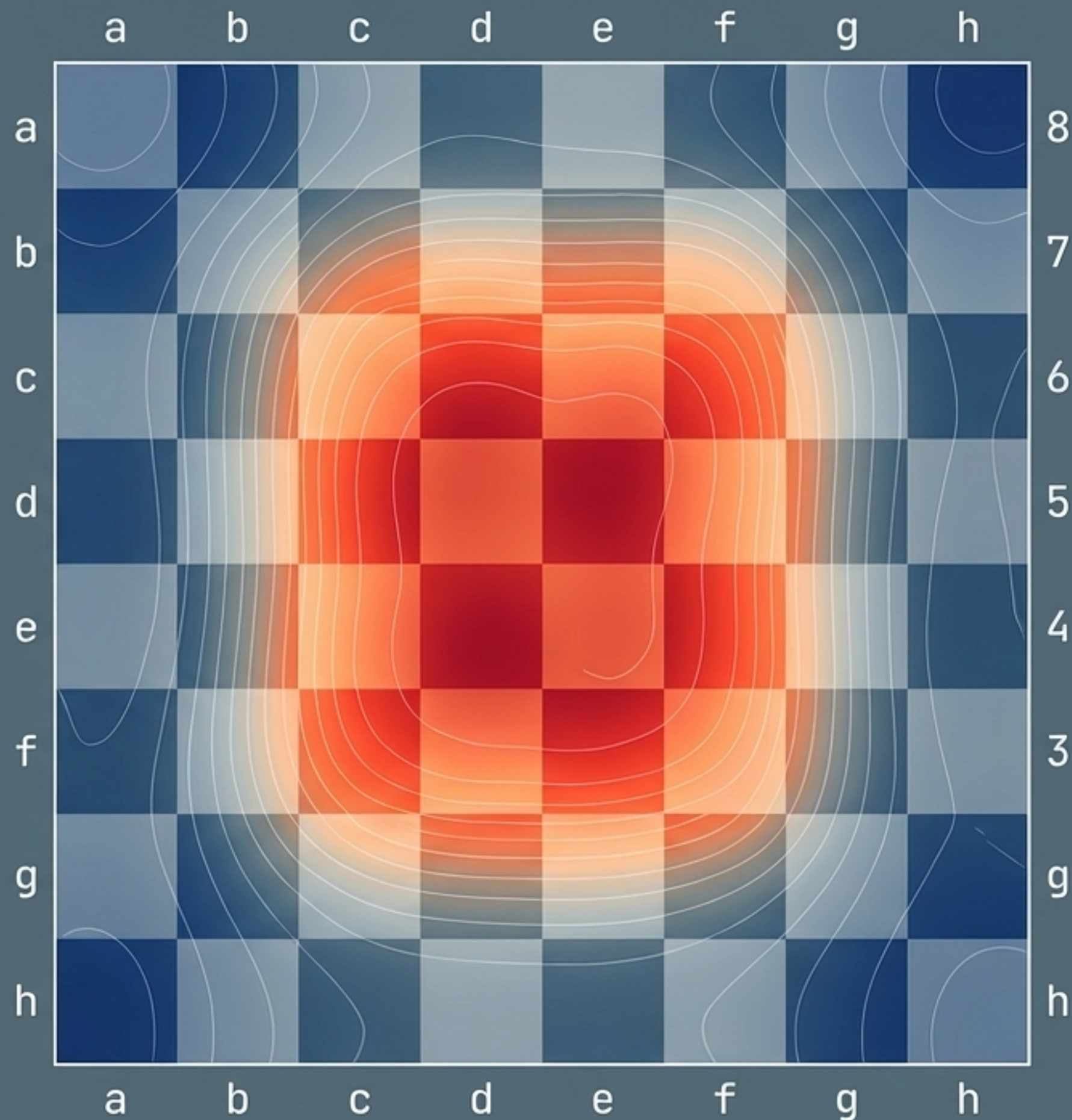
Kara trīs fāzes

Vidusspēle ir spēles smaguma centrs. Pāreja uz veiksmīgu galotni ir tieši atkarīga no dominēšanas šajā fāzē.



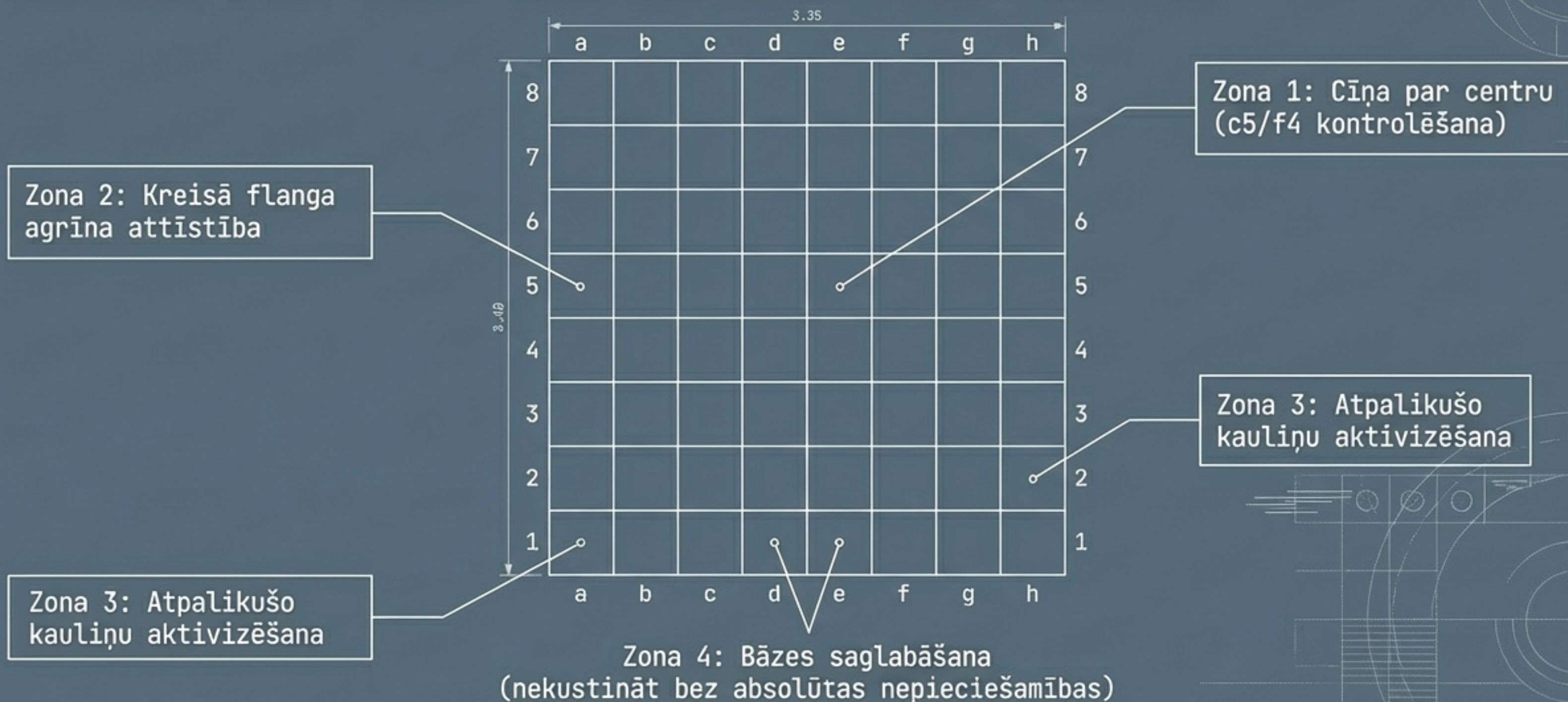
Galdiņa topogrāfija: Centrs pret flangiem

Saskaņā ar A.D. Petrova
1827. gada teoriju: centra
kauliņiem ir vislielākā
mobilitāte un ietekme, bet
tie ir pakļauti
vislielākajam uzbrukuma
riskam.
Malējie kauliņi ir drošībā,
taču tie ātri tiek
iesprostoti.



Stratēģijas likumi vidusspēlē

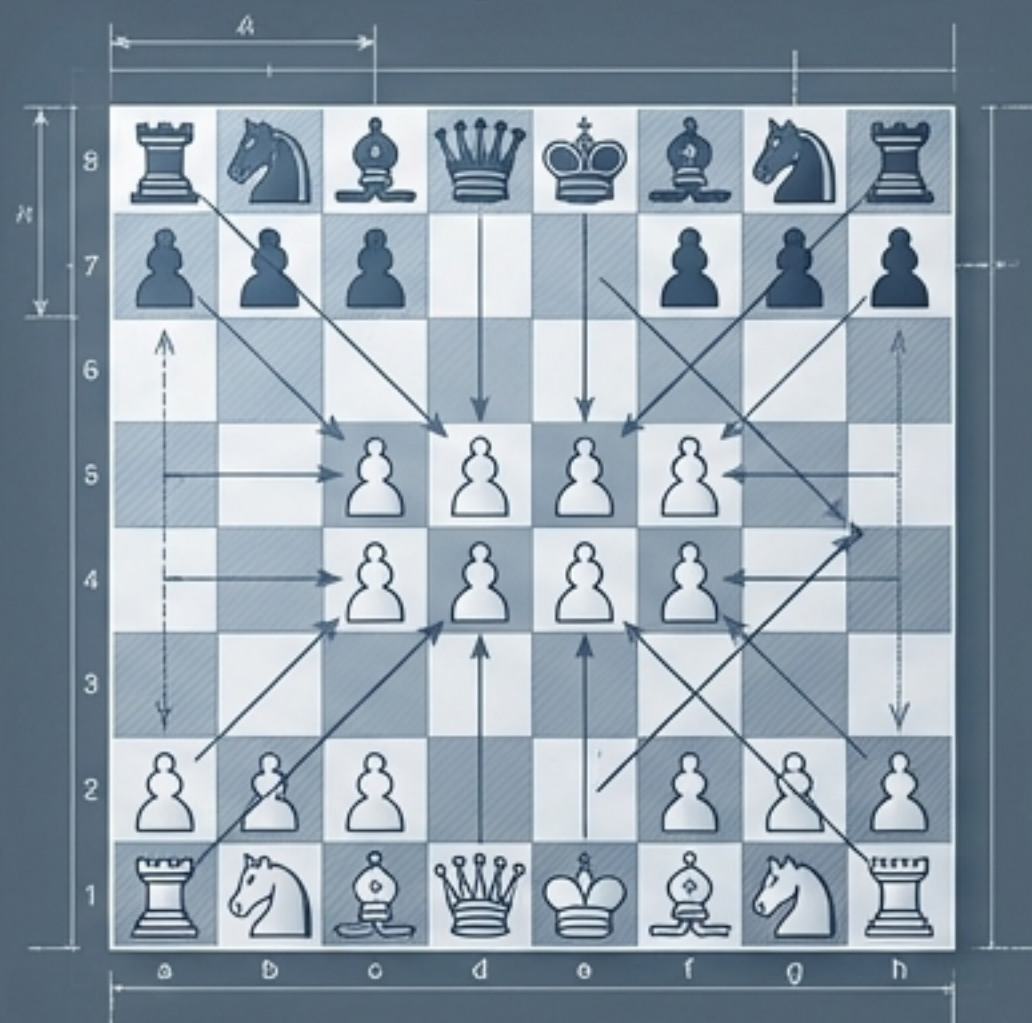
Pamatprincips: Maksimāla pretinieka rīcības brīvības ierobežošana, izmantojot proporcionālu spēku sadalījumu un centra kontroli.



Centra paradokss

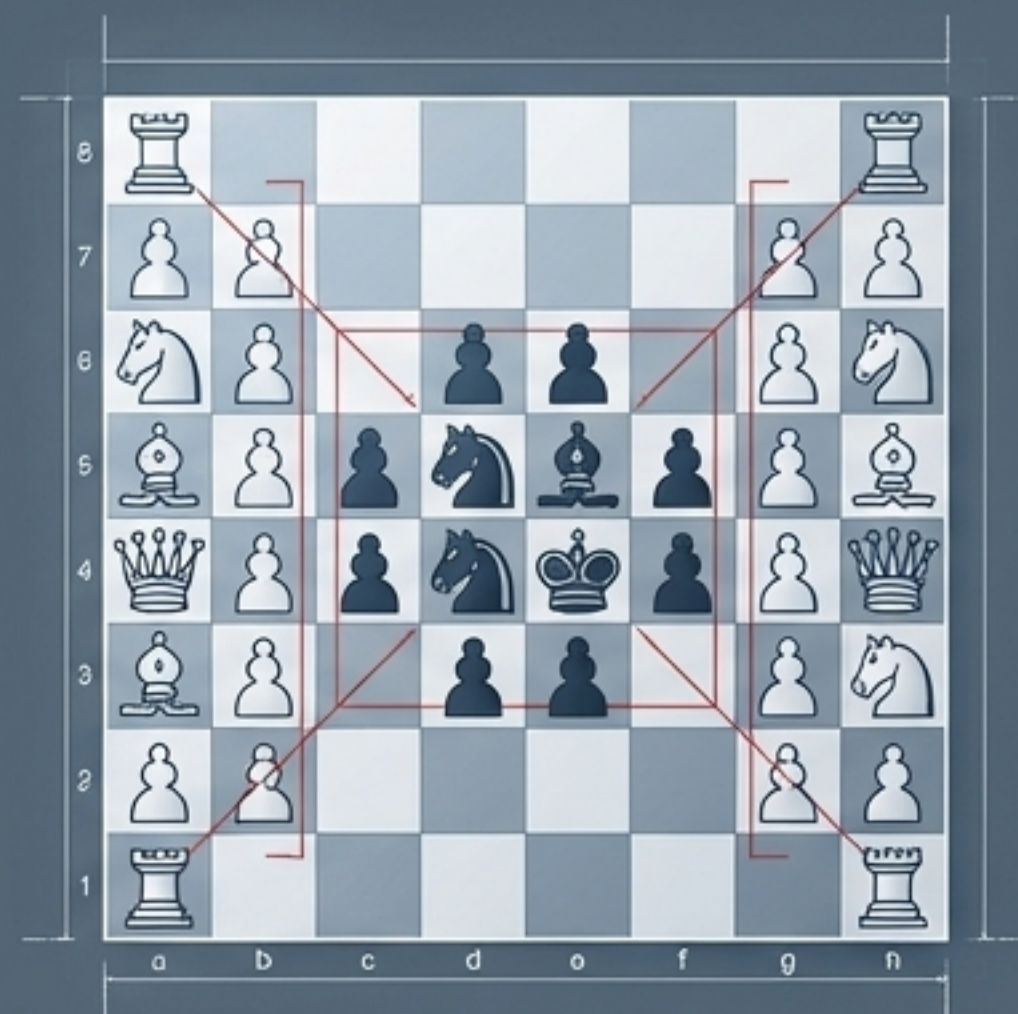
Dominēšana centrā ir vērtīga tikai tad, ja tā saglabā manevrēšanas brīvību un apmaiņas iespējas. Pārkopts centrs kļūst par mērķi.

Spēcīgs centrs



Kustīgs, ierobežo pretinieka rīcības brīvību, saglabā atvērtas līnijas un apmaiņas iespējas.

Vājš / Pārkopts centrs

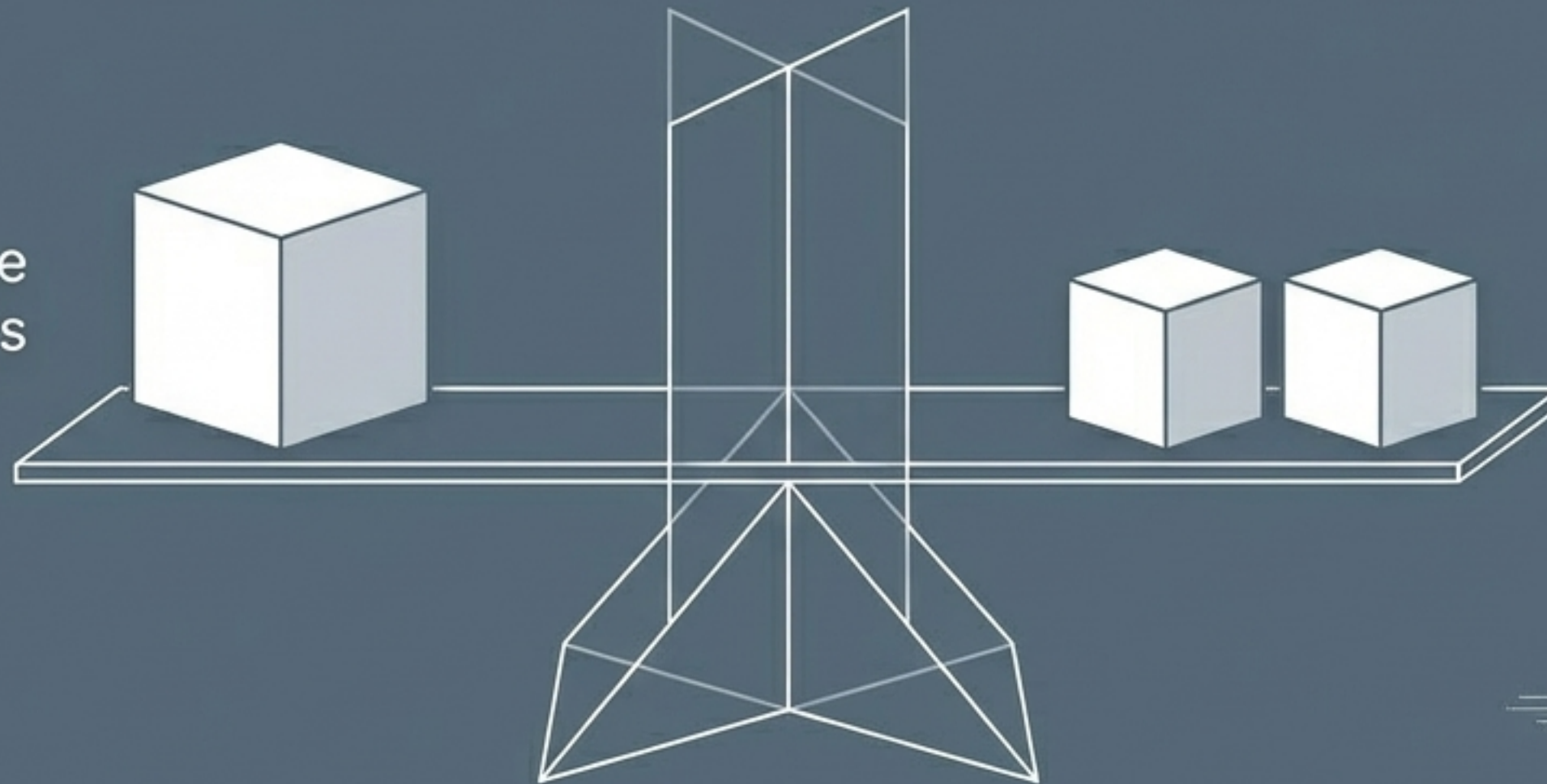


Iesprostots un neelastīgs, atdalīts no aizmugures bāzes, neaizsargāts pret flangu triecieniem.

Novērtēšanas māksla

Tā kā visu aprēķināt nav iespējams, meistari balstās uz pozīcijas novērtējumu:
kauliņu aktivitāti, spēku harmoniju un izrāviena potenciālu.

Centrālā kontrole
un telpas pārsvars



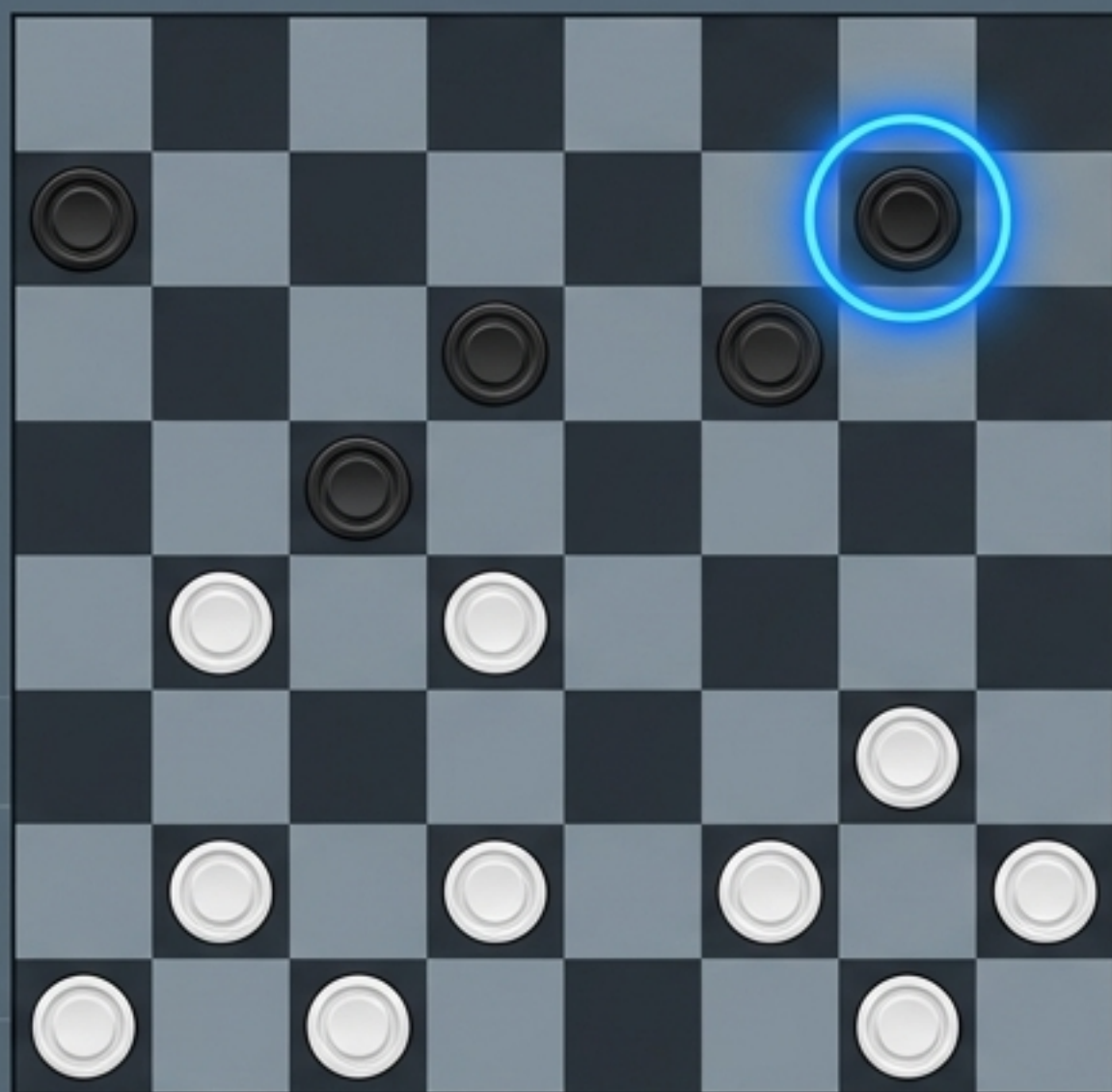
Flangu integritāte
un brīvie tempi

Fakts: Pēc pirmajiem trim gājieniem
pastāv vairāk nekā 7000 pozīciju.

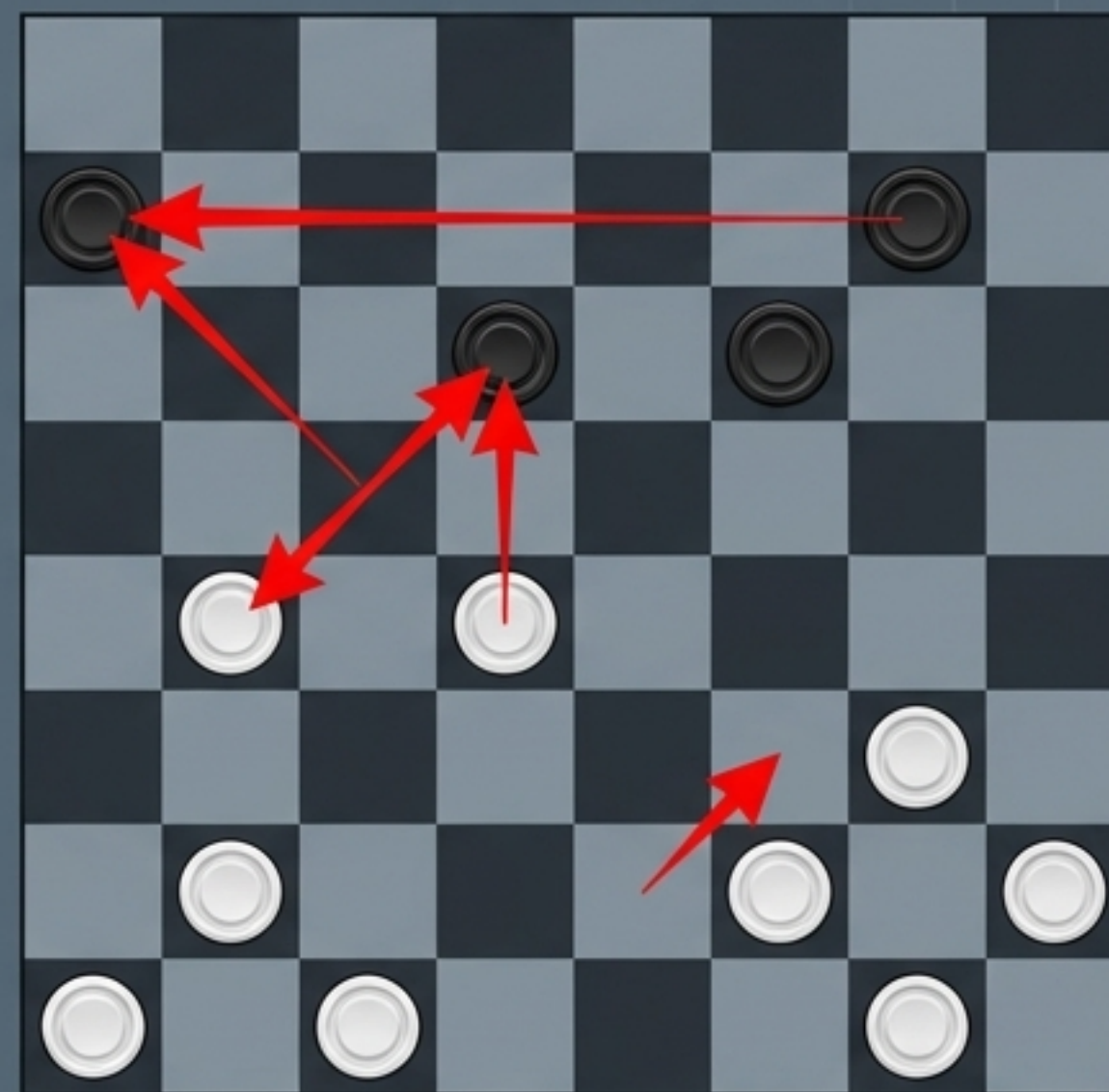
Situācijas analīze: Aprēķins pret novērtējumu

Novērtējums atklāj vājo punktu (atpalikušo g7 kauliņu). Aprēķins nodrošina ķirurģiski precīzu uzvaras ceļu.

Novērtējums (Struktūra)



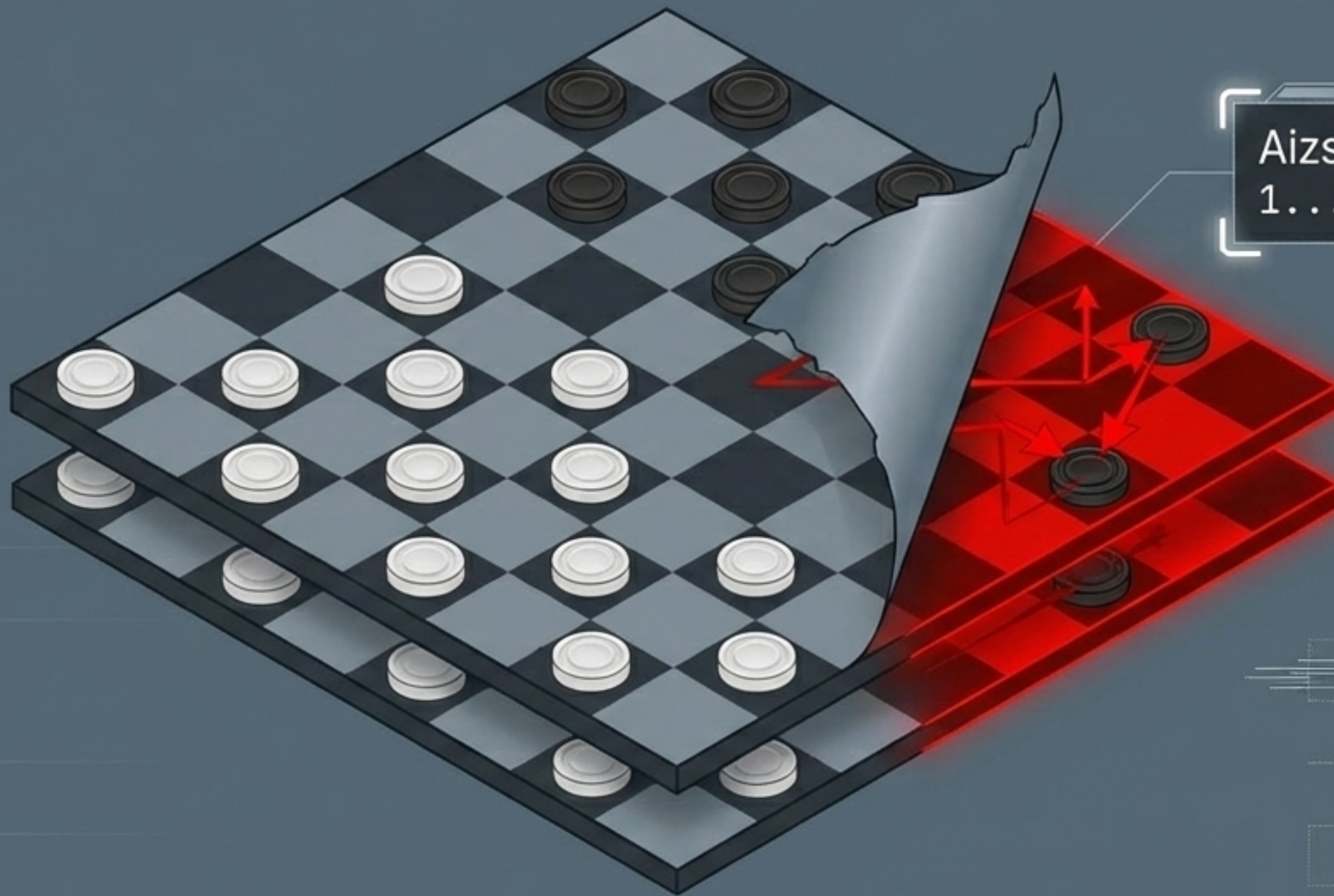
Aprēķins (Dinamika)



1...bc5 2. d:b6 a7 3. de3...

Pārsvara ilūzija

Vizuālais izvietojums var būt maldinošs. Pārmērīga aizraušanās ar centra masīvu var novest pie flangu paralīzes un pēkšņa sabrukuma.



Aizsegtais vājums:
1...hg5! 2. f:h6 hg3

Liemeistara sintēze: Divas monētas puses

Stratēģija nav atdalīta no taktikas. Izcila stratēģiska pozicionēšanās neizbēgami un dabiski rada apstākļus uzvarošai taktiskajai kombinācijai. Taktika ir labas stratēģijas raža.

