

Voinea Andreea
Grigoroiu Carmen
Iacobini Adrian

Șahul - sport al minții.

Elemente de strategie și tactică
pentru începători



RISOPRINT
Cluj-Napoca
2025

**Voinea Andreea
Grigoroiu Carmen
Iacobini Adrian**

**Șahul - sport al minții.
Elemente de strategie și tactică pentru
începători.**

COLECTIA PALESTRA SCIENTIA

**Editura RISOPRINT
Cluj-Napoca 2025**

Toate drepturile rezervate autorilor & Editurii Risoprint

*Editura **RISOPRINT** este recunoscută de C.N.C.S.
(Consiliul Național al Cercetării Științifice).*
www.risoprint.ro www.cnsc-uefiscdi.ro



Opiniile exprimate în această carte aparțin autorilor și nu reprezintă punctul de vedere al Editurii Risoprint. Autorii își asumă întreaga responsabilitate pentru forma și conținutul cărții și se obligă să respecte toate legile privind drepturile de autor.

Toate drepturile rezervate. Tipărit în România. Nicio parte din această lucrare nu poate fi reprodusă sub nicio formă, prin niciun mijloc mecanic sau electronic, sau stocată într-o bază de date fără acordul prealabil, în scris, al autorilor.

All rights reserved. Printed in Romania. No part of this publication may be reproduced or distributed in any form or by any means, or stored in a data base or retrieval system, without the prior written permission of the author.

ISBN 978-973-53-3478-1

**ȘAHUL - SPORT AL MINȚII.
ELEMENTE DE STRATEGIE ȘI TACTICĂ
PENTRU ÎNCEPĂTORI.**

Autor
**VOINEA ANDREEA
GRIGOROIU CARMEN
IACOBINI ADRIAN**

Director editură: GHEORGHE POP

COLECȚIA PALESTRA SCIENTIA

Prefață

Șahul, adesea numit sportul minții, este mai mult decât un simplu joc. El dezvoltă gândirea logică, capacitatea de analiză, atenția și perseverența – abilități esențiale atât în plan personal, cât și profesional. Pentru mulți, șahul pare un domeniu complex, rezervat celor pasionați sau performanților, însă adevărul este că bazele acestui joc pot fi învățate de oricine, pas cu pas.

Această carte a fost concepută special pentru începători, pentru cei care fac primii pași în universul șahului. Ea se adresează atât elevilor și studenților, cât și adulților care își doresc să descopere frumusețea acestui joc sau profesorilor care intenționează să îl introducă în activitatea lor educațională.

Structura lucrării urmează un parcurs gradual: de la noțiunile fundamentale de tactică și strategie, la principiile atacului și apărării, până la înțelegerea scopului jocului și descoperirea șahului ca disciplină sportivă.

Prin exemple clare, explicații accesibile și un limbaj adaptat nivelului introductiv, lucrarea își propune să ofere nu doar o inițiere în regulile și principiile șahului, ci și o deschidere spre modul în care acesta poate contribui la formarea intelectuală și la dezvoltarea spiritului competitiv.

Cartea de față se dorește a fi un ghid orientativ menit să sprijine învățarea sistematică a șahului, să le cultive plăcerea descoperirii acestuia și să îi apropie de frumusețea unui joc care a traversat secole, continuând să inspire generații întregi.

Menționăm că toți autorii au avut o contribuție egală la elaborarea acestei lucrări, asumându-și împreună responsabilitatea pentru calitatea materialului.

Autorii.

CUPRINS

Capitolul 1. TACTICA ÎN ȘAH	6
1.1. Ce este tactica și cum se aplică	6
1.2. Teme tactice	7
1.3. Concluzii	16
Capitolul 2. STRATEGIA ÎN ȘAH	17
2.1. Definiția strategiei în șah	17
2.2. Structura de pioni	17
2.2.1. Slăbiciuni structurale în structura de pioni	19
2.3. Piese active vs. piese pasive	23
2.4. Schimbul și dezvoltarea planului strategic	24
2.5. Diferența între strategie, tactică și tehnică	27
2.6. Stiluri de joc în șah	27
2.7. Concluzii	31
Capitolul 3. ATACUL ȘI APĂRAREA ÎN ȘAH	32
3.1. Atacul	32
3.1.1. Principii generale ale atacului	34
3.2. Apărarea	36
3.2.1. Metode principale de apărare a unei piese:	37
3.2.2. Apărarea Șahului	40
3.2.3. Principii generale ale apărării	42
3.3. Greșeli frecvente în atac și apărare	42
3.4. Concluzii	43
Capitolul 4. SCOPUL JOCULUI DE ȘAH	45
4.1. Șah mat	45
4.1.1. Tipuri de mat	46
4.2. Finaluri elementare	48
4.2.1. Matul cu două turnuri	48

4.2.2. Matul cu un singur turn	49
4.2.3. Matul cu damă	50
4.2.4. Finaluri de pioni	52
4.2.4.1. Principii fundamentale în finalurile de pioni	52
4.2.5. Doi nebuni contra rege	59
4.2.6. Nebun și cal contra rege	60
4.3. Capcane și mături rapide	62
4.4. Concluzii	83
Capitolul 5. ȘAHUL CA DISCIPLINĂ SPORTIVĂ	85
5.1. Istoria competițională a șahului	86
5.1.1. Apariția și istoria șahului competițional în România	91
5.2. Antrenamentul în șah	95
5.3. Tipuri de competiții în șah	97
5.4. Titlurile în șah	100
5.5. Concluzii	102
Capitolul 6. DICȚIONAR ȘAHIST	104
BIBLIOGRAFIE	116

Capitolul 1.

TACTICA ÎN ȘAH

Tactica este nucleul gândirii în șah. Când spui șah, spui gândire tactică. Dar ce înseamnă, de fapt, acest lucru?

De-a lungul unei partide apar frecvent momente decisive, în care o mutare bine calculată poate schimba radical cursul jocului. Aceste momente se bazează pe tactică – un instrument indispensabil în jocul fiecărui șahist, indiferent de experiență sau nivel. Pentru a le valorifica, trebuie să știi cum să le recunoști și ce temă tactică să aplici: fie pentru a obține un avantaj material, fie pentru a crea amenințări directe sau a provoca greșeli în jocul adversarului.

Tactica te ajută să iei inițiativa, să controlezi ritmul jocului și, în cele din urmă, să câștigi partida.

1.1. Ce este tactica și cum se aplică

Tactica în șah poate fi comparată cu manevrele folosite pe un câmp de luptă. Ea constă într-o mutare sau într-o succesiune de mutări precise, concepute pentru a atinge un scop imediat în cadrul partidei. Acest scop poate fi:

- câștigarea unei piese,
- îmbunătățirea poziției proprii
- deschiderea drumului către un atac decisiv,
- provocarea unei erori a adversarului
- forțarea unei combinații,
- obținerea șah mat-ului.

Pentru a folosi tactica eficient, trebuie să:

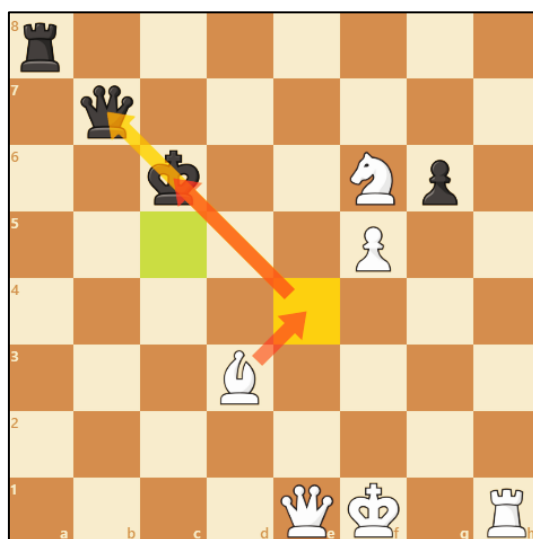
- recunoști momentul favorabil,
- identifici slăbiciunile din poziția adversarului (piese neprotejate, regele expus etc.),
- aplici tema tactică potrivită (de exemplu: legare, atac dublu, descoperire).

Tactica nu presupune planuri pe termen lung, ci acțiuni imediate. De aceea, este important să gândești clar și rapid, să recunoști combinațiile posibile și să le aplici în favoarea ta.

1.2. Teme tactice

Atacul liniar /Frigăruia

Atacul liniar este o temă tactică specifică pieselor care acționează pe distanțe mari – turnul, nebunul și dama – și se bazează pe alinierea a două piese adverse pe aceeași linie, coloană sau diagonală. Piesa atacatoare țintește prima piesă din aliniere, iar cea de-a doua piesă devine vulnerabilă indirect: dacă prima piesă se retrage sau este capturată, cealaltă poate fi imediat luată. Prin urmare, adversarul este pus într-o dilemă tactică – orice reacție lasă în urmă pierderi materiale.



Atac liniar.

Regele și dama de negru sunt pe aceeași diagonală. Alb mută 1.Nd3-e4+ dând șah regelui negru care trebuie să se salveze lăsând dama descoperită, va urma capturarea damei 2.Ne4xb7.

Etapile executării unui atac liniar:

- Identificarea pieselor adverse aliniate: se observă perechi de piese ale adversarului aflate pe aceeași linie, coloană sau diagonală.
- Verificarea pieselor proprii capabile să atace pe direcția respectivă: se determină dacă un turn, nebun sau damă poate exercita presiune pe acea linie.

- Alegerea celei mai favorabile opțiuni: se execută atacul liniar care duce la cel mai mare câștig material sau care creează o amenințare decisivă.

Atacul liniar este eficient mai ales când una dintre piesele adverse este regele, iar cealaltă este o piesă valoroasă (damă, turn). În astfel de cazuri, se poate obține un șah descoperit, un șah dublu sau chiar un mat tactic.

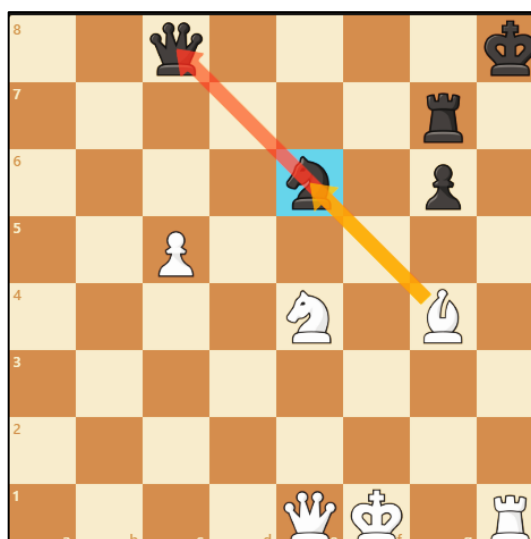
Țintuirea /Legarea/ Pin

Țintuirea este o tactică în care o piesă este atacată, dar nu poate fi mutată (sau nu este avantajos să fie mutată), deoarece în spatele ei se află o piesă mai importantă — de obicei regele, dama sau un turn. Dacă piesa țintuită se mută, rezultatul este o pierdere gravă: șah, mat sau capturarea unei piese valoroase. Practic este o tactică de constrângere.



Țintuire absolută.

Negru la mutare, deși are Tg7 atacat de Nd4, nu poate muta turnul pentru că ar expune regele la șah.



Țintuire relativă / Legătură.

Negru la mutare deși are Ce6 atacat de Ng4, nu poate muta calul pentru că Dc8 ar rămâne neapărată și ar putea fi capturată.

Țintuirea poate fi:

- *absolută* – dacă în spatele piesei atacate se află regele (mutarea este ilegală);
- *relativă* – dacă în spate este o piesă mai valoroasă (mutarea e legală, dar costisitoare).

Scopul țintuirii:

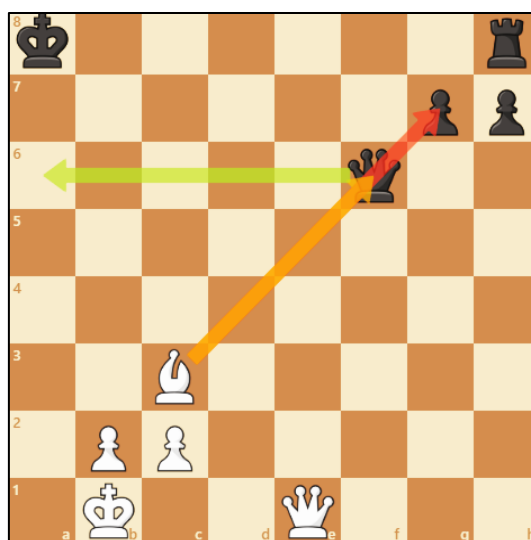
- Împiedică o piesă adversă să se miște.

- O face inutilă în apărare sau atac.
- Creează șanse de câștig de material sau inițiativă.

Țintuirea este tactica care apare doar în cadrul atacurilor liniare. Aceasta valorifică poziționarea pieselor adversarului pe pe aceeași linie, coloană sau diagonală. Piesa este imobilizată și devine o țintă ușoară pentru atacurile viitoare sau pentru că ar duce la pierderi materiale valoroase.

Înșurubare/ skewer

Înșurubarea este un procedeu tactic în care dama, turnul sau nebunul atacă pe aceeași linie ori diagonală o piesă mai valoroasă aflată în față, obligând-o să se retragă; piesa mai puțin valoroasă rămasă în spate devine expusă și poate fi capturată în mutarea următoare.



Înșurubarea.

Negru la mutare: Alb atacă De6 și g7 cu Nc3. Pentru a apăra dama, Negru trebuie să o mute pe un câmp sigur, lăsând pionul g7 vulnerabil.

Dublu atac direct / Furculița/Furca/ Fork

Furculița este o temă tactică prin care o piesă creează două amenințări simultan, punând adversarul în dificultate, deoarece nu poate apăra ambele ținte în același timp.

Dublul atac poate fi realizat cu orice piesă, însă eficiența diferă. Calul este cea mai periculoasă piesă în astfel de situații, datorită modului său imprevizibil de mișcare. Pionul, deși

slab, poate ataca simultan două piese pe aceeași linie, obținând un schimb avantajos. Nebunul, turnul și dama pot crea atacuri duble datorită razei lor lungi de acțiune, în timp ce regele, deși rar folosit ofensiv, poate participa tactic în finaluri.



Dublu atac cu un pion.



Dublu atac cu un cal.



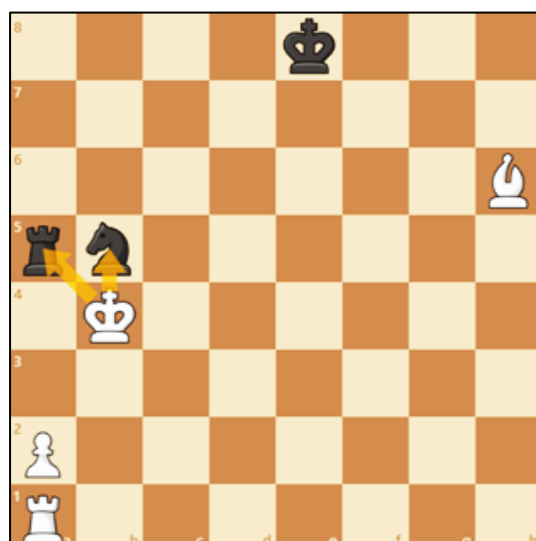
Dublu atac cu un nebun.



Dublu atac cu damă.



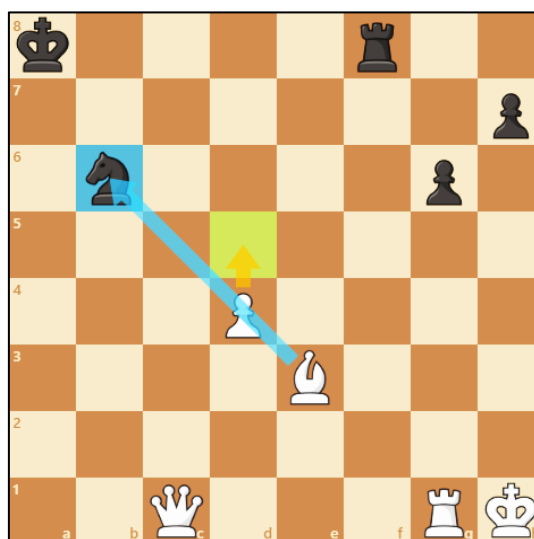
Dublu atac cu un turn.



Dublu atac cu rege.

Atacul prin descoperire

Atacul prin descoperire este o temă tactică ce apare atunci când o piesă se mută, eliberând linia, coloana sau diagonală unei alte piese proprii, care devine astfel atacatorul principal. Practic, piesa mutată „descoperă” atacul celeilalte, care acționează brusc și eficient asupra unei ținte din tabăra adversă.



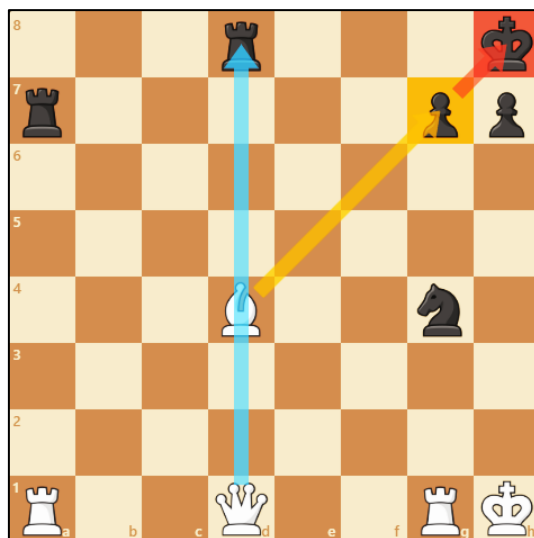
Atac prin descoperire.

Alb la mutare: Ne3 este blocat de pionul din d4. Alb mută 1.d4- d5 pentru a lăsa diagonală liberă nebunului. Nebunul amenință Cb6 – atac prin descoperire.

ATENȚIE! În imaginea de mai sus, Negrul trebuie să se salveze și poate muta Cxd5, capturând pionul alb. Deci, deși a fost un atac prin descoperire, nu a fost inspirat, dacă Negrul e atent, albul pierde material!

Atac multiplu prin descoperire

Atac multiplu prin descoperire apare atunci când două sau mai multe piese proprii amenință simultan două sau mai multe ținte din tabăra adversă. Una dintre ele este piesa care se mută, iar cealaltă este piesa aflată în spate, care devine activă odată cu deschiderea liniei, coloanei sau diagonalei. Această combinație tactică se bazează pe coordonarea perfectă a celor două piese: una creează un atac direct, iar cealaltă, prin descoperire, amenință o a doua țintă. Adesea, chiar dacă piesa din față capturează o figură apărută, schimbul este favorabil, deoarece adversarul nu poate răspunde eficient la ambele amenințări. Indiferent cum alege să reacționeze – prin captură sau apărare – rezultatul este de regulă un câștig de material pentru jucătorul care inițiază dublul atac.



Atac multiplu prin descoperire. În figura de mai sus Alb la mutare:
1.Nd4xf7+ și dă șah negrului. Mutând nebunul, se eliberează linia d - dama de pe d1 amenință turnul de pe d5. Negru este forțat să răspundă la șah (să mute regele). După aceea, Albl joacă
2.Dd1xd5, capturând turnul.

În imaginea de mai sus întâlnim o combinație de:

- atac descoperit (nebunul mutat lasă dama să atace),
- atac multiplu (regele și turnul sunt amândoi sub presiune în același timp).

Adversarul nu poate apăra ambele amenințări, iar rezultatul este câștig de material pentru alb.

Șahul prin descoperire

Șahul prin descoperire este o formă specială a atacului prin descoperire, în care piesa activată prin mutarea unei alte piese amenință regele advers. Mutarea inițială deschide linia, coloana sau diagonală pentru ca o altă piesă proprie să atace regele. În majoritatea cazurilor, piesă „mască” – contribuie activ la combinație: fie amenință o piesă importantă, fie dă la rândul ei șah sau realizează o captură. Astfel, adversarul este pus în fața unei duble amenințări, ceea ce face ca acest tip de șah să fie extrem de eficient și greu de contracarat.

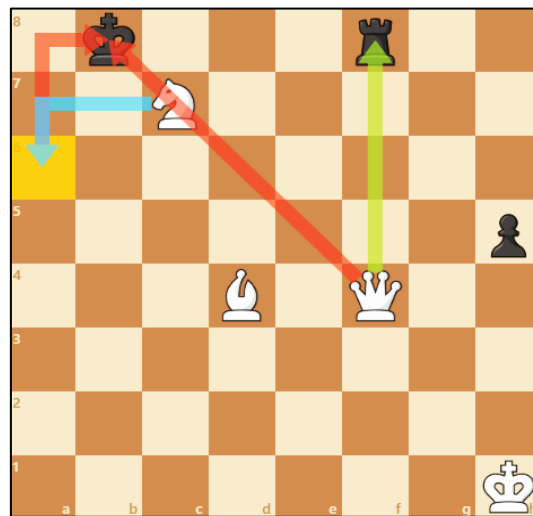


Șah prin descoperire.

Alb la mutare: pionul mută c5-c6. Cu această mutare se descoperă șahul dat de Nd4, iar pionul amenință acum calul din d6. Calul nu se poate salva pentru că trebuie scos regele din șah.

Șahul dublu

Șahul dublu este o formă extrem de puternică a șahului prin descoperire, în care ambele piese implicate – atât cea care se mută, cât și cea descoperită – dau simultan șah regelui advers. În această situație, regele nu poate bloca ambele amenințări și nici nu poate captura ambele piese. Singura posibilitate de apărare este mutarea regelui. De aceea, șahul dublu apare adesea în combinații spectaculoase și poate duce rapid la șah mat, mai ales dacă regele este limitat în spațiu.

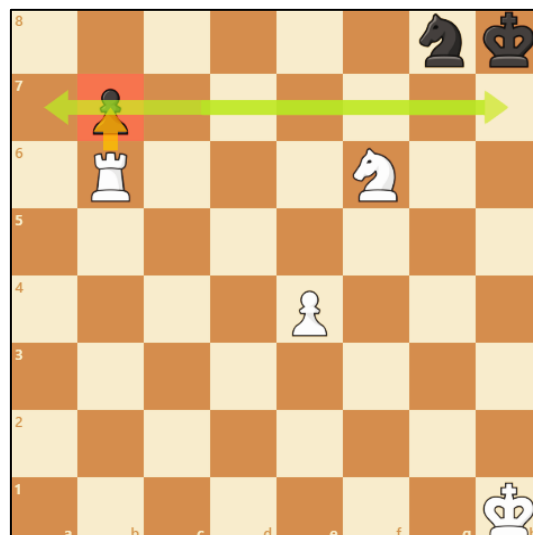


Șah dublu.

Alb la mutare : Dg4 amenință Tf8, însă poate da și șah regelui dacă albul mută calul. Dacă Alb mută 1.Cc7-a6+ avem șah dublu la rege cu dama și calul. Regele trebuie să se apere având posibilitatea de a muta 1...Ra8/ Rb7/ c8. Cea mai bună alternativă este 1...Rb7 unde regele amenință calul alb din a6 , deoarece va urma 2.Dxf8, dama capturând turnul. Jocul poate continua cu 2...Ra6 3.Da8#.

Atacul pe linia a 7-a

Atacul pe linia a 7-a apare atunci când un turn (sau dama) pătrunde pe linia a 7-a a adversarului (pentru alb: linia a 2-a; pentru negru: linia a7-a).



Atac pe linia a 7-a.

Alb la mutare: 1.Tb6xb7, regele negru rămâne blocat pe linia a 8-a.

Efectele acestui procedeu tactic sunt:

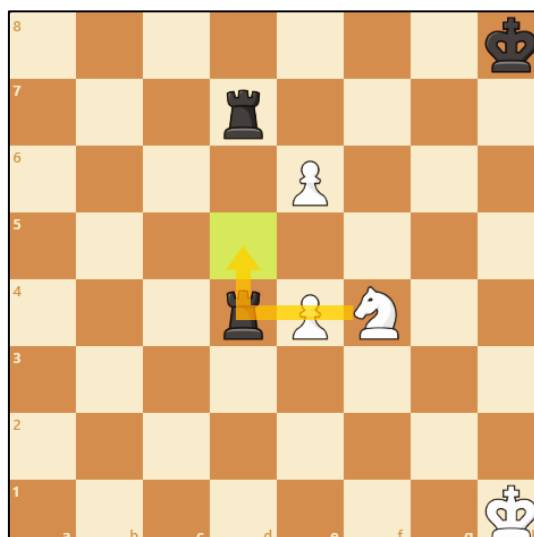
- Presiune asupra regelui (mai ales dacă este blocat în spate de proprii pioni).
- Controlul pozițional – tăierea accesului regelui sau limitarea mobilității.

Interferența

Interferența apare atunci când un jucător intercalează o piesă între două piese ale adversarului, cu scopul de a întrerupe legătura de apărare dintre ele - pe o linie, coloană sau diagonală. Această manevră face ca una dintre piesele adverse să rămână fără protecție sau ca regele să devină vulnerabil.

Caracteristici ale interferenței:

- se folosește adesea împotriva pieselor liniare (dama, turnul, nebunul), care acționează pe linii drepte;
- presupune o mutare surprinzătoare, de multe ori un sacrificiu, pentru că piesa intercalată poate fi capturată imediat;
- scopul nu este păstrarea materialului introdus, ci câștigul ulterior (o piesă mai valoroasă, inițiativă sau chiar mat).
- este un procedeu tactic împotriva apărării, este o metodă de a neutraliza apărarea adversarului. Aceasta funcționează ca o tăiere a legăturii dintre apărător și piesa apărată.



Interferența Albului.

Alb la mutare: Td4 și Td7 de negru se sprijină între ele. Prin 1.Cf4-d5 are loc interferența calului pe coloana acestora.

1.3. Concluzii

Tactica reprezintă succesiuni scurte de mutări care au ca scop obținerea unui avantaj imediat: câștig de material, darea de șah mat sau provocarea unei greșeli. Este esențială în jocul fiecărui șahist, indiferent de nivel.

Principalele teme tactice sunt:

- ❖ Atacul liniar – valorifică alinierea pieselor pe aceeași linie, coloană sau diagonală;
- ❖ Țintuirea – o piesă nu poate fi mutată fără consecințe grave;
- ❖ Atacul dublu – o piesă amenință două ținte simultan;
- ❖ Atacul prin descoperire – o piesă se mută, iar alta devine activă;
- ❖ Șahul prin descoperire și șahul dublu – forme spectaculoase de atac la rege;
- ❖ Atacul pe linia a 7-a – aduce presiune asupra regelui și control asupra poziției.
- ❖ Interferența – ruperea relației de legătură dintre piesa atacată și piesa apărătoare.

Tactica este forța care transformă pozițiile promițătoare în avantaje concrete. Ea valorifică imediat slăbiciunile adversarului, exploatează piesele neprotejate și creează amenințări directe. Tactica face parte din gândirea completă a unui șahist și intervine în momentele decisive, atunci când o combinație bine calculată poate decide între victorie și înfrângere.

Capitolul 2.

STRATEGIA ÎN ȘAH

Dacă tactica este arta de a valorifica oportunitățile imediate, strategia reprezintă știința de a construi poziții solide și planuri eficiente pe termen mediu și lung. În șah, o strategie clară oferă direcție și coerență fiecărei mutări, permițând jucătorului să controleze jocul chiar și în lipsa unor combinații spectaculoase. Prin înțelegerea conceptelor strategice fundamentale – cum ar fi structura de pioni, activitatea pieselor sau alegerea momentului potrivit pentru schimburi – orice jucător își poate îmbunătăți calitatea deciziilor și poate progresa către un stil matur și eficient.

2.1. Definiția strategiei în șah

Strategia reprezintă componenta fundamentală a gândirii pe termen lung în șah. Ea constă într-un plan coerent, adaptat poziției de pe tablă, prin care jucătorul urmărește să obțină un avantaj durabil, fie prin îmbunătățirea poziției pieselor proprii, fie prin slăbirea coordonării pieselor adverse.

Strategia nu caută câștigul imediat, ci creează condițiile necesare pentru ca acțiunile viitoare să devină eficiente. Ea presupune înțelegerea profundă a relațiilor poziționale: structură de pioni, controlul centrului, activitatea pieselor, puncte slabe și coordonarea în ansamblu a resurselor disponibile.

Un jucător strategic nu mută doar „corect”, ci urmărește unui plan bine definit.

2.2. Structura de pioni

Pionii constituie structura de rezistență a poziției. Structura de pioni reprezintă felul în care pionii sunt grupați și amplasați pe tablă. Deși individual par slabi, laolaltă pot constitui un zid de apărare solid sau, dimpotrivă, pot crea puncte slabe greu de apărat. Strategia se construiește, în mare măsură, în jurul acestei structuri de pioni.

Prin așezarea și mobilitatea lor limitată, pionii influențează profund desfășurarea jocului, determinând atât posibilitățile de atac, cât și zonele care necesită apărare. Mutările lor sunt ireversibile, ceea ce înseamnă că fiecare decizie legată de un pion modifică definitiv arhitectura

poziției. Din acest motiv, înțelegerea structurii de pioni este esențială în formularea oricărui plan strategic.

Lanțul de pioni

Lanțul este o structură solidă, formată din mai mulți pioni de aceeași culoare, care se susțin reciproc pe diagonală. În această formațiune, fiecare pion (cu excepția ultimului din lanț) este apărat de pionul din spate aflat pe o coloană vecină, formând o legătură continuă. Doi pioni alăturați pe o diagonală pot alcătui un lanț simplu, însă de spune că avem un lanț pentru *structuri cu trei sau mai mulți pioni conectați*. Lanțul capătă astfel o rezistență sporită, atât în apărare, cât și în controlul spațiului.

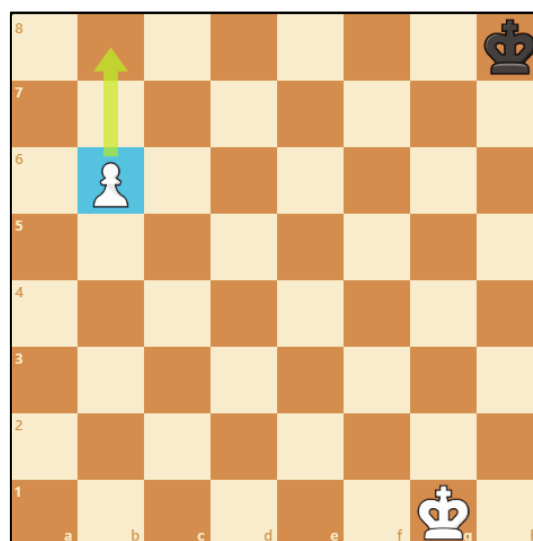
Lanțurile de pioni controlează diagonale, limitează mobilitatea pieselor adverse și pot servi ca bază pentru atacuri sau apărare.



Lanț de pioni – b5, c4, d3, e2.

Pioni liberi /trecut

Un pion liber (pion trecut) reprezintă un avantaj strategic semnificativ, mai ales în finaluri, când piesele sunt mai puține, iar amenințarea promovării devine decisivă. Se consideră pion liber orice pion care nu are în fața sa, pe aceeași coloană sau pe cele vecine, niciun adversar care să-i blocheze înaintarea. Cu alte cuvinte, drumul spre linia a opta este liber, iar singura condiție pentru promovare este apărarea corespunzătoare în timpul avansului.



Pion liber/trecut – avansează spre promovare.

Pioni avansați

Pionii avansați sunt pioni care au depășit linia a patra, pătrunzând în jumătatea de tablă a adversarului. Așadar, pentru alb, pionii aflați pe rândul 5 sau mai sus sunt considerați avansați; pentru negru, cei de pe rândul 4 sau mai jos. Avansul pionilor produce un efect dublu asupra poziției:

- Pe de o parte, acești pioni exercită o presiune directă asupra teritoriului advers. Ei pot controla câmpuri importante, pot limita manevrele pieselor adverse și pot servi drept puncte de sprijin pentru cal sau nebun în jocul de mijloc. Astfel, pot fi utilizați ca elemente active în atac sau pentru restrângerea spațiului advers.
- Pe de altă parte, pionii avansați pot deveni vulnerabili. Odată ce s-au desprins de masa de pioni din propria tabără, ei pot fi încercuiți și atacați. Deoarece nu mai pot fi protejați de alți pioni, apărarea lor cade pe umerii pieselor, ceea ce poate duce la slăbirea altor zone din poziție. Decizia de a avansa un pion trebuie analizată atent: pionul avansat poate deveni uneori o slăbiciune.

2.2.1. Slăbiciuni structurale în structura de pioni

Pion izolat

Un pion care nu are alți pioni de aceeași culoare pe coloanele vecine este izolat. Nu poate fi apărat de alți pioni și devine vulnerabil în fața atacurilor, deci necesită protecție din partea

pieselor., ceea ce poate limita mobilitatea acestora. Deși în unele poziții poate favoriza inițiativa, în majoritatea cazurilor constituie un punct slab în jocul de mijloc și mai ales în final. Se numește pion izolat acel pion care nu are alți pioni de aceeași culoare pe coloanele imediat vecine. Fiind lipsit de sprijinul natural al propriilor pioni, el și trebuie protejat de către piese



Pioni izolați.

Pioni a4 și c4 sunt izolați. Orice piesă adversă poate ocupa câmpurile din fața lor.

Pioni dublați

Apariția a doi pioni de aceeași culoare pe aceeași coloană – unul în spatele celuilalt – definește situația pionilor dublați. Aceștia nu pot coopera eficient între ei și, ocupă o coloană care nu mai poate fi controlată activ. O astfel de poziție apare în urma unui schimb de piese și este considerată o slăbiciune pozițională.



Pioni dublați - d2, d5.

Pion înapoiat

Un pion este înapoiat atunci când se află în urma pionilor vecini și nu mai poate fi apărat de aceștia. Pionul înapoiat este slab, pentru că stagnează pe o coloană semideschisă și devine o țintă fixă pentru adversar. Poate fi blocat de o piesă inamică și are dificultăți să avanseze, mai ales dacă câmpul slab din fața sa este controlat de inamic. De cele mai multe ori, pionul înapoiat obligă piesele proprii să rămână în apărare, reducând astfel potențialul ofensiv al jucătorului.

Se numește coloană semideschisă o coloană pe care un jucător nu mai are niciun pion propriu, dar adversarul mai are cel puțin un pion pe acea coloană.



Pion înapoiat – c3.

Dacă Negrul ar fi avut un pion pe coloana c, pionul c3 nu ar fi fost înapoiat.

Pion atârnat/ suspendat

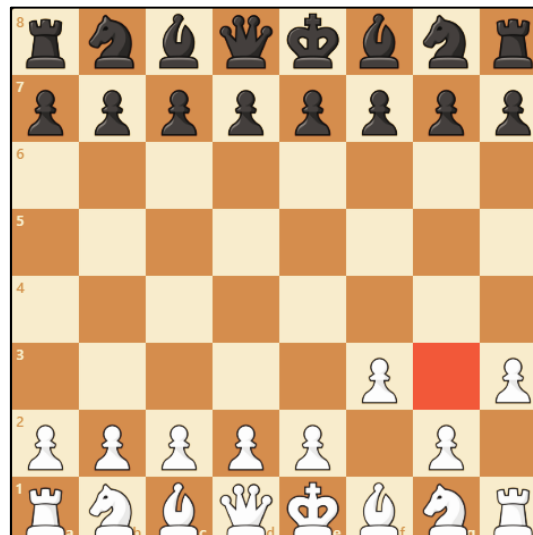
Pionul atârnat apare când un jucător are doi pioni legați, care stau pe coloane alăturate semideschise, fără a avea alți pioni în jur care să-i sprijine. Deși oferă o anumită libertate de manevră în jocul de mijloc, lipsa coeziunii între ei poate fi exploatată ușor în finaluri. Pozițional, acești pioni sunt instabili și adesea greu de apărat simultan. Dacă nu sunt activi, devin vulnerabili în finaluri. În cazul în care unul avansează, celălalt devine înapoiat, devenind pioni mai slabi.



Pioni atârnați.

Câmpuri slabe

Un câmp este considerat slab atunci când nu mai poate fi controlat de propriii pioni și devine accesibil pentru piesele adversarului. Dacă acest câmp se află în apropierea regelui sau în centrul tablei, el poate deveni un punct de pătrundere decisiv. Ocuparea repetată a unui câmp slab de către o piesă adversă determină, în timp, o deteriorare a întregii poziții.



Câmp slab g3.

După mutările f3 și h3, câmpul g3 devine slab, nu mai poate fi apărat.

2.3. Piese active vs. piese pasive

În șah, nu doar numărul de piese contează, ci și modul în care acestea acționează. O piesă bine plasată, care controlează multe câmpuri și participă la joc, este considerată activă. În schimb, o piesă restricționată, care nu are opțiuni bune de mișcare sau nu contribuie la planul strategic, este pasivă. Activitatea pieselor determină adesea rezultatul unei partide, chiar și atunci când materialul este egal.

O piesă este activă atunci când:

- controlează spațiu important (centrul, câmpuri cheie din tabăra adversă),
- are libertate de mișcare,
- creează amenințări sau susține atacul,
- se află pe o poziție avansată, dar sigură.

O piesă este pasivă dacă:

- este blocată de propriii pioni,
- apără, fără a crea amenințări,
- este ținută în spate, pe linia 1 (pentru alb) sau 8 (pentru negru), fără activitate,
- nu poate contribui la jocul de mijloc sau final.



Piesă activă Ce4 - amenință multiple puncte.

Piesă pasivă Ng8 - blocat în spatele propriilor pioni.

Cum se transformă o piesă pasivă într-o piesă activă?

- Se regroupează piesele: se mută în poziții unde pot deveni utile.

- Se deschid coloane pentru turnuri și diagonale pentru nebuni.
- Se evită țintuirea sau schimburile care lasă piese în poziții slabe.
- Se întreabă: „Această piesă joacă sau doar stă?”

Principiu esențial: în orice fază a jocului, un jucător trebuie să-și evalueze piesele după calitatea lor reală, nu doar după valoarea numerică standard. Activitatea unei piese poate compensa diferența de material. Un jucător bun încearcă mereu să maximizeze activitatea pieselor sale și să restricționeze mobilitatea pieselor adverse.

2.4. Schimbul și dezvoltarea planului strategic

Schimbul reprezintă succesiunea de capturi și recapturi pe același câmp (sau pe aceeași linie/diagonală imediată), prin care două piese sunt înlăturate din joc, rezultatul tipic fiind reducerea materialului și simplificarea poziției.

Schimbul poate fi:

- egal (valorile pieselor sunt comparabile)
- inegal (una dintre părți câștigă material în urma secvenței).

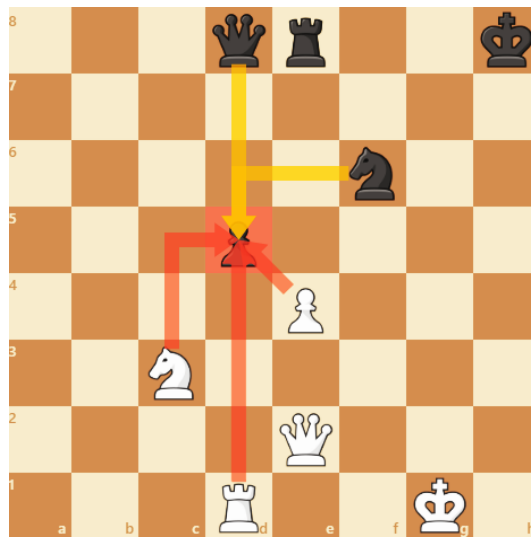
Corectitudinea unui schimb se verifică prin numărătoare pe câmpul disputat și prin evaluarea poziției rezultate: siguranța regelui, activitatea pieselor, structura de pioni.

Numărătorea este metoda prin care se evaluează obiectiv un câmp (cel pe care urmează capturi și recapturi). Etapele numărătorii presupun:

- identificarea atacatorii reali și apărătorii reali ai câmpului (piesele legate de Rege, piesele suprasolicitate care apără deja altceva critic și piesele care nu ajung în numărul de mutări relevante, nu se numără);
- se simulează mental alternanța captură–recaptură, Cine are ultima recaptură câștigă schimbul;
- dacă pe parcurs apare un șah intermediar sau regele rămâne expus, schimbul se respinge.

Scopul este:

- să se afle cine face ultima recaptură;
- care este rezultatul material al secvenței,



Captură care aplică numărătoarea pentru a vedea dacă schimbul este avantajos.

Alb la mutare dorește 1.e4xd5.

Numărătoarea pe d5 (înainte de a juca):

Atacatori reali ai Albului: e4, Cc3, Td1.

Apărători reali ai Negrului: Cf6, Dd8.

Derularea mintală a schimbului:

1.e4xd5 Cf6xd5 2.Cc3xd5 Dd8xd5 3.Td1xd5.

Albul obține ultima recaptură, un câștig material și o poziție mai bună. Schimb avantajos pentru alb.

Una dintre subtilitățile jocului constă în gestionarea schimburilor. Un schimb avantajos are loc atunci când jucătorul își elimină piesele pasive sau obține o structură superioară.

Criterii pentru un schimb avantajos:

- Se elimină o piesă activă adverse (ex: se schimbă un cal pe o damă).
- Se slăbește structura adversarului (ex: se strică lanțul de pioni).
- Să reducă presiunea asupra regelui,
- Să obțină un pion slab în tabăra adversarului.
- Se păstrează o piesă activă, în defavoarea uneia pasive.
- Să conducă intenționat către un final avantajos.
- Se deschide o coloană sau o diagonală favorabilă.
- Se simplifică poziția în condiții avantajoase.

Când nu este favorabil schimbul?

- Dacă adversarul își activează piesele după schimb.

- Dacă se pierde inițiativa (se schimbă piesa care crea presiune).
- Dacă se slăbește apărarea propriului rege.
- Dacă se intră într-un final pierdut, chiar dacă materialul este egal.



Schimb neavantajos vs. schimb neavantajos.

În imaginea de mai sus Negru are un nebun activ pe diagonala mare (b7–g2), exercitând presiune asupra flancului regelui alb, iar Alb are un cal pasiv pe f3, care nu influențează jocul. Dacă Negru alege 1...Nb2xf3, urmează 2.e2xf3. Acesta este un schimb neavantajos pentru Negru, și un schimb avantajos pentru Alb, chiar dacă, teoretic, valoarea pieselor este aceeași. Se elimină o piesă activă pentru o piesă nefuncțională, ceea ce diminuează potențialul de atac.

Un schimb este avantajos nu doar atunci când se câștigă material, ci când se îmbunătățește calitatea poziției proprii sau se diminuează activitatea adversarului.

Un schimb este neavantajos atunci când se pierde inițiativa, controlul sau o piesă activă, chiar fără pierdere materială.

Dezvoltarea unui plan strategic

Un plan este o succesiune logică de mutări, concepută pentru a atinge un scop clar. Planurile bune se bazează pe caracteristicile poziției, nu pe scheme memorate.

Etapele fundamentale:

- Analiza structurii – identifică puncte tari și slăbiciuni (ex: pion izolat, câmp slab).
- Evaluarea activității pieselor – se caută piese pasive ce trebuie activate.

- Alegerea unei ținte – pion slab, regele advers, o coloană sau o culoare.
- Conceperea unei manevre – poziționarea pieselor pentru a ataca ținta.
- Implementarea cu tactici – susținerea planului prin combinații concrete.

2.5. Diferența între strategie, tactică și tehnică

Pentru a progresa în înțelegerea jocului de șah, un jucător trebuie să distingă limpede între cele trei concepte esențiale care structurează gândirea șahistă: strategia, tactica și tehnica.

- Strategia presupune un plan global, o viziune pe termen lung., care are ca scop îmbunătățirea treptată a poziției proprii și provocarea unor slăbiciuni în tabăra adversă. Se bazează pe elemente precum controlul centrului, dezvoltarea armonioasă a pieselor, siguranța regelui și valorificarea slăbiciunilor poziționale.
- Tactica intervine când planul poate fi susținut prin combinații concrete: șahuri, amenințări, capturi, piese neapărate. Tactica presupune calculul precis și exploatarea unei erori sau neatenții.
- Tehnica apare mai ales în final, când se urmărește convertirea unui avantaj într-o victorie clară prin metode testate: câștigarea unui pion liber, forțarea promovării sau obținerea unui mat elementar.

Exemplu: Dacă un jucător controlează centrul cu pionii e4 și d4, își dezvoltă piesele minore către câmpuri active (Cf3, Nc4) și face rokada rapid, atunci el urmează un *plan strategic* corect. Dacă apoi observă că adversarul a lăsat piesa neapărată și folosește o combinație pentru a o captura, aplică o *tactică*. În final, dacă reușește să convertească avantajul obținut prin simplificări și mutări precise, își demonstrează competența *tehnică*.

În șah, la fel ca în sport, strategia stabilește direcția, tactica creează oportunitatea, iar tehnica o valorifică. Un jucător complet trebuie să le înțeleagă și să le folosească armonios, adaptându-se la cerințele fiecărui moment din joc.

2.6. Stiluri de joc în șah

Fiecare jucător își formează, în timp, un mod propriu de a înțelege și de a conduce partida. Acest mod de gândire și de luare a deciziilor este reflectat în ceea ce se numește stil de joc. Stilul

nu este o strategie în sine, ci o preferință personală pentru un anumit tip de poziții, planuri și metode.

1. Stilul pozițional

Jucătorul care practică un joc pozițional pune accent pe structura de pioni, dispunerea corectă a pieselor și controlul spațiului. El nu forțează atacul, ci își îmbunătățește treptat poziția, urmărind să restrângă opțiunile adversarului. Un astfel de jucător va evita mutările pripite, va menține tensiunea și va prefera schimburi favorabile din punct de vedere strategic. Avantajele mici, dar stabile, sunt preferate în locul complicațiilor.

Caracteristici: răbdare, construcție atentă, gândire pe termen lung.

2. Stilul tactic

Jucătorul tactic caută combinații concrete, atacuri prin descoperire, atacuri duble, atacuri directe asupra regelui. El se bazează pe calcul rapid și pe forțarea adversarului să răspundă la amenințări imediate. Acest stil este spectaculos, dar necesită precizie în calcul și curaj strategic, deoarece presupune deseori sacrificii sau alegeri riscante.

Caracteristici: inițiativă, agresivitate, imprevizibilitate.

3. Stilul dinamic

Stilul dinamic este o combinație de strategie și tactică, dar orientată către dezechilibru și tensiune. Jucătorul urmărește poziții active, cu șanse reale de inițiativă. Este dispus să accepte slăbiciuni poziționale sau sacrificii temporare în schimbul activității pieselor și a presiunii constante asupra adversarului.

Caracteristici: inițiativă, sacrificii intuitive, spirit ofensiv.

4. Stilul preventiv

În acest stil, accentul se pune pe limitarea posibilităților adversarului. Jucătorul profilactic anticipează planurile inamice și le contracarează din timp. El joacă cu prevenție evitând ca

adversarul să capete inițiativa. Este un stil mai rar întâlnit la începători, dar extrem de eficient la nivel înalt.

Caracteristici: gândire defensivă activă, anticipare, prevenție.

5. Stilul tehnic

Stilul tehnic apare mai ales în finaluri sau în poziții liniștite. Jucătorul tehnic caută să transforme un mic avantaj într-o victorie sigură, fără a lăsa șanse de contraatac. El evită complicațiile și preferă măsuri clare, metodice, bazate pe principii strategice verificate.

Caracteristici: precizie, simplitate, eficiență.

Stil	Obiectiv	Abordare	Riscuri principale
Pozițional	Avantaj durabil	Construcție	Lipsă de inițiativă
Tactic	Câștig forțat	Combinații	Erori de calcul
Dinamic	Inițiativă activă	Dezechilibru	Slăbiciuni poziționale
Profilactic	Prevenirea planului advers	Apărare activă	Pasivitate excesivă
Tehnic	Realizare precisă	Execuție clară	Lipsă de inițiativă nouă

Tabel comparativ – Stiluri de joc în șah

Un jucător nu este obligat să urmeze un singur stil. În funcție de poziție, adversar sau faza jocului, el poate trece de la un stil la altul. Flexibilitatea este un semn de maturitate șahistă.

Test: Ce stil de joc ți se potrivește?

Acest test te ajută să descoperi stilul de joc care ți se potrivește cel mai bine. Nu există un răspuns corect sau greșit – este vorba despre cum gândești natural în timpul unei partide și ce fel de poziții preferi. La fiecare întrebare, bifează un singur răspuns: acela care ți se potrivește cel mai bine, fără să stai prea mult pe gânduri.

- Când poziția este echilibrată, ce alegi să faci?
 - Caut să obțin un avantaj pozițional, pas cu pas.
 - Mă uit dacă pot construi o combinație tactică rapidă.
 - Încep să creez complicații, chiar cu riscuri, pentru a obține inițiativa.
 - Încerc să blochez orice idee a adversarului.
 - Simplific poziția și încerc să o transform într-un final favorabil.
- Cum reacționezi la o mutare slabă sau suspectă a adversarului?

- A) Analizez dacă a lăsat slăbiciuni strategice în poziție.
- B) Caut imediat o secvență de atac sau o combinație forțată.
- C) Creez presiune prin mutări active, poate chiar un sacrificiu.
- D) Mă gândesc la ce urmărește și cum pot preveni acel plan.
- E) Încerc să reduc complexitatea și să păstrez avantajul.

3. Ce fel de deschideri îți plac?

- A) Deschideri solide și clare, cu dezvoltare strategică.
- B) Gambituri și deschideri tactice, care pun probleme directe.
- C) Variante neobișnuite, care provoacă dezechilibru și confuzie.
- D) Sisteme care neutralizează planurile tipice ale adversarului.
- E) Deschideri care duc spre finaluri tehnice și structuri cunoscute.

4. Într-un final egal, ce plan preferi?

- A) Să presez o slăbiciune în structura adversarului.
- B) Să găsesc o resursă tactică ascunsă.
- C) Să împing un pion liber și să creez tensiune.
- D) Să mă asigur că adversarul nu are contrașanse.
- E) Să joc precis și metodic, evitând orice greșeală.

5. Când ai un avantaj clar, ce faci?

- A) Îl consolidezi și continui cu răbdare.
- B) Caut o modalitate de a încheia rapid partida.
- C) Caut să cresc presiunea, eventual cu un sacrificiu.
- D) Bloc tot ce ar putea încerca adversarul.
- E) Simplific poziția și trec la un final câștigător.

Interpretarea rezultatului

Numără câte răspunsuri ai dat pentru fiecare literă:

- Majoritatea A = Stilul tău este Pozițional - Cauți stabilitate, control și construcție strategică. Îți place să câștigi treptat, fără riscuri.
- Majoritatea B = Stilul tău este Tactic - lubești combinațiile și atacurile directe. Preferi jocul exploziv și deciziile rapide.

- Majoritatea C = Stilul tău este Dinamic - Te atrage inițiativa și dezechilibrul. Nu te temi să-ți asumi riscuri dacă poți crea presiune.
- Majoritatea D = Stilul tău este Preventiv -Gândești profund și defensiv. Vrei să previi ideile adversarului și să menții controlul.
- Majoritatea E = Stilul tău este Tehnic - Ai răbdare și precizie. Preferi să convertești avantajele clare în puncte, fără complicații inutile.

2.7. Concluzii

- ✓ În șah, strategia oferă direcție fiecărei mutări și creează baza pe care pot fi construite planuri solide. Jucătorul care înțelege principiile strategice fundamentale va putea să evalueze corect poziția, să aleagă obiective realiste și să-și coordoneze piesele eficient.
- ✓ Structura de pioni rămâne centrul gândirii strategice, determinând atât punctele tari, cât și slăbiciunile pe care se poate clădi un plan.
- ✓ Activitatea pieselor trebuie analizată constant, urmărind transformarea pieselor pasive în piese active și evitarea schimburilor care favorizează adversarul.
- ✓ Înțelegerea diferențelor dintre strategie, tactică și tehnică ajută la clarificarea gândirii și la adaptarea corectă în funcție de momentul jocului.
- ✓ Identificarea stilului personal contribuie la formarea unei identități șahiste, oferindu-i jucătorului încredere și coerență în luarea deciziilor.
- ✓ Strategia nu înseamnă doar planificare, ci și disciplină, echilibru și capacitatea de a construi victoriile pas cu pas.

Capitolul 3.

ATACUL ȘI APĂRAREA ÎN ȘAH

În șah, fiecare partidă alternează momente de presiune și de rezistență. Un jucător caută să creeze amenințări, iar celălalt să le neutralizeze, iar rolurile se pot schimba de mai multe ori în cursul jocului. Înțelegerea modului în care se construiește inițiativa și cum se păstrează siguranța propriei poziții este esențială. Fie că pregătește un plan ofensiv sau răspunde unui atac, jucătorul trebuie să găsească echilibrul între acțiune și prudență, transformând fiecare mutare într-un pas calculat spre victorie.

Atacul și apărarea reprezintă componente esențiale ale jocului de șah, fiecare necesitând planificare, coordonare și înțelegerea principiilor fundamentale.

3.1. Atacul

În șah, atacul este componenta ofensivă a jocului și se referă la orice acțiune prin care un jucător amenință să captureze o piesă adversă. Spunem că o piesă este atacată atunci când adversarul are posibilitatea, printr-o singură mutare legală, să mute o piesă pe câmpul pe care piesa atacată se află.

Atacul poate fi lansat de orice piesă (pion, cal, nebun, turn, damă sau rege) și reprezintă una dintre componentele fundamentale ale jocului.

Toate piesele pot intra în relații de atac reciproc, cu o singură excepție: cei doi regi nu se pot ataca direct unul pe celălalt, deoarece nu au voie să ocupe câmpuri adiacente.

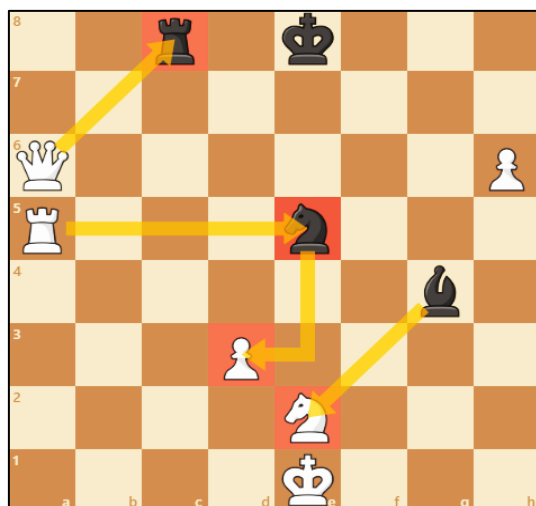
Atacul poate fi:

- **direct** este lansat imediat asupra obiectivului, de obicei cu o piesă sau cu puține piese, fără o pregătire îndelungată
- **grupat** acțiunea coordonată a mai multor piese, care colaborează pentru a exercita presiune asupra unui obiectiv comun. Esența acestui tip de atac constă în cooperarea pieselor implicate; fără această colaborare, șansele de succes scad

considerabil. Atacul grupat este o metodă frecvent întâlnită în toate fazele partidei – de la deschidere, unde poate apărea în urma dezvoltării rapide a pieselor, până în final, unde poate decide câștigarea unei piese sau promovarea unui pion.

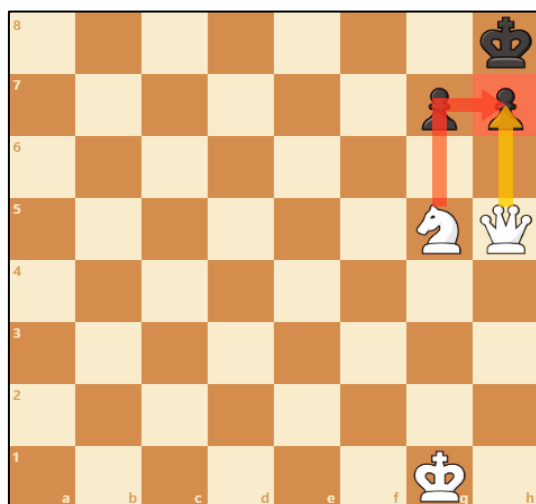
Etapele realizării unui atac grupat:

- Identificarea obiectivului – alegerea piesei sau câmpului asupra căruia se va concentra atacul.
- Concentrarea forțelor – aducerea mai multor piese în poziții active, astfel încât acestea să exercite presiune simultană asupra obiectivului.
- Obținerea controlului – capturarea piesei vizate sau ocuparea câmpului strategic, asigurându-se un avantaj material sau pozițional.



Atacuri directe.

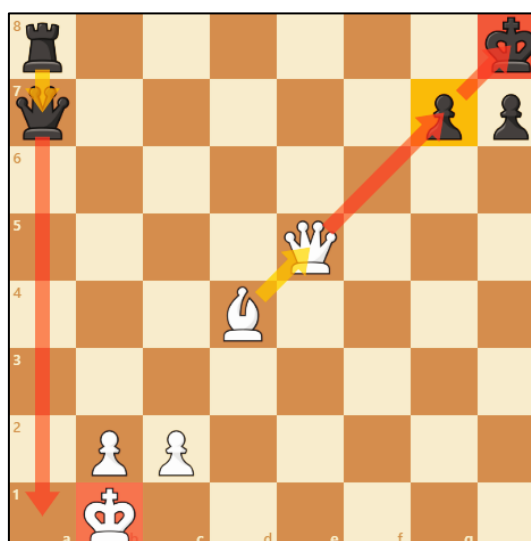
Ta5 atacă Ce5, Da6 atacă Tc8, Ce5 atacă d3, Ng4 atacă Ce2.



Atac grupat.

Dxh7#, calul de pe g5 controlează h7, împiedicând capturarea damei.

Atacul grupat al mai multor piese pe aceeași linie, coloană sau diagonală poartă denumirea de baterie. Bateria este o formațiune strategică formată din alinierea a două (sau mai multe) piese pregătite să acționeze asupra unei ținte comune. O baterie poate fi alcătuită din combinații precum: damă și turn, damă și nebun sau doi turnuri.



Baterie din damă -nebun pentru Alb – De5xg7#.

Baterie din damă -turn pentru Negru- Da7-a1#.

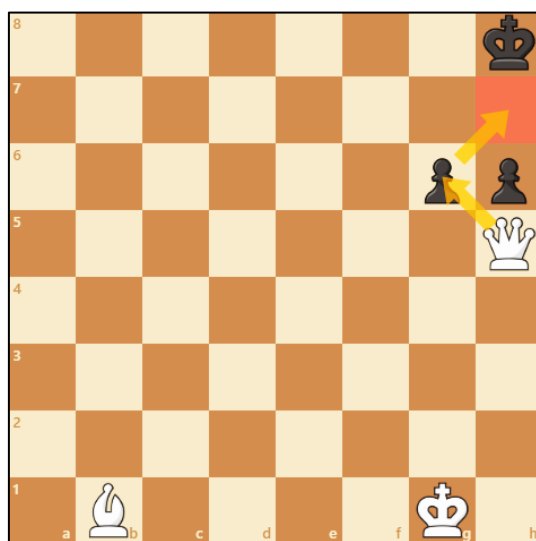
Va câștiga cine este la mutare.

3.1.1. Principii generale ale atacului

Identificarea zonei de atac

Zona de atac reprezintă partea tablei pe care jucătorul intenționează să își concentreze ofensiva. Poate fi un câmp anume sau o linie care duce către regele advers. Această zonă se poate modifica în funcție de poziția de pe tablă, iar identificarea punctelor vulnerabile din apărarea adversarului este esențială.

Primul pas pentru stabilirea zonei de atac este analizarea atentă a poziției adverse. Trebuie observate punctele slabe din structura de pioni, cum ar fi pionii izolați sau dublați, care pot oferi căi de pătrundere. De asemenea, este importantă identificarea pieselor insuficient protejate sau a celor care blochează accesul spre regele advers.



Identificarea zonei de atac: câmpul h7 devine țintă.
 Alb mută Dh5xg6, Negru nu are altă posibilitate decât ...h6-
 h5, urmând Dg6-h7#.

Cooperarea pieselor

Reprezintă un principiu strategic fundamental al șahului, conform căruia piesele și pionii trebuie să colaboreze pentru atingerea obiectivelor stabilite. Eficiența fiecărei piese crește considerabil atunci când acțiunile sale sunt coordonate cu ale celorlalte.

Recomandări pentru cooperarea pieselor înainte de atac:

- dezvoltarea completă a pieselor;
- efectuarea rocadei pentru siguranța regelui;
- controlul centrului tablei;
- dublarea turnurilor pe aceeași coloană;
- utilizarea activă a damei;
- crearea de rupturi în lanțul de pioni advers;
- deschiderea liniilor de joc pentru piesele majore.

Crearea liniilor deschise

Liniile deschise sunt indispensabile în atac, deoarece permit pieselor majore să pătrundă în poziția adversă și să genereze amenințări directe. Pentru a le crea, jucătorul urmărește schimbul pionilor sau pieselor care blochează aceste căi, eliberând astfel coloane și diagonale utile pentru ofensivă.

Folosirea combinațiilor tactice

Combinațiile tactice reprezintă un element fundamental al atacului. Acestea permit obținerea unui avantaj prin sacrificii de material sau prin crearea unor amenințări imposibil de apărat. Eficiența lor depinde de capacitatea jucătorului de a anticipa mai multe mutări înainte și de a calcula cu precizie variantele posibile.

Crearea amenințărilor

Scopul oricărui atac este de a genera amenințări la care adversarul este obligat să răspundă. Acestea pot include atacarea pieselor, pregătirea unui șah mat sau formarea unui lanț de pioni avansat și puternic. Când amenințările sunt suficient de puternice și variate, adversarul este constrâns să își schimbe planul sau să cedeze material.

Momentul oportun pentru atac

Sincronizarea este esențială în șah. Jucătorul trebuie să fie răbdător și să aștepte momentul favorabil pentru a lansa ofensiva — de obicei atunci când adversarul comite o eroare sau lasă neacoperită o slăbiciune. În acel moment, atacul trebuie declanșat cu toată forța disponibilă.

Creativitatea în atac

Imaginația joacă un rol major în succesul atacului. Jucătorul creativ caută mutări neobișnuite și manevre surprinzătoare, pe care adversarul nu le anticipează. Uneori, asumarea unor riscuri și sacrificarea de material pot conduce la o poziție câștigătoare. În șah, victoria aparține adesea celui care reușește să combine disciplina strategică cu îndrăzneala tactică.

3.2. Apărarea

Apărarea este partea complementară a atacului și constă în neutralizarea amenințărilor adversarului, menținând în același timp posibilitatea de a reveni în ofensivă.

O apărare bună nu este pasivă: scopul ei nu este doar să reziste, ci și să creeze premisele unui contraatac.

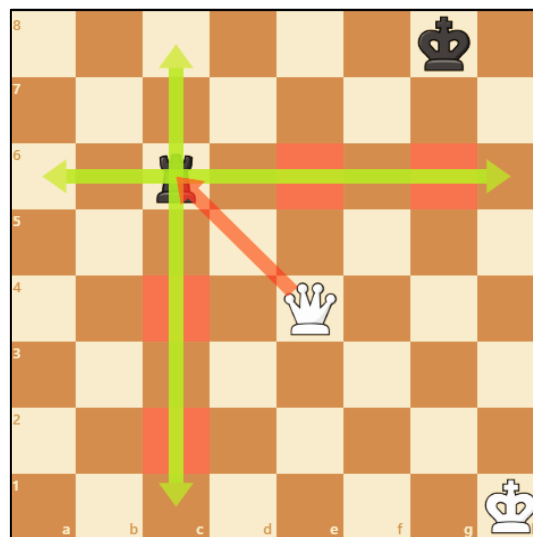
Când piesa vizată este regele, apărarea devine obligatorie, fiind necesară eliminarea imediată a amenințării. În cazul celorlalte piese, jucătorul poate decide fie să le apere, fie să le sacrifice în schimbul unui avantaj.

3.2.1. Metode principale de apărare a unei piese

Retragerea

Retragerea se realizează prin mutarea piesei amenințate pe un câmp sigur, care nu se află sub amenințarea unei alte piese.

Retragerea este un procedeu defensiv pasiv, întrucât piesa părăsește câmpul amenințat; poate deveni activ dacă piesa retrasă ajunge într-o poziție în care atacă la rândul ei o piesă adversă.

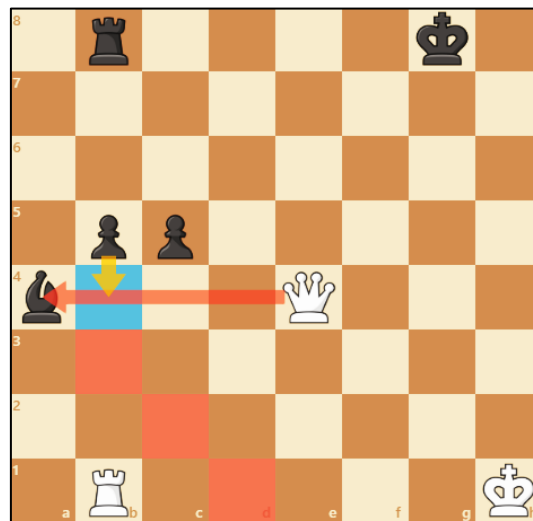


Retragere Turn: De4 amenință Tc6.

Pentru a se apăra Turnul se poate retrage pe orice câmp aflat pe linia 6 sau coloana c, cu excepția c2, c4, e6, g6 care sunt sub controlul damei de alb.

Interpunerea

Interpunerea se definește ca fiind plasarea unei piese între atacator și țintă. Pentru a fi realizată piesa atacatoare trebuie să fie la distanță minim un câmp față de piesa atacată. Piesa folosită pentru interpunere este, de regulă, una cu valoare mai mică sau cel mult egală cu a piesei atacatoare, pentru a evita schimburile dezavantajoase, deoarece după interpunere poate urma un schimb.



Interpunere pion în b4.

Na4 este atacat de De4 și nu are niciun câmp sigur pentru a se retrage. Pentru a-l apăra se va realiza interpunerea pionului ...b5-b4.

Capturarea

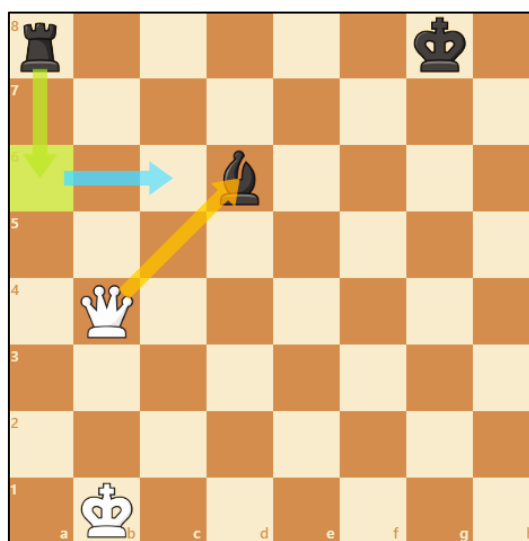
Capturarea constă în înlăturarea de pe tablă a piesei care creează amenințarea.



Capturarea damei: De4 atacă Ta4, pentru a apăra tura Negrul muta ...Cg5xe4 capturând dama.

Sprijinirea

Sprijinirea presupune aducerea unei alte piese în ajutorul celei atacate, care rămâne pe loc, astfel încât aceasta să fie protejată chiar și în cazul în care este lovită de adversar.

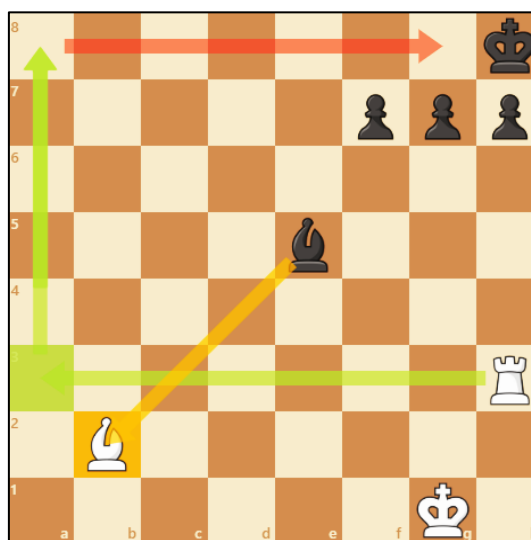


Sprijinirea Nd6:

Db4 atacă Nd6, pentru a-l apăra Negrul mută ...Ta8-a6, astfel dacă Albul va muta Db4xd6, Negrul va captura cu ...Ta6xd6.

Contraatacul

Schema acestui procedeu de apărare presupune ignorarea piesei atacate și lansarea unei amenințări asupra unei piese adverse de valoare mai mare sau cel puțin egală cu a piesei aflate sub atac.



Contraatacul.

Alb mută Th3-a3. Negru amenință Nb2, Alb ignoră atacul și mută Th3-a3, dacă Negru efectuează ...Ne5xb2, Alb va muta Ta3-a8#.

Aceste metode, aplicate corect, permit respingerea atacurilor și menținerea echilibrului în partidă.

3.2.2. Apărarea Șahului

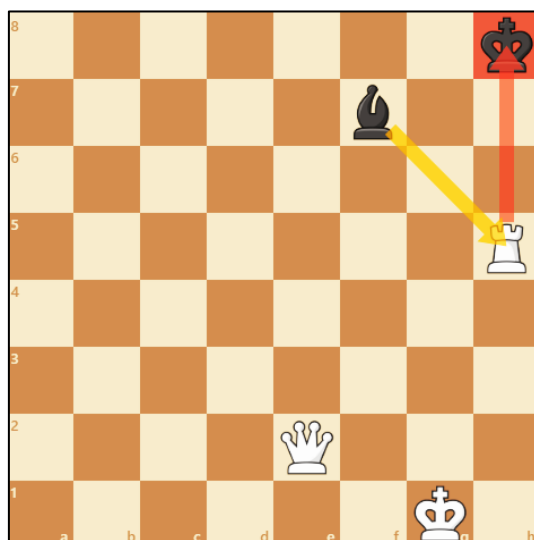
Șah înseamnă că regele este atacat direct. Regele NU poate fi capturat niciodată și NU are voie să staționeze sau să mute pe un câmp aflat sub controlul unei piese adverse. *Când regele este în șah, jucătorul are obligația să-l apere imediat.* Dacă nu există nicio apărare legală, poziția este **șah mat** și partida se încheie.

Anunțul verbal de „șah” nu este obligatoriu. Vigilența la fiecare mutare este o datorie permanentă a jucătorilor.

Metode legale de apărare

1. Capturarea piesei care dă șah

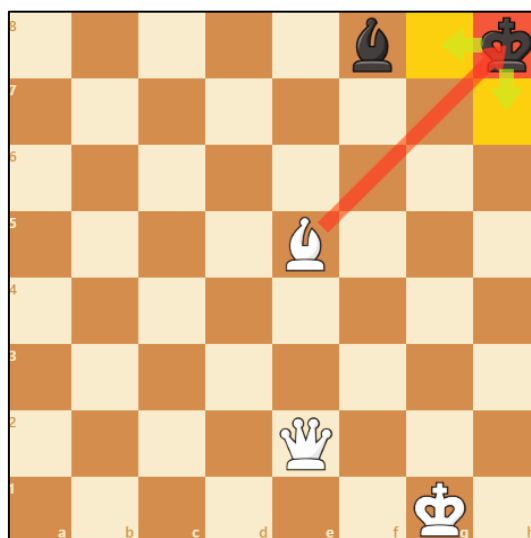
Captura se poate realiza cu regele sau cu o altă piesă. După capturare, poziția rezultată trebuie să-l lase pe rege în siguranță, fără ca acesta să rămână în șah sau să mute pe un câmp controlat de adversar. Corectitudinea mutării se verifică prin numărătoare: se evaluează câte piese adverse apără atacatorul și câte piese proprii susțin captura.



Apărarea șahului prin capturare
Negru la mutare: Rh8 e în șah de la Th5.
Apărarea se face prin ...Nf7xh5.

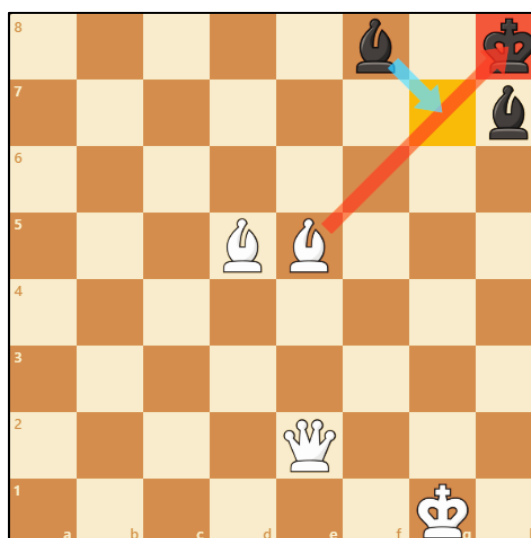
2. Mutarea regelui pe un câmp neatacat

Regele se mută pe un câmp necontrolat de adversar. La șah dublu (două piese atacă regele simultan), singura apărare legală este mutarea regelui (inclusiv capturând una dintre piesele care dau șah, dacă câmpul rezultat este sigur). Nici captura cu altă piesă, nici interpunerea nu rezolvă simultan ambele atacuri.



Apărarea șahului prin mutarea regelui
Negru la mutare: Rh8 este în șah de la Ne5.
Pentru apărare ...Rh8-g8/...h8-Rh7

3. Interpunerea unei piese



Apărarea șahului prin interpunere
Negru la mutare: Rh8 este în șah de la Ne5. Regele nu poate muta Rf8 pentru că ar fi în șah de la Nd5, astfel că apărarea se realizează prin interpunere ...Nf8-g7.

Interpunerea reprezintă plasarea unei piese între rege și o piesă (D, T sau N) care dă șah, blocând raza de acțiune pe coloana, linia sau diagonala respectivă. Interpunerea nu este posibilă împotriva unui cal și nici atunci când piesa atacatoare se află pe un câmp adiacent regelui, deoarece nu există câmp intermediar.

3.2.3. Principii generale ale apărării

O apărare eficientă în șah presupune nu doar respingerea amenințărilor imediate, ci și păstrarea unei poziții solide pe termen lung. În aplicarea planurilor defensive, jucătorul trebuie să țină cont de următoarele principii fundamentale:

Identificarea amenințărilor imediate

Analiza atentă a tablei pentru a depista orice pericol asupra pieselor proprii, chiar și atunci când poziția pare sigură.

Evaluarea corectă a amenințărilor

Nu toate atacurile adversarului sunt periculoase; trebuie identificat pericolul real și priorizat în funcție de gravitate.

Economia resurselor

Mutările de apărare trebuie să fie eficiente, evitând consumul inutil de timp și piese pentru neutralizarea unei singure amenințări.

Îmbunătățirea poziției pieselor

Apărarea poate fi folosită pentru a aduce piesele în câmpuri mai active, transformând apărarea în atac.

Protejarea structurii poziționale

Orice mutare defensivă trebuie să evite apariția unor vulnerabilități suplimentare în structură sau dispunerea pieselor.

3.3. Greșeli frecvente în atac și apărare

În timpul partidelor, atât începătorii, cât și jucătorii cu experiență pot comite erori care reduc eficiența atacului sau compromit apărarea. Cunoașterea acestor greșeli și evitarea lor reprezintă un pas important în îmbunătățirea performanței la șah.

Greșeli frecvente în atac

- inițierea prematură a atacului – lansarea ofensivei înainte ca piesele să fie complet dezvoltate.
- Lipsa cooperării între piese – atacuri izolate, fără sprijin reciproc între forțele implicate.
- Neglijarea apărării proprii – concentrarea exclusivă pe ofensivă și ignorarea amenințărilor adversarului.
- Sacrificii nejustificate – oferirea de material fără a obține un avantaj concret.
- Alegerea unei ținte greșite – concentrare pe un obiectiv dificil de cucerit, în locul exploatării unei slăbiciuni reale.

Greșeli frecvente în apărare

- Pasivitatea excesivă – adoptarea unei atitudini defensive fără a încerca reducerea presiunii sau inițierea unui contraatac.
- Concentrarea apărării pe o singură piesă – apărarea excesivă a unei piese neglijând restul poziției.
- Subestimarea amenințărilor – ignorarea pericolelor reale pe motiv că „nu par periculoase” la prima vedere.
- Apariției de zone vulnerabile - mutări de apărare care deschid linii sau diagonale importante adversarului.
- Întârzierea reacției – ezitarea în a contracara imediat un atac periculos, permițând adversarului să-și întărească presiunea sau pierderea ocaziei potrivite pentru un contraatac.

3.4. Concluzii

- ✓ Atacul constă în amenințarea directă sau coordonată asupra unei piese, a unui câmp sau a regelui advers. Poate fi direct, cu acțiune imediată, sau grupat, prin cooperarea mai multor piese. Forme speciale precum bateria amplifică presiunea asupra unei ținte comune. Succesul unui atac depinde de identificarea zonei de acțiune, cooperarea pieselor, crearea liniilor deschise, folosirea combinațiilor tactice, generarea de amenințări, alegerea momentului oportun și folosirea creativității.

- ✓ Apărarea are rolul de a neutraliza amenințările, păstrând posibilitatea unui contraatac. Metodele principale sunt: retragerea piesei atacate, interpunerea, capturarea atacatorului, sprijinirea piesei vizate și contraatacul. Principiile generale includ identificarea și evaluarea corectă a amenințărilor, economia resurselor, îmbunătățirea poziției pieselor și prevenirea creării de noi slăbiciuni.
- ✓ Greșelile frecvente în atac sunt: inițierea prematură a ofensivei, lipsa coordonării, neglijarea propriei apărări, sacrificiile nejustificate și alegerea unei ținte nepotrivite.
- ✓ În apărare, erorile comune includ pasivitatea excesivă, concentrarea pe o singură piesă, subestimarea pericolelor, crearea de slăbiciuni și întârzierea reacției.

Capitolul 4.

SCOPUL JOCULUI DE ȘAH

Jocul de șah, deși aparent simplu în regulile sale fundamentale, își dezvăluie adevărata complexitate atunci când este analizat în profunzime. Fiecare mutare, fiecare plasare a unei piese pe tablă are un scop precis, direct sau indirect, orientat către atingerea unui obiectiv suprem: supunerea regelui adversarului. Acest proces, cunoscut sub denumirea de șah mat, reprezintă finalitatea logică a unei partide victorioase.

Pentru a ajunge la acest deznodământ, jucătorul trebuie să îmbine planificarea strategică cu execuția tactică, să exploateze greșelile adversarului și să prevină amenințările acestuia.

Înțelegerea scopului jocului presupune recunoașterea momentelor critice, gestionarea resurselor de pe tablă și evaluarea constantă a poziției. Studentul care învață să privească partida astfel va dobândi o perspectivă clară asupra direcției în care trebuie să își conducă planul de joc.

4.1. Șah mat

Scopul fundamental al jocului de șah este atacarea directă a regelui advers care se află în situația de a nu mai dispune de nicio posibilitate de apărare. Această situație, denumită șah mat, marchează încheierea partidei și desemnează drept câștigător pe jucătorul care a reușit să o provoace.

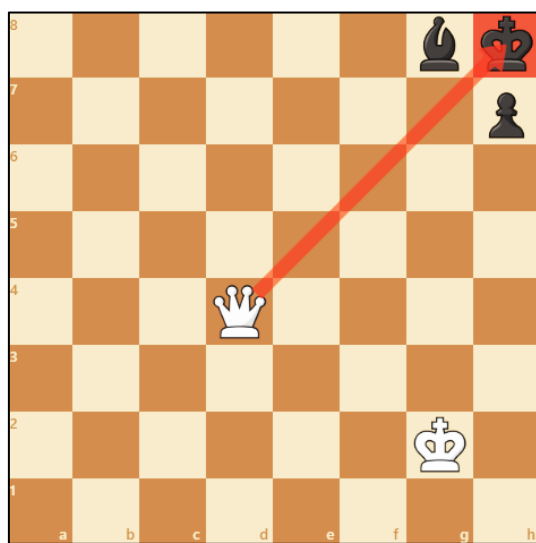
Șah matul apare atunci când regele se află în șah și nu există nicio modalitate legală pentru a-l salva: piesa care lansează atacul nu poate fi capturată, nu se poate interpune o altă piesă între aceasta și rege, iar regele nu are la dispoziție niciun câmp liber și sigur pe care să se deplaseze. În acest caz, jocul se oprește instantaneu, rezultatul fiind decis în favoarea celui care a aplicat lovitura finală.

Este important ca jucătorul să facă diferența între **șah**, adică situația în care regele este atacat dar poate fi încă salvat, și **șah mat**, în care orice posibilitate de apărare este complet eliminată. Înțelegerea acestei distincții ajută la recunoașterea momentului decisiv în joc.

4.1.1. Tipuri de mat

Matul simplu

Matul simplu reprezintă forma de bază a șah matului, în care regele advers este atacat direct și nu dispune de nicio mutare legală pentru a scăpa. Acesta poate fi realizat cu o singură piesă de atac, sprijinită de regele propriu sau de alte piese aflate în apropiere. Exemple frecvente sunt matul cu dama și regele sau matul cu turnul și regele. Matul simplu este esențial pentru începători, deoarece oferă o înțelegere clară a scopului final al partidei și dezvoltă capacitatea de coordonare a pieselor.

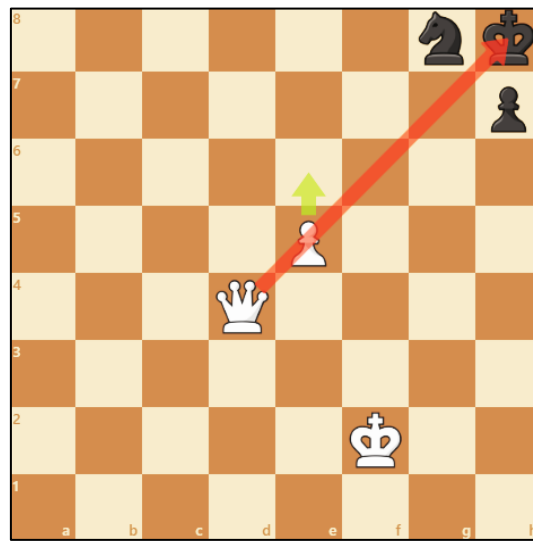


Șah mat simplu.

Alb a mutat Dd4#. Rh8 nu are nicio posibilitate de apărare.

Matul prin descoperire

Matul prin descoperire apare atunci când o piesă se deplasează din calea unei alte piese proprii, dezvăluind astfel un atac decisiv asupra regelui advers. Piesa „descoperită” este cea care produce efectiv șahul mat, în timp ce piesa mutată poate îndeplini un rol suplimentar – de exemplu, poate captura o piesă adversă, poate da și ea șah sau poate bloca o eventuală cale de scăpare a regelui. Acest tip de mat combină forța de atac a două piese și valorifică elementul surpriză.

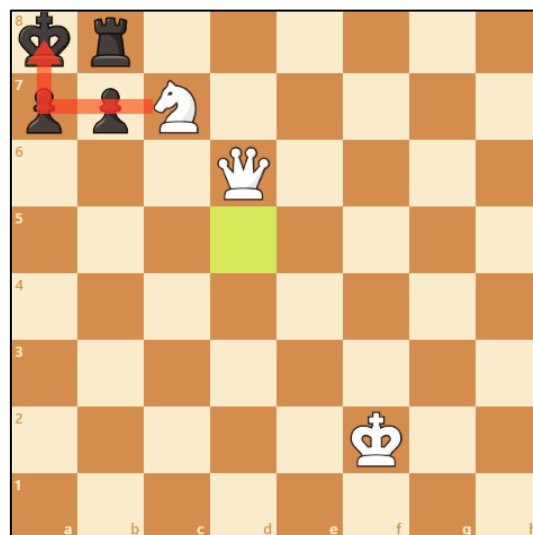


Mat prin descoperire.

Alb la mutare: e5-e6# . Prin mutarea pionului, se descoperă dama care dă mat regelui negru.

Matul sufocat

Matul sufocat este o situație în care regele nu mai are nicio posibilitate de mișcare, fiind înconjurat complet de propriile piese, iar atacul decisiv este realizat de un cal. Cel mai des, această combinație apare în colțul tablei și este apreciată pentru frumusețea și eleganța sa. Fiind un exemplu clasic de mat tactic, el ilustrează perfect cum o piesă aparent mai puțin puternică poate decide partida atunci când adversarul este constrâns de propria poziție.



Mat sufocat.

Alb a mutat Cd5-c7#. Regele negru nu mai are cum să se apere fiind blocat de propriile piese.

4.2. Finaluri elementare

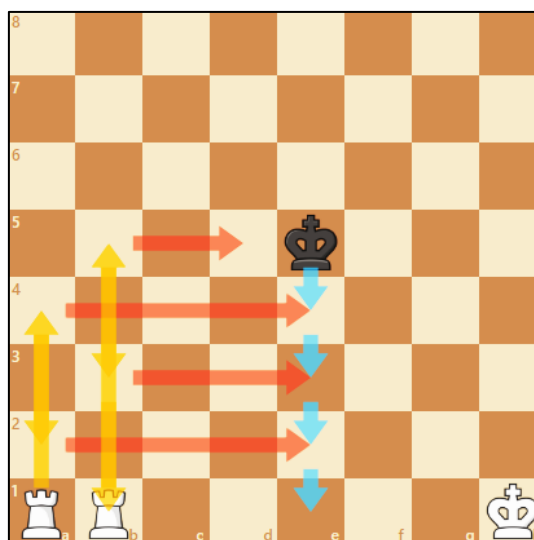
Finaluri elementare sunt cele mai simple și fundamentale tipuri de final, pe care orice jucător trebuie să le cunoască.

4.2.1. Matul cu două turnuri

Acest tip de mat este considerat unul dintre cele mai simple procedee de încheiere a partidei, fiind ușor de realizat și fără implicarea directă a propriului rege în procesul de constrângere a adversarului. Situația apare frecvent atunci când un jucător deține doar regele, iar celălalt dispune de regele său și de două turnuri.

Principiul tacticii este următorul: unul dintre turnuri creează o barieră – controlând o linie sau o coloană care limitează libertatea de mișcare a regelui advers –, în timp ce celălalt turn acționează ca piesă atacatoare, dând șah și forțând retragerea regelui către marginea tablei. Rolurile turnurilor se schimbă alternativ, menținând presiunea constantă.

Pentru succesul acestei metode, este esențial ca *regele advers să fie ținut la o distanță de cel puțin două câmpuri față de oricare dintre turnuri*, evitând astfel capturarea lor. Dacă unul dintre turnuri este atacat, acesta trebuie mutat pe o altă coloană, cât mai departe de rege, dar nu pe aceeași coloană cu celălalt turn, pentru a păstra coordonarea..



Mat cu două turnuri.

În figura de mai sus avem poziția de start: Alb: Rh1, Ta1, Tb2; Negru: R e5.

1.Tb2–b5+ Re4 – Turnul b2 dă șah, forțând regele negru să coboare spre linia a 4-a.

- 2.Ta1–a4+ Re3 – Celălalt turn preia rolul atacator, reducând și mai mult spațiul adversarului.
- 3.Tb5–b3+ Re2 – Se continuă presiunea cu pași egali, păstrând bariera între rege și zona liberă.
- 4.Ta4–a2+ Re1 – Regele negru este împins pe prima linie.
5. Tb3–b1# – Mat: turnurile controlează întreaga linie 1 și toate căile de scăpare.

Algoritmul clasic de realizare a matului cu două turnuri presupune deplasarea alternativă a turnurilor câte două linii, restrângând treptat spațiul adversarului și conducându-l inevitabil spre linia a 8-a (sau prima linie, în funcție de culoare). Odată ce regele a fost împins pe ultima linie, unul dintre turnuri va da șah mat, în timp ce celălalt blochează câmpurile de scăpare.

Această tehnică, datorită simplității sale, este ideală pentru începători, reprezentând un exercițiu excelent pentru învățarea coordonării pieselor grele și a controlului spațiului pe tablă

4.2.2. Matul cu un singur turn

Matul realizat cu ajutorul turnului și al regelui propriu urmărește forțarea regelui advers către unul dintre cele patru colțuri ale tablei. De această dată, participarea activă a regelui părții puternice este absolut necesară. Regele propriu îndeplinește rolul de baricadă, limitând spațiul de retragere al adversarului și împiedicându-l să revină spre centrul tablei.

Șahul dat de turn este eficient doar în situațiile în care regii se află în opoziție. *Opoziția între regi înseamnă o situație în care cei doi regi se află pe aceeași linie, coloană sau diagonală.* În lipsa acestei configurații, regele aflat singur poate scăpa din încercuire, fiind necesară reluarea manevrelor pregătitoare

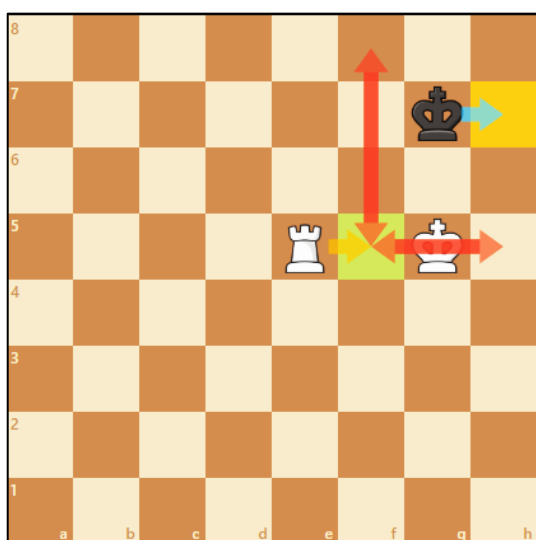
În practica finalului, atunci când regele mai slab încearcă să evite opoziția, regele părții puternice trebuie să îl urmărească pas cu pas, menținând distanța corectă, până ce adversarul ajunge la marginea tablei și este obligat să se întoarcă. În acel moment se poate obține opoziția decisivă, iar matul devine inevitabil.

Etapele realizării matului cu rege și turn contra rege:

- Crearea barierei cu turnul – turnul se poziționează astfel încât să taie accesul regelui advers la o anumită parte a tablei (pe o linie sau coloană).
- Activarea regelui propriu – regele părții puternice avansează spre bariera creată, urmărind să obțină opoziția față de regele advers. Această poziționare permite ca turnul să dea șah eficient, forțând retragerea adversarului spre margine.

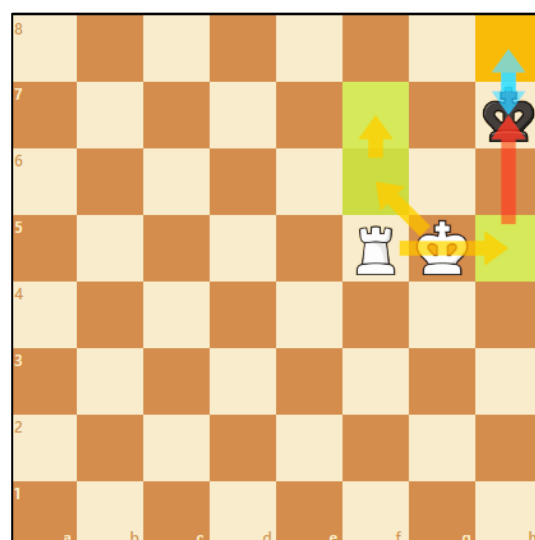
- Faza finală a atacului – odată ce regele advers a fost adus pe o margine a tablei, se aplică procedura de mat: regele propriu blochează câmpurile de scăpare, iar turnul dă șah mat dintr-o poziție sigură.

Acest tip de final este instructiv pentru începători, deoarece dezvoltă simțul coordonării dintre rege și piesele grele și înțelegerea conceptului de control al spațiului.



Poziția de start :Alb: Te5 Rg5 Negru: Rg7

1. Te5-f5 R67-h7 Turnul închide Rg7 ca într-o cutie.



2. Rg5-f6 Rh7-h8 – Regele alb se apropie și pregătește controlul câmpurilor g7/g8.

3. R f6-f7 Rh8-h7 Regele alb controlează acum g7 și g8.

4. Tf5-h5# Turnul alb atacă h7, iar regele alb (f7) controlează g7 și g8.

Mat cu un turn.

4.2.3. Matul cu damă

Matul realizat cu regele și dama este una dintre tehnicile fundamentale pe care orice jucător de șah trebuie să o stăpânească. Spre deosebire de matul cu turnul, acest procedeu se execută mult mai rapid, datorită mobilității superioare a damei, care controlează atât liniile și coloanele, cât și diagonalele tablei.

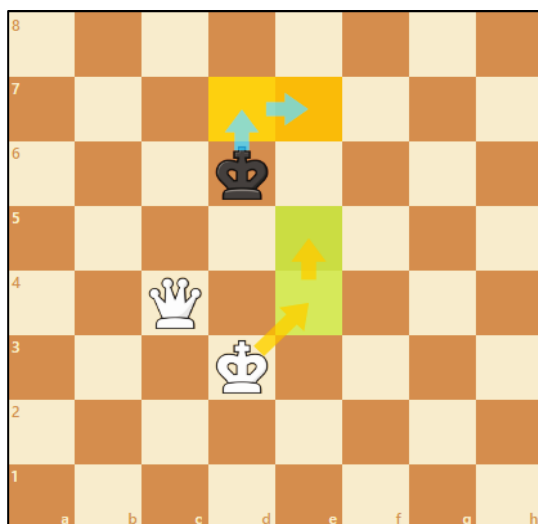
Principiul general constă în colaborarea dintre damă și rege pentru a forța regele advers să se retragă pe una dintre marginile tablei, preferabil într-un colț. Dama restrânge treptat câmpurile de manevră ale adversarului, în timp ce regele propriu se apropie pentru a controla câmpurile critice din jurul regelui advers. Odată regele mai slab împins pe ultima linie sau coloană, se creează poziția de mat, în care regele propriu blochează câmpurile laterale, iar dama dă șah decisiv.

Etapele tehnicii:

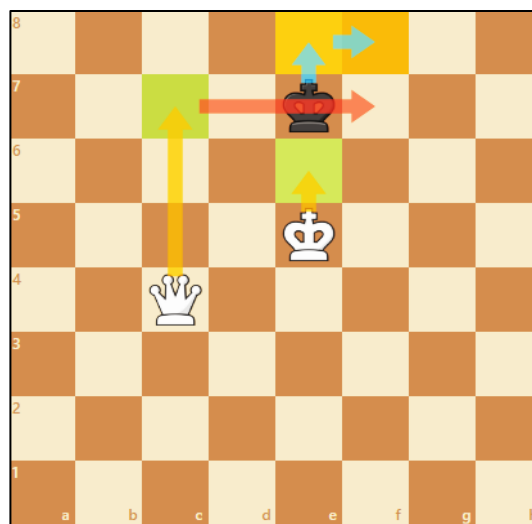
- Restrângerea spațiului – dama se poziționează astfel încât să taie o parte din tablă și să îndrume regele advers spre margine.
- Activarea regelui propriu – regele părții mai puternice avansează pentru a sprijini dama, urmărind să obțină opoziția și să blocheze câmpurile de scăpare.
- Faza finală – când regele advers se află pe margine sau în colț, dama dă șah mat, având sprijinul regelui propriu pentru controlul câmpurilor adiacente.

Atenție la șahul pat – datorită puterii de control a damei, există riscul de a limita complet regele advers fără a fi în șah, ceea ce ar duce la remiză. Pentru a evita această greșeală, este important să se lase întotdeauna cel puțin un câmp de fugă până la momentul executării matului.

Matul cu damă este un exercițiu ideal pentru începători, deoarece dezvoltă simțul coordonării pieselor și înțelegerea controlului spațiului pe tablă.



- Poziția de start: Alb Dc4, Rd3; Negru Rd6.
1. Rd3–e4 Rd6 – regele alb avansează, intrând în zona de acțiune și reducând spațiul adversarului; regele negru caută să păstreze libertatea de mișcare în centru.
 2. Re4–e5 Re7 – regele alb continuă înaintarea, pregătind coordonarea cu dama; regele negru se retrage spre propria margine.



3. Dc4–c7+ Re8 – dama taie accesul spre centru și dă șah, forțând regele negru pe ultima linie.
4. Re5–e6 Rf8 – regele alb pătrunde în poziția critică, controlând câmpurile e7 și f7; regele negru este constrâns spre colț.
5. Dc7–f7# – mat: dama atacă pe f7, iar regele alb controlează câmpurile e7 și g7; regele negru este prins complet pe linia a 8-a, fără nicio scăpare.

Mat cu dama.

4.2.4. Finaluri de pioni

Finalurile de pioni sunt printre cele mai instructive și decisive etape ale unei partide de șah. În aceste poziții, piesele grele și cele ușoare au dispărut de pe tablă, lăsând locul unei confruntări în care regii și pionii devin actorii principali. Deși par simple la prima vedere, finalurile de pioni ascund subtilități strategice și tactice care pot face diferența între victorie și remiză.

Rolul regelui crește considerabil în această fază. El nu mai este doar o piesă de apărare, ci devine o armă de atac, conducând pionii către promovare sau împiedicând pionii adversarului să avanseze. Câștigul sau remiza depind de coordonarea perfectă dintre rege și structura de pioni.

Planul principal al părții aflate în avantaj este transformarea pionului într-o piesă grea, de regulă damă, ceea ce, în majoritatea cazurilor, conduce ulterior la obținerea matului. Reușita promovării depinde de mai mulți factori esențiali:

- Poziționarea pionului – fie pe o coloană marginală, fie pe o coloană centrală; fie în propriul teritoriu, fie în zona adversarului.
- Relația dintre pion și regele advers – distanța și posibilitățile de interceptare.
- Relația dintre pion și regele propriu – capacitatea regelui de a sprijini avansul pionului și de a bloca accesul regelui advers.

4.2.4.1. Principii fundamentale în finalurile de pioni

Pentru a transforma un pion în piesă superioară, jucătorul trebuie să cunoască și să aplice câteva principii fundamentale.

Opoziția

Opoziția este o situație specifică finalurilor, în care între cei doi regi există un camp distanță, iar aceștia se află pe aceeași:

- linie – opoziție de linie.
- coloană – opoziție de coloană.
- diagonală – opoziție de diagonală.

Obținerea opoziției are un rol strategic clar: partea aflată la mutare dezavantajată este obligată să cedeze teren, permițând regelui advers să pătrundă pe câmpuri critice. În multe finaluri, acesta este elementul decisiv pentru transformarea unui pion sau pentru blocarea

Strategia opoziției în finalurile de pioni

-
- A chessboard diagram illustrating a move. The board is an 8x8 grid with alternating light yellow and brown squares. The columns are labeled 'a' through 'h' at the bottom, and the rows are labeled '1' through '8' on the left. A black king piece is located on square e8. A white king piece is located on square f6, and the square f6 is highlighted in yellow. A white pawn piece is located on square d5.

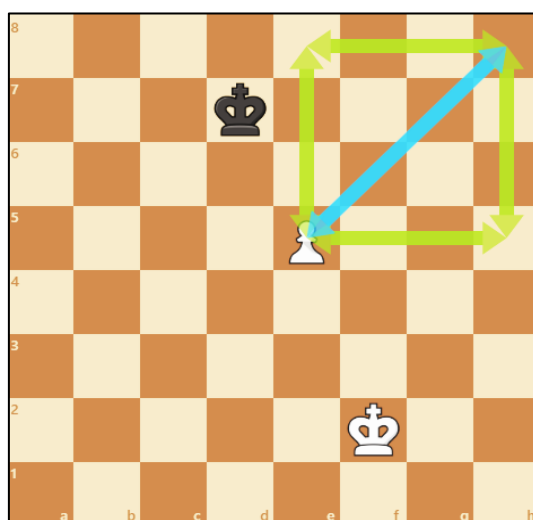
Pătratul pionului

53

un instrument de calcul rapid și foarte util mai ales atunci când regele jucătorului aflat în atac se află prea departe pentru a-și susține pionul.

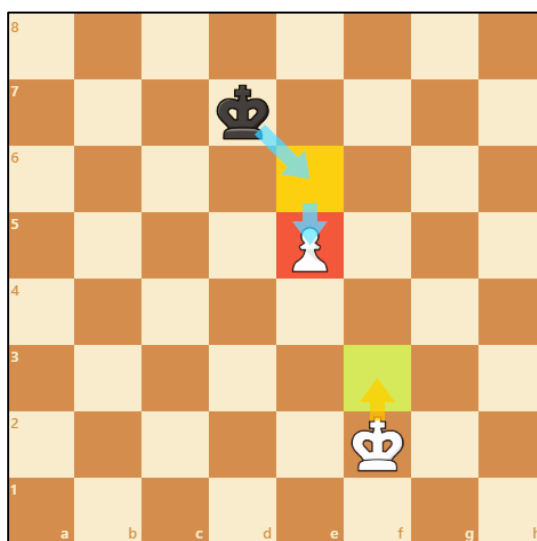
Construcția pătratului:

1. Se imaginează un pătrat imaginar având ca latură distanța de la pion până la câmpul său de transformare. Colțurile pătratului se află pe:
 - câmpul actual al pionului;
 - câmpul de transformare;
 - celelalte două colțuri aflate pe aceeași linie și coloană.
2. Se trasează imaginar o linie diagonală de la camp pe care se află pionul către câmpul de promovare, în direcția regelui advers. Se formează un pătrat folosind această diagonală ca latură, extinzându-l spre stânga și spre dreapta pe tablă.



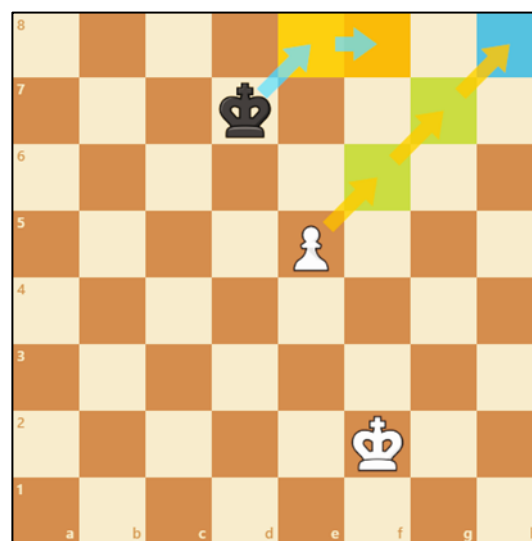
Construcția pătratului imaginar.

- Dacă regele aflat în apărare se află deja în interiorul pătratului sau poate intra în el la mutarea imediat următoare, atunci pionul va fi prins și capturat înainte sau chiar imediat după promovare.
- Dacă regele apărător nu se află în pătrat și nu poate pătrunde în el imediat, pionul are drum liber spre promovare.



Pătratul pionului.

Dacă Negru e la mutare, pionul poate fi capturat.
1...Rd7-Re6 pătrunde în pătrat, amenință e6.



Pătratul pionului.

Dacă Alb e la mutare: 1.e5-e6 Rd7-d8, 2.e6-g7
Rd8-f8, 3.g7-h8 .Pionul promovează.

Atenție la pionul aflat pe poziția inițială: Dacă pionul se află pe câmpul de start (linia a 2-a pentru alb, linia a 7-a pentru negru), acesta poate avansa două pătrate la prima mutare, ceea ce reduce dimensiunea pătratului după primul pas. De aceea, evaluarea trebuie făcută ținând cont de posibilitatea acestei avansări duble.

Câmpurile decisive

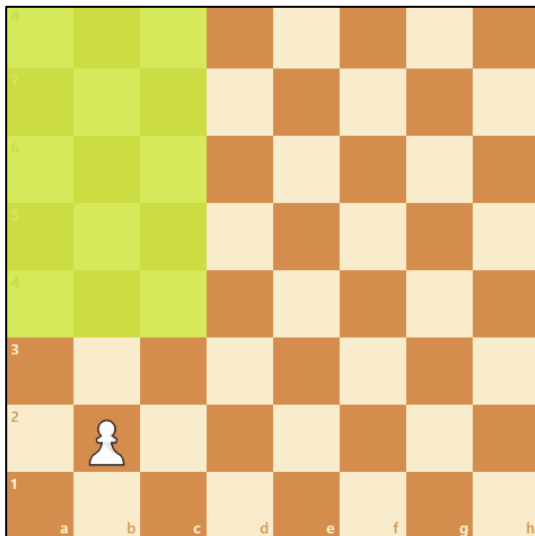
În finalurile cu pioni, câmpurile decisive sunt acele câmpuri a căror ocupare de către regele jucătorului aflat în avantaj duce la obținerea unei poziții câștigătoare. Acestea se împart în două tipuri:

- Câmpuri decisive necondiționale – odată ocupate de rege, victoria devine inevitabilă, indiferent de apărarea adversarului.
- Câmpuri decisive condiționale – pot asigura victoria doar dacă sunt exploatate împreună cu tehnica opoziției.

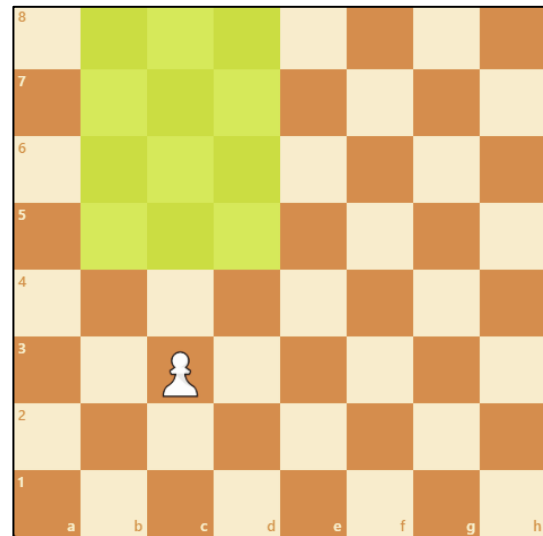
Reguli esențiale ale câmpurilor decisive

1. Când un pion se află pe linia a 2-a, a 3-a sau a 4-a pentru Alb sau a 7-a, a 6-a, a 5-a pentru Negru, promovarea este garantată dacă regele propriu este poziționat în fața acestuia, pe aceeași coloană sau pe una alăturată, având între el și pion cel puțin un rând liber. Această

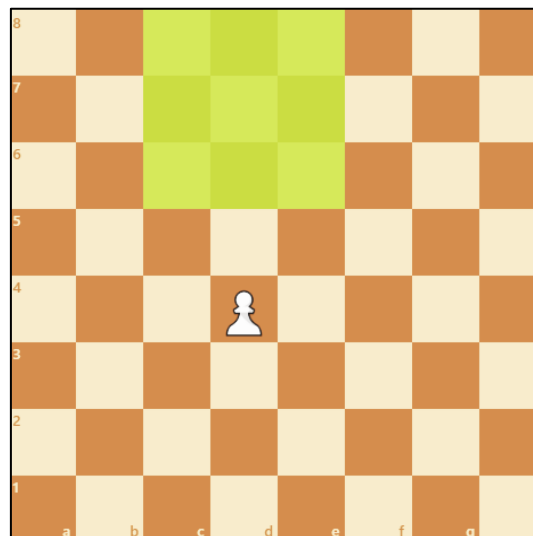
dispunere îi permite regelui să sprijine înaintarea pionului și să blocheze intervenția regelui advers.



Câmpuri decisive necondiționale pentru regele alb care susține promovarea pionului din linia a 2-a.

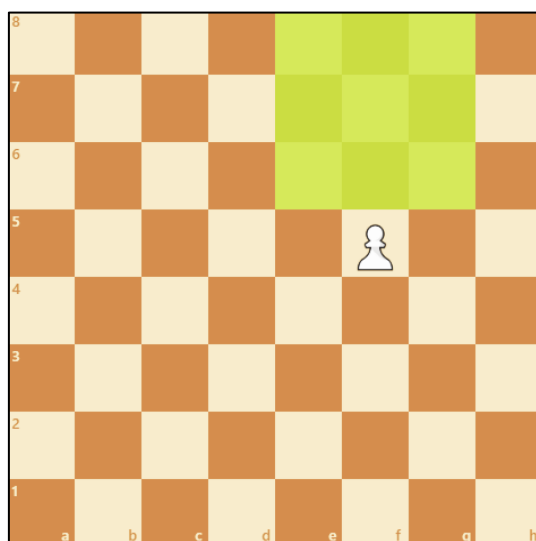


Câmpuri decisive necondiționale pentru regele alb care susține promovarea pionului din linia a 3-a.



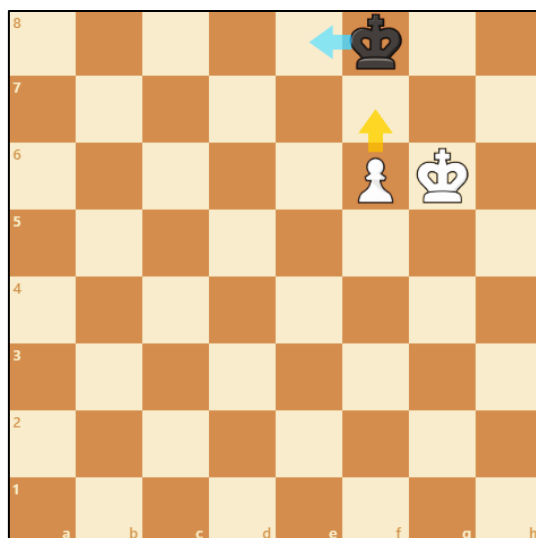
Câmpuri decisive necondiționale pentru regele alb care susține promovarea pionului din linia a 4-a.

2. Pentru un pion aflat pe linia a 5-a pentru Alb, linia a 4-a pentru Negru, promovarea este posibilă atunci când regele propriu se găsește înaintea lui, fie pe aceeași coloană, fie pe o coloană alăturată. În această poziție avansată, nu mai este necesar ca între rege și pion să existe cel puțin un rând liber, iar obținerea opoziției nu mai reprezintă o condiție obligatorie pentru victorie.



Câmpuri decisive necondiționale pentru Regele alb care susține promovarea pionului din linia a 5- a.

3. Pentru un pion aflat pe linia a 6-a pentru Alb, linia a 3-a pentru Negru, promovarea devine realizabilă dacă acesta reușește să avanseze pe linia a 7-a pentru Alb, respective linia a a 2-a pentru Negru *fără a pune regele advers în situație de șah*. Această condiție permite păstrarea inițiativei și deschiderea drumului către transformare.



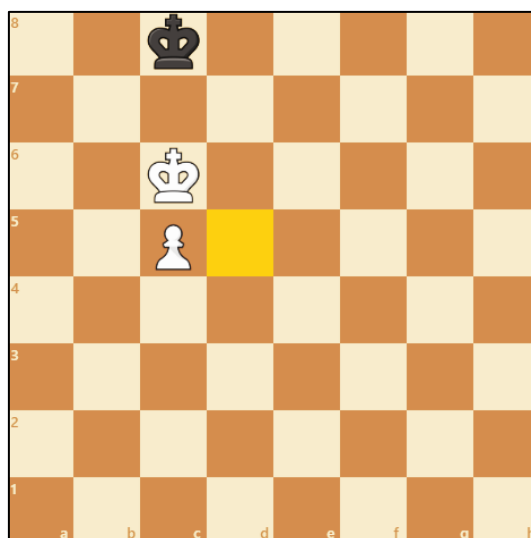
Pionul f6 poate promova pentru că ajunge pe linia a 7-a fără a pune regele negru în șah.

1.f6-f7 Rf8-Re7/Re8/Rg8 2.f7-f8 promovează.

Zugzwang

Zugzwang-ul este o situație în care jucătorul aflat la mutare este dezavantajat tocmai de obligația de a muta. Orice mutare legală pe care o poate face îi înrăutățește poziția, fie pierzând material, fie permițând adversarului să câștige printr-un plan tactic sau strategic. Zugzwang-ul apare frecvent în finaluri, mai ales în pozițiile cu puține piese, unde fiecare mutare contează.

În finalurile cu regi și pioni, zugzwang-ul poate forța regele aflat în apărare să părăsească câmpurile critice, permițând astfel promovarea pionului advers.



Zugzwang pentru Negru.

Alb mută 1. Rd5-g6. Negru intră în zugzwang: regele negru, aflat pe e8, este obligat să se retragă, iar albul poate avansa pionul până la promovare.

Jocul poate continua cu 1...Rc8-b8 2. Rg6-d7 Rb8-a7

3. C5-c6 Ra7b6 4.c6-c7 Rb6-c5 5.c7-c8=D.

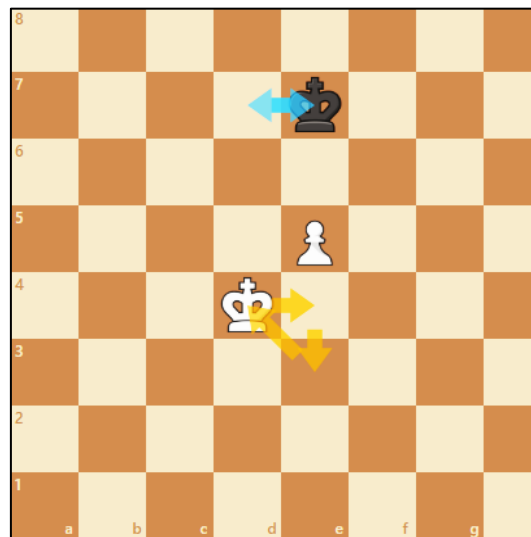
Triangulația

Triangulația este o manevră specifică finalurilor, folosită în special de rege, prin care jucătorul „pierde” în mod intenționat un tempo pentru a forța adversarul să intre în zugzwang. Numele provine din forma traiectoriei regelui, care descrie un mic „triunghi” pe tablă în timp ce revine pe câmpul de plecare.

Prin triangulație, regele își păstrează poziția strategică, dar schimbă ordinea mutărilor, astfel încât adversarul să fie cel care trebuie să acționeze într-o poziție defavorabilă. Practic cine este la mutare pierde un tempo și să revine la aceeași așezare, dar când adversarul este la mutare.

Această tehnică este decisivă în multe finaluri cu regi și pioni, unde fiecare mutare poate decide rezultatul partidei.

În finalurile cu regi și pioni regale cu poziție favorabilă, face ocol prin câteva câmpuri pentru a ceda mutarea, determinându-l pe regele negru să părăsească câmpurile critice și să permită promovarea pionului alb.



Triangulație a regelui alb.

1. Rd4-e4 Re7-d7 (negrul stă pe loc, păzind câmpul e6)
2. Re4-e3 Rd7-e7 (regele negru trebuie să aștepte)
3. Re3-e4 (alb revine în poziția inițială, dar acum este rândul negrului la mutare). În acest moment, Negru este în zugzwang.

4.2.5. Doi nebuni contra rege

Acest final apare rar în practică, dar este important din punct de vedere didactic, deoarece arată cum două piese minore, coordonate cu regele, pot realiza matul. Spre deosebire de dama sau turn, cei doi nebuni nu pot da mat singuri, fără sprijinul regelui propriu..

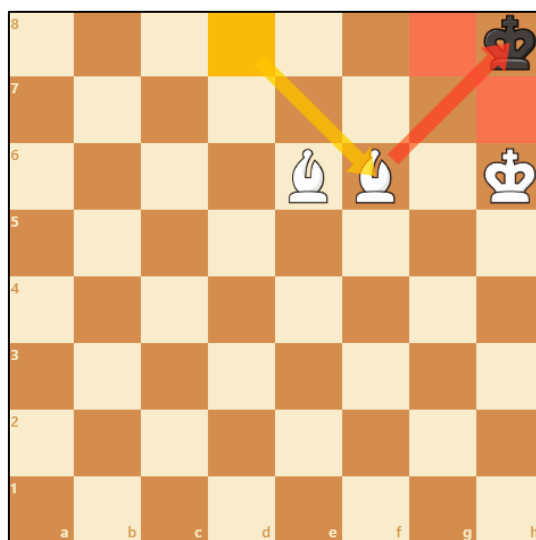
Principiul de bază

Cei doi nebuni controlează diagonale complementare, formând o „barieră” care restrânge treptat spațiul adversarului. Regele propriu trebuie să ajute la împingerea regelui advers spre un colț al tablei, loc unde se poate da mat.

Etape esențiale:

- Limitarea spațiului – nebunii sunt plasați astfel încât să taie diagonalele de fugă ale regelui advers.

- Cooperarea cu regele – regele propriu înaintează pentru a forța retragerea adversarului.
- Împingerea spre colț – matul se dă doar într-un colț controlat de culorile nebunilor (de exemplu, dacă ai un nebun pe alb și unul pe negru, orice colț este potrivit).



Mat cu doi nebuni.

Alb mută Nd8-f6#, câmpul g8e controlat de Ne6 și câmpul h7 de Rh6.

4.2.6. Nebun și cal contra rege

Acest final este rar întâlnit în partidele obișnuite, dar are o mare valoare instructivă. Deși puterea combinată a nebunului și calului nu este suficientă pentru a da mat fără sprijinul regelui propriu, coordonarea celor trei piese poate conduce la un mat forțat.

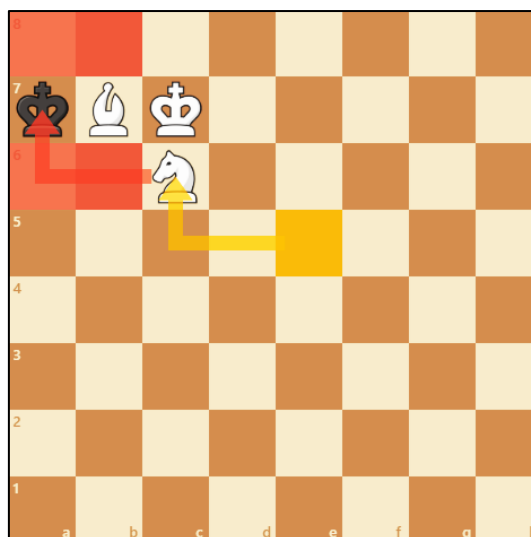
Matul poate fi realizat:

- într-un colț al tablei care se află pe culoarea câmpurilor controlate de nebun. Dacă nebunul este pe câmpuri albe, matul se va da într-un colț alb; dacă este pe câmpuri negre, matul se va da într-un colț negru.
- pe margine, aproape de colț, dacă toate câmpurile de scăpare sunt controlate de rege, nebun și cal.

Planul general pentru a da mat:

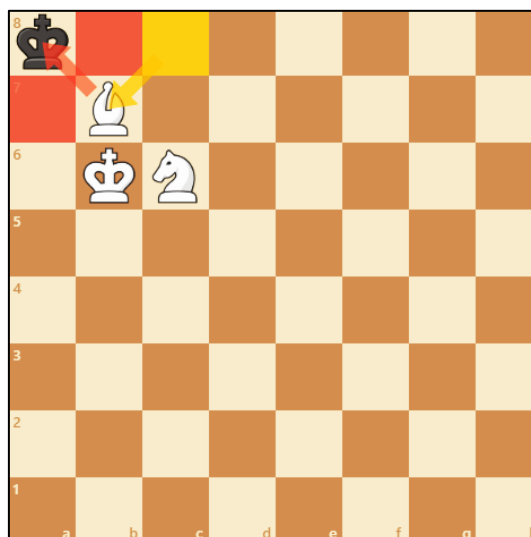
- Restrângerea spațiului regelui advers – piesele acționează împreună pentru a limita treptat spațiul de manevră.

- Conducerea regelui advers spre colțul „corect” – regele advers este forțat să se deplaseze spre colțul corespunzător culorii nebunului.
- Evacuarea din colțul „greșit” – dacă regele advers este prins într-un colț de culoare opusă, el trebuie scos și împins spre colțul potrivit.



Final nebun și cal – Mat cu calul.

Alb mută Ce5-c6#. Alb controlează câmpurile a6, a8 cu Nb7, câmpurile b6 și b8 cu Rc7.



Final nebun și cal – Mat cu nebunul.

Alb mută Nc8-c7#. Alb controlează câmpurile a7, b7 cu Cc6, și b7 cu Rb6.

4.3. Capcane și mături rapide

O capcană în șah este o situație de joc pregătită intenționat, în care o parte își organizează piesele și mutările astfel încât adversarul să fie atras să facă o mutare care pare avantajoasă, dar care, de fapt, îi expune la pierderi materiale sau la mat. Esența unei capcane constă în momeală (o slăbiciune aparentă sau o piesă „lăsată” la îndemâna adversarului) și exploatarea ulterioară a greșelii printr-o combinație tactică.

O capcană eficientă profită de neatenția adversarului, de neglijarea apărării sau de necunoașterea unei secvențe tactice specifice. Scopul ei este câștigarea partidei sau obținerea unui avantaj semnificativ într-un număr mic de mutări.

Matul rapid este o situație în care partida de șah se încheie prin mat în primele 10 mutări ale jocului. Aceste finaluri apar atunci când una dintre părți comite erori majore în deschidere, expunându-și regele fără protecție și permițând adversarului să execute o combinație scurtă și decisivă.

Matul lui Legal din 8 mutări (4...Nh5)

1. e2–e4 e7–e5

Alb și Negru ocupă centrul cu pionii de rege.

2. Cg1–f3 Cb8–c6

Alb dezvoltă calul spre centrul tablei, Negru răspunde simetric.

3. Nf1–c4 d7–d6

Nebunul alb controlează diagonala f7–c4; Negru întărește centrul cu pionul din d6.

4. Cb1–c3 Nc1–g4

Alb continuă dezvoltarea, Negru mută nebunul în h5, amenințând câmpul f3.

5. h2–h3 Ng4–h5 (retragere aparentă)

Alb atacă nebunul, Negru se retrage, păstrând presiunea latentă.

6. Cc4×e5 Nh5×d1 (captură de damă)

→Alb capturează pionul din e5 cu calul, Negru, atras de câștigul material, capturează dama albă cu nebunul din h5. *Aceasta este capcana principală – captura damei permite imediat matul Albului.*

7. Nc4xf7+ Re8–e7

Alb dă şah cu nebunul pe f7, forțând regele negru să mute.

8. Cc3–d5#

Calul alb mută pe d5 și dă şah mat.



Poziție finală - Matul lui Legal din 8 mutări.

8. Cc3–d5# - Regele negru este blocat de propriile piese, iar câmpurile de scăpare sunt controlate de Ce5 → d7, de Cd5→f6 și Nf7→ e8 și e6

Mat sufocat din 8 mutări pentru negru

1. d2–d4 Cg8–f6.

Alb ocupă centrul cu pionul din d2; Negru dezvoltă calul spre f6.

2. c2–c4 e7–e5.

Alb avansează pionul din c2, Negru răspunde energic, atacând centrul.

3. d4×e5 Cf6–g4 – Capcană deschisă.

Alb capturează pionul din e5; Negru aduce calul pe g4, pregătind presiune tactică, care are rolul de a atrage calul într-o poziție activă de unde va intra în combinația finală. Este un semnal că Negru pregătește o lovitură tactică, nu doar recuperarea pionului.

4. Cg1–f3 (apără pionul din e5) Cb8–c6.

Alb își apără pionul; Negru dezvoltă al doilea cal, sporind amenințările.

5. Nc1–f4 Nf8–b4+ - Capcană intermediară.

Acest şah forțează albul să blocheze şahul, pierzând un tempo. Negru câștigă timp pentru a aduce dama pe e7, poziție cheie pentru atac.

Alb respinge șahul cu calul. Negru dezvoltă dama, pregătind combinația decisivă.

Alb atacă nebunul; Negru capturează pionul din e5, deschizând drumul spre mat.

8. $a^3 \times b^4$ $Ce^5 - d^3 \#.$

Mat pentru negru în 8 mutări

Alb ocupă centrul cu pionul din d2; Negru răspunde agresiv, atacând centrul.

64

Alb capturează pionul din e5, Negru scoate dama devreme, pregătind amenințări pe diagonala a3–f8 și asupra pionilor neapărați.

Această mutare are rolul de a crea presiune rapidă și de a atrage piesele albe în poziții vulnerabile.

3.Cg1–f3 Cb8–c6.

Alb dezvoltă calul pentru a apăra centrul, Negru își dezvoltă celălalt cal, sporind controlul asupra câmpurilor centrale.

4.Nc1–f4 De7-Db4+ – Capcană intermediară.

Alb scoate nebunul în atac, Negru dă șah cu dama pe b4, atacând în același timp nebunul din f4 și pionul b2.

Este o lovitură dublă (șah + atac dublu), forțând albul să piardă un tempo în apărare.

5.Nf4–d2 Db4×b2 – Capcană principală.

Alb blochează șahul cu nebunul, Negru capturează pionul din b2 și amenință turnul din a1.

Alb este tentat să apere turnul sau să contraatace, dar în realitate Negru pregătește decisiv intrarea pieselor grele.

6.Nd2–c3 Nf8-Nb4 – Amenințare mascată.

Alb mută nebunul amenințând dama, Negru mută nebunul pe b4, țintind nebunul din c3 și pregătind o combinație forțată pe coloana „c”.

7.Dd1–d2 Nb4×c3.

Alb încearcă să coordoneze piesele, Negru capturează nebunul din c3, deschizând complet coloana „c” pentru dama sa.

8.Dd2×c3 Db2–c1#.

Alb capturează nebunul, dar Negru nu schimbă damele și dă șah mat cu dama pe c1.



Poziție finală - Mat în 8 mutări pentru Negru.
8...Db2-c1# - Regele alb este blocat de propriile piese, iar câmpul d2e controlat de Dc1.

Mat pentru Alb în 8 mutări

1.e2–e4 b7–b6.

Alb deschide jocul clasic în centru; Negru pregătește dezvoltarea nebunului pe diagonala lungă.

2.d2–d4 Nb8–b7.

Alb consolidează centrul; Negru dezvoltă nebunul pe b7, vizând diagonala a8–h1.

3.Nf1–d3 f7–f5.

Alb își scoate nebunul spre centru; Negru împinge pionul f pentru contrajoc pe flancul regelui.

4.e4×f5 Nb7×g2 .

Alb capturează pionul; Negru capturează pionul din g2, încercând să creeze haos în poziția albului.

5.Dd1–h5+ g7–g6.

Alb dă șah cu dama; Negru apără cu pionul, dar își slăbește apărarea regelui.

6.f5×g6 Cg8-f6.

Alb capturează pionul din g6, Negru dezvoltă calul pe f6, punând presiune pe regina albă.

7.g6×h7 Cf6×h5?? — Capcana decisivă.

Alb împinge pionul h7, oferind aparent regina de pe h5. Negru capturează regina, crezând că obține avantaj decisiv, dar mutarea este o mare greșeală.

8.Nd3–g7#.

Nebunul alb pătrunde pe g7 și dă șah mat.



Poziție finală - Mat pentru Alb în 8 mutări.

8.Nd3–g7# - Regele negru este blocat de propriile piese.

Matul lui Legal din 7 mutări (4...Ng4)/ Capcana Legală

1.e2–e4 e7–e5.

Alb ia centrul; Negru răspunde simetric.

2.Cg1–f3 d7–d6.

Alb își dezvoltă calul; Negru intră într-o structură solidă, dar pasivă.

3.Nf1–c4 g7–g6.

Alb dezvoltă nebunul activ pe diagonala a2–g8; Negru pregătește fianchetto pe b7–g2.

4.Cb1–c3 Nc8–g4

Alb adaugă presiune centrală; nebunul negru iese agresiv pe g4, legând și țintind Dd1 pe diagonală.

5.Cf3×e5 Ng4×d1?? — Capcana principală (lăcomie fatală).

Alb „dă drumul” diagonalei spre d1 capturând în e5; Negru cade în plasă și ia dama albă. Pare câștig de material, dar lasă regele negru expus unei combinații forțate.

6.Nc4×f7+ Re8–e7.

Șah intermediar: nebunul alb lovește pe f7, scoțând regele în câmp deschis și păstrând inițiativa.

7.Cc3–d5#.

Mat: calul de pe d5 închide e7 și f6; nebunul din f7 controlează e8; piesele negre își blochează propriul rege — nu există câmp de scăpare.



Poziție finală - Matul lui Legal din 7mutări.

7. Cc3–d5# - Regele negru este blocat de propriile piese, iar câmpurile de scăpare sunt controlate de Ce5 → d7, de Cd5→f6 și Nf7→ e8 și e6.

Capcana Greco – Mat cu calul în Italiană

1.e2–e4 e7–e5.

Ambele părți ocupă centrul clasic.

2.Cg1–f3 Cb8–c6.

Alb își dezvoltă calul spre centru; Negru răspunde simetric.

3.Nf1–c4 Cg8–d4? .

Alb dezvoltă nebunul pe diagonala a2–g8; Negru aduce calul prea devreme pe d4, expunându-l la atacuri.

4.Cf3×e5 Dd8–g5.

Alb capturează pionul din e5; Negru aduce dama pe g5, punând presiune pe g2 și vizând matul rapid.

Ce5×f7 Dg5×g2.

5.Alb capturează pionul f7 cu şah, atacând turnul din h8; Negru ignoră și capturează pionul g2, amenințând turnul din h1 -capcana.

6.Th1–f1 Dg2×e4+.

Alb își salvează turnul; Negru l ia pionul e4 cu şah.

7.Nc4–e2 Cd4–f3#.

Nebunul alb blochează şahul, dar calul negru sare pe f3 și dă mat: regele alb este complet blocat de piesele proprii, iar calul încheie combinația.



Poziție finală - Capcana Greco.

7...Cd4–f3# - regele alb este complet blocat de piesele proprii.

Mat rapid cu nebunul din 6 mutări

1.f2–f4 e7–e5.

Alb împinge pionul de pe flancul regelui pentru controlul centrului; Negru răspunde simetric.

2.f4×e5 d7–d6.

Alb capturează pionul din e5; Negru împinge pionul „d” pentru a ataca pionul alb din e5.

3.e5×d6 Nf8×d6.

Alb capturează din nou; Negru dezvoltă nebunul, recâștigând pionul și ocupând o diagonală lungă.

4.g2–g3 Dd8–g5.

Alb pregătește fianchetto; Negru mută dama agresiv pe g5, vizând g2 și e3.

5.Cb1–c3 Dg5×g3+ .

Alb dezvoltă calul; Negru capturează pionul g3 cu şah, lansând dama sub amenințarea h2-deschiderea capcanei.

6.h2×g3?? Nd6×g3# .

Alb capturează dama, crezând că obține avantaj uriaș, dar a căzut în capcană, Negru dă imediat mat cu nebunul pe g3.



Poziție finală - Mat rapid cu nebunul din 6 mutări.
6...Nd6xg3# - regele negru e blocat de propriile piese.

Mat cu calul în 6 mutări pentru Negru

1.e2–e4 e7–e5.

Ambele părți ocupă centrul clasic.

2.Cg1–e2 Dd8–h4.

Alb dezvoltă calul neobișnuit pe e2; Negru mută dama agresiv pe h4, amenințând pionul h2 și pregătind atac rapid.

3.Cb1–c3 Cb8–c6.

Alb aduce celălalt cal în joc; Negru continuă dezvoltarea armonioasă.

4.g2–g3 Dh4–g5.

Alb apără pionul h2; Negru retrage dama pe g5, menținând presiunea.

5.d2–d4 Cc6xd4.

Alb împinge pionul central; Negru capturează imediat cu calul, câștigând spațiu și inițiativă.

6.Nc1xg5?? Cf3# .

Alb capturează dama, crezând că a câștigat material - capcana decisivă; Negru dă mat cu calul de pe h4 (susținut de pionul g7), regele alb fiind complet blocat.



Poziție finală - Mat cu calul în 6 mutări pentru Negru.
6...Cf3# -regele negru blocat de propriile piese, câmpul d2 controlat de Cf3.

Mat rapid cu calul în Siciliană (6 mutări)

1.e2–e4 c7–c5.

Alb deschide clasic în centru; Negru intră în apărarea Siciliană.

2.Cg1–f3 Cb8–c6.

Ambele părți dezvoltă calul spre centru.

3.d2–d4 c5×d4.

Alb împinge pionul „d”; Negru capturează în centru.

4.Cf3×d4 e7–e5.

Alb recapturează cu calul; Negru împinge pionul „e” pentru a ataca calul și a câștiga spațiu.

5.Cd4–f5 Cc6–e7?.

Alb își retrage calul pe f5, punând presiune pe câmpurile din jurul regelui; Negru mută calul pe e7, dar își lasă câmpul d6 vulnerabil.

6.Cf5–d6#.

Calul alb pătrunde pe d6 și dă șah mat.



Poziție finală- Mat rapid cu calul în Siciliană (6 mutări).
6.Cf5–d6# - regele negru este blocat de propriile piese.

Capcană în Apărarea Alehin

1.e2–e4 Cg8–f6.

Alb ocupă centrul; Negru intră în Apărarea Alehin, provocând înaintarea pionilor albi.

2.e4–e5 Cf6–d5.

Alb câștigă spațiu; calul e împins pe d5.

3.Cg1–f3 Cb8–c6.

Alb își dezvoltă piesele armonios; Negru aduce al doilea cal la centru.

4.Cf3–g5 Cd5–b4.

Alb mută agresiv calul spre rege, privirea setată pe f7; Negru sare cu celălalt cal pe b4, lăsând regele vulnerabil pe diagonala f7–e8.

5.Dd1–f3 Cc6×e5?? — Capcana decisivă.

Alb creează amenințarea directă Df3–f7#, susținută de Cg5. Negru ignoră pericolul și ia pionul din e5 — pierzător.

6.Df3–f7#.

Dama intră pe f7 și dă șah mat; regele negru nu poate captura datorită calului din g5 care apără f7.



Poziție finală - Capcană în Apărarea Alehin.

6.Df3–f7# - regele negru nu poate captura datorită calului din g5 care apără Df7 și e blocat de piesele proprii.

Mat rapid în Gambitul Regelui

1.e2–e4 e7–e5.

Ambele părți ocupă centrul cu pionii de rege.

2.f2–f4 e5×f4.

Alb încearcă Gambitul Regelui, Negru acceptă, câștigând pionul de pe f4.

3.Nf1–c4 Dd8–h4+.

Nebunul alb atacă diagonala slabă f7, Negru dă șah cu dama pe h4, punând presiune imediată pe rege.

4.Rg1–f1? Nf8–c5.

Alb mută regele pe f1, greșeală ce permite intrarea în rețea de mat, Negru dezvoltă nebunul pe c5, pregătind atacul final.

5.Cb1–c3?? Dh4–f2# .

Alb dezvoltă calul ignorând pericolul, Negru mută dama în f2 cu mat.

(Mutarea corectă era 5.d2–d4, care ar fi blocat apărarea damei de către Nc3, regele putând să o captureze și ar fi anulat matul.)



Poziție finală - Mat rapid în Gambitul Regelui.

5...Dh4–f2# - regele negru e blocat de propriile piese, câmpurile e1 și e2 sunt controlate de Df2. Regele nu poate captura Df2 pentru că e apărată de Nc5 -mutare ilegală.

Mat rapid pe diagonala h5–e8 (5 mutări)

1.d2–d4 f7–f5.

Alb ocupă centrul, Negru răspunde cu apărarea olandeză, vizând controlul câmpului e4.

2.Nc1–g5 h7–h6.

Nebunul alb iese agresiv, atacând câmpul e7, Negru încearcă să-l alunge.

3.Ng5–h4 g7–g5?.

Alb retrage nebunul pe h4-capcană inițială, păstrând controlul diagonalei, Negru împinge pionul g, pregătind capturarea.

4.e2–e4 g5×h4?? — Capcana decisivă.

Alb întărește centrul și deschide diagonala damei,, Negru capturează nebunul, ignorând pericolul imediat asupra regelui.

5.Dd1–h5#.

Dama albă pătrunde pe h5 și dă mat: regele negru este prins.



Poziție finală - Mat rapid pe diagonala h5–e8.
5.Dd1–h5# - regele negru e blocat de propriile piese.

Mat rapid cu calul din 5 mutări

1.c2–c4 c7–c5.

Alb începe cu o deschidere de flanc, vizând controlul central de la distanță; Negru răspunde simetric.

2.Cb1–c3 e7–e6.

Alb dezvoltă calul, pregătind controlul centrului; Negru adoptă o structură solidă.

3.Cg1–f3 Cg8–e7.

Alb dezvoltă al doilea cal; Negru își aduce calul pe e7, dar blochează apărarea pionului f7.

4.Cc3–e4 f7–f5?? — Capcana decisivă.

Alb repositionează calul pentru control central; Negru împinge pionul f atacând calul, dar lăsând liber câmpul d6 și neprotejat f7.

5.Ce4–d6#.

Calul alb pătrunde pe d6 și dă șah mat



Poziție finală - Mat rapid cu calul din 5 mutări.

5.Ce4–d6# - regele negru este blocat de propriile piese, iar câmpul f7 e sub controlul Cd6.

Mat sufocat în 4 mutări

1.e2–e4 e7–e5.

Ambele părți ocupă centrul clasic.

2.Cg1–e2 Cb8–c6.

Alb dezvoltă calul pe e2 (mutare neobișnuită, blocând nebunul de alb-scurt); Negru aduce calul spre centru.

3.Cb1–c3 Cc6–d4.

Alb aduce și al doilea cal în joc; Negru pătrunde agresiv cu calul în d4, amenințând câmpurile sensibile din jurul regelui alb.

4.g2–g3?? Cd4–f3# — Mat imediat.

Alb împinge pionul g, dar nu observă amenințarea; calul negru sare pe f3 și dă mat: regele alb nu are câmpuri de scăpare, iar pionii proprii îi blochează ieșirea.



Poziție finală - Mat sufocat în 4 mutări.

4...Cd4-f3# — Mat . regele alb nu are câmpuri de scăpare, pionii proprii îi blochează ieșirea.

Mat pentru negru din 4 mutări

1.e2-e4 e7-e5.

Ambele părți ocupă centrul clasic.

2.f2-f4 Nf8-c5.

Alb împinge pionul f pentru a câștiga spațiu; Negru dezvoltă nebunul agresiv pe diagonala a7-g1.

3.f4xe5 Dd8-h4+ - Capcana decisivă.

Alb capturează pionul din e5, dar mutarea lasă diagonala h4-e1 complet descoperită. Negru profită imediat cu șah de damă.

4.Re1-e2 ?? Dh4xe4#.

Regele alb se mută pe e2, iar Negru dă mat capturând pionul din e4 cu dama.

(Mutarea corectă era 4.g2-g3, care ar fi blocat diagonala și prevenit matul).



Poziție finală - Mat pentru negru din 4 mutăr.
i4....Dh4xe4# - regele alb e blocat de propriile piese, iar f2 e controlat de Nc5.

Matul Școlarului – varianta clasică

1.e2–e4 e7–e5.

Ambele părți ocupă centrul cu pionii de rege.

2.Dd1–h5?! Cb8–c6.

Alb scoate dama prematur, amenințând direct pionul f7; Negru dezvoltă calul, apărând câmpul e5, dar fără să prevină planul albului.

3.Nf1–c4 Cg8–f6?? — Greșeala decisivă.

Alb dezvoltă nebunul pe diagonala a2–g8, dublând atacul asupra f7; Negru dezvoltă calul pe f6, dar lasă pionul f7 neapărat.

4.Dd1xf7#.

Dama albă capturează pionul f7 și dă mat: regele negru nu are câmpuri de scăpare, fiind blocat de propriile piese, dama nu poate fi capturată fiind apărată de Nc4.



Poziție finală - Matul Școlarului – varianta clasică.
 4.Dd1×f7# -regele negru nu are câmpuri de scăpare, fiind blocat de propriile piese și de Df7→e7, iar dama nu poate fi capturată fiind apărată de Nc4.

Matul Școlarului – varianta 1

1.e2–e4 e7–e5.

Ambele părți ocupă centrul clasic cu pionii de rege.

2.Nf1–c4 Ca6?!.

Alb dezvoltă nebunul pe diagonala a2–g8, vizând pionul f7; Negru dezvoltă calul pe a6, ignorând pericolul din zona regelui.

3.Dd1–h5 c7–c6?? — Greșeala decisivă.

Alb mută dama pe h5, creând amenințarea directă de mat pe f7; Negru împinge pionul din c6, fără să observe pericolul imediat.

(Mutarea corectă era 3...g6, care bloca atacul damei pe diagonala h5–f7.)

4.Dh5×f7#.

Dama albă capturează pionul f7 și dă șah mat: regele negru nu are câmpuri de scăpare, fiind blocat de propriii pioni și piese.



Poziție finală - Matul Școlarului – varianta 1.

4.Dh5xf7# - regele negru nu are câmpuri de scăpare, fiind blocat de propriii pioni și Df7→e7, iar dama este apărată de Nc4.

Matul Școlarului – varianta 2

1.e2–e4 e7–e5.

Ambele părți ocupă centrul cu pionii de rege.

2.Nf1–c4 Nf8–c5.

Alb dezvoltă nebunul pe diagonala a2–g8, vizând pionul f7; Negru mută nebunul pe c5, cu intenția de a ataca ulterior punctele din flancul damei albe.

3.Dd1–h5 Cg8–f6 — Greșeala decisivă.

Alb mută dama pe h5, amenințând mat pe f7; Negru aduce calul pe f6, cu ideea de a ataca dama, dar neglijează apărarea punctului f7.

4.Dh5xf7#.

Dama albă capturează pionul f7 și dă șah mat: regele negru nu are nicio cale de scăpare, blocat de propriile piese și pioni.



Poziție finală - Matul Școlarului – varianta 2.

4.Dh5xf7# - regele negru nu are câmpuri de scăpare, fiind blocat de propriii pioni și Df7→e7, iar dama este apărată de Nc4.

Mat rapid din 3 mutări

1.e2–e4 e7–e6.

Alb deschide în centru; Negru pregătește Apărarea Franceză.

2.Re1–e2?! Dd8–h4.

Alb își mută regele prea devreme, o greșeală majoră; Negru aduce dama pe h4, pregătind un atac decisiv.

3.Cg1–f3 Dh4xe4#.

Alb dezvoltă calul, dar neglijează apărarea; dama neagră capturează pionul din e4 și dă mat.



Poziție finală - Mat rapid din 3 mutări.

3...Dh4xe4# - Regele e blocat de propriile piese, iar câmpul d3 e sub controlul De4.

Matul începătorului (pentru Alb)

1.e2-e4 f7-f6?.

Alb ocupă centrul; Negru slăbește grav câmpurile negre din jurul regelui (e.g., e7-e8-g8).

2.d2-d4 g7-g5?? — Capcana decisivă.

Alb își consolidează centrul; Negru împinge pionul „g”, deschizând complet diagonala h5-e8 către rege.

3.Dd1-h5#.

Dama albă pătrunde pe h5 și dă șah mat: câmpurile de scăpare ale regelui.negru sunt controlate/blocate.



Poziție finală - Matul începătorului (pentru Alb).

3.Dd1-h5# - regele e blocat de propriile piese.

Matul începătorului (pentru Negru)

1.f2–f3 e7–e5 (sau e7–e6).

Alb împinge pionul „f”, slăbind apărarea regelui; Negru ocupă centrul.

2.g2–g4?? Dd8–h4#.

Alb împinge pionul „g”, deschizând complet diagonală h4–e1; Negru dă mat imediat cu dama pe h4.



Poziție finală - Matul începătorului (pentru Negru)
2...Dd8–h4#- regele e blocat de propriile piese.

4.4. Concluzii

1. Obiectivul fundamental

- Scopul jocului este realizarea șah matului, adică punerea regelui advers în imposibilitatea de a scăpa de atac, fără mutări legale de salvare.
- Diferența între șah și șah mat trebuie înțeleasă clar: primul permite apărare, al doilea încheie partida.

2. Modalități de mat

- Matul simplu cu damă sau turn este fundamentul pentru începători.
- Maturi speciale: prin descoperire, mat sufocat – folosesc ideea de surpriză sau blocarea completă a regelui.

- Finaluri elementare: două turnuri, un turn, damă, doi nebuni, nebun și cal contra rege – fiecare are principii tehnice clare și scheme de împingere a regelui spre margine sau colț.
3. Finaluri de pioni – esențiale pentru înțelegerea strategiei
- Conceptul de opoziție și pătratul pionului sunt instrumente de calcul decisiv.
 - Câmpurile decisive, zugzwang-ul și triangulația fac diferența între victorie și remiză în poziții simple.
4. Capcane și mături rapide
- Greșelile din deschidere pot duce la înfrângere în mai puțin de 10 mutări (Matul Școlarului, Matul începătorului, Capcana lui Legal, Capcana Greco etc.).
 - Cunoașterea lor ajută atât la evitarea capcanelor, cât și la exploatarea neatenției adversarului.
5. Valoarea practică pentru începători
- Stăpânirea finalurilor elementare și a conceptelor tactice de bază este esențială pentru progres.
 - Recunoașterea schemelor de mat și aplicarea lor în practică formează baza înțelegerii strategice a jocului.

Capitolul 5.

ȘAHUL CA DISCIPLINĂ SPORTIVĂ

Șahul îmbină toate elementele definitorii pentru o disciplină sportivă: competiția organizată, pregătirea riguroasă, rezistența fizică și mentală, respectarea regulilor și spiritul de fair-play .

➤ *Are o structură competițională clară și reguli standardizate*

- Regulile șahului sunt recunoscute la nivel internațional și aplicate uniform de Federația Internațională de Șah (FIDE).
- Există arbitri, clasamente, titluri sportive (Maestru, Mare Maestru), turnee oficiale și campionate mondiale – exact ca în alte sporturi.

➤ *Solicită pregătire și antrenament continuu.*

- Performanța în șah nu depinde de „inspirația de moment”, ci de un proces constant de antrenament, studiu al teoriei și dezvoltare a abilităților tactice și strategice.
- Antrenamentele sunt planificate, cu obiective și evaluări, ca în sporturile fizice.

➤ *Presupune rezistență și condiție fizică adaptată*

- Pe măsură ce stresul și tensiunea partidei cresc, tensiunea arterială, pulsul și ritmul respirației se accelerează vizibil. Concurenții la titlul de campion mondial dispun adesea de nutriționiști și antrenori de fitness, care îi ajută să își mențină forma fizică optimă și să facă față solicitărilor intense ale competiției.
- Partidele lungi (de 4–6 ore) solicită organismul, necesitând o bună condiție fizică pentru a menține concentrarea.
- Într-un studiu realizat la Universitatea Temple din Statele Unite, profesorul Leroy Dubek a monitorizat parametrii fiziologici ai doi șahiști pe parcursul unui campionat. Rezultatele au arătat că nivelul de stres, evidențiat prin creșterea tensiunii arteriale și a frecvenței respirației, este comparabil cu cel întâlnit la un jucător de fotbal în timpul unui meci. Mai mult, s-a constatat că, după cinci ore de

joc intens, un șahist poate pierde în greutate o cantitate mai mare decât un boxer după un meci complet de 12 runde.¹

- În cadrul unei partide de două ore, marele maestru Mikhail Antipov a consumat aproximativ 560 de calorii, echivalentul unei alergări de peste opt kilometri. Acest consum energetic provine din stresul intens al jocului, manifestat prin creșterea ritmului cardiac și respirator, precum și prin valori mai ridicate ale tensiunii arteriale – factori care, pe termen lung, pot duce la pierdere în greutate.
- Un alt exemplu extrem este Campionatul Mondial de Șah din 1984, întrerupt după cinci luni, când ambii finaliști, Anatoly Karpov și Garry Kasparov, au ajuns la un nivel sever de epuizare; se estimează că Karpov a pierdut aproape nouă kilograme în această perioadă.
- Cercetări recente sugerează că, în medie, un jucător poate arde aproximativ 132 de calorii pe oră, ceea ce, în cazul unei partide de nouă ore, se traduce prin aproape 1.200 de calorii consumate.²

➤ *Dezvoltă și testează calități sportive universale*

- Disciplina, spiritul de fair-play, gestionarea timpului, capacitatea de a reacționa sub presiune și respectarea adversarului sunt elemente comune tuturor sporturilor.

➤ *Recunoaștere oficială*

- Comitetul Olimpic Internațional a recunoscut șahul drept sport în 1999. Multe țări acordă jucătorilor de șah titluri sportive oficiale și includ șahul în competiții naționale și internaționale.

5.1. Istoria competițională a șahului

Primul turneu de șah consemnat în documente a avut loc în anul 1575 la El Escorial, în Spania, fiind câștigat de italianul Leonardo di Bona din Calabria.

Șahul competitiv a început să atragă atenția publicului în 1834, odată cu meciurile dintre La Bourdonnais și McDonnell.

¹ www.ise.ro

² Moran, P. 2019

Primul turneu modern de șah s-a desfășurat la Londra, în anul 1851, și a fost câștigat, spre surprinderea contemporanilor, de germanul Adolf Anderssen, un jucător relativ necunoscut la acea vreme. Victoria sa l-a consacrat drept cel mai important maestru al epocii, iar stilul său spectaculos, plin de atacuri viguroase, a devenit reprezentativ pentru acea perioadă, deși ulterior a fost considerat insuficient din punct de vedere strategic. Partide celebre precum „Jocul Nemuritor” și „Jocul Vesnic Verde” ale lui Anderssen sau „Partida Operei” jucată de Paul Morphy au fost privite mult timp ca expresia supremă a artei șahului. Turneul de la Londra din 1851 a ridicat problema timpului excesiv petrecut de jucători pentru a lua decizii. S-a constatat atunci că unii șahiști analizau mutările ore întregi; un participant a petrecut chiar două ore și 20 de minute asupra unei singure mutări. Ca reacție, în anii următori au fost introduse forme rapide ale jocului: partidele fulger, șahul de cinci minute și o variantă foarte răspândită care acorda fiecărui jucător un „fond de timp” pentru un număr prestabilit de mutări (de exemplu, două ore pentru 30 de mutări). Odată ce limita era atinsă, jucătorul primea un timp suplimentar pentru mutările următoare. Inițial, depășirea timpului se sancționa cu amenzi sau pierderea partidei, dar cum profesioniștii își puteau permite ușor plata amenzilor, singura măsură eficientă a rămas pierderea automată la timp — adăugată astfel la modalitățile clasice de înfrângere: matul sau abandonul.

În 1861, la Bristol, Anglia, s-a folosit pentru prima dată o limită de timp oficială într-un meci de turneu, cu ajutorul clepsidrelor. Acestea au fost apoi înlocuite de pendule, iar mai târziu au apărut ceasurile de șah moderne, alcătuite din două mecanisme paralele acționate prin apăsarea unui buton.

În secolul al XIX-lea a devenit populară analiza de poziții, mulți jucători de elită fiind în același timp analiști de renume. O înțelegere mai profundă asupra jocului a venit odată cu apariția a doi tineri maeștri. Americanul Paul Morphy, un copil-minune al șahului, i-a învins pe toți adversarii importanți, inclusiv pe Anderssen, în scurta sa carieră dintre 1857 și 1863. Succesul său s-a datorat îmbinării atacurilor spectaculoase cu o strategie solidă, având intuiția de a pregăti cu minuțiozitate asalturile. Mai târziu, Wilhelm Steinitz, originar din Praga, a formulat principiile care explicau cum să eviți slăbiciunile propriei poziții și cum să le provoci și exploatezi pe cele ale adversarului. În plus, Steinitz a lăsat o moștenire majoră: victoria sa împotriva lui Johannes

Zukertort, în 1886, este considerată primul Campionat Mondial oficial de șah. Victoria lui Steinitz a marcat începutul erei campionatelor mondiale organizate sub un cadru competitiv clar.³

Hegemonia germană a fost întreruptă în 1921 de cubanezul José Raúl Capablanca, supranumit „maestrul finalurilor”, care prefera pozițiile simple și clare. El a rămas neînvins în turnee timp de opt ani, până în 1924. L-a succedat rusul naturalizat francez Alexander Alehin, un jucător de atac redutabil, care a murit în 1946 fiind încă deținător al titlului mondial, după ce îl pierduse temporar în 1935 în favoarea olandezului Max Euwe, dar îl recâștigase doi ani mai târziu.

Între cele două războaie mondiale a apărut o nouă direcție teoretică în șah, reprezentată de „hipermoderniști” precum Aron Nimzowitsch și Richard Réti. Aceștia susțineau că centrul tablei poate fi controlat eficient prin acțiunea pieselor de la distanță, invitând adversarii să ocupe centrul cu pioni, pentru ca ulterior aceștia să devină ținte de atac.

De la sfârșitul secolului al XIX-lea, numărul turneelor și meciurilor de mare anvergură a crescut constant. Unele surse menționează că în 1914 țarul Nicolae al II-lea al Rusiei ar fi conferit pentru prima dată titlul de „mare maestru” unor șahiști de elită precum Lasker, Capablanca, Alehin, Tarrasch și Marshall, deși această informație este încă disputată.

Federația Internațională de Șah (FIDE) este organismul de conducere al șahului la nivel mondial și reglementează toate competițiile internaționale de profil. Aceasta a fost fondată la 20 iulie 1924, la Paris, sub motto-ul „Gens una sumus” (lat. „Suntem o singură familie”). Sediul actual se află la Lausanne, Elveția. FIDE s-a numărat printre primele federații sportive internaționale, alături de organisme de conducere din fotbal, cricket, înot și sporturi cu motor.⁴

În 1927, a avut loc Campionatul Mondial Feminin, prima campioană fiind Vera Menchik, o jucătoare de origine ceho-engleză.

O dificultate a șahului de competiție era reprezentată de întreruperea partidelor pentru masă sau peste noapte. Jucătorul care făcuse ultima mutare înainte de pauză era dezavantajat, deoarece adversarul avea la dispoziție timp îndelungat pentru a analiza poziția înainte de a răspunde. Chiar dacă accesul la tablă era interzis, analiza „în gând” nu putea fi împiedicată. Soluția

³ Cojocaru, D., 2018, <https://blog.magazinuldesah.ro/2018/04/11/scurt-istoric-al-jocului-de-sah/>

⁴ <https://www.fide.com/about-fide/>

adoptată de FIDE în anii 30 a fost „mutarea sigilată”: ultima mutare înainte de suspendare nu se efectua pe tablă, ci era notată pe o foaie, introdusă într-un plic și păstrată de arbitru.

Al Doilea Război Mondial a adus pierderi grele lumii șahului. Numeroși maeștri de valoare au murit sau au fost uciși, printre ei Isaak Appel, Sergey Belavenets, Achilles Frydman, Alexander Ilin-Guenevski, Leonid Kubbel, Salo Landau, Vera Menchik, Vladimir Petrov și mulți alții.

După moartea lui Alehin, FIDE a preluat organizarea campionatului mondial, iar din 1948 a urmat o eră de dominație sovietică a șahului prin Mihail Botvinnik. Federația a instituit un sistem de calificare pe etape (turnee zonale, interzonale și meciuri ale candidaților), iar până la prăbușirea URSS doar Bobby Fischer (1972–1975) a reușit să întrerupă hegemonia sovietică.

Botvinnik a deținut titlul intermitent timp de 15 ani, cu victorii și revanșe împotriva lui Smâslov și Tal. Ulterior, FIDE a eliminat regula revanșei automate, iar titlul a revenit lui Petrosian (1963–1969), apoi lui Spasski (1969–1972). Fischer a devenit primul campion non-sovietic de după război, impunându-se categoric asupra adversarilor și intrând în istorie prin stilul său unic.

În 1975, Bobby Fischer a refuzat să-și apere titlul împotriva sovieticului Anatoli Karpov, după ce FIDE nu i-a acceptat condițiile. Astfel, Karpov a devenit campion mondial prin forfait și și-a apărat titlul de două ori în fața lui Viktor Korcinoi, dominând scena șahistă a anilor '70 și începutul anilor '80, printr-o serie impresionantă de succese în turnee. Supremația sa s-a încheiat în 1985, când a fost învins de Garri Kasparov. Cei doi mari rivali au disputat cinci meciuri pentru titlu între 1984 și 1990, însă Karpov nu a reușit niciodată să-și recapete coroana. În anii 1980 au fost introduse ceasurile digitale în competiții.

În 1987, cu sprijinul lui Kasparov, a fost lansată baza de date șahistă ChessBase, un instrument care a revoluționat pregătirea jucătorilor de top. Kasparov a fost printre primii care au integrat calculatoarele în antrenament, iar ulterior ele au devenit indispensabile la nivel înalt.

Anul 1993 a adus o ruptură istorică: Kasparov și Nigel Short s-au desprins de FIDE, organizând propriul meci pentru titlu și punând bazele Asociației Profesionale de Șah (PCA). Din acel moment și până în 2006 au existat doi campioni mondiali în paralel: campionul „clasic” (după modelul tradițional Steinitz, unde campionul en-titre joacă un meci direct cu un provocator) și campionul desemnat prin formatul turneului FIDE. Kasparov și-a pierdut titlul clasic în 2000, în fața rusului Vladimir Kramnik.

Între timp, Kasparov s-a confruntat și cu provocarea inteligenței artificiale. În 1996 a câștigat primul meci demonstrativ cu supercomputerul Deep Blue (4–2), dar a pierdut revanșa în 1997 (3½–2½). Această înfrângere a marcat simbolic intrarea motoarelor de șah în liga forței de mare maestru. În 1999, Kasparov, încă deținător al titlului mondial, a jucat online împotriva unei „echipe mondiale” formate din peste 50.000 de participanți din peste 75 de țări; partida, care a durat patru luni și 62 de mutări, a fost câștigată de campion. Ulterior, în 2006, Kramnik a pierdut un meci cu programul Deep Fritz, fapt care a pus capăt erei confruntărilor directe dintre oameni și calculatoare.

Un moment crucial a venit tot în 2006, când Kramnik l-a învins pe Veselin Topalov, campionul mondial FIDE, reunificând astfel titlurile și devenind campion mondial unic. În 2007, indianul Viswanathan Anand a cucerit coroana mondială, prin victoria într-un turneu al campionatului, iar în 2008 și-a confirmat supremația, câștigând clar meciul de revanșă împotriva lui Kramnik.

Anand a rămas campion mondial până în 2013, când a fost învins de norvegianul Magnus Carlsen. Acesta și-a apărat titlul de patru ori și a atins în mai 2014 cel mai mare rating FIDE din istorie, 2882. Carlsen a devenit, de asemenea, primul jucător care a deținut simultan titlurile mondiale la șah clasic, rapid și blitz. Totuși, în 2023 a refuzat să își apere titlul, iar acesta a revenit chinezului Ding Liren, finalist la Turneul Candidaților 2022, care l-a învins pe câștigătorul competiției, Ian Nepomniachtchi. Cu toate acestea, Carlsen a continuat să domine scena șahistă, păstrând cel mai înalt rating mondial și câștigând Cupa Mondială FIDE în 2023.

FIDE a fost recunoscută în 1999 de Comitetul Olimpic Internațional drept Organizație Sportivă Globală. La doi ani după recunoașterea sa de către Comitetul Olimpic Internațional, FIDE a introdus în șah regulile antidoping ale CIO, ca parte a campaniei sale de includere a șahului în programul Jocurilor Olimpice.

Astăzi, FIDE este una dintre cele mai mari organizații sportive din lume, reunind 201 federații naționale afiliate. Șahul este cu adevărat un sport global, practicat pe toate continentele, cu zeci de milioane de jucători activi și o medie de peste 60 de milioane de partide jucate zilnic. Recunoașterea sa oficială a șahului ca sport există în 107 țări, cu tendința de creștere continuă. În

Europa 24 din cele 28 de state membre consideră șahul ca fiind sport. Excepțiile sunt Regatul Unit, Irlanda, Belgia și Suedia.

5.1.1. Apariția și istoria șahului competițional în România

Originea și răspândirea șahului pe teritoriul Țărilor Române are două ipoteze. Fie jocul a ajuns pentru prima oară în spațiul românesc în secolul al XIII-lea, odată cu invaziile tătare, fie a fost introdus de turci, sub forma vechiului „șatrândj”. Cert este că în jurul anului 1700 termenului *șatrândj*, a fost atestat ca fiind prezent în limba română de către cercetările de natură filologică și istoriografică. Acesta era asociat cu pătrățelele tablei de joc (după N. Iorga, L. Șeineanu, Em. Grigorovitz). Jocul s-a practicat, cel mai probabil, în mediile boierești și chiar la curțile domnești.

În anul 1784, la Oradea a apărut un manual de șah redactat în limba latină, intitulat *Informaciones speculativae et practicae...*, datorat călugărului Ignat Ioan B. Balent. Aceasta a reprezentat o a doua cale de pătrundere a șahului în spațiul românesc, de data aceasta pe filieră occidentală. Totuși, prima influență a rămas cea orientală, iar argumentul lingvistic a întărit această idee: una dintre piesele de șah s-a numit în româna veche „fii”, termen provenit din persanul *pil* („elefant”), corespondent al nebunului din jocul actual. Ulterior, piesa a primit denumiri precum „fugar”, „ofițer” sau „nebun”.

O a treia direcție de intrare a șahului în cultura românească s-a legat de zona nord-estică, prin intermediul rușilor, în prima jumătate a secolului al XIX-lea. În 1838, revista „Alăuta românească”, sub conducerea lui Mihail Kogălniceanu, a menționat „giocul șatrance” și „pravilele șahului”. Un moment de referință l-a constituit anul 1872, când la București a apărut prima carte de șah în limba română: *Amiculu Jocului de Schachu, Theoreticu și Practicu*, semnată de Adolf Albin (1848–1920). Lucrarea a fost dedicată lui Manolache Epureanu, fost prim-ministru al României. Albin, care în tinerețe jucase la Breslau împotriva renumitului Johannes Zukertort, a devenit el însuși un maestru cunoscut pe plan internațional. Printre performanțele sale s-au numărat victoria la turneul de la Viena (1891) și contribuția teoretică adusă prin deschiderea care i-a purtat numele – Contragambitul Albin.

La finalul secolului al XIX-lea, tot mai mulți români s-au afirmat pe scena șahului european. Printre aceștia s-au numărat Hercule A. Gudju, remarcat la Paris încă din 1880, și Gheorghe Marcu (Marco), originar din apropierea Cernăuțului, care, stabilit la Viena, a câștigat un prestigios turneu în 1895, urmând modelul lui Albin.

La 14 ianuarie 1890, a avut loc inaugurarea primului club de șah din România, eveniment organizat la inițiativa unui grup de jucători bucureșteni, conduși de Mauriciu Armand. Acesta a început, în 1896, publicarea primei rubrici de șah de amploare în paginile revistei *Adevărul Ilustrat*. Printre personalitățile șahului autohton din acea perioadă s-au numărat dr. Theodorescu, generalul C. Scheletti, Gr. Băleanu, V. Costin, actorii Matei Millo și Petre Liciu, precum și muzicianul L. Wiest. Acesta din urmă fusese partener de joc al lui Mihai Eminescu până în ultimii ani de viață ai poetului.. Acea etapă a reprezentat veritabila epocă de pionierat a șahului românesc.

În 1906 s-a desfășurat primul turneu de șah din România, organizat cu prilejul Expoziției Generale Române din Parcul Carol al Capitalei. Trofeul a fost câștigat de maestrul Sigmund Herland, iar pe locul al patrulea s-a clasat Wolfgang Pauly, matematician și astronom. Cei doi au rămas cunoscuți drept fondatorii școlii românești de compoziție șahistă. În aceeași perioadă s-a încercat și organizarea unui congres al șahiștilor români, dar inițiativa a eșuat.

În 1912, la Timișoara, s-a desfășurat primul turneu internațional, câștigat de maestrul maghiar G. Breyer, în timp ce pe poziția a cincea s-a clasat timișoreanul Alexandru Tyroler. Tot atunci s-a înregistrat o premieră și în șahul prin corespondență: sub egida Cercului Inginerilor din Iași, profesorul Victor Costin a inițiat un concurs cu 20 de participanți din diferite localități ale țării. Între câștigători s-au aflat G. Neșțianu (Bârlad) și J. Sachetti (Odobești).

Din 1914, șahul a fost tot mai prezent în presa vremii. Noi rubrici au apărut în publicații precum *Recreațiunea*, *Gazeta Literară* sau *Revista Copiilor Și Tinerimii*. Elevul de liceu Ion Gudju, fiul lui Hercule Gudju, a încercat chiar editarea unei reviste exclusiv dedicate acestui joc, intitulată mai întâi *România Șahistă*, apoi *Șahul*, care însă a apărut doar în câteva numere izolate.

După 1919, odată cu Marea Unire, activitatea șahistă din România a primit un impuls semnificativ datorită cercurilor puternice formate la Timișoara, Arad, Sibiu, Cluj și Cernăuți. În 1920 a luat ființă Cercul de Șah „București”, inițiat de un grup de pasionați precum A. Hențescu, I. Gudju, dr. S. Babeș, A. Bibescu și W. Pauly. Primul sediu al cercului a fost în sala „Liedertafel”, iar

ulterior a fost mutat la „Camera de Comerț și Industrie” din strada Doamnei. Această inițiativă a marcat primul pas în direcția scoaterii șahului din cafenele și organizării sale într-un cadru instituționalizat.

La 4 ianuarie 1925 a luat ființă Federația Română de Șah, instituție care avea să se numere printre membrii fondatori ai Federației Internaționale de Șah (FIDE). Un an mai târziu, la 14 martie 1926, documentul de constituire a federației a fost validat oficial, după ce 26 de cercuri de șah din diferite zone ale țării și-au exprimat adeziunea. În urma acestui pas, a fost format primul Comitet Director, avându-l în frunte pe scriitorul Mihail Sadoveanu, desemnat drept primul președinte al Federației.⁵

În România, Campionatul Național de Șah a debutat în anul 1926, la Sibiu, iar competiția s-a ținut cu regularitate, anual, începând cu 1946.

Anii de război au întrerupt activitatea șahistă, dar după 1945 jocul a renăscut, odată cu deschiderea Clubului ARLUS din București, dotat modern prin sprijinul industriașului H. Toma.

În 1948, România a obținut prima mare performanță internațională, câștigând Campionatul Mondial de dezlegări. Tot atunci, Emanoil Reicher a devenit primul campion școlar. Un an mai târziu s-a organizat „campionatul popular”, la care s-a anunțat o participare impresionantă, și primul turneu internațional din București, câștigat de cehul L. Pachman.

În 1950, Octav Troianescu și Ștefan Erdely au primit titlul de Maestru Internațional, iar la Palatul Pionierilor a fost creat primul cerc de șah pentru elevi. În 1952, Victor Ciocâltea a cucerit primul său titlu național, iar P. Farago a adus o medalie olimpică la compoziție.

Turneul de la București din 1953 a adunat nume mari ale șahului mondial, inclusiv Smâslov, Petrosian și Spasski, victoria revenind lui A. Toluş. În anii următori, șahul românesc s-a consolidat prin campionate pe echipe și apariția unor jucătoare de valoare precum Maria Albuleț și Margareta Teodorescu, care au obținut medalii la Olimpiada feminină din 1957.

Deceniul următor a adus consacrarea lui Florin Gheorghiu: campion național la doar 16 ani (1960), medaliat la juniori și apoi campion mondial la această categorie (1963), devenind primul mare maestru român. În paralel, echipa feminină s-a clasat pe locul II la Olimpiada din Oberhausen (1966).

⁵ frсах.ro/despre/

În anii '70, Elisabeta Polihroniade și Alexandra Nicolau au continuat să ridice șahul feminin, România cucerind medalii de argint la Olimpiadele din 1972 și 1974, ultima cu un episod controversat care a privat echipa de aur.

Anii '80 au marcat noi succese: Mihai Șubă și Victor Ciocâltea au primit titlul de mari maeștri (1978), Polihroniade a reușit cea mai bună clasare românească la campionatele prin corespondență (locul IV, 1980), iar echipa feminină a obținut din nou argintul la Olimpiada de la Lucerna (1982).

La Olimpiada de șah de la Salonic (1984), România a obținut cele mai bune rezultate de până atunci. Echipa masculină, coordonată de Emanoil Reicher, a valorificat rivalitatea sportivă dintre marii maeștri Florin Gheorghiu și Mihai Șubă și s-a clasat pe locul V – cea mai înaltă poziție din istoria șahului românesc masculin. Ca urmare a acestei performanțe, echipa masculină a primit dreptul de a participa la Cupa Mondială de la Lucerna (1985), unde s-a situat pe locurile IV-V, după URSS, Ungaria și Iugoslavia. Lotul feminin, alcătuit din Margareta Mureșan, Elisabeta Polihroniade, Daniela Nuțu și Gabriela Olărașu, a evoluat excelent și a cucerit medalia de bronz la Olimpiada de la Salonic.

În 1986, la Olimpiada de la Dubai, echipa feminină a confirmat valoarea printr-o nouă medalie de bronz, Gabriela Stanciu Olărașu reușind și aurul individual, grație rezultatelor sale ca rezervă.

La Timișoara s-a organizat prima ediție a Campionatului Mondial pentru copii și juniori (10–18 ani) în 1988. România a obținut cinci medalii, dintre care aur prin Corina Peptan (10 ani), iar argint prin Luminița Radu (16 ani) și Gabriel Schwartzman (12 ani). Tot atunci, pentru prima oară, Federația Română de Șah a găzduit o reuniune a conducerii FIDE.

În 1990, șahul românesc a repurtat noi succese prin titlurile mondiale câștigate de Corina Peptan (12 ani) și Luminița Radu (18 ani). Tot în acel an, „Revista Română de Șah” și-a încetat apariția, fiind relansată ulterior, în 1994, sub titlul Revista Română de Șah – Gambit, publicată fără întrerupere până în 2002.

La Olimpiada de la Moscova din 1992, echipa feminină (Cristina-Adela Foișor, Elena-Luminița Radu, Corina Peptan și Daniela Nuțu) a încheiat competiția pe locul IV. Rezultate notabile

au venit și în competițiile continentale: la Campionatul European pe echipe feminine din Pola (1997), România s-a clasat pe locul II, iar la Batumi (1999), pe locul III.

Pe plan individual, Liviu-Dieter Nisipeanu a urcat pe podiumul mondial, ocupând locul III la Campionatul Mondial de la Las Vegas (1999), și a devenit campion european la Varșovia, în 2005.

După 1989, șahiștii români au continuat să obțină distincții în competiții internaționale, inclusiv la campionatele mondiale de amatori, veterani, șah prin corespondență și compoziție.⁶

Studentele A.S.E. Ciolacu Alessia și Rață Ana-Maria au obținut locul I la Șah Blitz feminin și locul II la Șah Rapid feminin, în cadrul Jocurilor Universitare Europene E.U.S.A. din Ungaria, 2024.

În prezent, Federația Română de Șah reunește mai mult de 26.000 de sportivi legitimați în cluburile afiliate⁷ și se află în top trei cele mai mari federații sportive naționale, după numărul de sportivi. Pe primele două poziții situându-se fotbalul și baschetul. Deși beneficiază de o comunitate numeroasă și bine organizată, nu este sportul cu cea mai largă vizibilitate în România, ceea ce deschide perspectiva unor proiecte suplimentare de promovare și dezvoltare..

5.2. Antrenamentul în șah

Șahul solicită în mod constant gândirea logică și rezistența psihică. Un antrenament eficient presupune îmbinarea mai multor elemente: studiul pozițiilor clasice, rezolvarea zilnică a problemelor tactice și analiza atentă a partidelor proprii, precum și a celor jucate de marii maeștri.

Pregătirea în șah include exerciții de concentrare susținută, controlul emoțiilor și învățarea modului de gestionare a presiunii competiționale. Un jucător de performanță trebuie să fie capabil să ia decizii corecte în condiții de stres, să își refacă moralul după o înfrângere și să își păstreze calmul chiar atunci când adversarul recurge la strategii psihologice de destabilizare.

Deși nu se bazează pe calități atletice în sensul clasic, condiția fizică reprezintă un atu important la nivel înalt. O partidă de șah poate dura șapte, opt sau chiar nouă ore, timp în care

⁶ www.agerpres , 2017, *Istoria sportului românesc: Șah*,

⁷ Diaconu, Miruna, 2024, *Business sportiv. Federația Română de Șah numără peste 26.000 de sportivi legitimați, dintre care jumătate au sub 20 de ani. Numărul șahiștilor ar putea să crească și mai mult odată cu introducerea programului Educație prin șah în școli*

concentrarea nu are voie să scadă. În aceste adevărate „maratoane mentale”, o singură clipă de neatenție poate transforma imediat o poziție echilibrată într-o înfrângere. Menținerea clarității gândirii pe o perioadă atât de lungă depinde de rezistența fizică, de nivelul constant de energie și de abilitatea de a controla stresul – toate susținute de o pregătire fizică adaptată nevoilor șahistului.

Pentru a se obișnui cu solicitarea competițională, mulți jucători de elită includ în program simulări de turneu, desfășurate cu cronometru și condiții identice cu cele din competițiile oficiale.

Modul de pregătire al unui șahist de performanță are multe puncte comune cu antrenamentul din sporturile fizice, dar și diferențe semnificative.

Asemănări:

- Planificarea pe termen lung – Atât în șah, cât și în sporturile fizice, antrenamentul se organizează în cicluri, cu obiective precise, perioade de încărcare și etape de recuperare.
- Exercițiul repetitiv – În sport, mișcările sunt perfecționate prin repetiție; în șah, acest rol îl au rezolvarea constantă a diagramelor tactice, studiul deschiderilor și analiza finalurilor.
- Simularea condițiilor de competiție – Sportivii își testează nivelul în meciuri amicale sau antrenamente cronometrate; șahiștii reproduc condițiile din turnee pentru a se adapta presiunii timpului și atmosferei de joc.
- Pregătirea mentală – În ambele domenii, controlul emoțiilor, concentrarea și gestionarea stresului sunt esențiale pentru performanță.

Diferențe:

- Accentul pe efort fizic – Sporturile tradiționale vizează dezvoltarea forței, vitezei și rezistenței musculare; în șah, accentul se pune pe rezistența mentală și claritatea gândirii, iar pregătirea fizică are rol de suport pentru performanța cognitivă.
- Tipul de oboseală – Sportivii resimt în primul rând oboseala fizică, ce influențează ulterior deciziile; șahiștii obolesc mental, ceea ce afectează calculul și atenția.
- Instrumentele de antrenament – Sportivii folosesc aparate și spații specializate, în timp ce șahiștii se bazează pe tablă, piese, ceas de joc, caiete de notițe și software de analiză.

În concluzie, șahul împrumută din sporturile clasice disciplina pregătirii și evaluării performanței, dar își construiește antrenamentul pe coordonate cognitive și strategice, unde mintea îndeplinește rolul central pe care corpul îl are în sporturile fizice.

5.3. Tipuri de competiții în șah

În șah, competiția înseamnă orice formă organizată de confruntare între doi sau mai mulți jucători, desfășurată după un set de reguli oficiale, cu scopul de a stabili un clasament sau un câștigător.

Elementele esențiale ale unei competiții de șah presupun:

- Reguli standardizate – se joacă după regulile FIDE (sau adaptări aprobate), care stabilesc mutările pieselor, condițiile de câștig, modul de notare și gestionarea timpului.
- Controlul timpului – fiecare jucător are la dispoziție un timp limitat, diferit în funcție de ritmul de joc (clasic, rapid, blitz, bullet).
- Format organizatoric – poate fi individual (fiecare joacă pentru el) sau pe echipe (punctele se cumulează).
- Sistem de desfășurare – sistem elvețian, „fiecare cu fiecare” (round-robin), eliminatoriu etc.
- Clasament și premii – la final, rezultatele se contabilizează și se stabilesc pozițiile în clasament, eventual cu premii sau titluri.

Competițiile de șah sunt organizate într-o varietate de forme, fiecare având particularități. Acestea se pot clasifica după:

➤ *Formatul timpului de joc:*

- Șah clasic – 90 de minute pentru primele 40 de mutări, urmate de 30 de minute suplimentare pentru restul partidei. Astfel, un jucător poate dispune de aproximativ 2 ore în total pentru o partidă care depășește 40 de mutări. Pe lângă acest timp de bază, se

adaugă un increment de 30 de secunde pentru fiecare mutare, începând încă de la prima mutare, ceea ce înseamnă că fiecare jucător primește permanent o rezervă minimă de timp pentru gândire. Este formatul standard în campionatele mondiale și în marile turnee internaționale. Permite analiză profundă și planuri strategice complexe. Jucătorii pot calcula variante detaliate și pot pregăti poziții de final. Eroarea apare din presiunea psihologică sau din oboseală, nu din lipsa de timp. Necesită rezistență mentală și pregătire fizică pentru a susține concentrarea timp de 4–6 ore.

- Șah rapid – fiecare jucător are:
 - *15 minute + 10 secunde increment*
sau
 - *25 minute + 5 secunde increment*
sau
 - 25 minute

Partidele sunt mai dinamice decât în șahul clasic, dar permit încă un plan strategic coerent. Greșelile apar mai des spre final, când timpul devine limitat. Necesită decizii mai rapide și o strategie adaptată.

- Șah blitz – fiecare jucător dispune de *3 până la 5 minute* pentru întreaga partidă. Partidele pot fi de:
 - *5 minute fără increment* – varianta tradițională de blitz, foarte răspândită în competiții și online.
 - *3 minute + 2 secunde increment* – utilizată în turneele oficiale FIDE, oferă câteva secunde bonus la fiecare mutare pentru a evita pierderea la timp în finalurile de partidă.

Necesită reacții fulgerătoare și decizii bazate mai mult pe intuiție decât pe calcul profund. Structura strategică este simplificată, iar jocul devine intens și spectaculos, cu multe capcane tactice.

- Bullet – timpul de gândire este extrem de redus, de obicei sub 3 minute pentru fiecare jucător pentru întreaga partidă. Cele mai populare formule sunt:

- 1 minut fără increment – ritm ultra-rapid, unde instinctul și reacția imediată contează mai mult decât calculele profunde.
- 2 minute fără increment – oferă un mic răgaz suplimentar, dar rămâne tot un joc de viteză extremă.
- 1 minut + 1 secundă increment – permite acumularea de fracțiuni de timp la fiecare mutare, prevenind pierderea la timp în poziții câștigătoare.; popular mai ales online.

Este întâlnit mai ales în mediul online și pune accent pe rapiditatea execuției și reflexele vizuale, sacrificând adesea profunzimea planului strategic.

➤ *Modul de desfășurare:*

- Sistem elvețian – Jucătorii sunt împerecheați în fiecare rundă pe baza punctajului acumulat. Este folosit frecvent în turneele mari cu mulți participanți.
- Sistem „fiecare cu fiecare” (round-robin) – Fiecare participant joacă împotriva tuturor celorlalți. Se regăsește în turnee restrânse, de elită.
- Sistem eliminatoriu (knockout) – Înfrângerea duce la eliminare din competiție. Se folosește în unele campionate și cupe.
- Meciuri directe – Serii de partide între doi jucători, folosite adesea în finale sau calificări importante.

➤ *Tipul de participare;*

- Competiții feminine – Destinate exclusiv jucătoarelor. Există titluri și campionate mondiale feminine, precum și norme speciale de calificare
- Competiții masculine – Denumirea este folosită doar pentru a le diferenția de cele feminine, însă în practică aceste întreceri sunt mixte, deschise tuturor jucătorilor.
- Competiții mixte – Cea mai răspândită formă, unde nu există criterii de gen, iar participanții concurează în aceleași condiții.
- Individuale – Fiecare jucător concurează pe cont propriu, punctele fiind trecute în clasamentul general.
- Pe echipe – Mai mulți jucători reprezintă aceeași echipă; fiecare joacă o partidă pe un anumit „post” (masă), iar rezultatele se cumulează pentru scorul final

- Pe categorii de vârstă – Grupe precum U8, U10, U12, U14, U16, U18, U20 sau „seniori” (fără limită de vârstă).
- Pe categorii de rating – Împărțite pe niveluri valorice (ex.: sub 1400, 1400–1800, peste 2000 Elo) pentru a asigura echilibrul între participanți.

➤ *Nivelul organizatoric:*

- Locale și regionale - organizate în orașe, județe sau regiuni. Exemple: Cupa orașului, Campionatul județean, turnee regionale. Acestea urmăresc selecția și pregătirea jucătorilor pentru etapele superioare.
- Naționale - desfășurate la nivelul unei țări, de obicei sub egida Federației Naționale de Șah. Exemple: Campionatul Național Individual, Campionatul Național pe Echipe, Cupa României la Șah. Aceste pot fi pe categorii de vârstă, rating sau gen (feminin, masculin/mixte).
- Continentale - reunesc cei mai buni jucători dintr-o zonă geografică largă. Exemple: Campionatul European, Campionatul Asiatic, Campionatul Panamerican. Multe dintre ele sunt turnee de calificare pentru Campionatul Mondial.
- Internaționale – urmăresc obținerea de performanțe notabile, acumularea de puncte Elo și, îndeplinirea normelor pentru titlul de Mare Maestru. Exemple: Grand Chess Tour, Turneele de Mare Maestru, FIDE Circuit.
- Mondiale - cele mai importante competiții la nivel global, organizate de FIDE. Exemple: Campionatul Mondial de Șah (individual), Campionatul Mondial Feminin, Campionatul Mondial de Juniori.
- Online (nivel internațional sau național) - pot avea structura oricărei categorii de mai sus, dar se desfășoară pe platforme de șah online. Exemple: Campionatele Mondiale Online FIDE, diverse cupe naționale organizate pe internet.

➤ *Mediul de desfășurare*

- Competiții la tablă – Se joacă față în față, sub supravegherea arbitrilor.
- Competiții online – Organizate pe platforme specializate, cu reguli adaptate și sisteme anti-trișare.

Competiția de șah poate fi orice meci oficial, turneu sau campionat – de la nivel local, până la nivel mondial – în care jucătorii concurează pentru a obține un rezultat și, adesea, un titlu sau un rating mai bun.

5.4. Titlurile în șah

În șah, titlurile reprezintă recunoașteri oficiale ale nivelului de joc acordate de FIDE (Federația Internațională de Șah) sau de federațiile naționale. Ele pot fi împărțite în două mari categorii: titluri internaționale și titluri naționale.

Titluri internaționale FIDE

Acestea sunt recunoscute la nivel mondial și sunt pe viață, odată obținute. Acordarea lor se face pe baza atingerii unui anumit rating Elo și a realizării unui număr de norme de performanță în competiții oficiale.

Titluri pentru bărbați:

- GM – Grandmaster (Mare Maestru) – cel mai înalt titlu FIDE. Condiții: rating minim 2500 Elo + 3 norme de performanță GM în turnee internaționale.
- IM – International Master (Maestru Internațional). Condiții: rating minim 2400 Elo + 3 norme IM.
- FM – FIDE Master (Maestru FIDE). Condiții: rating minim 2300 Elo.
- CM – Candidate Master (Candidat Maestru). Condiții: rating minim 2200 Elo.

Titluri pentru femei (cu cerințe mai scăzute de rating):

- WGM – Woman Grandmaster (Mare Maestră Internațională)
- WIM – Woman International Master (Maestră Internațională)
- WFM – Woman FIDE Master (Maestră FIDE)
- WCM – Woman Candidate Master (Candidată Maestră)

Titluri naționale

Acordate de federațiile de șah din fiecare țară, pe baza rezultatelor interne. Denumirea și condițiile pot varia în România titlurile uzuale sunt:

- Maestru al Sportului
- Maestru Maestru Emerit al Sportului (pentru rezultate excepționale)
- Candidat la Maestru⁸

Titluri speciale de arbitraj și antrenorat FIDE

- IA – International Arbiter (Arbitru Internațional)
- FA – FIDE Arbiter (Arbitru FIDE)
- FT – FIDE Trainer (Antrenor FIDE)
- FI – FIDE Instructor (Instructor FIDE)

5.5. Concluzii

Șahul îndeplinește toate criteriile unei discipline sportive moderne: are reguli internaționale standardizate, structură competițională, sistem de titluri și clasamente, antrenament riguros și recunoaștere oficială.

1. Dimensiunea sportivă

- Este practicat organizat, cu turnee locale, naționale și mondiale, arbitri, titluri și un organism de conducere global – FIDE.
- Din 1999, este recunoscut oficial ca sport de către Comitetul Olimpic Internațional.

2. Pregătirea sportivă

- Performanța în șah se bazează pe antrenament constant, studiu teoretic și exercițiu practic.
- Rezistența fizică joacă un rol important, în special la nivel de elită, unde partidele pot dura 6–9 ore.

3. Antrenamentul și performanța

- Similar altor sporturi, presupune planificare pe termen lung, repetiție, simularea condițiilor de competiție și pregătire mentală.
- Diferența majoră față de sporturile fizice este accentul pe efort mental, sprijinit de o condiție fizică bună.

⁸ https://frsah.ro/wp-content/uploads/2022/02/reg_clas.pdf

4. Diversitatea competițiilor

- Se joacă în diferite ritmuri: clasic, rapid, blitz și bullet, fiecare solicitând stiluri și strategii diferite.
- Există competiții individuale, pe echipe, pe categorii de vârstă sau rating, la nivel local, național, continental și mondial, inclusiv online.

5. Sistemul de titluri

- Titlurile FIDE (GM, IM, FM, CM și echivalentele feminine) certifică nivelul internațional, fiind permanente odată obținute.
- Există și titluri naționale, precum „Maestru al Sportului” sau „Maestru Emerit”.
- FIDE acordă, de asemenea, titluri de arbitru și antrenor.

În ansamblu, șahul este un sport complet, care îmbină rigoarea pregătirii fizice cu exigența gândirii strategice, având o recunoaștere globală și o comunitate competițională extrem de activă.

Capitolul 6. DICȚIONAR ȘAHIST

A.

Activizare / Activare – plasarea pieselor pe câmpuri active și importante pentru joc.

Adversar – jucătorul împotriva căruia se dispută partida.

Amenințare – intenția imediată a unei piese de a captura sau de a crea un pericol direct.

Analiză – calculul variantelor posibile prin anticiparea mutărilor și consecințelor lor.

Antrenament – pregătire sistematică realizată cu sprijinul unui antrenor.

Apărare – mutare sau ansamblu de mutări destinate respingerii atacului advers.

Aprecierea poziției – evaluarea statică a poziției pe baza criteriilor strategice: activitatea pieselor, structura pionilor, spațiul și siguranța regelui.

Arbitru – oficial responsabil cu aplicarea regulilor și menținerea ordinii într-un turneu de șah.

Atac – acțiune ofensivă / amenințare îndreptată împotriva pieselor sau a regelui advers.

Atac multiplu – situație tactică în care mai multe piese proprii amenință simultan obiective diferite din poziția adversarului.

Atac prin descoperire – procedeu tactic ce apare când o piesă se mută, dezvăluind atacul unei alte piese aflate în spatele ei.

Atacul liniar – procedeu tactic în care o piesă amenință două piese aflate pe aceeași direcție; dacă prima se mută sau este capturată, cealaltă devine vulnerabilă.

Atragere – tehnică tactică folosită pentru a determina o piesă să ajungă pe un câmp unde poate fi atacată.

Avantaj – situație favorabilă unui jucător prin material sau poziție (mai multe piese sau poziție mai bună) .

B.

Baterie – grupare de două sau mai multe piese care generează amenințări pentru a intensifica atacul.

Blitz – partidă de șah jucată într-un timp foarte scurt, de regulă între 3 și 5 minute pentru fiecare jucător.

Blocadă – procedeu strategic prin care mobilitatea unei piese sau a unui grup de piese este limitată.

Blocheur – piesa care ocupă un câmp-cheie, oprind înaintarea sau acțiunea unei piese adverse.

Bluf – mutare neclară sau îndoielnică dintr-o poziție inferioară, menită să creeze confuzie în gândirea adversarului.

Bullet – partidă de șah extrem de rapidă, cu timp de joc de 1 -2 minute pentru fiecare jucător.

C

Cal – piesă de șah ușoară, care se mișcă în formă de „L”, având capacitatea de a sări peste alte piese.

Calculul variantelor – procesul de anticipare mentală a mutărilor proprii și ale adversarului.

Câmp – pătratul alb sau negru de pe tabla de șah, determinat de intersecția unei coloane și a unei linii.

Câmp corespondent – câmp unic și esențial care trebuie ocupat pentru a obține o poziție favorabilă, mai ales în finalurile de pioni.

Capcană – situație pregătită pe tablă prin care adversarul este atras să facă o mutare greșită ce duce la pierdere materială sau pozițională.

Captură – mutare prin care se ia o piesă a adversarului și se scoate de table de joc.

Ceas de control / de șah – dispozitiv cu două cadrane, folosit pentru a înregistra timpul de gândire al fiecărui jucător.

Centralizare – principiu strategic de plasare a pieselor în centru, de unde acestea controlează un număr mai mare de câmpuri.

Centru – zona formată din cele patru câmpuri principale (d4, e4, d5, e5), considerate cele mai importante ale tablei.

Coeфициent ELO – sistem internațional de rating ce reflectă nivelul șahistului printr-o valoare numerică.

Coloană – șir de câmpuri dispuse vertical, notat cu litere de la „a” la „h”.

Coloană deschisă – coloană fără pioni pe care turnurile și dama pot acționa liber.

Coloană semi-deschisă – coloană fără proprii pioni, dar cu cel puțin un pion advers, care poate deveni țintă de atac.

Colțul tablei – unul din cele patru câmpuri situate la extremitățile tablei (a1, a8, h1, h8).

Combinație – manevră tactică, care poate include sacrificii, cu scopul de a schimba brusc echilibrul poziției.

Compensație – avantaj pozițional obținut în schimbul unui sacrificiu material.

Consolidare – acțiune strategică de întărire a unei zone importante pe tablă, adesea prin supraapărare.

Contraatac – răspuns activ la atacul advers, ce valorifică slăbiciunile create de inițiativa acestuia.

Contragambit – replică activă la un gambit, ce urmărește inițiativa prin cedarea de material.

Contrașah – răspuns la un șah prin darea unui șah adversarului, neutralizând astfel atacul inițial.

Controlul centrului – influența exercitată asupra zonei centrale, fie prin ocupare directă, fie de la distanță.

Cooperare – principiu strategic ce exprimă colaborarea pieselor pentru atingerea obiectivelor jocului.

Criză de timp – deficit sever de timp de gândire, care poate afecta calitatea mutărilor.

Cursă - acțiune generală, pregătită de jucător, prin care adversarul este atras să facă mutări aparent bune, dar care ascund dezavantaje.

D

Damă – piesă de șah majoră cu cea mai mare valoare, care poate muta în orice direcție a tablei.

Deplasare – mișcarea legală a unei piese de pe un câmp pe altul al tablei de șah.

Derocare – situație în care jucătorul își pierde dreptul de a mai efectua rocada, din motive legate de mutările efectuate sau de regulile jocului.

Deschidere – etapa inițială a jocului, caracterizată prin dezvoltarea rapidă a pieselor.

Dezlegare – eliberarea unei piese aflate sub legătură, prin mutarea sau eliminarea piesei care o bloca, astfel încât piesa redevine activă.

Dezvoltare – etapă strategică în care piesele sunt aduse în joc pentru a controla centrul și liniile deschise.

Diagonală – aliniament de câmpuri de aceeași culoare, dispuse oblic.

Dinamica poziției – capacitatea unei poziții de a permite acțiuni în diverse zone ale tablei.

Distrugere – procedeu tactic prin care se elimină apărarea adversarului, adesea prin sacrificii.

Dominare – situație strategică în care piesele unui jucător controlează câmpurile esențiale, limitând mobilitatea pieselor adverse

Dublu atac – procedeu tactic prin care o piesă amenință simultan două piese adverse.

E

En passant – mutare specială prin care un pion poate captura un pion advers aflat alături, dacă acesta a avansat două câmpuri din poziția inițială.

Eșichier – tabla de șah alcătuită din 64 de câmpuri albe și negre, dispuse alternativ.

Falangă – aliniere de mai mulți pioni pe aceeași linie, cu rol de sprijin și înaintare coordonată.

Fazele partidei – structura evolutivă a jocului de șah, formată din deschidere, mijloc și final, fiecare cu planuri specifice.

Fianchetto – procedeu de dezvoltare a nebunului pe flanc, după avansarea pionului de pe coloana b sau g. Nebunul este plasat pe b2 sau g2 (pentru alb), respectiv b7 sau g7 (pentru negru), de unde controlează diagonala lungă.

FIDE – Federația Internațională de Șah, organismul care conduce și reglementează activitatea șahistă mondială.

Figuri – piesele de șah reprezentate de rege, damă, turn, nebun și cal.

Final – ultima fază a partidei de șah, caracterizată prin prezența redusă a pieselor și în care se urmărește transformarea avantajelor acumulate în victorie.

Flanc – subdiviziune strategică a tablei de șah, corespunzătoare coloanelor a–c (flancul damei) sau f–h (flancul regelui).

Forfait – pierderea partidei prin neprezentarea jucătorului la masa de joc.

Frigăruie – termen alternativ pentru atac liniar

Furculița / Furca – denumire alternativă pentru dublu atac.

G

Gambit – variantă de deschidere prin care se oferă material adversarului pentru a obține avantaj pozițional, dezvoltare rapidă sau inițiativă.

Greșeală – mutare slabă care duce la pierdere de material sau poziție deficitară.

Grup de pioni – formație alcătuită din mai mulți pioni proprii apropiați, care acționează împreună pe același sector al tablei.

I

Idee de joc – motiv strategic sau tactic pe baza căruia se construiește un plan de joc coerent.

Improvizație – alegerea unor continuări neașteptate, care ies din teoria cunoscută pentru a deruta adversarul.

Increment - un timp suplimentar adăugat automat pe ceasul fiecărui jucător după efectuarea fiecărei mutări.

Îndepărtare – manevră tactică prin care o piesă a adversarului este constrânsă să părăsească un câmp esențial pentru acesta.

Inițiativă – control temporar al unui jucător asupra desfășurării jocului prin presiune și amenințări constante.

Inovație teoretică – introducerea unei mutări sau variante noi într-o deschidere cunoscută.

Înșurubare - un caz particular de îndepărtare, aplicat pe linie sau diagonală, unde o piesă mai valoroasă este atacată și obligată să se retragă, lăsând în urmă o piesă mai slabă.

Interferența – procedeu tactic prin care un jucător plasează intenționat o piesă între două piese ale adversarului, întrerupând legătura lor de apărare pe linie, coloană sau diagonală.

Intervertire de mutări – schimbarea ordinii mutărilor într-o variantă teoretică, fără a altera ideea de bază.

J

Jadoupe (aranjez) - expresie folosită pentru a avertiza adversarul că se atinge o piesă doar pentru corectarea poziției acesteia.

Joc combinativ – stil de desfășurare a partidei dominată de lovituri tactice și calcule precise.

Joc de mijloc – etapa centrală a partidei, în care se dezvoltă planurile strategice și combinațiile tactice.

Joc deschis – tip de partidă caracterizat prin coloane și diagonale libere, cu joc activ de piese.

Joc închis – partidă cu mobilitate redusă, unde planurile strategice predomină asupra tacticii imediate.

Joc pozițional – stil de joc bazat pe manevre calme și planuri strategice, fără combinații forțate imediate.

Joc semi-deschis – partidă în care doar o parte a centrului este deschisă, cealaltă rămânând blocată.

Joc semi-închis – partidă în care centrul rămâne blocat, dar există posibilități de deschidere ulterioară.

L

Lanț de pioni – grup de pioni dispus pe diagonală, fiecare sprijinind pionul din față

Linie – șir orizontal de câmpuri pe tabla de șah, numerotat de la 1 la 8.

M

Mat – încheiere a jocului determinată de imposibilitatea apărării regelui atacat prin nicio mutare legală.

Mobilitatea figurilor – capacitatea pieselor de a acționa eficient, având acces la cât mai multe câmpuri și posibilitatea de a se implica rapid în joc.

Morișca – manevră tactică ce produce șahuri repetate și decisive asupra regelui.

Mutare – acțiunea prin care o piesă este deplasată pe un alt câmp conform regulilor.

N

Nebun – piesă de șah minoră cu mișcare pe diagonală, în funcție de culoarea câmpului initial controlează o singură culoare.

Notare – metodă de înregistrare a desfășurării jocului pe baza literelor și cifrelor care desemnează câmpurile tablei.

O

Ofensivă – strategie de intensificare a atacului asupra regelui sau pieselor adverse.

P

Pat – situație de remiză în care jucătorul la mutare nu are nicio mutare legală, iar regele său nu este în șah.

Pătratul – metodă de calcul din finalurile de rege și pion contra rege, utilizată pentru a determina dacă regele advers poate ajunge să oprească pionul aflat pe drumul spre promovare.

Piesă în priză – situație în care o piesă este lăsată expusă atacului advers, fără o apărare suficientă.

Pion – piesă de șah care avansează doar înainte, cu un singur câmp, capturând în diagonală.

Plan – schemă strategică prin care un jucător își organizează acțiunile.

Plasă de mat – construcție tactică prin care regele advers își pierde treptat mobilitatea și este prins într-o rețea de atac ce duce inevitabil la mat.

Poantă – element surpriză al unei combinații, adesea greu de anticipat de către adversar.

Poziție – situația rezultată pe tablă din plasarea pieselor ambilor jucători.

Promovare – mutare specială prin care pionul care atinge ultima linie devine damă, turn, nebun sau cal.

R

Rege – piesa principală a jocului de șah, care se deplasează câte un câmp în orice direcție. Este singura piesă a cărei capturare nu este permisă, atunci când este atacat și nu mai are mutări legale, partida se încheie prin șah mat, iar dacă nu este atacat, dar nu are mutări legale, partida se încheie prin pat (remiză).

Regină – denumire alternativă pentru piesa denumită damă.

Regulament – totalitatea regulilor oficiale ce guvernează jocul de șah și concursurile șahiste.

Remiză – încheiere a partidei la egalitate, indiferent de avantajele materiale sau poziționale.

Rocadă – mutare specială în care regele se deplasează două câmpuri spre turn, iar turnul sare peste rege, așezându-se lângă el.

S

Sacrificiu – manevră prin care se oferă material adversarului pentru a obține un beneficiu ulterior.

Șah – atac direct la rege, ce trebuie neutralizat prin mutarea următoare.

Șah clasic – partidă cu control de timp mare, în care analiza profundă și strategia au un rol central, durat fiind de peste 90 minute.

Șah dublu – situație rară și puternică, în care regele primește șah de la două piese diferite în aceeași mutare.

Șah prin descoperire – procedeu tactic în care mutarea unei piese dezvăluie atacul unei alte piese asupra regelui advers.

Șah rapid – partidă de șah jucată cu timp de gândire mediu, de obicei între 15 și 25 de minute pentru fiecare jucător.

Schemă de joc – linie secundară a unei deschideri, care duce la structuri și planuri caracteristice.

Schimb – procedeu prin care piesele sunt înlocuite între ele prin capturi reciproce.

Spațiu – criteriu strategic ce exprimă dominația asupra unei regiuni de pe tablă, limitând în același timp mobilitatea adversarului.

Străpungere – procedeu tactic prin care se pătrunde prin structura adversă, de obicei prin sacrificii de pion, pentru a deschide drumuri decisive.

Strategie – orientarea pe termen lung a partidei, bazată pe îmbunătățirea poziției și exploatarea punctelor slabe ale adversarului.

Structura de pioni – modul în care pionii sunt dispuși pe tablă, element esențial al jocului pozițional.

Supraapărare – consolidarea unei zone importante prin dublarea sau triplarea apărătorilor.

T

Tablă – suportul jocului de șah alcătuit din 64 de câmpuri alternante albe și negre.

Tactică – succesiune scurtă de mutări menită să obțină un avantaj imediat: câștig material, șah mat sau eroare provocată adversarului.

Tehnica – aplicarea de metode practice, mai ales în final, pentru transformarea avantajului în victorie: câștigarea unui pion liber, promovarea sau matul elementar.

Tempo – unitate de măsură a mutării; pierderea unui tempo înseamnă efectuarea unei mutări în plus față de adversar pentru a atinge aceeași poziție.

Teorie – ansamblul cunoștințelor strategice și tactice care fundamentează studiul și practica jocului de șah.

Timp de gândire – perioada alocată fiecărui jucător pentru efectuarea mutărilor, stabilită prin regulamentul competiției.

Țintuire – denumire alternativă pentru legare.

Transformare - denumire alternativă pentru promovare.

Triangulația – manevră subtilă a regelui prin care se pierde un tempo pentru a forța adversarul într-o poziție dezavantajoasă.

Turn / Tură – piesă majoră care se deplasează oricâte câmpuri pe linii și coloane.

V

Valoarea pieselor – sistem numeric orientativ folosit pentru a aprecia importanța figurilor / pieselor de joc.

Variantă – opțiune de joc într-o deschidere, definită printr-un șir precis de mutări. În sens general reprezintă o continuare posibilă a jocului într-o anumită poziție, exprimată printr-o succesiune logică de mutări.

Z

Zugzwang – situație în care jucătorul aflat la mutare este dezavantajat tocmai de obligația de a muta, orice mutare conducând la înrăutățirea poziției.

BIBLIOGRAFIE

Diaconu, Miruna, 2024, *Business sportiv. Federația Română de Șah numără peste 26.000 de sportivi legitimați, dintre care jumătate au sub 20 de ani. Numărul șahiștilor ar putea să crească și mai mult odată cu introducerea programului Educație prin șah în școli*, în Ziarul Financiar, 06.09. 2024. Disponibil la: <https://www.zf.ro/business-sportiv/business-sportiv-federatia-romana-sah-numara-pest-26-000-sportivi-22479004>. Accesat: 11.07.2025.

Dominte, M., Șerban, C. (2011) *Șahul? – nimic mai simplu!!! Ghid orientativ pentru anii de studiu I–II*. București: Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului.

Emms, J. (1997) *Concise chess: the compact guide for beginners*. Londra: Everyman Chess.

Federația Română de Șah (2022) *Regulament pentru acordarea titlurilor și categoriilor la compoziția șahistă*. Disponibil la: https://frsah.ro/wp-content/uploads/2022/02/reg_clas.pdf. (Accesat la: 8 iulie 2025)

Federația Română de Șah (n.d.) *Despre*. Disponibil la: <https://frsah.ro/despre/>. (Accesat la: 8 iulie 2025).

Ginger, C. (ed.) (2020) *Chess for beginners. Second edition*. Bath: Future PLC.

Guliev, Sarah, (2015) *Winning Chess Manoeuvres: Strategic Ideas that Masters Never Fail to Find*. Alkmaar: New In Chess.

Hooper, D. și Whyld, K. (1992) *The Oxford Companion to Chess. 2nd ed*. Oxford: Oxford University Press.

Ioniță, M., Palamar, C., (2017), *Jocul de șah – Manual pentru învățământul primar și gimnazial*, Ed. Hamangiu, București

King, R. (2021) *The complete guide to becoming a chess master: learn the winning moves and master the most successful strategies*. Publicat independent,

Lawton, G. (2003) Tony Miles: *It's Only Me: England's First Chess Grandmaster*. Londra: Batsford

Moran, P., (2019) *Forget the treadmill: An intense game of chess can burn hundreds of calories, research suggests*, [www.cbc.ca/radio](https://www.cbc.ca/radio/thecurrent/the-current-for-september-18-2019-1.5287932/forget-the-treadmill-an-intense-game-of-chess-can-burn-hundreds-of-calories-research-suggests-1.5288030). Disponibil la: <https://www.cbc.ca/radio/thecurrent/the-current-for-september-18-2019-1.5287932/forget-the-treadmill-an-intense-game-of-chess-can-burn-hundreds-of-calories-research-suggests-1.5288030>. (Accesat: 4 august 2025)

Silman, J. (2006) *Silman's Complete Endgame Course: From Beginner to Master*. Los Angeles: Siles Press.

Velea, Teodora, (2022). Bazele generale ale jocului de șah. Editura Discobolul. București.

Zaveri, P. (2015) *The chess course: a chess curriculum*. Revised edition. Mumbai: St. Francis ITI Printing Press.

www.agerpres.ro (2017) *Istoria sportului românesc: Șah*, Disponibil la:

<https://www.agerpres.ro/flux-documentare/2017/10/20/istoria-sportului-romanesc-sah-10-51-45>. (Accesat la: 3 august 2025).

www.fide.com (n.d.) *About FIDE*. Disponibil la: <https://www.fide.com/about-fide/>. (Accesat la: 9 iulie 2025)

www.ise.ro 2016 *ȘAHUL ÎN EDUCAȚIE. Sinteza de cercetare*. Disponibil la: <https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2013/06/sinteza-sahul-in-educatie-1.docx>. (Accesat la: 16 iulie 2025)

Diagrame de șah realizate pe platforma Chess.com. Disponibil la: <https://www.chess.com>. (Accesat la: 1 iulie 2025).