

Ieteikumi un domu gaudi šahistiem no iesācēja līdz...



1. Jebkuras klases šahistam ir jāredz uz galdiņa visi gadījumi, kad baltie var "sist" melnās un melnie – baltās figūras, lai nebūtu neviena gadījuma, kad tie nejauši noliek, vai atstāj kādu figūru pa sitenam. Ja tādi gadījumi vēl nāk priekšā, *Tev jātrenē sava šahistiskā redze ar īpašiem piemēriem.*

2. **Nesteidzies izdarīt gājienu. Apdomā! Partiju uzvarēs ne tas, kas ātrāk izdarīs gājienu, bet tas, kas izdarīs labākos gājienu.**

3. **Ātri attīsti savas figūras, partijas sākumā izdarot pa vienam gājenam ar katru no tām. Ja nav nekādu draudu no pretinieka puses, tad attīsti savas figūras.**

4. **Rūpējies, lai centrs būtu Tavās rokās. Figūras attīsti tā, lai tās kontrolētu centru un centram piegulošos lauciņus.**

5. **Neizdari nevienu bezmērķa gājieni. Pēc katra pretinieka gājiena centies atklāt šī gājiena uzdevumu, un tikai tad pieņem lēmumu par savu atbildes gājieni.**

6. Aizkavē pretinieka figūru attīstību, cenšoties kontrolēt tos lauciņus, kur pretiniekam būtu izdevīgi novietot savas figūras.

7. **Raugies, lai Tavas figūras netiktu izslēgtas no spēles (nenonāktu bezdarbībā) ne Tavu ne pretinieka gājieni rezultātā. Nesablīvē vienviet vairākas savas figūras tā, ka viņām būtu ierobežota kustības iespēja. Ja izdodas uz laiku izslēgt no spēles kādu pretinieka figūru – tas ir liels ieguvums.**

8. **Nestāvi ilgi saistībās, nestāvi zem atklāta uzbrukuma: atklātā šaha un dubultšaha draudiem. Pats centies biežāk radīt pretiniekam: saistības, atklātā uzbrukuma, atklātā šaha un dubultšaha draudus.**

9. Ja esi panācis attīstības pārsvaru, centies atbrīvot kādu līniju no saviem bandiniekiem, lai tajā novietotu vienu vai abus torņus. Brīvo līniju parasti izdodas izmantot tam spēlētājam, kam ir attīstības pārsvars.

10. Izdarīt rokādī **pretējos flangos** (spārnos) izdevīgi tam, kas ir ieguvis attīstības pārsvaru. Ja karaļi norokēti pretējās pusēs, abiem spēlētājiem ieteicams organizēt strauju uzbrukumu pretinieka karalim, iesaistot uzbrukumā figūras un bandiniekus.

11. Centies panākt telpas pārsvaru. Ar to spēlētājs iegūst iespējas izdevīgi manevrēt un ātri pārvest figūras no viena objekta uz otru.

12. Ja iegūts attīstības pārsvars, tas dod iespēju organizēt uzbrukumu. Tas ir sekmīgs, ja tā rezultātā:

- nomatots karalis;
- iegūts materiāls pārsvars;
- panākti pretinieka pozīcijas nopietni vājinājumi; d) atbrīvota līnija vai radīti citi nosacījumi jauna uzbrukuma ievadīšanai.

13. Pa pretinieka domāšanas laiku novērtē pozīciju, cenšoties saprast tās īpatnības, un saskatīt **kombināciju motīvus**. Meklē spēles plānus, piemēram: kā uzlabot dažu savu figūru darbību, kā panākt līnijas atbrīvošanu, pretinieka figūras izslēgšanu no spēles, uzbrukuma ievadīšanu utt.

14. Centieties ātri atrast iespējamās kombinācijas (**dakšīnas, dubultuzbrukums**, atklātais uzbrukums, kombinācijas, kuras saistītas ar saistībām, pussaistībām, atklāto šahu, dubultšahu, **novirzīšanas upuri, ievilināšanu, pārsegšanos, lauciņa atbrīvošanu, starpgājieni**, iebrukumu pēdējā vai priekšpēdējā līnijā, ar bandinieka pārvēršanos, blokādi vai citām idejām). Centies domās iztēloties pozīciju, kāda būs pēc kombinācijas un to pakļauj analīzei.

15. Ja gribi upurēt kādu figūru, Tev domās jāapskata varianti, kas radīsies, ja pretinieks pieņems upuri, kā arī varianti, kas radīsies, ja pretinieks nepieņems upuri.