

Czy mam siłę matującą?

W trakcie pracy z najmłodszymi szachistami trenerzy i sędziowie szachowi nierzadko spotykają się z sytuacją, kiedy jednemu z zawodników (lub obu graczom) zabraknie siły matującej.

Zegar tyka, partia toczy się w najlepsze, a oni nie są świadomi bezsensowności dalszej gry.

Tymczasem mogą skorzystać z przysługujących im praw.

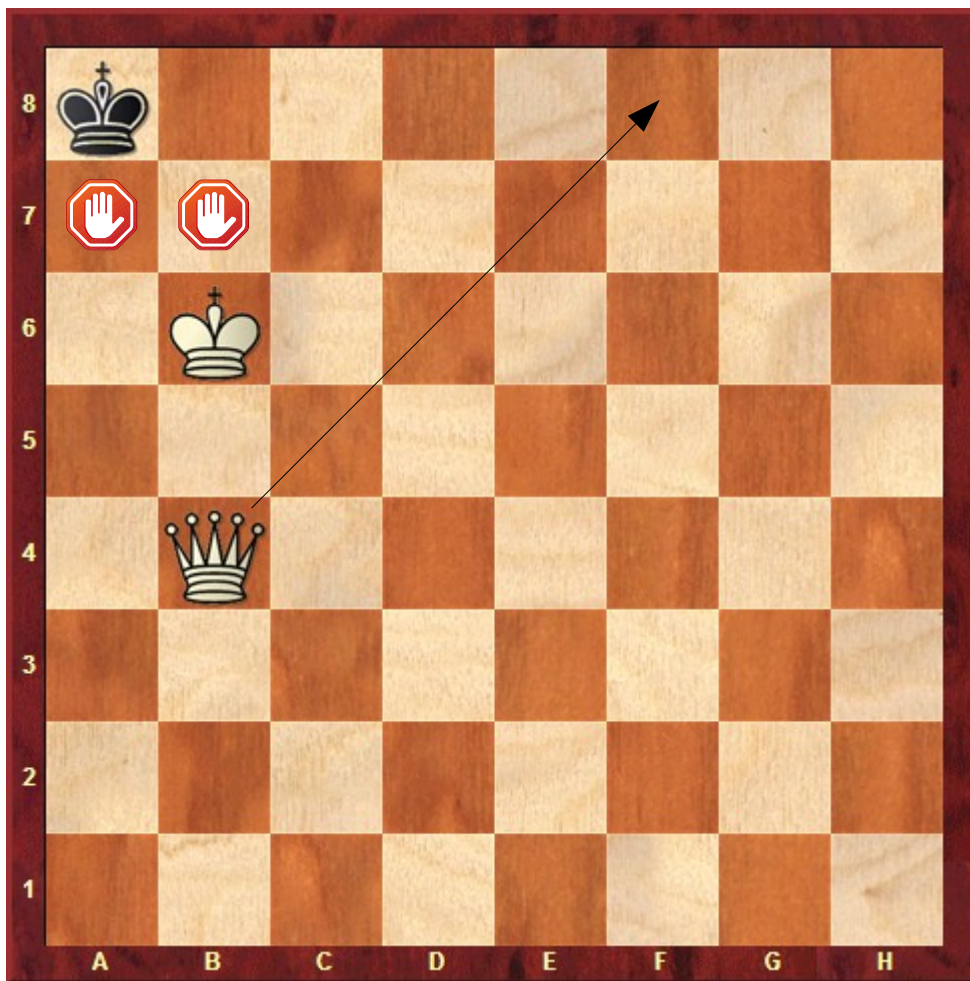
Po pierwsze: zaproponować lub wręcz stwierdzić remis po wykonaniu posunięcia ale przed przełączeniem zegara.

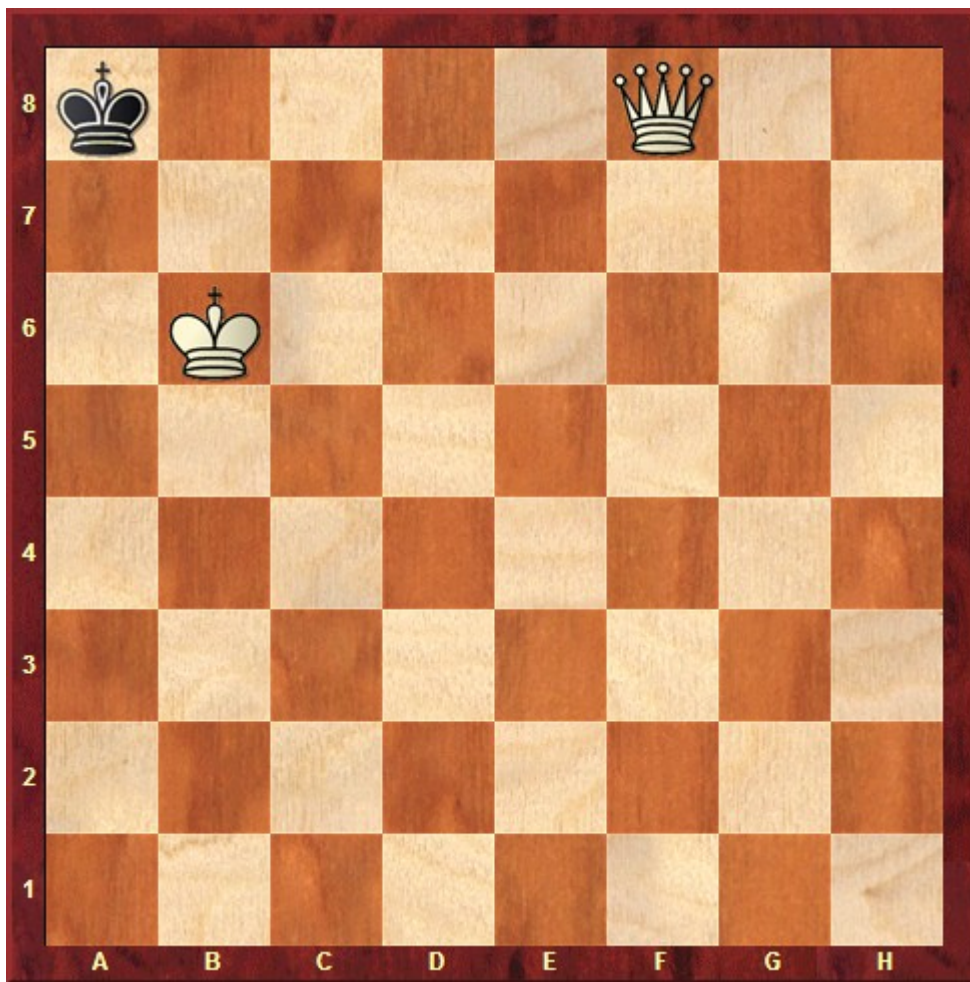
Po drugie: przed wykonaniem ruchu zatrzymać zegar i wezwać sędziego celem zareklamowania remisu.

Chociaż najnowsze regulacje przyznają dużo większe, niż dawniej, kompetencje sędziom szachowym (m. in. obowiązek niezwłocznego ingerowania kiedy remis jest jedynym możliwym wynikiem rozgrywki) warto, aby młodzi zawodnicy zaznajomili się na wczesnym etapie szkolenia z elementarnymi końcówkami figurowymi, zarówno tymi, które dają szansę na zwycięstwo, jak i ewidentnie remisowymi.

Najprostsza metoda: ustawić króla strony słabszej w najgorszym położeniu – w rogu szachownicy, króla strony silniejszej w opozycji, a wybraną figurą dać najgroźniejszego szacha.

Król i hetman
przeciw królowi.
Na ruchu białe.



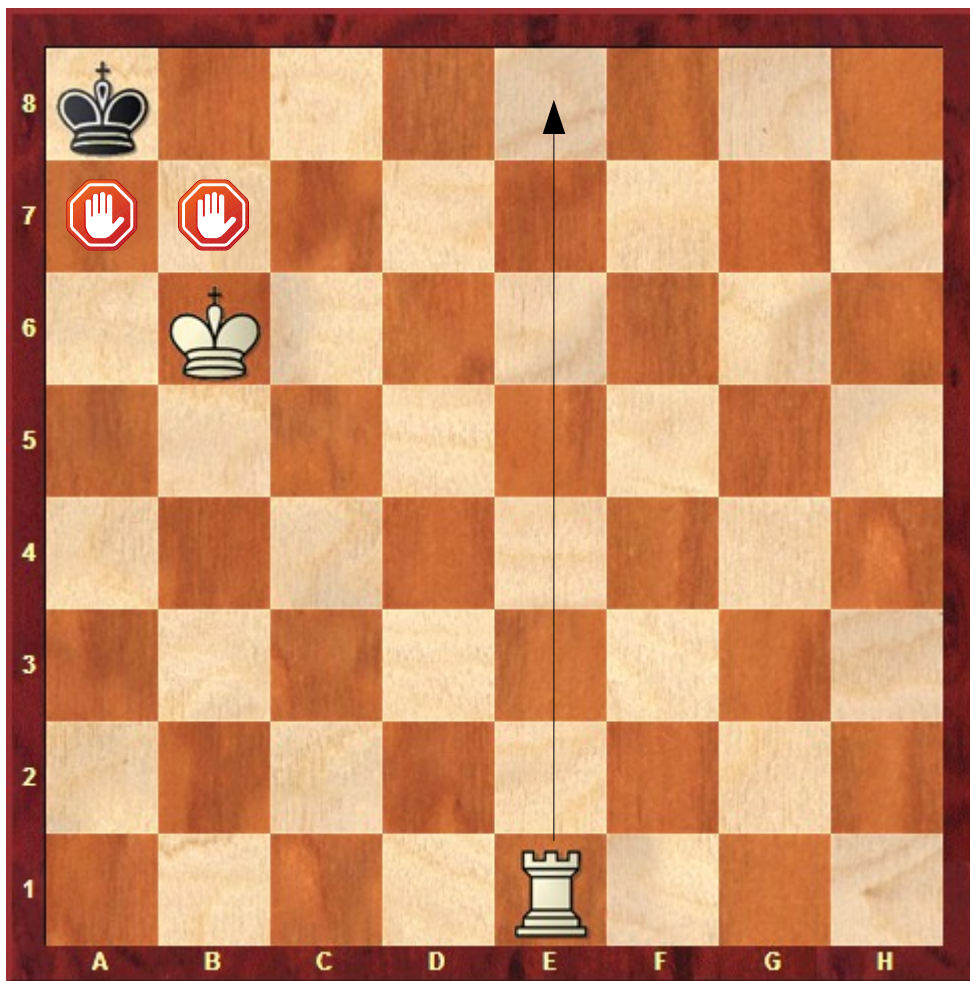


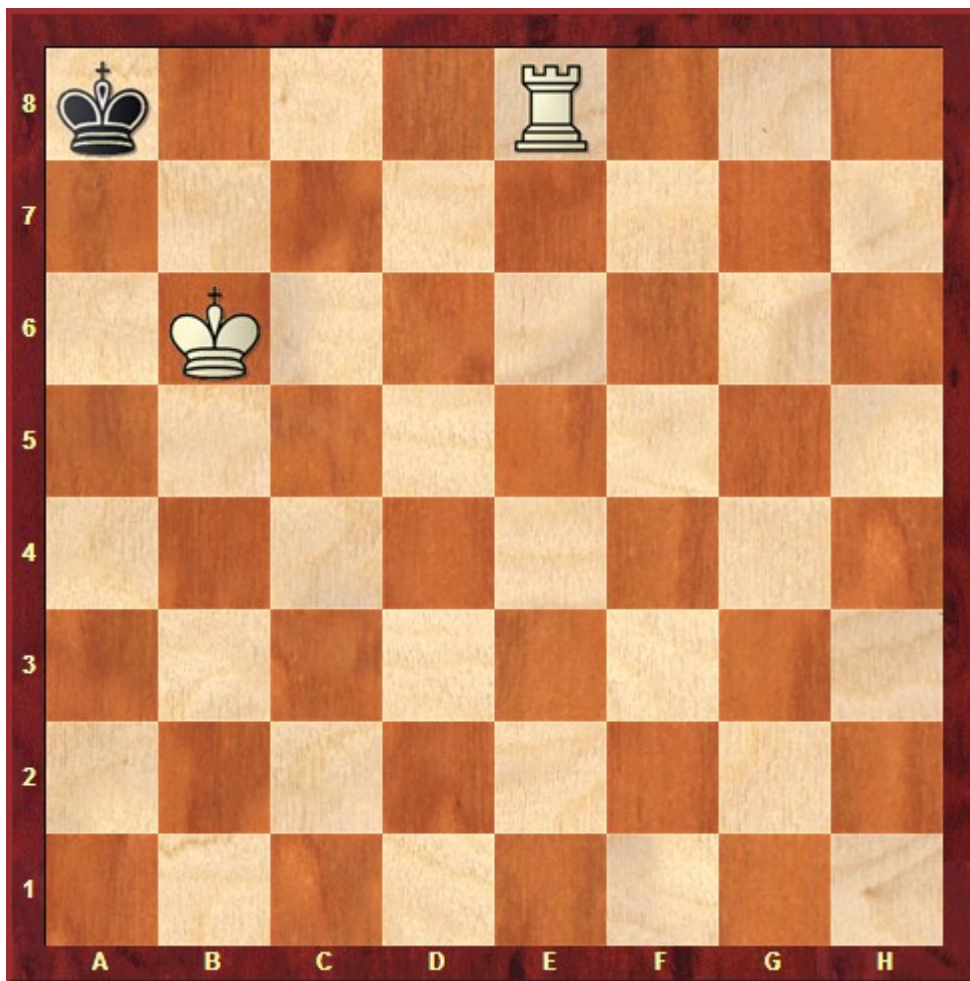
1.Hf8#

Wniosek:
hetman potrafi
zamatować,
jest więc siłą
matującą.

Przy dowolnym
ustawieniu
przedstawionych
obok figur mat
powinien
nastąpić nie
później niż
w **dziesiątym**
posunięciu.

Król i wieża
przeciw królowi.
Na ruchu białe.



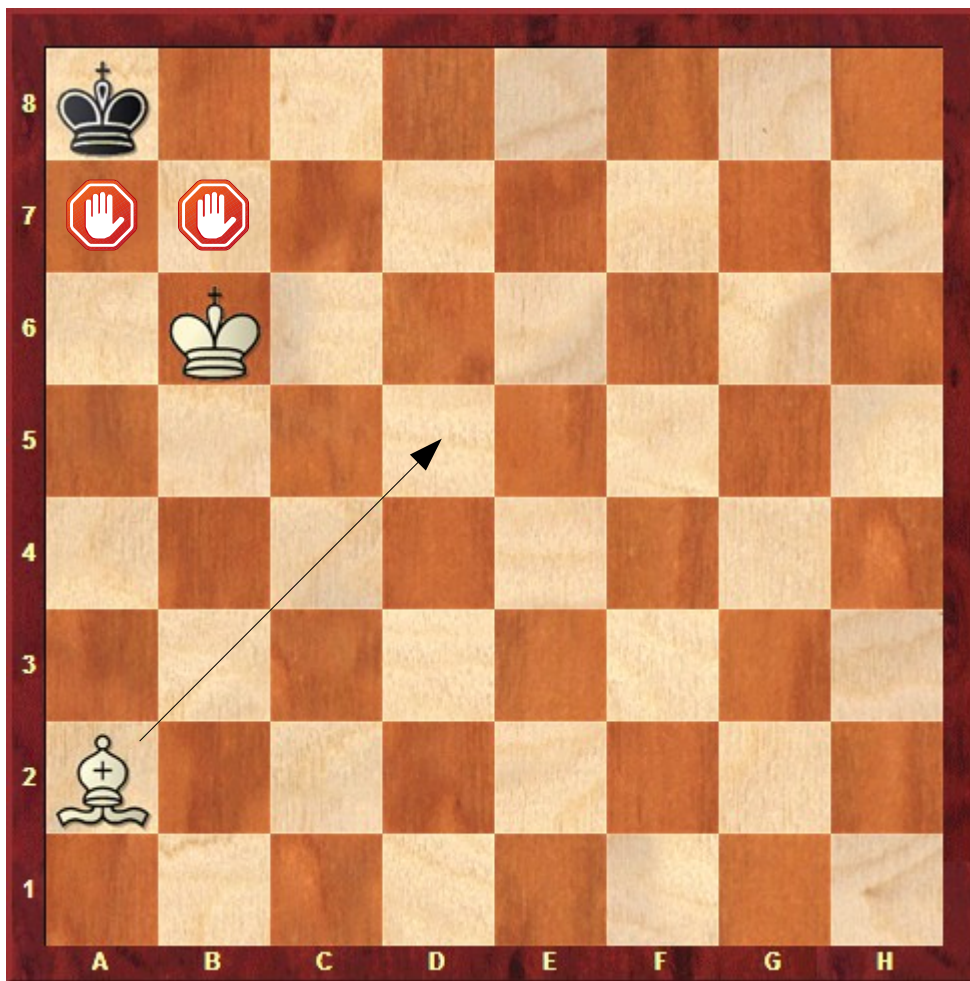


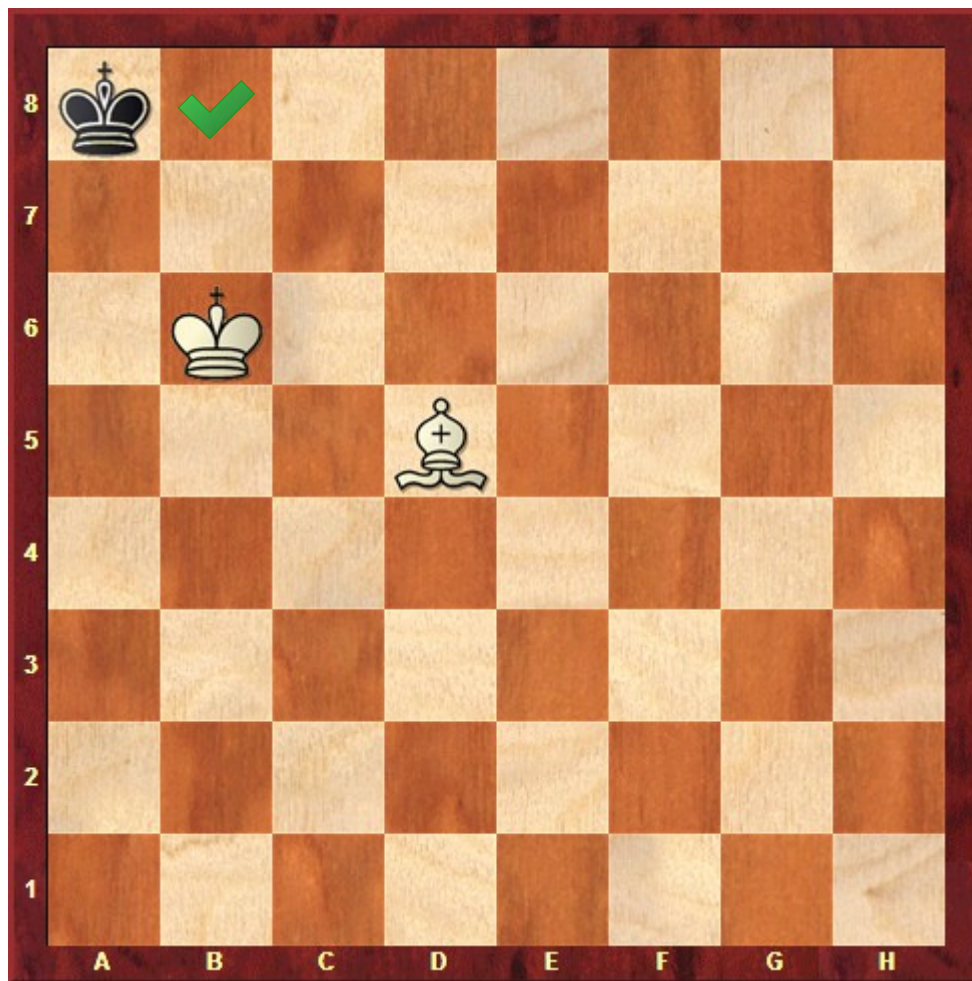
1. We8#

Wieża jest siłą matującą.

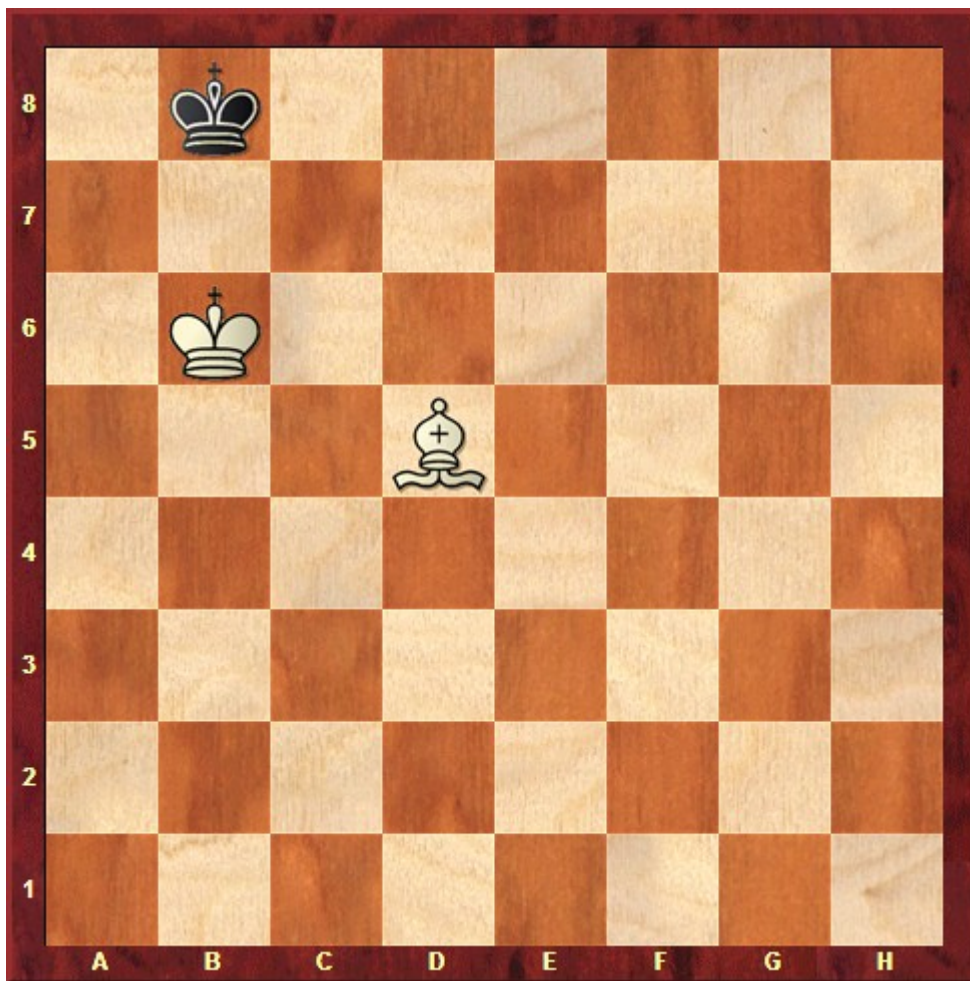
Przy dowolnym ustawieniu figur i najsilniejszej grze białych wieża matuje najpóźniej w **szesnastym** posunięciu.

Król i goniec
przeciw królowi.
Na ruchu białe.





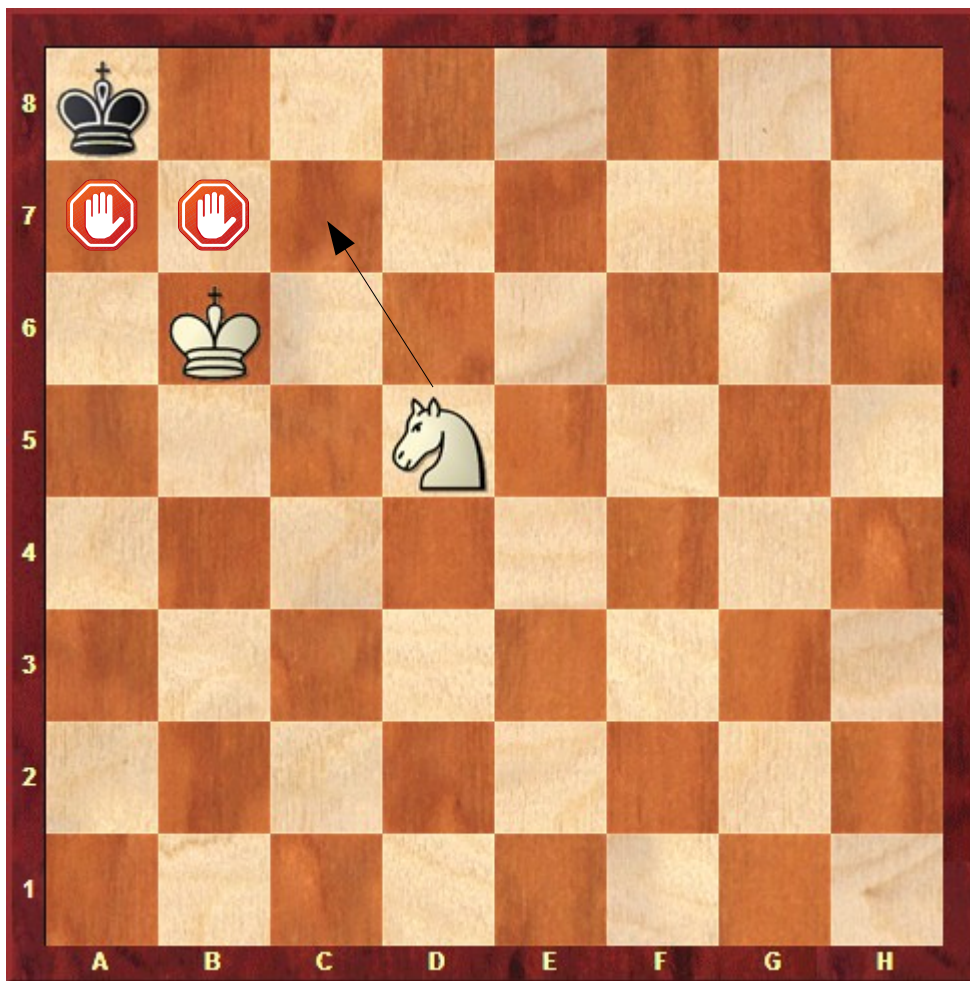
1.Gd5+

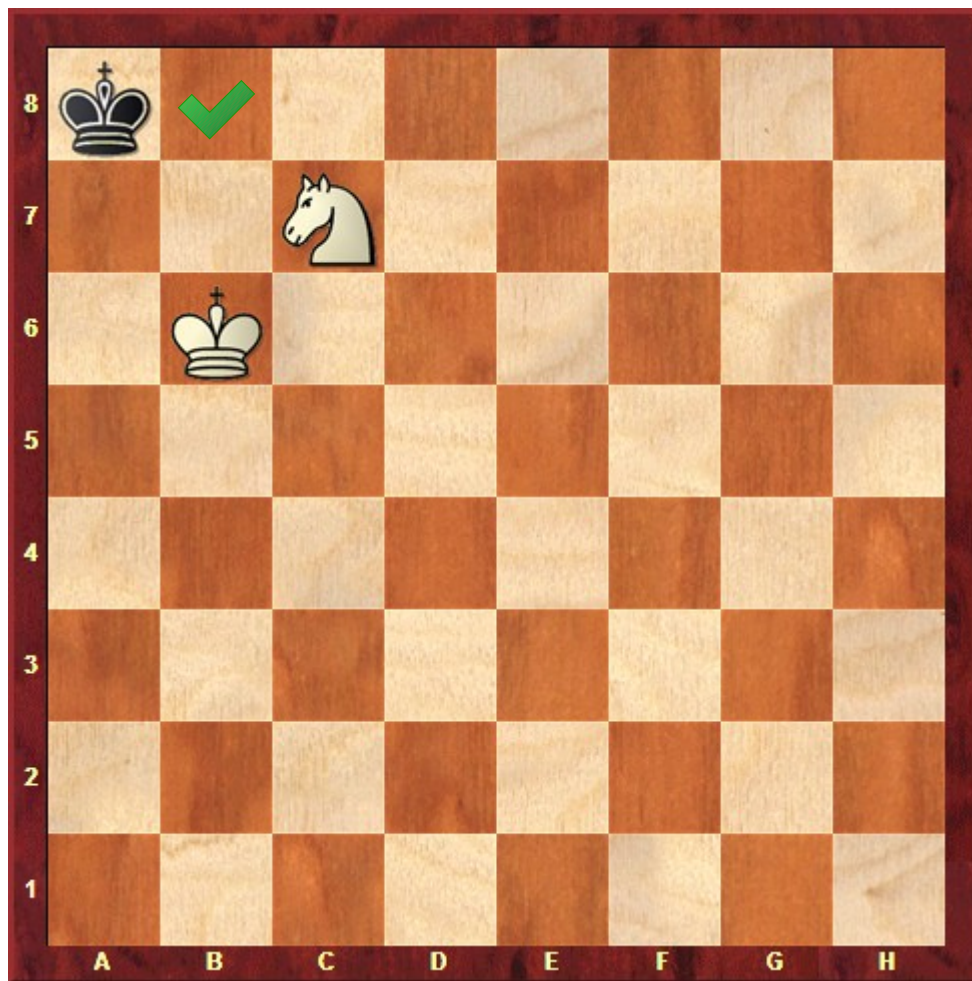


1. ... Kb8

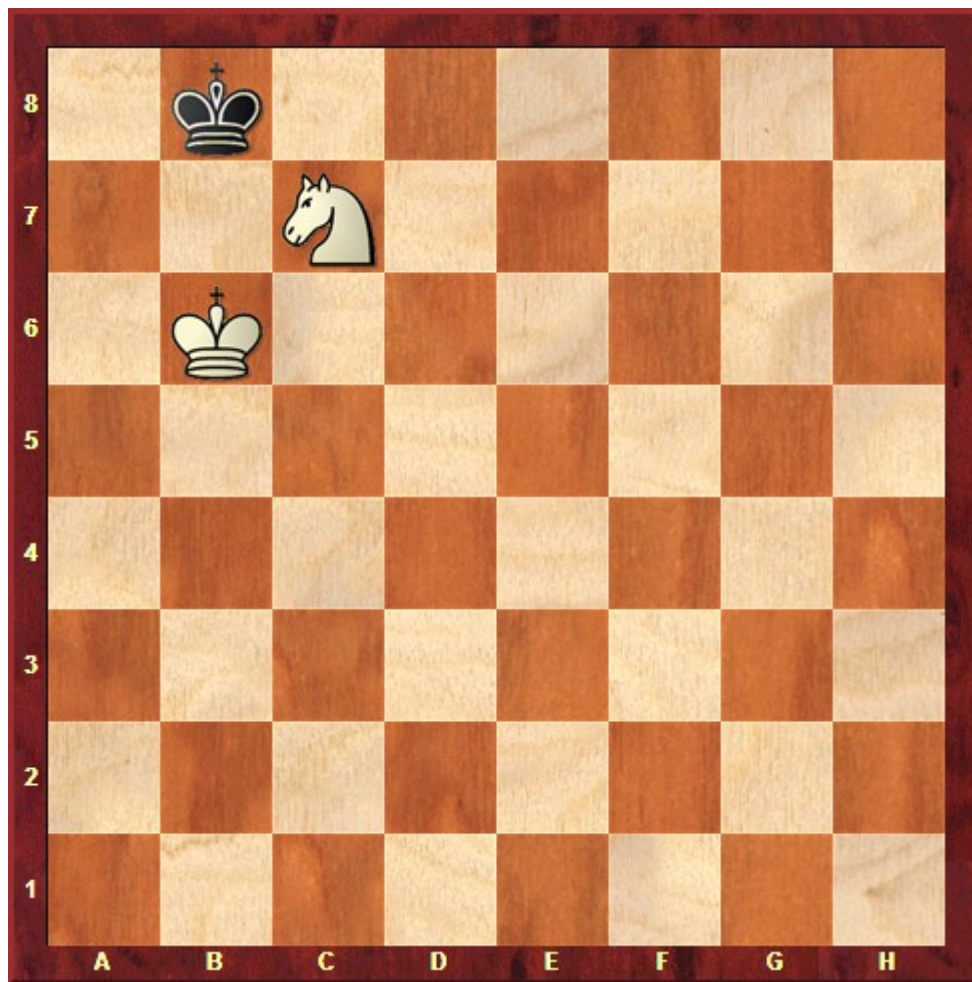
Nie ma i nie
będzie mata,
więc goniec
nie stanowi
siły matującej.

Król i skoczek
przeciw królowi.
Na ruchu białe.





1.Sc7+



1. ... Kb8

Nie ma i nie
będzie mata.
Skoczek nie
jest tu siłą
matującą.