

# \* NIEUWSBRIEF HSDV \*



**Heldense Schaak-  
en Dam Vereniging**



E-mail: [hsdv-](mailto:hsdv-helden@planet.nl)

[helden@planet.nl](mailto:hsdv-helden@planet.nl)

Homepage: [www.hsdv.tk](http://www.hsdv.tk)

Jaargang 2 nr. 17

Hallo schaak- en damleden

Nog enkele partijen te gaan in de interne schaakronde, dan kan de nieuwe competitie-indeling gemaakt worden. In deze nieuwsbrief verder weer de vertrouwde rubrieken. Binnenkort zal onze website verhuizen van [www.hsdv.tk](http://www.hsdv.tk) naar [www.hsdv.nl](http://www.hsdv.nl) en is onze websitenaam officieel geregistreerd. De belangrijkste reden hiervoor is dat we de storende reclameboodschappen bij [www.hsdv.tk](http://www.hsdv.tk) niet meer gratis uit konden schakelen.

---

## ***Bovenste vijf plaatsen verdeeld in groep A Urbain Diarra verslaat Wim Oosthuizen na 3 uur schaken***

De eerste vijf plaatsen in groep A zijn verdeeld. Hans Leenders en Wiel Versteegen eindigden precies gelijk, zodat ze de eerste plaats met elkaar delen. In groep B echter zullen de onderlinge partijen tussen de nummers 1 t/m 6 de beslissing moeten brengen. Alleen Urbain Diarra en Piet Pouwels zijn zeker van deelname in de hoogste groep in de voorjaarscompetitie.

Gerard ging tegen Hans Leenders al vroeg in de fout en moest na een uur spelen het punt aan zijn tegenstander geven.

Urbain speelde maar liefst 3 uur tegen Wim. In het eindspel had hij uiteindelijk een looper en pion en Wim alleen nog maar de koning. Wim probeerde nog een pat af te dwingen, maar dit lukte niet.

De partij tussen Piet en Jan ging steeds gelijk op en eindigde dan ook in remise.

Nico kwam in de opening een pion achter tegen Johan en in het middenspel zag het er uit dat hij mat zou komen te staan. Dit kon hij nog net verhinderen. Nadat beiden alleen nog maar één looper en pion hadden, kreeg Johan een tweede pion te pakken en werd de overmacht te groot. Dit was na 62 zetten en 3,5 uur spelen.

---

## ***Resterende partijen schaken intern***

4 december 2006:

**Groep A**

Gerard - Lei

Nico heeft een damwedstrijd met Ton, Jo en Albert

**Groep B:**

Jan - Hans

Wim - Piet

Urbain - Eddy

**Nog te spelen resterende partijen:****Groep A**

Nico - Lei

**Groep B:**

Wim - Eddy

---

## *Schaakprobleem: wit speelt en wint*



De oplossing van ons vorige schaakprobleem was niet al te moeilijk: Wit speelt de loper naar d1, waarna zwart de toren moet slaan; dan volgt Lb3 mat.

In de nieuwe opgave begint wit en wint. Probleem is dat zwart twee pionnen op promoveren heeft. Aan de witte dame de taak om ze allebei te vangen door enkele slimme zetten.

---

## *Foto uit ons archief*



Prijsuitreiking damtoernooi op basisschool Panningen-Noord in 1993. Wiel Stevens en Lei Janssen verdelen de prijzen.

---

## Schaken met vuistregels

### **Algemeen regels voor het eindspel.**

Bij de afweging de overgang naar het eindspel te gaan maken, moet vooral de activiteit van de torens en de pionnenstructuur beoordeeld worden.

#### Algemene uitspraken:

Grondregel van het eindspel is: *haast je niet*. Dus als je een pion 1 veld of twee velden kunt opspelen, is het beter eerst 1 veld op te spelen en na goed kijken pas nog een veld.

Bij veruit de meeste eindspelen moet men in algemene plannen en strategieën denken. Varianten spelen een secundaire rol. In gedachten bepalen we de beste opstelling der stukken om ons doel te bereiken, rekening houdend met de mogelijkheden van de tegenstander. Tenslotte verifiëren we met behulp van varianten of we de optimale positie inderdaad kunnen verwezenlijken.

Een actieve koning in het eindspel is het halve werk. Breng de koning in het spel (naar het centrum). In eindspelen met de koning in de hoek mag men bijna niet op redding hopen.

Als de tegenstander een permanente zwakte heeft in de pionnenstructuur (dubbelpion, geïsoleerde pion, of slecht gedekt pionnen), is het gunstig om naar het eindspel over te gaan, hoe meer geruild wordt hoe meer de zwakte zich voelt.

In het eindspel moet de aanvaller door druk op zwaktes en door afruil zijn doel nastreven.

In het eindspel kun je het best je sterkste stuk het eerst en meest actief maken.

Bij de keuze uit meerdere goede zetten heeft de afwikkeling en de vereenvoudiging principieel de voorkeur.

Een paard is beter in gesloten stellingen en kan beter pionnen blokkeren. Ook in het eindspel kan een paard in de hoek of aan de rand gevangen worden.

Een loper is vaak sterker in het eindspel als er pionnen aan twee zijden van het bord zijn.

#### 10 algemene regels voor het eindspel:

- Zonder pionnen heb je minstens een toren of twee lichte stukken nodig om te winnen;

- De koning gaat belangrijk deelnemen (denk eraan het is een sterk stuk!);
- Vrijpionnen moeten opgespeeld worden;
- Gemakkelijkst te winnen eindspelen, zijn die met de pionnen alleen;
- Ruil bij een voorspong van niet meer dan 1 pion de stukken maar niet de pionnen;
- Plaats de pionnen niet op de kleur van uw looper;
- De looper is in het eindspel meer waard dan een paard, behalve bij geblokkeerde pionnen stellingen. De looper is vooral meer waard als er groepjes pionnen zijn op beide vleugels;
- Torens behoren achter een (potentiële) vrijpion te staan (is een groot voordeel);
- Blokkeer vrijpionnen met de koning. Beter dan met een toren;

#### Vrijpionnen in het eindspel:

- Bij twee verbonden vrijpionnen moeten ze met zorg opgespeeld worden totdat de tegenpartij gedwongen wordt een stuk te offeren;
- Bij twee gescheiden vrijpionnen dan moet de koning er een ondersteunen bij de opmars. Zijn er nog stukken ruil deze dan zoveel mogelijk af.
- Bij slechts 1 vrijpion op de vleugel. Zorg dat de vijandelijke koning erop af moet en dring zelf binnen op de andere vleugel.

Soms kan het offeren van een stuk tegen een paar pionnen sterk genoeg zijn.

Bij het offeren van een stuk (of toren) tellen niet de pionnen maar de voordelen en de concrete varianten.

Als je in een eindspel een kwaliteitsoffer (zoenoffer) wilt brengen voor remise kansen, is het verstandig zoveel mogelijk pionnen te ruilen.

In een eindspel met een pion meer is het verstandig op beide vleugels pionnen te hebben.

De techniek bij het bezit van het looperpaar in het eindspel (Steinitz): De pionnen moeten zodanig geposteerd worden dat de paarden geen steunpunten kunnen krijgen en zodoende in de beweging worden beperkt. Tegelijkertijd moet ook, als de tegenpartij een looper heeft, deze in actieradius beperkt worden. Het opspelen van de eigen pionnen gaat niet met zwaktes gepaard omdat de lopers alle velden kunnen beheersen. De beslissing kan vallen door op het juiste moment een ruil te bepalen. Het adequate verweer tegen het looperpaar is een pionnendam op te werpen waarbij steunpunten voor paarden ontstaan.

Het bezit van het looperpaar geeft altijd de mogelijkheid om een ervan te ruilen op een gunstig moment.

De beoordeling van een eindspel met zware stukken (torens+dames), is sterk afhankelijk van de veiligheid van de koningen.

---

Voor alle uitslagen en standen zie onze website: [www.hsdv.tk](http://www.hsdv.tk)



#### **HOOFDSPONSOR HSDV**

**AutoArena Venlo**, Celsiusweg 5, 5928 PR Venlo

Tel.: (077) 320 30 40 - Fax: (077) 320 30 90

Website: [www.autoarena.nl](http://www.autoarena.nl)

E-mail: [venlo@autoarena.nl](mailto:venlo@autoarena.nl)



#### **AutoArena Venray,**

Leunseweg 47a, 5802 CG Venray

Tel.: (0478) 55 13 00 - Fax: (0478) 58 56 96

E-mail: [venray@autoarena.nl](mailto:venray@autoarena.nl)

#### **AutoArena Panningen,**

JF kennedylaan 20,  
5981 XC Panningen

Tel.: (077) 306 06 66  
- Fax: (077) 307 75  
70  
E-mail:  
[helden@autoarena.nl](mailto:helden@autoarena.nl)