**RaP Šah, petek, 12. 6. 2020, 6. in 7. ura**

**Nasvet pri igranju šaha: Ne podarjajte svojih figur, niti kmetov, po nepotrebnem! Včasih se kakšen kmet ali celo figura žrtvuje za matni napad ali pa za pozicijsko prednost. V tem primeru je žrtev upravičena. Vendar pa mora biti za to dober razlog. Mišljenje »Saj je samo kmet« nas nujno pripelje v izgubljeno končnico, saj je včasih že en kmet prednosti dovolj za zmago.**

**Ker tisti, ki že igramo po Lichessu, svoje »delo« itak opravimo z igranjem, bom tokrat samo ponovil navodila, ki so bila že zapisana v gradivih v mesecih marcu in aprilu, kako se priključiti v Lichess. Nikoli ni prepozno!**

**Staro besedilo, vendar nekoliko dopolnjeno, saj sem medtem tudi jaz pridobil nekaj izkušenj na Lichessu.**

**Igrajte po Lichessu.**

**Uporaba šahovskega programa »Lichess«.**

**Na spletu je brezplačen šahovski program »Lichess«. Z njim je mogoče reševati šahovske vaje, pa tudi igrati partije šaha, tako z izbranim nasprotnikom kakor tudi proti naključnemu nasprotniku ali šahovskemu programu.**

**Predlagam, da igrate med seboj, ali pa mene po elektronski pošti povabite na partijo – seveda vnaprej, da se dogovorimo za termin igranja. Lahko tudi s sporočilom v samem Lichessu – moje uporabniško ime je tcokan .**

**Prvi korak: registracija.**

**Sprva ustvarite lichess uporabniško ime preko te spletne strani:**[**https://lichess.org/signup**](https://lichess.org/signup) **V meniju settings->language (nastanitve->jezik) si lahko izberete slovenski jezik.

Ko se boste registrirali, mi pošljite svoje uporabniško ime, geslo pa si seveda samo zapomnite. Moje uporabniško ime je tcokan. Prijaviti se ne boste mogli še takoj, najprej morate od strežnika dobiti sporočilo na e-poštni naslov, da ste registrirani.**

**Pomembno: iz enega e-poštnega naslova je možno ustvariti samo eno uporabniško ime!**

**Drugi korak: prijava.**

**Ko prejmete e-sporočilo, da ste sprejeti na Lichess (to je lahko tudi šele več ur po registraciji), greste spet na spletno stran https://lichess.org in poiščete gumb Prijava. To lahko potem uporabite vsakič, ko si zaželite. Ob vsaki prijavi vpišete svoje uporabniško ime in geslo. Ven greste tako, da kliknete na svoj profil in »odjava«.**

**Ko ste prijavljeni, lahko z ikono »Lupa« iščete uporabniška imena tistih, s katerimi želite igrati, lahko tudi pregledujete njihove partije, z ikono »prekrižana meča« pa povabite izbranega ali naključnega nasprotnika na partijo. Svetujem čas Standardno 15+15, kasneje lahko tudi manj, npr. 10+5, ker hitreje bo v začetku težko igrati, Dopisno/neomejeno pa ni dobro, ker morda ne boste mogli zaključiti partije (lahko pa vam celo nasprotnik pobegne in ga boste zastonj čakali – pri omejenem času boste v tem primeru pač dobili partijo zaradi prekoračitve časa pri nasprotniku). Prva številka pomeni minute/partijo, druga sekunde/potezo.**

**Tretji korak: reševanje vaj in igranje.**

**Ker nekaj učenk tretjega razreda program že uspešno uporablja, verjamem, da ne bo težav tudi za vas. Povabite me na kakšno partijo in pošljite mi kakšno sporočilo, s kom ste igrali. Če želite, mi pošljite tudi svoje uporabniško ime (če me boste povabili na partijo, je to itak nujno, da bom vedel, kdo me vabi). Pa uspešno uporabo!**

**Nekaj funkcij:**

**Zunaj partije: Sporočila: izbereš naslovnika (z »lupo«), klikneš oblaček, spodaj vpišeš sporočilo, s puščico na desni pošlješ (Včasih lahko pošlješ tudi s tipko »ENTER«).**

**Znotraj partije:**

**Zastavica = predaja;**

**Roka = ponudba remija;**

**Puščica nazaj = prošnja nasprotniku, da ti dovoli vrniti potezo (o tem se je pametno z nasprotnikom vnaprej dogovoriti, da ne bi bil kasneje kdo užaljen. Moj nasvet je takšen: če igrata za vajo, da bi se oba čim več naučila, potem je smiselno, da si oba dovolita drug drugemu vračati poteze, če pa »tekmujeta«, če vama je torej rezultat pomemben, pa pač potez ne vračata. Seveda potem ne smeš biti užaljen, ko tudi tebi nasprotnik ne bo dovolil vrniti poteze). Na turnirjih (o tem kasneje) že sam program vračanja ne omogoča.**

**Klepetalnica med samo partijo: poleg imena »Klepetalnica« je zelen kvadratek, ali pa ga ni.**

**Če je: spodaj vpišeš sporočilo in pošlješ z »enter«. Na istem mestu se bo pojavil odgovor in tako nadaljuješ.**

**Če ga ni: klikneš na prostor malo desno od besede »Klepetalnica« in zelen kvadratek bi se moral pojaviti.**

**Z uporabo tega postopka sem imel nekaj težav, da sem »pogruntal«, kako deluje. Če to ni uspelo, sporočite, in bomo raziskovali naprej.**

**Ko klepetalnico nekaj časa uporabljaš, običajno tudi z njo nimaš več težav.**

**Spletne skupnosti (»ekipe«) in igranje turnirjev.**

**Prijava v spletno skupnost.**

**Večina spletnih skupnosti je pred vdorom nezaželenih oseb zaščitena tako, da mora administrator potrditi vsakega novega člana. Jaz bom tukaj zapisal prijavo v spletno skupnost Queeny. To je mednarodna skupnost Šanghaj-Kočevje, katere administratorja sva mojstrski kandidat Žiga Volf iz Šalke vasi, ki je zdaj trener v Šanghaju (Kitajska), in jaz.**

**Prijaviš se preko povezave:** [**https://lichess.org/team/queeny**](https://lichess.org/team/queeny)

**Naprej pišem po spominu, ker je že nekaj časa minilo, kar sem se prijavil.**

**Nekje desno zgoraj bi moral biti gumb »Pridruži se«, klikneš nanj.**

**Pokaže se ti diagram, ki ga moraš rešiti (mat v eni potezi). Ko rešiš, pod diagramom ponovno klikneš »Pridruži se« (morda je beseda drugačna, ampak pomen je isti).**

**Potem počakaš, da te administrator (to sem lahko jaz), potrdi. Ko si potrjen, lahko igraš na turnirjih te skupnosti.**

**Druga skupnost, v kateri nekateri že sodelujemo, je Ucilnica1 . Administrator je FIDE mojstrica Špela Kolarič, ŠD Kočevje. Prijava poteka podobno kot pri Queeny-ju.**

**Prijava v turnir.**

**Turnir razpiše administrator. Prijava pa poteka takole.**

**Ko si enkrat vpisan v spletno skupnost, je enostavno.**

**Na vrhu ekrana poiščeš SKUPNOST – Ekipe in spodaj klikneš na Queeny (ali na katero drugo skupnost, ampak najprej priporočam našo). Na zaslonu se ti pojavi seznam turnirjev, klikneš na turnir (običajno prvi zgoraj) in nato v desnem zgornjem kotu »Pridruži se« (če si se uspešno vpisal, se mora tvoje uporabniško ime pojaviti na seznamu udeležencev) ter počakaš, da se turnir začne. Na zaslonu je tudi ura, ki ti kaže minute in sekunde do pričetka partije.**