**RaP Šah, petek, 27. 3. 2020, 6. in 7. ura**

**Matematične osnove šaha – vrednost figur in razvojni tempo.**

**Vse, kar je zapisano v tem razdelku, je potrebno jemati samo kot pomoč pri analizi pozicije. Matematično je lahko igralec v veliki prednosti, pa vendar, če mu grozi neubranljiv mat, bo partijo vseeno izgubil.**

**Vrednost pozicije se matematično oceni približno takole:**

**N = prednost v materialni vrednosti figur + prednost v razvoju figur + prednost v sodelovanju figur.**

**Materialna vrednost figur.**

**Dama = 9 točk,**

**Trdnjava = 5 točk,**

**Lovec = 3,3 točke (v zaprtih pozicijah nekoliko manj),**

**Skakač = 3 točke (v zaprtih pozicijah nekoliko več),**

**Kmet = 1 točka,**

**Kralj = se ne točkuje, ker brez njega itak ni igre.**

**Razvojni tempo = 1/3 ali približno 0,3 točke (ob neposredni grožnji seveda lahko precej več).**

**Razvoj figur.**

**Kmet je razvit, če stoji v središču ali napada središče (to so polja d4, e4, d5 in e5).**

**Dama, lovec in skakač so razviti, če so odmaknjeni od prve oziroma osme vrste in imajo vsaj eno polje, kamor se lahko premaknejo.**

**Trdnjava je razvita, če se po liniji (torej navzgor, ne vodoravno!) lahko premakne za vsaj tri polja.**

**Kralj je razvit, kadar je skrit!!! Torej ravno obratno, kot ostale figure. To pomeni običajno po rokadi (izvršeni takoj ali pa počasi s premikom kralja v več potezah).**

**Razvojni tempo pridobimo, če figuro premaknemo iz nerazvitega v razvit položaj ali zamenjamo svojo nerazvito figuro za nasprotnikovo razvito. Razvojni tempo izgubimo, če figuro premaknemo iz razvitega v nerazvit položaj ali zamenjamo svojo razvito figuro za nasprotnikovo nerazvito. Izgubljena poteza je pravzaprav izguba razvojnega tempa, zato včasih rečemo, da smo izgubili tempo tudi, če razvito (ali nerazvito) figuro premaknemo v enako dober položaj, če pa jo premaknemo iz razvitega v nerazvit položaj, smo izgubili dva tempa.**

**Sodelovanje figur.**

**To je najtežje oceniti, ampak po domače bi lahko rekli, da figuri sodelujeta, če napadata isto točko, ki jo je vredno zavzeti, ali pa če se medsebojno varujeta. Seveda je poleg trenutnega sodelovanja pomembno tudi »potencialno sodelovanje«, to pomeni, da figuri lahko v kratkem pripeljemo v položaj, ko bosta usklajeno delovali.**

**Računalniški programi pri oceni označujejo z znakom plus prednost belega, z znakom minus pa prednost črnega. V začetni poziciji ima malenkostno prednost beli, ker je na potezi.**

**Za konec pa še enkrat:**

**Vse, kar je zapisano v tem razdelku, je potrebno jemati samo kot pomoč pri analizi pozicije. Matematično je lahko igralec v veliki prednosti, pa vendar, če mu grozi neubranljiv mat, bo partijo vseeno izgubil.**

**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 in mi pošljete, s kom ste igrali in koliko partij, ali pa mene po elektronski pošti ali SMS na telefonsko številko (te ne bom javno objavil, jo pa pošljem zainteresiranim) povabite na partijo – seveda vnaprej, da se dogovorimo za termin igranja (najlažje v večernih urah ali pa v soboto ali nedeljo), saj lahko hkrati igram le z enim nasprotnikom.**

**Prvi korak: registracija.**

**(od Žige)
" 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.

Lep pozdrav,
Žiga Volf "**

**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), poiščite gumb Prijava. To lahko potem uporabite vsakič, ko si zaželite. 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, z ikono »prekrižana meča« pa povabite izbranega ali naključnega nasprotnika na partijo. Svetujem čas Standardno 15+15, ker hitreje bo težko, Dopisno/neomejeno pa ni dobro, ker morda ne boste mogli zaključiti partije.**

**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!**

**V Kočevju, 24. 3. 2020 T. Cokan**