

Vreemde weken

Beste leden;

Vreemde weken

De afgelopen weken zijn vreemd verlopen. Dat de bewonerscommissie en de bovenbuurman van het Jan van der Ploeghuis ons niet meer zagen zitten, dat wisten we. Echter werden we 2 juni door de woningcorporatie verrast. De deuren van de recreatieruimte waren van nieuwe sloten voorzien, afgesloten en de ruimte te huur gezet zonder ons te informeren. Gelukkig konden we uitwijken naar Het Klooster.

Het bestuur werkt er aan om voor Onésimus een nieuwe speellocatie te vinden Het Klooster heeft behoorlijk wat beperkingen zoals tot 23:00 open. En in het nieuwe seizoen zouden we een commerciële huurprijs moeten gaan betalen zonder barinkomsten.

2e kampioen!

Daar stond ons 2e team 2 juni voor hun kampioenswedstrijd voor een gesloten deur. Dat zou 2 punten in mindering opgeleverd hebben, dag kampioenschap! Gelukkig wist opbouwwerker Ed een sluipteg naar de ruimte. Het 2e won met 6-2 van het combinatieteam Barendrecht/IJsselmonde 4 en werd kampioen van de RSB klasse 3B.

Gefeliciteerd spelers van Onésimus 2!

Anton kampioen klassiek schaak

Het kampioenschap klassiek schaak is met een coronastop en nog een ronde die er tussen uitviel rommelig verlopen. Gelukkig wist Martin Schouten de uitslagen te verwerken zodat er toch een eindstand kwam.

De strijd om het kampioenschap ging tussen Anton en Murdoch. Echter trok Murdoch aan het kortste touw en werd Anton die nieuwe clubkampioen klassiek schaak.

Gefeliciteerd Anton!

Verrassend speelde Shau-Ming zich naar plaats 2! En deelden Murdoch en Wijnand de 3^e plaats. Eindstand aan kop:

- | | |
|-----------------------|-----------|
| 1) Anton | 72 punten |
| 2) Shau-Ming | 70 punten |
| 3) Murdoch en Wijnand | 69 punten |

Onésimus vierkampen

Ter gelegenheid ons 90 jarig jubileumjaar in 2019 hielden wij een vierkampentoernooi. Dit is ons goed bevallen en we wilden dit ook de volgende jaren doorzetten, echter gooide corona de afgelopen twee jaar roet in het eten. Dit jaar organiseerden we het vierkampen toernooi op de donderdagavonden 23, 30 juni en 7 juli in Het Klooster Oude Noorden.

Door het vroege sluittijdstip: 23:00 werden de partijen zonder het increment van 15 sec. per zet gespeeld. De speeltijd werd 90 min. per persoon per partij. Ondanks deze speeltijd wijziging haakte niemand van de inschrijvers af. De speeltijd van 90 min. was ook de minimale tijd om de partijen mee te laten tellen voor de KNSB-rating.

In totaal waren er 10 groepen met 40 deelnemers waarvan 19 Onésimus-leden en 21 deelnemers vanuit andere schaakclubs waaronder 3 dames.

Groep 1 en algemene winnaar van het toernooi werd Andrzej Pietrow. Hij wist in groep 1 2½ bijeen te spelen. Onder de Onesimusianen wisten drie nieuwelingen hun groep te

winnen. Zo pakte Menno Steensma, die net voor het toernooi lid werd, de winst in groep 5. Pawel Lubelski stelde met een remise tegen Jacques de groepswinst veilig. En in groep 10 scoorde Mart Sanders een hattrick door al zijn 3 partijen te winnen! Van de oudgedienden wist Martin Rensen gedeeld 1^e te worden in groep 2. En Shau-Ming Yuen won als invalspeler groep 8. **Gefeliciteerd vierkampwinnaars!**

Fotoimpressie Onésimus vierkampen 2022





Andrzej Pietrow winnaar van groep 1



Menno winnaar van groep 5



Pawel winnaar van groep 7



Mart winnaar van groep 10

Studying Chess Made Easy

Een aantal jaar geleden was ik op zoek naar een boek met priyomes. Priyome is een Russisch woord voor een positionele standaardmanoeuvre. Toen kwam ik uit bij "**100 Chess Master Trade Secrets**" van Andrew Soltis. En via dit boek kwam ik weer terecht bij "**Studying Chess Made Easy**".

Andrew Soltis

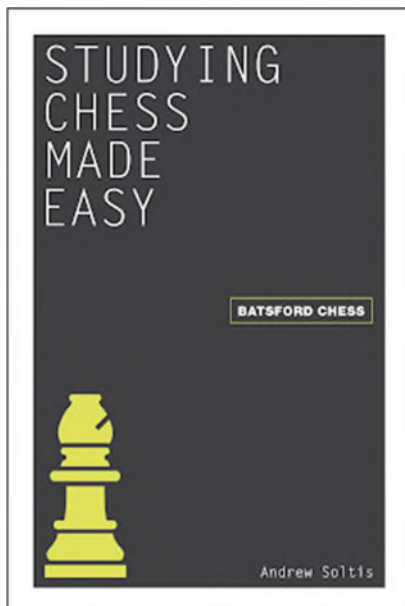
Andrew Soltis was voor mij een onbekende schaakauteur. De Amerikaan Soltis is inmiddels dik in de zeventig, geboren in Pennsylvania in 1947. Hij nam deel aan het gesloten kampioenschap van de VS in 1974, 1977, 1978 en 1983. En was in 1977 en 1982 medewinnaar van het open kampioenschap van de VS. In die jaren behoorde hij tot de top 100 spelers van de wereld en behaalde in 1980 op 33 jarige leeftijd de grootmeestertitel. Naar huidige normen rijkelijk laat.

Soltis is nooit beroepsschaker geweest. Zijn brood verdiende hij met (schaak)journalistiek. Dat is duidelijk te merken in zijn schrijfstijl. Deze is nog uitgebreider en meer verklarender dan de boeken van wiskundeleraren Max Euwe en Hans Bouwmeester waar ikzelf mee opgegroeid ben. Om beter kennis te maken met Soltis: op Youtube staat een lezing van Soltis onder de titel Chess Educator of the Year - Andrew Soltis - 2017.



Studying Chess Made Easy

In het voorwoord belooft Soltis veel: *"Elke student kan verbeteren - en aanzienlijk verbeteren. Wat hij moet leren is hoe te leren. Hij moet de juiste methoden vinden die hem in staat stellen om efficiënter en productiever te studeren. Een student moet beter gebruik maken van de tools die hij al heeft, zoals computers en boeken. Hij moet de juiste doelen stellen, zoals hoe ver vooruit in een positie moet proberen te visualiseren. Hij moet weten hoe je beschikbare studietijd op de juiste manier kunt budgetteren. Het grootste deel van allemaal, hij heeft het studeren van schaken leuk te maken."*



Het boek bestaat uit 8 hoofdstukken. Zelf vind ik de hoofdstukken **3 "De grootste studiemythe"** en **7 "Leven met teveel informatie"** de meest interessante hoofdstukken en zal deze hier behandelen.

Hoofdstuk 3 De grootste studiemythe

De grootste mythe is dat de gemakkelijkste manier om beter te schaken is om de *'juiste manier van denken'* te leren. Maar de waarheid is volgens Soltis anders: het is beter om te leren hoe je de goede en slechte zetten vind zonder na te denken.

Soltis gaat in op wat de Nederlander Adriaan de Groot, in zijn baanbrekend onderzoek naar het **"Denken van den schaker"** in het midden van de vorige eeuw ontdekte: **patroonherkenning**. Schaakmeesters blijken vaak geen betere rekenaars te zijn dan goede clubschakers maar schaakmeesters herkennen veel sneller patronen dan clubschakers. Patronen komen

voor bij combinaties, denk maar aan dubbele aanval, penning, röntgenaanval, uitschakelen verdediger enz. Het leren herkennen van combinatiepatronen is de snelste weg naar spelverbetering.

Hoofdstuk 7 Leven met teveel informatie

Er geen sport waar zoveel literatuur is verschenen als over schaken. Met de komst van het digitale tijdsperk is de hoeveelheid informatie alleen maar toegenomen.

Zelf bezit ik een 20-tal boeken over het middenspel. Maar als ik afvink heb ik alleen de middenspelboeken "**Oordeel en plan**" van Euwe en "**The Art of the Middle Game**" van Keres en Kotov, werkelijk bestudeerd. Dat is slechts 10% van de boekeninformatie die ik heb staan.

Teveel aan informatie geldt ook op het schaakbord, er is meestal een ruime keuze aan zetten. Hoe met deze informatie om te gaan in een schaakpartij daarvoor geeft Soltis de volgende handige tips:

1) De blundercontrole

Zodra je tegenstander een zet gedaan heeft, bekijk of dit een dreiging inhoud. Is het antwoord nee dan is meestal je volgende zet geen blunder. En maak het niet blunderen tot prioriteit nummer één. Hoe langer jezelf niet blundert in een partij des de groter de kans dat je tegenstander dat wel doet. De meeste partijen worden op clubniveau beslist door blunders in het middenspel.

2) Verbeter de opstelling van je slechtste stuk

De meeste zetten die gespeeld worden in meesterpartijen zijn zetten waarbij de opstelling van stukken wordt verbeterd. Een handige methode voor de clubschaker is het stuk te vinden die het minst doet zoals bijvoorbeeld een paard aan het rand van het bord of een slechte loper. De opstelling en activiteit van deze stukken kan je vaak in 2 of 3 zetten verbeteren. Deze methode wordt in de Stappenmethode aangeduid als "**klein-plan-methode**".

3) Kandidaatzetten selecteren

Bij kandidaatzetten komt er op neer dat er in elke stelling meestal een beperkt aantal zetten zijn die in aanmerking komen om te spelen. In plaats van op goed geluk allerlei zetten te berekenen, probeer je eerst te vatten wat er in een stelling speelt en op basis daarvan ga je bekijken wat de beste mogelijkheden zijn. De meeste andere zetten hoef je niet eens te bekijken. Soltis gaat in hoe deze kandidaatzetten te selecteren.

4) Plan

De belangrijkste reden dat het hebben van een plan is: het maakt de zetsselectie eenvoudiger. Als je denkt dat je een goed plan volgt, kun je het gemakkelijk kandidaatzetten afwijzen die er niet bij passen. Soltis beveelt boeken als "**Oordeel en plan**" van Euwe en "**Simple Chess**" van Stean aan om je vaardigheden om een plan te maken te verbeteren.

Beoordeling

Het boek is zeer instructief. Ook de hier niet behandelde hoofdstukken **4. "De juiste weg om een opening te bestuderen"**, **5. "Twee- en halve-zet schaak"**, **6.**

"Overkom je eindspelfobie" en **8. "Hoe leer je van een meesterpartij"**, zijn zeer instructief voor een clubspeler die ambitie heeft zijn spelniveau te verbeteren.

Een aantal onderwerpen uit het boek zoals het leren van patronen, het verbeteren van de opstelling van je slechtste stuk en het maken van een plan waren mij bekend. Maar in context waarin Soltis deze plaatst en het geordend terug te lezen is verhelderend.

Met onderwerpen die mij nieuw zijn zoals kandidaat zetten selecteren en twee-en-half zet schaak, wil verder ik mee aan de slag gaan.

Ik kan iedereen aanraden om het boek door te nemen. En voor jou werkzame studietips er uit te halen want als je alle tips van Soltis volgt dan heb je een drukke studieagenda!

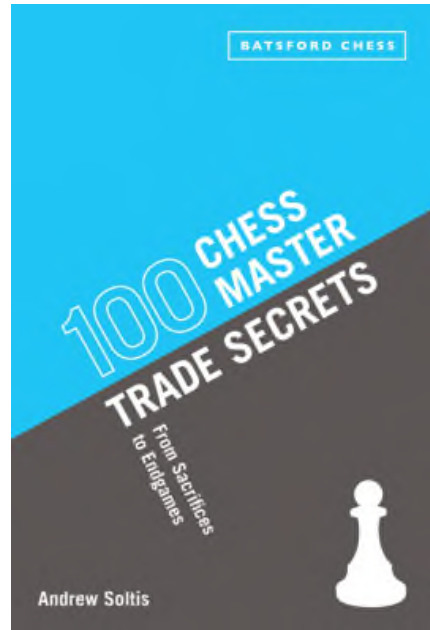
Verkrijgbaarheid

Het boek is in 2010 gedrukt en het is niet gemakkelijk nog een exemplaar te vinden. Ik liep zelf tegen een ramsj exemplaar aan. Ik beschik ook over een pdf van het boek. Mocht je interesse hebben stuur een email naar het bekende Onesimus email adres svonesimus@gmail.com en ik stuur de pdf toe.

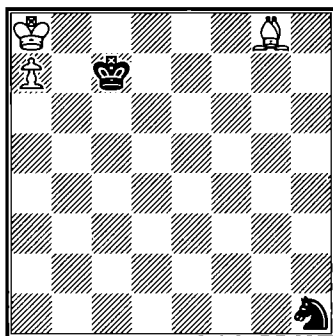
Vervolgstudie

Als vervolgstudie kan ik het boek "**100 Chess Master Trade Secrets**" ook van Soltis aanbevelen. In dit boek werkt hij het idee over patroonherkenning en dat je als clubspeler maar twee dozijn exacte eindspelen moet kennen verder uit in 100 concrete voorbeelden in positieospel, offers en eindspelen.

Mocht je Soltis een goede auteur vinden dan kan je de nodige jaren vooruit, hij heeft tientallen schaakboeken geschreven. Niet alle boeken van hem zijn goed maar boeken met goede recensies zijn: "**Pawn Structure Chess**", "**New Art of Defence in Chess**" en "**Why Lasker Matters**".



Een verliespartij van de toen 10-jarige Magnus Carlsen is als voorbeeld uit het boek toegevoegd.



White to play

This position, an idea of Kurt Richter's, seems like a lesson about how a knight can be stronger than a bishop. What can White do about Black's long-range plan to deliver checkmate with ... ♖b6 ?

But this is more sophisticated than it seems. With accurate moves White can keep the knight from reaching the mating square. For instance, if the knight gets to f6 White has to be able to play ♙e6 or ♙c6 to keep it from landing on access squares such as d7 or d5.

There are many variations on mini-games. Anatoly Bykhovsky, a senior trainer in Soviet junior chess, recalled how one of his teachers had his students play speed tournaments of mini-games to develop their endgame skill.

"In the first round on each board there was only a king and eight pawns each," Bykhovsky recalled. "In the second, a knight was added. In the third, the knights were replaced with bishops. In the fourth, rooks, and so on. Not a bad method."

Sparring partners

So much for mini-games. Every student has to start playing real chess at some point. In general any opponent is good. But ideally your sparring partner should be a bit stronger than you.

Why? A stronger opponent is good because he will be able to punish your errors. A weaker opponent who lets you get away with

sloppy moves is enabling you to develop bad habits. He is granting you a license to err.

Students at almost all skill levels benefit from games against a stronger player. When Gata Kamsky was a Leningrad pre-teen he began playing more than 200 training games with a master, Vladimir Shishkin. This was during one of Kamsky's learning spurts that eventually made him one of the world's elite players.

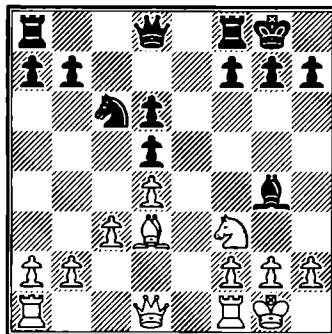
But the difference in strength between you and a superior sparring partner should not be more than the equivalent of about 200 rating points. That's a significant but not a huge amount. The reason for this limit is that *much* stronger opponents will crush you repeatedly. That is bound to get discouraging.

Magnus Carlsen said he never liked to play against computers when he was growing up because of what it did to his self-confidence. Imagine that: Even Carlsen became unnerved when playing a much better opponent.

Let's see what we can learn by watching 10-year-old Magnus play a slightly stronger opponent.

Carlsen – Moen
Gausdal 2001

1 e4 e5 2 ♘f3 ♘f6 3 ♗xe5 d6 4 ♘f3 ♗xe4 5 d4 d5 6 ♙d3 ♗c6
7 0-0 ♙e7 8 c3 ♙g4 9 ♗bd2 ♗xd2 10 ♙xd2 0-0 11 ♙f4 ♙d6 12 ♙xd6
cxd6!?



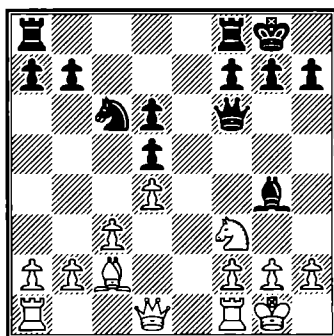
White to play

We could stop here and try to figure out the point of Black's last move. Maybe he wants to play ... ♖b6. Or perhaps he intends ... ♜c8 and ... ♘a5-c4. Or maybe he just wants to make sure White never plants a piece on e5.

But since it is White's move, not Black's, let's adhere instead to the first rule – 'Every diagram is a lesson' – and think of what he should do.

White can break the pin with 13 h3 and then 13 ... ♙h5 14 ♚e1 ♜f6 15 g4! with a good position.

Or he can get out of the pin with the passive 13 ♚e1 ♜f6 14 ♙e2. But few 10-year-olds like to retreat like that. Carlsen looked for something else and chose 13 ♚e1 ♜f6 14 ♙c2.



Black to play

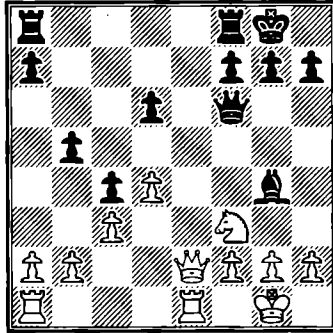
He is preparing to get out of the pin with 15 ♜d3, which would threaten mate on h7. Also, from c2 the bishop is ready to b3 where it will attack the sitting-duck d5-pawn. That could be important after 14 ... ♙xf3 15 ♜xf3 ♜xf3 16 gxf3 followed by ♙b3.

But it takes more than one ambitious move to get a significant edge against a slightly stronger opponent. Black replied to 14 ♙c2 with 14 ... ♘a5 so he can meet ♙b3 with ... ♘c4 or ... ♘xb3.

White could still carry out his unpinning idea, 15 ♜d3 g6 and then 16 ♘d2. Instead, he played 15 ♙b3? and then came 15 ... ♘c4!

16 ♙xc4 dxc4. Since the pin on the knight continues, Black can build up his position, with moves like ... ♜fe8, before the capture on f3.

White no longer has his excellent bishop or a target for it on d5. This suggests he has no chance for advantage and must be careful to avoid getting the worst of it. He chose 17 ♚e2 and then came 17 ... b5.



White to play

Here's another diagram that serves as a lesson. The impending ... ♙xf3 is going to weaken White considerably. That indicates he should seek counterplay. But how?

He chose 18 ♚e4?, which prompted 18 ... ♙xf3 19 ♚xf3 ♚xf3 20 gxf3. Then he threatens 21 ♜e7 with good play.

But his 18th move is a mistake because he could have gotten immediate counterplay with 18 ♚e7!, when he already has a heavy piece on the seventh rank. Or he could have created queenside chances with 18 a4!.

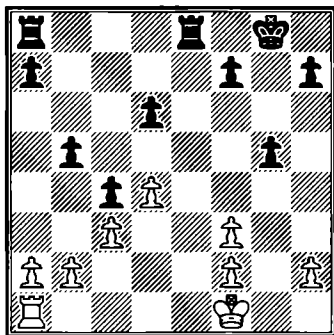
After Black replied to 20 gxf3 with 20 ... ♜fe8, things were getting bad for White. His doubled pawns can be exploited if Black can get his king to, say, f4 or h3.

But White shouldn't be lost because in rook endings it usually takes another mistake or two before the position is hopeless. That was the case here. As long as White can attack enemy pawns he has

counterplay. The only pawn that seems vulnerable is the b5-pawn. That suggests 21 ♖xe8+ ♜xe8 22 a4!.

Then if Black answers 22 ... a6, White can trade pawns, 23 axb5 axb5, and drop his rook on a6 or a5, with counter-chances.

Instead he chose 21 ♔f1? and there followed 21 ... g5 22 ♜xe8+ ♜xe8.



White to play

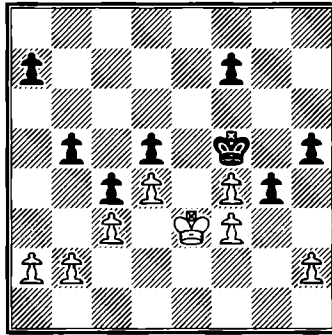
White still has hopes of salvation if he tries 23 a4. Instead, he went into the pawn ending, 23 ♜e1?? ♜xe1+ 24 ♔xe1.

With experience, you learn that pawn endgames like this are won and lost by king invasions and zugzwang. It's not hard to see that after 24 ... ♔g7 Black's king will get to f5 in two moves. White's king can try to hold the fort at e3.

Then the main question is whether he will run out of moves and be forced to retreat. Since Black seems to have more 'pass' moves than White does, we can make a pretty good guess that this position is a forced loss for White.

Play went 25 ♔f1 ♔f6 26 ♔e2 ♔f5 26 ♔e3 and then 26 ... d5!. White had one last try, 27 f4!?. It's clever idea that hopes that 27 ... gxf4+ 28 ♔f3 will create an impregnable blockade.

But Black saw that 27 ... g4! would win. After 28 f3 h5! White resigned. He would have run out of moves soon after 29 fxg4+ hxg4.



White to play

One of the benefits of playing a stronger player is you can ask questions after the game and almost always learn something. The main question White should ask is “Where did I go wrong?” Adding it up, he was given worthwhile material for at least four lessons in this game. He could learn:

- (a) About the value of getting out of the pin (15 ♖d3! rather than 15 ♙b3?),
- (b) About the need for counterplay (18 ♗e7! or 18 a4! rather than 18 ♗e4?),
- (c) About the urgency of finding counterplay before you slide into a lost ending (21 ♙xe8+ and 22 a4! rather than 21 ♚f1?), and
- (d) About what a hopeless pawn endgame looks like (23 ♙e1??).

Losses like that game are – unfortunately – more instructive than victories. If you can stand the damage to your ego, losing can actually be good for you. It tells you what your weaknesses are. And per the second rule, that gives you a lesson plan.

Working on technique

Players of all strengths profit from losses. When Kasparov began his first world championship match he lost five games to Anatoly Karpov before he won one. But he was learning a lot from an opponent who – at that moment – was just a bit stronger than him.