

Wstęp

1. Wstęp
2. Cele do osiągnięcia
3. Formuła szkolenia

Podstawy

1. Szachownica (współrzędne pól)
2. Ruchy figur (opcjonalnie)
3. Wartość figur
4. Bicie w przelocie
5. Roszada
6. Szach
7. Obrona przed szachem
8. Remis
9. Wieczny szach
10. Pat
11. Pole przemiany

Maty

1. Maty dwoma wieżami
2. Maty hetmanem
3. Maty wieżą
4. Maty dwoma gońcami (opcjonalnie)

Rozpoczęcie partii- debiut

1. Trzy złote zasady debiutowe

- a. Zajmuj centrum
- b. Rozwijaj lekkie figury
- c. Zabezpiecz króla

2. Typowe błędy debiutowe, czyli jak nie grać w początkowej fazie gry

- a. Zbyt szybkie wyprowadzenie ciężkich figur
- b. Bezcelowe ruchy pionkami
- c. Oddawanie przeciwnikowi centrum
- d. Nie zabezpieczenie króla
- e. Granie dwa razy tą samą figurą

3. Pułapki debiutowe

- a. Mat szewca
- b. Mat Legala
- c. Mat głupca
- d. Pułapka Laskera

4. Podstawy teorii debiutowej

- a. Partia czterech skoczków
- b. Partia Włoska wprowadzenie
- c. Partia Hiszpańska wprowadzenie
- d. Gambit Evansa wprowadzenie
- e. Obrona Sycylijska

Taktyka

1. Maty w jednym posunięciu (korzystając z motywów taktycznych)

2. Maty w dwóch posunięciach (korzystając z motywów taktycznych)

3. Motywy taktyczne

- a. Związanie
- b. Widełki
- c. Złapanie figury
- d. Słabość ostatniej linii
- e. Bateria
- f. Ofiara
- g. Odstonięty król

- h. Niebroniona Figura
- i. Podwójny szach
- j. Rentgen
- k. Wieczny Szach
- l. Zugzwang
- m. Wtrącony ruch
- n. Przeciążenie
- o. Blokada
- p. Atak z odsłony
- q. Młynek
- r. Kombinacja obronna
- s. Atak na króla

4. Maty w trzech posunięciach (korzystając z motywów taktycznych) (opcjonalnie)

5. Kompozycje szachowe (mat w dwóch)

Strategia- Ocena pozycji

- 1. Bezpieczeństwo króla**
 - a. Król w centrum
 - b. „Goły” król
- 2. Materiał**
- 3. Rozwój i aktywność figur**
 - a. Porównywanie ze sobą figur
- 4. Inicjatywa**
- 5. Struktura pionowa**
 - a. Wiszące pioniki
 - b. Wolny pionik
 - c. Typowe struktury pionowe
- 6. Konstrukcja planu na podstawie oceny pozycji**

Liczenie wariantów

- 1. Metoda drzewka wariantów Kotova**
 - a. Wyjaśnienie ruchów kandydatów
 - b. Wyjątki

Strategia- Motywy

1. **Rozwój**
2. **Klasyczne centrum**
3. **Napięcie w centrum**
4. **Obrona Centrum**
5. **Otwarta pozycja**
6. **Półotwarta pozycja**
7. **Zamknięta pozycja**
8. **Zapchane centrum**
9. **Kontratak w centrum**
10. **Kontratak na skrzydle**
11. **Centralizacja figur**
12. **Przestrzeń**
13. **Para gońców**
14. **Aktywność figur**
15. **Placówki (forpoczt)**
16. **Otwarte linie**
17. **Półotwarte linie**
18. **Koordinacja figur**

Strategia- Słabości

1. **Izolowany pion**
 - a. Strategia izolowanego piona
 - b. Obrona izolaka
 - c. Atak na izolaka
2. **Zdwojone piony**
3. **Słabe pola**
 - a. Dziura we fianchetto
 - b. Struktura Bolesławskiego
 - c. Osłabienie pozycji króla ruchami pionami
4. **Grupy pionowe**
5. **Słabość ostatniej linii**
6. **Słabość przedostatniej linii**
7. **Odslonięty król**
8. **Brak rozwoju**
9. **Pasywne pozycjonowanie figur**

Strategia- Sztuka wymiany

1. **Goniec vs Skoczek**
 - a. W otwartych pozycjach
 - b. W zamkniętych pozycjach
2. **Wieża vs Goniec**
3. **Wieża vs Skoczek**
4. **Siła dwóch gońców**
 - a. Kiedy para gońców jest najlepsza?
5. **Wymiana figur**
 - a. Sytuacje, w których możemy wymienić figury
 - b. Sytuacje, w których musimy wymienić figury
 - c. Sytuacje, w których nie można wymieniać figur
6. **Przejście z gry środkowej do końcówki**
7. **Pozycyjna ofiara piona**
8. **Pozycyjna ofiara figury**

Gra końcowa- zasady

1. **Podstawowe zasady gry końcowej**
 - a. Masz przewagę? Wymieniaj figury
 - b. Zasada dwóch słabości
 - c. Aktywizacja króla
 - d. Atak na słabości
 - e. Graj tam gdzie masz przewagę
 - f. Zasada kwadratu

2. **Motywy**
 - a. Opozycja
 - b. Opozycja na odległość
 - c. Opozycja diagonalna
 - d. Wolny pionek
 - e. Przełom
 - f. Zugzwang

Gra końcowa- pionkówki

- 1. Król + Pion vs Król**
 - a. Pion bandowy
- 2. Pozycje ze zdublowanymi pionami**
- 3. Pozycje z izolowanymi pionami**
- 4. Pozycje zaawansowanymi pionami**
- 5. Pozycje z zablokowanymi pionami**
 - a. Przełomy
 - b. Pola kluczowe

Gra końcowa- wieżówki

- 1. Król + Wieża + Pion vs Król + Wieża**

Gra końcowa- końcówki gońcowe

- 1. Król + Goniec + Pionek bandowy vs Król**
 - a. Kolor narożnika i gońca ten sam
 - b. Kolor narożnika i gońca inny
- 2. gońce Rożnobarwne gońce**
- 3. Jednokolorowe gońce**