

# SLEUTELVELDEN

In het eerste artikel van de serie essentiële schaak terminologie hebben we het gehad over dynamische versus statische stellingen. In dit deel van de serie zal ik een ander belangrijk aspect van het schaken bespreken en wel sleutelvelden(sv). sv vormen in het eindspel en dan vooral bij het pionneindspel een belangrijk onderdeel. Een sv is niets anders dan een veld dat door de koning van de tegenstander overwonnen moet worden om zo promotie van de pion mogelijk te maken. Om een sv te overwinnen vindt oppositie plaats. En wie de oppositie verliest, verliest daardoor ook de sv. Laten we maar naar een voorbeeld kijken om het een en ander te verduidelijken.



Figuur 1. Sleutelvelden: b4, c4, d4. Wit aan zet.

In figuur 1 zien we drie groene velden. Dit zijn de zogenaamde sv. Dit betekent dus dat als wit één van de drie groene velden kan bereiken, wit een gewonnen stelling heeft. Laten we eens kijken als wit aan zet is, of wit ook daadwerkelijk één van de sv kan bemachtigen.

**1.Kd2 Kd5 2.Kd3 Kc5 3.c4.** Maar nu staat de pion op c4 en daardoor veranderen ook de sv. Zie figuur.2 voor de sleutelvelden bij een pion op de vierde rij.



Figuur 2. sleutelveld van een pion op de vierde rij.

De partij kan als volgt verder gaan: **3..Kd6 4.Kd4 Kc6 5.c5** en dan ontstaat er de volgende positie:



Figuur 3. het aantal sleutelvelden zijn 6 bij een vijfde rij voor wit

Maar nu verdubbeld het aantal sv van drie naar zes. De partij kan als volgt verder gaan:  
**5..Kd7 6.Kd5 Kc7 7.c6 Kc8! 8.Kd6 Kd8 9.c7+ Kc8.** En de partij eindigt in remise. Bij zet 7 volgt er een 'only move'. Dit betekent dat zwart enkel 7.. **kc8** kan doen om remise af te dwingen. En hier volgt dan ook een belangrijke regel:

**Regel 1. Als de koning van de pion afstapt, stap dan altijd terug in de lijn van de pion.**

Laten we nu eens kijken of wit kan winnen als hij direct een sv bezet. We nemen de volgende stelling:



Figuur 4. Wit wint nu

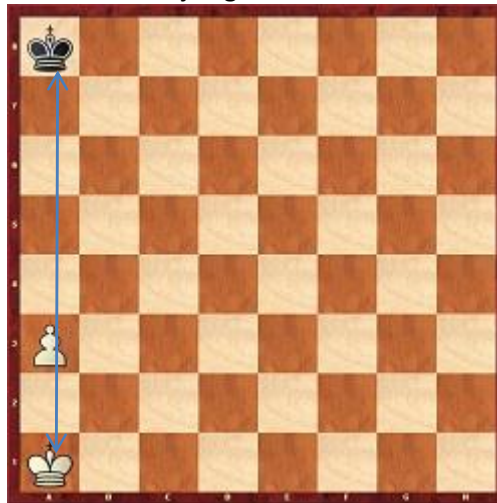
Wit heeft nu één zet om winst te kunnen claimen. En natuurlijk is dat:

**1.Kc5** [1.c4?? Kd7(zwart dwingt oppositie af) 2.c5 (2.Kc5 Kc7 3.Kb5 Kb7 4.c5(en nu veroverd zwart de ks.)) ]. En wordt ook meteen duidelijk dat 1.kc5 de enige winnende zet is. Omdat met 1.c4 de ks ook veranderen. En zwart de oppositie verkrijgt.

**Regel 2. Streef altijd voor de oppositie.**

In het voorbeeld heb ik gebruik gemaakt van een c-pion. Maar de sv gelden ook voor de: b-pion,c-pion,d-pion,e-pion,f-pion en g-pion. Een uitzondering op de regel is een toren pion. Daarvoor geldt

dat als de zwarte koning recht tegenover de witte koning staat, hoe groot de afstand dan ook is het altijd remise is. Een voorbeeld ter verduidelijking:



Figuur 5. voorbeeld van een toren pion.

Wie in figuur 5 ook aan zet is en waar de twee koningen ook staan (voor de pion of achter de pion), beide partijen krijgen evenveel punten aan het einde van de partij. De reden dat in dit geval de partij altijd in remise berust, komt omdat zwart altijd de mogelijkheid heeft om de hoek van het bord te verdedigen.

**Regel 3. Een toren pion eindigt altijd in remise mits de twee koningen in een rechte lijn tegen over elkaar**

#### *Distant opposition*

We hebben naar de verschillende mogelijkheden gekeken wat betreft de sv. Maar hoe zit het met de verschillende mogelijkheden wat betreft de distant oppositie (afstand tussen de twee koningen). De eerste regel van distant oppositie luidt:

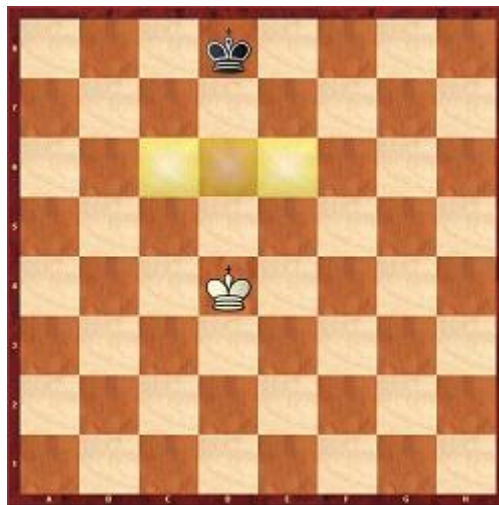
**Regel 4. Oppositie betreft altijd een oneven aantal velden tussen de twee koningen**

Daarnaast hebben we nog de verschillende soorten distant opposities:

- De normale oppositie
- De distant oppositie
- De side oppositie
- De diagonal oppositie
- De virtual oppositie



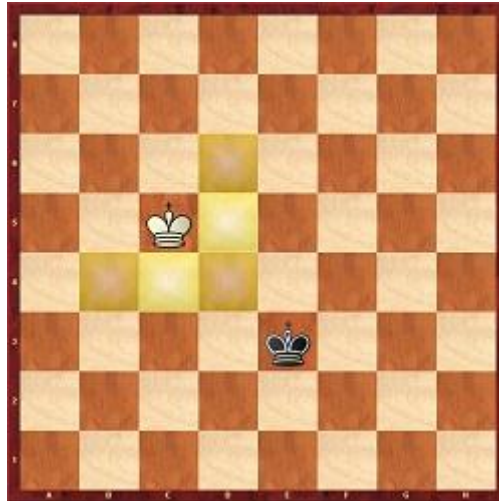
Figuur 6. normal oppositie



Figuur 7. distant oppositie



Figuur 8. side oppositie



Figuur 9. diagonal oppositie



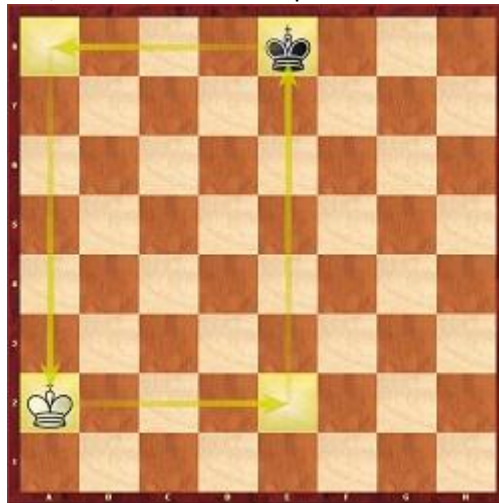
Figuur 10. Virtual oppositie

Vooral de laatste oppositie – de virtual oppositie is een interessante mogelijkheid om de andere koning van zijn oppositie af te laten stappen. Want laten we eens kijken naar het volgende voorbeeld.

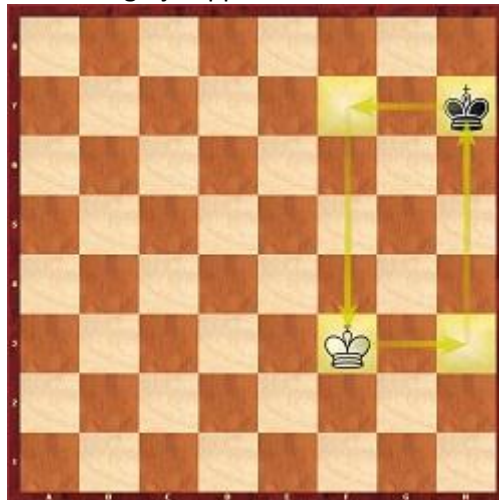


Figuur 11. Virtual distance oppositie

Hoe verkrijgt wit nu de oppositie? Door het oh zo ‘magische’ **1.Ka2**[zie figuur 12] en nu is ook goed te zien dat wit de oppositie heeft, omdat nu alle hoekpunten van de rechthoek:a2,a8,e8,e2 wit zijn.



**Kf8 2.Kb2 Ke8 3.Kc2 Kf8 4.Kd2 Kg8 5.Ke2 Kh8 6.Kf2 Kh7 [6...Kg7 7.Kg3 Kh7 8.Kh3 Kg7 9.Kg3 Kh7 10.Kh3 Kg7] 7.Kf3** en wit behoudt keurig zijn oppositie:



Figuur 12.wit behoud oppositie

**Kh8 8.Kf4 Kg8 9.Kg4.**

### *Geometrie van het bord*

Een bekend thema in pionneneindspellen is het zogenaamde: ‘schud de koning van je af’ thema.



Figuur 13. schud de koning van je af

De sleutelvelden van de zwarte pion zijn: a5,b5 en c5. Om de sleutelvelden te bereiken moet dus één van de twee koningen het punt b4 halen. En doormiddel van de blauwe lijnen is nu ook direct duidelijk hoe wit zich moet bewegen om remise te maken.

**1.Kg3** [1.Kg4? Kc2 2.Kf4 Kd3 3.Ke5 (3.Kf3? Kc4 4.Ke3 Kb5) 3...Kc4 4.Ke4 Kb5 5.Kd4 Kxb6 6.Kc4 Ka5(en zwart heeft een sleutelveld te pakken gekregen [figuur 14])]



Figuur 14. Zwart wint

**1...Kc2 2.Kf2 Kd2** [2...Kb3 3.Ke1 Kb4 4.Kd2 Kb5 5.Kc3 Kxb6 6.Kb4]

**3.Kf1 Kd1 4.Kf2 Kd2 5.Kf1 Kd3 6.Ke1 Kc4 7.Kd2 Kb5 8.Kc3 Kxb6 9.Kb4** [En een standaard remise ontstaat op het bord. Zie figuur 5]



Figuur 15. Wit maakt remise

**Regel 5.** Een rechte lijn van A naar B geldt voor een koning op het schaakbord als een diagonale lijn.

**Regel 6.** 'Van je afschudden'. Dit betekent dat de koning van de tegenstander de andere koning van zijn doel probeert te houden. En dit wordt bereikt door juist naar de koning toe te lopen