

Cămătam metodic șahul

IV. G.) TIMPUL

Al treilea element fundamental al șahului (1) este TIMPUL. Dela început trebuie să subliniem că nu este vorba despre noțiunea obișnuită de timp, măsurabilă în ore, minute și secunde, ci de un timp special, valabil numai pentru o partidă de șah și măsurabil cu o unitate de măsură fixă, anume mutarea. Succesiunea timpului în șah este determinată de alternanța regulată a mutărilor albe și negre. Această succesiune egală de mutări constituie însăși partida de șah.

În univers, timpul este — după cum se știe — infinit deci fără început și fără sfârșit. Timpul unei partide de șah are un început fix — prima mutare — și deși în mod teoretic n'are sfârșit (o partidă putându-se prelungi prin repetarea aceleiași mutări la infinit), din punct de vedere practic ea se termină după un număr oarecare de mutări fie prin mat, fie prin recunoașterea reciprocă a celor doi adversari a egalității evidente: remiza.

Deci timpul șahului determină partidei un început, un mijloc și un sfârșit, concretizate material prin succesiunea regulată a mutărilor. Aceasta este, pe scurt, partea abstractă a problemei. Care este însă importanța practică a cunoașterii valorii timpului într-o partidă de șah, pentru jocul în sine? Aceasta este problema pe care vom încerca s'o lămurim în cele ce urmează.

Este evident că mutările fiind executate de către figuri pe tabla de șah, între figuri, spațiu și timp există o legătură foarte strânsă. Cum am văzut în articolele precedente, câmpurile din centrul tablei sunt mai valoroase decât cele marginale, deci — în mod logic — figurile tind să le ocupe sau să le controleze. Datorită acestei tendințe încă delă începutul partidei se desfășoară o cursă între cele două tabere, fiecare

căutând să-și posteze figurile pe câmpuri cât mai bune, în raport cu centrul și cu poziția figurilor adverse. În această cursă care constituie prima fază a partidei, DESCHIDEREA, albul este avantajat deoarece el făcând prima mutare, trebuie în mod firesc să termine primul desfășurarea pieselor sale, ocupând în același timp și câmpuri mai bune.

Avantajul teoretic al primei mutări ar trebui — dacă șahul ar fi un simplu mecanic — să asigure invariabil victoria albului, care ar ajunge întotdeauna să dea primul mat. Datorită însă diversității combinațiilor posibile după ce figurile încep să-și părăsească locurile inițiale (combinații care nu sunt omeneste calculabile în toată întinderea lor), avantajul primei mutări se reduce în practică la ceiace teoria șahului denumește INIȚIATIVA. Această inițiativă aparține întotdeauna la începutul jocului albului și nu poate trece negrului decât în anumite condițiuni, de care ne vom ocupa în cadrul capitolului despre deschideri. Dacă albul joacă corect și negrul se apără bine, se ajunge la un joc de mijloc în care albul păstrează inițiativa, dar în care negrul are întotdeauna resurse suficiente pentru a egala în cele din urmă.

DESPRE „TEMPO“

Înainte de a trece la judecarea generală a pozițiilor pe baza aprecierii comparate a spațiului, timpului și valorii figurilor, — este necesar să lămurim cititorilor noștri câteva forme tipice prin care se poate câștiga timp în cursul unei partide de șah.

Cum am spus mai sus, succesiunea mutărilor albe și negre este absolut regulată, deci nu poate fi vorba despre un câștig de timp datorită faptului că unul dintre adversari n'a mutat (2). Ce se întâmplă însă dacă albul de ex. ar începe partida cu mutarea 1. Cg1-f3 și la răspunsul negrului 1... d7-d5, ar juca 2. Cf3-g1? În timp ce albul a făcut două

mutări, pe tabla de șah însă el n'a făcut niciuna. Piesele sale stau în poziția inițială, numai inițiativa a trecut la negru.

Am ales acest exemplu exagerat, tocmai pentru a ilustra mai bine relațiile strânse ce există între timp, spațiu și figurile care mută. În cursul unei partide se ivesc adeseori ocaziuni (sau unul dintre jucători le crează prin combinație), de a ataca o piesă adversă de valoare superioară cu una proprie mai puțin valoroasă, realizând în același timp fie o completare a dezvoltării, fie o îmbunătățire a poziției, fie aducerea figurilor proprii în situația de a executa o combinație decisivă. Dacă piesa superioară este nevoită să facă o mutare de retragere, atunci atacatorul obține ceiace se numește „câștigul unui tempo“.

Mai complet, „câștigul unui tempo“ constituie întreruperea voii, printr'o mutare de combinație, — a șirului de mutări care constituie planul adversarului și obligarea lui la o mutare de retragere. Prin această întrerupere se obține adeseori și împiedicarea adversarului delă executarea celei mai bune mutări de apărare, pe care în mod normal ar trebui s'o facă.

În articolul viitor vom da câteva exemple clasice de câștiguri de tempo.

(1) Vezi articolele noastre din 13 și 20. X. despre Spațiu și Figuri.

(2) Când albul sau negrul nu poate muta, pentru că n'are la dispoziție nici-o mutare permisă de regulile jocului și regele respectiv nu se află în șah, atunci este PAT și partida se termină nedecisă. Această chestiune, ca și oricare alta legată de regulile șahului, se află explicată în „Regulamentul jocului de șah, care se poate procura delă Comisia Centrală de Șah, Buc. Str. Aristide Briand, 21