

Vsebina ure: Šahovska analiza

Metodična enota: utrjevanje

Učna ura: št. 6

Šahovska analiza: Kako je Firouzja na kolena spravil Carlsena

Šah se je zaradi pandemije novega koronavirusa še bolj razširil na medmrežje. Ljubitelji kraljevske igre so bili v sredo lahko priča spektakularnemu obračunu, v katerem je 16-letni Alireza Firouzja ugnal svetovnega prvaka Magnusa Carlsena.

Velemojstra sta se še januarja pomerila v živo, zdaj sta poskrbela za spektakel prek spleta.

Celoten članek je objavljen na spodnji povezavi:

<https://www.rtvlo.si/sport/sportni-sos/sahovska-analiza-kako-je-firouzja-na-kolena-spravil-carlsena/520778>

Tekmovanje, v katerem imata šahista na razpolago le tri minute na partijo, zmagovalec pa postane tisti, ki v dvoboju prvi doseže 8,5 točke, je postalo še posebej priljubljeno v času strogih omejitev in ukrepov zaradi novega koronavirusa. Tako kot v drugih športnih panogah so bili namreč odpovedani vsi turnirji v standardnem šahu, kar je posledično privedlo do tega, da je množična šahovska javnost začela s še večjim zanimanjem spremljati hitropotezne *on-line* turnirje po medmrežju.

V sredo je potekal finalni dvoboj, v katerega sta se prepričljivo uvrstila Magnus Carlsen in mlada iranska šahovska zvezda 16-letni Alireza Firouzja. Odigrala sta 16 partij, v katerih je slavil mladi Iranec z 8,5:7,5.

Analiza 14. igre: Firouzja (2728) – Carlsen (2863), dunajska partija

1. e4 e5 2. Sc3 Sf6 3. Lc4 Sc6 4. d3 Sa5 5. Lb3 Sxb3 6. axb3 d5 7. Sf3 dxe4 8. Sxe5 exd3 9. 0-0 (beli se ne boji jemanja kmeta na c2 zaradi 10.Dxd8 Kxd8, na kar bi sledilo Sxf7 z osvajanjem materiala) **Le7 10. Sxd3 0-0** (črni ima sicer lovski par, ki pa v partiji ni prišel do izraza) **11. Df3 c6 12. h3 Te8 13. Td1 Le6 14. Le3 Dc7** (velemojstra sta zaključila z razvojem figur, sledi kovanje načrtov in prehod v srednjo igro) **15. Lf4 Dc8 16. Le5 Sd7 17. Ld4 b6 18. Se4 c5 19. Lc3 f6** (beli je brez večjih težav pripeljal svojega lovca na optimalno mesto c3, od koder po črni diagonali a1-h8 ustrahuje nasprotnikovega kralja) **20.Sf4 Lf7 21.Td2 Sf8 22.Tad1 Dc7 23.Dg3 Dc6** (odločilna napaka črnega, edino odrešilno bi bilo 23... Se6) **24.Sxf6 Lxf6 25.Td6 De4 26.Lxf6 Sg6 27.Sh5!** (beli igra na mat in ga drugo ne zanima) **Dxc2 28.Lxg7** (manj precizno kot 28. Sg7 s čimer bi belemu preprečil vrnitev dame v obrambo, Df5) **Lxb3 29.Lc3 Te7 30.Sf6+ Kf7 31.Sxh7 Tae8 32.Sg5+** (še natančneje je bilo 32.Tf6+ s hitro zmago) **Kg8 33.Se4! Dxe4 34.Txg6+ Kf8 35.Tdd6 Tf7 36.Tgf6 Ke7 37.Txf7+** z matom v naslednji potezi

Lahko pa si ogledate spletne strani šaha, na katerih lahko vadite prvine šaha, igrate med seboj, z drugimi ali z računalnikom:

<https://lichess.org/>

<http://www.icp-si.eu/>