

Tomasz Pintal: Dlaczego stałe rozgrywanie blitzów nie przynosi oczekiwanych rezultatów – czyli próba udowodnienia hipotezy: „partie sprzyjające efektywnemu rozwojowi szachowemu wymagają znacznie więcej czasu do namysłu niż 3, 5 czy 10 minut”

Tomasz Pintal: Dlaczego stałe rozgrywanie blitzów nie przynosi oczekiwanych rezultatów – czyli próba udowodnienia hipotezy: „partie sprzyjające efektywnemu rozwojowi szachowemu wymagają znacznie więcej czasu do namysłu niż 3, 5 czy 10 minut”

Poniżej prezentuję artykuł* w którym **postaram się UDOWODNIĆ, iż granie DOBRYCH jakościowo partii z ODPOWIEDNIO silnym przeciwnikiem (w domyśle silniejszym od nas o przynajmniej 100, 200 czy 300 punktów - w sensie SILY gry)... wymaga ZNACZNIE więcej czasu niż 3, 5 czy 10 albo 15minut.**

HIPOTEZA główna brzmi następująco:

(do weryfikacji pozytywnej: *potwierdzenia*, lub też negatywnej: *obalenia*)

Rozgrywanie DOBRYCH jakościowo partii z ODPOWIEDNIO silnym przeciwnikiem (w domyśle silniejszym od nas o przynajmniej 100, 200 czy 300 punktów - w rozumieniu realnej SIŁY gry)... wymaga ZNACZNIE więcej czasu niż 3, 5 czy 10 albo 15minut

ZAŁOŻENIA wstępne (niepodważalne)

- 1) rozgrywanie dobrych jakościowo partii wymaga głębokiego MYŚLENIA
- 2) głębokie myślenie wymaga więcej czasu niż płytkie (pobieżne) myślenie
- 3) pozycje złożone wymagają więcej czasu do analizy niż pozycje proste
- 4) odpowiedni (silny) przeciwnik stwarza więcej złożonych i trudnych dla nas pozycji (które oczywiście są jednocześnie dużo trudniejsze do poprawnej analizy i rozgrywania) niż łatwy (słabszy) przeciwnik
- 5) w każdej dobrej jakościowo partii (z odpowiednio silnym przeciwnikiem) znajduje się (tzn. musi się znaleźć) przynajmniej kilka (3-5) ważnych (trudnych) momentów: takich w których konieczna jest głębsza analiza (myślenie głębokie)
- 6) znajomość i umiejętność rozgrywania pozycji w danej fazie gry (debiucie, grze środkowej i końcowej) zmniejsza zużycie czasu potrzebnego na znalezienie najlepszego poprawnego rozwiązania (tzn. im lepiej gramy daną fazę partii, wówczas tym mniej czasu potrzebujemy na znalezienie najlepszego ruchu)
- 7) większa znajomość ważnych kluczowych pozycji ułatwia jak i znacznie przyspiesza ich rozgrywanie (w dowolnej fazie gry)
- 8) rozgrywanie partii z silnymi przeciwnikami, którzy stawiają przed nami trudne problemy (tzn. takie, na których poprawne rozwiązanie potrzebujemy więcej czasu, wiedzy, doświadczenia oraz ponadto zużywamy też więcej energii) istotnie wpływa na nasz szybszy jak i bardziej efektywny rozwój... aniżeli granie tych samych partii ze słabymi przeciwnikami

Tomasz Pintał: Dlaczego stałe rozgrywanie blitzów nie przynosi oczekiwanych rezultatów – czyli próba udowodnienia hipotezy: „partie sprzyjające efektywnemu rozwojowi szachowemu wymagają znacznie więcej czasu do namysłu niż 3, 5 czy 10 minut”

ZAŁOŻENIE (hipotetyczne, ale z bardzo dużą szansą wystąpienia)

Przyjmując standardowo (hipotetycznie) partie, która trwa (średnio) 50 ruchów (aż do momentu rozstrzygnięcia – mata lub pozycji z bardzo dużą przewagą jednej ze stron) zakładam, że w każdej (lub większości) partii będzie:

- 1) od 3 lub 5 momentów **BARDZO** trudnych do analizy (6-10% partii)
- 2) od 2 lub 3 momentów **ŚREDNIO** trudnych do analizy (4-6%)
- 3) około 30 do 35 momentów **ŁATWYCH** do analizy (60-70%)
- 4) około 10 do 12 momentów **AUTOMATYCZNYCH** (20-24%)

WYJAŚNIENIE

Ważne momenty w partii dzielimy na (ilość gwiazdek – im ich mniej tym łatwiejszy moment, mniejsze zużycie energii oraz czasu [minimum 1*]; im natomiast większa ilość – tym jest to trudniejszy moment, większe zużycie energii oraz czasu [maximum 4*]; w każdej partii mogą wystąpić maksymalnie 4 momenty):

[ilość gwiazdek - *]

AUTOMATYCZNE – są to pozycje w których wykonanie każdego ruchu nie zajmuje więcej niż 3-5 sekund do na namysłu (najczęściej są one wykonywane w 1-2sek). Zwykle są to pozycje w których przewaga jest tak duża, że przeciwnik „czeka na egzekucję” i/lub także takie w których nie ma niemal żadnej kontry. Najprostszy przykład takiej pozycji to K+W na K czy też K+H na K+G. Wtedy często wykonuje się nawet kilkanaście ruchów w kilka sekund! Można powiedzieć, że w tym trybie raczej „nie myślimy”, lecz raczej spontanicznie reagujemy.

[ilość gwiazdek - **]

ŁATWE - są to pozycje w których wykonanie każdego ruchu nie zajmuje więcej niż 10-15 sekund do na namysłu (najczęściej są one wykonywane w ciągu 6-10sek). Zwykle są to pozycje w których przewaga jest określona jako średnia i przeciwnik ma możliwości, aby stopniowo dalej nas „nękać”. Najprostszy przykład takiej pozycji to K+H na K+W czy też K+W+p na K+W.

[ilość gwiazdek - ***]

ŚREDNIE (trudne) - są to pozycje w których wykonanie każdego ruchu zajmuje nie więcej niż 20-30 sekund czasu do na namysłu (najczęściej są one wykonywane w ciągu 15-20sek). Zwykle są to pozycje w których przewaga jest dość niewielka i/lub przeciwnik ma możliwości, aby nas mocniej „nękać”. Najprostszy przykład takiej pozycji to K+H+p na K+H czy też K+W+2p na K+W+p (na jednym skrzydle). Mogą to być także pozycje w których „jest równo” ale jedna strona stoi nieco aktywniej (np. pionkówka 3p na 3p na jednym skrzydle z tym, że jeden król jest lepiej ustawiony).

[ilość gwiazdek - ****]

BARDZO (trudne) - są to pozycje w których wykonanie każdego ruchu zajmuje więcej niż kilkadziesiąt sekund do na namysłu (najczęściej są one wykonywane w ciągu 5, 7 czy nawet 10 – albo w bardzo rzadkich wypadkach – nawet 25 minut). Zwykle są to pozycje w których przewaga jest mikroskopijna albo też znacznie częściej - gdy jest pozycja nie tylko gorsza, ale i przy okazji na tyle skomplikowana, że teoretycznie każdy ruch jest „dobry”, a przy dokładniejszym wniknięciu w pozycję okazuje się, że najpierw (!) trzeba dobrze ocenić pozycję, potem stworzyć plan (najczęściej aktywnej obrony i kontrataku, gdy będzie ku temu najbliższa okazja). Niekiedy zdarza się także pozycje w których znajdujemy się pod bardzo dużym naciskiem pozycyjnym i pomimo braku strat materialnych (lub gdy są one bardzo niewielkie) należy natychmiast (!) przełączyć się w tryb „głębokiej obrony”, a to wymaga oczywiście dużego wysiłku jak i czasu.

Tomasz Pintał: Dlaczego stałe rozgrywanie blitzów nie przynosi oczekiwanych rezultatów – czyli próba udowodnienia hipotezy: „partie sprzyjające efektywnemu rozwojowi szachowemu wymagają znacznie więcej czasu do namysłu niż 3, 5 czy 10 minut”

UZASADNIENIE

Przyjmujemy model partii trwającej 50 ruchów i zakładamy, że wystąpią wszystkie tzw. ważne momenty sprawdzimy jak będzie wyglądało zużycie czasu – potrzebne na prawidłowe rozegranie partii na wysokim poziomie (dla gracza silnego i słabego):

Fazy partii →	FAZA DEBIUTU (I)		FAZA GRY ŚRODKOWEJ (II)		FAZA GRY KOŃCOWEJ (III)		
	wystąpił znany debiut (do 10-14 posunięcia) 14 ruchów	Nie wystąpił znany debiut (do 10-14 posunięcia) 14 ruchów	wystąpiły znane struktury gry środkowej (od 15-30 posunięcia) 16 ruchów	Nie wystąpiły znane struktury gry środkowej (od 15-30 posunięcia) 16 ruchów	wystąpiły znane struktury gry końcowej (od 31-50 posunięcia) 20 ruchów	Nie wystąpiły znane struktury gry końcowej (od 31-50 posunięcia) 20 ruchów	
Pozycje zna i umie rozgrywać (TAK) Pozycji nie zna i nie umie rozgrywać (NIE)	TAK [+A1]	NIE [-A1]	TAK [+B1]	NIE [-B1]	TAK [+C1]	NIE [-C1]	
Moment partii (* - automat; **** - b.trudne)							Zużycie czasu (min/sek) Gracze: SILNY/ SŁABY
* (2sek)	6x – 12s	4x – 8s	-----	6x – 12s	5x – 10s	4x – 8s	22sek 28sek
** (10sek)	5x – 50s	6x – 60s	8x – 80s	5x – 50s	4x – 40s	12x – 120s	170sek 230sek
*** (20sek)	3x – 60s	3x – 60s	8x – 160s	3x – 60s	11x – 220s	2x – 40s	440sek 160sek
**** (7min)	-----	1x – 7m	-----	2x – 14m	-----	2x – 14m	0min 35min
	122sek	7m 128s (9m 8s)	240s (4m)	136s (2,5m)	270s (4,5m)	14m 168s (17m)	
	Gracz silny (TAK A1+; TAK B1+; TAK C1+) → 0m/632s; razem ok. 10m						
	Gracz słaby (NIE A1-; NIE B1-; NIE C1-) → 35m/418s; razem ok. 42m						

Średnia zużycia czasu dla każdego momentu (średni czas zużywany na każdy ruch):

- **AUTOMATYCZNE** * - 2sek
- **ŁATWE** ** - 10sek
- **ŚREDNIE (trudne)** *** - 20sek
- **BARDZO (trudne)** **** - 7min

Tomasz Pintał: Dlaczego stałe rozgrywanie blitzów nie przynosi oczekiwanych rezultatów – czyli próba udowodnienia hipotezy: „partie sprzyjające efektywnemu rozwojowi szachowemu wymagają znacznie więcej czasu do namysłu niż 3, 5 czy 10 minut”

Powyższa tabela przedstawia rozkład zużycia czasu w zależności od takich elementów (zmiennych) jak:

- **siła gracza** (gracz silny – taki, którego przeciwnik w danej partii jest słabszy o ok. 100, 200 lub 300 punktów; gracz silny – taki, którego przeciwnik w danej partii jest silniejszy o ok. 100, 200 lub 300 punktów)
- **znajomość i umiejętność rozgrywania danej fazy partii szachowej** (trzy fazy partii: faza debiutu, gry środkowej i gry końcowej – możliwe opcje: znajomość i umiejętność rozgrywania danej fazy lub brak)
- **częstotliwość występowania ważnych momentów w partii** (hipotetyczna ilość wystąpienia danego momentu – w zależności od skali złożoności pozycji i potrzebnego minimalnego zużycia czasu do prawidłowego rozwiązania danego problemu)

Przyjęte zostało hipotetyczne założenie, że gracz słaby charakteryzuje się tym, że bardzo rzadko występują u niego w partiach (tzn. występują, ale znacznie rzadziej niż u silnego gracza) znane przez niego pozycje. Jeśli nawet pojawią się bardziej znane pozycje to także (tak samo jak w przypadku nieznanymi pozycji) nie potrafi ich poprawnie oraz szybko rozgrywać.

Przyjęte zostało hipotetyczne założenie, że silny gracz charakteryzuje się tym, że występują u niego w partiach znacznie częściej niż u słabego gracza znane przez niego pozycje (oraz dodatkowo potrafi je poprawnie oraz szybko rozgrywać).

STATYSTYKA: (zużycie czasu na poszczególne ruchy w danym momencie partii)

Gracz SILNY:

- **AUTOMATYCZNE *** - 22sek
- **ŁATWE **** - 170sek
- **ŚREDNIE (trudne) ***** - 440sek
- **BARDZO (trudne) ****** - 0min

Gracz SŁABY:

- **AUTOMATYCZNE *** - 28sek
- **ŁATWE **** - 230sek
- **ŚREDNIE (trudne) ***** - 160sek
- **BARDZO (trudne) ****** - 35min

Podsumowanie oraz wnioski z przeprowadzonego badania (symulacji rozgrywanej partii szachowej)

Jak zostało powyżej wykazane zakładana hipoteza została zweryfikowana pozytywnie (to jest potwierdzona). Tak więc, **rozgrywanie DOBRYCH jakościowo partii z ODPOWIEDNIO silnym przeciwnikiem (w domyśle silniejszym od nas o przynajmniej 100, 200 czy 300 punktów – w rozumieniu realnej SIŁY gry) wymaga ZNACZNIE więcej czasu niż 3, 5 czy 10 albo 15minut.**

Dlaczego tak się dzieje, że krótki czas nie wystarcza, aby móc zagrać dobrą jakościowo partię z silnym przeciwnikiem?

Jest tak z uwagi na to, że silniejszy przeciwnik posiadając bogatszy zasób doświadczenia praktycznego oraz wiedzy teoretycznej narzuca nam trudniejsze problemy niż te, które standardowo rozwiązujemy grając ze słabym przeciwnikiem. To z kolei oznacza, że w naszej partii pojawia się przynajmniej kilka momentów (pozycji) w których musimy dokonać głębokiej analizy, opracować plan dalszych działań, a dopiero na ich podstawie (tj.

Tomasz Pintał: Dlaczego stałe rozgrywanie blitzów nie przynosi oczekiwanych rezultatów – czyli próba udowodnienia hipotezy: „partie sprzyjające efektywnemu rozwojowi szachowemu wymagają znacznie więcej czasu do namysłu niż 3, 5 czy 10 minut”

analizy pozycji, wyboru planu gry, sprawdzenia wariantów) dochodzi do podjęcia końcowej decyzji. Nie sposób zaprzeczyć, że takie krytyczne czy też kluczowe momenty (pozycje) w partii wymagają znacznie większego zużycia czasu niż momenty łatwe czy też chociażby średnie. Od prawidłowych decyzji zależą bowiem dalsze losy partii: drobny błąd (czy też niedokładność), który nie jest przez nas w danym momencie oceniany jako istotny... może się takim okazać, tyle że dopiero za kilka czy też kilkanaście ruchów.

Dodatkowo w artykule nie został omówiony problem związany z tym, iż ruchy (oraz także podejmowane decyzje) wykonywane w czasie tzw. partii błyskawicznych (trwających do 5 minut – najczęściej są to 3 lub 5-minutowki) zwykle wiążą się z tym, że pozycje trudniejsze muszą (!) – z uwagi na pozostały zbyt krótki czas do namysłu – zostać niemal tak szybko ocenione (przeanalizowane) jak pozycje o średnim czy niskim poziomie trudności (tzw. automatyczne ruchy). Z pewnością w tego rodzaju partiach (tych w których czas jest poniżej 10 minut na zawodnika) niezbyt często możliwa jest tak głęboka analiza (a co za tym idzie: opracowanie planu, wybranie kilku ruchów kandydatów, a następnie sprawdzenie każdego z nich – poprzez stworzenie tzw. drzewa wariantów i dokonania oceny na końcu każdego z nich)... jak w partiach w których można przeznaczyć na dany moment (podjęcie decyzji co do dalszej kontynuacji gry) przynajmniej kilka a bywa, że niekiedy nawet i kilkanaście minut.

Jakie są zatem rozwiązania tego problemu? Czy należy natychmiast zabronić grania (jakże popularnych na wszystkich serwerach i kafejkach szachowych) popularnych blitzów? Czyżby więc koniec z 3 i 5-minutowkami?! Nie, niekoniecznie. Jednak należy dobrze zapamiętać, iż zawodnik, który poważnie myśli o tym, aby jego gra stała się coraz lepsza... powinien przede wszystkim (!) przeznaczać na partie szachowe przynajmniej 20, 30 czy też 60 minut. Oczywiście wtedy jeśli przeciwnik jest na takim poziomie, iż będzie w stanie stawiać przed nami problemy (przynajmniej 2-3 bardzo trudne i od 3 do 5 trudnych), których normalnie nie jesteśmy w stanie rozwiązywać w przeciągu kilkunastu sekund, lecz dopiero kilku (czy też kilkunastu) minut. Jeśli już musimy jednak grać blitze (lub partie bardzo szybkie: mowa zwłaszcza o tych poniżej 10 minut dla zawodnika), to **KONIECZNIE** rozgrywajmy partie z tak zwanym „czasem dodawanym” (ang. *time increment*). Wówczas bowiem unikniemy tego, że będziemy musieli wykonać kilkanaście ruchów w niespełną minutę (czy kilkanaście sekund), nie mogąc przy tym odpowiednio głęboko wniknąć w pozycję – zwłaszcza w jej ważnym i kluczowym momencie, który może być decydującym o **CAŁYM** naszym wysiłku – wygranej lub też przegranej partii!

Na koniec pragnę podkreślić, iż artykuł jest próbą i zachętą do tego, aby samodzielnie i krytycznie przemyśleć temat oraz zaprezentowane wnioski. Ma on być inspiracją do dalszych poszukiwań aniżeli końcową odpowiedzią na pytanie zawarte w hipotezie.