

BOVŠKI  
DAMA GLASNIK

1

2002

Bovški dama glasnik  
Številka 1

Glavni in odgovorni urednik:  
**Bernard Kašca**

**V trenutkih, ko je naš vsakdanjik zapolnjen z izobiljem informacij, ko se zapiramo v notranjost lastnega življenja, ko ne najdemo časa za prijatelje, znance in za lastno veselo in vedro družabno življenje, je pojava družabnih povezujočih spon več kot dobrodošla.**

**Poznana so mi trnova pota po katerih se je »dama« prebijala skozi nera-zumevanja in odbijanja v naši sredini.**

**Poznane so mi žrtve, odrekanja in entuziazem tistih, ki so verjeli v šir-jenje, organiziranje, in kar je najvažnejše – v igranje te nedvomno lepe in atraktivne igre.**

## ZGODOVINA DAME

Dama kot igra obstaja že nekaj tisočletij!

Njena pradomovina pa je Stari Egipt

Skozi čas pa se je igra tudi spreminjala (pravila, velikost igralne deske in število ploščkov). Tako so nastale različne oblike: italijanska, češka, angleška, španska, frislandska, ruska, kanadska, brazilska, turška dama in druge.

Na začetku 18. stoletja (po nekaterih virih se omenja leto 1723) je v Franciji nastala nova oblika dame, kateri je bilo usojeno, da je postala mednarodna igra. To je dama, ki se igra na deski s 100 polji.

Nova igra je pokazala dobesedno novo dimenzijo človekovega ustvarjanja. S svojo kombinatoriko, dinamiko in z neskončnimi možnostmi se je uvrstila v svet največjih ljudskih umskih izumov na področju miselnih iger na deski.

Postopoma je mednarodna dama (imenujejo jo tudi poljska dama) osvajala priznanja tudi po drugih deželah, ter se je tako začelo odmerjanje moči tudi na mednarodni ravni.

Leta 1894 je francoz **Isidore Weiss** postal prvi svetovni prvak, leta 1947 pa je bila ustanovljena Svetovna zveza za mednarodno damo (**FMDJ**) z vsega tremi članicami (Francija, Nizozemska in Belgija). Danes ima FMDJ čez 80 držav članic, med katerimi je od leta 1991 (po osamosvojitvi) tudi Slovenija.

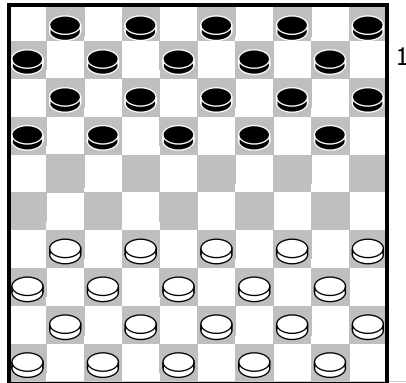
Ni točnih podatkov kdaj in kako je ta igra prišla na slovenska tla. Trenutno je znano samo to, da se je kot »prvi« z mednarodno damo začel ukvarjati **Vladimir Rejc** iz Tolmina, nekje okrog leta 1980. Malo kasneje se mu je pridružil še **Vladimir Pečar** iz Ljubljane (žal že pokojni).

V Bovec je leta **1984** damo prinesel **Vojko Kovačič** (študiral v Ljubljani skupaj z Rejcem). Leto kasneje, točneje **13. decembra 1985**, je bil ustanovljen in registriran prvi slovenski klub – **Dama klub Bovec** (ob registraciji je štel 22 članov). Še isto leto je bil organiziran dama krožek v OŠ Bovec (mentor: **Bernard Kašca**), in že čez slabi dve leti so trije Bovški pionirji zastopali barve takratne **Jugoslavije** na mladinskem svetovnem prvenstvu v **Ijmuidnu** na **Nizozemskem**.

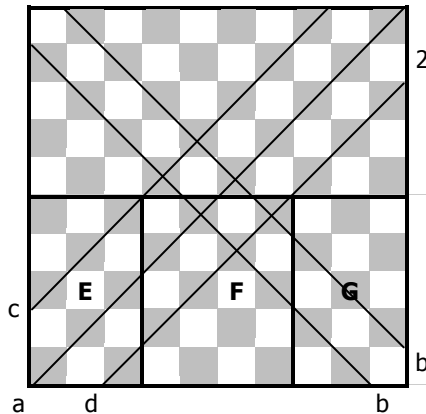
# 1. POGLAVJE – KAKO IGRATI

## DESKA IN PLOŠČKI

Igralno desko sestavlja 50 temnih in 50 svetlih kvadratov. Temne kvadrate imenujemo – **POLJA** – po katerih se tudi igra. Desko se postavi tako, da je spodnje temno polje na igralčevi levi strani. Pred začetkom igre igralca postavita 20 belih in 20 črnih figur (figura se imenuje - **PLOŠČEK**) tako, kot je prikazano na *Diagramu 1*. Vsi ploščki so v začetnem položaju enaki (okrogle ploščice z nekaj manjšim premerom od polja). Imenuje se lahko tudi **NAVADNI** ali **PROSTI** plošček. Po nekaterih starejših virih naj bi bil originalni naziv za plošček – **KAMEN**.



### ZNAČILNOSTI DESKE



**a** – velika (glavna) diagonal **b** – diagonali dvojniki ali dvojčka **c** – zgornja diagonal **d** – spodnja diagonal **E** – levo krilo **F** – sredina **G** – desno krilo

## ZAPIS (NOTACIJA)

V dami se za zapisovanje poteka igre uporablja številke od 1 do 50 (*Diagram 3*), ki jih je kot prvi predstavil Francoz **Manoury** v svoji knjigi » **Essai sur le Jeu de Dames** » leta **1770**.

	1	2	3	4	5	
6		7	8	9	10	
	11		12	13	14	15
16		17	18	19	20	
	21		22	23	24	25
26		27	28	29	30	
	31		32	33	34	35
36		37	38	39	40	
	41		42	43	44	45
46		47	48	49	50	

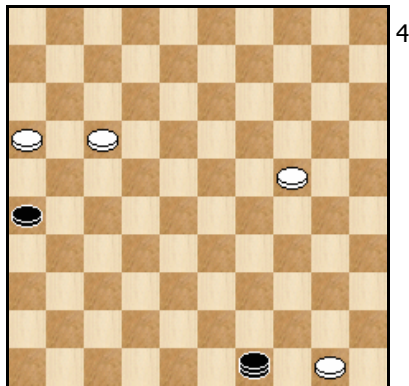
V začetni postavitvi stojijo črni ploščki na poljih od 1 do 20, beli pa na poljih od 31 do 50. Hodi se zapisujejo tako, da se zabeleži številko polja na katerem se plošček nahaja – **ZAČETNO POLJE** in polje na katerega je bil premaknjen (na katerem se ustavi) – **KONČNO POLJE**. Pri navadnem hodu brez jemanja – **TIHI HOD** – se med začetno in končno polje vpiše pomišljaj (–). Npr.: **1. 32-28**, kar pomeni, da je bil plošček s polja 32 premaknjen na polje 28. Pri hodu z jemanjem – **UDARNI HOD** – se med začetnim in končnim poljem vpiše dvopičje (: ) ali krat ( x ). Večinoma je v rabi slednji, predvsem zaradi hitrejšega zapisa - prepisa igre (tipkovnica).

### NAMEN IGRE IN GIBANJE PLOŠČKOV

Damo igrata dva igralca. Prvi hod ima beli, naprej pa igrata izmenično. Namen igre je osvojiti vse nasprotnikove ploščke ali mu onemogočiti naslednji hod. Če nobeden od njiju ne more zmagati se igra konča neodločeno – **REMI**. Plošček se pri tihem hodu pomika samo za eno polje poševno naprej, seveda mora sosednje polje biti prosto. Tako lahko beli na začetku odigra enega od naslednjih devetih hodov: **1.31-26, 31-27, 32-27, 32-28, 33-28, 33-29, 34-29, 34-30, 35-30**. Kadar pride plošček pred nasprotnikovega in je za njim po diagonali prosto polje, le tega lahko in seveda tudi **MORA** preskočiti in ga odstraniti z deske. Npr.: **1.32-28 19-23 2.28x19 14x23** ali **13x24**. V enem hodu plošček lahko in tudi **mora** vzeti toliko ploščkov kolikor mu jih stoji na poti. Vedno pa mora biti za vzetim ploščkom prosto polje. Jemlje se lahko **naprej** in **nazaj**. Ko pride plošček do zadnje nasprotnikove vrste – **KRALJIČINA VRSTA** ali **KRALJIČINO POLJE** – (beli na polja od 1 do 5, črni na polja od 46 do 50) in tam tudi **OSTANE**, se spremeni v **KRALJICO**.

Kraljica je nova pridobitev moči na deski s svojimi lastnostmi. Označuje se jo z dvema enako barvnima ploščkoma (na plošček, ki pride na kraljičino polje in tam tudi ostane, se položi še en plošček, ki je bil že prej odstranjen z deske. V eni igri se lahko ima več kraljic. Kraljica se giblje (pomika) po diagonali za eno ali več polj naprej in nazaj (kot lovec pri

šahu). Kraljica **je lahko vzeta s ploščkom**. Ona lahko in tudi **mora** vzeti nasprotnikove ploščke ali kraljice ne glede na njihovo oddaljenost in ne glede na njihovo prioriteto, vendar le tedaj, če je za ploščkom (kraljico) eno ali več prostih polj. Če obstaja možnost jemanja še enega ali več nasprotnih ploščkov (kraljic), se mora obvezno ustaviti na polju s katerega bo lahko nadaljevala jemanje. Po končanem jemanju se lahko ustavi na bilo katerem prostem polju izza zadnje preskočenega ploščka (kraljice).



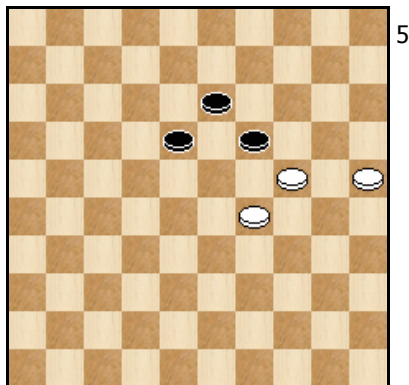
Beli ima štiri ploščke, črni pa plošček in kraljico. Beli ima hod in igra 1.50-44! Črna kraljica **mora** vzeti 3 bele ploščke s hodom:

**1. ... 49x21** (to je: 49x35x08x21) **2.16x27 26-31 3.37x26X.**

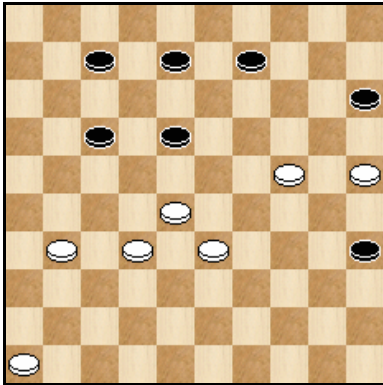
Iz tega primera je lepo razvidno, da mora črna kraljica najprej skočiti na polje 35, ker lahko le tako nadaljuje jemanje na polje 8 in nato na polje 21.

## POSEBNA PRAVILA JEMANJA

Ko obstaja možnost vzetja različno število nasprotnih ploščkov in kraljic, se **mora obvezno vzeti največje število njih** – **PRAVILO VEČINE**. To velja za plošček kot za kraljico. Pri jemanju ni važno kdo jemlje (plošček ali kraljica), ter kaj se jemlje (plošček ali kraljico) – **VAŽNO JE SAMO NJIHOVO ŠTEVILO**.



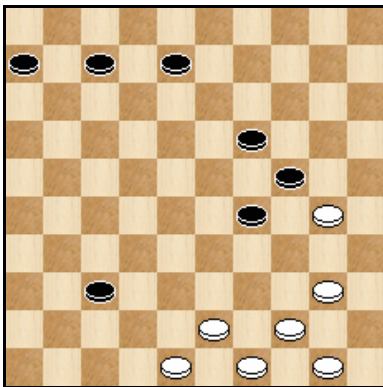
Zadnji hod črnega je bil **14-19?**. Sedaj beli igra **2.29-23!** In črni ne sme jemati ne 19x28 in ne 19x30, ker **MORA** vzeti **dva** nasprotna ploščka – **PRAVILO VEČINE:** s hodom **2. ... 18x20** (18x29x20) na kar sledi **3.25x23X.** (25x14x23).



6

Beli koristi pravilo večine in zмага:

**1.28-22! 18x20** (18x27x38x29x20)  
**2.25x01 17-22 3.31-27! 22x31 4.46-41**  
**31-36 5. 41-37** itd.



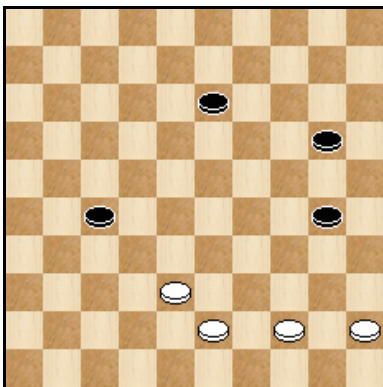
7

**1.48-42! 37x39 2.44x33 24x44**

Pravilo večine.

**3.33x11X.** (33x24x13:02x11)

Če pride plošček pri jemanju na zadnjo vrsto in mora v istem hodu **NADALJEVATI JEMANJE**, potem se **NE** spremenijo v kraljico! (*Diagram 8*)



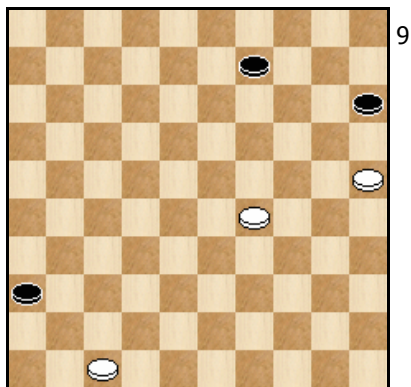
8

**1.38-32! 27x40** (27x38x49x40)

Črni plošček je že bil na kraljičinem polju 49, vendar je moral v istem hodu nadaljevati jemanje še na polje 40 kot plošček.

**2.45x23X.** (45x34x25x23).

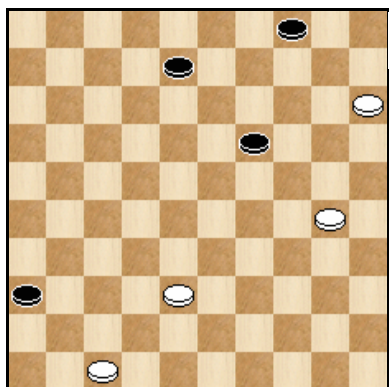
Ko plošček pri jemanju pride na zadnjo vrsto (**kraljičino polje**) in **tam tudi ostane**, se spremenijo v kraljico. Novo nastala kraljica dobi pravico do premikanja šele v naslednjem hodu! (*Diagram 9 in 10*)



9

**1.46-41! 36x47**

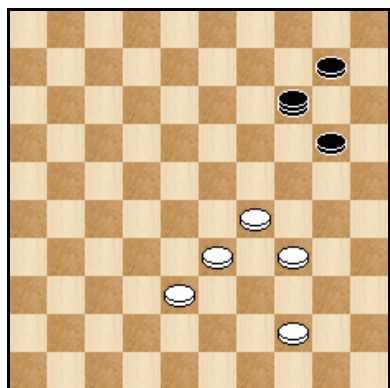
Novo nastala kraljica še nima pravice vzeti belega ploščka na polju 29) **2.29-24 47x20 3.25x03X.** (25x14x03).



10

**1.47-41 36x47 2.30-24 47x20 3.15x02**  
(15x24x13x02) **04-10 4.02-08 10-14**  
**5.08-24X.**

Nasprotnikove preskočene (vzete) ploščke (kraljice) se z deske odstrani šele takrat, ko se plošček ali kraljica ki je jemal-a (preskakoval-a), ustavi na končnem polju. Pri jemanju se nasprotnikov plošček (kraljico) **lahko preskoči samo enkrat v enem hodu** medtem, ko se na **isto prosto polje lahko skoči večkrat.** (*Diagram 11*)

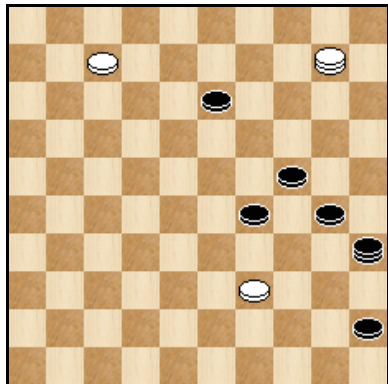


11

Beli lahko zmaga na zelo eleganten način: **1.29-23 !!** in črna kraljica mora vzeti 4 bele ploščke **1. ... 14x29** (14x32x29x40x29). Kraljica je končala jemanje (preskakovanje) in ustavila se je na končnem polju 29 (seveda kraljica **ne sme** še enkrat preskočiti plošček na polju 23). Sedaj se šele lahko odstrani preskočene ploščke z deske **2.33x04X.** Tak slučaj, ko še ne odstranjen, vendar že preskočen plošček zaustavi kraljico, se imenuje – **TURŠKI UDAR.** Čeprav se ga v turnirski praksi redko sreča, si ga velja zapomniti.



## Hisar – Gantvarg (Amsterdam 1976)



12

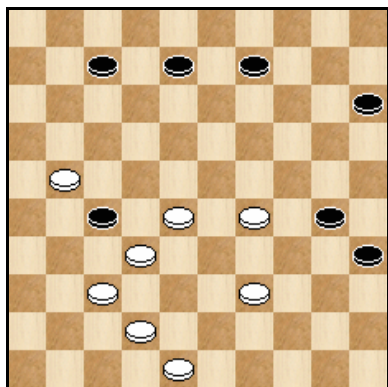
Beli je žrtvoval plošček:

**1.39-33 29x38**

potem pa napadel z **2.10-04** prepričan, da je na deski remi, ker naj bi osvojil dva nasprotnikova ploščka. Vendar je sledilo presenečenje. Črni je dal 4 ploščke in zmagal:

**2. ... 30-34! 3.04x19** (04x2 x43x30x19) – sedaj se šele odstrani preskočene ploščke.

**3. ... 35x11X.** (35x02x11)



13

Beli zmagata na osnovi pravila večine in turškega udara:

**1.29-24! 27x47 2.48-42! 47x26 3.39-34! 26x20 4.34x01X.**

V dami se za zmago dobi dve točki (2), za remi eno (1) in za poraz nič (0).

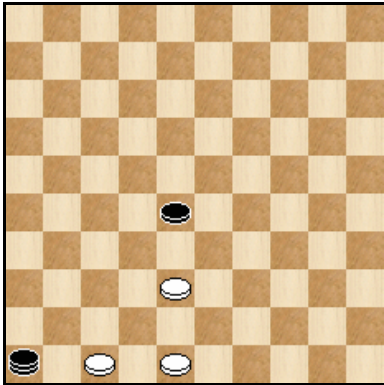
### NEKATERE OMEJITVE V SAMI IGRI

Igra se konča neodločeno (z remijem):

a) če se po 30-ih hodih ne spremeni materialna prednost;

b) če se trikrat ponovi isti položaj na deski z istim igralcem na hodu;

c) v končnici treh kraljic proti eni: če se kraljica edinka nahaja na diagonali 5-46, močnejši strani ostane vsega 5 hodov, da materialno prednost pretvori v zmago. V vseh ostalih končnicah treh kraljic proti eni ima močnejša stran na razpolago 15 hodov. Seveda se lahko sklene remi tudi sporazumno – ko oba igralca ugotovita, da sta izčrpala vse možnosti igranja na zmago. Poleg normalnega dobitka igre (ko se osvoji vse nasprotnikove ploščke, ali, ko se nasprotnik preda) obstaja še drugi, bolj redek način – **BLOKADA** – ko igralec, ki ima hod ne more premakniti svojih ploščkov. (Diagram 14).



14

**1.38-32! 28x37 2.47-41 37-42  
3.48x37X.**

In beli zmaga, ker črni s kraljico ne more igrati – nima hoda.

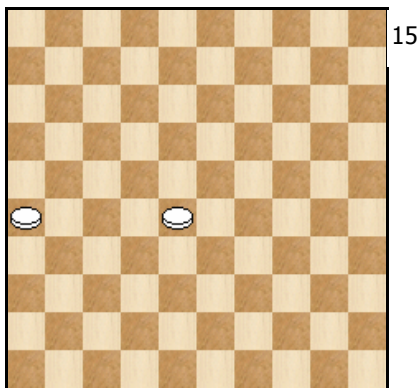
### ZNAKI, KI SE UPORABLJAJO PRI IGRI :

- + zmaga
- = neodločeno (remi)
- D** kraljica (dama)
- B** beli
- Č** črni
- ? slab hod
- ?? groba napaka
- ! dober hod
- X** konec
- !! efekten ali nepričakovan hod
- !? hod sumljive vrednosti ali oster hod
- ( ) v oklepaju se zapisuje število ploščkov in kraljic v nekem položaju na deski.

### VREDNOST POLJ IN PLOŠČKOV

Moč ploščka je odvisna od polja na katerem se nahaja in od položaja ostalih ploščkov na deski (tudi nasprotnikovih). Pomen ali moč polja pa se spreminja glede na potek same igre (otvoritev, središčnica, končnica), položaja ploščkov, vrste hoda, ter od drugih okoliščin.

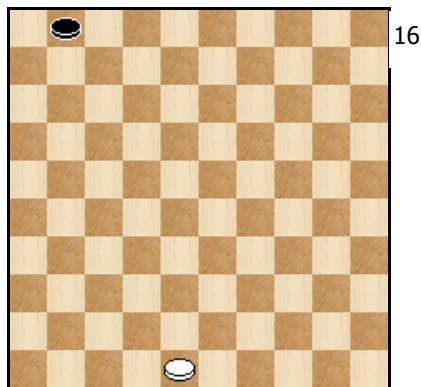
## ZAKAJ JE POLJE V SREDINI DESKE AKTIVNEJŠE (UDARNEJŠE) OD ROBNEGA POLJA?



Primerjava dveh belih ploščkov na poljih 26 in 28 nazorno pokaže njihovo moč. Robni plošček 26 ima na razpolago samo eno možnost napredovanja (**tihi hod**) – 26-21, med tem, ko ima plošček v sredini na izbiro dva tiha hoda: 28-22 in 28-23. Pri jemanju (**udarni hod**) robni plošček lahko vzame le v dveh smereh: 26x17 in 26x37, med tem, ko plošček v sredini lahko vzame kar v štirih smereh: 28x19, 28x17, 28x37 in 28x39. Pri napredovanju proti zadnji (kraljičini) vrsti se takoj vidi, da so robnemu ploščku dostopna samo polja 1, 2 in 3, medtem, ko so ploščku v sredini dostopna vsa kraljičina polja (1, 2, 3, 4 in 5). No, aktivno polje pa ne pomeni vedno, da je tudi najboljše. Robni plošček ni izpostavljen napadu, izolaciji in vezavi. Vendar – bolj, ko se igra bliža h koncu, tem slabši postaja robni plošček.

### ZLATI PLOŠČEK (BELI 48, ČRNI 3)

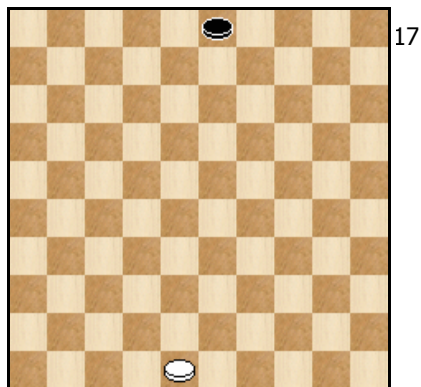
Ploščki z osnovne linije predstavljajo posebno zanimivost. Ko se premaknejo s svojih mest oslabijo kraljičina polja, če pa predolgo ostanejo na začetnih položajih, postanejo neaktivni – **ZAOSTALI** ali **VIŠEČI** – in prednji ploščki ostanejo brez podpore. Taka nesložnost med ploščki kar pogosto vodi v poraz. Plošček 48 (3) ima posebne lastnosti zaradi katerih so ga tudi poimenovali »zlati plošček«. Njemu je nedostopnih vsega 10 polj (brez udarnih hodov), med tem, ko je na primer ploščku 46 nedostopnih kar 20 polj. Ta lastnost daje ploščku 48 (3) posebno vrednost v končnici, ko ploščki z osnovne linije izpolnjujejo obrambne naloge. Le ta se najlažje premakne na bilo katero stran deske. Nasprotno od njega pa je na primer plošček 46 slab, zato ga je potrebno čim prej premakniti na neko bolj aktivno polje. Proti polju 48 (3) vodi tudi največ kombinacijskih poti (udarov) in to je razlog več, da se »zlatega ploščka« v začetni fazi igre ne premika brez razloga. Primer, ki nazorno pokaže razliko med ploščki z osnovne linije je prikazan na *Diagramu 16*. Na deski sta: beli plošček na polju 48 in črni na polju 1.



Če ima hod beli – zmaga, če pa ima hod črni – je remi.

### OPOZICIJA (NASPROTJE)

Opozicijo se imenuje položaj, ko se beli in črni plošček nahajata na isti vertikali (navpičnici) – si stojita nasproti. Poznamo **bližnjo** (beli plošček na polju 28, črni na polju 18) in **daljno** opozicijo (beli plošček na polju 48, črni na polju 3). Tisti, ki **zavzame bližnjo opozicijo je zmagal** (v igri en plošček proti enemu). Velja si zapomniti: **tisti, ki zavzame daljno opozicijo, zavzame tudi bližnjo.** (*Diagram 17*)



17

Beli s hodom **1.48-43** zavzame **daljno** opozicijo in zdaj bo na bilo kateri odgovor črnega zavzel tudi **bližnjo** opozicijo. Torej: **1.48-43 03-08\***

Če 1. ... 03-09, potem:

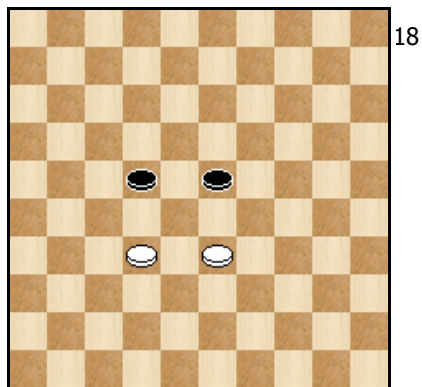
2.43-39 09-14 3.39-34 14-20 4.34-30 20-25  
5.30-24X. To je primer tako imenovane **poševne** opozicije.

**\*2.43-38 08-12 3.38-32 12-18 4.32-28X.**

Pri opoziciji igra pomembno vlogo to, kdo ima hod prvi. Če bi na *Diagramu 17* imel hod prvi črni, bi on zmagal.

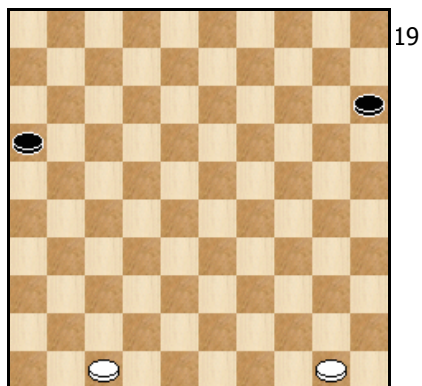
Velja si zapomniti eno izjemo: **ko je beli plošček na polju 11 in črni na polju 1 – opozicija ne velja.** Beli zmaga ne glede kdo ima hod.

Borba za opozicijo ni samo boj enega ploščka proti drugemu ploščku. Borba 2x2 ploščka ima na primer svoje specifične karakteristike. V takih situacijah igra pomembno vlogo složnost – nesložnost ploščkov. (*Diagram 18 in 19*)



18

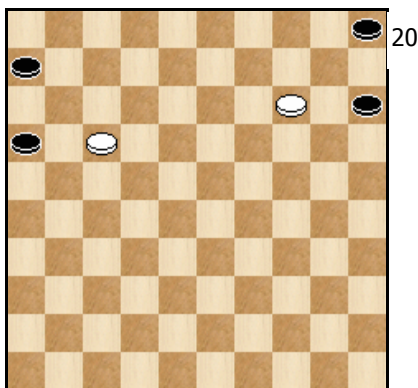
Tako zbližani ploščki delujejo usklajeno in ni nevarnosti pred porazom. Igralec, ki ima prvi hod, žrtvuje plošček, z drugim pa se neovirano prebije do kraljice in si zagotovi remi.



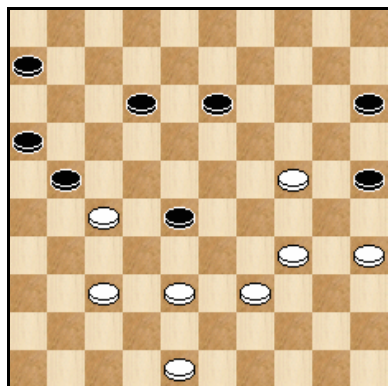
19

V takem položaju črni ne bo imel časa povezati svojih ploščkov in beli zmaga na sledeči način:  
**1.50-44 15-20 2.44-39 20-24 3.39-34 16-21 4.47-42 21-27 5.42-37X.**

Poseben primer pri opoziciji je **DVOJNA OPOZICIJA** – ko eden plošček drži v nepremičnosti dva nasprotna (*Diagram 20*)



20

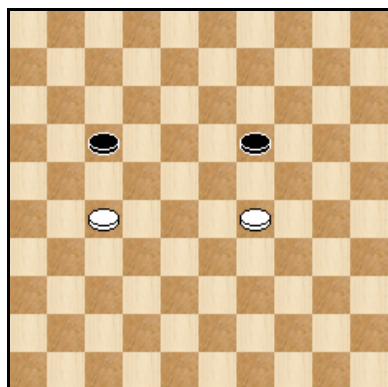


21

Črni je nepazljivo napadel s **1. ... 17-21?** in izgubil s kombinacijo, ki se je končala z dvojno opozicijo:

**1.37-32 28x37 2.38-32 37x28 3.35-30 21x32 4.39-33 28x39 5.34x43 25x34 6.24-20 15x24 7.43-38 32x43 8.48x17X.**

Ne pomaga ne 8. ... 06-11 9.17x06 16-21 10.06-01 21-27 11.01-23 27-31 12.23-05 31-36 13.05-10X,  
niti ne 8. ... 16-21 9.17x26 06-11 10.26-21 11-06 11.21-27X.



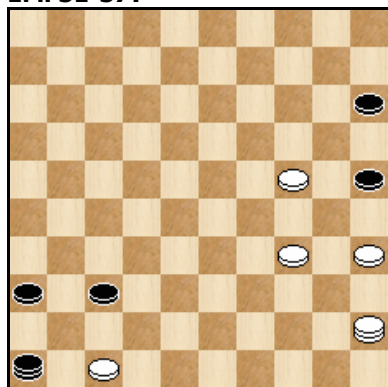
22

Če ima hod beli – je remi. Če pa ima hod črni – beli zmagata.

## IZ TURNIRSKÉ PRAKSE

**V. Lüss - A. Baljakin** (Salou 2006)

**1. .. 31-37?**



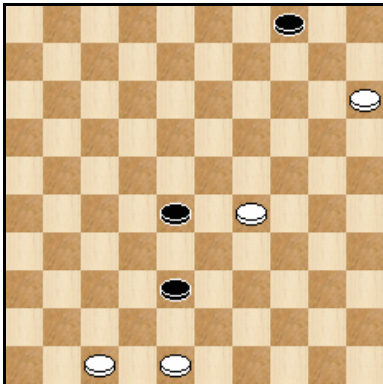
23

Na slab hod črnega je beli odgovoril z **menjavo** in zmagal z opozicijo:

**2.34-30! 25x34 3.45x41 46x30 4.35x24X.**

A. Bleijcher – A. Jacenko (Avignon 2007)

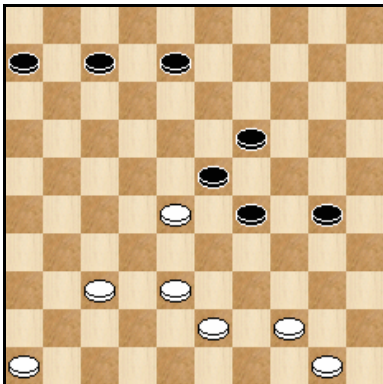
1. .. 22-28?



24

1.47-42! 38x47 2.29-24! 47x20 3.15x24  
28-33 4.48-43 04-10 5.24-20X.  
Opozicija.

### NALOGA



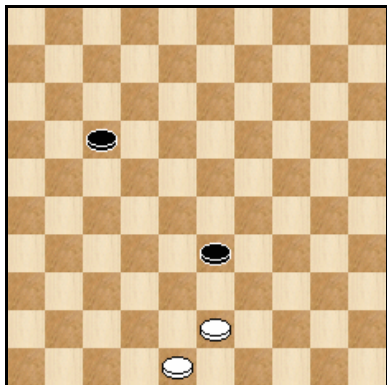
25

Kako beli s pomočjo **pravila večine** zmagaja z opozicijo?

### MENJAVA

Obvladanje opozicije je torej pomembna prednost na poti k zmagi. Ker pa opozicija ni možna istočasno biti obema igralcema v korist, si bo moral igralec, ki mu grozi »padec« v opozicijo, rešitev poiskati v menjavi. Velja si zapomniti: **menjava predaja kontrolo nad opozicijo drugi strani!** (Diagram 26)





26

Možnost brez menjave:

1.48-42 17-22 2.42-37\*

Napad z 2.43-38 nima smisla, ker se črni s ploščkom 33 takoj prebije do kraljice

\*2. ...22-27X.

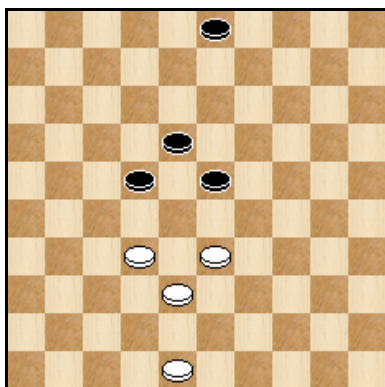
Zdaj pa še z menjavo:

**1.43-38 33x42 2.48x37 17-21 3.37-32**

**21-26 4.32-27X.**

Možnost menjave je korenito spremenila rezultat v prid belemu.

Pomen menjave pa s tem še ni izčrpan. Plošček se pomika za eno polje in to samo naprej. Z menjavo pa se lahko plošček prestavi nazaj, z ene strani deske na drugo stran, menjajo se nasprotnikove močni ploščki, aktivirajo se lastni slabi ploščki, ter se tako tudi hitreje zavzemajo ključna polja. Pomanjkanje možnosti menjave je po pravilu vedno velika pozicijska slabost, kar pogosto vodi k porazu.



27

*Diagram 27* Beli ima hod. Kako igrati ?

**a)** 1.48-43 03-08 2.43-39? 08-12. Beli mora dati plošček, kar je enako porazu.

**b)** 1.48-42 03-08 2.42-37? 08-13 z istim rezultatom kot pri a);

Rešitev je v menjavi:

**1.48-42 03-08 2.33-29 23x34 3.32-28 22x33 4.38x40** – remi s pravilnim nadaljevanjem.

Menjava je pomemben dejavnik v vseh delih igre. Mnoge otvoritve se že v uvodnih hodih začnejo z menjavo.

Po uvodnih hodih: **1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 20-25 4.41-37 14-20?**, ima beli ugodno menjavo 2 za 2 ploščka: **5.28-23 19x28 6.29-24 20-29 7.34x32** in beli je v boljšem položaju zaradi slabega črnega ploščka na polju 25. – glej **KLASIKA**.

**Menjava naprej povečuje, nazaj pa manjša število TEMPOV.**

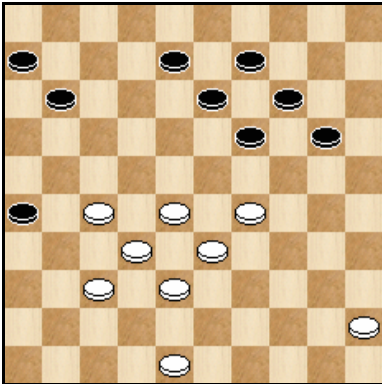


## SLABA MENJAVA

Menjava ima torej dobre lastnosti. Ima pa kot vsaka stvar, tudi svojo slabo plat. Pri menjavi se v trenutku korenito spremeni položaj (postavitev) ploščkov na deski. Zato je potrebno, preden se odloča za menjavo, dobro premisliti kakšen položaj bo nastal po menjavi, da bi se igralec izognil nepotrebnim nevšečnostim. Na primer takim kot so prikazane v naslednjih primerih.

### IZ TURNIRSKÉ PRAKSE

P. Mališ – B. Kašca (Pardubice 2003)

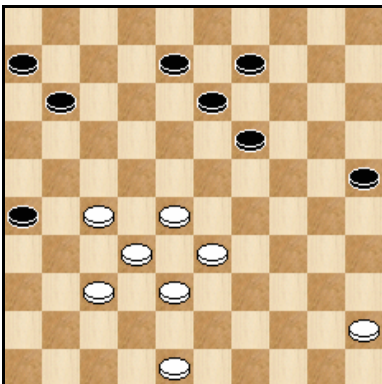


28

Črni je nepazljivo menjal:

**1. ...20-24? 2.29x20 14x25.**

Sedaj je na deski nastala popolnoma nova postavitev ploščkov. (*Diagram 29*)



29

Sledila je kazen v obliki kombinacije:

**3.27-21! 26x17 4.28-22! 17x39 5.38-33! 39x28 6.32x12X.**



## IZ ARHIVA

### 1. PRVENSTVO BOVŠKE (22. – 23. februar 1986)

Na 1. prvenstvu Bovca je nastopilo 15 igralcev (tempo igranja je bil 1 uro za 50 hodov + 15 minut do konca igre). Igralo se je 7 krogov po švicarskem sistemu. Po treh krogih je odstopil Marko **Vidič** zaradi študijskih obveznosti. Žal se je ohranila samo lestvica (vrstni red in točke), zato se naproša vse udeležence tega turnirja, če se še spomnijo posameznih dvobojev in rezultatov, naj jih dostavijo uredništvu ali klubu.

#### Končna lestvica

1. <b>GABERŠČEK</b> , Dejan	7	5	1	1	11
2. <b>KOVAČIČ</b> , Vojko	7	4	2	1	10
3. <b>KAŠČA</b> , Bernard	7	4	2	1	10
4. <b>BERGINC</b> , Dario	7	5	0	2	10
5. <b>TRAMPUŽ</b> , Primož	7	4	0	3	8
6. <b>KVERH</b> , Bojan	7	4	0	3	8
7. <b>MRAKIČ</b> , Sebastijan	7	3	1	3	7
8. <b>VERTELJ</b> , Matej	7	3	1	3	7
9. <b>ČOPI</b> , Ambrož	7	3	1	3	7
10. <b>MLEKUŽ</b> , Jernej	7	3	0	4	6
11. <b>MIHELIČ</b> , Primož	7	2	1	4	5
12. <b>BOZJA</b> , Miro	7	1	1	5	3
13. <b>NOVAK</b> , Branko	7	1	1	5	3
14. <b>VIDIČ</b> , Marko	3	1	1	1	3
15. <b>KOMAC</b> , Aleksander	7	0	0	7	0

Prva polovica uvrščenih (prvih 8) si je pridobila III. kategorijo.

### BOVŠKI DAMISTI NA MEDNARODNI SCENI 2001

V letošnjem letu so bili po 12 letnem mirovanju spet obnovljeni stiki z italijanskimi klubi. Tako je bilo 24. – 25. februarja v **Tolmezzu** srečanje med domačim **CD Tolmezzo** in **DK Bovec**. Za DK Bovec so nastopili: mojster **Vladimir Rejc** iz Tolmina (član DK Bovec), mojstrski kandidat **Dario Berginc**, mojstrski kandidat **Bernard Kašča**, in kot gost damist iz Trsta (slovenskega rodu) mojster **Walter Zorn**. Tokrat so bili boljši igralci DK Bovec in zmagali z 22:10. Rezultat bi lahko bil še višji, če B. Kašča ne bi podcenjeval nasprotnika, in celo izgubil s figuro več. Prva dva kroga sta bila odigrana v **Tolmezzu**, 3. in 4. krog pa v **Arta Termah**.

## REZULTATI:

### CD TOLMEZZO - DK BOVEC

#### 1. KROG

<b>B. MARINI</b>	- <b>D. BERGINC</b>	<b>2 : 0</b>
<b>RAINIS</b>	- <b>B. KAŠČA</b>	<b>1 : 1</b>
<b>GIACOBBI</b>	- <b>V. REJC</b>	<b>0 : 2</b>
<b>O. MARINI</b>	- <b>W. ZORN</b>	<b>0 : 2</b>

#### 2. KROG

<b>B. MARINI</b>	- <b>B. KAŠČA</b>	<b>2 : 0</b>
<b>R. TONDO</b>	- <b>D. BERGINC</b>	<b>1 : 1</b>
<b>A. CANDONI</b>	- <b>W. ZORN</b>	<b>2 : 0</b>
<b>S. TONDO</b>	- <b>V. REJC</b>	<b>0 : 2</b>

#### 3. KROG

<b>A. CANDONI</b>	- <b>D. BERGINC</b>	<b>0 : 2</b>
<b>R. TONDO</b>	- <b>V. REJC</b>	<b>0 : 2</b>
<b>B. MARINI</b>	- <b>W. ZORN</b>	<b>0 : 2</b>
<b>M. VOLPI</b>	- <b>B. KAŠČA</b>	<b>2 : 0</b>

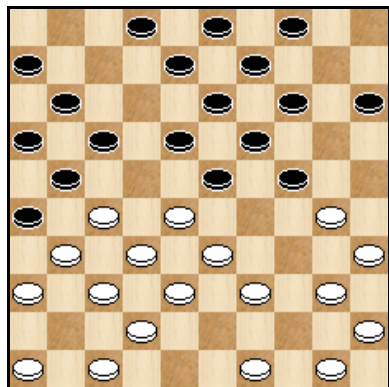
#### 4. KROG

<b>A. CANDONI</b>	- <b>B. KAŠČA</b>	<b>0 : 2</b>
<b>R. TONDO</b>	- <b>W. ZORN</b>	<b>0 : 2</b>
<b>M. VOLPI</b>	- <b>D. BERGINC</b>	<b>0 : 2</b>
<b>B. MARINI</b>	- <b>V. REJC</b>	<b>0 : 2</b>

**SKUPAJ: 10 : 22**

Zanimivi detajli iz tega srečanja:

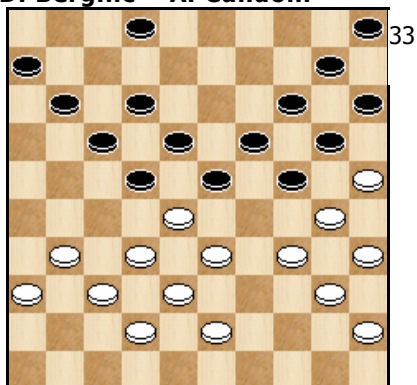
#### M. Volpi – D. Berginc



32

V tem primeru se lepo vidi kaj se zgodi, ko igralec zanemari računanje posledic odigranega hoda. Beli je enostavno povlekel **1.27-22?**, češ imam strnjen položaj ploščkov, pa se mi ne more nič pripetiti. Toda po **2. ... 18x27 3.31x22** je v belem taboru kar naenkrat nastala rešetkasta postavitev ploščkov. In zdaj je iz ptičje perspektive vidno, da črni z izbijanjem belega ploščka na polju 32 najprej osvoji en plošček – **3. ... 21-27! 4.32x12 23x25** (23x32x43x34x25) **5.12-07 08-12 6.07x18 11-17 7.22x11 06x17**, nato pa še drugega na polju 18.

### D. Berginc – A. Candoni

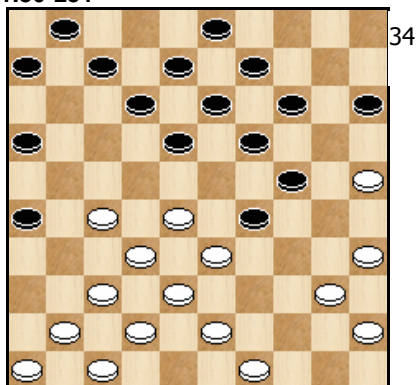


Če bi beli v tem položaju nadaljeval z **1.31-27 22x31 2.36x27**, nato pa črni odgovoril z **2. ... 02-08?**, kako bi ti nadaljeval kot beli?

V igri je bilo odigrano **1.34-29**. (Rešitev v prihodnji številki).

### M. Volpi – B. Kašca

1.30-25?



Tu je Bernard nekoliko pretiraval (verjetno kombinacijski trening) **1. ... 26-21**

**2.26x17 26-31 3.37x26 18x22**

**4.28x17 12x21 5.26x17?** (pravilno

**16x27) 24-30 6.25x23 (pravilo**

**večine) 19x28 7.40-34 07-11**

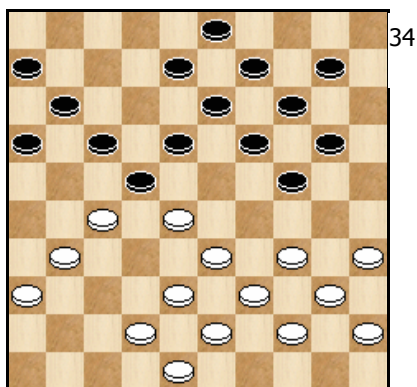
**8.16x07 01x21 +1**. Pravilno bi bilo:

1. ... 16-21! 2.27x16 28-22 3.28x17

12x21 4.16x27 24-30 5.25x23

19x48X.

### B. Kašca – A. Candoni



**1.34-29!**

S tem hodom je bila črnemu postavljena dvojna grožnja. Italijanski igralec je videl le eno, in zakril »luknjo« na polju 15. Večkrat se zgodi, da igralec, ko vidi eno grožnjo, pozabi da lahko obstaja še kakšna. Torej:

**1. ... 10-15? 2.29-23! 18x29 3.27x18**

**13x22 4.35-30 24x35 5.33x04 22x33**

**6.38x29X.**

Pravilen odgovor na to grožnjo bi bil:

1. ... 20-25 2.29x20 19-23 3.28x19 13x15 =.

## 21. ZLATA PRAGA 2001

Od 1.- 8. julija se je v Pragi odvijal zelo močan mednarodni tradicionalni turnir (21. po vrsti) imenovan »Zlata Praga«. Tega turnirja sta se udeležila tudi dva bovška damista: mojstrski kandidat **Dario Berginc** in mojstrski kandidat **Bernard Kašca**. Glede na to, da smo bili dolgo let odsotni od »stopoljke« in minimalnih priprav pred turnirjem, sva se kar dobro odrezala (glede igre).

Imela sva še to nesrečo, da so naju uvrstili v močnejšo skupino (igralo se je v dveh skupinah: 1. skupina – igralci z ratingom, 2. skupina – igralci brez ratinga). Najine trenutne rating točke: Berginc 1980 iz leta 1998 in Kašca 2107 (trenutna vrednost je tam okrog 2000) še iz leta 1993. Tako se nisva mogla direktno pomeriti z »eksoti« iz Nemčije in Anglije, ter z nekaterimi Čehi. No ja – učiš se od boljših. Kar se pa lestvice tiče – ta ni bila realna (to ne velja za prvih 6 ali 7 uvrščenih – igrali so med seboj). Prvič: Čeh Marek Kebza je odigral samo prvi krog, in nato odstopil tako, da so dobili v naslednjih 6-ih krogih njegovi nasprotniki po 2 točki brez boja. Drugič: jaz sam zadnjega kroga na nedeljo niti nisem odigral (odhod domov), saj nisem mogel igrati dan prej (sobota – prost dan), ker je moj nasprotnik igral na turnirju v češki dami. Bergincu pa se je uspelo dogovoriti z Rusom, ter sta to srečanje zadnjega kroga tudi odigrala dan prej.

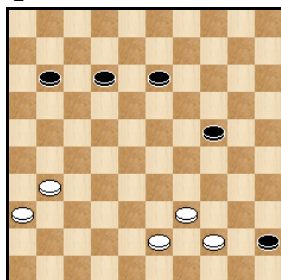
Po 9 urni vožnji do Prage in neprespana, ter nekaj urnem iskanju hotela (če ga lahko tako imenujem), sva še ujela vpis (mesto igranja – Zofine Palace – je bilo kar 6 km oddaljeno od hotela) in čez eno uro sta naju že čakala prva nasprotnika: mene Nizozemec Aard Brinkman, Berginca pa Francoz Patrick Martin.

Nadaljevanje prihodnjič

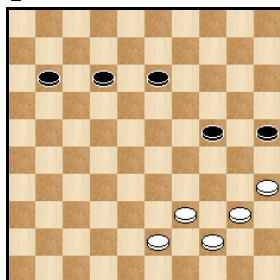
# REŠEVANJE KOMBINACIJ

## ZA ZAČETNIKE ...

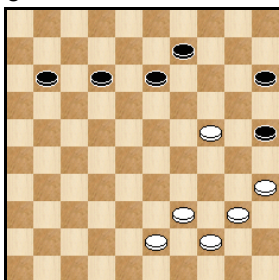
1



2

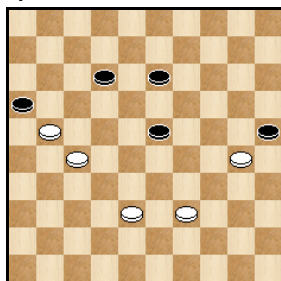


3

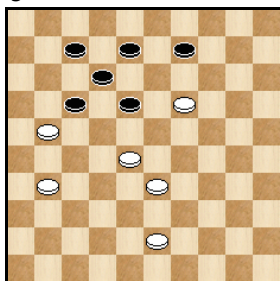


... IN OSTALE

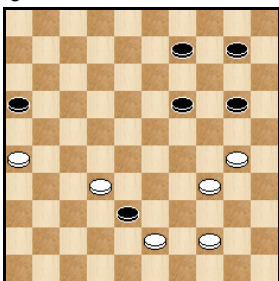
4



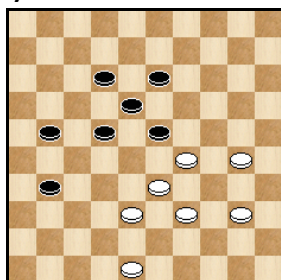
5



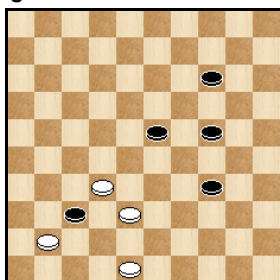
6



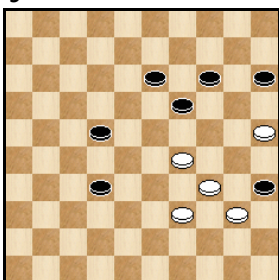
7



8



9



**V vseh primerih ima hod prvi beli !**