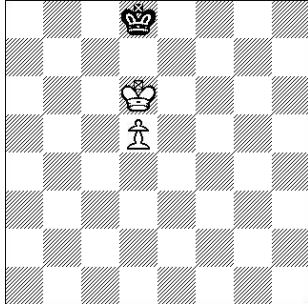


Beginnelen van pionneneindspelen

Een *sleutelveld* is een veld waarvan de bezetting de overwinning garandeert, ongeacht wiens zet het is.



Stelling 1

De sleutelvelden zijn c7,d7 en e7; als de witte koning daar geraakt, kan de pion promoveren.

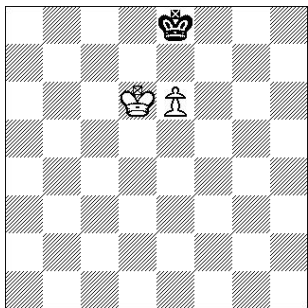
Wit kan geforceerd één van deze velden bereiken:

Zwart aan zet moet een kant kiezen waarna wit eenvoudig wint:

1...Kc8 Ke7 en de pion promoveert.

Wit aan zet wit ook:

1.Kc6 Kc8 2.d6 Kd8 3.d7 Ke7 4.Kc7 en nogmaals promoveert de pion.



Stelling 2

Hier zijn de sleutelvelden d7,e7 en f7.

Wit aan zet kan gemakkelijk d7 bezetten:

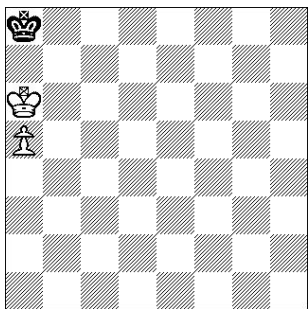
1.e7 Kf7 2.Kd7

Zwart aan zet kan dat voorkomen:

1...Kd8 2.e7 Ke8 3.Ke6 pat.

Het probleem is dat de witte pion in de weg staat van zijn koning.

Voor de b- tot en met g-pionnen volstaat het om op de 6^{de} rij te staan, voor de pion. In stelling twee kan niet winnen omdat hij, doordat de pion ver is opgerukt, niet voor zijn pion kan komen. Voor de a- en h-pionnen gaat die vlieger niet op:

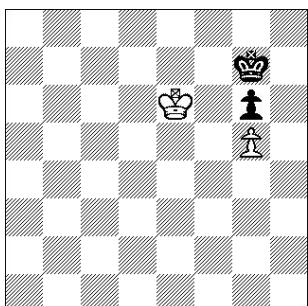


Stelling 3

Het manoeuvre van bij stelling 1 werkt hier niet omdat de zwarte koning maar 2 velden moet beschermen.

1.Kb6 Kb8 2.a6 Ka8 3.a7 pat

In stelling 1 is er tussen beide koningen 1 veld. Zwart moet een koningszet doen, waardoor de witte koning een rij kan opschuiven. Deze stelling heet de *oppositie*.



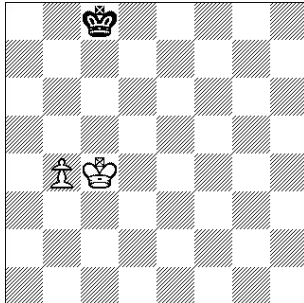
Stelling 4

Materieel staat deze stelling gelijk, maar wit kan de oppositie nemen met 1.Ke7. Zwart is verplicht om één van de velden op de f-lijn op te geven:

1.Ke7 Kg8 2.Kf6 Kh7 3.Kf7 en 4.Kxg6.

Wit is er door middel van oppositie in geslaagd om sleutelveld f7 te bereiken.

Omdat de oppositie tot zetdwang leidt, is het zaak om te vermijden dat je tegenstander de oppositie kan nemen.



Stelling 5 (Gligorić-Fischer, 1959)

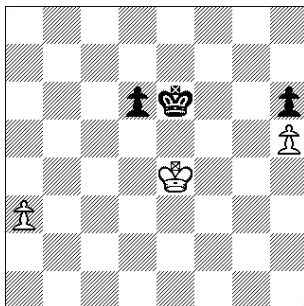
De sleutelvelden zijn zoals gewoonlijk a6, b6 en c6.

Probeert zwart de velden onder controle te krijgen met 1...Kb7 dan volgt 2.Kb5 en wit heeft de oppositie.

De enige zet die remise houdt is 1...Kb8:

1...Kb8 2.Kb5 Kb7 (zwart heeft de oppositie) 3.Ka5 Ka7 4.b5 en remise.

De verste vrijpion is, zoals de naam aangeeft de vrijpion die het verst verwijderd is van de andere pionnen. Het hebben van de verste vrijpion betekent een aanzienlijk voordeel omdat de vijandelijke koning veel tijd nodig heeft om die te slaan/blokkeren.



Stelling 6

Wit wint ongeacht wie aan zet is.

Hij speelt zijn a-pion op zodat de zwarte koning daar naartoe moet.

Vervolgens slaat hij de d-pion en daarna de h-pion. Hij heeft daarvoor voldoende tijd omdat zwart de a-pion moet elimineren, die erg ver van het strijdtoneel staat.