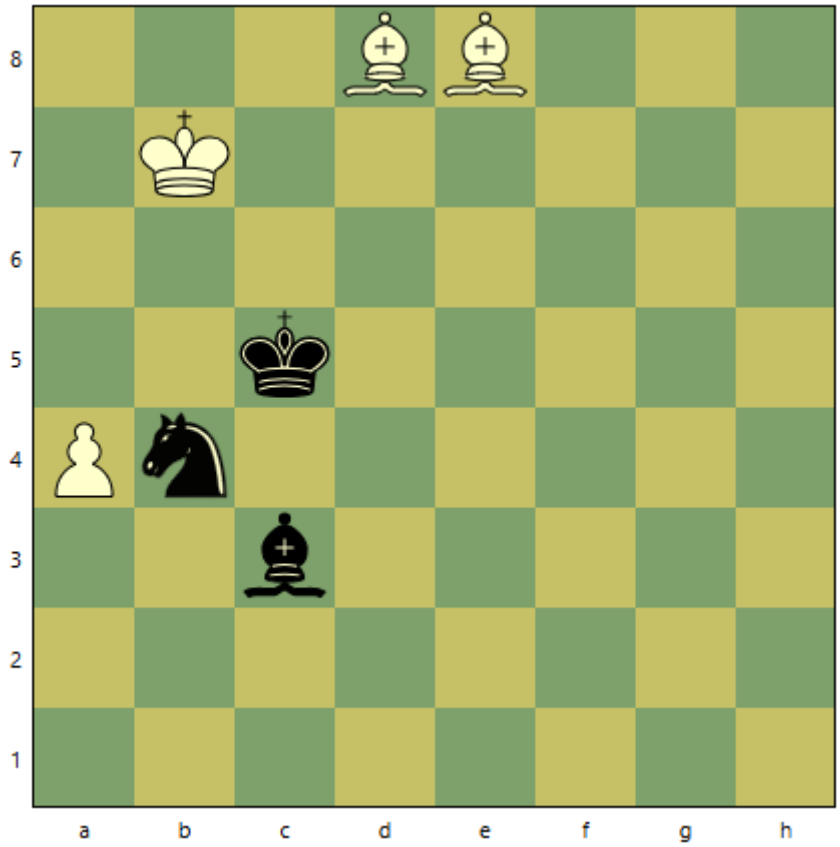
Analyseavond 20 oktober 2026

Eindspel D.Sadkowski -R.Schuermans (BK 2026*)*



Zwart aan zet (na 69ste zet van wit)

Beoordeling – plan (wat en hoe)- mogelijke overgangen naar elementaire eindspelen

Beoordeling: wit staat beter, materieel voordeel, loperpaar. Zwart heeft wel remisekansen omdat er maar 1 pion op het bord staat.

Plan wit: zwarte K verjagen door de lopers veilig en optimaal op te stellen (schaak geven, velden afnemen) waarbij opgemerkt dient te worden dat ook de witte koning daarbij kan meewerken, Pb4 (de blokkeerder) aanvallen met K en L, a-pion oprukken.

Plan zwart: pion tegenhouden, de eigen K niet laten verdringen. Het P staat goed op b4, de L staat goed op de diagonaal e1-a5 (verdediging Pb4, indirecte controle van de a-pion)

Mogelijke overgangen naar elementaire eindspelen

Wit: L, pi /P; (L, pi / L); LL / P (het eindspel 2 lopers tegen paard is gewonnen maar vergt vaak meer dan 50 zetten en de winstvoering is lastig).

Zwart: L, pi /L (als de pion nog op a4 staat); L,pi/P (als de eigen K actief kan deelnemen); LL/L (dit is remise), LL/P (in de hoop dat je het langer dan 50 zetten volhoudt).

Om een goede zwarte zet te vinden is het nuttig de stelling te bekijken als wit aan zet zou zijn (= profylactisch denken):

1.Le7 …

De zwarte K kan nu naar 3 velden: a. 1…Kc4; b. 1…Kd5; c. 1…Kd4

a. 1…Kc4 2.Lf7 Kd3 (pion a4 verhindert 2…Kb5) Nu stelt zich de vraag of je 3.Kb6 gaat spelen of 3.a5 en Pb4 meer binden. In het 1ste geval is de opmars van de pion trager, in het 2de geval kan de pion op a5 kwetsbaarder zijn omdat zwart een zwartveldige loper heeft. 3.Kb6 Ke4 4.Ld6! ; 3.a5 Ke4 4.Ld6 Kd4 5.Kb6 Pd5 6.Kb5 6…La5. Uit deze variant blijkt dat wit het eindspel LL/P niet kan vermijden.

b. 1…Kd5 2.Lf7 Ke5 3.Lf8 Ld2 4.Kb6 Pd5 5.Kc6 Pb4 6.Kc5 Pa6 7.Kb5 Pc7 8.Kc6 Pe6 9.Ld6 Kf6 10.Lg8 Ld2 11.Kb5 Pd4 12.Kb6
c. 1…Kd4? 2.Lc3 Kd3 3.Lc3 (of nog eerst 3.Lf7) 3…Kc3 en het eindspel L, pi/P is net gewonnen (met de zwarte K op c4 zou het remise zijn).

69…Le5?

69…Ld2 of 69…Le1 zijn beter. Na 69…Ld2 70.Le7 Kd4! 71.Lf7 Pd5! 72.Ld8 Kc5=. Ook 69…Pd5 verhindert dat de K wordt teruggedrongen.

70.a5? …

Pion a4 diende om veld b5 af te nemen van de zwarte K. Nu kan de zwarte K niet meer teruggedrongen worden. De enige winnende zet is 70.Lb6! (70.Le7? Ld6). Weer heeft de zwarte koning 3 mogelijkheden: a.70…Kd6; b.70…Kd5 en c. 70…Kc4.

a. 70…Kd6(!) laat loperruil toe 71.Lc7 (71.Lf7 Pc6) 71…Ke6 (71…Kd5? 72.Lf7 en 73.Le5 +-; 71…Ke7? 72.Le5 Ke8 73.Ld6+-). Deze stelling is een “cursed win” en de winstvoering is lastig. Via SET (mijn afkorting voor Syzygy engame tablebases) vinden we volgende zetten: 72.a5 Lc3 73.Lg3 Ld4 74.Lc6 Pd3 75.Lb5 Pb4 76.Lc4 Kd7 77.Le1 Lc5 78.Lb3 Kd6 79.Lg3 Kd7 80.La4 Ke6 (het eindspel na 80…Kd8 81.Lh4 Le7 82.Le7 wint voor wit) 81.Kc7 Kd5 82.Lb3 Ke4 83.Kb7 de zwarte koning is even verwijderd (fase 1). Nu wordt de aanval op Pb4 voorbereid(fase 2): 83…Kd3 84.Lc7 Kc3 85.Le6 Kb2 86.Lb6 Le7 87.Ld4 Kc2 88.Kc7 (en niet 88.Kb6? wegens 88…Ld8=) 88…Kd3 89.Lf2 Ke2 90.Lg1 Kd2 91.Kb6 (fase 3: aanval op Pb4) 91…Ld8 92.Kb5 La5 93.Ka5
b. 70…Kd5? 71.Lf7 Ke4 72.Lc5
c. 70…Kc4? 71.Lf7 Kc3 72.Lc5 en het plan Kb7-b6-b5.

70…Ld6

71.Lh4 Kc4

72.Le1 Pd3?

Laat de pion los. Het paard mag b4 niet verlaten. Elke loperzet, zonder hem in te zetten, is remise.

73.Ld2? …

Wit kan winnen met 73.Kc6 Lc5 74.Lf7 Kd4 75.Lg3 en 76.Kb5.

73…Lb4

74.Lb4 Kb4?

De laatste fout. 74…Pb4 is remise. Op 75.Kb6 volgt 75…Pd5.

75.Kb6 Pc5

76.Lb5 …

Nu is de a-pion niet meer te stoppen.

76… Pe4

77.a6 Pd6

78.Ld7 Pc4

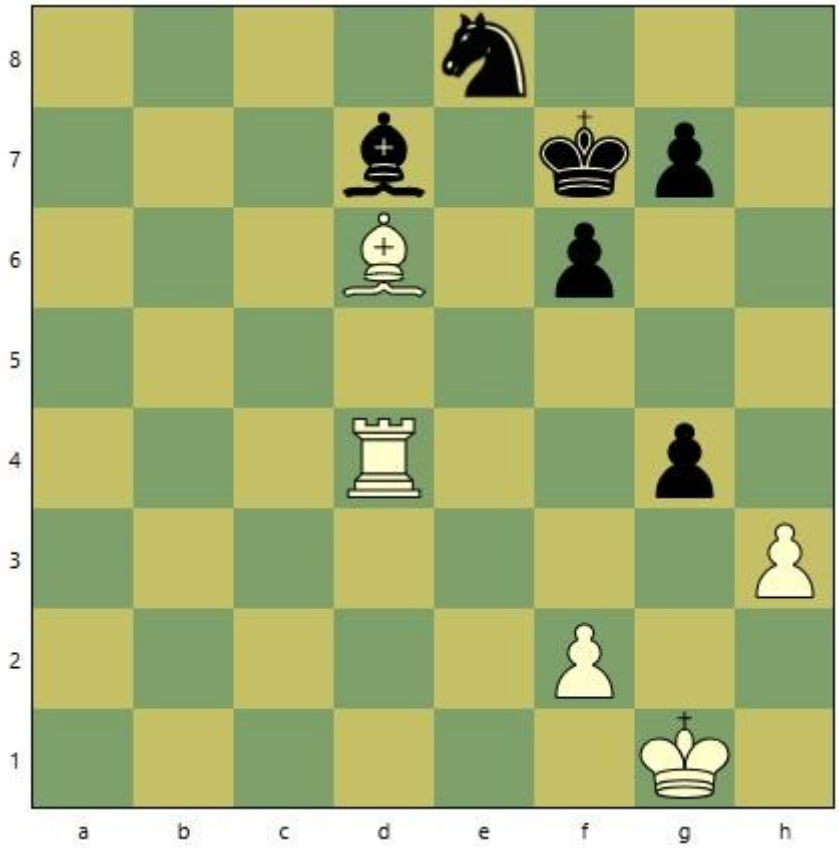
79.Kb7 Ka5

80.a7 Pb6

81.Le8

En zwart gaf op.

Eindspel D.Sadkowski – R.Dijksterhuis (Open Brasschaat 2026)



Stelling na 34 zetten, wit aan zet.

Oordeel – plan – mogelijke stukkenruil

Oordeel: Wit staat beter, materieel voordeel. Wit houdt best minstens 1 pion over. De pion op g4 (na h3xg4) is voor wit een nadeel. Het eindspel T,L / P,L met ongelijke lopers is gewonnen maar duurt vaak langer dan 50 zeten en de winstvoering is daarenboven zeer moeilijk.

Plan wit: koning activeren, pion f2-f4 (de f-pion staat minder goed op f3 omdat zwart een witveldige loper heeft).

Plan zwart: alle pionnen ruilen (1 pion ruilen is niet genoeg), wit bezighouden met het verdedigen van pion g4.

Mogelijke stukkenruil: de ruil van de witte loper tegen het paard vergroot de remisekans van zwart.

35.Lg3 …

De loper gaat beter naar een ander veld: veld g3 is een goed veld voor de witte koning (verdediging pion g4, begin van activering witte koning).

35… Le6

36.hg4 g5

37.Ta4 Kg6

38.Kf1?! …

De koning staat kwetsbaarder op een wit veld. 38.Kh2, 39.een loperzet en 40.Kg3 is een beter idee.

38…. Pg7

39.f3?! …

Nu kan f3 een aanvalspunt worden. De kans wordt ook groter dat alle pionnen geruild zullen worden.

39… f5

40.Le5?! …

Beter is 40.Ta6. 40.gf5 Pf5 en f3 wordt een target.

40… Pe8?

De beste mogelijkheid voor zwart was 40…fg4 41.Ta6 (41.fg4 Lg4 42.Tg4 Kf5) 41…Kf5 42.Ta5 Pe8 (42…Kg6 43.Lg7 Kg7 44.Tg5 Kf6 45.f4; 42…Ph5 43.Lc7 Kg6 44.Ld8 gf3 45.Tg5 Kh6 46.Kf2) 43.Lc7 Kg6 44.Ld8 gf3 (44…Pf6!? 45.fg4 Ph7 46.Ta6 Kf7 47.Ta4 Pf6 48.Kg2; in deze variant 48.Lf6 Kf6 is remise) 45.Tg5 Kf7 46.Kf2

41.Ta6 Kf7

42.Ta7 …

En zwart gaf (vroeg) op. Na 42…Kf8 43.gf5 Lf5 44.Kf2 g4 45.f4. Een mogelijk winstplan is Kf2-g3-h4, Le5-d4, Kh4-g5 en oprukken met de f-pion.

Hoe wordt dit eindspel vanaf de diagramstelling beter gespeeld? Ik vroeg het aan een online chess engine en die gaf me volgende zetten: 35.La3 Le6 36.hg4 g5 37.Tb4 (37.Kh2 Pc7) 37…Kg6 (37…f5 38.gf5 is goed voor wit omdat hij dan niet meer gebonden is aan het verdedigen van de g-pion.) 38.Lb2 (zwakte pion f6 beloeren) 38…Ld5 (gaat weg van de focus op g4, het paard wil via c7 naar e6 om f2-f4 te ontmoedigen) 39.Kh2 Pc7 40.Tb6 Pe6 41.Tb5 Le4 42.Kg3 Kf7 43.Ta5 Ld3 44.Kf3

Syzygy endgame tablebases

Te gebruiken tot stellingen met maximum 7 stukken.

Vanuit een ingegeven stelling worden alle legale zetten behandeld.

SET (Syzygy endgame tablebases) geeft bij elke zet een beoordeling (win, loss of draw).

DTZ en een getal: = distance to zeroing en het aantal halve zetten dat het duurt tot de zeroing move. Zeroing betekent een pionzet, slagzet of matzet.

DTM en een getal: = distance tot mate en het aantal halve zetten dat het duurt tot mat.

“Cursed win” off “blessed loss”: de winst duurt langer dan 50 zetten en valt buiten de 50-zettenregel.

Het kan gebeuren dat er enkel DTZ verschijnt -en geen DTM. In dat geval is de DTZ hoger dan 100 en zal de zeroing move op 100 plaatsvinden.

Er is een verschil in de weergave als het getal hoger is dan 100. Dan is het vetgedrukt.

Als je steeds de bovenste zet kiest kan je een lange zettenreeks volgen, bijvoorbeeld als je wil zien hoe een eindspel van 2 lopers tegen paard gewonnen kan worden.