

UZŅEMŠANAS NORMATĪVI

MT-1 – SMP-1 GRUPĀM

Nr. p.k.	Grupas kvalifikācija	Izglītojamo vecums	Izpildes kritēriji
1.	MT-1	7-9 gadi	I TEORĒTISKĀ DAĻA - Šaha vēsture. - Sacensību noteikumi. II SPECIĀLĀ TEROIJA - Uzrādīt 5-6 gājienus atklātajās atklātnēs. - Nomainas ar pāreju uzvarētā galotnē. - Karaļa loma galotnē. III PRAKSTISKĀ DAĻA - Kvadrāta likums. - Caurrāvienī. - Matošana ar vienu torni (dāmu). - Liela pārsvara realizācija.
2.	MT-2	8-10 gadi	I TEORĒTISKĀ DAĻA - Šaha vēsture. - Vadošie pasaules šahisti. II SPECIĀLĀ TEROIJA - Atklātās atklātnes, pusatklātās atklātnes, 5-8 gājieni. - Pārsvara izmantošana attīstībā, piemēri. - Uzdevumi bandinieku galotnēs. - Nosaukt zināmos taktikas elementus. III PRAKSTISKĀ DAĻA - Karaļa pozīcijas loma (atklātnē, vidusspēlē, galotnē). Brīvbandinieks, dubultbandinieks, attāls bandinieks, vājš bandinieks – izskaidrot to nozīmi, piemēri.
3.	MT-3	9-11 gadi	I TEORĒTISKĀ DAĻA - Sacensību tiesāšana. - Psiholoģiskā sagatvotība. II SPECIĀLĀ TEROIJA - Vīnes atklātne, ziemeļu gambīts, dāmas gambīts, 8-10 gājieni, galvenās idejas. - Spēles plāns pie slēgta centra, kustīga centra, piemēri. - Atklātais šahs, atklātais uzbrukums, dubultšahs, uzdevumi.

			III PRAKTISKĀ DAĻA 1. Pārsvara realizācija torņu galotnēs, divu bandinieku pārsvars, torņu izvietojums galotnēs, uzdevumi. 2. Karalis un dāma pret karali un bandinieku uz 2. (7.) horizontāles, neizšķirta gadījumi. 3. Karalis un dāma pret karali un vieglo figūru, pret torni, uzvaras sasniegšanas metodika.
4.	MT-4	10-12 gadi	I TEORĒTISKĀ DAĻA 1. Sacensību noteikumi, tiesāšana. 2. Gatavošanās konkrētām sacensībām. II SPECIĀLĀ TEROIJA 1. Spāņu atklātne: nomaiņas variants, Maršala pretuzbrukums, Janiša gambīts, Čigorina variants. 2. Spēles plāns pie dinamiska centra, statistiska centra, piemēri. 3. Uzdevumi: mats uz pirmās (pēdējās) horizontāles, “slāpējošais” mats, “dzirnaviņas”, ievilināšana. III PRAKTISKĀ DAĻA 1. Piemēri: zirdziņš pret bandiniekiem, zirdziņš pret zirdziņu un bandinieku, zirdziņu galotnes ar daudziem bandiniekiem. 2. Dāma pret torni un bandiniekiem, “cietoksnis”, citi neizšķirta gadījumi. 3. Variantu aprēķina uzdevumi.
5.	MT-5	11-13 gadi	I TEORĒTISKĀ DAĻA 1. Sacensību noteikumi, tiesāšana. II SPECIĀLĀ TEROIJA 1. Spāņu atklātnes galvenie varianti, sicīliešu aizsardzība, varianti, galvenās idejas, slāvu aizsardzība. 2. Uzbrukums karalim: vingrinājumi, lamatas, iniciatīva, aizsardzība, uzdevumi. 3. Aizvilināšana, bloķēšana, pārsegšanās, aizsargu iznīcināšana, uzdevumi. III PRAKTISKĀ DAĻA 1. Vispārējie galotņu stratēģijas principi, piemēri. 2. Figūru izvietojuma loma un funkcijas. 3. Pāreja galotnē pie dažāda materiāla.
6.	MT-6	12-14 gadi	I TEORĒTISKĀ DAĻA 1. Sacensību noteikumi, tiesāšana. II SPECIĀLĀ TEROIJA 1. Sicīliešu aizsardzība (drakona, Paulsena, Čeļabinskas, Naidorfa, slēgtais, varianti), franču aizsardzība, Angļu atklātne, citas slēgtās atklātnes. 2. Četru torņu galotnes, dāma pret diviem torņiem, vienādkrāsu laidņiem, uzdevumi, atrast spēles plānu.

			3. Laučiņu atbrīvošana, līnijas atbrīvošana, bandinieku pārvarēšanas kombinācijas. III PRAKSTISKĀ DAĻA 1. Dāma un bandinieks pret dāmu, dāmu galotnes ar daudziem bandiniekiem, uzdevumi. 2. Tipveida pozīcijas, kontroluzdevumi.
7.	MT-7	13-15 gadi	I TEORĒTISKĀ DAĻA 1. Sacensību noteikumi, tiesāšana. II SPECIĀLĀ TEROIJA 1. Sicīliešu aizsardzība (padziļināti), Grīnfelda aizsardzība, Nimcoviča aizsardzība, Berda atklātne, citas retās atklātnes. 2. Dažādkrāsu laidņi, zirdziņš pret laidni vidusspēlē, kvalitātes upuris par iniciatīvu, piemēri. 3. Neizšķirta kombinācijas, kombinācijas ar ideju savienojumu, uzbrukums karalim centrā, uzbrukums uz rokādes pozīciju, uzdevumi. III PRAKSTISKĀ DAĻA 1. Tornis pret vieglo figūru, piemēri. 2. Laidņu galotnes ar bandiniekiem, neizšķirta gadījumi.
8.	SMP-1	14-16 gadi	I TEORĒTISKĀ DAĻA 1. Sacensību noteikumi, tiesāšana. 2. Gatavošanās konkrētām sacensībām. II SPECIĀLĀ TEROIJA 1. Atklātās atklātnes, pusatklātās, slēgtās. Uzrādīt galvenās idejas, spēles plānu. 2. Vidusspēle: starpgājieni, manevrēšana, iniciatīva, pozicionāls upuris, nomaīņa, profilakse, uzdevumi. 3. Vieglo figūru galotnes, uzdevumi. III PRAKSTISKĀ DAĻA 1. Minimāla pārsvara realizācijas tehnika, uzdevumi. 2. Taktikas uzdevumi.