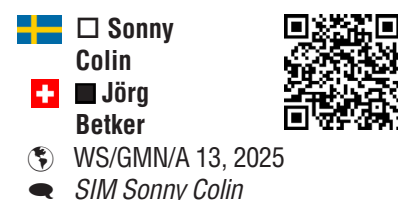




Tematurneringar ett utmärkt sätt att vässa sina öppningsvapen

"Skulle jag lura in honom i en Blackmar-Diemer-gambit?"



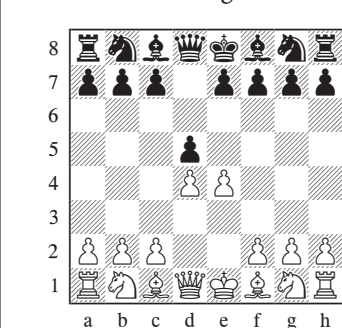
Under en längre tid har jag spelat olika tematurneringar i korrespondensschack (ICCF), såsom Lettisk gambit, Winckelmann-Reimer-gambit, Morragambit och Blackmar-Diemer-gambit. Syftet har varit att vässa mina kunskaper i dessa öppningar, som jag samtidigt hårdanalyserat och påbörjat ett arbete med att presentera resultaten i bokform. Tematurneringarna har fungerat som ett laboratorium – här har idéer, strukturer och praktiska angreppsplaner testats.

Inför startdatumet för en GM-normturnering med kategori 11, vilket innebär en medelrating mellan 2501 och 2525, fick jag ett mejl från Jörg Betker, en av mina motståndare. Han skrev att om jag skulle spela 1.e4, så tänkte han svara med 1...d5 – Skandinaviskt försvar – och att han verkligen hoppades på just denna öppning. Jag svarade honom att det mycket väl kunde bli så.

Efter detta började jag fundera på allvar. Skulle jag kanske lura in honom i en Blackmar-Diemer-gambit i stället? Jag hade redan lagt ner ett omfattande analysarbete på den öppningen, men insåg samtidigt att detta i praktiken skulle bli ett eldprov – inte bara för mina analyser, utan för gambiten som sådan på denna nivå.

Jag bestämde mig för att köra. Med den förberedelse jag hade bakom mig kände jag mig trygg i att åtminstone kunna säkra en remi. Resultatet av mitt beslut finns i det kommenterade partiet som följer.

1.e4 d5
Skandinaviskt..
2.d4!?
Blackmar-Diemer-gambit.



Efter mitt drag skrev Jörg: "This is my 27th game with 1.e4 d5. This is new to me, though". **2.exd5** är naturligtvis det vanligaste draget. Här vill jag dock visa att Blackmar-Diemer-gambit är en fullt spelbar gambit även mot Skandinaviskt. Efter **2...Dxd5 3.Sc3 Da5 4.d4 Sf6 5.Sf3 Lf5** uppstår ett ganska tråkigt spel där svart snart utjämnar.

2...dxe4 3.Sc3 Sf6 4.f3 exf3 Blackmar-Diemer-gambiten är antagen, vilket också är den bästa fortsättningen för svart.

5.Sxf3 g6 Bogoljubows försvar kan anses vara ett av de tre bästa försvar som svart kan välja här. De två andra är **5...c6** (Zieglers försvar) och **5...e6** (Euwes försvar). Andra drag som svart ofta väljer, särskilt i blix eller på klubbnivå, är **5...Lg4** (Teichmanns försvar) och **5...Lf5** (Wienvarianten, även känd som Gunderams försvar). I dessa fall får vit ofta snabb utjämnning och i många fall även det bättre spelet.

6.Lf4 Ett alternativt drag är **6.Lc4!?** (Studierattacken), uppkallad efter Georg Studier. Efter många timmars analys har jag kommit fram till att detta drag inte alls är så bra som sitt rykte, något som även Christoph Scheerer nämner i sin bok om öppning-

Ett populärt inslag i ICCF:s tävlingsutbud är de så kallade tematurneringarna, det vill säga med spel i en på förhand bestämd spelöppningsvariant i samtliga partier.

Det är lätt att förstå att spelformen lockar nyfikna och ambitiösa spelare, med sikten inställt på att antingen

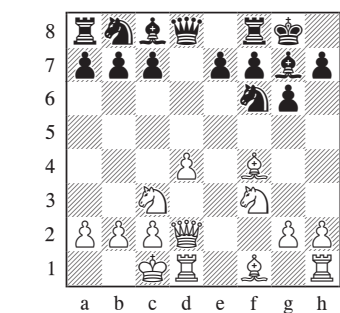
finputsa en egen favoritvariant eller bekanta sig med ett helt nytt, gärna litet udda, spelöppningssystem.

TEMATURNERINGAR ÄR INGET modernt påfund, spelformen har en lång historia inom såväl svenskt som internationellt korrschack. Numera har den standardiserats så att det uteslutande handlar om sexmannagrupper, med två partier mot varje motståndare, ett

en- vilket jag också tar upp i min kommande gambitbok för vit. Efter **6...Lg7 7.0-0 0-0 8.De1 Sc6 9.Dh4 Lg4!** uppstår Liesebainvarianten, den mest kritiska fortsättningen för Studierattacken. **6.Lg5** är naturligtvis också spelbart, men löparen är något sämre placerad på g5 än på f4.

6...Lg7 Enligt min mening är detta svarts bästa drag. Andra spelbara alternativ är **6...c6 7.Dd2** samt **6...a6 7.Lc4 Lg7** – det enda sättet för svart att behålla en liten fördel. Efter **8.Se5 0-0 9.0-0** uppstår dock även här utjämnning.

7.Dd2 0-0 8.0-0 Jag vill kunna angripa svart på kungsflygeln och väljer därför lång rockad. Svart står fortfarande något bättre, men detta är kortvarigt.



8...a6 Jag anser dock att **8...c6** är något mer flexibelt för svart. **9.Te1 Lg4** Till lika spel leder **9...a5 10.Lh6 Lf5 11.h3 Dd6 12.Lf4 Dd8 13.Lh6 10.Se5** Mindre exakt är **10.Le2!?**

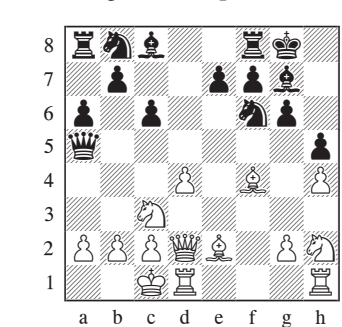
A: 10...Sbd7 11.Lc4 Lf5 12.h3 Sxe5 13.Lxe5 h5 14.Le2
B: 10...Le6 11.Lh6 c5! 12.dxc5 Dxd2+ 13.Lxd2 Sf7 14.Sxd7 Båda varianterna ger en viss fördel, men endast kortvarigt, då även dessa varianter leder till utjämnning för vit.

9.Le2 Något sämre än textdraget är **9.Lh6** Med fortsättningen **9...b5 9...Dd6 ger lika spel 10.h4 Lxh6** På **10...b4 ger 11.Sa4** lika spel **11.Dxh6 Sg4 12.Dd2 h5** blir det svårt att både driva bort springaren från sin utpost och samtidigt få till ett angrepp. **13.Ld3**

9...c6
A: 9...b5 besvaras med **10.h4 h5** Vit utjämnar efter **10...b4 11.Sa4 11.Se5 Lb7 12.Thg1 Sbd7 13.De3 b4 14.Sa4** med jämn ställning.

B: 9...Sbd7 leder till enkel utjämnning efter **10.a3 c6** Även **10...b5 11.Lh6 Tb8 12.h4 Lxh6 13.Dxh6 Sg4 14.Dg5** ger lika spel **11.Lh6 Dc7** Utjämnat blir det också efter **11...Lb7 12.Lxg7 Kxg7 13.h4** eller **11...c6 12.h4 12.Tde1 c5 13.h4 cxd4 14.Sxd4**

10.h4 h5! Svart hittar här det enda draget som på allvar försvårar min attack. **11.Sh2!** Nu börjar pjäserna komma i rätt position för att kunna påbörja ett angrepp mot svarts kung. **11.Lh6!** är för optimistiskt. **11...Da5** Drag som **11...b5** och **11...c5** ger också ungefär lika spel.



12.g4! Nu är alla mina pjäser både utvecklade och i position. Kungsflygeln påbörjar sin marsch och anfaller tar form.

12...c5 I praktiken är **12...Sxg4** ekvivalent med textdraget. Efter **13.Sxg4 Lxg4 14.Lxg4 hxg4 15.h5 Sd7 16.hxg6 fxe6 17.Lh6** är svart två bönder upp, men står under kraftigt attack och måste spela mycket precist för att överleva. **12...hxg4!?** fungerar däremot inte. Efter **13.h5!** får vit ett klart övertag.

13.d5 För långsamt är **13.dxc5!?** som ger svart möjlighet att ta över initiativet.

vardera som vit och svart. Sålunda handlar det om tio samtidigt spelade partier och, som sagt, samtliga i en på förhand utannonserad öppningsvariant. Det är då inte generaliserade öppningsval, såsom "Sicilianskt" eller "Kungsindiskt" utan handlar antingen om under-varianter ett antal drag in i en känd öppning, till exempel Hübnervarianten i Nimzoindiskt, eller om en i

sann mening udda öppning såsom Elefantgambit (1.e4 e5 2.Sf3 d5). Medlemskap i SSKK (bara 100 kronor per år) är allt som behövs för att få tillgång till det riktiga utbudet av tematurneringar. Det finns "Sicilianskt" eller "Kungsindiskt" utan handlar antingen om under-varianter ett antal drag in i en känd öppning, till exempel Hübnervarianten i Nimzoindiskt, eller om en i

ta fall få tillgång till ett extra vapen i den så viktiga öppningsfasen av ett parti – något som förstås gäller närskack i lika (eller högre!?) grad som i korrschack!
SSKK-aren Sonny Colin (nybliven SIM – stort grattis!) är just en sådan ambitiös spelare. Nedan berättar han om sina erfarenheter av att vässa sina vapen på detta sätt.
TEXT **STURE OLSSON**

13...b5! Svart påbörjar en tematisk motattak på damflygeln. När vit satsar allt på kungsflygeln är detta det rätta praktiska motmedlet, och svart blir nu betydligt mindre passiv.

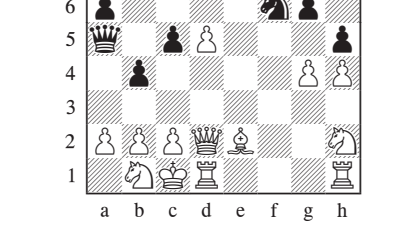
13...hxg4!? **14.De3! Dd6 15.Thg1** ökar trycket mot g4 **15...Sh5** det i princip enda hållbara draget **16.Lh6** ett avbyte här skulle gynna vit. **16...Ld4 17.Dxe7** hotar matt. **17...Dd8 18.Lxf8 Dxf8** Vit ligger visserligen under med en bonde, men har utvecklat alla sina pjäser och placerat dem aktivt, medan svart fortfarande har en i stort sett utvecklad damflygel.

14.Lh6! Jag fortsätter konsekvent mitt angrepp.

14...b4! Svart håller sig till sin plan och fortsätter motangreppet på damflygeln.

15.Lxg7 Jag avlägsnar en viktig pjäs i svarts angrepp mot min kung.

15...Kxg7 16.Sb1



16...c4 Svart kan lugnt spela detta. Bonden på g4 är förgiftad. **16...Sxg4!?**

17.Sxg4 Lxg4 18.Lxg4 hxg4 19.h5 och vit vinner.

17.gxh5 Löparen kan inte slå bonden på c4. **17...Dc5!** och vit hamnar i stora problem.

17...Lf5! Klart sämre alternativ för svart är **18.Sg4**

Nu fungerar även **18.Lxc4** som leder till ungefär lika spel.

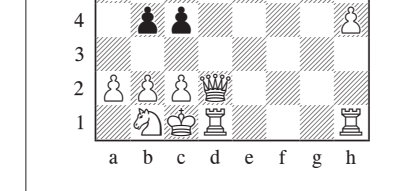
18...Lxg4 Klart sämre alternativ för svart är **18...Sxg4!?** **19.Lxg4** och vit får ett avgörande övertag. **18...Sxh5!?**

19.Dh6 och det är omedelbart avgörande.

19.Lxg4 Sxg4 Enligt min bedömning skulle **19...c3** vara något mer gynnsamt för vit än för svart, även om skillnaden är marginell. Ställningen pendlar då mellan oklart och lika spel.

15.Lxg7 Jag avlägsnar en viktig pjäs i svarts angrepp mot min kung.

15...Kxg7 16.Sb1



20.Dg5! Draget som jag hittar gör att svart måste vara mycket exakt i sitt försvar. Det begränsar dessutom svarts pjäser och gör det svårt att utveckla sig på ett naturligt sätt.

20...Sd7

20...Sf6!? är ett ganska naturligt drag, men det skulle svida till som ett lättare skrapår innan det utvecklas till ett större sår. Efter **21.hxg6** får vit fortsatt tryck.

20...Sf2!? kan kännas lockande med en gaffel, men leder snabbt till att svart måste kasta in handduken

21.De5+ Kh6 22.Df4+ och det är i praktiken avgjort.

21.Dxg4 Sf6 22.Dd4 Dxa2 23.hxg6 Alternativet **23.Thg1** är inte riktigt för lika spel **24.bxc3 e5 24...Tab8**

23...Tab8 Svart har också **23...c3** som en möjlighet med denna fortsättning för lika spel **24.bxc3 e5 24...Tab8**

26.Dg3 Se4 27.Dg4

24.gxf7 c3 Nu kan svart spela detta med ett bra hot. **24...Kxf7!?** skulle innebära från okej till katastrof.

25.bxc3 b3! Detta är det enda vettiga draget för svart.

26.Dd3 b2+ 27.Kd2 Dxd5 28.Tdg1+ Ett direkt dambyte är också möjligt att spela, men textdraget är att föredra.

28...Kxf7 29.Dxd5+ Sxd5 Efter detta avbyte är den taktiska fasen i praktiken över.

30.c4 Sf6 Det går också att spela **30...Sb6** men förändrar inte utfallet. **31.Tf1+ Ke8** och det är utjämnat

31.c3 Tfc8 32.Kd3 Här erbjöd jag remi då ingen kan vinna denna ställning utan att motståndaren sätter bort sig. Betker accepterar och vi delar på poängen. **½-½**

Blackmar-Diemer-gambiten klarade eldprovet utan några större svårigheter, och jag kan nu känna mig nöjd med att jag valde att spela den. Partiet visar att gambiten håller även på denna nivå och i denna disciplin – inte bara i blixtpartier eller på klubbnivå.

Blackmar-Diemer-gambiten är här för att stanna!

ANALYS **SONNY COLIN**

Så räknas titlar och rating inom korrschack

Precis som FIDE och närskacket håller sig ICCF och korrschacket med genomarbetade regelverk för ratingtal och titlar. Systemen är i mångt och mycket likartade, men skiljer sig likväl – av naturliga skäl – åt på ett antal punkter.

Grundprinciperna är desamma: uppnådda resultat i turneringar och lagmatcher, mot motspelare med fastställd rating, ligger till grund för beräkning av förändringen av det egna ratingtalet, dock efter en något annorlunda matematiska modell. Även grunden för utdelandet av titlar är likartad: uppnådda så kallade titelnormer där kraven varierar med turneringens så kallade kategori, det vill säga, i princip dess snittrating. I speciella fall kan titlar direkt tilldelas pristagare i officiella mästerskap, till exempel individuella VM

FIDE:s OCH ICCF:s system må vara likartade men är förstås inte komparibla.

ICCF:s titlar
GM: Grandmaster
SIM: Senior International Master
IM: International Master
CCM: Correspondence Chess Master
CME: Correspondence Chess Expert

Precis som inom närskacket är korrtitlarna livslånga. GM, SIM och IM hedras med diplom och medalj.

Notera att titeln SIM inte har med spelarnas ålder att göra utan bygger på innebörden av det engelska ordet senior= överordnad, av högre rang.

TEXT **STURE OLSSON**

Topprankade i Sverige

SIM Sonny Colin	2517
SIM Sebastian Mauritsson	2512
GM Conny Persson	2512
GM Dan Olofsson	2491
GM Arne Bjuhr	2487
SIM Per Söderberg	2477
IM Benjamin Block	2462
IM Sture Olsson	2448
SIM Lars Forslöf	2444
IM Magnus Andersson	2432

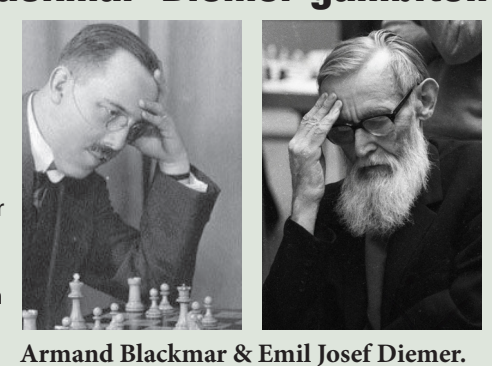
Topprankade i världen

GM Jan Zidu	2640
GM Roman Chytilek	2640
GM Eros Riccio	2640
GM Matthias Kribben	2626
GM Nigel Robson	2614

Källa: ICCF.com, ratinglista per 2/2026

De skapade Blackmar-Diemer-gambiten

De två schackspelarna **Armand Blackmar** (1826–1888) och **Emil Josef Diemer** (1908–1990) populariserade gambiten som namngivits efter deras efternamn. Blackmar lanserade idén med 3.f3 och Diemer utvecklade gambiten med att lägga in Sc3 före f3, alltså: **1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Sc3 Sf6 4**



Armand Blackmar & Emil Josef Diemer.
Foto: alchelon.com/Armand-Blackmar och Krtischil/Creative commons BY-SA 4.0