

SPOLUPRÁCE FIGUR

Radek Zádrapa, na Vsetíně dne 23.7.2012

seminární práce, školení trenéra 3. třídy, určeno pro hráče s ELO cca 1400-1900

OBSAH

1. Význam, definice, pojmy
2. Příklad extrémní spolupráce/nespolupráce figur
3. Příklady spolupráce figur v zahájení
4. Příklady spolupráce figur ve střední hře
5. Příklady spolupráce figur v koncovce
6. Závěr

VÝZNAM, DEFINICE, POJMY

Bez (spolu)práce nejsou koláče. Spolupracovat musí všechny figury, tedy i pěšci a král. Není důvod, proč při studiu spolupráce figur pohlížet odděleně na pěšce, krále, lehké či těžké figury. Vždyť typickými spolupracanty jsou K+pěšec (při prosazení pěšce) a K+V (při matování).

Význam

Spolupracující figury zesilují vlastní postavení, nespolupracující zeslabují. Smysl spolupráce figur pochopíme snáze, přirovnáme-li šachovou hru kolektivnímu sportu, např. fotbalu. Ve fotbale i v šachu se sice vzácně přihodí, že jeden hráč (figura) vystartuje z vlastní půlky (ze základního postavení) a vstřelí gól (dá mat). Ale proti silnému soupeři je takový úspěch nepravděpodobný. V naprosté většině případů rozhoduje o gólu (matu) spolupráce hráčů (figur). Na šachy lze, s určitou nadsázkou (byť ne až tak velkou!), nahlížet jako na kolektivní hru a na mat jako na výsledek spolupráce 16 hráčů, z nichž část zasáhla do závěrečné bitvy, část opustila bojiště v dílčích šarvátkách a část třeba - ani nevstala z postele.

Definice

Spoluprací figur rozumíme takové jejich rozmístění na šachovnici, kdy společně podporují dosažení vlastních a zmaření soupeřových cílů.

Jak poznáme spolupracující figury

Spoluprací figur silný šachista cítí. Nemusí se příliš zabývat formálními znaky spolupráce, prostě vnímá, jak figurky spolupracují nebo kam je třeba s nimi jít, aby spolupracovaly lépe.

Než se však toho stavu šachista dopracuje, pomohou mu spolupracující figury rozpoznat např. tyto znaky:

- spolupracující figury míří společně na soupeřovy slabiny a hájí společně vlastní slabiny, netěkají bezcílně po šachovnici
- spolupracující figura nestojí mimo hru
- spolupracující figura není bezdůvodně vystavena útoku soupeřových figur (např. král zapomenutý v centru nebývá spolupracovník, pro ostatní figury je spíše zátěží)
- spolupracující figury si navzájem nepřekáží (nestojí si v drahách)
- spolupracující figura nebývá takzvaně přetížena. Je-li některá figura přetížena, jiná bývá obvykle nevytížena (přetížená figura plní nenahraditelně tolik úkolů, že soupeř může uvažovat o jejím odstranění i za cenu obětí).

Spolupráce figur a plán hry

Spolupráce figur a plán hry jsou spojené nádoby, dvě strany téže mince. Uvažovat o spolupráci figur má smysl pouze tehdy, víme-li, co má být jejím výsledkem. Co chceme prosadit, čemu zabránit, kde a jak soupeře oslabit, jak využít stávajících slabin, jak uplést matovou síť, jak prosadit materiální výhodu, náskok ve vývinu, ... Nejjednodušším příkladem spolupráce je vytváření matové sítě. S takovým plánem a takovou spoluprací figur pracuje i začínající šachista.

Ideálně spolupracující figury

Takové rozmístění figur, kdy postavení žádné z nich již nelze vylepšit.

Spolupráce/nespolupráce

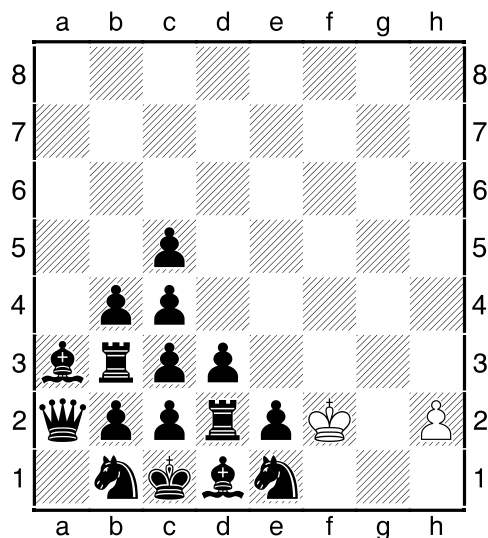
Je užitečné si uvědomit,

- že dobrá spolupráce vlastních figur znesnadňuje spolupráci figur soupeřových a naopak
- spolupráce vlastních figur bývá umožněna nespoluprací soupeřových figur a naopak.

Proto často jeden diagram může sloužit jako ukázka spolupráce a nespolupráce současně. Není to však pravidlo. Lze jistě nalézt nemálo pozic, kde figury obou stran spolupracují, např. v útoku při opačných rošádách. Rozhoduje pak kvalita spolupráce, čas, či jiné faktory.

PŘÍKLAD EXTRÉMNI SPOLUPRÁCE/NESPOLUPRÁCE FIGUR

Příkladem dokazujícím, že spolupráce je víc než materiál, je úloha, kterou v r. 1922 složil **Ottó Bláthy**. Bílý matuje 16. tahem.

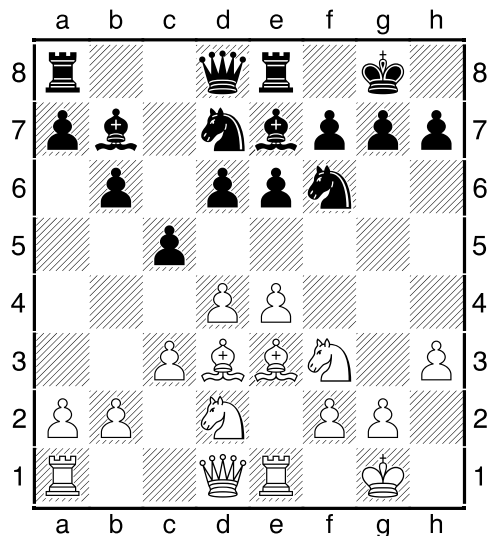


Řešení: 1. Kxe1 Da1 2. h3 Da2 3. h4 Da1 4. h5 Da2 5. h6 Da1 6. h7 Da2 7. h8J Da1 8. Jf7 Da2 9. Jd6 Da1 10. Je4 (10. Jb7) Da2 11. Jxc5 Da1 12. Je4 Da2 13. Jd6 Da1 14. Jxc4 Da2 15. Ja5 Da1 16. Jxb3 mat

Kouzlo úlohy spočívá v kontrastu dokonale spolupracujících posledních dvou bílých figur a neuvěřitelně si překážejících (=extrémně nespolupracujících) všech šestnácti (!) figur černých.

PŘÍKLADY SPOLUPRÁCE FIGUR V ZAHÁJENÍ

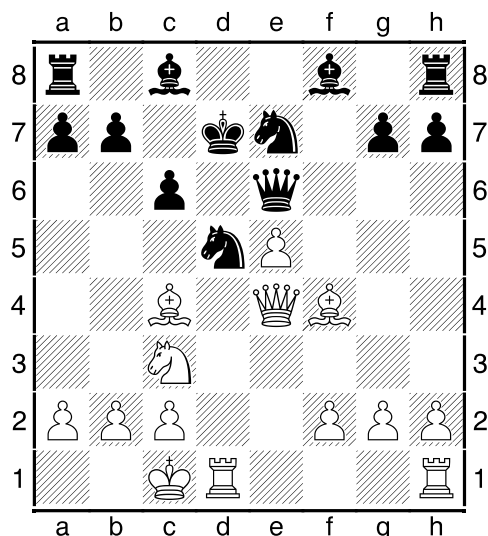
V pozici následujícího diagramu Ve1 a Se3 nespolupracují. Střelec překáží věži, postávají na zápraží a společně na ničem nepracují. Černý může být zatím v klidu. Zahraje-li ovšem bílý Sf4, situace se najednou změní, projasní. Jako když bloudící turista opět najde cestu. Bílý zavěsil do vzduchu hrozbu postupu e5. Pěšec na e5 vytváří prostor pro nástup bílých figur směrem k černému králi, bere černým obráncům pole f6 a obecně dovolí bílému myslet na útok. Černý zneklidní. Možná plánoval klidné zapojení věže do hry Vc8, což by asi přišlo na Ve1. Místo toho musí najednou zvažovat, zda připustit postup pěšce na e5 či nikoli. Při nespolupracujících Ve1+Se3 černý může být zatím v klidu, při spolupracujících Ve1+Sf4 musí myslet na obranu.



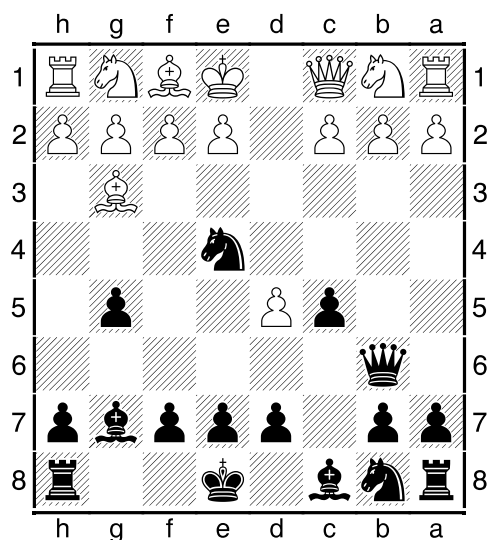
Ve1+Se3 = nespolupracující figury (plán bílého se zatím neprojevil)

Ve1+Sf4 = spolupracující figury (s plánem postoupit pěšcem na e5 a útočit na krále)

Pozice následujícího diagramu vznikla po tazích 1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Jf6 4.Jg5 d5 5.exd5 Jxd5 6.Jxf7 Kxf7 7.Df3+ Ke6 8.Jc3 Jce7 9.d4 c6 10.De4 Dd6 11.Sf4 Kd7 12.dxe5 De6 13.0–0–0. Černý chybně dobřal pěšce 5. - Jxd5 (správné je pěšce obětovat tahem 5. - Ja5) a dostal se do obtížné situace. Rozdíl ve spolupráci figur je patrný na první pohled. Černého krále brání pouze tři figury, čtyři další nepomáhají, spíše překáží v ústupu králi. Rozmotat jejich klubko vezme hodně času. Naopak pět bílých figur je soustředěno k útoku, šestá k zapojení potřebuje jediný tah. Bílý má za obětovaného jezdce kompenzaci.



Partie **Rodriguez Vargas, Orestes** (2435) - **Hort, Vlastimil** (2600) Las Palmas, 1975 dospěla po tazích 1.d4 Jf6 2.Sg5 c5 3.d5 Je4 4.Sh4 Db6 5.Dc1 g5 6.Sg3 Sg7 do pozice diagramu:



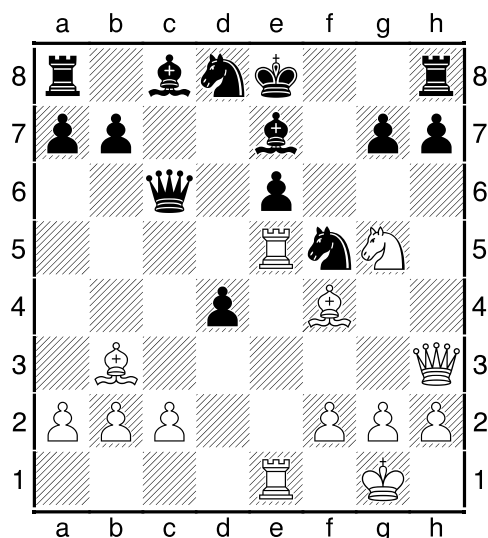
Nádherná ukázka spolupráce Db6, Je4, Sg7 a pg5. Bílý během šesti tahů tlakem po diagonále a1-h7 přečísil bílého ve vývinu 3:1, přičemž 3 jeho vyvinuté figury útočí a jediná vyvinutá bílého ani neútočí ani nebrání a zakrátko se dokonce smění za nevyvinutou figuru černého. Černý k zisku několika temp (z prvních osmi tahů hrál bílý 4x střelcem) obdržel navíc dvojici střelců. Všimněte si role pěšce g5. Zahnal střelce na g3, získal černému tempo k vývinu střelce a jeho dvojkrok vedl nakonec k zisku dvojice střelců.

Partie pokračovala 7.c3 Dh6 8.Sxb8 Vxb8 9.Jd2 Jxd2 10.Dxd2 b5 11.Jf3 b4 12.Jxg5 bxc3 13.bxc3 Da6 14.Vc1 Da3 15.e4 Vb1 16.Kd1 Sxc3 17.Dc2 Vxc1+ 18.Dxc1 Db4 19.Sd3 Vg8 20.Jf3 Vxg2 21.Vg1 Da4+22.Dc2 Dxc2+ 23.Kxc2 Vxg1 24.Jxg1 Sd4 25.Jh3 d6 26.Sf1 h6 0-1

PŘÍKLADY SPOLUPRÁCE VE STŘEDNÍ HŘE

Radulov - Gulbrandsen, Oslo, 1977 (převzato z: Fr. Pithart: Šachové soutěžní testy, 1977)

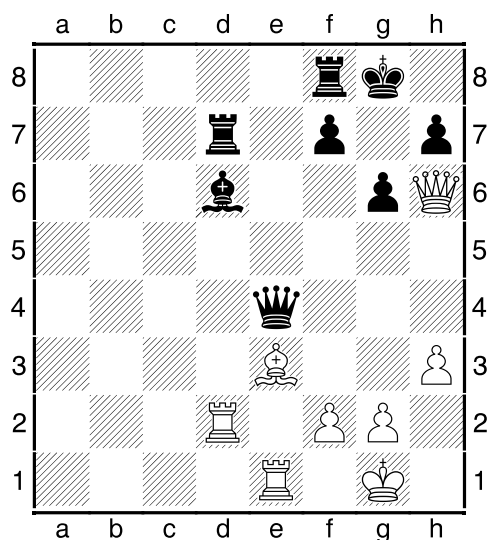
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Jd2 c5 4.Jgf3 cxd4 5.exd5 Dxd5 6.Sc4 Dd6 7.0-0 Jc6 8.Ve1 Jh6 9.Je4 Db4 10.Dd3 Jf5 11.Sd2 Db6 12.Jeg5 Jd6 13.Sb3 Db5 14.Jxf7 Kxf7 15.Jg5+ Ke8 16.Dg3 Jd8 17.Sf4 Jf5 18.Dh3 Se7 19.Ve5 Dc6 20.Vae1 Sxg5 21.Sxg5 Jh6 22.Sxh6 gxh6 23.Dh5+ Ke7 24.Dxh6 Vf8 25.Dh4+ Ke8 26.Dh5+ Ke7 27.Vc5 De8 28.Vc7+ Sd7 29.Dc5+ Kf7 30.Dxd4 1-0



Pozice po 20. Vae1 je ukázkou spolupráce šestice bílých figur v útoku na krále zadržného v centru. Dvě černé věže nepracují vůbec. Ostatní obránci jsou přetížení obranou pěšce e6.

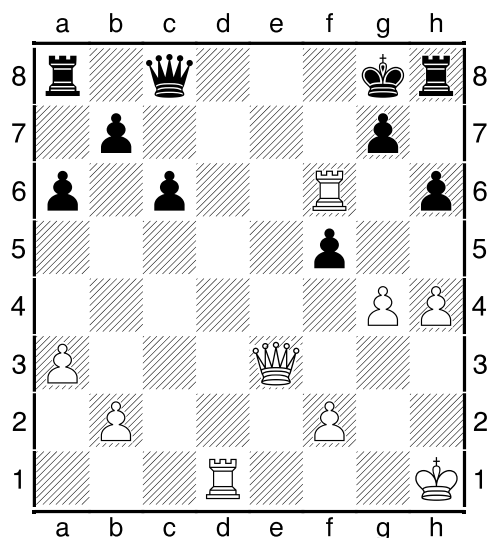
Následující pozice pochází z partie **Mattison - Apšeniek** (nedatováno, převzato z L. Pachman: „Taktika moderního šachu“, 1962). Bílé figury ideálně spolupracují - věže stojí na volných sloupcích s hrozbami vazby a odtahu a dáma se střelcem útočí na slabá černá pole kolem černého krále. Černé figury to mají naopak. Dáma je pod hrozbou odtahu, jedna věž svázaná, druhá překáží střelci v převodu na důležitou obrannou diagonálu a1-h8.

Bílý na tahu vyhraje.



Řešení: 1: Vxd6 Vxd6 2. Dxf8+ Kxf8 3. Sh6+ Kg8 4. Vxe4 a bílý získal rozhodující převahu

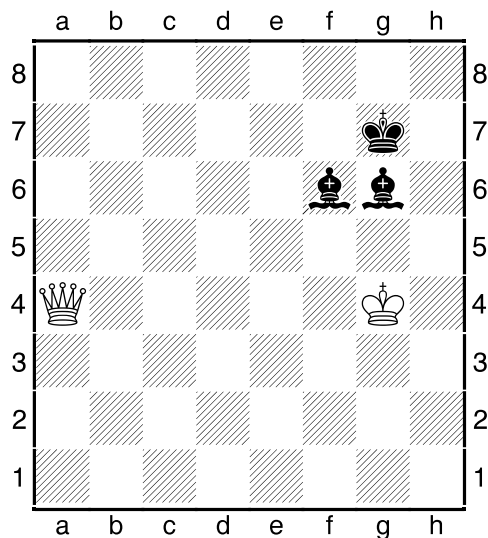
Diagram níže je z partie **Steinitz - NN**, 1861. Všechny tři těžké figury mají volný sloupec, jednotahově mohou napadnout krále i dámu, ideálně spolupracují. Žádná z černých figur se ničím podobným pochlubit nemůže. Vypadá to, že Vf8 se dokonce schovává za svého krále. Va8 se do hry nestihla zapojit vůbec a Dc8 se z obrany vzdálila. Pozice je zralá k zakončení. Steinitz matil čtvrtým tahem.



Řešení: 1.Vd8+!! Dxd8 2.De6+ Kh7 3.Vxh6+!! gxh6 4.Df7 mat.

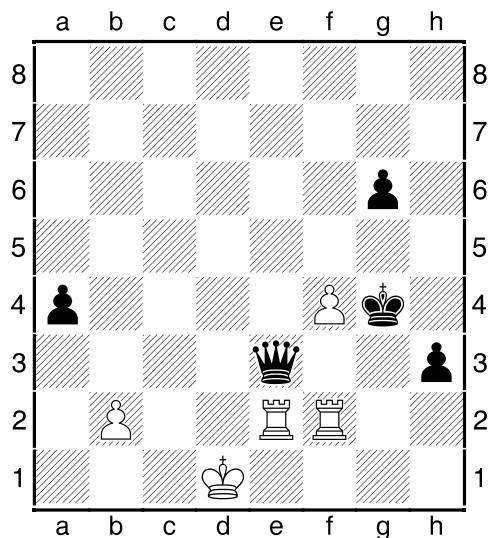
PŘÍKLADY SPOLUPRÁCE FIGUR V KONCOVCE

Pozice níže je převzata z Šachových koncovek Richarda Biolka (2007). Spolupracující střelci, pokud nepustí dopředu soupeřova krále, mohou udržet remízu i proti dámě.



Např. 1. Dd7+ Kg8 2. De6+ Kg7 3. Kf4 Sh7! 4. Dd7+ Kg6 5. De8+ (5. Kg4 Sg8! 6. De8+ Kg7 7. Kf5 Sh7+ 8. Kf4 Sg6 =) 5. - Kg7 6. Kg4 Sg6 =

V pozici z partie **Kubík-Koutný**, Vsetín 2012, se bílý po svém tahu Vde2 vzdal.



Bílé figury v předchozím průběhu spolupracovaly, jak nejlépe to šlo. Všechny se navzájem kryly a současně bránily v postupu černému h-pěšci. Když však dopředu pronikl i černý král, spolupráce černých figur převáží spolupráci bílých. Černý král postoupí na g3 a hrozby postupu h-pěšce nebo výměny dámy za věže s následným dobytím pf4 již bílý nepokryje.

ZÁVĚR

Měřítkem úspěšnosti lidských společenství, jedno zda sportovních klubů, firem, států či celých civilizací, je úroveň spolupráce jejich členů. Ti, kdož jsou schopni lepší spolupráce, jdou nahoru. V šachu je to podobné. I zde je klíčovým faktorem spolupráce. Ten, jehož figury lépe spolupracují, vyhrává. **Měřítkem síly šachisty je spolupráce jeho figur.**

POUŽITÉ PRAMENY

Biolek Richard: Šachové koncovky, Brněnská šachová škola, 2007

Pachman Luděk: Taktika Moderního šachu, Praha 1962

Píthart František: Šachové soutěžní testy, ČÚV ČSTV 1977

Soubor partií z přeboru Vsetína 2012

Šachový program Fritz 13 včetně partiové databáze

Tréninkové materiály Martina Beila (studie „Bláthy“) a Marka Vokáče (partie Steinitz - NN)