

PREČO POZIČNÁ HRA?

Mnohí mladí šachisti vidia krásu všachu hlavne v taktike, prekvapivých kombináciách a neočakávaných matoch či ziskoch dámy. Ale skutočnosť je taká, že keď chceme takú kombináciu pripraviť, musíme najprv na šachovnici dosiahnuť **strategickú výhodu**. A tú dosiahneme vtedy, ak rešpektujeme zásady stratégie a snažíme sa vytvoriť a ovládnuť určité strategické prvky (otvorený stĺpec, centrum, slabé a silné body...)

KEDY POZIČNÁ HRA?

Pokiaľ ovládame stratégiu a nedá sa alebo ju nechceme okamžite využiť na taktický manéver, zisk či mat, môžeme pokračovať ďalej, využiť princípy na ďalšie zlepšenie našej pozície - **pozičnej hry**.

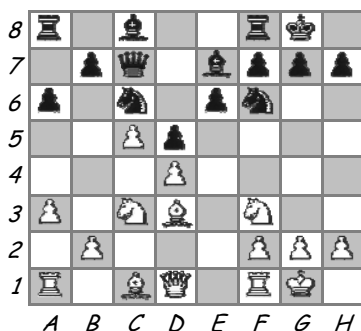
Pozičná hra v sebe zahŕňa všetky princípy stratégie vysvetlené v predchádzajúcej prednáške, ale naviac sa riadi ďalšími princípmi ako sú obmedzenie pohybu, profilaktika (napr. "izbytočnaja zaštitá"), stratégia centra a pod. Ak chceme teda hovoriť o správnej pozičnej hre, musíme rešpektovať všetky naučené elementy a princípy stratégie a ešte k tomu sa musíme naučiť používať ich v širšom zmysle, dôkladnejšie pochopiť ich vplyv na pozíciu, k čomu nám pomôžu i nové prvky.

Veľký význam pre správnu pozičnú hru majú hlavne tieto prvky:

1) obmedzenie pohybu súpera

/priamo súvisí s pešiakovými reťazcami, blokádou, zlým a dobrým strelcom .../

BNT



V tomto postavení má čierny veľmi obmedzený pohyb, jeho pozícia je stiesnená, ako bielopolný, tak čiernopolný strelce sa prakticky nemôžu pohybovať. Bieleho figúry naproti tomu sú úplne voľné.

Čiže biely v tomto prípade dosiahol cieľovú pozíciu -

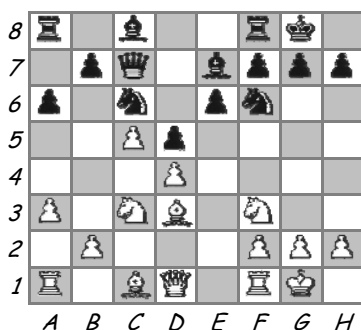
obmedzil pohyb súperových figúr.

Keď toto dosiahol, v ďalšom sa musí snažiť udržať získanú výhodu a teda:

2) boj proti vyslobodzujúcim ťahom súpera

/obyčajne sa snažíme zabrániť postupu nezablokovaného pešiaka z reťazca, ktorý tým uvoľní linku pre strelca, príp. dámu a oslobodí tak aj ďalšie figúry - napr. po bratí aj stĺpec pre veže .../

BNT



Veľmi dôležité je, aby figúry prichádzali do priameho styku so súperovou armádou, bez bránenia vlastnými pešákmi, preto sa snažíme zavrieť súperove figúry za jeho pešiakovým reťazcom a keď sa nám to podarí, sústredíme všetky svoje sily na zabránenie vyslobodzujúcim ťahom súpera (obyčajne je to ťah pešákom z reťazca).

V tomto prípade je to ťah e5, preto by bolo logické dodatočne brániť pole e5, resp. postaviť na neho blokujúcu figúru.

3) ovládnutie a udržanie dôležitých bodov (silné body, blokujúce polia ...)

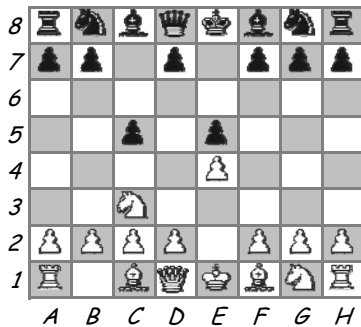
/vedomme si, že obranná figúra, ktorá je v tesnom kontakte s dôležitým polom, znásobuje svoju silu - videli sme to napr. pri blokujúcom poli u priechodného pešiaka. Aj preto tieto polia bránime viackrát, ako sa nám momentálne javí byť potrebné = "izbytočnaja zaštitá"./

VZNIK A VÝZNAM SLABÝCH A SILNÝCH POLÍ

Pešiak sa môže pohybovať len dopredu, ak raz urobí krok, už ho nemožno vrátiť, preto si musíme dávať pozor na ťahy pešiakmi a s tým súvisiacu pešakovú štruktúru. Obranné rozmiestnenie pešakov rozvíjame podľa plánu. Zohľadňujeme najmä fakt, že pri kroku pešiaka vzniknú po oboch jeho stranách **oslabené** polia, ktoré už daný pešiak nemôže chrániť. Pokiaľ tieto polia nechráni a nemôže chrániť ani vedľajší pešiak, vznikne v našej pozícii diera - **slabé pole**, na ktoré môže súper s výhodou umiestniť figúru, najmä jazdca. Figúra na slabom poli pôsobí veľmi efektívne najmä preto, že nemôže byť odtiaľ vyhnaná pešiakom. Pre súpera je výhodné, ak je takéto pole ešte navyše kryté jeho pešiakom, tak vzniká **forpost** - predsunutý bod, ktorý je už prakticky navždy v jeho moci a môže pôsobiť ako odrazový mostík pre útočné operácie. V každom prípade figúra na takomto poli veľmi obmedzuje naše operácie. Navyše súper sa snaží podporiť figúru na forposte ďalšími figúrami a skoordinať operácie s jej pôsobnosťou, čím sa jej sila ešte zvyšuje.

Ukážeme si príklad vzniku takéhoto slabého bodu/forpostu nesprávnou hrou čierneho.

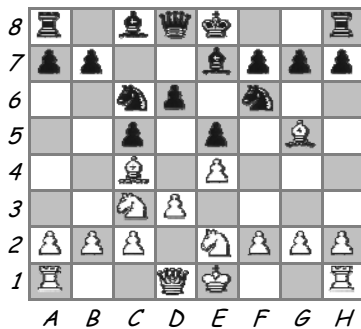
BNT



1.e4 e5 2.Jc3 c5 ?

- oslabuje hlavne polia d6 a d5, pretože tie už nemôžu byť kontrolované pešiakmi

BNT



3.Sc4 Jf6 4.d3 Jc6 5.Sg5 Se7 6.Jge2 d6

- ďalším ťahom biely zlikviduje obranu pol'a d5:

7.Sxf6

pole d5 je v moci bieleho, ešte treba dokončiť vývin

8.O-O 0-0 9.Jd5 Se6 10.Jec3

biely umiestnil na pole d5 jazdca a poistil ho ďalším jazdcom

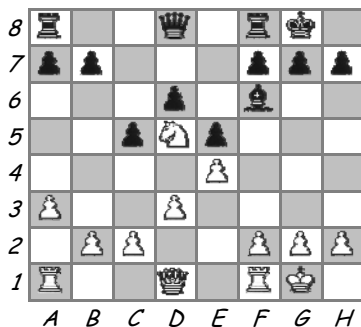
pre prípad výmeny. Navyše strelec z c4 tiež pôsobí na d5

10.... Jb4

- ani výmenami už pole d5 nedostane pod svoju kontrolu

11.a3 Jxd5 12.Sxd5

ČNT



12.... Sxd5?

- týmto úplne odovzdáva svoje slabé pole d5 bielemu jazdcovi

13.Jxd5

Jazdec sa už nedá z centrálného pol'a d5 vyhnať, je poistený a veľmi silný, pozícia je pre bieleho veľmi dobrá.

Aby sme mohli uvedené a samozrejme i ďalšie prvky pozíicnej hry uplatniť, najprv musíme mať zabezpečenú vlastnú pozíciu, aby sa nám nestalo to, čo plánujeme urobiť súperovi. K tomu slúžia princípy profilaktiky:

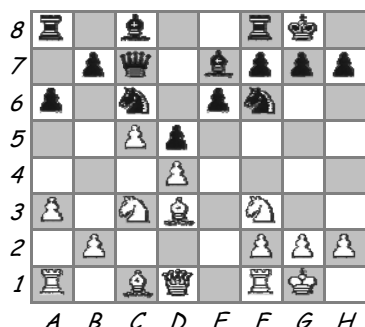
PROFILAKTIKA

je základom pozíicnej hry. Pod týmto pojmom rozumieme prijatie opatrení, smerujúcich k zabráneniu vykonania určitých manévrov protivníka pri obrane slabých bodov a udržaní pozície na silných bodoch.

Na základe typov týchto manévrov rozdeľujeme profilaktiku na:

a) vonkajšia profilaktika /oslobodzujúci chod pešiakom súpera/

BNT



Je zrejmé, že čierny sa bude snažiť o vyslobodzujúci ťah pešiakom a to e5.

Na prvý pohľad sa zdá potrebné buď zablokovať pole e5 umiestnením nejakej figúry (jazdca), alebo pripoistiť ho tak, aby po ťahu e5 čierny prišiel o materiál. Zámer je jasný, avšak po podrobnejšom preskúmaní vysvitne, že nie je jednoducho uskutočniteľný - otázka - prečo?

Biele preto pripravuje útok na dôležité pole takto:

1.b4! e5? 2.dxe5 Jxe5 3.Sf4! Jxf3+ 4.Dxf3 Dd8 5.h3

s nasledujúcim Vd1 a umiestnením jazdca či strelca na dôležité blokujúce pole d4.

Úloha - posúďte novú vzniknutú pozíciu z hľadiska vonkajšej profilaktiky a tiež možnosti bieleho po inej odpovedi ako 1...e5.

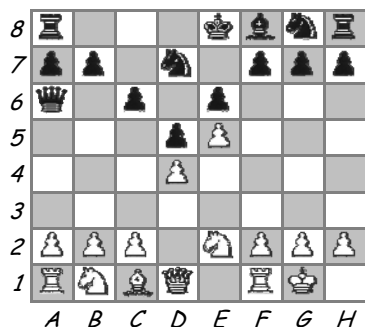
b) vnútorná profilaktika /obrana dôležitých bodov v širšom zmysle/

DÔLEŽITÝ BOD - nemusí byť len silný bod, ale i napr. blokujúce pole, resp. bod, ktorý má potenciál v blízkej budúcnosti sa takým stať.

Vnútorná profilaktika hovorí o tom, že dôležité body je nutné brániť navyiac, čiže pokryť ich viackrát ako je potrebné, aby sme tak predišli možným kombinačným prečísleniam súpera a tým dobytíu konkrétneho bodu ("izbytočnaja zaštitá"). Zároveň tak zabezpečíme priamy kontakt čo najväčšieho počtu figúr s dôležitým bodom, čiže s momentálnym centrom diania na šachovnici a navyiac umožníme niektorej figúre bez straty ochrany daného bodu vzdialiť sa a vykonať dočasne inú potrebnú činnosť.

pripomienka č.1 - obrana blokujúceho poľa (z lekcí o priechodnom pešiaku)

BNT



Pole e5 je dôležitým blokujúcim polom, preto je potrebné dodatočne ho poistiť.

1.Jd2 Je7 2.Jf3! Jg6 3.Ve1 Sb4 (strelec mieri na c7)

4.c3 Sa5 5.Sf4 (tretia rezervná obrana) 0-0 6.Sg3 Sc7 ...

Pole e5 je dostatočne (s rezervou) pokryté.

Partia po niekoľkých ťahoch dospela do tejto pozície:

BNT

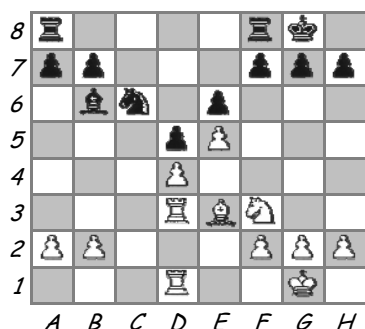


Pešiak e5 sa stal rozhodujúcim bodom (klinom) a jeho "izbytočnaja zaštitá" jednak nedovolila súperovi ho dobyť a jednak umožnila okolo neho sústrediť figúry, ktoré sa následne aktivizovali do útoku na kráľa.

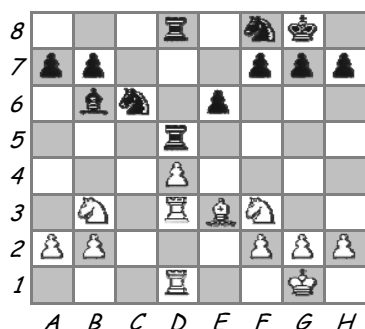
1.Jf6+ Kh8 2.Jxh7 Jxh7 3.Jxf7+ Vxf7 4.Vxf7

pripomenka č.2 - obrana silných a slabých bodov

- izbytočnaja zaštitá sa aplikuje len na silné body. Na slabé body je vhodné ju používať len v prípade, ak tieto pomáhajú zaistiť iné, silné body.



Bod d4 je síce slabý, ale pomáha zaistiť silný bod e5 (ktorý vytvára klin v pozícii súpera) a naviac je blokujúcim bodom. Preto izbytočnaja zaštitá od zdvojených veží je správna a je pre čierneho nebezpečná.

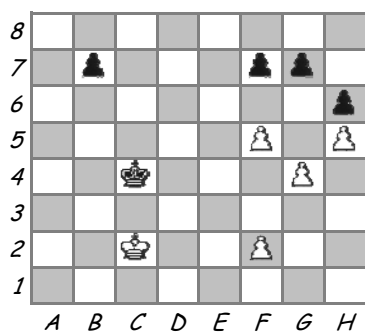


V tomto prípade je bod d4 tiež slabý, naviac nepredstavuje blokujúce pole a nepodporuje silný bod (na e5 nie je pešiak). Takže tu zdvojenie veží na d stĺpci nemá opodstatnenie, predstavuje skôr slabinu - pasivita.

4) všeobecná pohyblivosť skupiny pešiakov

je v protiklade k obmedzeniu pohybu (súpera). To v ideálnom prípade znamená, že naša pohyblivá masa pešiakov obmedzí na minimum pohyblivosť súperových figúr (i pešiakov). Musíme si ale uvedomiť, že v pozícnom ponímaní nehovoríme o pohyblivosti jednotlivého pešiaka, ale celej skupiny (jednotlivec nemá pre pozíciu celej armády rozhodujúci význam, i keď v konečnom dôsledku môže vyhrať partiu, ale to je záležitosť taktiky, nie pozícnaj hry). V tomto ponímaní sa aj slabý, zaostalý alebo zdvojený, pešiak môže javiť ako dobrý, pretože je súčasťou pohyblivej skupiny a podporuje silného predného pešiaka.

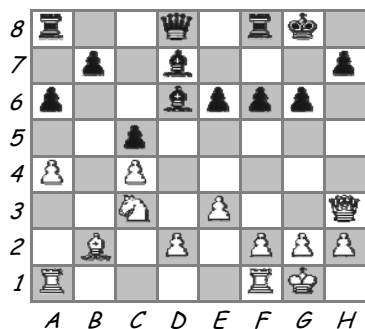
BNT



Na prvý pohľad má čierny všetko, čo môže chcieť - centralizovaného kráľa, voľného vzdialeného pešiaka a naviac zaostalý zdvojený biely pešiak nevyzerá dobre ... Ale biely má pohyblivú masu pešiakov, ktorá je silná ako celá skupina a to vyváži výhody jednotlivcov čierneho.

1.f6! proti zablokovaniu gxf6 2.f4 Kd5 3.g5 fxg5
4.fxg5 Ke5 5.gxh6 Kf6 6.Kb3
teraz vznikla ďalšia pohyblivá skupina pešiakov, ktorá je nedotknuteľná (zapamätat' princíp!).

BNT



Biely má zaostalého pešiaka na d2, ktorého sa síce môže zbaviť ťahom d4, ale je to to najlepšie riešenie? Ukazuje sa, že môže viesť do pohybu masu pešiakov na kráľovskom krídle a pešiak d2 z pozície d3 ju bude podporovať, čiže bude jej súčasťou. Ťah d4 tu nie je na mieste aj vzhľadom na Sb2 - diaľková podpora pohybl. masu pešiakov.
1.f4 De7 2.e4 Sc6 3.g4 s nasledujúcim d3 a silným útokom pešikovej masu.

5) širší význam boja o centrum

hovorí o nevyhnutnosti boja o centrálne polia (nie pešiaky, ale polia) a prepojení s ostatnými pozíčnými prvkami (obmedzenie pohybu súpera, pohyblivá masa pešiakov ...)

Zopakujme si teraz základné princípy centra:

a) nestrácame tempá

ČNT



Čierny neodpustiteľne stratil tempo ťahom:

1...a6 čo biely okamžite vaužil na protiúder v centre
2.Jd5! Jxd5 3.exd5 Jd4 4.Jxd4 Sxd4 5.c3 Sb6 6.d4 ...
s prevahou v centre a teda veľkými vyhlídkami na jej uplatnenie.

b) "neodbiehame" od boja o centrum na krídla

BNT



1.f5?

je odklon z centra, pešiak f je potom už mimo hru, nepôsobí na centrálne polia, znižuje napätie v centre. Správne je Jf3. Po f5 čierny prostredníctvom
1...Jd4 a c6 - b5 - a5 s vyhlídkou na d5 získa silný útok na dámskom krídle a prevahu v centre.

c) vzťah centra a oslobodzujúceho ťahu súpera - izbytočnaja zaštitá

BNT



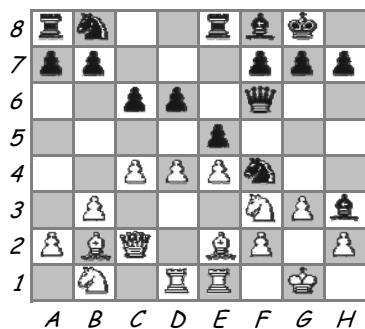
Z hľadiska pozíčnej hry biely zablokoval centrum a obmedzil pohyb súpera na dámskom krídle. Teraz sa musí snažiť zabrániť oslobodzujúcemu ťahu súpera - c6. Na to slúži okrem iného aj dostatok síl na dámskom krídle (izbytočnaja zaštitá) a tiež v centre.

1.Je2? prevod jazdca na kráľovské krídlo je nesprávny, pretože umožní čiernemu oslobodzujúci ťah c6.

1...Jh5 2.Dd2 g6 3.g4 Jg7 4.Jg3 c6!

d) odvrátenie nepodlož. útoku na krídle protiútokom v centre

BNT



Čierny posledným ťahom Jf4 zaútočil na kráľovskom krídle, ale je to útok nepodložený stabilnou pozíciou v centre. Biely odpovedal rázne a správne:

1.dxe5 dxe5 2.Jxe5 Vxe5 3.Sf1 Jd7 4.Dd2 a teraz sa ukazuje, že útočiace čierne figúry nespupracujú a biely získa výhodu. Tiež mohol hrať jednoduchšie:

3.Sxe5 Jxe2+ 4.Dxe2 Dxe5

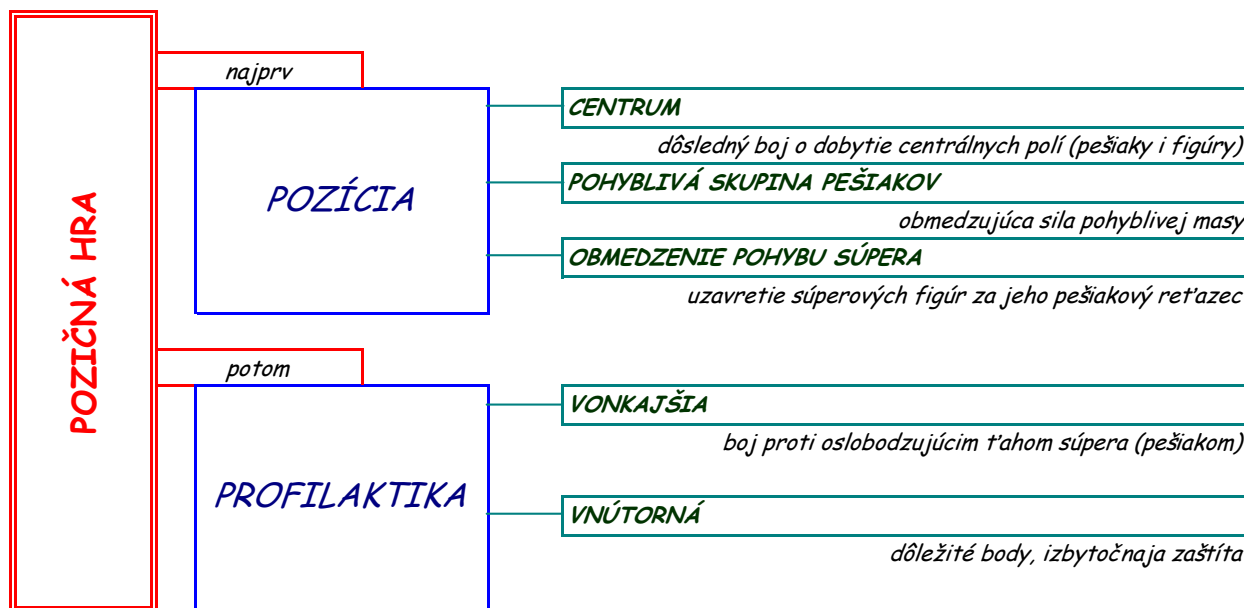
5.Vd8 s prevahou v centre.

Dobytie centra neznamena, že tam musia byť nevyhnutne pešiaky, rovnako výhodné je umiestniť tam figúry.

Pešiaky v centre - najväčšia stabilita

figúry v centre - najväčšia účinnosť - dosah figúr

ZHRNUTIE ÚVODU DO POZIČNEJ HRY



Zopakujme si niektoré dôležité body (zásady) pozičnej hry:

- 1 - nemusí byť každý ťah útočný, ale každý musíme skúmať vzhľadom na bezpečnosť pozície (mal by byť tiež v súlade s plánom)
- 2 - boj o centrálna polia všetkými prostriedkami (pešákmi i figúrami) bez nepatričného odsťahovania na krídlové akcie
- 3 - dobytie centra využiť ako prostriedok na obmedzenie pohybu súpera
- 4 - boj proti vyslobodzujúcim ťahom súpera (vonkajšia profilaktika alebo profilaktika frontu či hraníc)
- 5 - kontakt figúr s dôležitými bodmi (vnútorná profilaktika, izbytočná zaštíta)
- 6 - snaha o všeobecnú pohyblivosť masy pešakov (nie jednotlivca)
- 7 - POZIČNÚ HRU CHARAKTERIZUJE NIE ÚTOK, ALE OBRANA A AKCIE, VEDÚCE K POSILNENIU DANEJ POZÍCIE

Ďalším dôležitým taktickým prvkom v pozícinej hre je i obetovanie materiálu za pozíciu:

POZIČNÁ OBET'

Pozíčná obeť je obeť materiálu za zlepšenie pozície (všeobecne). Konkrétnym výsledkom môže byť napríklad útok na súperovho kráľa, otvorenie stĺpcov či diagonál, znehodnotenie pešiakovej štruktúry protivníka a pod. Vždy sa však jedná o aktivizáciu (oslobodenie) figúr u obetujúcej strany a naopak o obmedzenie pohybu figúr opačnej strany, takže vlastne dynamický pomer materiálu môže byť v prospech obetujúceho, hoci staticky má materiálnu nevýhodu. Častá je i pozíčná obeť materiálu za obmedzenie iniciatívy súpera (obraná obeť).

Najčastejšie býva obetovaný:

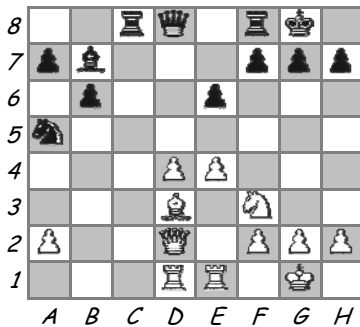
- 1) PEŠIAK
- 2) KVALITA
- 3) LAHKÁ FIGÚRA (za pešiaka)

Najčastejšie sa pozíčná obeť vyskytuje za účelom:

- a) zosilnenie útoku na kráľa
- b) rozrušenie pešiakovej štruktúry
- c) oslobodenie (úprava pešiakovej štruktúry)

PEŠIAK

BNT



1) c) + a)

Bielý potrebuje uvoľniť svojho strelca d3 a zároveň tiež čo najviac obmedziť pohyb súperovmu strelcovi b7.

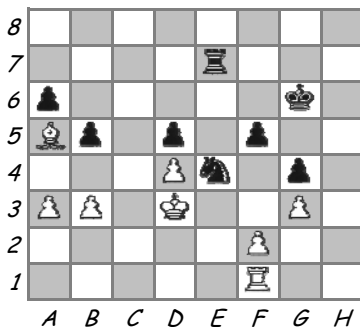
1.d5! (e5 nebolo dobré, pretože odovzdá čiernemu pole d5 a umožní Sxf3)

1...exd5 2.e5 Jc4 3.Df4 Jb2 (snaha o výmenu Sd3)

4.Sxh7+ Kxh7 5.Jg5+ Kg6 6.h4! Vc4 (hrozilo Vd4)

7.h5+ Kh6 8.Jxf7+ Kh7 9.Df5+ Kg8 10.e6! ...

ČNT



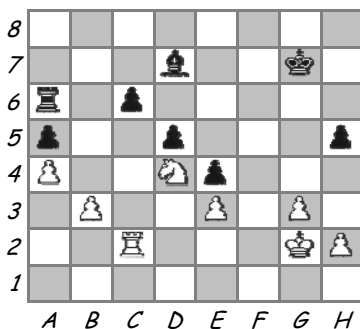
1) b) + c)

Pozíčná obeť v koncovke:

Čierny má pozíčnú prevahu, ale nedarí sa mu preniknúť do tábora súpera. Potrebuje rozrušiť jeho štrukt. pešiakov:

1...f4! 2.gxf4 Vh7 3.Sd2 Jxd2 4.Kxd2 Vh3 ...

BNT



1) c)

Čierny má veľkú prevahu (strategicky popíši) a hrozí previezť kráľa na d6 s následným c5. Biely aby tomuto manévru zabránil, potrebuje oslobodiť svoje figúry (kráľa) a centralizovať ho.

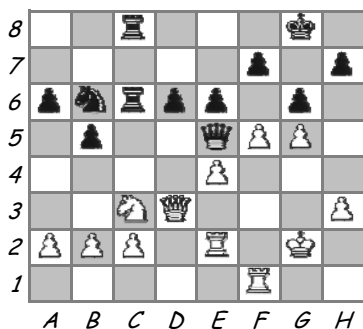
1... g4!! 2.hxg4 (alebo h4 - Kh3)

2... Kg3 3.Kf6 Kf4 (1/2)

Bielý kráľ je centralizovaný, pohybuje sa voľne po čiernych poliach a nedovolí čiernemu zosilniť pozíciu.

KVALITA

ČNT



2) a)

Bielý príliš oslabil svoju pozíciu (kráľ'a) a jeho útok je nedôrazný. Čierny to môže využiť, ale len ak otvorí cestu svojim figúram:

1...Vxc3 2.bxc3 Vxc3 3.Dd2 Dg3+

sťahujú sa mraky, pozícia čierneho je veľmi aktívna

4.Kh1 Dxh3+ 5.Kg1 Jc4 s tempom 6.Df4 Vg3+ 7.Kf2 Vg2+

8.Ke1 Dc3+ ...

ČNT



2) b)

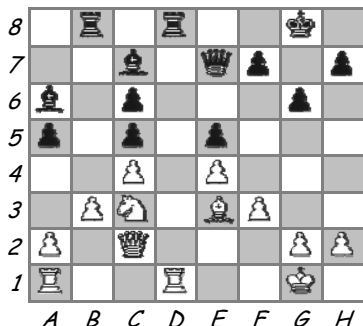
Čierny má aktívnejšiu pozíciu, ale ak chce byť úspešný, musí rozbiť kryt bieleho kráľ'a:

1...Sxf3 2.Jxf3 Vxf3 3.gxf3 Jd4 4.Kg2 Jef5 5.Sg3 Df7

6.f4 g5 linky na bieleho kráľ'a sú otvorené

7.cxd5 gxf4 8.dxe6 Dh5 9.e7 Jxh4+ ...

ČNT



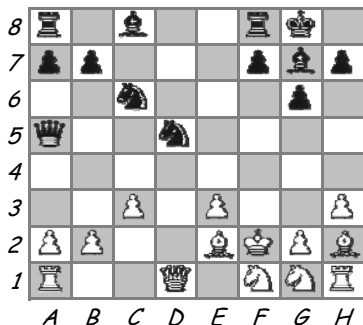
2) c)

Bielý stojí lepšie, má viac priestoru, dobrého strelca a navyše hrozí po Df2 brať na c5. Strelci čierneho sú znehybnené vlastnými pešiakmi. Aby zlepšil svoju blokovanosť, musí obetovať kvalitu:

1...Vd4! tým by spojil pešiakov do reťazca, utvoril priechodného pešiaka a oslobodil strelcov. 2.Je2 Sc8 3.Jxd4 cxd4 4.Sf2 c5 5.Vf1 f5 6.Sg3 Sd7 7.Vad1 f4 8.Sf2 g5 9.g4 fxg3 10.Sxg3 Sh3 11.Vf2 h5 12.Vfd2 h4 13.Sf2 Vf8 ...

FIGÚRA

ČNT



3) b)

Čierny má za obet pešiaka dobrú kompenzáciu, biely kráľ' je zadržaný v centre ... ale ako ďalej?

1...Sxc3! otvára dráhy pre svoje figúry

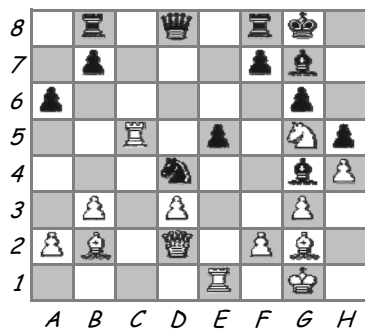
2.bxc3 Jxc3 3.Dc2 Sf5 4.Db3 Je4+ 5.Kf3 Vad8 6.Vc1 Se6

7.Db2 Df5+ 8.Sf4 g5 9.g4 Dg6 10.Jg3 gxf4 11.exf4 Sd5

12.Jf5 Jd6+ 13.Kf2 Jxf5 ...

Samostatná práca:

BNT



Biely má dobrú pozíciu, ale ako zvýšiť tlak (aktivitu)?

1.Vxe5! Sxe5 2.Vxe5 Vc8 3.Vd5 Je2+ 4.Kh2 Dc7 5.Je4 f5
6.Dh6! ...

2..... f6 3.Sd5+ Kg7 4.Sxd4 fxe5 5.Sxe5+ ...

2..... Jc6 3.Vd5 De7 4.Je4 f6 5.Dh6 Dg7

6.Dxg7+ Kxg7 7.Vxd6 ...

2..... Je6 3.Vxe6 Sxe6 4.Dc3 ...