

# Princípy hry v otvorení

Základom správnej hry v otvorení ako aj v celom šachu je **hodnotenie pozície a prepočet variantov**.

Keď chceme dostať z otvorenia dobrú pozíciu, musíme vedieť ohodnotiť, ktorá pozícia je dobrá a ktorá je zlá.

Hodnotenie pozície vychádza z vlastností šachovnice – teda bojiska, kde sa partia odohráva, vlastností figúr – ako jednotlivé figúry môžu ťahať a pravidiel podľa ktorých sa hrá šach. Veľmi dôležité je pravidlo o mate a pate. Toto pravidlo sa odráža v hodnotení pozície ako pravidlo – **Pozícia kráľov**

Ďalšie dôležité pravidlo je, že ťahy súperov sa pravidelne striedajú. Začína biely, potom ide čierny a zase biely a čierny až kým sa partia neskončí. Toto pravidlo je zachytené v hodnotení pozície ako - **Aktivita figúr**. Špeciálne v otvorení hovoríme o **Vývine figúr**.

Spôsob ako jednotlivé figúry ťahajú je v hodnotení pozície označený ako - **Materiál**.

Špeciálnu funkciu pešiakov v šachu popisuje – **Pešiaková štruktúra**.

## Hodnotenie pozície :

**Čechov**

**pozícia kráľov**

**materiál**

**pešiaková štruktúra**

**aktivita figúr**

**Karpov**

**Materiál**

Priame hrozby

**Pozícia kráľov**

Otvorené stĺpce a diagonály

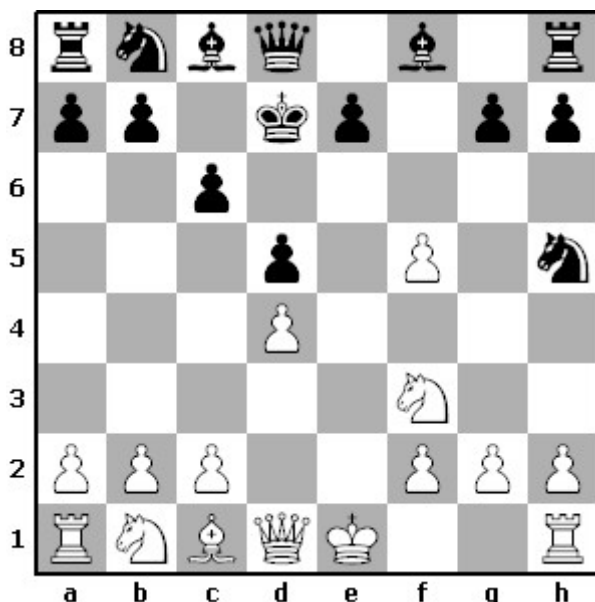
**Pešiaková štruktúra**, slabé a silné polia

Stred a priestor

**Aktivita figúr**

## Kedy hodnotíme pozíciu :

Zdá sa, že hodnotiť pozíciu je veľmi jednoduché. Nie je to ale celkom pravda. Veľmi dôležitý je moment, kedy hodnotíme pozíciu.



Biely na ťahu :

Použijeme zjednodušený spôsob podľa Čechova :

**Pozícia kráľov** : biely stojí jasne lepšie

**Materiál** : čierny je jasne lepší – má o figúru viac

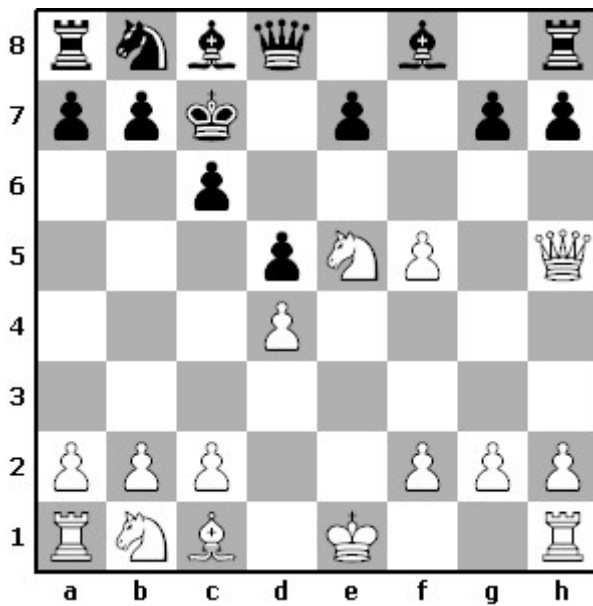
**Pešiaková štruktúra** : biely má trochu lepšiu štruktúru, čierny má zaostalého pešiaka e7

**Aktivita figúr** : biely má aktívnejšie figúry

Podľa tohto hodnotenia stojí **biely síce lepšie, ale nemá ešte rozhodujúcu prevahu**. Má síce podstatne lepšieho kráľa, ale má oveľa horší materiál. Prevahu mu zabezpečuje lepšia pešiaková štruktúra a lepšia aktivita figúr.

To však nie je pravda. Biely má rozhodujúcu prevahu v tejto pozícii.

Po ťahoch 7. Je5+ Kc7 8. Dxd5 vznikne táto pozícia :



Čierny na ťahu :

**Pozícia kráľov** : biely stojí jasne lepšie

**Materiál** : biely má o pešiaka viac

**Pešiaková štruktúra** : biely má trochu lepšiu štruktúru, čierny má zaostalého pešiaka e7

**Aktivita figúr** : biely má aktívnejšie figúry

Biely má jasnú výhodu vo všetkých kritériách.

Prečo nám v predchádzajúcom diagrame vyšlo, že čierny má materiálnu výhodu a teraz nám vyšlo, že biely.

**Lebo prvý krát sme hodnotili pozíciu v nevhodný okamžik.** Kedy je správny okamžik na hodnotenie pozície?

Pozíciu hodnotíme vtedy, keď v pozícii neexistujú forsírované ťahy, ktoré výrazne menia kritéria hodnotenia.

## Vzťahy medzi figúrami :

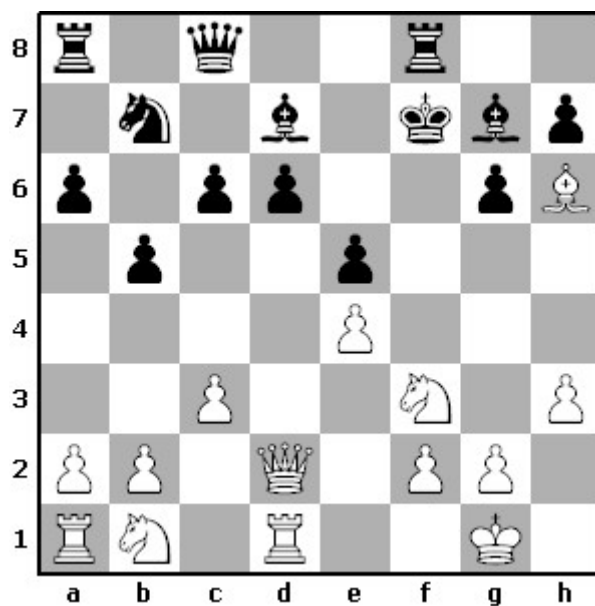
**Podpora**

**Prekrytie – štít**

**Obmedzenie vlastných figúr**

**Napadnutie**

**Obmedzenie súperových figúr**



### **Podpora :**

Dáma d2 podporuje strelca h6

Jazdec b7 podporuje pešiaka d6

Pešiak g2 podporuje pešiaka h3

### **Prekrytie – štít**

Pešiak d6 pokrýva strelca d7, je štítom pre strelca d7

### **Napadnutie**

Jazdec f3 napáda pešiaka e5

Dáma d2 napáda pešiaka d6

Strelec d7 napáda pešiaka h3

### **Obmedzenie súperových figúr**

Pešiak h3 a e4 obmedzujú strelca d7

Pešiak e5 obmedzuje Jazdca f3

### **Obmedzenie vlastných figúr !**

Pešiak c3 a dáma d2 obmedzujú jazdca b1

Pešiak e5 obmedzuje strelca g7

Pešiak c6 obmedzuje strelca d7 a dámu c8

## **Rola figúr :**

Útočí aj bráni

Útočí

Bráni

Nezasahuje do hry

### **Útočí aj bráni**

Dáma d2 útočí na pešiaka d6 a bráni strelca h6

### **Útočí**

Strelec d7 útočí na pešiaka h3

### **Bráni**

Jazdec b7 bráni pešiaka d6

### **Nezasahuje do hry !**

Veža a1 a jazdec b1 nezasahujú do hry

Veža a8 nezasahuje do hry

## **Princípy aktivity :**

Útočný ťah

Udržuj napätie

Aktivizuj najmenej aktívnu figúru

Ťah obmedzujúci súperove figúry

Neutralizuj súperove aktívne figúry

Flexibilný ťah

## **Ako hrať otvorenie :**

**E. Svešnikov**

### **Princípy za bieleho :**

Obsadenie stredú

Vývin figúr

Bezpečnosť

Vytvorenie slabiny a útok na túto slabinu

### **Princípy za čierneho :**

Boj o stred

Bezpečnosť

Vývin figúr

Nevytvorenie slabého miesta, prípadne obrana slabého miesta

## Výhoda / nevýhoda :

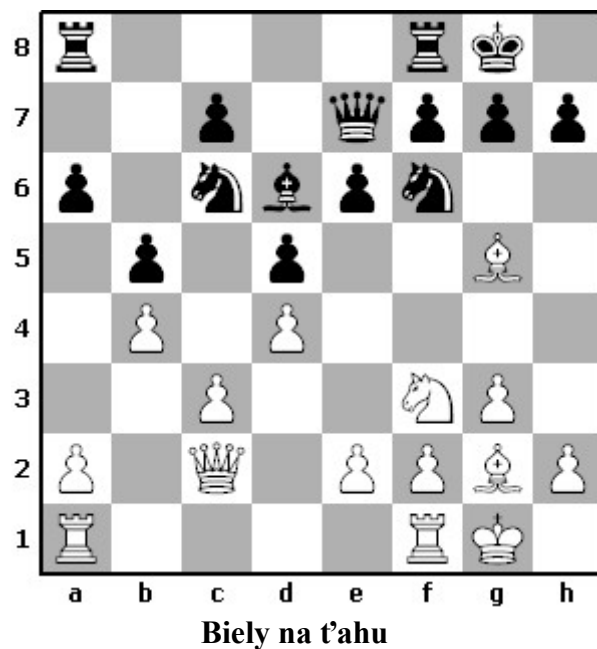
Slabý pešiak

Slabý bod

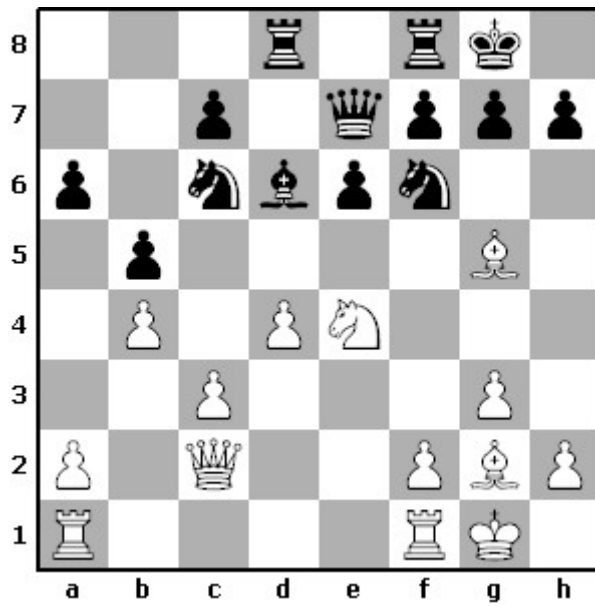
Slabý kráľ

Slabá časť šachovnice

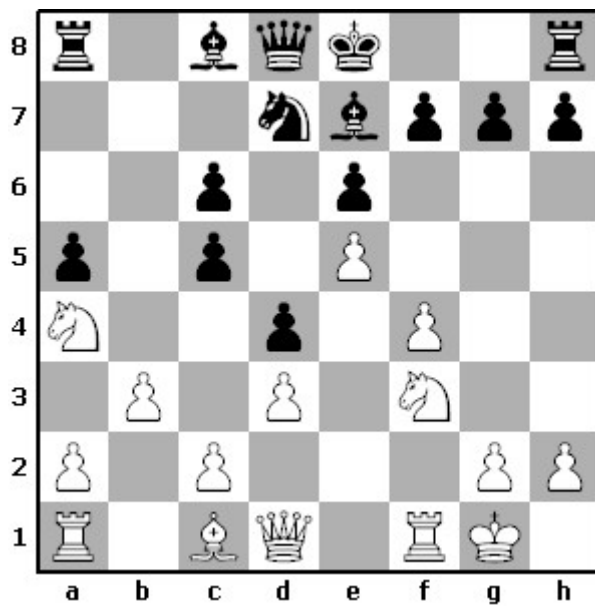
## Dočasné výhody / nevýhody



12. e4! dxe4 13. Jd2! Biely dočasne dáva jazdca na pasívne pole, aby ho previedol na ešte aktívnejšie pole. Vad8 13. Jxe4



### Trvalé výhody / nevýhody



Pešiak a5, c5 a strelec c8 sú trvalé slabiny pozície čierneho

**Užitočný ťah** – ťah spĺňajúci princípy hry v otvorení

**Neužitočný ťah** – je v rozpore s princípmi hry v otvorení

**Aktívny ťah** - ťah spĺňajúci princípy hry v otvorení a princípy aktivity

## Porušenie princípov :

### Príklad 1 :

1.e4 f5? **Nepodporuje vývin a stráca materiál** 2.exf5 **Hrozí Dh5+ Nf6** (2...d5 3.Qh5+ Kd7 (3...g6 4.fxg6 Nf6 5.g7+ Nhx5 6.gxh8=Q)  
4.Nf3 Nf6 5.Ne5+ Kd6 6.Nf7+ Kd7 7.Qe2 Qe8 8.Qe6#) **3.Be2! Vytvára hrozbu Sh5+** (3.d4 d5 4.Bd3 c5 5.c3)  
**3...d6** (3...d5 4.Bh5+ Kd7 5.Nf3 Nhx5 (5...c6 6.d4 Nhx5 7.Ne5+ Kc7 8.Qxh5) 6.Ne5+) **4.Bh5+ Nhx5 5.Qxh5+ Kd7 6.Nf3 s jasnou výhodou bieleho.**

### Príklad 2 :

1.e4 e5 2.Nf3 d5?! 3.exd5 e4 ( 3... – Dxd5 4. Jc3 De6 5. Sb5+ c6 6. Sa4 **s prevahou vo vývine** ) **4.Qe2! Hrozí Dxe4 Nf6 5.d3! Obnovuje hrozbu získať pešiaka e4 Qxd5 6.Nbd2 Nc6 7.dxe4 Qe6 Biely má o pešiaka viac a stojí lepšie.**

### Príklad 3 :

1.e4 e5 2.Nf3 f5?! 3.Nxe5 Qf6 4.Nc4 ( 4.d4 ) 4...fxe4 5.Nc3! Qf7 6.Ne3 c6 7. Nxe4 d5 8.Ng5 Qf6 9.Nf3 Bd6 10.d4 **s výhodou bieleho**

## Tréningové 15 minútové partie :

### 1449 – Jakub Orgoň 15 minútová partia

1.e4 d6 2.Bc4 Nf6 3.Nc3 g6 4.Nf3 Bg7 5.Ng5 e6 (5...O-O) 6.h4 O-O (6...h6 7.Nf3 d5 8.exd5 exd5 9.Bb3 O-O) 7.Be2 d5 (7...c5) (7...h6) (7...e5) 8.h5 Nbd7 (8...h6) 9.hxg6 hxg6 10.exd5 (10.d4) 10...Nxd5 (10...exd5) 11.d4 c5 12.Bd3 Bxd4 (12...cxd4 13.Nce4 Ne5) 13.Qg4 Bxc3+ 14.bxc3 Nxc3 15.Qh4 Kg7 16.Bb2 Rh8 17. Bxc3+ Kg8 (17...e5) 18.Qxh8# \*

### 1421 – Patrik Orgoň 15 minútová partia

1.g3 d5 2.d4 Nf6 3.Bg2 Nc6 4.c3 (4.Nf3) 4...Bf5 5.Nf3 e6 6.O-O Bd6 7.b4 b5 (7...O-O) 8.Na3 (8.Nbd2 a5) 8...a6 9.Bg5 O-O 10.Nc2 Bxc2 (10...a5) 11.Qxc2 Qe7 12.a3 (12.e4 dxe4 13.Nd2 Rad8 14.Nxe4) 12...a5 13.bxa5 Rxa5 14.Bxf6 Qxf6 15. Qd2 Rfa8 16.Ng5 Rxa3 17.Rab1 b4 18.cxb4 Bxb4 19.Qc2 Nxd4 20.Qxh7+ Kf8 21.h4 Nxe2+ 22.Kh1 Bd2 23.Rb7 R3a7 24.Rxa7 Rxa7 25.Rb1 Qxf2 26.Nxe6+ fxe6 27.Rf1 Nxc3+ 28.Kh2 Nxf1+ \*



**Tomáš Vašík - 1415 15 minútová partia**

1.e4 c5 2.Nf3 f6 3.Bc4 e6 4.Nc3 Nc6 5.a3 a6 6.d3 Nge7 7.Be3 d6 8.O-O b5 9.Ba2 e5 10.h3 Nd4 11.Bxd4 cxd4 12.Ne2 Nc6 13.Bd5 Bb7 14.Ba2 Nb8 15.c3 d5 16.exd5 Bxd5 17.cxd4 Bxf3 18.gxf3 exd4 19.Qb3 Nc6 20.Qf7# \*

**1598 - Lukáš Vašík 15 minútová partia**

1.d4 e6 2.Nf3 Nc6 3.g3 h6 4.Bg2 Nf6 5.O-O Bd6 6.Re1 O-O 7.e4 Bb4 8.c3 Be7 9.e5 (9.d5) 9...Nh7 10.Nbd2 d5 11.a3 a6 12.Nb3 Bd7 13.Be3 b6 14.Nfd2 Bg5 \*

**1450 – Karol Kostelanský 15 minútová partia**

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Nd2 dxe4 4.Nxe4 Bf5 5.Ng3 Bg6 6.h4 h6 7.c3 e6 8.Nf3 Nf6 9. Bd3 Bxd3 10.Qxd3 Nbd7 11.O-O Bd6 12.Ne5 Nxe5 13.dxe5 Bxe5 14.Qf3 O-O 15.Rd1 Qc7 16.Be3 Rad8 17.Bc5 Rxd1+ 18.Rxd1 Rd8 19.Rxd8+ Qxd8 20.Bxa7 Qa5 21.Bd4 Bxd4 22.cxd4 Qxa2 23.Ne4 Nxe4 24.Qxe4 Qxb2 \*

**Háčik R. – Chovanec M. 1. Liga západ 20.11.2016**

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 d6 5.c3 Bd7 6.O-O g6 7.d4 Bg7 8.Bg5 f6 9.Be3 Nh6 10.h3 b5 11.Bb3 Na5 12.dxe5 fxe5 13.Bg5 Qc8 14.Bd5 c6 15.Qc1 Nf7 16.Bxf7+ Kxf7 17.Rd1 Nb7 18.Bh6 Rf8 19.Qd2 Re8 20.Qe3 Qc7 21.Nbd2 Kg8 22.Bxg7 Kxg7 23. Nf1 Rf8 24.Ng3 Rf4 25.Rd2 Raf8 26.Nh2 a5 27.Rad1 a4 28.Qa7 Qc8 29.f3 R4f7 30. Qb6 Be6 31.Ng4 h5 32.Ne3 Bxa2 33.c4 bxc4 34.Re1 Qc7 35.Nxc4 Bxc4 36.Qxc7 Rxc7 37.Rxc4 Ra8 38.Rd3 Kf7 39.Nf1 Ke6 40.Ra3 Rb8 41.Rb4 Rcc8 42.Raxa4 Nc5 43.Rxb8 Rxb8 44.Ra2 Nd3 45.Ra6 c5 46.Ne3 Nb4 47.Ra7 Rd8 48.Rg7 Kf6 49.Rb7 Ke6 50.Rg7 Kf6 51.Rb7 Ke6 1/2-1/2