

SEMINÁRNÍ PRÁCE
PRO
ŠKOLENÍ TRENÉRŮ 2.TŘÍDY
(cyklus 2010-2011)

TÉMA PRÁCE:

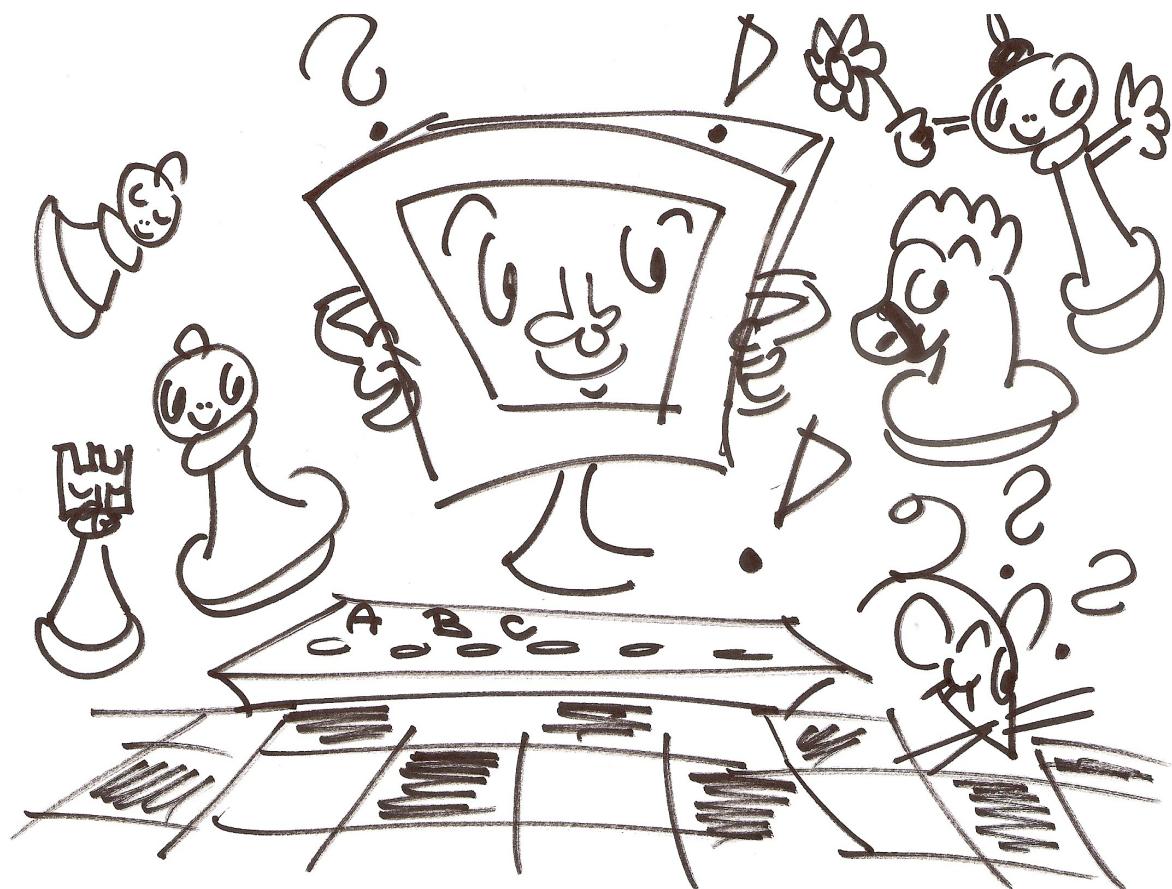
Výcvik v technice propočtu variant.

AUTOR PRÁCE:

Martin Beil

DATUM DOKONČENÍ PRÁCE:

19.duben 2011



OBSAH:

1.	Úvod – propočet variant.	strana 3
1.1.	Význam propočtu variant.	strana 3
1.2.	Místo propočtu variant mezi ostatními šachovými dovednostmi.	strana 4
1.3.	Šachista preferující taktiku a propočet.	strana 5
1.4.	Systematický trénink propočtu.	strana 6
1.5.	Způsob zápisu variant a význam psané formy.	strana 7
2.	Tradiční metody a postupy výcviku propočtu variant.	strana 8
2.1.	Trénink taktického postřehu.	strana 8
2.2.	Strom variant.	strana 10
2.3.	Tahy kandidáti.	strana 10
2.4.	Forzírované varianty.	strana 11
2.5.	Hodnocení konečných pozic jako nedílná součást propočtu.	strana 11
2.6.	Shrnutí obecně platných zásad správného propočtu.	strana 12
3.	Nešachová cvičení a metody výcviku propočtu variant.	strana 13
3.1.	Blechy – představivost a koncentrace.	strana 13
3.2.	Mezisoučty s pěšci – koncentrace a výkon.	strana 14
3.3.	Sherlock Holmes – výkon, přesnost a systematičnost.	strana 14
3.4.	Kolik braní, kolik šachů, kolik matů – systematičnost a kompletnost.	strana 15
3.5.	Paměť úvodní a konečné pozice – kompletnost a paměť.	strana 15
3.6.	Početní cvičení založená na pohyblivosti figur.	strana 16
3.7.	Nešachové hry pro dva hráče založené na propočtu.	strana 16
4.	Šachová cvičení a metody výcviku propočtu variant.	strana 17
4.1.	Mapování pozice a potenciálních možností figur.	strana 17
4.2.	Pořadí tahů ve variantě.	strana 18
4.3.	Teorie černých ovcí.	strana 18
4.4.	Metoda výběru nejagresivnějších a nejforzírovanějších pokračování.	strana 19
4.5.	Metody kontroly materiální situace.	strana 19
4.6.	Pozor na protihru a skryté obrany soupeře.	strana 20
4.7.	Princip „hrozba – krytí“.	strana 21
4.8.	Souvislost mezi plánem v pozici a hledáním tahů ve variantě.	strana 21
4.9.	Využití pozic koncovkového typu.	strana 22
4.10.	Počty tahů v zahájení a v kombinaci a diktování pozic.	strana 23
4.11.	Pomocné techniky v propočtu.	strana 23
4.12.	Teorie kombinace a rozdělení kombinací podle pana Hory.	strana 24
4.13.	Ukazování a odstraňování chyb v propočtu.	strana 25
5.	Závěr – Zdokonalování propočtu variant jako celoživotní úkol.	strana 26
5.1.	Propočet a dril. Dril. A zase dril.	strana 26
5.2.	Propočet a fantazie.	strana 27
5.3.	Zdokonalování propočtu variant jako celoživotní úkol.	strana 28
6.	Cvičné pozice na propočet variant.	strana 29
6.1.	Cvičné pozice.	strana 29
6.2.	Řešení cvičných pozic.	strana 32

1. ÚVOD – PROPOČET VARIANT.

Cílem této práce je stručně shrnout tradiční základní metody výcviku propočtu variant a nastínit alternativní možnosti práce v tomto směru.

Všechny alternativní metody tréninku propočtu variant uvedené v této práci jsou ověřené v rámci mojí trenérské praxe.

Spousta témat v této práci je nastíněna jen velmi stručně a ponechává prostor pro rozsáhlejší zpracování a doplnění většího množství příkladů.

Cvičení a příklady použité v této práci jsou určeny pro hráče cca 1700-2100, ale různé poznatky a drobnosti z ní jsou aplikovatelné i pro výkonnost mimo tento rámcem.

Za spoluvytváření této práce děkuji všem svým mimulým i současným svěřencům. Ti jsou nejen cílem, ale zároveň i spolutvůrci většiny obsažených principů a cvičení.

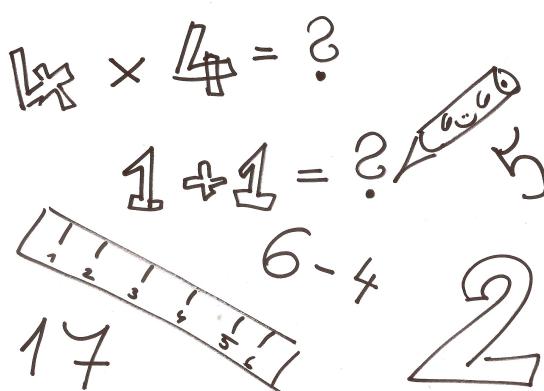
Pro více zajímavých informací doporučuji například tyto knihy.

Mark Dvoreckij:
School of Chess Excellence 2 – Tactical play,

Alexander Kotov:
Think Like a Grandmaster,

Richard Biolk a Josef Obšivač:
kapitola o propočtu variant
z táborové příručky Čarták 1999,

a další.



1.1. Význam propočtu variant.

Propočet variant je významná šachová schopnost, která se uplatňuje ve všech částech šachové partie. Schopnost přesného propočtu je užitečná pro hru v zahájení, zcela zásadní pro taktické operace ve střední hře, má důležitý podpůrný význam pro strategii střední hry, je velmi podstatná v mnoha koncovkách.

Propočet variant si můžeme definovat především jako nalézání a systematizaci našich i soupeřových půltahů. Tedy schopnost vybírat si v dané pozici možná další možná pokračování, nalézat na ně následná protipokračování soupeře, pokračovat dalšími možnostmi svého půltahu, a tak dále tak daleko, jak pozice vyžaduje a naše dovednosti v oblasti propočtu dovolují.

Nedílnou součástí propočtu variant je schopnost hodnotit pozice, které z propočítaných řetězců půltahů vznikají.

A k propočtu variant patří i schopnost orientovat se ve výsledné síti půltahů a zhodnocených konečných pozic. A tedy i schopnost na základě propočtu stanovit správné pokračování.

Propočet variant je nejkonkrétnějším projevem šachového myšlení.

Je velmi důležité umět výsledky konkrétních propočtů spojit se znalostmi obecných principů a zásad a šachistovým citem.

Ale každopádně je nejen mojí zkušeností, že kdykoliv mám dojem, že zahráji dobrou partii, kdykoliv mám dobrý pocit ze své hry, kdykoliv ve své hře cítím náznaky kvality – vždy je to postavené na spoustě propočtu, na tom, že jsem toho v partii hodně viděl a propočítal.

Nejen pro mě je intenzita a kvalita propočtu během partie jedním z hlavních indikátorů kvality hry. A v rámci tréninku patří propočet k nejvýznamnějším oblastem.

1.2. Místo propočtu variant mezi ostatními šachovými dovednostmi.

Pro tréninkové účely jsem si rozdělil šachové dovednosti do několika oblastí. Jednotlivé oblasti pak můžeme cíleně pilovat a tím se posouvat dopředu v šachu jako celku.

Za základních pět šachových dovedností považuju zahájení, taktiku, strategii, koncovky a techniku.

Zahájení – znalosti a dovednosti založené na schopnosti hrát dobře zahajovací část šachové partie. Můžeme rozdělit na teoretické znalosti zahájení a na znalost zásad šachových zahájení a schopnost hrát podle nich.

Taktika – schopnost realizovat dílčí cíle pomocí více či méně forzírovaných posloupností tahů. Můžeme ji rozdělit na taktické cítění (cítit, že v pozici taktika je), taktické vidění (vidět, co v pozici je) a propočet variant (konkrétní provedení).

Strategie – schopnost vnímat dlouhodobé zvláštnosti pozice, na jejich základě stanovit plán dalšího postupu a pomocí různých prostředků svůj plán realizovat.

Koncovky – znalosti a dovednosti spočívající ve schopnosti hrát dobře konečnou fázi šachové partie. Můžeme rozdělit na teoretické znalosti konkrétních koncovek a na znalost zásad koncovek a schopnost hrát podle nich.

Technika – Schopnost realizovat dílčí cíle a plány pomocí různých prostředků. Dvě nejvýraznější větve techniky jsou realizace vlastní materiální nebo poziční převahy a neutralizace materiální nebo poziční převahy soupeře.

Kromě těchto pěti částí můžeme rozlišovat, sledovat a cíleně pracovat i na dalších oblastech, jakými jsou např. analytické schopnosti, přehled v historii šachu, herní projev včetně spotřeby času, fyzická i psychická příprava.

Celkový šachový projev šachisty je pak dán znalostmi a dovednostmi ve všech těchto jednotlivých oblastech a zejména pak ve schopnosti konzistentně je spojit dohromady.

Při tréninku používám následující rozdělení šachových dovedností:

1. ZAHÁJENÍ

- schopnost hrát podle zásad zahájení
 - znalosti teorie
 - cit pro rozehrávání partií

2. TAKTIKA

- taktické cítění
- taktické vidění
- propočet variant (více viz bod 8)

3. STRATEGIE

- znalost typových pozic a plánů
 - schopnost hodnotit pozici
 - a stanovit plán hry (více viz bod 7)
 - poziční cit

4. KONCOVKY

- schopnost hrát podle zásad koncovek
 - znalosti teoretických koncovek
 - cit pro koncovky

5. TECHNIKA HRY

- realizace materiální/poziční výhody
- neutralizace materiální/poziční nevýhody

6. ANALYTICKÉ SCHOPNOSTI

- analýzy vlastních partií
- obecné analytické schopnosti

7. PLÁN HRY

(přesahuje rámec strategie)

8. PROPOČET VARIANT

(přesahuje rámec taktiky)

9. HISTORIE ŠACHU

- historie šachu a jeho vývoje
- znalost nejdůležitějších historických postav

10. HERNÍ PROJEV

- mnoho dílčích činností a dovedností

11. OSTATNÍ

- nešachové hry
- fyzická příprava

1.3. Šachista preferující taktiku a propočet.

Taktika a propočet variant zaujímají mezi uvedenými dovednostmi velmi významné místo.

Mezi úrovní dovedností v jednotlivých oblastech šachu by měla být rovnováha, v praxi většinou šachista doplatí na své nejslabší místo. Přesto různí šachisté mohou subjektivně preferovat různé oblasti – někdo si zakládá na znalostech teorie zahájení, někdo preferuje hru postavenou na citu a zdravých zásadách, další staví na taktice, ať už v kavárenské nebo strojové podobě, jiný má oblibu v koncovkách.

Platí, že preference a zalíbení v různých oblastech i hodnocení úrovně dovedností v jednotlivých oblastech je velmi subjektivní. Jedním z úkolů šachového trenéra je objektivně, případně pragmaticky s ohledem na potřeby praktické hry, u svých svěřenců sledovat a pilovat úroveň dovedností v jednotlivých oblastech šachu s cílem optimalizace celkového herního projevu.

Moje osobní preference, jak už jsem psal – subjektivní, je právě v taktice a propočtu, společně s koncovkami.

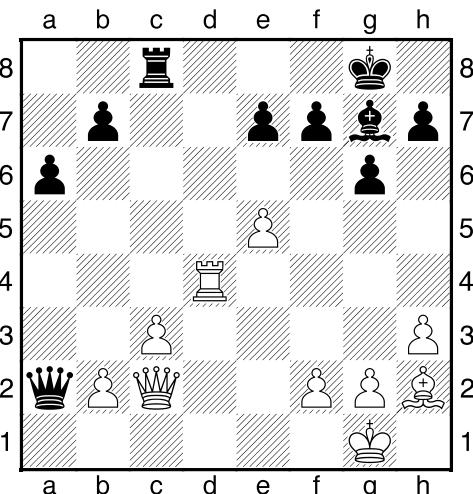
Vysoká úroveň taktiky a propočtu šachistovi umožňuje zasadit soupeři silný a přesný úder, často rozhodující celou partii. Zároveň pomáhá bránit před úderem obdrženým. Bystrá taktika a dobrý propočet navíc často pomáhají „vylhat se“ z problémů vzniklých neznalostí zahájení nebo strategickou chybou.

Vysoká úroveň koncovkových dovedností šachistovi zase dodává sebejistotu při realizaci převahy v lepší koncovce, případně i dobré šance na obranu v horších koncovkách. Šachista se během partie cítí lépe a méně pod tlakem, když ví, že to nejlepší ho teprve čeká v koncovce.

Obecně mám dojem, že nejšťastnější šachovou povahou je bystrý taktik. Naopak nejsmutnější je úděl šachistů, kteří si zakládají na teorii zahájení, případně na velmi hlubokých strategických záměrech, ale tápou v taktice. Takové šachisty pak čeká spousta „nešťastných“ zklamání.

V pozici na následujícím diagramu hrál bílými v té době již exmistr světa Tal. Černými hrající Benis se proti „čaroději z Rigy“ pustil do nedostatečně prověřené kombinace a byl krutě vytrestán.

Diagram 01. Tal-Benis, 1969.



Černý zahrál **1...Vxc3??**. Patrně čekal, že díky slabosti bílého na první řadě dostane soupeře do velkých potíží a přinejmenším získá pěšce. Místo toho ale přišlo **2.Vd8+ Sf8 3.Sf4!** a černý se může vzdát. Po **3...Vxc2** dostane **4.Sh6 Db1+ 5.Kh2** s dalším **6.Vxf8 mat**, a po **3...Da5** přijde **4.Vxf8+ Kxf8 5.Dxc3** bílému zbyde figura navíc.

Je velmi smutné, když slušně rozehraná partie skončí takto.

Na základě analýz vlastních partií i sledováním partií svých svěřenců jsem dospěl k závěru, že nejčastějšími příčinami porážek bývají právě taktická přehlédnutí a nepřesnosti v propočtu.

Partie se nejčastěji prohrávají právě tím, že šachista něco neviděl, opomenu, přehlédnu.

Důkladným tréninkem taktického postředu a propočtu je možné množství takových nepřesností minimalizovat.

Dalším podstatným aspektem taktiky je její význam pro mladé šachisty, kteří zpočátku poznávají šachovou hru především taktickými prostředky. A dalším plusovým bodem pro propočet je jeho prolínání se všemi dalšími oblastmi šachu a všemi fázemi šachové partie.

1.4. Systematický trénink propočtu.

Stejně jako trénink ostatních šachových dovedností, i trénink propočtu vyžaduje vysokou míru systematičnosti, soustavnosti a pravidelnosti.

Bez pravidelného tréninku není možné své schopnosti propočtu výrazně posilovat. Na rozdíl od zahájení, strategie nebo koncovek, kde můžeme nárazově obsáhnout značné množství cenných informací, které si pak s mírným průběžným opakováním můžeme dlouhodobě vybavovat a znalosti obnovovat, aktualizovat a dílčím způsobem zlepšovat, v tréninku propočtu je nezbytná pravidelnost.

Na nižší úrovni stačí relativně menší dávky řešení diagramů a mohou být i ve větších časových rozestupech. Mírně pokročilí hráči mohou řešit třeba dvakrát týdně a stačí to k postupnému zlepšování. S rostoucí úrovni je potřeba tréninkové dávky i frekvenci zvyšovat.

Je vhodné mít vytvořenou databázi tematicky rozdelených diagramů. Z této databáze je dobré mít jednoduchou cestu k výstupu, ať už chceme výstup tematicky spjatý, anebo pestrý.

V rámci jedné tréninkové sady či v rámci jednoho tréninku je někdy vhodné využití i různě obtížných diagramů.

Tak jako je propočet variant výraznou oporou pro ostatní oblasti šachu, sám propočet také potřebuje své opory, na kterých bude pevně stát.

Kromě pravidelného tréninku konkrétních propočtových dovedností je velmi užitečné cíleně se zaměřovat na šachistovy vlastnosti a obecné schopnosti, které jsou pro propočet důležité.

Soustředění – Nejen při vlastní partii, ale i v samotném tréninku je důležité vytvářet zdravé návyky udržení pozornosti. Schopnost soustředit se je jednou z nejvýznamnějších opor šachové výkonnosti a zároveň jedním z největších přínosů šachové hry do života. S rostoucí šachovou silou rostou i nároky na soustředění. Přicházejí stálé složitější a složitější situace a problémy k řešení a to se bez koncentrace neobejde. Je možné využít mnoho cvičení na posilování soustředění.

Výkon – Především v propočtu variant je důležité být velmi výkonný, spočítat mnoho variant, mnoho pokračování. Intenzivním a hlavně pravidelným a soustředěným šachovým i nešachovým cvičením lze „přemýšlecí výkon“ zvyšovat přinejmenším stejně efektivně, jako fyzickou aktivitou výkonnost fyzickou.

Vytrvalost – Výkon nestačí krátkodobě, ale je potřeba intenzivně přemýšlet celý svůj tah (a mnohdy i na soupeřův čas), celou partii, celý turnaj, celou sezónu. Podávat dlouhodobě solidní výkon vyžaduje značnou míru vytrvalosti. Vytrvalost je důležitá nejen pro výkon v samotné partii, ale i pro zvládání tréninkových dávek ve všech oblastech šachových dovedností.

Paměť – Paměť je důležitá pro mnoho oblastí šachových dovedností. Napadne nás například studium zahájení, pamatování tahů, variant, plánů a postupů. Obdobně je zřejmé i velké uplatnění v koncovkách, především u pamatování teoretických koncovek a postupů. Možná o něco méně zjevný, ale stejně významný je i vliv paměti na schopnosti ve strategii a dalších oblastech. A úplně stejně i v propočtu, přinejmenším pro pamatování spočítaných variant a pozic.

Představivost – Při propočtu je potřeba představovat si pohyby figurek po šachovnici, změny jejich postavení, mizení figurek, apod.

Systematičnost a kompletnost – Při veškerých šachových aktivitách pomáhá mít pravidelný a pevný systém, který zefektivňuje výkon i paměť.

Přesnost – Bez přesnosti se rodí chyby. Platí, že přesnost by ve většině šachových i nešachových cvičení měla být důležitější než rychlosť.

Objektivita – Jelikož mají šachy blízko k vědě, pokud nechceme soupeře válcovat pouze živelně, ale i promyšlenější kvalitou, je v mnoha situacích nutné být objektivní. Objektivně hodnotit pozice, objektivně si stanovovat cíle a plány i volit tahy.

Tyto i další, zde neuvedené vlastnosti je velmi užitečné cíleně sledovat a procvičovat, mimojiné i prostřednictvím různých podpůrných nešachových her.

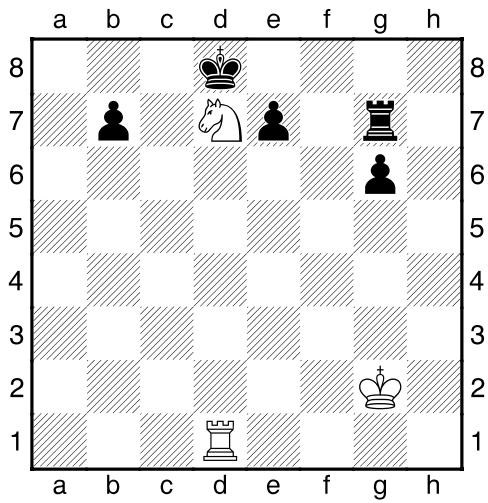
1.5. Způsob zápisu variant a význam psané formy.

Nejen pro zápis řešení úkolů, cvičení či analýz, ale i pro hlubší porozumění a lepší zvládnutí propočtu je velmi užitečné stanovit vhodnou formu zápisu propočítaných variant a tuto formu pravidelně využívat. Pisaní a sepisování čehokoli, včetně variant propočtu, má velmi důležitou úlohu pro paměť, systematicnost, strukturovanost a hlubší pochopení.

Vhodnou formu zápisu variant můžeme stanovit různě. Pro mě byly při stanovování této formy rozhodujícími kritérii jednoduchost, přehlednost, přesnost a jednoznačná strukturovanost zápisu.

Podívejme se nyní na následující známou Kubbelovu studii. S velmi omezeným materiélem má bílý úkol vyhrát a musí být naprostě přesný.

Diagram 02. Kubbel, studie 1939.



Bílý na tahu vyhraje.

Pozice je výrazně ulehčena forzírováností vznikajících variant (viz část 2.4.). Díky tomu je strom variant (viz část 2.2) snáze dopočitelný a nejtěžším úkolem je v prvním tahu správně zvolit z tahů kandidátů (viz část 2.3.).

Cílem k výhře je pokračování **1.Jf8+! Ke8** (nebo 1...Kc8 2.Vc1+ Kb8 3.Jd7+ Ka7 4.Va1 mat, anebo vidličky po 1...Kc7) **2.Je6 Vg8** (na 2...Vf7 3.Vd8 mat, na 2...Kf7 3.Jxg7 a na 2...Vh7 by násleovalo 3.Vd8+ Kf7 4.Jg5+ Kg7 5.Jxh7) **3.Jc7+ Kf7 4.Vf1+ Kg7 5.Je6+ Kh6 6.Vh1 mat.**

Kombinace matových obrazců s vidličkami bezpečně a jasně rozhodla, **1-0**.

Aby byl zápis dostatečně přehledný a praktický, je dobré mu dát univerzální formu. Níže ukazují stejné řešení pomocí takové formy zápisu.

Tento systém zápisu variant se mi při mé tréninkové praxi velmi osvědčil. Je vyvinutý za poměrně dlouhou dobu a je pravděpodobné, že v budoucnu ještě dozná drobných úprav.

Správná forma zápisu je velmi důležitá pro správné zachycení stromu variant a pro posilování užitečné strukturovanosti myšlení při počítání variant. Navíc platí, že co jsme schopni napsat, dokážeme pak lépe pochopit a lépe si i zapamatovat. Proto je vhodné nejen při řešení diagramů, ale i při studiu zahájení, koncovek i při analytické práci hodně psát. A to nejlépe, i v dnešním počítačové době, klasicky na papír.

VZOROVÝ ZÁPIS VARIANT:

**1.Jf8+ Ke8 2.Je6 Vg8 3.Jc7+ Kf7 4.Vf1+ Kg7
5.Je6+ Kh6 6.Vh1 mat.**

- 1...Kc8 2.Vc1+ Kb8 3.Jd7+ Ka7 4.Va1 mat
- 2...Kd8 3.Je6+ Kd7 4.Jxg7 a bílý vyhraje
- 1...Kc7 2.Je6+ Kc6 3.Jxg7 a bílý vyhraje
- 2...Vf7 3.Vd8 mat
- 2...Kf7 3.Jxg7 a bílý vyhraje
- 2...Vh7 3.Vd8+ Kf7 4.Jg5+ Kg7 5.Jxh7 a bílý vyhraje

Přehledný, systematický a praktický zápis je velmi důležitý v mnoha oblastech šachové práce. Doporučuji jeho formu pevně ukotvit a důsledně dodržovat.

2. TRADIČNÍ METODY A POSTUPY VÝCVIKU PROPOČTU VARIANT.

Na tomto místě chci shrnout některé tradiční a obecně uznávané postupy propočtu a jeho výcviku.

Tato část práce je především shrnutím něčeho dříve vytvořeného a fungujícího a nemá být těžištěm této práce (to se nalézá ve třetí a čtvrté části). Přesto je důležitá pro kompletnost a celistvost celé práce.

V této části do značné míry čerpám z různých knih a publikací, doporučených už v úvodu (Dvoretskij, Kotov, Bolek). Bezespou je mnohem více vhodné literatury a je vhodné tuto literaturu vhodně kombinovat a doplňovat.



2.1. Trénink taktického postřehu.

Taktický postřeh je schopnost vnímat a odhalovat přítomnost taktických obratů v pozici a využívat tyto obraty ve svůj prospěch. Dobrý taktický postřeh zároveň hráči umožňuje ve svých pozicích vytvářet příznivé taktické situace a zároveň předcházet vzniku taktických situací, které jsou pro nás nepříznivé.

Různě velké taktické obraty jsou v šachu přítomné ve všech fázích partie, proto je taktický postřeh základem hry. Jeho postupné pilování je veledůležité a tvoří těžiště tréninkové práce zejména u velmi mírně pokročilých hráčů.

Podle mojí tréninkové filozofie hraje v každé fázi šachistova vývoje prim jiná oblast dovednosti – pro úplné začátečníky je to zvládání a důkladné (a zábavné!) procvičování pohyblivosti jednotlivých figur, u velmi mírně pokročilých to je nejzákladnější taktika a matování, u mírně pokročilých o něco obtížnější taktika, další matování a zásady zahájení. Se zvyšováním pokročilosti se zvyšuje komplexnost studovaných znalostí.

Součástí tréninku taktického postřehu je i nutnost fixace základních obrazců, a to jak matovacích, tak i jiných, například spojených se ziskem materiálu. Vhodné je i spojení se znalostí motivů, idejí a témat kombinací (viz část 4.12.).

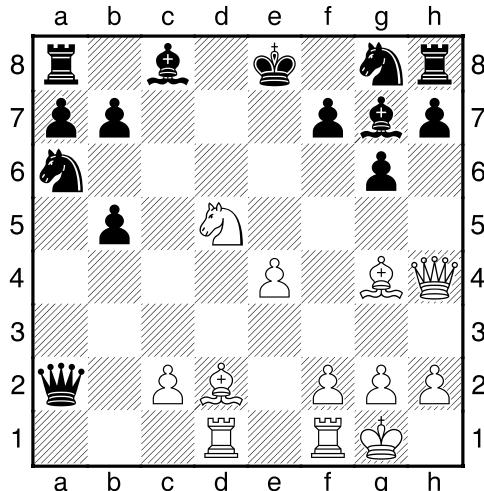
Čím pestřejší, zábavnější a hlubší mozaiku šachového studia se nám podaří vytvořit, navíc s ohledem na individualitu svěřenců, tím lépe.

Různé dovednosti se vzájemně doplňují a obohacují, kvalita je mezi různými schopnostmi částečně „přenosná“. Je dobré i taktický postřeh už od úrovně začátečníků stavět od pevných a pestrých základů, počínaje zvládáním pohyblivosti figur, přes základní obraty a poučky, až přes pokročilé zásady a pravidla. Zpravidla ale bude trénink taktického postřehu postaven především na řešení diagramů.

Při tréninku taktiky a taktického postřehu je užitečné si uvědomit, že stejný diagram má s různým zadáním značně rozdílnou obtížnost.

Tímto způsobem můžeme stejný diagram zadávat hráčům na různé úrovni. Pro ukázání různých zadání ke stejnemu diagramu se podívejme na následující pozici.

Diagram 03. Dadian-NN, 1894.



Bílý na tahu.

Obtížnost řešení se bude měnit podle toho, jaké zadání k příkladu připojíme:

- „Bílý na tahu. Ohodnotěte pozici a doložte variantami.“
- „Bílý na tahu vyhraje.“
- „Bílý na tahu dá vynucený čtyřtahový mat.“
- „Bílý na tahu dá vynucený čtyřtahový mat s využitím dvojtého šachu.“
- „Bílý na tahu dá vynucený čtyřtahový mat s využitím dvojtého šachu. návod: 1.Jc7+.“

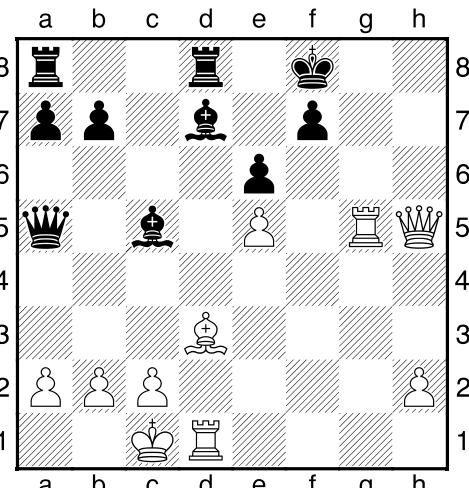
Forzírované řešení **1.Jc7+! Jxc7** (1...Kf8 2.Dd8 mat) **2.Dd8+! Kxd8** **3.Sg5+ Ke8** **4.Vd8 mat** pak šachista výrazně snadněji nalezne se štědřejším zadáním.

Takto tedy můžeme tentýž diagram zadávat různě silným šachistům – přičemž využíváme různých návodů, indicií, navádění ke správnému řešení, můžeme upravovat časový limit, se silnějšími svěřenci řešit naslepo apod.

Tímto principem můžeme svěřence postupně „vytahovat“ na vyšší úroveň – od snažších příkladů přejdeme k obtížnějším s návodami, pak méně návodů, žádné návody a znova zvýšení obtížnosti. A tak pořád dokola.

Pro lepší ilustraci totéž u další pozice.

Diagram 04. Sikora-Čefranov, 1963.



Bílý na tahu.

Můžeme dát různá zadání:

- „Bílý na tahu. Ohodnotěte pozici a doložte variantami.“
- „Bílý na tahu vyhraje.“
- „Bílý na tahu dá vynucený mat.“
- „Doporučíte bílému tah 1.Dxf7+?“
- „Bílý na tahu dá vynucený mat. Návod: 1.Dxf7+!“

Společně s dalšími návodami není problém svěřence dovést k řešení **1.Dxf7+! Kxf7 2.Vf1+ Ke8** (nebo 2...Ke7 3.Vg7+ Ke8 4.Sg6 mat) **3.Vg8+ Ke7** (po 3...Sf8 přijde 4.Vgxf8+ Ke7 5.V1f7 mat) **4.Vg7+ Ke8 5.Sg6 mat.**

Tato metoda je velmi užitečná při práci se skupinkou, ve které se nám sejdou různě pokročilí šachisté, mezi kterými je rozdíl třeba třídy nebo dvou. Určitě je lepší vytvářet skupinky tak, aby k podobným situacím nedocházelo, ale když už to jinak nejde, musíme si i s takovou situací vědět rady. V takové chvíli můžeme například při řešení diagramů slabším hráčům tajně předávat návody a tím jejich výkonnostní ztrátu kompenzovat. Stejně tak je dobrou metodou využívat silnější hráče ve skupině jako pomocné trenéry pro dílčí záležitosti.

V tréninku je mnoho možností vytvářet a zvládat různé šachové i výukové situace.

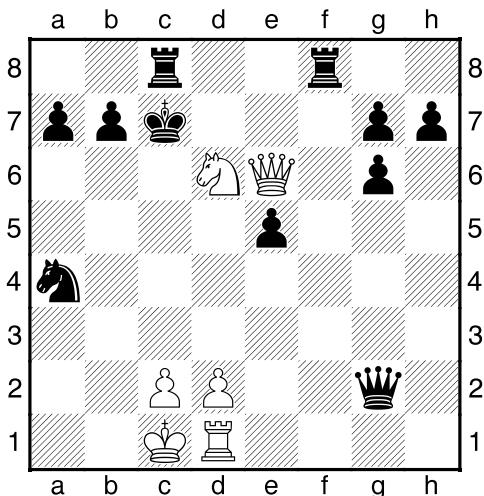
2.2. Strom variant.

Tahy a varianty, které v pozici spočítáme, je potřeba systematizovat a dát jim strukturu. K této struktuře se používá strom variant. Velmi pěkně je tento strom variant rozpracován v knize Alexandra Kotova Think Like a Grandmaster.

Na začátku varianty – ve výchozí pozici, jsme v kmeni a postupně se rozbíháme do drobnějších větví. S přibývajícími tahy varianty přibývá šíře koruny stromu, roste množství variant i konečných pozic, které je potřeba hodnotit.

Následuje jedna ukázka s poměrně košatým stromem variant, která je ale díky své vynucenosti poměrně jednoduchá a dobře použitelná i pro hráče nižší výkonnosti.

Diagram 05. Kenlein, studie.



Bílý na tahu vyhraje.

1.Jb5+ Kd8 2.Dd6+ Ke8 3.Dxe5+ Kf7 4.Jd6+

Kg8 5.De6+ Kh8 6.Jf7+ Kg8 7.Jh6+ Kh8

8.Dg8+ Vxg8 9.Jf7 mat.

- 1...Kb8 2.Dd6+ Ka8 3.Jc7+ Kb8 4.Ja6+ Ka8

5.Db8+ Vxb8 6.Jc7 mat

- 2...Vc7 3.Dxf8+ Vc8 4.Dd6+ Ka8

5.Jc7+ Kb8 6.Ja6+ Ka8 7.Db8+ Vxb8

8.Jc7 mat)

- 3...Kd7 4.Dd6+ Ke8 5.Ve1+ Kf7 6.De6 mat

- 5...Vf7 6.Dxc8+ Vf8 7.De6+ Kh8 8.Jf7+ Kg8

9.Jh6+ Kh8 10.Dg8+ Vxg8 11.Jf7 mat

- 8...Vxf7 9.De8+ Vf8 10.Dxf8 mat

Strom variant velmi úzce souvisí se způsobem zápisu variant (viz část 1.5.).

2.3. Tahy kandidáti.

Pakliže v dané pozici není forzírováné pokračování, zvažujeme, a stejně tak soupeř zvažuje, v dané chvíli o více možnostech, mezi kterými se rozhoduje, váží jejich plusy a minusy.

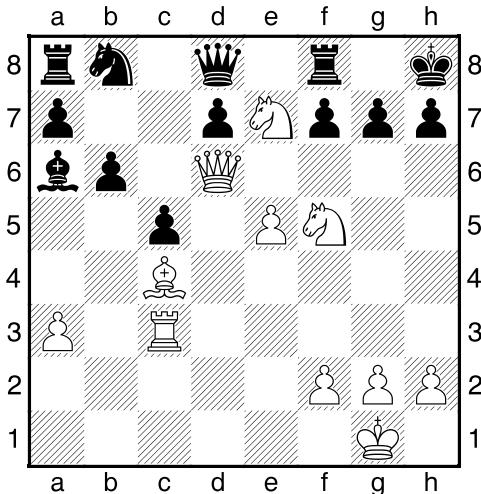
Těmto možnostem říkáme tahy kandidáti.

V rámci stromu variant tyto tahy kandidáti v jednotlivých patrech stromu tvoří rozbočení dalších variant, vyrůstání nových větví.

Pokud opomeneme důležitý tah kandidát, bude nám chybět důležitá varianta jím začínající, pokud se naopak budeme zabývat kdejakou hloupostí, bude náš strom variant nezvladatelně široký a v propočtu se ztratíme, aniž bychom se dopočítali důležitých okamžiků. Proto je důležité při stanovování tahů kandidátů neopomenout žádnou podstatnou možnost.

Tak tomu bude i v dalším diagramu z partie Alexandra Aljechina.

Diagram 06. Aljechin-Supiko, 1924.



Bílý na tahu.

Při hledání tahů kandidátů svěřenci uvádějí více možných pokračování (1.Vg3, 1.Vh3, 1.Jxg7, 1.Jg6+, atd.), ale často zapomenou na nejsilnější **1.Dg6!! fxg6** (nebo 1...hxg6 2.Vh3 mat či 1..Vg8 2.Dxh7+! Kxh7 3.Vh3 mat) a nyní **2.Jxg6+ hxg6 3.Vh3+ Dh4 4.Vxh4 mat.**

Hledání tahů kandidátů je jedním ze základních kamenů kvalitního propočtu. Pro dobrou volbu tahů kandidátů jsou velmi podstatné zkušenosti.

2.4. Forzírované varianty se počítají nejlépe

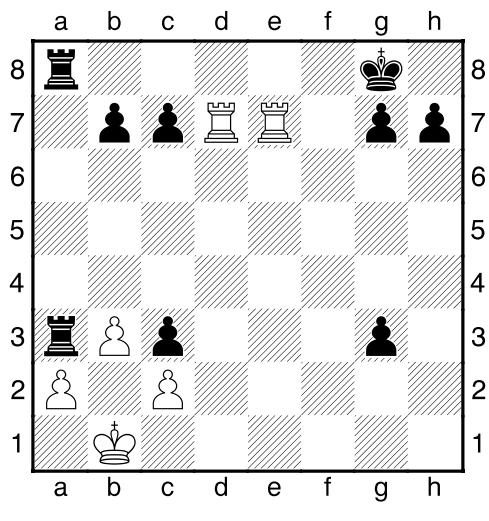
Tak jako automobil na rovné dálnici, i varianta, ve které není prostor pro odbočky, plyně rychle, jednoznačně a pokud ji máme dobře spočítanou a nic jsme neopomenuli, tak i bez překvapení.

Zatímco po tazích, které neforzírují pokračování soupeře, musíme počítat spoustu možných odpovědí a ze stromu variant se stává košatý velikán, ve variantách forzírovaných je strom variant mnohem subtilnější, snáze propočitatelnější, jasnější.

Díky jednoduchosti forzírovaného propočtu můžeme v takových variantách poměrně snadno počítat i na mnoho tahů dopředu.

Jako příklad nám poslouží následující ukázka.

Diagram 07. N.N.-N.N.



Bílý na tahu.

V partii dvou neznámých hráčů vede černý o dva pěšce a rád by zahrozil na a-sloupci, ale zdvojené bílé věže na 7.řadě nyní hrají prim.

V následujících tazích bílý spojením šachování a hrozeb matu vynuceně získá všechny černé pěšce:

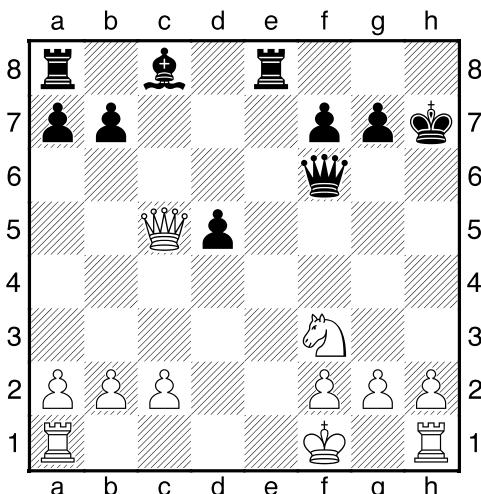
1.Vxg7+ Kh8 (nebo 1...Kf8 2.Vxh7 Ke8 3.Vxc7 Kd8 4.Vcg7 Ke8 5.Vg8 mat) **2.Vxh7+ Kg8**
3.Vdg7+ Kf8 **4.Vxc7 Kg8** **5.Vcg7+ Kf8** **6.Vxb7 Kg8** **7.Vbg7+ Kf8** **8.Vxg3 Vxa2** **9.Vh8+ Ke7**
10.Vxa8 Vxa8 **11.Vxc3** a svoji materiální převahu bílý dotáhne k vítězství, **1-0**. Díky své forzírovanosti se 11-titahová varianta počítá poměrně jednoduše.

2.5. Hodnocení konečných pozic jako nedílná součást propočtu.

Každou významnou větev stromu je nutné mít správně zhodnocenou.

Podívejme se na následující diagram.

Diagram 08. Kirdecof-Kann, 1918.



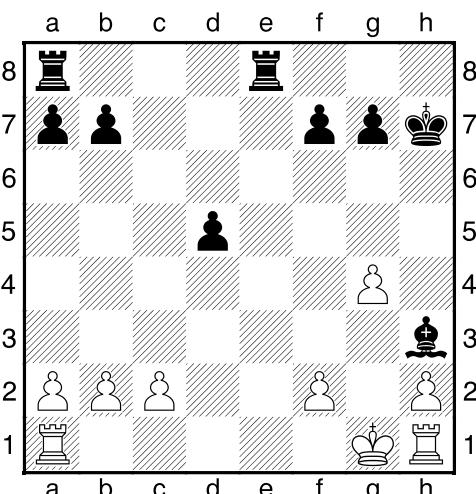
Černý na tahu.

V knize, ze které jsem tento diagram už před lety čerpal, bylo uvedeno pouze řešení.

1...Dxf3!! 2.gxf3 Sh3+ 3.Kg1 Ve6 4.Dc7 Vae8
 (ale ne 4...Vg6+ 5.Dg3) 5.Dc3 Vg6 mat.

Nejsilnější obranou bílého je však **4.Dd4 Vg6+** **5.Dg4 Vxg4+!** **6.fxg4**. Tah 4.Dd4 s představením dámy na g4 je nutné vidět. A pozici po 6.fxg4 je nutné ohodnotit. Ohodnocení této pozice je nutné pro hodnocení celé kombinace s 1...Dxf3!

Diagram 09. Pozice po 6.fxg4.



Černý na tahu stojí na výhru.

2.6. Shrnutí obecně platných zásad správného propočtu.

Trenéři IM Richard Biolek a FM Josef Obšivač sestavili tento užitečný soupis rad (s drobnými korekcmi převzato z táborové příručky Čarták 1999):



I. METODY VÝBĚRU TAHU A PROPOČTU VARIANT:

1. TAHY KANDIDÁTI.

- Vyber všechny tahy kandidáty!
 - Urči si pořadí jejich propočtu!
- Trénuj kombinační postřeh na každém kroku!

2. CO JSEM PŘEHLÉDL?

- Varianty nejsou příznivé?
Pak se vrat' ke kandidátům,
projdi je svěžím pohledem!
- Nechoď příliš do hloubky variant,
jestli nejsou příznivé. Hledej zesílení dřív!

3. PROVĚŘOVAT SVÉ PROPOČTY?

- Nejlepší nápad nemusí přijít napoprvé.
- Projdi tahy kandidáty nejdřív
rychlým „povrchním“ propočtem.
pak se pust' do důkladnějšího!

4. KONČI PROPOČTY JEDNOZNAČNÝM ZÁVĚREM.

- Umožní ti to snadnější orientaci ve variantách.

5. PROFILAKTICKÉ MYŠLENÍ.

- Klad' si otázku:
„Co chce můj soupeř?“

6. CO JE SLABINOU TAHU SOUPEŘE?

- Prověřuj takto zvlášť nečekané tahy soupeře.

7. CO CHCI DOSÁHNOUT?

- Je užitečné formulovat krátké cíle:
vyměnit figuru, obsadit slabé pole,
předejít aktivní možnosti soupeře apod.

II. METODY A RADY V RÁMCI EKONOMIE ČASU A SIL:

MOTTO:

„Není účelné propočítávat všechny možnosti.
Je potřeba najít správné řešení!“

1. ČÍM ZAČÍT PROPOČET?

- Je jednodušší začít propočtem konkrétních variant: oběti, forzírované varianty apod.
- Jestli cítíš, že kombinace je pravděpodobně korektní, začni prověřovat soupeřovy odpovědi od slabších/jednodušších.
- Jestli cítíš, že kombinace by nemusela vyjít, začni prověřovat nejsilnější soupeřovy odpovědi.

2. NOUZOVÝ VÝCHOD.

- Vybírej si varianty se zaručenou remízou, rovnou koncovkou, apod.

3. VYLUČOVACÍ METODA.

- Když všechny ostatní varianty jsou jednoduše slabé, vyberu si automaticky tu, která mi zůstala (bez hlubokého propočtu).



3. NEŠACHOVÁ CVIČENÍ A METODY VÝCVIKU PROPOČTU VARIANT

Nešachová cvičení v rámci šachového slouží k rozvoji vlastností a schopností, větší či menší měrou spojených se šachovou hrou. Zároveň tato cvičení a hry představují vitané odlehčení a zpestření tréninku.

Zejména v mých kroužcích pro začátečníky mohou tvořit tato cvičení velkou část tréninku.

Děti tyto hry baví a zároveň si jejich prostřednictvím osvojují některé důležité návyky, které se jim později budou hodit při vlastní hře, při chápání různých nuancí, při správném zacházení s šachovými figurkami.

U pokročilejších šachistů se stávají spíše doplňkem, zpestřením a pilováním důležitých šachových vlastností. Své místo si takto nacházejí i u velmi silných šachistů a na vyšší úrovni mohou z původně jednoduchých her vznikat náročná duševní cvičení.

Těchto her je možné vymyslet velmi mnoho, neustále je upravovat a vylepšovat, podporovat jimi různé aspekty nejen herní, ale i do života, například společenské. Mnoho z těchto her může sloužit k osmělování ostýchavých šachistů, k vytváření hlubšího a pozitivnějšího vztahu k šachu.

Některé z těchto her, např. blechy, vyvijíme a vylepšujeme už několik let a proces jejich vývoje stále pokračuje. Použití těchto her a cvičení v rámci šachových tréninků velmi doporučuji.

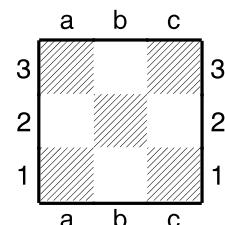


3.1. Blechy – představivost a koncentrace.

Tento základní hrou rozvíjíme především představivost a koncentraci. I velmi nesoustředěné děti u ní dovedou dávat pozor.

V základní verzi blech se hraje na zmenšené šachovnici 3x3 pole. Pravidla jsou velmi jednoduchá. Na začátku hry řekneme, kde se blecha nachází, a potom popisujeme její cestu malou šachovnicí – říkáme, že jede nahoru, dolů, doleva či doprava. Na závěr se zeptáme, kde blecha svoji pouť skončila. V základní verzi blecha nesmí narazit do stěny.

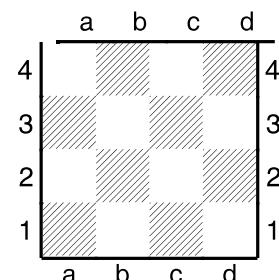
Diagram 10. Základní blecha.



Ve hře s blechami jsme již vytvořili řadu odnoží, variant a herních možností. Zajímavá je například základní verze blech naslepo bez sledování šachovnice, zrcadlová blecha (když narazí do zdi, objeví se na opačné straně), verze s minami, černými dírami, teleporte atd., atd.

Ke cvičení propočtu je velmi vhodná například varianta se dvěma blechami na šachovnici 4x4.

Diagram 11. Dvě blechy.



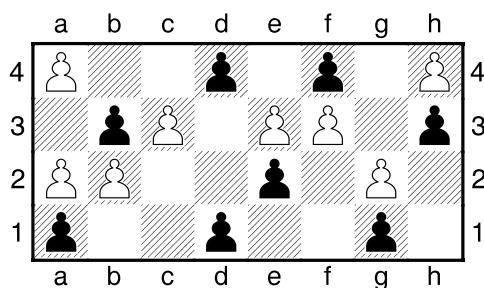
Na začátku hry umístíme obě dvě blechy. Potom říkáme, jak se blechy pohybují, přičemž jeden povel je pro první blechu, druhý pro druhou a tak stále dokola. Úkolem hráčů může být ozvat se, jakmile jedna blecha „sežere“ druhou.

3.2. Mezisoučty s pěšci – koncentrace a výkon.

Tato hra rozvíjí především koncentraci a zvyšuje výkon, zejména v matematickém smyslu.

V základní verzi náhodně rozmístíme na první 4 řady šachovnice 16 pěšců (bez rozdílu bílých i černých). Každý pěšec má takovou hodnotu, na které řadě se nachází. Úkolem hráče je po sloupcích postupně sčítat jednotlivé hodnoty a nahlas, správně a rychle hlásit mezisoučty.

Diagram 12. Mezisoučty s pěšci.

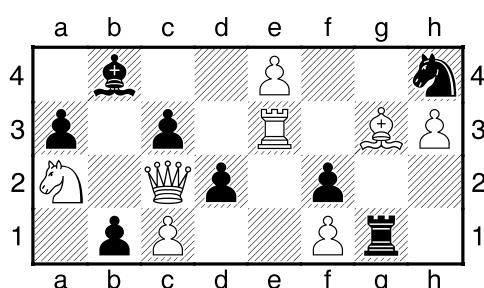


S hlášením mezisoučtů se začíná na a1, takže na tomto diagramu hráč hlásí 1, 3, 7, 9, 12, atd. Pro následující hru pozměníme rozložení pěsců.

Stejně jako u blech, i v této hře jsme už vyvinuli důmyslnější herní varianty. Může se hrát na větší části šachovnice, s více figurkami než jen s pěšci, hrát můžeme ve dvojicích či ve skupině, kdy se jednotliví účastníci střídají při hlášení průběžného mezisoučtu. Často hrajeme tuto hru na čas, přičemž přesnost je víc než rychlosť.

Ve složitější verzi můžeme zapojit více figurek, přičemž jejich hodnota se tvoří tak jako u pěsců, ale ještě krát hodnota dané figury (střelec, jezdec 3, věž 5, dáma 9).

Diagram 13. Mezisoučty s více figurami.



Takže na tomto diagramu bude hráč hlásit mezisoučty 6, 9, 10, 22, 23, 41, 44, a tak dále, až skončí na čísle 99 na poli h4.

3.3. Sherlock Holmes – výkon, přesnost a systematičnost.

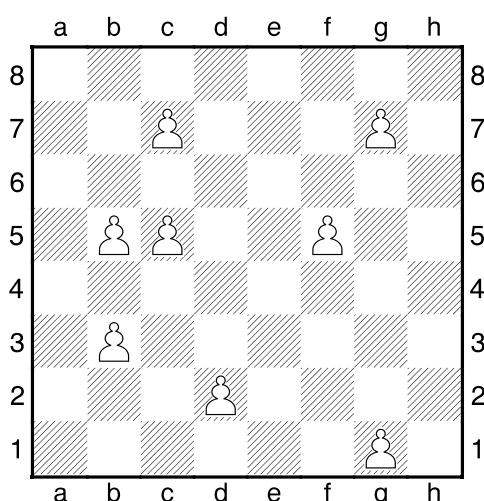
Tento hrou rozvíjíme výkonnost a přesnost myšlení a co je velmi důležité, také systematičnost, tolik potřebnou i k propočtu.

Předchůdci této hry jsou jednoduchá cvičení pohyblivosti jezdce určená především pro začátečníky. V těchto jednodušších hrách je úkolem například říkat, na kolik různých polí může vstoupit jezdec z daného pole na prázdné šachovnici, na kolik polí může z daného pole s danými překážkami, za kolik tahů dokáže sebrat soupeřova pěšci na určeném poli, případně i více pěsců rozmístěných po šachovnici.

Tak jako předchozí hry, i všechna tato cvičení mají značné množství různých herních obměn a variant a v rámci tréninků se velmi osvědčují.

Jedna z nejvýznamnějších z těchto her je Sherlock Holmes. Hraje se na celé šachovnici, na kterou nahodile rozmístíme 8 bílých pěsců, kteří fungují jako překážky – náš jezdec na ně nesmí vstoupit.

Diagram 14. Sherlock Holmes.



Najděte na šachovnici všechna taková pole, ze kterých může bílý jezdec jedním tahem vstoupit na 8 prázdných polí.

Rozumné je řešit systematicky – například od c6 ve směru čtení až po f3 v rámci velkého centra.

Řešení: 4 pole – c6, f6, e5, f4.

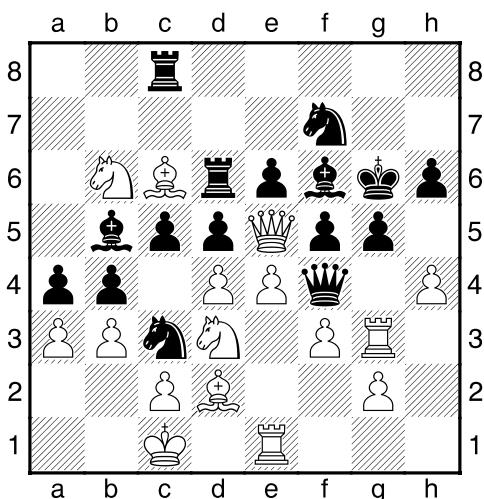
Řešením může být počet polí. Hru opakujeme.

3.4. Kolik braní, kolik šachů, kolik matů – systematicnost a kompletnost.

Touto hrou navazujeme na trénink tolik důležité systematicnosti, naznačený i Sherlockem Holmesem. Navíc přidáváme další vlastnost významnou pro správný propočet – kompletnost, tedy nepřehlížení. Hráč musí být v této hře naprosto systematický a přesný, na nic nesmí zapomenout, nic nesmí přehlédnout.

Pravidla hry „kolik braní“ – na šachovnici rozestavíme figury tak, aby mezi bílými a černými figurami bylo mnoho „konfliktů“, tedy vzájemných braní. Takto vytvořené pozice mohou být značně nereálné.

Diagram 15. „Kolik braní“.



Kolik různých braní může podle pravidel bílý zahrát?

Nyní máme za úkol najít a spočítat všechna braní, která má určený hráč k dispozici. Když spočítáme správně, můžeme přejít na rozšiřující úkoly. Například si můžeme stanovit pevný systém, v jakém pořadí budeme jednotlivá braní počítat, a nyní se můžeme ptát na otázky typu „kolikáte braní je Dxf4?“, anebo „které braní je v pořadí jako čtrnácté?“ apod.

Dbáme na naprostou přesnost a kompletnost.

Podobným stylem mohou fungovat i cvičení „kolik šachů“ a „kolik matů“. Tato dvě cvičení jsou velmi významná hlavně v tréninku začátečníků, kde slouží nejen k rozvoji systematicnosti a kompletnosti, ale rovněž k fixaci šachových a matových obrazců.

3.5. Paměť úvodní a konečné pozice – kompletnost a paměť.

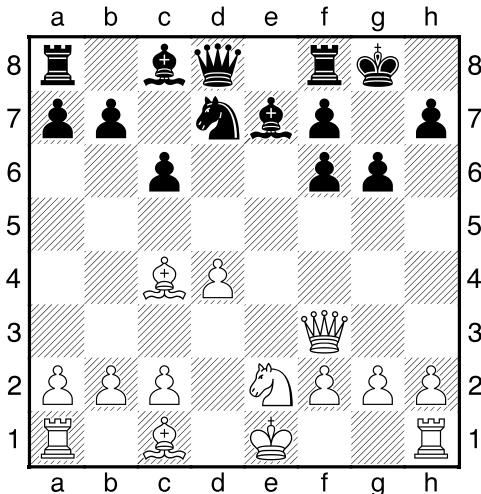
Tohle cvičení kompletnosti a paměti by už bylo možné řadit mezi cvičení šachová. V různých obměnách ale dokáže udělat radost i nešachistům, případně šachistům-začátečníkům.

Základním principem tohoto cvičení je, že po vyřešení diagramu odložíme figurky ze šachovnice a z paměti postavíme bud' úvodní, anebo třeba konečnou pozici diagramu.

V rámci tréninku propočtu toto cvičení slouží ke zvýšení schopnosti představit si pozici vznikající za několik tahů ve variantě. Je možné v určité frekvenci při řešení diagramů, po každém například třetím diagramu nechat svěřence nadiktovat konečnou pozici, anebo po přehrání správného řešení postavit naprosto správně úvodní pozici. A to pěkně systematicky v pořadí nejdříve bílé figury, od nejsilnější figury, nejdříve podle sloupců, pak podle řad.

S touto pozicí je pak možno dále pracovat, viz část 4.10.

**Diagram 16. Řešení + paměťové cvičení.
Culkov-Gaverman, 1947.**



Vyrešte diagram.

Zapamatujte si výchozí pozici na šachovnici, pak vyprázdněte šachovnici a znova ji postavte.

Pro úplnost řešení diagramu: 1.Sh6 Ve8 2.Sxf7+ Kxf7 3.Db3 mat.

Podobně je možné stavět jen sekvence figurek, náročnost přizpůsobíme úrovni hráčů.

3.6. Početní cvičení založená na pohyblivosti figur.

Vlastnostmi rozvíjenými tímto cvičením jsou především představivost, výkon, logika a různé aspekty propočtu.

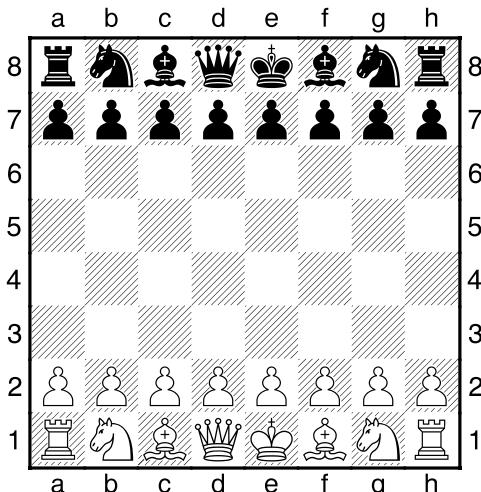
Základní varianta hry je velmi jednoduchá – v základním postavení označíme jednoho bílého jezdce a několik černých figur a řešíme, za kolik tahů je jezdec nejrychleji schopný černé figurky sebrat. Podobná cvičení jsou velmi vděčná především u začínajících šachistů.

Zajímavější úkol vznikne, když si nedáme za úkol sebrat nějaké konkrétní figury soupeře, ale nasbírat určitou hodnotu (počítáme dámou za 9, věž za 5, střelec a jezdec za 3). Pak můžeme řešit úkoly podobné těmto:

- kolik tahů potřebujeme k nasbírání 14ti bodů?
- nejvíce kolik bodů dokážeme nasbírat za 7 tahů?

Cvičení můžeme jakkoli obměňovat a komplikovat.

Diagram 17. Početní cvičení s jezdcem.



Vytvářejte a řešte různé úkoly.

Jedna ze zajímavých obměn je, že kdykoliv vezmeme nějakou figurku, můžeme si ji přičíst, odečíst, nebo jí vynásobit či jí vydělit nás současný bodový stav. Tímto způsobem řešíme podobné úkoly, jaké byly naznačené výše.

Na kolik tahů tímto stylem například dokážete nasbírat 99 bodů?

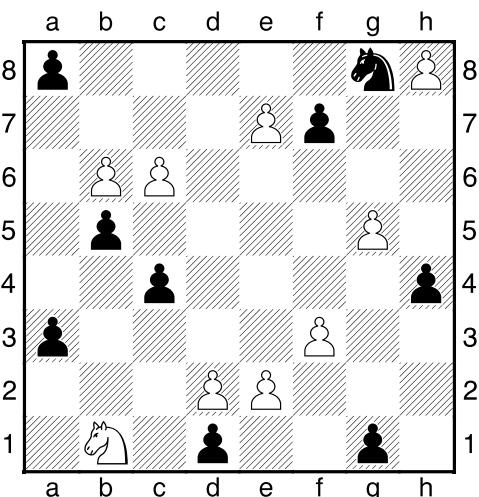
3.7. Nešachové hry pro dva hráče založené na propočtu.

Tato hra je kromě prostředku k rozvíjení důležitých šachových schopností i zajímavou soutěží pro dva.

Hra se hraje na celé šachovnici. Základní pozice této hry je tvořena bílým jezdcem na b1, černým na g8 a 16ti značkami (mohou být bombony, nebo s šachovými zdroji bílí a černí pěšci), vždy dvě na každém sloupci i řadě.

Hráči se pak střídají. Hodí kostkou a mají tolik tahů jezdcem, jaké číslo hodí. Než udělají svůj tah, musí nahlásit na jakém poli skončí. Kdo posbírá více pěšců, vítězí.

Diagram 18. Hra s jezdci, pěšci a kostkou.



Hrajte hru ve dvojici.

Faktor náhody, přítomný v této hře, můžeme brát i jako výhodu. Díky němu může vyhrát každý nad každým a to je hlavně u dětí dobré. Taky ví, že příště může mít smůlu na nízké hody kostkou on a měl by se naučit chovat čestně jako vítěz, i jako poražený. Dobrá a užitečná zábava.

Použitelné jsou i nižší verze této hry. Jejimi předchůdci bylo totéž, jen bez určování, kde po dokončení svého tahu skončí. A ještě před tím byla prostá hra se dvěma jezdci bez házení kostkou, ve které se hráči střídali po jednom tahu. Tyto hry byly vhodné hlavně pro začátečníky.

Výše naznačené hry jsou jen malou ukázkou toho, co vše lze s šachovými figurkami a na šachovnici vytvářet.

4. ŠACHOVÁ CVIČENÍ A METODY VÝCVIKU PROPOČTU VARIANT

Nejen v nešachových hrách, ale i v šachových postupech je možné neustále hledat volný prostor pro oživení a obohacení standartních metod výcviku propočtu. Využívání a osvěžování metod o další postupy a přístupy může být nejen zábavné, ale rovněž velmi účinné.

Velmi důležité je v rámci tréninků předávat svěřencům konkrétně zacílené rady fixovat konkrétní praktické zásady, užitečné pro pochopení šachu i pro zvládání konkrétních situací. Tréninkové metody by mely být zacílené na konkrétní dovednosti. Na každý trénink by mél trenér přijít s konkrétními záměry, nejen jaký obsah bude mít daný trénink, ale především co by trenér chtěl, aby si jeho svěřenci z tréninku odnesli, kam se posunuli.

Jednou z nejcennějších věcí, které si svěřenci z tréninku mohou odnést, jsou neustále zdůrazňované zásady a principy.

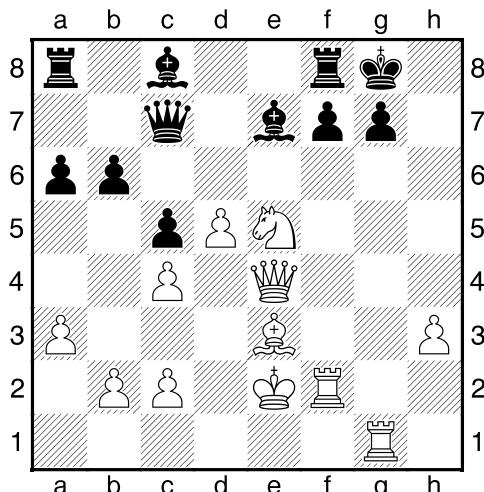
Tyto šachové metody a hry vedou k hlubšímu chápání principů a jejich lepší fixaci. Proto je považuji za užitečné a doporučuji.

4.1. Mapování pozice a potenciálních možností figur.

Budoucí kombinace, stejně jako vše další, co si procházíme v propočtu, je ve svých zárodcích „schované“ už ve výchozí pozici. Odhalení a dobré porozumění rysů obsažených v pozici (a někdy i v dosavadním průběhu boje) nás navádí na správné pokračování.

K tomu slouží metoda „mapování pozice“.

Diagram 19. Vorobil-Marek, 1961.



Bílý na tahu.



Na této pozici si ukážeme mapování pozice v praxi: Bílý má pět útočných figur – dámou, dvě věže, střelce a jezdce. Dáma touží po polích g6 a h7, jedna věž po f7, druhá po g7, střelec podporuje h6, jezdec ohryzává f7 a g6. Spojením těchto figurových přání se snadno dobereme k vítězné variantě **1.Vxg7+! Kxg7** (1...Kh8 2.Dh7 mat) **2.Vxf7+! Vxf7** (2...Kg8 3.Dh7 mat) **3.Dg6+ Kh8** (3...Kf8 4.Dxf7 mat) **4.Jxf7 mat.**

Kromě taktických operací mapování možností figur pomáhá i k rychlejší a přesnější hře v průběhu celé partie a zvyšuje efektivitu využití času (hodně se to ukazuje v bleskovkách).

Je důležité zautomatizovat si návyk mapování figur, pak už ho šachista může využívat, aniž by o tom ve většině případů musel přemýšlet.

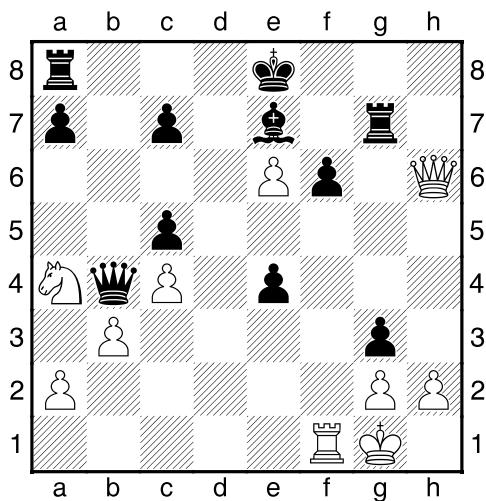
4.2. Pořadí tahů ve variantě.

Pomocí zmapování pozice velmi často zjistíme tahy, které pak v kombinaci budou, a to poměrně snadno. Důležité je potom pořadí tahů, v jakém tyto tahy ve variantě seřadíme.

Velmi často se stává, že nevychází jedno pořadí tahů a je potřeba najít jiné, obměněné, které vycházet bude a přinese nám úspěch.

Podívejme se na tento ilustrační příklad.

Diagram 20. Bělavskij-Michalčišin, 1977.



Bílý na tahu.

V této pozici se bílému v jeho útočných operacích nabízejí tři připravené nástroje zkázy – dáma h6, hledající své možnosti hlavně přes pole h8, h5, případně g7 či f6, věž f1, mířící na f6 a pěšec e6, který kryje d7 a f7 a těší se na matový obrazec, který by rád vytvořil společně s dámou.

Takto zmapovaná pozice je už polovinou cesty ke správnému řešení. Konkrétním propočtem najdeme správné pokračování **1.Dh5+! Kf8** (po 1...Kd8 2.Dh8+ je hned konec, král na f8 ale znemožňuje představit střelce) **2.Dh8+ Vg8** **3.Vxf6+! Sxf6** (nebo 3...Ke8 4.Dxg8+ s matem) **4.Dxf6+ Ke8 5.Df7+ Kd8 6.Dd7 mat.**

Někdy se nám může stát, že se nám zdá být pořadí některé sekvence tahů ve variantě nedůležité, lhostejně, zkrátka že „je to jedno“ a varianta vyjde tak i tak. Je potřeba dávat si dobrý pozor na přístup „je to jedno“, a to nejen u pořadí ve variantě, ale i při výběru ze dvou tahů, které se tváří jako rovnocenné.

4.3. Teorie černých ovcí.

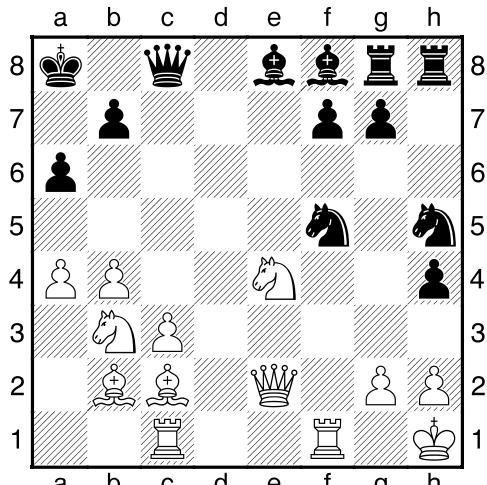
Ve variantě jsou forzírovanejší tahy cennější, než neforzírované, protože na forzírované má soupeř minimální variabilitu své reakce. Zkrátka něco musí a když soupeř musí, tak my můžeme být v klidu a bez obav, že varianta odbočí z cesty, kterou jsme si připravili. Proto se snažíme „šetřit“ si forzírované tahy tahy až na konec varianty.

Často máme pozici, ve které se chystáme učinit několik výrazných kroků a nechceme být v jejich vykonávání rušeni – ideálně chceme, aby šlo všechno forzírováně. Často se ale stává, že míra vynucenosti některých tahů je menší, než u jiných. Tahy s nejmenší vynuceností soupeřovy odpovědi označujeme jako „černé ovce“.

Teorie „černých ovcí“ říká, že těchto neforzírovaných, případně jen částečně forzírovaných tahů, se zbavujeme, tedy hrájeme je, zpravidla jako první.

Ve variantě hrájeme dříve tah, na který není forzírovaná odpověď

Diagram 21. N.N.-Mason, 1948.



Černý na tahu.

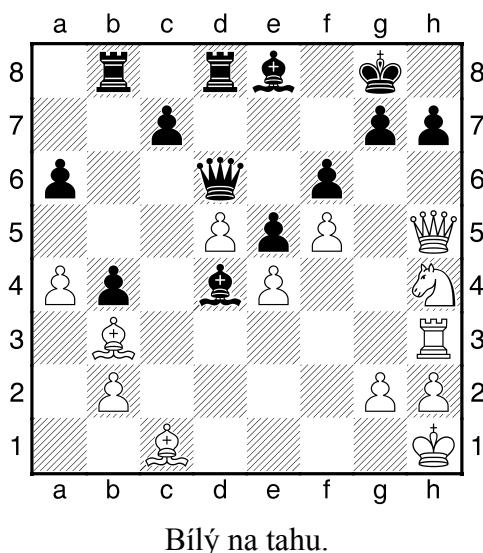
Černý chce otevřít h-sloupec, uvolnit dámě 8.řadu pro přesun na h8 a ve spolupráci s pěšcem g3 dát na h2 mat. V tomto případě je černou ovci tah střelcem na b5, vše ostatní klape vynuceně. Proto zahrajeme **1...Sb5! 2.axb5 Jhg3+! 3.Jxg3 Jxg3+ 4.hxg3 hxg3+ 5.Kg1 Vh1+! 6.Kxh1 Vh8+ 7.Kg1 Sc5+! 8.Jxc5** (nebo 8.Vf2 Vh1+! 9.Kxh1 Dh8+ 10.Kg1 Dh2+ 11.Kf1 Dh1 mat) **8...Vh1+! 9.Kxh1 Dh8+ 10.Kg1 Dh2 mat.**

4.4. Metoda výběru nejagresivnějších a nejforzírovanějších pokračování.

Už v části 2.4. jsme si popsali zřejmý fakt, že forzírované varianty bez množství odboček vytvářejí subtilnější variantový strom a počítají se snáze. Nyní tuto výhodu forzírovaných variant doplníme o metodu výběru nejagresivnějších pokračování, která s ní velmi úzce souvisejí.

Už jsme si řekli, že neforzírované rozvětvené varianty jsou náročné, protože musíme počítat s více možnými odpověďmi soupeře, zatímco forzírované plynou přímočaře. K forzírovaným pokračováním často vedou agresivní tahy – nejčastěji šachování soupeřova krále, hrozby matu a různé oběti.

Diagram 22. Ahues-N.N., 1934.



Například v pozicích podobných této vedu své svěřence k tomu, aby první pokračování, které po stručném zmapování pozice počítali, bylo 1.Dxh7+! Bud' rychle najdou řešení, anebo rychle zjistí, že jsou na špatné cestě. V tomto případě objeví brzké vítězství **1.Dxh7+! Kxh7** (na 1...Kf7 je uspokojivé 2.Vg3, na 1...Kf8 zase 2.Dh8+ Ke7 3.Dxg7+ Sf7 4.Jg6+ Ke8 5.Vh7 Vd7 6.Vh8+) **2.Jg6+ Kg8 3.Vh8+ Kf7 4.Vf8+! Dxf8 5.d6 mat.**

U agresivnějších pokračování rychleji zjistíme, jestli vycházejí, nebo ne, proto je počítáme jako první. Takto bud' rychle najdeme správné řešení, anebo vyloučíme nefungující kandidátní tah.

V případě prvním zbývá vše zkompilovat a ověřit, ve druhém případě začneme hledat jiné, méně drastické pokračování.

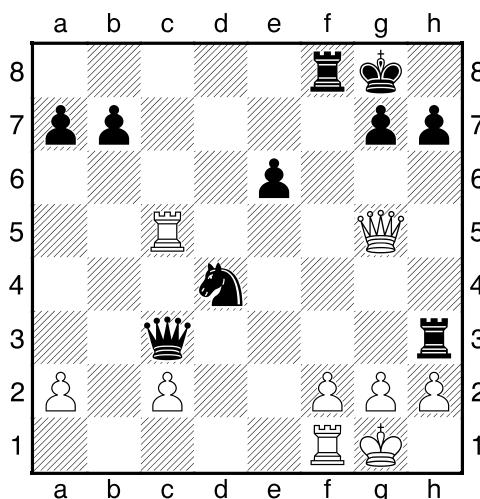
4.5. Metody kontroly materiální situace.

Materiál je jednou z nejvýznamnějších hodnot v pozici. V průběhu partie si nejenže dáváme pozor, abychom materiál zbytečně neztráceli, ale v pozici na šachovnici i ve variantách skrytých pouze v propočtu neustále hlídáme, jak se materiální situace vyvíjí a mění.

Pokud kombinace, kterou počítáme, nevede vynuceně do matu a má určité odbočky, ve kterých se musíme spokojit pouze s materiálními zisky, musíme si materiální stav na šachovnici dobře kontrolovat. V pozicích se totiž může objevovat riziko, že se soupeře spasí protiobětí ve chvíli, kdy jsme už mnoho obětovali a jsme ve výrazné materiální nevýhodě.

Značně zapletenou situaci ukazuje tento diagram.

Diagram 23. Levitskij-Marshall, 1912.



Černý na tahu.

Svým svěřencům doporučuji, aby v podobných pozicích přepočítávali materiální stav po každém tahu, takže v úvodní pozici si jako černí řeknou „mám jezdce navíc“ a dále budou aktualizovat při každé dílčí změně. Takže po 1...Dg3!! 2.Dxg3 „mám jezdce proti dámě“ Je2+ 3.Kh1 Jxg3+ „mám jezdce navíc“ 4.Kg1 Jxf1 „mám věž a jezdce navíc“ 5.gxh3 „mám jezdce navíc“ Jd2 a černý s jezdcem navíc zvítězí, **0–1.**

Zejména ve vypjatých pozicích s mnoha potenciálními výměnami, s mnoha možnostmi, s možností protiobětí a v pozicích s nerovnoměrným materiálem je neustálá kontrola nad materiálním stavem nezbytná.

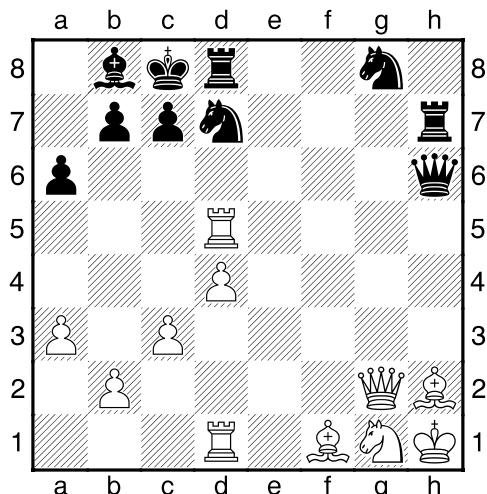
4.6. Pozor na protihru a skryté obrany soupeře.

Tak jako chceme v partii uspět my, chce uspět i soupeř. Před mnoha lety mi v hlavě uvízla slova velmistra Igora Štohla, že „soupeř není ovce“. Souper neprodá svou kůži lacino, bude se bránit jak to jen půjde a bude se snažit využít všech možností, které mu pozici nabízí.

Zejména při počítání kombinací si musíme dávat pozor na protihru soupeře. Figura, která často „hraje se soupeřem“, je král. Soupeřova krále lze často použít jako odrazový můstek pro naše figurky a k dalším hrozbám. Stejně tak může soupeř využívat předešlém našeho krále k vytvoření nebezpečné protihry.

Jak bylo naznačeno v části 4.5., často je při počítání soupeřovy protihry důležité sledovat materiální situaci na šachovnici, jejíž znalost nám odhalí, jak velkou materiální oběť či protioběť si soupeř může ve snaze odrazit naše hroby dovolit. Čím menší je naše materiální převaha, tím větší je potenciál soupeře k materiálním protiobětem, které pro nás dopadnou špatně.

Diagram 24. Horwitz-Popert, 1844.



Černý na tahu.

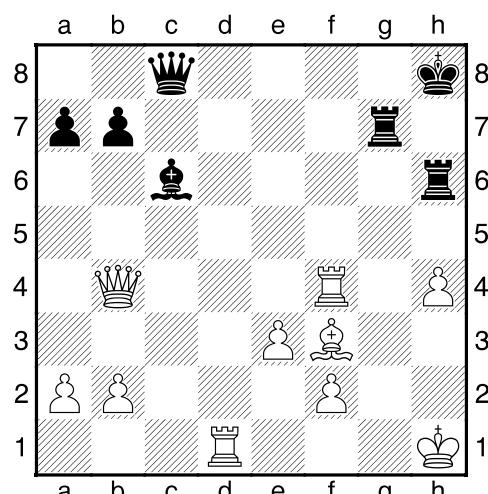
V pozici tohoto diagramu zahrál černý velmi neopatrně **1...c6??**, místo aby forzírovaně získal rozhodující výhodu tahy **1...Dxh2+! 2.Dxh2 Vxh2+ 3.Kxh2 c6+ 4.Kg2** (nebo 4.Ve5 Jxe5 5.Sh3+ Jd7+) 4...cx d5. Následovalo **2.Vh5! Dxh5** (nebo 2...Sxh2 3.Vxh6 Vxh6 4.Dc2) **3.Dxc6+! bxc6** (nebo 3...Sc7 4.Dxc7 mat) **4.Sxa6 mat.** Nečekaná protihra rozhodla. **1-0.**

Stejně jako si musíme neustále hlídat soupeřovu protihru, a to především vůči naší nejzranitelnější figuře – králi, musíme si při provádění zdánlivě vyhrávajících kombinací dávat pozor i na skryté možnosti obrany.

Někdy jsou tyto obrany v pozici doslova schované a často se dokonce stává, že jsou i v knihách opomenuté a publikované diagramy a kombinace ve skutečnosti nevycházejí. Proto je vhodné tréninkové příklady z knih prověřovat, například i s počítáčem.

Následující pozice je převzata z vynikající Chenkinovy knihy Poslední šach a přímo svým zadáním se ptá, jestli v pozici černý nemá skrytou obranu proti situaci, kterou mu v předchozím průběhu připravil bílý.

Diagram 25. Silič-Rochlin, 1929.



Bílý na tahu.

Partie pokračovala **1.Vf8+ Kh7 2.Se4+?** Jak odpověděl černý?

Po **1.Vf8+ Kh7 2.Se4+?** Následovalo ohromné **2...Df5!!** a po **3.Vxf5** (nebo 3.Sxc6 Dh3 mat) **3...Vxh4 mat.** Bílý tvrdě doplatil na překrytí 4. rády. Přitom stačilo **2.Vxc8 Sxf3+ 3.Kh2 Vg2+ 4.Kh3** a bílý by byl v pořádku.

Vražedný tah **2.Df5!!** byl v pozici velmi dobré schovaný a je pravděpodobné, že tuto možnost bílý v předchozím průběhu vůbec nezaregistroval. Podobnými zvedáky se často obracejí celé partie.

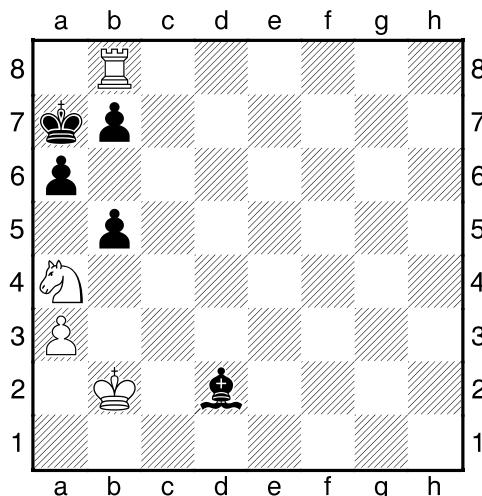
4.7. Princip „hrozba – krytí“.

Nejen v šachu funguje spousta věcí na principu „hodnocení – záměr – provedení“ a s ním souvisejícím principu „hrozba – krytí“. Pokud hodnotíme svůj stav jako únavu, pojmemme záměr jít spát, zalehneme do postele a spíme. Nebo když se blíží termíny splátek v bance, jsme pod hrozbou sankcí ze strany banky motivování splátku včas zaplatit. Když potřebujeme na záchod, jsme pod jinou nepříjemnou hrozbou motivováni jít na WC vykonat potřebu. Takto bychom naznačené principy záměr-provedení a hrozba-krytí mohli aplikovat na mnoho situací z běžného života..

V šachu to funguje obdobně. Na základě hodnocení současného postavení našachovnice naplánujeme další záměr a chceme ho provést. A stejně tak, pokud má soupeř nepříjemný záměr (od prozaického napadení naší figury až po složité strategické operace), chceme jeho záměru v rámci možností odporovat, zabránit mu.

Hrozby mohou být obranné i útočné. Soupeř nám může hrozit mat, ale může také hrozit pokrýt mat. V prvním případě se snažíme „zabránit matu“, ve druhém „zabránit zabránění matu“. Pracujme s hrozbami a využívejme je v náš prospěch.

Diagram 26. Kakovin, studie 1940.



Bílý na tahu vyhraje.

1.Vd8 (jedna napadená figura utíká a současně napadá soupeřovu) **Sa5** **2.Vd5!** kryjeme jezdce proti hrozbou střelci) **bxa4** (s intencí uvěznit nám věž) **3.Vxa5 b5** **4.Kc3 Kb7** **5.Kd4 Kb6** (nebo 5...Ka7 6.Kd5 Kb6 7.Kd6 Kb7 8.Kc5 Ka7 9.Kc6

Kb8 10.Vxa6) **6.Kd5 Kxa5** (věž je sebrána, král ale zemře) **7.Kc5 b4** **8.axb4 mat.**

Hrozby soupeře, ať už útočné nebo obranné, nám paradoxně pomáhají nacházet správná pokračování, jsou pro nás indiciemi, které musíme respektovat, a pokud je vezmeme na vědomí a správným způsobem zohledníme, dovedou nás ke správnému řešení situace.

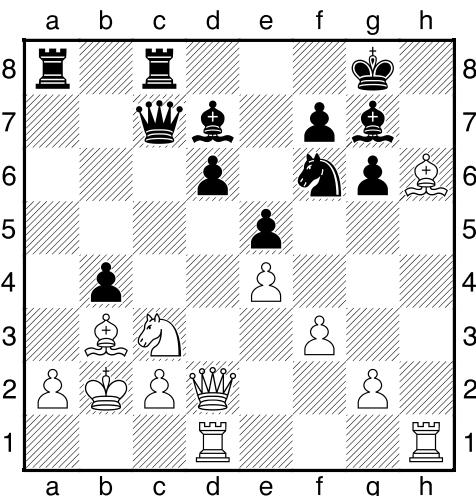
4.8. Souvislost mezi plánem v pozici a hledáním tahů ve variantě.

Plán hry je soubor budoucích záměrů postavený na zhodnocení současného stavu. V partii se snažíme realizovat své plány a současně bránit soupeřovým. Kdo to dokáže lépe, vítězí.

Znalost plánu nám umožňuje lépe sestavovat prioritní varianty propočtu, lépe nacházet tahy kandidáty a pracovat s nimi.

Podívejme se na následující diagram, na kterém bílý důsledně realizuje plán útoku po h-sloupci, zatímco plánem černého je všemi způsoby zabránit matu. Bílý nakonec prorazí.

Diagram 27. N.N.-N.N.



Bílý na tahu.

1.Sxg7!! Dxc3+! (nebo 1...Kxg7 2.Dh6+ s matem, 1...bxc3+ 2.Kb1 cxd2 3.Sxf6 Dd8 4.Vh8 mat) **2.Kb1 Dxd2** (2...Kxg7 3.Dh6+ s matem) **3.Sxf6! Dxd1+!** **4.Vxd1 Kf8** **5.Vh1 Sh3!** **6.Vxh3 Ke8** **7.Vh7!** **Va7** **9.Se6!** a bílý vyhraje.

4.9. Využití studií a pozic koncovkového typu.

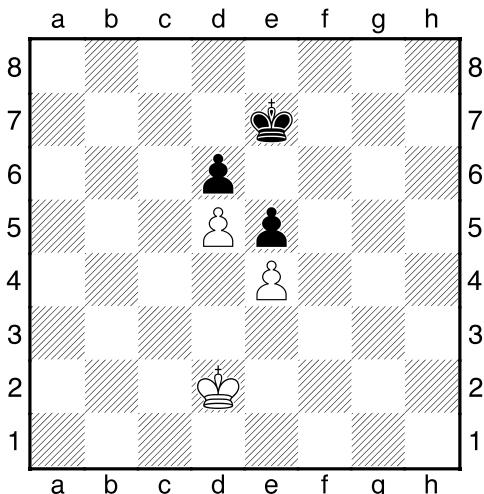
Tak jako v předchozích dvou částech o principech záměr-provedení a hrozba-krytí a v souvislosti plánu v pozici a hledání tahů ve variantě, i v koncovkách (a zvláště v koncovkách!) lze aplikovat stejně neúprosnou dialektiku, která nám umožní snáze se propočítávat variantami i na mnoho tahů dopředu.

Předem si můžeme říct, že mezi taktikou a koncovkami je velká spojitost právě skrze propočet. V obou dvou je mnoho propočtu, na kterém závisí úspěšnost operací. Úspěch v taktice, studiích i koncovkách je determinován mírou přesnosti a preciznosti propočtu i samotného provedení.

Právě proto jsou studiové a koncovkové pozice ideálním výukovým materiál na trénink propočtu.

Navíc je v nich větší šance nalézt přesné, vyčerpávající řešení, ba dokonce po nás přesné a vyčerpávající řešení často vyžadují. Především ve studiích je tato absolutní přesnost zvykem. A tato nutnost nás nutí hrát přesné a precizní šachy.

Diagram 28.



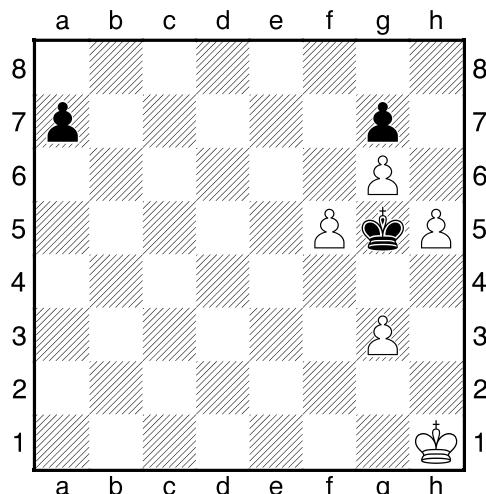
Jak tato pozice dopadne, když je na tahu bílý,
a jak, když je na tahu černý?
Doložte své názory variantami.

Bílý na tahu: 1.Kc3 Kf6 2.Kb4 Kg5 3.Kb5 Kf4 4.Kc6 Kxe4 5.Kxd6 Kf4 6.Kc5 e4 7.d6 e3 8.d7 e2 9.d8-D e1-D a remíza.

Černý na tahu: 1...Kf6 2.Kc3 Kg5 3.Kb4 Kf4 4.Kb5 Kxe4 5.Kc6 Kf5 6.Kxd6 e4 atd., remíza.

Nyní si totéž ukažme na dvou známých studiích:

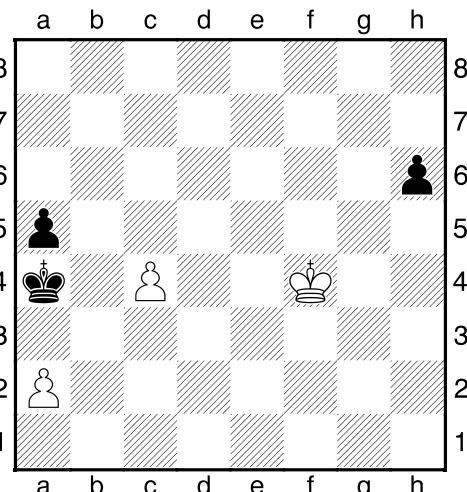
Diagram 29. Šindler, studie 1969.



Bílý na tahu vyhraje.

1.Kg2! (s plánem přibližovat se současně ke čtverci černého a-pěšce i k vlastním pěšcům) **a5** (ani 1...Kxh5 2.Kf3 a5 3.Ke4 Kg5 4.g4 a4 5.Kd4 Kxg4 6.f6, ani 1...Kxf5 2.Kf3 Kg5 3.g4 a5 4.Ke4 a4 5.Kd4 Kxg4 6.h6 nepomáhá) **2.Kf3 a4 3.h6! Kxh6** (nebo 3...gxh6 4.g7, anebo 3...a3 4.hxg7 a2 5.g8-D) **4.Kg4 a3 5.Kh4 a2 6.g4 a1-D 7.g5 mat.**

Diagram 30. Grigorjev, studie 1925.



Bílý na tahu vyhraje.

1.a3! h5 2.Kg3 h4+ 3.Kh3! (aby v závěru nebyl pat) Kxa3 4.c5 a4 5.c6 Kb2 6.c7 a3 7.c8-D a2 8.Db7+ Kc1 9.Dc6+ Kb2 10.Db5+ Kc2 11.Dc4+ Kb2 12.Db4+ Kc2 13.Da3 Kb1 14.Db3+ Ka1 15.Kg4 h3 16.Dc2 h2 17.Dc1 mat.

4.10. Počty tahů v zahájení a v kombinaci a diktování pozic.

Podstatou této metody je při tréninku si propočet mírně stížit tím, že povinně budeme počítat tahy kombinace, případně je spočítáme po vyřešení.

Po vyřešení diagramu tedy následují otázky typu „kolikátým tahem dáváte mat v hlavní variantě?“, „co jste hráli ve svém šestém tahu?“ apod.

Podobně mohou fungovat i úkoly typu „nadiktujte konečnou pozici“, nebo „nadiktujte pozici po pátem tahu bílého“ (diktát pozic podle předem přesně daného systému).

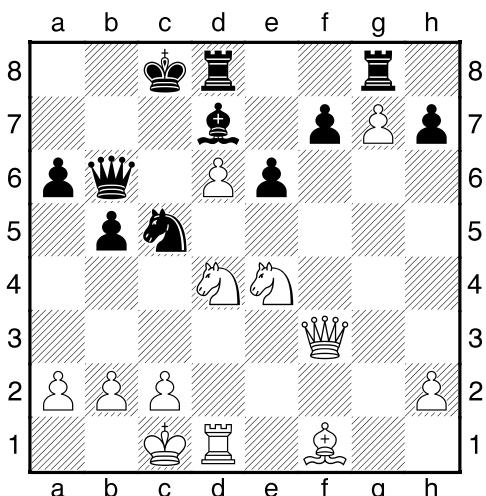
Účelem tohoto cvičení je především získat maximální kontrolu nad vlastním propočtem.

Stejný princip můžeme použít při studiu zahájení a zároveň tak upevňovat znalosti teorie a nejvýznamnějších tábií.

Vezmeme si například jednu z variant Najdorfa:

1.e4 c5 2.Jf3 d6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 a6
6.Sg5 e6 7.f4 Se7 8.Df3 Dc7 9.0–0–0 Jbd7 10.g4
b5 11.Sxf6 Jxf6 12.g5 Jd7 13.f5 Jc5 14.f6 gxsf6
15.gxf6 Sf8 16.Vg1 Sd7 17.Vg7 Sxg7 18.fxg7
Vg8 19.e5 0–0–0 20.exd6 Db6 21.Je4

Diagram 31. Pozice ze zahájení.



Řešte různé úkoly spojené s touto pozicí.

Nyní si můžeme pokládat otázky typu „co byl 12.tah bílého?“, anebo dávat úkoly typu „nadiktujte pozici po 16.tahu černého“. Tímto způsobem procvičujeme paměť i propočet a zároveň si fixujeme variantu a tábií ze zahájení.

Se vzorovou pozicí ze zahájení lze lehce zabrouzdat i do vod nešachových cvičení pomocí zábavného cvičení s počítáním materiálu a geometrií šachovnice.

Například v pozici našeho diagramu po 21.Je4 si můžeme pokládat otázky typu jaký je „součet hodnot figur na d-sloupci a f-sloupci“, můžeme zapojit i více sloupců, další početní operace (součin,..). Tímto cvičením lze pracovat i na úrovni porozumění zadání, která je užitečná nejen v šachu, ale i v běžném životě.

Totéž lze použít i s pozicemi, které použijeme v rámci tréninku taktiky (např. Napoleonův útěk z Moskvy do Paříže v části 5.2.).

4.11. Pomocné techniky v propočtu.

Pomůcky je vhodné v propočtu používat pouze jako podpůrný nástroj.

Mezi takové nástroje můžeme počítat například oddělené počítání tahů obou stran (v koncovce je pro ověření možné, v kombinaci ne).

Vhodnějšími pomůckami jsou schematické myšlení, využití různých analogií (hlavně v zahájeních, případně i v koncovkách), v zahájení orientační počítání vývinových temp, počítání volných temp a především je v propočtu užitečné stavět na znalosti konkrétních pozic (v koncovkách), či zásad a pouček.

Především v tréninku je vhodné používat spíše zátopkovské běhání v těžkých botech a s cihlou na zádech, než vytváření ulehčovacích pomůcek. Platí heslo „těžko na cvičišti, lehko na bojišti.“

Pomůcky v propočtu založené na schematickém myšlení, analogiích, počítání vývinových temp, znalosti koncovkových pozic apod., jsou užitečné a vhodné především při ohodnocování závěrečných pozic ve variantě, viz část 2.4.

Obecně platí, že pomůcky v propočtu se hodí spíše jako ověřovací prvek při tempově vypjaté situaci na šachovnici, ve které hraje významnou roli „kdo dřív“. Hlavním nástrojem propočtu by mělo být klasické vnímání tahů obou stran dle stromu variant.

4.12. Teorie kombinace a rozdělení kombinací podle pana Hory.

Stále si vzpomínám a rád vyprávím i svým svěřencům o tom, jak nám pan Hora povídal o teorii kombinace a rozdělení kombinací.

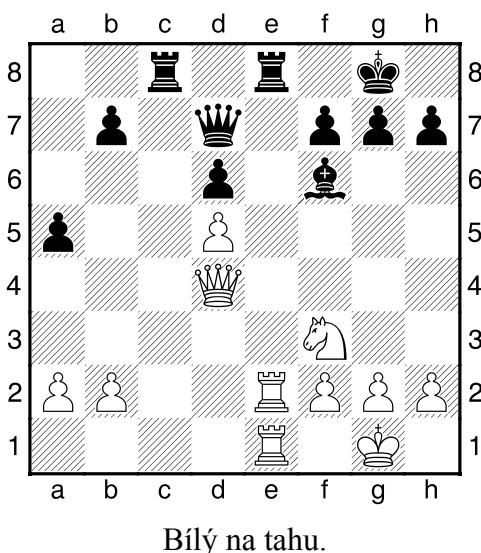
Vždy mluvil o definici kombinace podle Botvinnika: „Kombinace je vynucený manévr s obětí.“

I o definici podle Savina: „Kombinace je forzírovaná série tahů, kde aktivní strana provádí materiální oběti k získání poziční výhody.“

Kombinace pak pan Hora dělil podle motivů (zvláštnosti pozice, které umožňují kombinaci provést), témat (konečný obraz, cíl kombinace) a idejí (metody a cesty od motivům k tématům).

Aplikujme si nyní motiv, ideu a téma kombinace na jednu známou kombinaci.

Diagram 32. Adams-Torre, 1921.



Hlavním motivem je v této pozici slabost černého na 8.řadě, která by mohla vést k tématu mat na 8.řadě. Dalšími motivy jsou napětí v ohnišku boje na e8, a nekrytá dáma d7. Partie pokračovala v duchu ideje odvlečení **1.Dg4! Db5 2.Dc4! Dd7**

3.Dc7! Db5 4.a4! (s ideou zavlečení na 4.řadu, aby mohla dámu napadnout věž, nešlo rovnou 4.Dxb7? kvůli 4...Dxe2! s dalším 5...Vc1+ a matem) **Dxa4 5.Ve4 Db5** (5...Vxe4 6.Dxc8+ De8 7.Dxe8+ Dxe8 8.Vxe8 mat) **6.Dxb7 Dxb7**

7.Vxe8+ Vxe8 8.Vxe8 mat. Závěr této partie nabídl několik pěkných variací na ideu odvlečení.

Základní přehled rozdělení kombinací – podle motivů, idejí a témat kombinací:

MOTIVY KOMBINACÍ:

- král zadržený v centru, slabá pole v okolí krále, uzavírání matové sítě
- nechráněné a špatně chráněné rošádové postavení, oslabené rošádové postavení, opačné rošády, volný sloupec na rošádové postavení
 - slabá 8.řada, slabá 7.řada
- narušená souhra figur, špatně postavená figura, nechráněná figura, vazba
 - a další

IDEJE KOMBINACÍ:

- zavlečení, odvlečení
- odstranění bránící figury
- uvolnění, otevření nebo překrytí linie, uvolnění nebo ucpání pole
 - odtah
 - a další

TÉMATA KOMBINACÍ:

- různé matové obrazce
- speciální matové obrazce (mat na 8.řadě, dušený mat, epoletový mat atd.)
- dvojí úder, chycení figur, vazba, odtah
 - proměna pěšce
 - a další

Tak jako trénink taktického postřehu (část 2.1.), i osvojení základních motivů, idejí a témat kombinací šachistovi výrazně ulehčuje jeho úlohu při hledání správného řešení, správného pokračování. A nezapomínejme ani na to, že stejně jako nám taktické dovednosti pomáhají zasadit ránu soupeři, pomáhají nám i předcházet a zabránit obdržené ráně od soupeře.

Znalost a procvičování motivů, idejí a témat kombinací nám pak pomůže i v propočtu variant. Pro mě je toto téma navíc spojené s výborným trenérem panem Vratislavem Horou.

4.13. Ukazování a odstraňování chyb v propočtu.

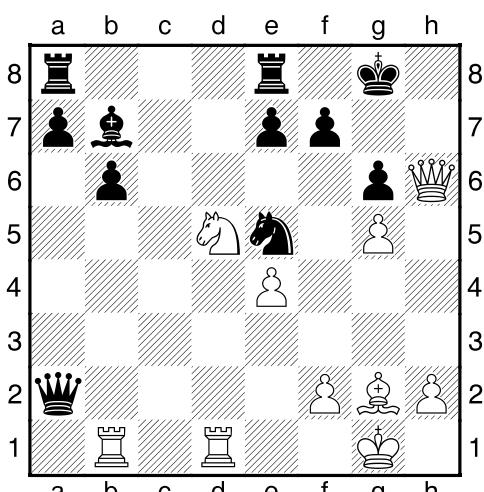
Ve všech oblastech šachových dovednostech, a samozřejmě i v taktice a propočtu, je potřeba odhalovat chyby. Je potřeba na ně upozorňovat a systematicky pracovat na jejich odstranění. Tento meta-šachový proces sledování a korekcí uvažování svěřenců, který obnáší „objevení chyby – upozornění na chybu – odstranění chyby“, je podstatou práce šachového trenéra.

Šachový trenér se takto stává kombinací mezi lékařem, léčícím neduhy hry svého svěřence, a programátorem, programujícím svého svěřence ke schopnosti univerzálně a správně řešit vznikající situace.

Na chybách je potřeba pracovat systematicky a pravidelně, směřovat jistým směrem. Průběžně svěřencům dávat jasné a dobře mířené rady. Zároveň je potřeba doplňovat objektivní kritiku vhodnými pochvalami, což je také subjektivní a každý svěřenec potřebuje v jiné míře a jiným způsobem. Důležité je, aby v tréninku byli svěřenci spokojení a trénovali rádi. Ale tak jako tak je potřeba na eliminaci chyb pracovat.

Například v pozicích podobně této:

Diagram 33. Svedčíkov-Estrin, 1977.

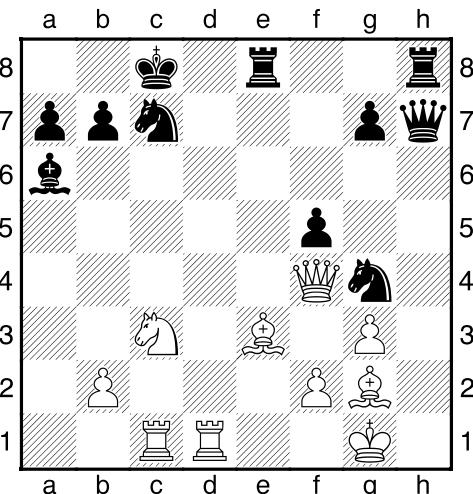


Bílý na tahu.

Pokud má náš svěřenec v pozicích jako je tato tendence zahrát **1.Jf6+?** a po **1...exf6 2.gxf6 Dxf2+ 3.Kxf2** (nebo **3.Kh1 Dxf6**) **3...Jg4+ 4.Kg1 Jxh6 0–1**, se nestáčí divit, je potřeba pracovat na vnímání obranných možností soupeře.

Anebo na následujícím diagramu:

Diagram 34. Alexandrov-Zajcev, 1974.



Bílý na tahu.

Pokud se hráč rychle nezačne věnovat agresivní forzírované variantě **1.Dxc7+!**, je potřeba zapracovat na hledání na nejagresivnějších pokračování.

A pokud se ztratí v odbočkách vznikajícíhostromu variant, je potřeba více zapracovat na dlouhých, částečně forzírovaných variantách.

V posouvání v tomto směru nám mohou dílčím způsobem, nejen jako osvězení, ale i jako cesta ke zvýšení výkonu, pomoci různé nešachové hry. V tomto případě například složitější verze blech.

A samozřejmě doporučuji i využití pozic studiového a koncovkového typu a dalších metod a technik, kterých jsem se dotknul v průběhu čtvrté části.

Pro úplnost řešení předchozího diagramu:

1.Dxc7+! Kxc7 2.Jb5+ Kb8 3.Vd8+ Vxd8 4.Sf4+ Ka8 (nebo **4...Vd6 5.Sxd6+ Ka8 6.Jc7+ Kb8 7.Je8+ Ka8 8.Vc8 mat**) **5.Jc7+ Kb8 6.Jxa6+ Ka8 7.Jc7+ Kb8 8.Jd5+ Ka8** (**8...Vd6 9.Sxd6+ Ka8 10.Jb6+ axb6 11.Va1 mat**) **9.Jb6+ axb6 10.Va1 mat.**

Velmi pěkná kombinace.

A zároveň velmi pěkné cvičení propočtu a vytváření celistvého stromu variant.

5. ZÁVĚR – ZDOKONALOVÁNÍ PROPOČTU VARIANT JAKO CELOŽIVOTNÍ ÚKOL.

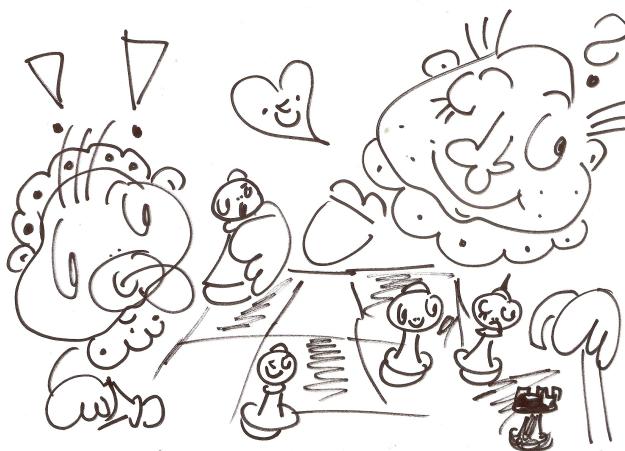
Šachy nejsou jenom hrou. Šachy v mnoha ohledech a analogiích prostupují celý život a skrývají vlastní filozofii, byť filozofii okleštěnou na 64-ti polích.

V životě se člověk učí neustále. Prochází si různými stádii, poznává nové věci, mění se a vyvíjí. V každé životní fázi si prožívá své, prochází si svoji cestu. A stejně tak je tomu i v šachu. Učí se a vyvíjí. A v každé životní, šachové etapě by si měl projít svoji cestu.

V průběhu života se mění i postoje, vztahy a přístupy k šachu. Často se podobný vývoj děje ve vlnách, které mohou být u různých svěřenců značně odlišné a přicházet v různých frekvencích.

V některých obdobích je svěřenec silně motivovaný, šachům se věnuje a každý tah intenzivně prožívá, v jiných obdobích zažívá útlum, někdy až nechuť ke studiu a hraní šachů. Trenér by měl tento vývoj soustavně sledovat a promyšleně a zdravě sledovat.

Prioritou je spokojenosť svěřence, a to od samých šachových počátků, přes první výraznější krůčky, vrcholná šachová období, až do pokročilejšího šachového věku. Platí, že pokud šachy dávají radost, sílí vztah k nim, a z tohoto plyně i tréninkové nasazení, chut' do hry a také výkonnost. Ale primární je radost a spokojenosť šachisty, která je předpokladem šachů jako celoživotního zdroje radosti.

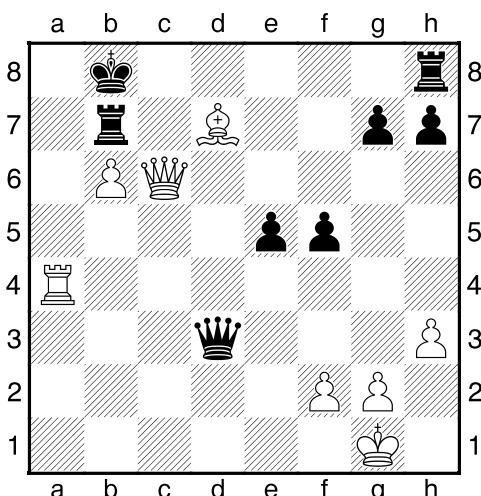


5.1. Propočet a dril. Dril. A zase dril.

Pokud šachista nechce šachovou radost čerpat jen z tupého plácání figurkami, je potřeba na sobě pracovat. Ochota pracovat na sobě je podle mě nejvyšší formou talentu. Pokud je svěřenec odhodlaný být dobrý a baví ho intenzivní trénink, až dril, je na dobré cestě. Pak uvidí výsledky své práce a s radostí přijme ještě více drilu.

Dril je nutný základ, na kterém stojí kvalita hry. Nejlepší je vytvořit takový dril, který by svěřenci zároveň brali jako zábavu. Užitečným doplněním tréninku je například posílání domácích úkolů emailem, různé šachové i nešachové hry, kartičky s diagramy, útržky a zajímavosti z historie i současnosti šachu apod. Nejlepší ale je, když svěřence baví řešení diagramů a další trénink.

Diagram 35. Niderman-Luks, 1895.



Bílý na tahu.

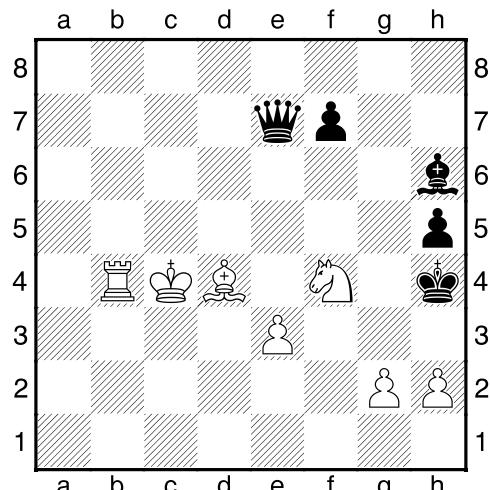
Například v tomto diagramu se mohou bavit hledáním velmi pěkného řešení **1.Sc8! Vxc8 2.Va8+! Kxa8 3.Dxc8+ Vb8 4.Dc6+ Vb7 5.Da4+ Kb8 6.De8+ Dd8 7.Dxd8 mat.**

Platí, že základem každého umění je dobře zvládnuté řemeslo. A tak i předpokladem pro vytváření krásných partií s ohnivými kombinacemi je zvládnutí základních „řemeslných“ šachových dovedností. A k tomu je potřeba především mnoho tréninku.

5.2. Propočet a fantazie.

Je maximálně užitečné a smysluplné vést svěřence k estetickému vnímání krásy šachu a rozvíjení šachové fantazie. A zároveň doplňovat, že tyto krásy jsou postavené na práci. Pěknou ukázkou jsou například následující tři studie.

Diagram 36. Karancev, studie 1967.

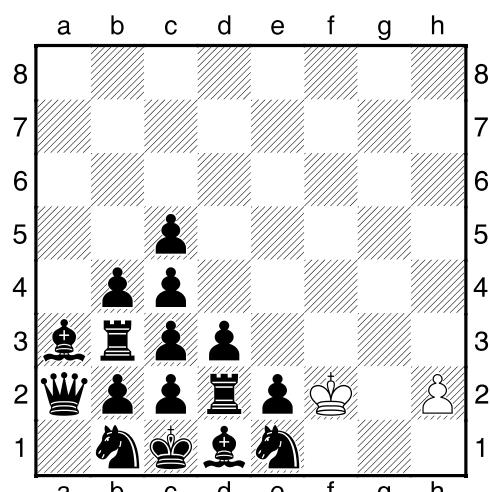


Bílý na tahu vyhraje.

?

1.Jg6+! fxg6 2.Sf6+! Dxf6 3.Kd5+ Kg5 (nebo 3...Sf4 4.Vxf4+ Dxf4 5.exf4 Kg4 6.Ke4) 4.h4+ Kf5 5.g4+! hxg4 6.Vf4+! Sxf4 7.e4 mat.

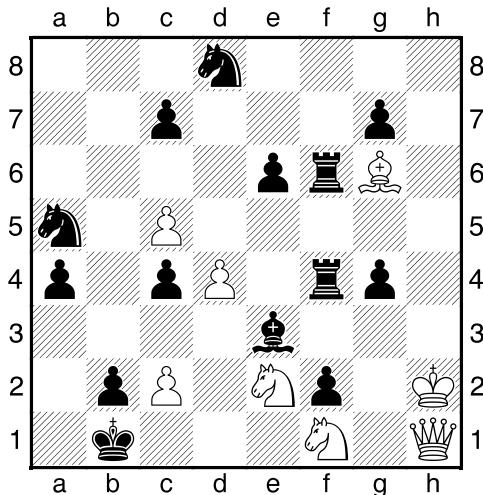
Diagram 37. Blaty, studie 1922.



Bílý na tahu vyhraje.

1.Kxe1 Da1 2.h3! (aby vycházela tempa) Da2
3.h4 Da1 4.h5 Da2 5.h6 Da1 6.h7 Da2 7.h8-J!
(jedině jezdec matí) Da1 **8.Jf7 Da2 9.Jd6 Da1**
10.Je4 Da2 11.Jxc5 Da1 12.Je4 Da2 13.Jd6 Da1
14.Jxc4 Da2 15.Ja5 Da1 16.Jxb3 mat 1-0

Diagram 38. Petrov, studie. „Napoleonův útěk z Moskvy do Paříže.“



Bílý na tahu zmatí černého krále na poli h8.

V této studii je neobvyklé zadání dát černému králi mat na poli h8. Pozice totiž symbolizuje Napoleona (černého krále), na začátku studie v Moskvě (b1), ruské jezdectvo a paříž (pole h8), kde bude nakonec Napoleon poražen, navíc s přičiněním samotného ruského cara.

1.Jd2++ Ka2 2.Jec3+ Ka3 3.Jcb1+ Kb4 4.Ja2+ Kb5 5.Jc3+ (nebo 5.Ja3+) Ka6 6.Jb4+ (možno 6.Da8 mat, ale odporuje zadání – matit černého krále na h8) Ka7 7.Jb5+ Kb8 8.Ja6+ Kc8 9.Ja7+ Kd7 10.Jb8+ Ke7 11.Jc8+ Kf8 12.Jd7+ Kg8 13.Je7+ Kh8 14.Kg2 mat (nebo 14.Kg3 mat). Velmi pěkná ukázka možností šachové hry a současně pozice velmi obsažná i z tréninkového hlediska

Napoleonův útěk z Moskvy do Paříže je zároveň ideální ukázkou na cvičení kolik tahů v kombinaci (viz část 4.10.) a stavění výchozích a konečných pozic (viz část 3.5.).

Doporučuji speciálně na této studii podobná cvičení vyzkoušet.

Nejen v šachu je krása velmi inspirující. Když o stránku výše píšu, že největší formou talentu je ochota na sobě pracovat, musím doplnit, že schopnost vnímat šachovou krásu je další vrcholnou formou vztahu k šachu. Krása je povznášející, krása je jedním z důvodů, proč šachy hrajeme, a jednou z věcí, ke které chceme přivést naše svěřence.

5.3. Zdokonalování propočtu variant jako celoživotní úkol.

Šachové dovednosti je třeba rozvíjet dlouhodobě a průběžně, nejlépe v průběhu celého šachového života. V různých fázích šachového života se může korigovat i dopad tréninku propočtu.

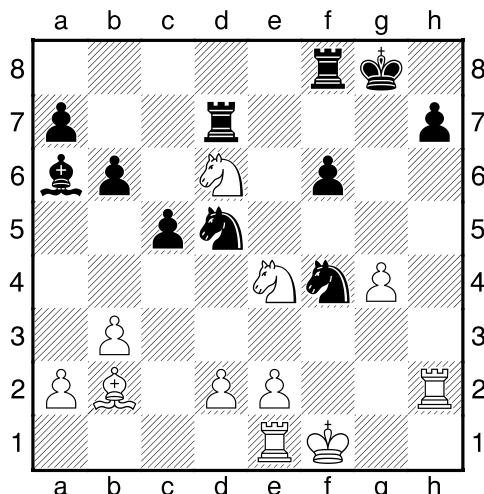
U mladého hráče je taktika a propočet jednou z nejvýznamněji a nejdynamičtěji se rozvíjejích schopností, která vytváří základ pro další růst.

U zralého hráče je důležitá další soustavná práce, aby se neoslaboval, naopak jako zralejší člověk i dále piloval nedostatky a sílil.

U stárnoucího hráče jsou taktika a propočet jednou ze schopností, které jsou přibývajícím věkem ohroženy nejvíce. Právě na poli taktiky a propočtu může stárnoucí šachista bojovat, anebo se vzdát, přibývajícímu věku.

Často na trénincích vyprávím o **Viktoru Korčném** (narozen v roce 1931), jak už ve vyšším věku v kterési analýze po partii něco přehlédl a tak moc se na sebe rozčílil, že si naordinoval další várku diagramů denně navíc. Korčného můžeme právem považovat za nedostižný vzor šachové dlouhověkosti.

Diagram 39. Korčnoj-Suetin, 1953.



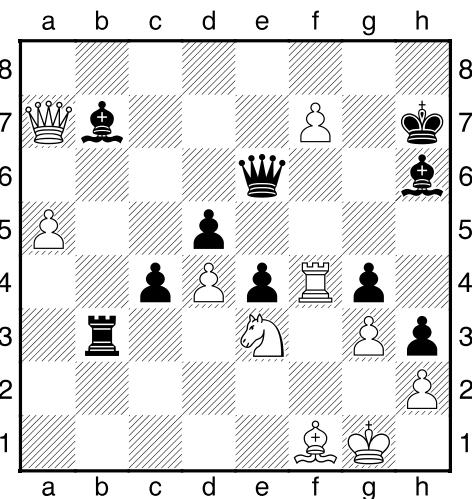
Pozice po 29.tahu černého.

Ve svých 22-ti letech hrál Korčnoj proti jinému vynikajícímu velmistrovi Alexeji Suetinovi a takto ho přemohl úchvatným pochodem svého krále. **30.d3! Je3+ 31.Kf2! Jxg4+ 32.Kg3 Jxh2 33.Kxf4 h5 34.Vh1 Jg4 35.Vxh5 Je5 36.Kf5!**

(král jako útočná figura!) **Jc6?** (lépe 36...Vxd6) **37.Sxf6 Vg7 38.Ke6 Jb4 39.Sxg7 Kxg7 40.Vg5+ Kh7 41.Jf7 Ve8+ 42.Kf6** a černý se vzdal.

O 41 let později, v roce 1994, už 63-letý Korčnoj hrál neuvěřitelnou partii černými s exmistrem světa Karpovem. Než postoupíte dále k vývoji partie, zamyslete se nad úvodní pozicí.

Diagram 40. Karpov-Korčnoj, 1994.



Pozice po 60.tahu bílého.

V této pozici Korčnoj pokračoval neuvěřitelným **60...Sxf4!!**, načež se Karpov dopustil rozhodující chyby, když zahrál místo správného **61.f8-J+!** s pravděpodobnou remízou prohrávající **61.f8-D?** a po **61...Sxe3+ 62.Kh1 Sh6 63.Df2 Sg7 64.a6 Vf3 65.De1 Sxa6 66.Se2 Vf7 67.Dc5 c3 68.Dxc3 Sxe2 69.Dxe2 Df6 70.Dc1 Sh6 71.Db1 Df5 72.Kg1 Vc7!** se bílý vzdal. Ohromná ukázka závěru náročné partie, kdy ani dvojice dam nebyla exmistrů světa Karpovovi nic platná.

Mezi oběma partiemi uplynulo 41 let! A přesto působí obě dvě ukázky velmi svěže. Korčnoj i nadále tvoří další podobná díla a neustále je šachově velmi aktivní. Je mu už 80 let.

Celoživotní intenzivní šachová práce a partiová tvorba „Viktora Hrozného“ je obdivuhodná.

Zejména jeho dlouhověká vysoká úroveň v taktice a propočtu, dosažená a podložená – jak jinak – tvrdou prací a spoustou tréninkového drilu, na kterém pak stojí šachová krása i kvalita.

6. CVIČNÉ POZICE NA PROPOČET VARIANT

V této části předkládám několik cvičných pozic a jejich řešení. Ještě před tím přidávám několik svých postřehů z řešení diagramů a tréninku propočtu.

Vhodné je někdy používat i pozice bez jednoznačného řešení, především u pokročilejších šachistů. Je to proto, aby nebrali jako automatické, že když mají před sebou pozici, že v ní musí být výhra nebo mat. Případně je možné namíchat mezi zadané pozice i takové, kde není taktické řešení, ale strategické, jemné postupné, neforzirované postupy. Případně kde sice zdánlivě taktické řešení je, ale nevychází.

Případně takové, kde cílem není výhra, ale stabilizace situace, odražení hrozob, nebo třeba věčný šach. Zkrátka pestrostí zadaných pozic se více přiblížit nekonečné pestrosti šachové praxe.

Dále je vhodné namíchat při tréninku taktiky a propočtu variant vhodný koktejl diagramů tematicky spjatých z velmi různých pohledů (např. motiv, idea a téma v rámci teorie kombinace pana Hory, speciálně odstraňování obránců, slabá 8.řada, figurový útok na rošádové postavení soupeře, útok po otevřených sloupcích, anebo například pozor na protihru, věčný šach, podle matových obrazců i podle materiálu – viz v knize Poslední šach od Chenkina) i diagramů vyjádřeně tematicky nesouvisejících.

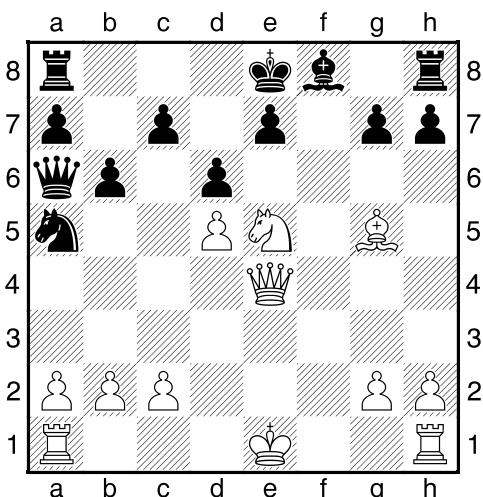


6.1. Cvičné pozice.

Následuje desítka cvičných pozic. Pod každým diagramem je napsané zadání.

1. cvičná pozice.

Sokolskij-Kofman, 1948.

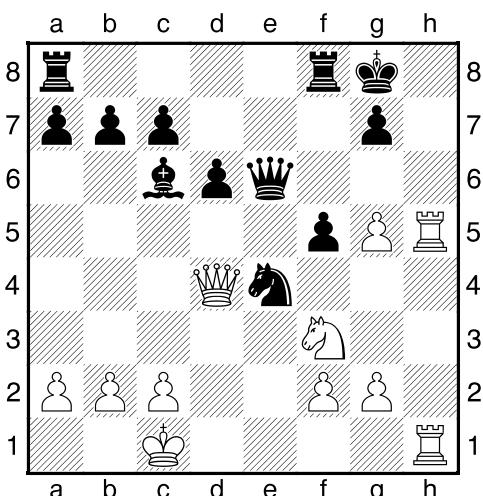


Bílý na tahu.

Ohodnotě pozici a doložte variantami.

2. cvičná pozice.

Aljechin-Ulsher, 1935.

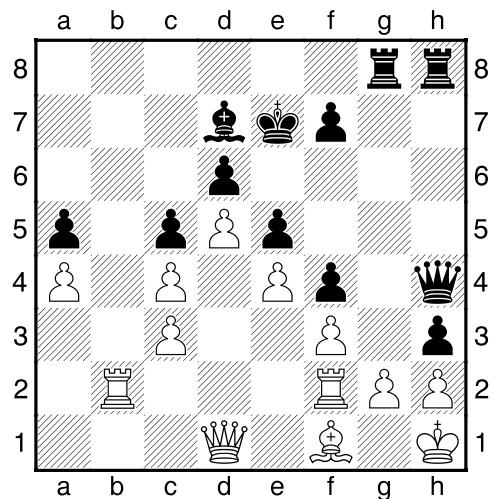


Bílý na tahu.

Ohodnotě pozici a doložte variantami.

3. cvičná pozice.

Bloil-Vegener, 1956.

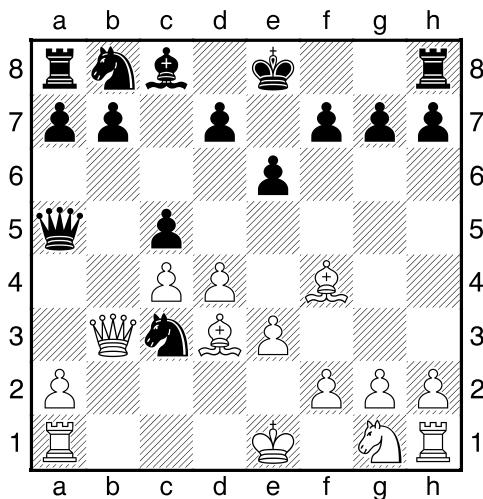


Černý na tahu.

Prorazí útok černého?
Doložte svůj názor variantami.

5. cvičná pozice.

N.N.-Soldatěnkov, 1928.

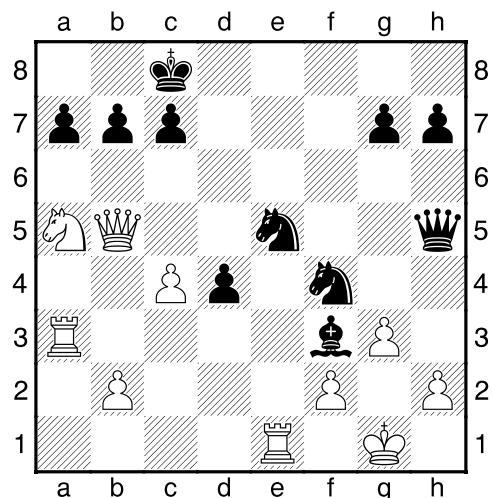


Černý na tahu.

Jak černý využije možnosti odtahu?
Doložte variantami.

4. cvičná pozice.

Emmerix-Moritz, 1922.

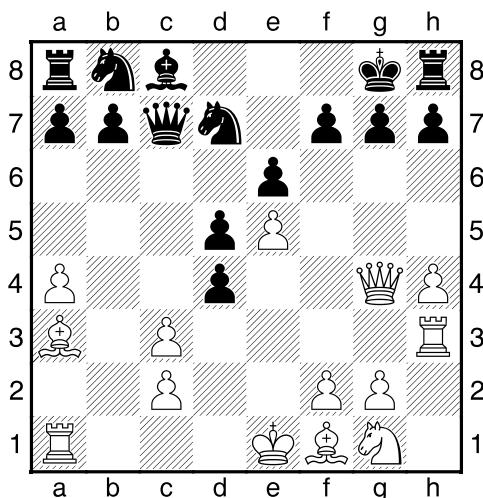


Černý na tahu.

Ohodnoťte pozici a doložte variantami.

6. cvičná pozice.

Torber-Menke, 1966.

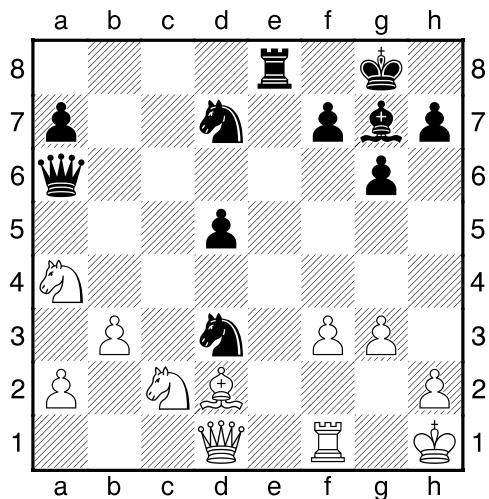


Bílý na tahu.

Ohodnoťte pozici a doložte variantami.

7. cvičná pozice.

Jones-Duball, 1974.

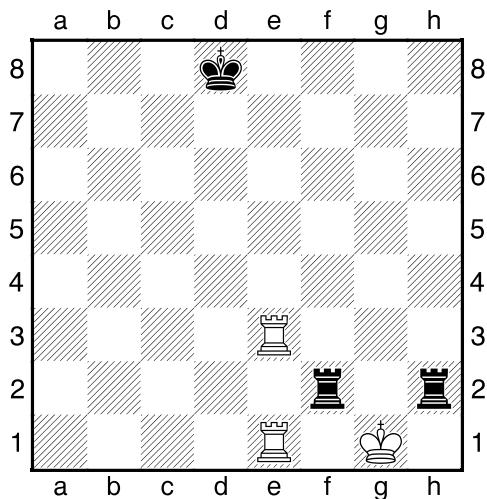


Černý na tahu.

Ohodnoťte pozici a doložte variantami.

9. cvičná pozice.

Prokeš, studie 1948.

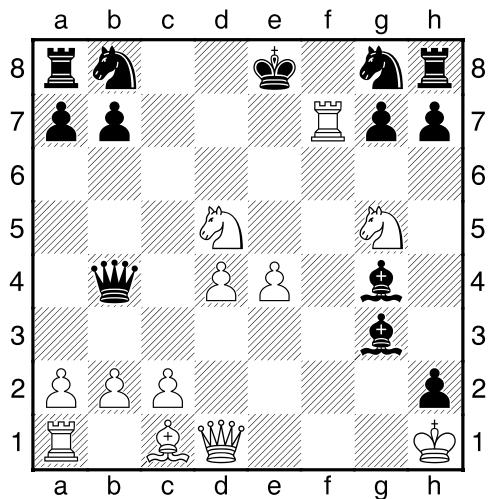


Bílý na tahu vyhraje.

Najděte správné pokračování a doložte variantami.

8. cvičná pozice.

Zakrula - Calugari, 1965.

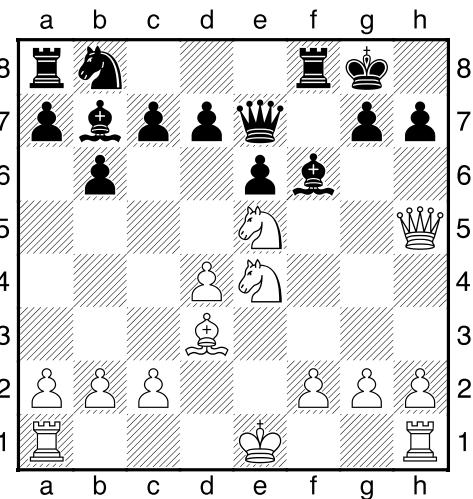


Bílý na tahu.

Ohodnoťte pozici a doložte variantami.

10. cvičná pozice.

Lasker-Thomas, 1911.



Bílý na tahu

Ohodnoťte pozici a doložte variantami.

6.2. Řešení cvičných pozic.

1. cvičná pozice: Sokolskij-Kofman, 1948.

**1.Jf7! Kxf7 2.Vf1+ Ke8 3.Vxf8+ Kxf8 4.Sxe7+ 1.Dxg7+! Kxg7 2.Vg3+ Kh6 3.Sc1+ Kh5
Ke8 5.Sxd6+ Kd7 6.De7+ Kc8 7.Dxc7 mat 1–0**

- 1...Vg8 2.Vf1 Dc4 3.Jxd6+ cxd6 4.Vxf8+ Kxf8
- 5.Dxe7 mat
- 2...Kg8 3.De6 mat
- 2...Dxf1+ 3.Kxf1 s rozhodující výhodou

2. cvičná pozice: Aljechin-Ulsher, 1935.

1.Je5! Dxe5 2.g6 Dxd4 3.Vh8 mat 1–0

- na 1.g6 Dxg6 2.Dc4+ by přišlo 2...d5
- 1...dxe5 2.g6 Dxg6 3.Dc4+ Vf7 4.Vh8 mat
- 1...g6 2.Vh8+ Kg7 3.V1h7 mat

3. cvičná pozice: Bloil-Vegener, 1956.

**1...Dg3! 2.Vfe2 Dxh2+! 3.Kxh2 hxg2+ 4.Kg1
Vh1+ 5.Kf2 g1-D+ 6.Ke1 Dxf1+ 7.Kd2 Dxd1
mat 0–1**

- 2.hxg3 hxg2+ 3.Kg1 Vh1+ 4.Kxg2 Vgh8 5.gxf4
exf4 6.e5 V8h2 mat
- 2.Vfd2 Dxh2+! 3.Kxh2 hxg2+ 4.Kg1 Vh1+
5.Kf2 g1-D+ 6.Ke2 De3#
- 2.Vfc2 Dxh2+! 3.Kxh2 hxg2+ 4.Kg1 Vh1+
5.Kf2 g1-D+ 6.Ke1 Dxf1+ 7.Kd2 Dxd1#
- 6.Ke2 De3 mat

4. cvičná pozice: Emmerix-Moritz, 1922.

**1...Dxh2+! 2.Kxh2 Jg4+ 3.Kg1 Jh3+ 4.Kf1 Jh2
mat 0–1**

- 2.Kf1 Dg2 mat

5. cvičná pozice: N.N.-Soldatěnkov, 1928.

**1...Je4+ 2.Ke2 Dd2+ 3.Kf3 Dxf2+ 4.Kxe4 Dxg2+
5.Jf3 Dg6+ 6.Ke5 Df6+ 7.Kd6 De7+ 8.Ke5 d6+
9.Ke4 f5 mat 0–1**

- 4.Kg4 Dxg2+ 5.Sg3 h5+ 6.Kf4 g5+ 7.Ke5 d6
mat
- 5.Kh4 h5 6.h3 g5+ 7.Sxg5 Dxg5 mat
- 5.Ke5 f6+ 6.Kd6 Dc6 mat

6. cvičná pozice: Torber-Menke, 1966.

7. cvičná pozice: Jones-Duball, 1974.

1...Ve1! 2.Sxe1 Jb2 3.Dc1 Dxf1 mat 0–1

- 2.Vxe1 Jf2+ 3.Kg1 Jxd1 a černý vyhraje
- 3.Sc3 Jxd1 4.Vxd1 De2 5.Vc1 Sxc3 6.Jxc3
Dxf3+ 7.Kg1 Dxc3 s rozhodující výhodou
černého

8. cvičná pozice: Zákrula - Calugari, 1965.

**1.Sf4! Sxd1 2.Jc7+ Kd8 3.Jce6+ Ke8 4.Jxg7+
Kd8 5.J5e6+ Kc8 6.Vc7 mat 1–0**

- 3...Kc8 4.Vc7 mat

9. cvičná pozice: Prokeš, studie 1948.

Pozor na tahy, které vypadají jako rovnocenné.
Nikdy si neříkejte, že je něco “jedno”!

**1.Vd1+! Kc7 2.Vc3+ Kb6 3.Vb1+ Vb2 4.Rb3+
Rxb3 5.Rxb3+ Ka5 6.Kxh2 1–0**

- ale ne 1.Vd3+? Kc7 2.Vc1+ Kb6 3.Vb3+ Ka5
4.Va1+ Va2 5.Va3+ Vxa3 6.Vxa3+ Kb4 7.Kxh2
Kxa3 a remíza
- 3...Ka5 4.Va3 mat

10. cvičná pozice: Lasker-Thomas, 1911.

**1.Dxh7+!! Kxh7 2.Jxf6+ Kh6 3.Jeg4+ Kg5
4.h4+ Kf4 5.g3+ Kf3 6.Se2+ Kg2 7.Vh2+ Kg1
8.0–0–0 mat 1–0**

- 2...Kh8 3.Jg6 mat



KONEC



AUTOR:
Martin Beil

ILUSTRACE:
Vlasta Pospišilová