

## Závěrečná zpráva trenérů z Mistrovství Čech mládeže v šachu do 16 let konaného v Harrachově ve dnech 21.–28. října 2017.

Vypracoval hlavní trenér FM Jiří Tůma.

Význačné postřehy z mládežnického Mistrovství Čech jsou sepsány a zaznamenány tak, aby byly nápomocny všem těm, kteří mají zájem se svými svěřenci pracovat na systematickém odstraňování jejich současných překážek. Chtěl bych tak alespoň částečně pomoci těm trenérům, kteří přemýšlejí nad tím, kterým směrem se dále v učebním cyklu vydat. Postupně se v uvedeném přehledu pozastavím nad všemi oblastmi, které považuji za význačné právě z pohledu výkonnostního růstu mladých šachistů. Nechtěl bych se však nikoho z hráčů výběrem níže uvedených ukázek dotknout, i proto neuvádím diagramy se jmény, ale jen pozice. Konkrétní diagramy však uvádím právě proto, aby se ostatní mohli z uvedených chyb poučit a předejít chybám vlastním, případně značně omezit prostor, kde na jejich straně k zaváhání nejčastěji dochází. Nazval bych to tedy jakýmsi „chybníkem“ uplynulého Mistrovství Čech roku 2017. Kdo neshledá v daném výčtu žádné své podobné nedostatky, tak může nadále zodpovědně pracovat na prohlubování svých dovedností.

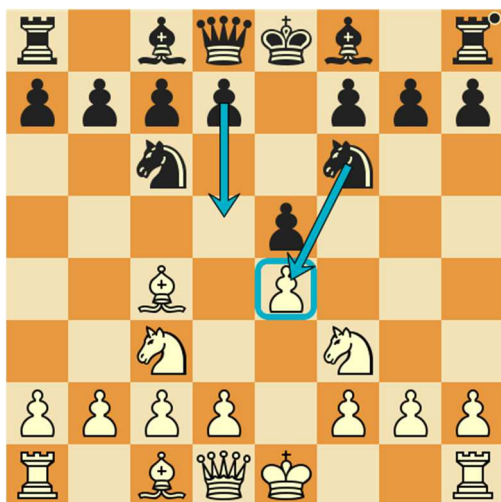
### Zahájení:

Problematice zahájení bych se rád věnoval především proto, že od dobře a vhodně zvoleného zahájení se pak odrážejí vzniklé střední hry, které mladí hráči hrají často nejdelší časový úsek partie. Zahájení mají přímý vliv na volby plánů ve středních hrách i typově vznikající koncovky (dané pěšcovou strukturou zvoleného zahájení). Každému hráči by ideálně měl být vybrán na základě jeho charakteru co možná nejvhodnější repertoár zahájení. Dovolte mi upozornit na opačnou stránku věci, čemu by se naopak měli mladí hráči vyvarovat.

#### a) Nevhodně zvolená zahájení (bílými):

Do této kategorie bych chtěl zařadit především Hru čtyř jezdců (Diagram 1), kde bílý dovolí soupeři tah Jxe4 a tím dochází k odebrání jejich centrálního pěšce, který má značný vliv na prostorovou převahu ve střední hře. Jak známo s prostorovou nevýhodou se hraje obtížně, neboť figurám se nedostává aktivních postavení. Další nevhodné zahájení je symetrická Italská hra (Hra čtyř jezdců), v které si často ani jedna strana se shodnými pozicemi dále neví rady (Diagram 2) a na tvořivou hru obou hráčů to má negativní vliv.

**Diagram 1**



Černý po 1...Jxe4 odstraní centrálního pěšce.

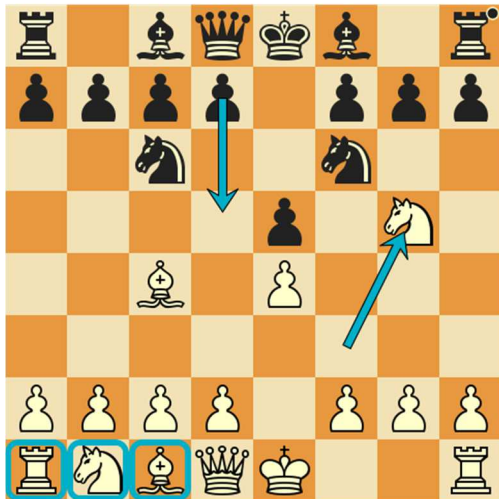
**Diagram 2**



Symetrické pozice.

Pochybnosti ve mně dále vyvolává varianta Hry dvou jezdců v obraně s Jg5 (Diagram 3), neboť pokud černý zná alespoň jednu z možných obran před zbytečnou ztrátou kvality, tak bílého čekají ve střední hře především obranné úkoly s opožděným vývinem figur. Není náhodou, že některé partie byly ukončeny do 20 tahů prohrou bílého. Na Diagramu 4 je pak zachyceno nesprávné rozehrání ze strany bílého, kdy černý okamžitě přebírá iniciativu (v turnaji partii vyhrává černý v 16 tazích).

**Diagram 3**



Bílý zanedbává vývin figur.

**Diagram 4**



Bílý volí špatné rozmístění figur.

Upozornit bych chtěl také na nevhodnost hrát bílými figurami výstavby příslušející černým figurám (například otočené sicilské výstavby apod.) (Diagram 5). Trenéři by měli svým svěřencům vysvětlit, že bílými figurami je zapotřebí hrát zahájení aktivně na udržení výhody.

**Diagram 5**

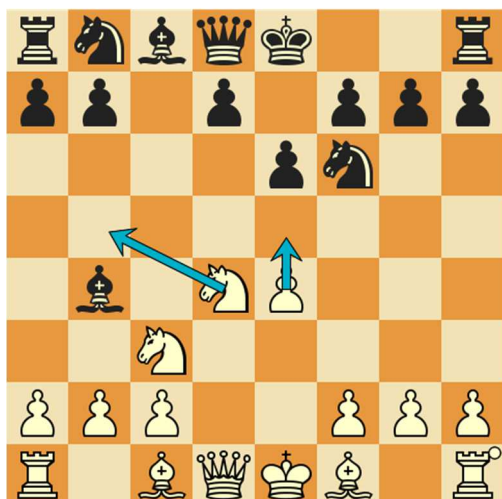


Bílý hraje stejně jako černými.

b) Nevhodně zvolená zahájení (černými):

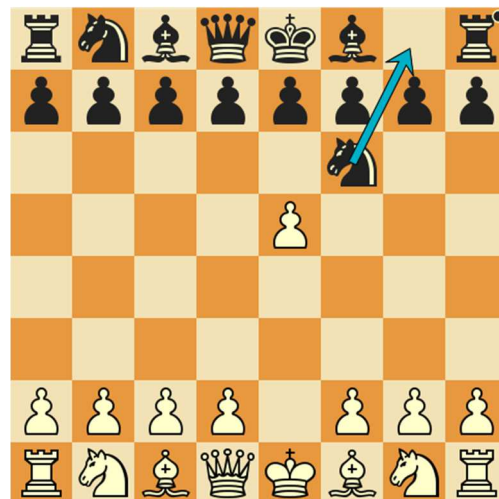
Z pohledu černého jsem zaznamenal několik nešvarů a to především Sicilskou obranu se Sb4, která sice může přivést bílého do potíží (pokud na ni bílý nezná jednoduchý recept), ale v případě opačném způsobí černému obrovské poziční nevýhody (Diagram 6). Druhým pro mě nesrozumitelným počinem je odpověď Jg8 v Aljechinově obraně (Diagram 7), kde dochází nejen ke zjevné ztrátě času, ale také k porušení všech zásad zahájení.

Diagram 6



Černý pozičně oslabuje své postavení.

Diagram 7



Černý porušuje zásady zahájení.

Další problémy spjaté se zahájeními shledávám v *jednoučelových přípravách* zahájení na konkrétního soupeře, které jsou však zcela mimo stabilní repertoár připravovaného hráče. To má pochopitelně negativní vliv na přirozený vývoj, zdokonalování a chápání pozic vznikajících ze zahájení vlastního repertoáru. Místo toho, aby se zahájení učila v souvislostech a do větší hloubky se rozpracovávaly volby plánu stanovované především postavením králů a pěšcovými strukturami, tak jsou voleny časté změny repertoáru s jediným úmyslem překvapit soupeře. Je třeba si však uvědomit, že hráč s dobře vybudovaným repertoárem bude mít ve svých pozicích do budoucna vždy převahu nad někým, kdo ho bude chtít nachytat na pouhou jednu konkrétní věc.

U mladších kategorií jsem se pak setkával s odkládáním rošády až do takové míry, že ji pak již nebyli schopni provést, což mělo fatální následky na další průběh partie. Hráči své rozhodnutí nedělat (odložit) rošádu často vysvětlovali tím, že je to *zbytečný tah* a že raději zahrají něco důležitějšího, útočnějšího. Dospěla-li pak situace k útoku na jejich vlastního krále, byli nuceni udělat nespočet obranných tahů, jen kvůli absenci jednotahové rošády.

Dále v mnoha zahájeních vznikaly problémy s nedostatečným bojem o prostor na šachovnici a to především o její centrum, což posléze způsobovalo pasivitu vlastních figur (aktivitu soupeřových) a z toho pramenící ztráty materiálu. Například na Diagramu 8 bílé figury na rozdíl od černého jezdce na d4 nemají oporu od vlastních pěšců a dochází k jejich postupné ztrátě.

Diagram 8



Černý kontrolou centra získává materiál.

Závěrem této kapitoly bych chtěl položit trenérům otázku k zamyšlení, týkající se vhodnosti výběru některých solidních, ale obrannějších zahájení černými figurami pro své svěřence, kteří mnohdy nemusejí být právě této obranné náтуры (opět paralela s charakterem každého konkrétního hráče). Jedná se o zahájení jako je Pircova obrana, Philidorova obrana, Skandinávská obrana či Caro-Kannova obrana.

Bílými pak těm, kteří by rádi svůj repertoár vylepšili (v porovnání s Diagramy 1 - 4), mohu doporučit například Skotskou hru, Vídeňskou hru, Střelcovu hru nebo Královský gambit.

## Střední hra:

Dříve než přejdeme k nejvýznamnějším postřehům ze středních her, tak musím konstatovat, že i na takovémto výběrovém Mistrovství Čech jsou přítomny jednotahové hrubé chyby (napříč všemi věkovými kategoriemi), což samozřejmě vždy okamžitě ovlivňuje samotnou partii. Každý z hráčů by měl přijmout za svou milou povinnost vyřešit denně alespoň 10 krátkých diagramů, kterými by z dlouhodobého hlediska zásadně odboural zbytečné a nechtěné ztráty materiálu. Ponechme zatím hrubé chyby stranou a věnujme se mnohým dalším skutečnostem z pole středních her:

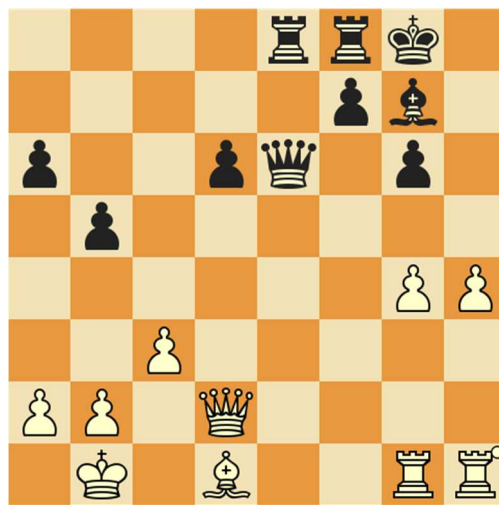
- a) Hráči často ve svých partiích netuší ani nepředpokládají, co na jejich tah odpoví soupeř. Jejich představa o možných odpovědích ze strany soupeře by měla být procvičována, aby jednak předešli již zmíněným jednotahovým hrubkám a posléze dokázali i lépe realizovat své plány, v kterých se jim soupeř snaží zamezovat.
- b) S výše uvedeným bodem přímo souvisí rychlá a zbrklá hra nepřislušející dlouhým vážným partiím. Hráči by měli být seznámeni se způsobem využití a rozvržení svých časových prostředků a měli by být vedeni k přemýšlení o pozicích alespoň do takové míry, která je dána jejich aktuální hráčskou silou. Velice často se stávalo, že na rozborech partií hráči na správná řešení přicházeli sami, což je v přímém rozporu s využitím jejich maximálního potenciálu.
- c) Hráči dále přicházeli na rozbor s partii, které dávají velice brzy (předčasně) za remízu a své rozhodnutí si ospravedlňují tím, že buď vůbec nevědí, co mají hrát nebo, že mají z něčeho strach. Pocit strachu je většinou vyvolán neobjektivním posouzením pozice a přeceněním sil soupeřových figur. Řešení tohoto problému je pak samozřejmě dlouhodobým procesem, kde by se měly rozebírat svěřencovy střední hry a poukazovat na reálné možnosti obou stran, aby hráč získával větší povědomí o daných pozicích. Rozhodně by však nemělo zůstat u toho, že pozice budou dávány za remízu, čímž je značně brzděn výkonnostní růst. Několik ukázek (Diagram 1 – 10), v kterých byla *přijata remíza* (nejedná se o kola poslední, kdy by se již dala remíza vysvětlit zajištěním si určitého umístění v celkovém výsledkovém pořadí).

**Diagram 1**



Pozice s opačnými rošádami. Remíza.

**Diagram 2**



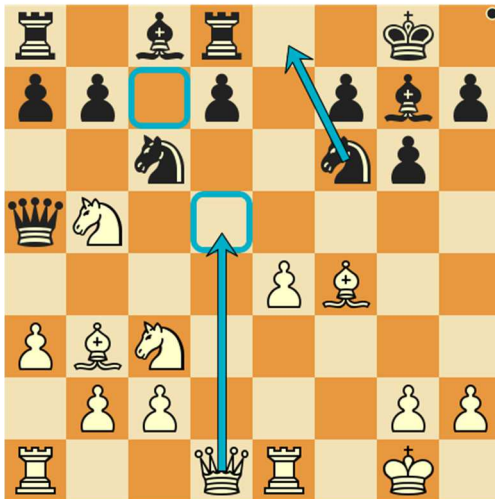
Pozice s opačnými rošádami. Remíza.





- e) U spousty partií byl také zaznamenán přespřílišný pasivní obranný způsob řešení nepohodlných pozic, které se však ještě daly velice dobře „bránit“ přirozenými aktivními tahy. Pasivní tahy však znamenaly okamžitý kolaps vzniklých postavení. Například Diagram 13, kde černý brání pole c7 tahem 1...Je8, což ovšem způsobí katastrofální následky nechráněním pole d5. Bílý po 2.Dd5 okamžitě vyhrává. Situaci černého řešilo přirozené 1...d6, kde by si bílý nemohl pěšce na d6 kvůli vznikající vazbě bezpečně sebrat. Podobné obranné sebereflexe se stávaly příčinou mnoha porážek.

**Diagram 13**



Černý obranným tahem 1...Je8 partii prohrává.

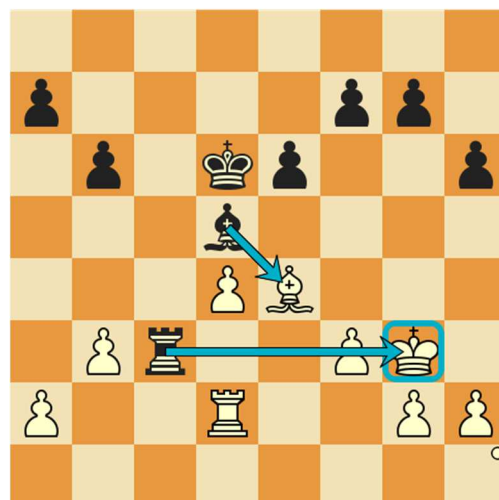
- f) Dále stojí za zmínku mnohokrát pozorovaný problém spočívající v malé dovednosti hrát na šachovnici ve střední hře věžemi. Rošáda, pokud byla zahrána, byla často posledním smysluplným tahem věží. Věže jako druhé nejsilnější figury na šachovnici však mají daleko větší potenciál svého využití spočívající ve hře na volných sloupcích a ještě lépe se cítí na řadách, kde má soupeř mnoho svých pěšců nebo dokáží odříznout soupeřova krále na kraji šachovnice, řeč je v takovém případě o sedmé (druhé) řadě.
- g) Nyní mi již dovolte prezentovat výčet typických převážně jednotahových hrubých chyb, které doprovázely všechny věkové kategorie (Diagram 14 – 23).

Diagram 14



Ztráta centrálnho pěšce 1.f4? Jxe4.

Diagram 15



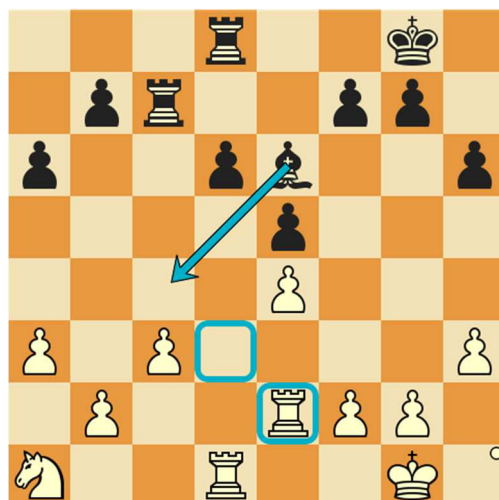
Ztráta figury 1.h4?? Sxe4.

Diagram 16



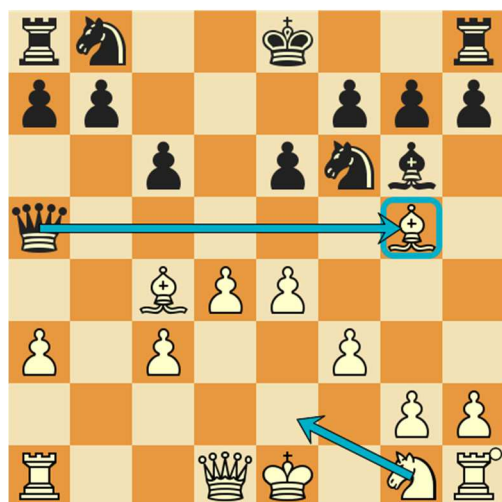
Ztráta dámy 1...De3+?? 2.Sxe3.

Diagram 17



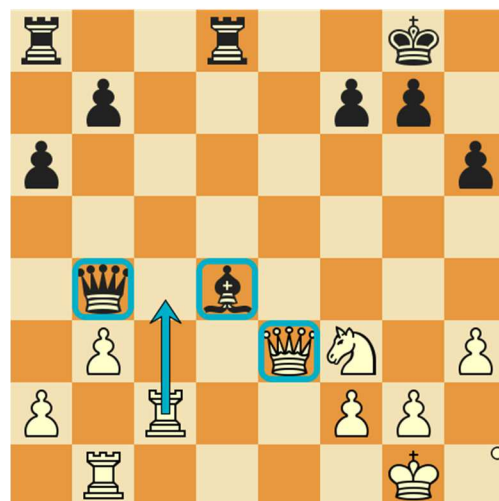
Ztráta kvality 1.Vd3?? Sc4.

Diagram 18



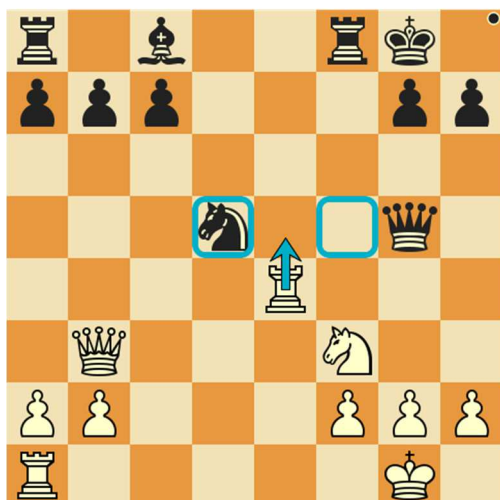
Ztráta figury 1.Je2?? Dxc5.

Diagram 19



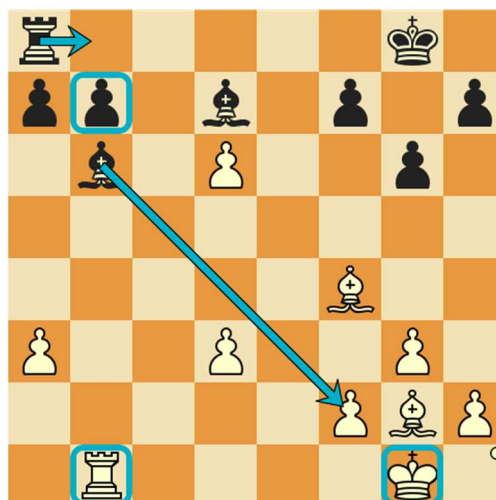
Ztráta kvality 1.Vc4?? Dxc4 2.bxc4 Sxe3.

Diagram 20



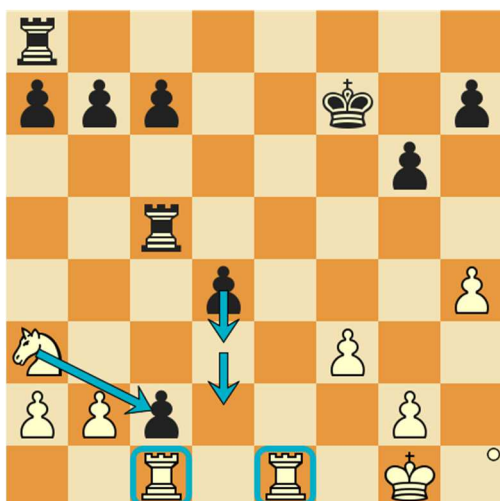
Ztráta figury 1...Df5?? 2.Ve5 (1...Dd8 2.Vd1 c6).

Diagram 21



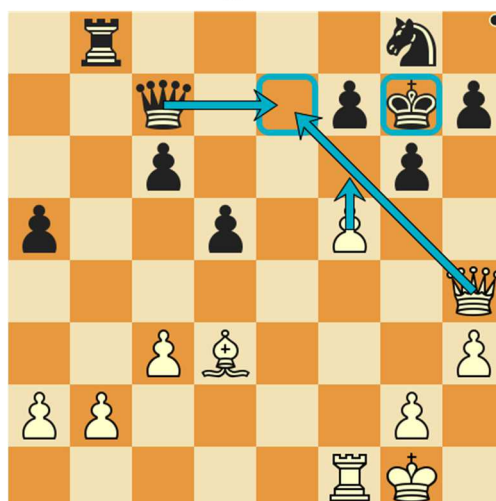
Ztráta kvality 1.Sxb7? Vb8 2...Sxf2+.

Diagram 22



Ztráta figury 1.Jxc2?? d3 (správné je 1.Vxc2).

Diagram 23

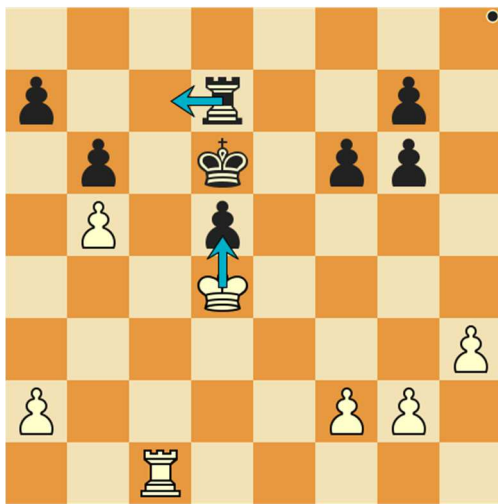


Ztráta figury 1...De7?? 2.Dxe7 Jxe7 3.f6+.

### Koncovky:

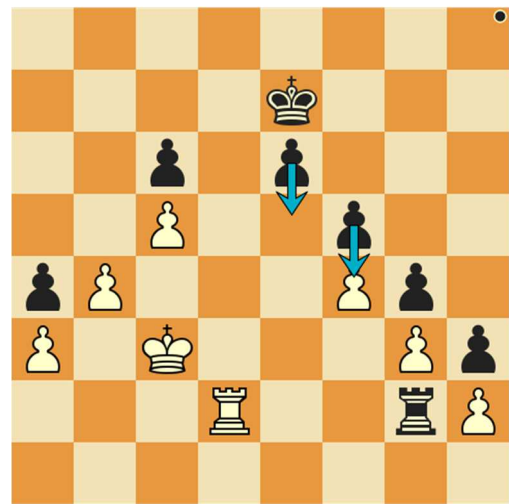
Jak bylo bohužel zaznamenáno i vyslyšeno od samotných hráčů, jsou pro ně koncovky mnohdy velkým „strašákem“. Tento vytvořený komplex by měl být u takových hráčů velice rychle, ale ohleduplně odbourán s poukázáním na to, že v koncovkách teprve začíná skutečná šachová krása, kdy již není prostor na to, aby se některé figurky jen tak potulovaly po šachovnici, ale je již na čase, aby došlo k přesné sešranosti zbylých figur (včetně krále) a byly pečlivě stanoveny úkoly pro každou z nich. Tím se hráči cvičí vzájemné zodpovědnosti mezi figurami, která je pak přenositelná i do každodenního života. Pokud je však odpor ke koncovkám u hráčů tolerován, pak může docházet k velkým faux pas, kde se výsledky partií mění doslova v každém tahu a body mohou být přerozdělovány i té straně, která celou partii prohrávala. Vybral jsem několik ukázek (Diagram 1 – 11), které hovoří za vše a snad alespoň někoho přimějí k tomu, aby se o končící hry začal s oblibou zajímat. V závorkách pod diagramy jsou uvedena správná pokračování.

**Diagram 1**



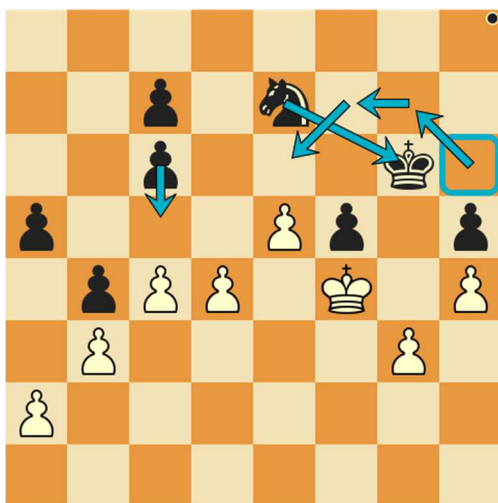
1.-Vc7?? Přijata remíza. (2.Vxc7 Kxc7 3.Kxd5 +-)

**Diagram 2**



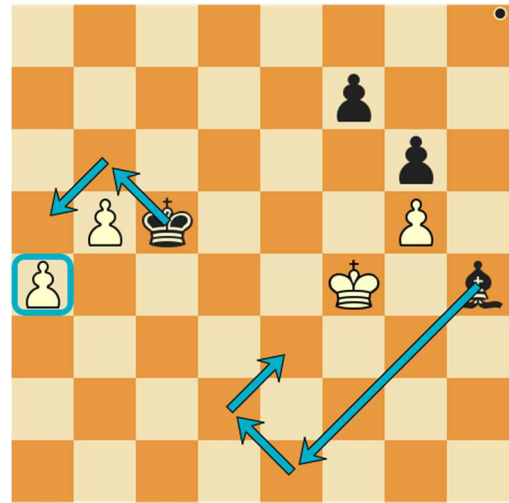
1.-Vg1 Přijata remíza. (1.-e5 2.fxe5 Vxd2 a f4 +-)

**Diagram 3**



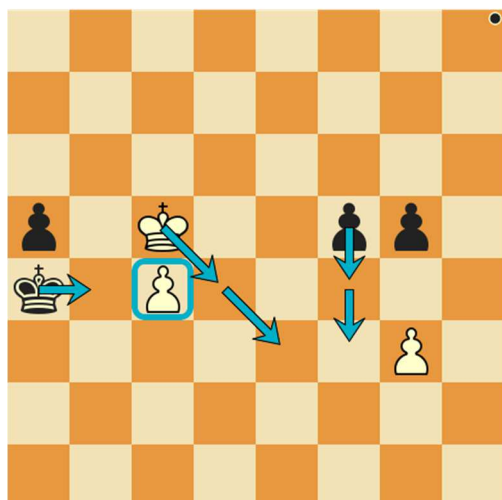
Přijata remíza. (1.-Kh6 2.-Jg6 3.-K...e6 a c5 +-)

**Diagram 4**



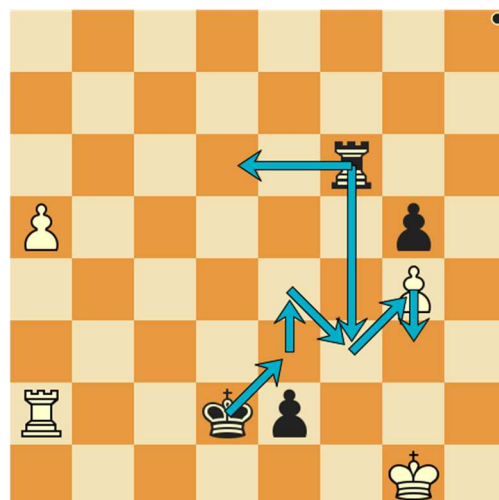
Přijata remíza. (1.-Se1 2.-Sd2 3.-K...xa4 +-)

Diagram 5



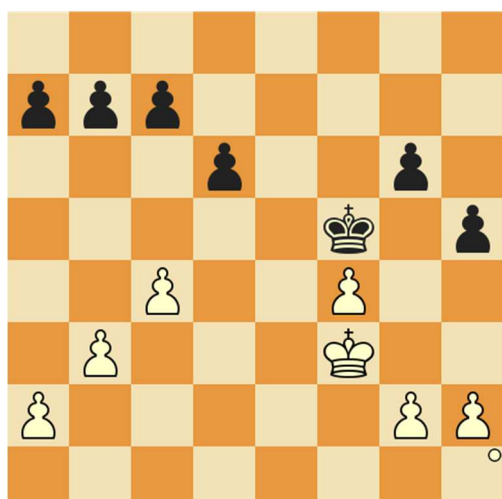
Remíza po 1.-Kb3 2.Kd5 a4 3.c5 (1.-f4 2.-f3 -+)

Diagram 6



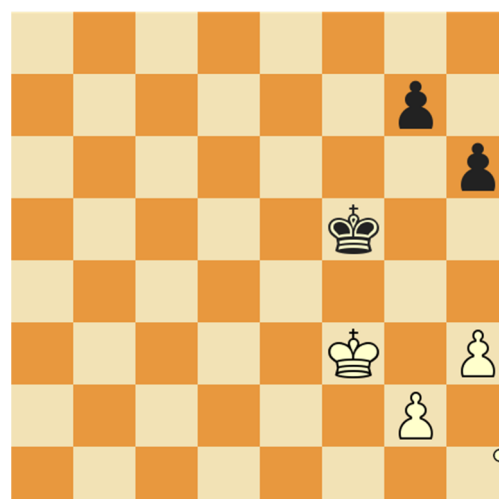
Přijata remíza. (1.-Ke3...Kg3 a Vf3 -+)

Diagram 7



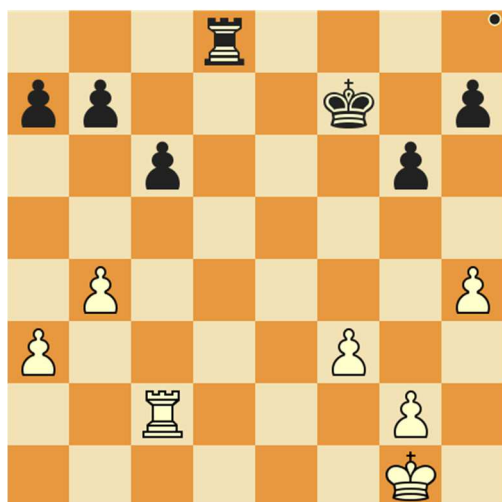
Remízová pozice. Bílý na tahu postupně prohrává.

Diagram 8



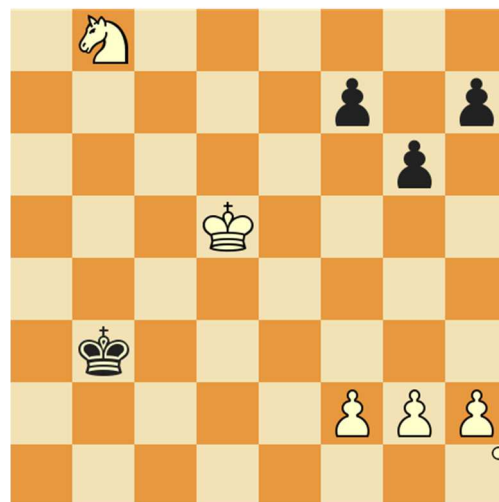
Remízová pozice. Bílý na tahu postupně prohrává.

Diagram 9



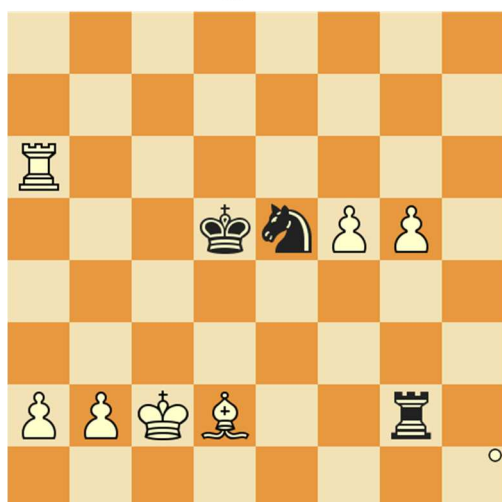
Remízová pozice. Černý postupně prohrává.

Diagram 10



Vyhraná pozice. Bílý na tahu postupně remizuje.

**Diagram 11**



Vyhraná pozice. Bílý na tahu postupně remizuje.