

DOBRÝ A ŠPATNÝ STŘELEC

Karel Volek

seminární práce, školení trenéra 2. třídy, určeno pro hráče do úrovně 2.VT.

Úvod

Práce byla vytvořena v rámci školení trenérů organizovaném Šachovým svazem ČR v období září 2012 – červen 2013. Je zaměřena zejména pro trénink mírně pokročilých až středně pokročilých mladých hráčů do úrovně 2.VT a koncipována pro jednu výukovou lekci. Obsahuje vybrané partie, tzv. vzorové i z vlastní hráčské praxe, na kterých jsou demonstrovány zásady a principy tématu.

Cílem tréninkové lekce je ukázat hlavní zásady v působnosti dobrého respektive špatného střelce, zdůraznit výhody a nevýhody obou figur a ukázat typické pozice.

OBSAH

1. Vývoj, význam, definice, pojmy
2. Příklad špatného respektive dobrého střelce ve střední hře
3. Příklad špatného střelce v koncovce proti jezdcí
4. Příklad dobrého střelce v koncovce proti jezdcí
5. Špatný (falešný) střelec
6. Řešení, zdroje

1. Vývoj, význam, definice, pojmy

Vývoj

Střelec (anglicky Bishop – biskup) byl v počátcích šachové hry znázorněn v podobě slona (v mnoha jazycích, jako například v ruštině, se toto pojmenování zachovalo až do dnešních dnů). Postupným vývojem šachových figur a textů byly kly slona stále více stylizované až do podoby, kterou Angličané dešifrovali jako biskupskou mitru.

Pojmenování biskup také vystihuje postavení figury v šachové hře, kdy na počátku obklopuje krále a dámu. Jsou tak obrazem jejich postavení ve středověké společnosti, kde duchovenstvo stálo v samotném středu vlády jako důležitý rádce monarchy. Prošel, podobně jako dáma, modernizací. Byl-li mu do té doby povolen jen krátký skok ob pole po diagonále, stal se z něho v průběhu 15. století plnohodnotný střelec jak ho známe dnes.

Význam

Dva hlavní principy šachu jsou: 1. Aktivita, 2. Souhra figur.

Při hodnocení pozice s lehkými figurami je důležitá pěšcová struktura. Střelci potřebují ke svému uplatnění volné diagonály.

Definice

Střelec je figura s dalekým dosahem, bez problému se může přemisťovat z jedné části šachovnice na druhou, jeho omezením je, že se pohybuje pouze po polích jedné barvy. Je tak jedinou figurou (lehkou či těžkou), která není schopna obsáhnout jakoukoli posloupností tahů kterékoliv políčko na šachovnici. Nejsilnější je v otevřených pozicích s pohyblivými pěšci na obou křídlech, v případě jsou-li soupeřovi pěšci zablokováni na polích jeho barvy.

Špatný střelec je takový, který působí na polích stejné barvy jako vlastní pěšci, jimiž je v pohybu omezován a zpravidla nemůže napadat pěšce soupeře. Tento střelec je vážným narušením principu harmonie. Největším nepřítelem špatného střelce je jezdec.

Dobrý střelec je takový, který je aktivní, může napadat objekty útoku, má volnost pohybu a působí na polích stejné barvy, jako pěšci soupeře.

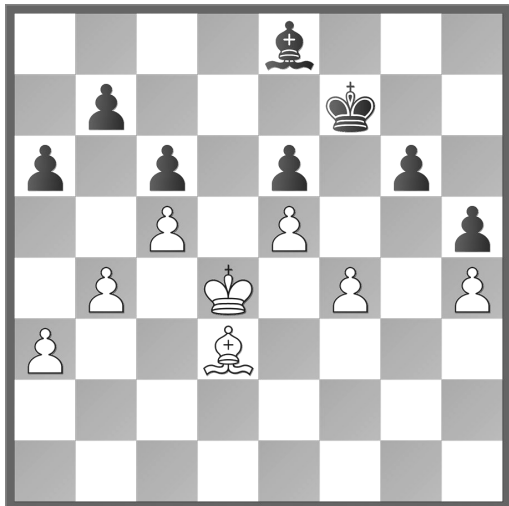
Pojmy

S pojmem špatný střelec se můžeme setkat ve všech třech fázích šachové partie.

Špatný střelec může být problémem již v zahájení tam, kde je například fixován pěšec d6 (e6) omezující střelce na f8 (c8).

Učebnicový příklad:

Snadno poznáme, který střelec je dobrý a který je špatný. Střelec černého je omezen v pohybu vlastními pěšci, střelec je odsouzen k pasivitě a nemá žádné vhodné objekty k útoku. **Pasivní pozice je první zárodek prohry!** Naopak střelec bílého má volnost pohybu, protože pěšci jsou na černých polích a střelec má tedy volnou ruku k manévrování a napadání černých pěšců na bílých polích! Plán realizace výhody je následující:



1) Maximální zesílení působnosti figur: **1.Kc3 Ke7 2.Kb3 Kd8 3.Ka4 Kc7 4.Ka5** tím je černý král omezen v pohybu **4...Sf7 5.Sc4!** a tímto je černý střelec omezen na krátkou diagonálu **5...Sg8**

2) Nástup pěšců: **6.a4! Sf7 7.b5 axb5 8.axb5 Sg8** (nyní je důležité, že nelze **8...cxb5** pro **9.Sxb5** a černý je v nevýhodě tahu.) **9.b6! Kd8 10.Kb4** Pro hrozbu **Sa6!** je černý král přikován k obraně pěšce b7.

3) Pochod bílého krále po černých polích na královské křídlo, tam po f4-f5 vnikne do soupeřova tábora a vyhraje. **10...Sf7 11.Kc3 Kd7 12.Kd4 g5** Ani tento zisk „vzduchu“ pro střelce již černého nemůže zachránit. hrozilo navíc již f4-f5 s následným vniknutím bílého krále. **13.fxg5 Sg6 14.Ke3 Sc2 15.g6 Sxg6 16.Kf4 Sf5 17.Se2 1:0**

Vidíme tedy, že špatný střelec je třikrát špatný!:

- a) je omezen v pohybu vlastními pěšci, je pasivní.
- b) nemá co napadat, není aktivní.
- c) nezabrání soupeřovu králi v průniku podél pěšcového řetězu.

Zapamatujeme si dobře známou Capablancovu větu: **„Má-li soupeř střelce, zafixuj jeho pěšce na polích barvy toho střelce, bez ohledu na to, máš-li sám střelce nebo jezdce.“** Pokud se nám k tomu ještě podaří vyměnit vlastního špatného střelce bude to další naše plus.

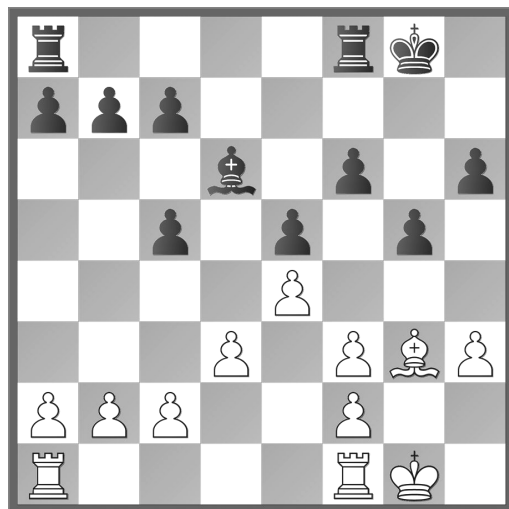
2. Špatný respektive dobrý střelec ve střední hře

Winter - Capablanca [C49] Hastings, 1910

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Jc3 Jf6 4.Sb5 Sb4 5.0-0 0-0 6.Sxc6 dxc6 7.d3 Sd6 8.Sg5? h6 9.Sh4 c5 10.Jd5? g5!

Bílý má náhle velké problémy se svým střelcem. Nejde **11.Jxg5 Jxg5**, a bílý je bez figury. **11.Jxf6+ Dxf6 12.Sg3 Sg4! 13.h3 Sxf3 14.Dxf3 Dxf3 15.gxf3 f6** Diagram Černý stojí na výhru – má prakticky o figuru více. Vysvobození střelce g3 po případném **Kg1-g2, Sg3-h2, f3-f4, f2-f3, Sh2-g1-f2** by stálo kromě pěšce ještě i spoustu času. Plán černého v této pozici je logický a jasný: nástup pěšců dámského křídla, otevření pozice na dámském křídle a využití převahy figury.

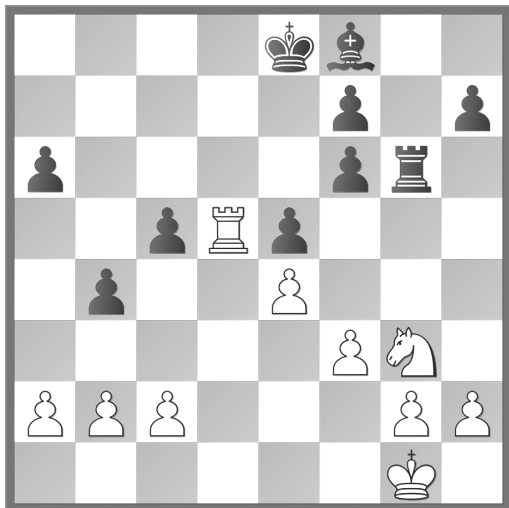
16.Kg2 a5 17.a4 Kf7 18.Vh1 Ke6 19.h4 Vfb8 20.hxg5 hxg5 21.b3 c6 22.Va2 b5 23.Vha1 c4 24.axb5 cxb3 25.cxb3 Vxb5 26.Va4 Vxb3 27.d4 Vb5 28.Vc4 Vb4 29.Vxc6 Vxd4 0-1



3. Špatný střelec v koncovce proti jezdci

Volek Karel (1904) - Prucek Ladislav (1902) [C79] KP 2008/09,
DDM+TJ Mohelnice – TJ Sokol Přemyslovice, 15.03.2009

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 a6 4.Sa4 Jf6 5.0–0 d6 6.d4 b5 7.dxe5 Jxe5 8.Jxe5 dxe5 9.Dxd8+ Kxd8
10.Sb3 Ke8 11.Jc3 Sb7 12.Sg5 c5 13.Sxf6 gxf6 14.Sd5 Vb8 15.Vad1 b4 16.Je2 Sxd5 17.Vxd5
Vd8 18.Vfd1 Vxd5 19.Vxd5 Vg8 20.Jg3 Vg4 21.f3 Vg6 *Diagram*



„Bílý na tahu. Ohodnoťte pozici a určete další plán hry.“

Plán realizace výhody:

1) Maximální zesílení působnosti figur umístěním jezdce na klíčové pole f5 s ovládnutím centra s paralyzováním pohybu černých figur. Černý střelec nemá ani po převodu f8-h6-c1 možnost účinné protihry **22.Jf5 h5**

2) Fixace postavení černých pěšců. **23.b3 a5 24.h4 Vg8 25.Kf2 Vg6 26.g3 Vg8**

3) Pochod bílého krále po bílých polích přes dámské křídlo k černému králi. **27.Ke2 Vg6 28.Kd3 Se7 29.Kc4 Sf8 30.Kb5 Sh6 31.Kc6 Sc1 32.Kc7 1–0**

4. Dobrý střelec v koncovce proti jezdci

Volek Karel (1935) - Plešek Jiří (2207) [B12]

LOKO Zábřeh - TJ Pankrác, MČR družstev 2011, Pardubice

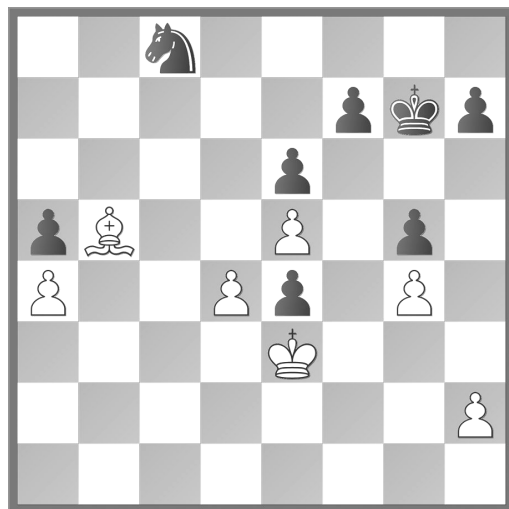
1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Jc6 5.Jf3 Sg4 6.Se2 e6 7.0–0 Sxf3 8.Sxf3 cxd4 9.cxd4 Db6 10.Se3 Dxb2!? Věčné dilema - materiální zisk nebo vývin? 11.Jd2 Sb4 [11...Jxd4 12.Vb1 Jxf3+ 13.Jxf3 Dxa2 14.Vxb7 Je7 15.Dc1] 12.Jb3 Da3 13.Se2 Hon na dámu pokračuje 13...a6 14.Dd3 Da4 [14...Vc8] 15.a3 Se7 16.Vfc1 Jh6 17.Jc5 Sxc5 18.Vxc5 Je7 Uvolňuje únikovou cestu dámě 19.Vc7 Jhf5 20.Vb1 b5 21.Dc3 [21.Dd2] 21...0–0 22.Sd1 b4 23.Dxb4? [23.axb4] 23...Dxb4 24.Vxb4 Vfc8 25.Vbb7 Vxc7 26.Vxc7 Vc8 27.Vxc8+ Jxc8 28.g4 Jxe3 29.fxe3 V koncovce považují střelce za lepšího soupeřova jezdce 29...g5? lépe 29...f5 30.exf6 gxf6 30.Kf2 Jb6 31.Se2 a5 32.Sb5 [32.Kf3] 32...Kg7 33.a4 s nabídkou remízy, která však nebyla akceptována 33...Jc8? Do remízových vod vedlo 33...f6 34.e4 dxe4 35.Ke3 *Diagram*

Střelec bílého má volnost pohybu, protože jeho pěšci jsou na černých polích a střelec má volnou ruku k manévrování a omezování pohybu jezdce.

Plán realizace výhody:

1) Omezit působnost jezdce, ovládnutí centra králem se zaměřením na slabého pěšce a5.

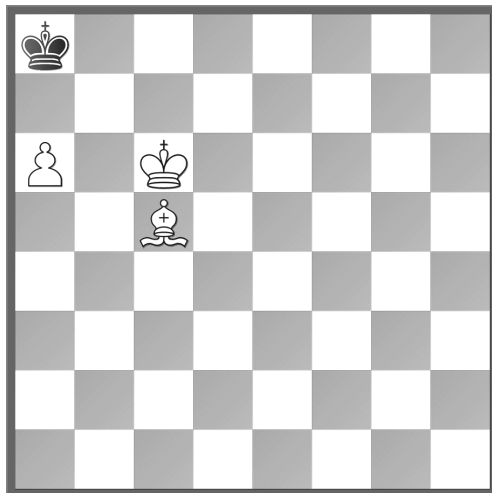
35...f5? Ačkoliv si soupeř během partie udržoval asi dvacetiminutový náskok, nyní se ocitá v časové tísní [35...Je7] **36.Sd7 Jb6** [36...f4+] **37.Sxe6 Jxa4??** Hrubá chyba urychlující závěr partie **38.gxf5 Jc3 39.d5 Jb5 40.d6 Ja7 41.Kxe4 a4 42.Sd5 a3 43.d7 1–0**



5. Špatný (falešný) střelec

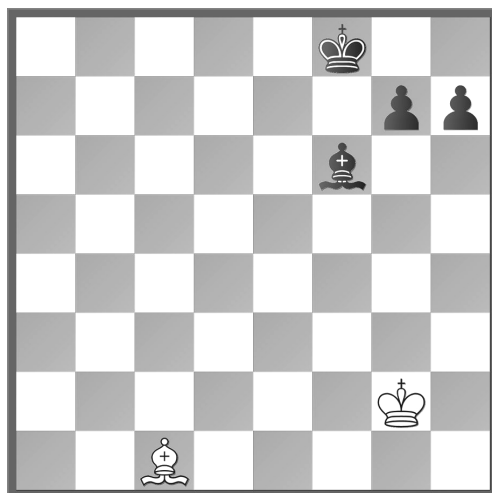
Při přechodu do koncovky je důležité stanovit správný plán hry s eliminováním možnosti výskytu tzv. falešného střelce, kdy má silnější strana střelce a pěšce víc, ale nemůže vyhnat soupeřova krále z rohu. Falešným proto nazýváme střelce, který nekryje pole proměny svého volného věžového pěšce.

Bílý na tahu



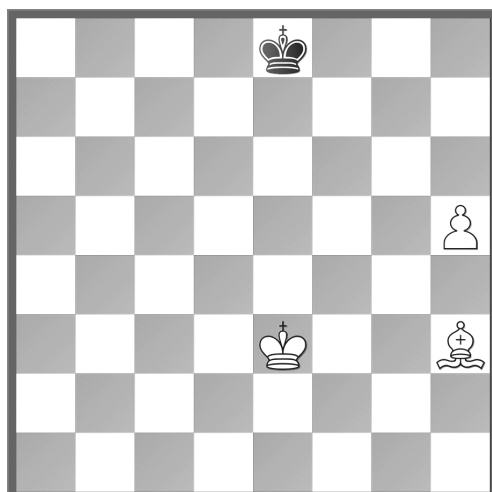
V některých situacích ani výrazná převaha materiálu nestačí na výhru – tzv. poziční remízy:

1. Bílý na tahu remizuje



Pokud král slabší strany je od rohového pole proměny vzdálen, existuje možnost výhry za předpokladu zabránění v jeho dosažení:

2. Bílý na tahu vyhraje



6. Řešení, zdroje

Řešení diagramů:

Ad. 1) **1.Sh6!** a falešný střelec $\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$

Ad. 2) **1.Se6 Ke7 2.h6 Kf6 3.Sf5! Kf7 4.Sh7! Kf6 5.Kf4! Kf7 6.Kg5 Kf8 7.Kg6 Ke7 8.Kg7 1-0**

Použité materiály:

Šachy – 2000 let dějin hry

Ing. Vlastimil Hora - Metodické materiály

Richard Biolek – Šachové koncovky

ŠACHprofil 10/1993

Ing. Marek Vokáč - Test znalostí HD10 a HD12 MČR mládeže 2013