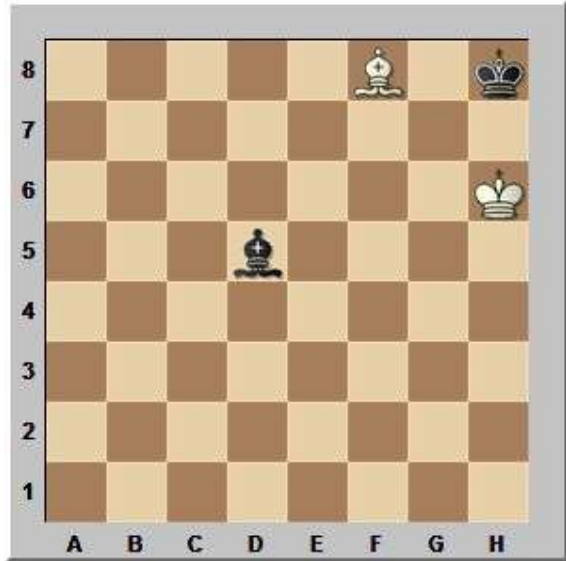


10. lekce: Další případy remízy

Při patu končí partie nerozhodně, remízou. Kdy ještě končí partie nerozhodně? Je celkem pět dalších možností:

1. Teoretická remízová postavení

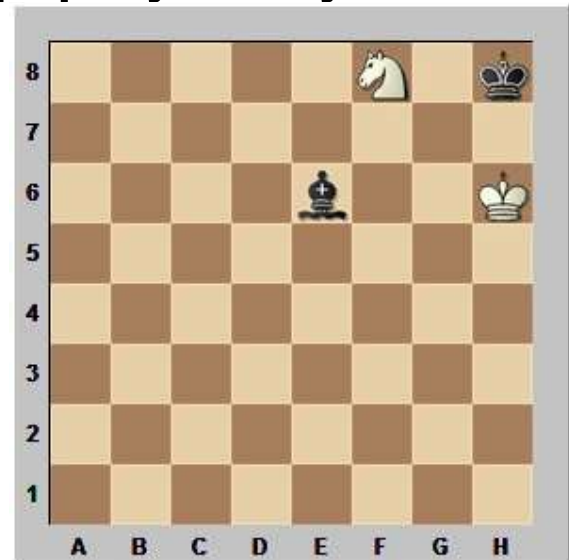
Na šachovnici zůstanou jen oba králové nebo figury, kterými nelze vynutit mat (třeba zbude jedné straně jenom střelec nebo jezdec, což k vítězství nestačí). Následující diagramy znázorňují taková postavení, v nichž slabší strana prohraje jen velmi hrubou chybou:



...Sg8?? 2.Sg7 mat



...Jg8?? 2.Sg7 mat



.Sg8?? 2.Jg6 mat



.Jg8?? 2.Jf7 mat

Následující diagramy ukazují správnou cestu k remíze



1
...Vxg7 2.Kxg7 remíza



1..
.Vh1+ 2.Kg7 Vg1+ 3.Kf7 Vxg8 4.Kxg8 remíza



1
...Sb2+ 2.Kh7 Sxh8 3.Kxh8 remíza



1
..d7+ Dxd7 2.exd7 Kxd7 remíza

2. Pravidlo 50 tahů

Remízou končí také partie, ve které se za posledních 50 tahů nepohnul ani jeden pěšec a nebyl vyměněn ani jediný kámen. Remízu podle tohoto pravidla může však hráč uplatňovat pouze u partií, které jsou zapisovány.

3. Pravidlo trojího opakování pozice

Je-li opakována potřetí stejná pozice a na tahu je vždy tentýž hráč. Remízu hráč reklamuje u rozhodčího buď těsně před tím než zahraje tah, který přivodí potřetí opakovanou pozici nebo po soupeřově tahu, kterým se pozice potřetí zopakovala.

4. Dohodou hráčů

Oba soupeři se mohou kdykoli v průběhu partie na remíze dohodnout. Děje se tak obvykle v pozicích, kde nemá ani jeden ze soupeřů možnost získat výhodu - pozice je v rovnováze. remíza se nabízí bezprostředně po provedení tahu slovy "Nabízím remízu". Jestliže soupeř remízu přijme (např. slovy "přijímám"), partie končí remízou. Jestliže soupeř remízu odmítne, např. slovy "ne" nebo "nepřijímám" nebo tím, že provede tah, v partii se pokračuje, jakoby se nic nestalo. Začátečníci a slabší hráči by měli bojovat do vyčerpání všech možností a remízy nenabízet a nepřijímat. Naučí se tak hrát koncovky a pozice s redukováním materiálem.

5. Věčný šach

Při věčném šachu hráč šachuje soupeřova krále a ten nemůže z šachu uniknout. Věčný šach je východiskem z nouze pro hráče, který je v nevýhodě, tj. která má méně materiálu nebo stojí před nekrytelným matem. Příklad věčného šachu ukazují následující diagramy:



1.

?
1.Dd8+ Ka7 2.Da5+ Kb8 3.Dd8+ a černý nezabrání věčnému šachu



1...

?
1...Vh2+ 2.Kg1 Vhg2+ 3.Kf1 Vgf2+ a černý nemůže nijak zabránit věčnému šachu

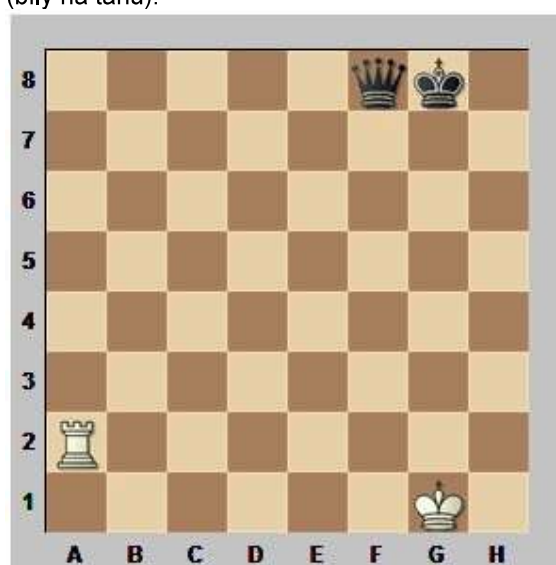
Cvičení:

1. Nalezněte remízu v pozicích následujících diagramů (bílý na tahu):



1.

?
1.Db3+ Kc1 2.Dc3+ Kd1 3.Dd3+ Ke1 4.De3+ a černý nemůže bránit šachu



1. Vg2+ Kh7 (jestliže 1...Kf7 pak 2.Vf2+ Ke7 3.Vxf8 Kxf8 s remízou z důvodu nedostatku materiálu) **2.Vh2+ Kg6 3.Vg2** s remízou, protože černý odvrátí šachy na sloupcích "g" a "h" jen vstupem na sloupec "f", což má za následek vyšachování dámy.



1. Da5+ D7a7 2.Dd5+ Dbb7 3.Dd8 Dab8 4.Da5 a černý, ačkoli má dámu navíc, nemůže odvrátit věčný šach



1.Vb4+!! (1.Vxb3? c2 a bílý nezabrání proměně pěšce) 1...Kd3 (1...Kc5 2.Vxb3 c2? 3.Vc3+ a bílý by sebral pěšce a dokonce by ještě vyhrál) 2.Vxb3 a bílý vymění věž za pěšce a remizuje,



1.Jh7 Ke8 2.Jf6 Kf8 3.Jh7 Kg8 4.Jf6 Kf8 (jestliže černý zahraje 4...Kh8, dokonce partii ještě prohraje - 5.Vh7 mat) 5.Jh7 a remíza

Domácí úkol:

1. Jak dosáhne bílý, který je na tahu, remízy?
 a) B: Kh1, Dc6 Č: Ka7, Db2, a3, b3
 b) Kb1, Vg7, Vh6, Sd3, b4, f4 Č: Kb7, Df2, Vb8, Sd8, a7, b6, c7, g3
 c) Kh4, Dh6, Vg7, g4 Č: Ke5, Dg2, Vb3, e6
 Řešení: a) 1.Dc7+= b) 1.Se4+= c) 1.Dxe6+! Kxe6 2.gxf5 Kxf5=