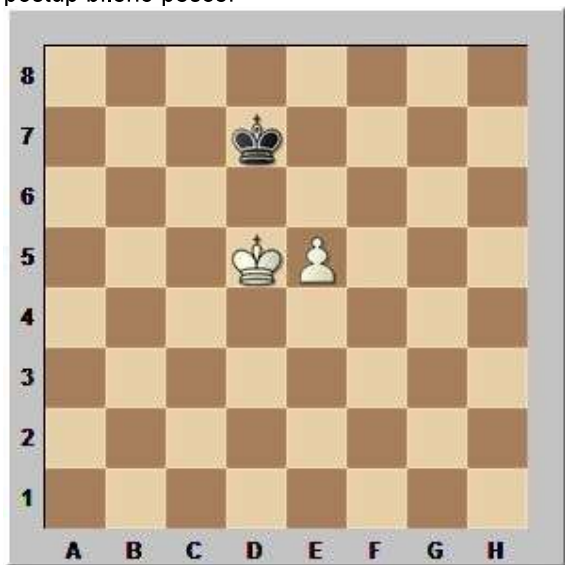


13. lekce: Pěšcové koncovky – opozice, kritická pole, diagonála

Význam pravidla "opozice", tj. postavení králů proti sobě, jímž si navzájem brání v cestě vpřed, ukazuje následující diagram, ve kterém černý král brání postup bílého pěšce:

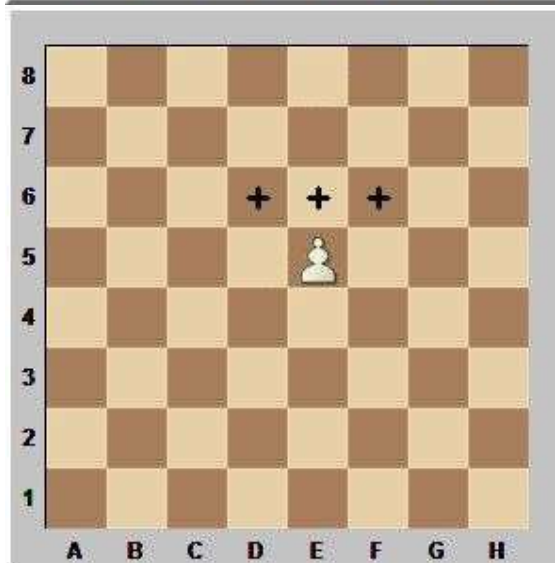
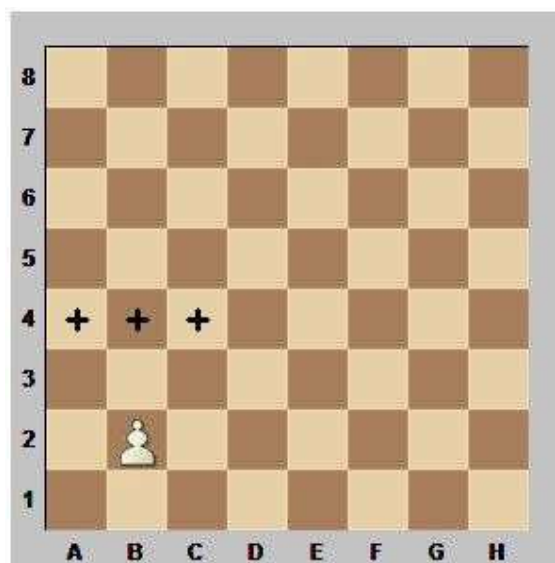


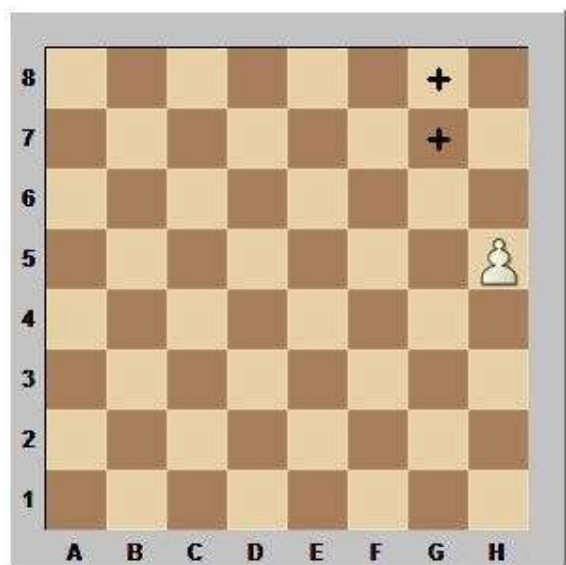
1...?

1...Ke7! [prohrávající chybou by bylo 1...Kd8? 2.Kd6 Ke8 3.Ke6 Kf8 4.Kd7 Kf7 5.e6+ a bílý by vyhrál] **2.e6 Ke8!** [důležitý ústup "po sloupci!" - když by totiž král ustoupil 2...Kd8, po 3.Kd6 Ke8 4.e7 by prohrál 4...Kf7 5.Kd7 a bílý staví dámu] **3.Kd6 Kd8 4.e7+ Ke8 5.Ke6 = pat**

V podobných pozicích platí zásada: vstoupí-li pěšec na sedmou (druhou) řadu bez šachu, vítězí silnější strana. Tato zásada však neplatí v pozicích s věžovými pěšci, v nichž slabší straně postačí pouhé obsazení a ovládnutí pole proměny pěšce.

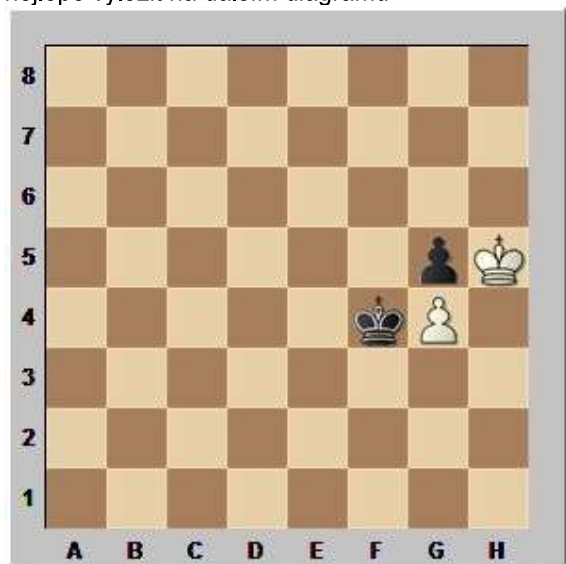
S pravidlem opozice úzce souvisí pravidlo "kritických polí" (viz následující diagramy):





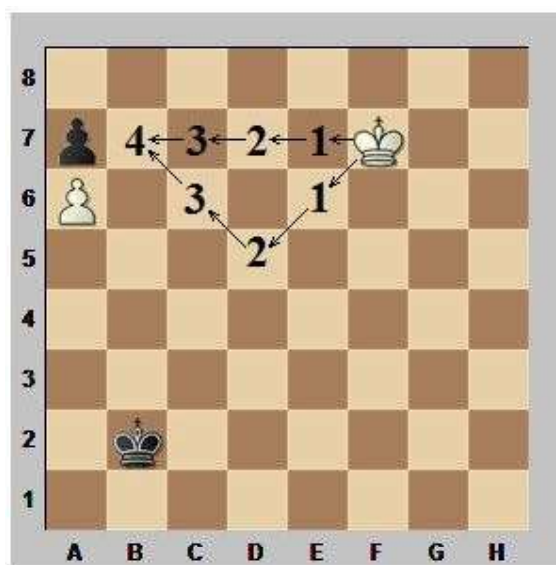
Kritická pole (označena křížky) leží dvě řady nad pěšcem, pouze u pěšců na páté řadě jsou v řadě těsně před pěšcem. Výjimku tvoří krajní (věžový) pěšec, neboť v jeho celé dráze od druhé řady (u bílého pěšce) lze najít pouze dvě kritická pole. Platí zásada, že ovládá-li král silnější strany jedno z těchto polí, král slabší strany nezabrání proměně pěšce!

Další pravidlo, pravidlo "o nevýhodě tahu", se dá nejlépe vyložit na dalším diagramu



V této pozici ten, kdo je na tahu prohraje. Musí ustoupit od krytí svého pěšce a po jeho ztrátě nezabrání proměně soupeřova pěšce v dámu.

Význam a účinnost diagonálního pohybu krále po lomené čáře (místo po přímce) ukazuje další diagram:

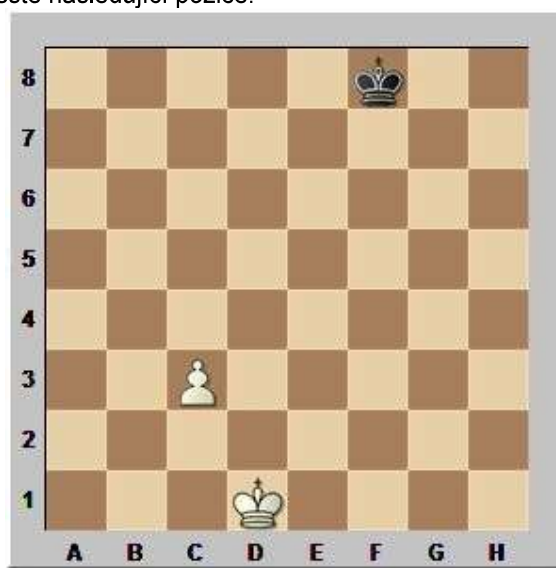


1.Ke6!! [chybou je 1.Ke7? protože po 1...Kc3 2.Kd7 Kd4 3.Kc7 Kd5 4.Kb7 Kd6 5.Kxa7 Kc7 bílý svého pěšce neprosadí a partie končí remizou] **1...Kc3 2.Kd5 Kd3 3.Kc6 Kd4 4.Kb7 Kd5 5.Kxa7 Kc6 6.Kb8 Kb6 7.a7** a bílý vyhraje

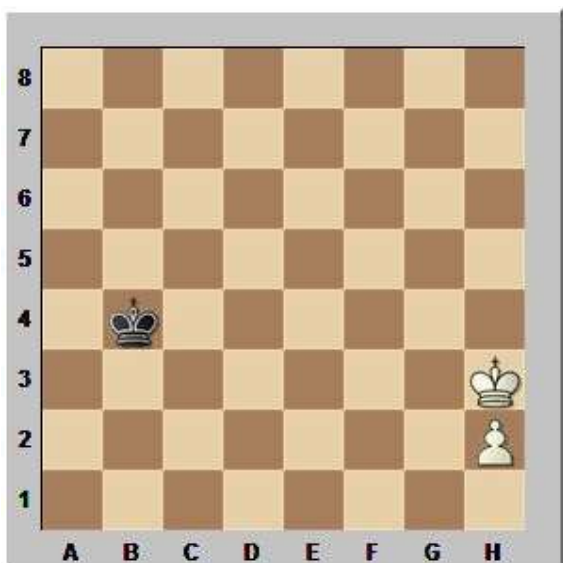
Bílý pro dobytí pěšce a7 využil faktu, že k poli a7 to bílému králi trvá 5 tahů, ať zvolí cestu f7-e7-d7-c7-b7xa7 nebo f7-e6-d5-c6-b7xa7. Při použití cesty přes pole d5 je rozhodující „odblokování“ černého krále, po kterém už nestačí zadržet bílého krále na poli a7.

Cvičení:

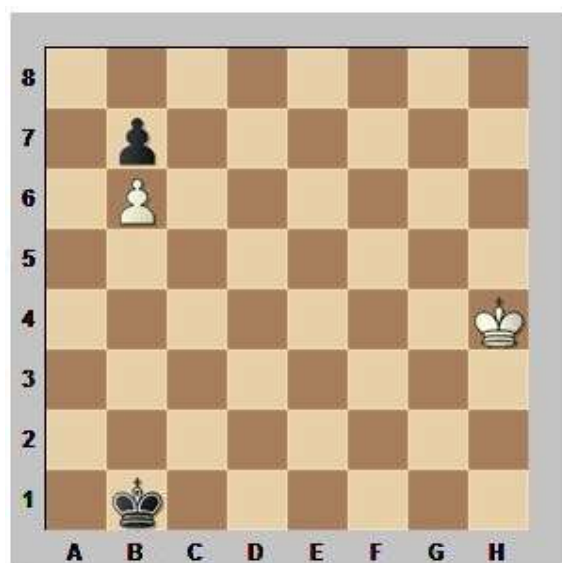
Řešte následující pozice:



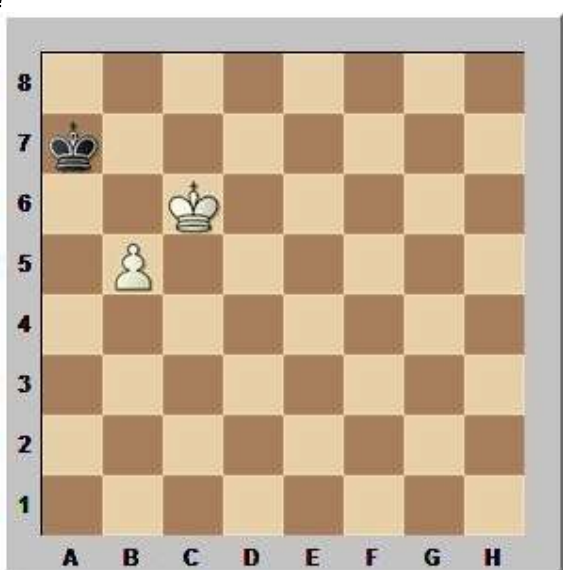
a)
1.?



b)
1.?



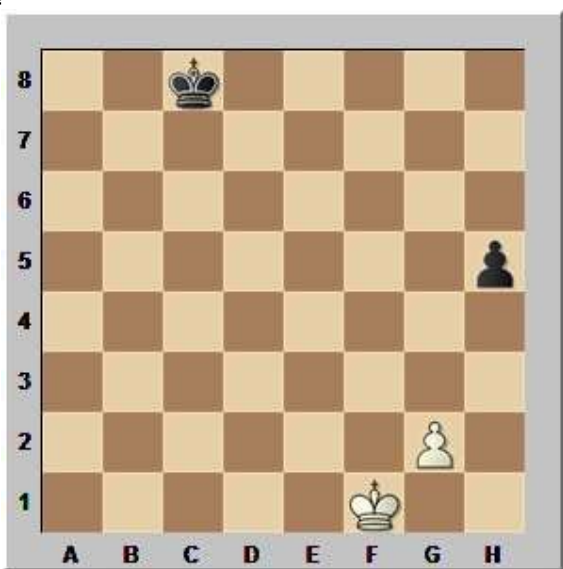
e)
1.?



c)
1.?



f)
1.?



d)
1.?

- b) B: Kh3, Ph2 - Č: Kb4 - BNT
 c) B: Kc6, Pb5 - Č: Ka7 - BNT
 d) B: Kf1, Pg2 - Č: Kc8, Ph5 - BNT
 e) B: Kh4, Pb6 - Č: Kb1, Pb7 - BNT
 f) B: Ka4, Pg6 - Č: Kg1, Pg7 - BNT

Řešení:

a) 1.Kc2!! Ke7 2.Kb3! Kd6 3.Kb4! Kc6 4.Kc4 Kd6
 5.Kb5 a bílý vyhraje

b) 1.Kg4 Kc5 2.Kg5 Kd6 3.Kg6 Ke7 4.Kg7 a bílý vyhraje

c) 1.Kc7!! [1.b6+? Ka8!=] 1...Ka8 2.Kb6 Kb8 3.Ka6 Ka8 4.b6 Kb8 5.b7 Kc7 6.Ka7 a bílý vyhraje

d) 1.Kf2 h4 2.Kg1!! [2.Kf3? h3 3.gxh3=] 2...h3 3.g3 Kd7 4.Kh2 Ke6 5.Kxh3 Kf5 6.Kh4 Kg6 7.Kg4 Kf6 8.Kh5 a bílý vyhraje

e) 1.Kg3! [1.Kg4? Kc2 2.Kf3 Kd3 3.Kf2 Kc4 4.Ke3 Kb5 5.Kd4 Kxb6 6.Kc4 Ka5] 1...Kc2 2.Kf2! Kd3 3.Ke1 Kc4 4.Kd2 Kb5 5.Kc3 Kxb6 6.Kb4=

f) 1.Kb3! Kf2 2.Kc2! Ke3 3.Kd1 Kf4 4.Ke2 Kg5 5.Kf3 Kxg6 6.Kg4=

Domácí úkol:

1. Řešte následující pozice:

a) B: Kc2 - Č: Kd4, Pc3 - BNT

b) B: Kh2, Pa3 - Č: Ka2, Pf3 BNT

Řešení:

a) **1.Kc1!** [1.Kd1? Kd3 2.Kc1 c2 3.Kb2 Kd2→+]

1...Kd3 2.Kd1 c2+ 3.Kc1 Kc3=

b) **1.a4 Kb3 2.a5 Kc3** [2...Kc4 3.a6! Kd3 4.a7 f2
5.a8D f1D 6.Da6+-] **3.Kg1! Kd4 4.a6 Ke3 5.Kf1 a**
bílý vyhraje