

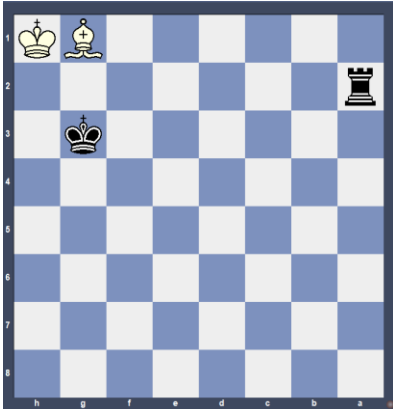
Věž + h pěšec proti střelci

Celková časová dotace 40 minut

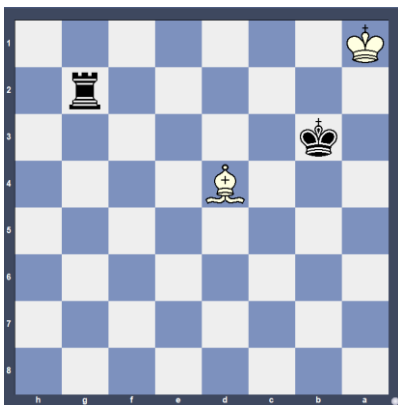
Časový harmonogram:

- 1) Úvodní šachová rozcvička – šachové bludiště, doplňovačka, mnohotahové vynucené maty atd.
 - I. Časová dotace max. 5 minut
- 2) Opakování střelec proti věži – pozice na připomenutí špatného a dobrého střelce, dohrávky pozic
 - I. Časová dotace max. 10-15 minut
 - II. Příklady:

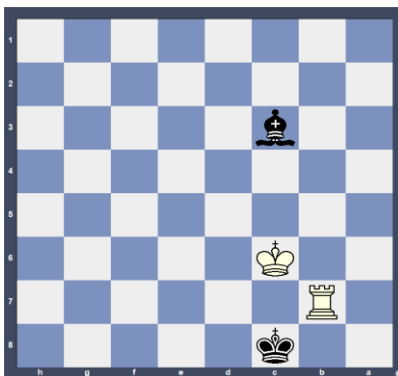
Remízová pozice:



Prohraná pozice:



Pozice na toto téma- BNT/ CNT



BNT- vyhraje z důvodu špatného postavení černých figur- plán je vytempovat střelce- **1.** Vb3! Sd4, **2.** Vd3 Sb2 **3.** Vd2! Sc3, **4.** Vc2 Sf6 **5.** Vf2 – opět napadáme střelce Se7 **6.** Vg2 se získá materiál

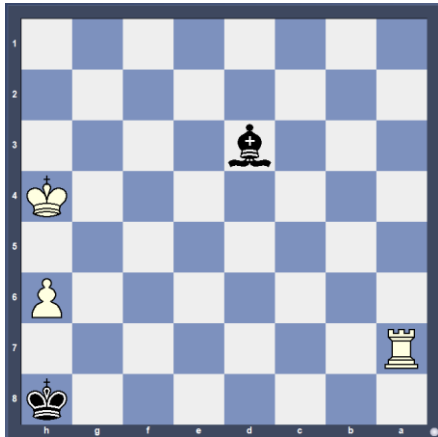
CNT remíza – Kd8 ! a bílý nemá jak pozici zesílit, střelec hlídá pole f6

Pravidlo remízu udrží slabší strana, pokud se jí podaří dostat svého krále do rohu **opačné barvy svého střelce**.

3) Věž + h pěšec vs střelec- vychází ze základní znalosti střelce proti věži

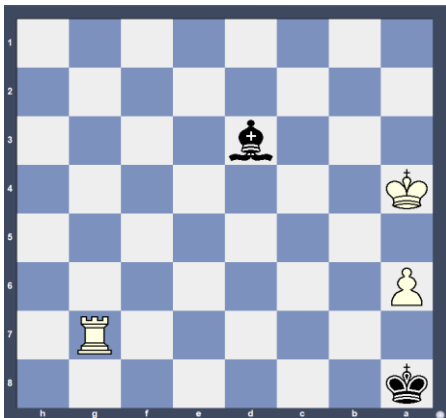
- I. Časová dotace cca 20 minut, nebo dle potřeby
- II. Příklady pozic

Remízová pozice: - tato pozice je remízová, bílý nemůže natáhnout pěšce na pole h7, pokud se tak stane, po dobrání pěšce dojde k vzniku remízové pozice, důležité je, že střelec hlídá pole g6.



1. Kg5 Sb1 2. Kg6 Sc2 3. Kf7 Sd3 4. Vb7 Kh7 5. Vc7 Kxh6 = vzniká remízová pozice

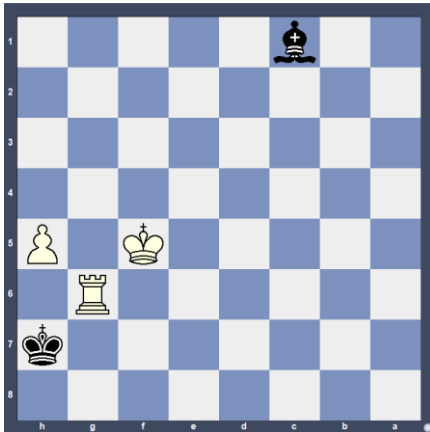
Vyhraná pozice: tato pozice je prohraná za stranu ze střelcem. Střelec nemůže hlídat pole b6.



1. Ka5 Se2 2. Kb6 Sc4 3. Vd7 +-, černý je v této pozici bezmocný

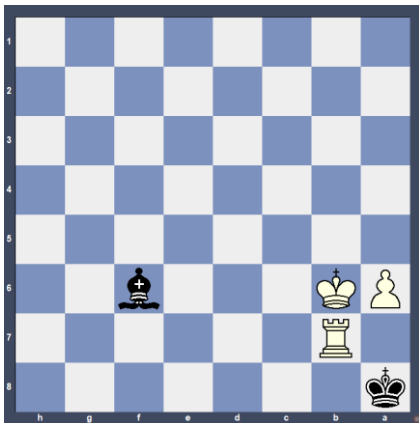
Pravidlo: slabší strana udrží remízu, pokud střelec hlídá pole h2+g3; a2+b3; h7+g6 či a7+b6, dle toho jaký pěšec zbyl na šachovnici. Zároveň král stojí na poli proměny pěšce.

Pozice na toto téma: na základě pravidel je tato pozice prohraná - jak tuto pozici bílý může vyhrát?



1. h6 ! Ano, černý král je špatně postavený a pozice střelce proti věži je snadno prohraná; černý má možnost pěšce vzít / odmítnout
 Sxh6 2. Kf6 Se3 3. Kf7 Sa7 4. Vd6 Sf2 5. Vd2 +-
 (1.Sd2 2. Vg7+ ! opět silný tah- chceme přejít do koncovky V x S; Kxh6 3. Vg6 Kh7 4. Kf6 +-)

Pozice na toto téma: CNT- Jaký tah černému doporučíte a jak partie dopadne, navrhnete krátkou variantu



Černý tuto pozici remizuje – 1. Sd4 + (lze i Sd8 +) 2. Kb5 např. Se3 3. Vh7 Sf2 (střelec zůstává na diagonále) 4. Vf7 Sd4 = a pozice je remíza, bílý nemá jak odehnat střelce z dlouhé diagonály.