

Školení trenérů 3. třídy

Trenérská práce

Téma: **Zásady šachových koncovek a příklady
matových zakončení.**

(začátečníci a mírně pokročilí)

Úvod:

Šachy. Stovky let stará desková hra. Krásná, noblesní a inspirativní hra. Často však nemilosrdně krutá, trestající i drobné pochybení, nepřesnosti i chvilkovou nepozornost hráče. Šachista zažívá snad všechny možné emoce: adrenalin, euforii, nadšení, vztek, uvolnění, únavu.

Kdy jsem se naučil tahat kameny po šachovnici, si nepamatuji, rodiče šachisti nebyli. První základy šachové hry jsem získal po vstupu do šachového (tehdy pionýrského) oddílu Věž vedeného panem (tehdy soudruhem) Zvolánkem na Zbraslavi. Bylo to v roce 1986, bylo mi 11 let. Za šachový klub Věž jsem hrál asi tři roky. Tréninkové plány nebyly, analýzy nebyly. Naučili jsme se jedno „univerzální“ zahájení se základním vývinem lehkých figur. S těmito základy jsem hrál 3 roky a stačilo mi to k tomu, abych si uhrál 3. výkonnostní třídu. Po ukončení základní školy jsem v šachovém klubu na gymnáziu zjistil, že šachová hra má různá zahájení, která je potřeba se naučit. Taktiku střední hry a koncovek jsem se do té doby učil pouze vlastním hraním. Trénink na gymnáziu byl pro mě něčím naprosto novým. Dosud jsem byl zvyklý si chodit zahrát šachy, najednou se po mě chtělo, abych se učil šachy. Nebyl jsem na to připraven. Po dvou návštěvách jsem šachy přestal hrát na dlouhých 34 let.

Před dvěma lety přišel můj syn David ve svých jedenácti letech, že by chtěl hrát šachy. Naučil jsem ho tahat kameny, ukázal mu své „univerzální“ zahájení a poslal ho do šachového klubu, který byl na jeho základní škole. Asi po měsíci přišel s tím, že poráží svého vedoucího a že by chtěl chodit někam, kde aspoň trochu šachy umějí hrát. Po krátkém hledání jsme našli Šachový klub Bohnice, kam začal docházet. Nejdříve s maminkou, poté jsem ho začal doprovázet já. Bylo mi nabídnuto, abych si taky s dětmi zahrál. Davida to nepřestávalo bavit a tak jsme tréninky navštěvovali 2x týdně. David se nenásilnou formou seznamoval s různými zahájeními a taktikami. Já jsem sledoval, jak se z dítěte, které bylo závislé na hrách na mobilním telefonu nebo počítači se všemi negativními vlivy, které toto hraní na něho mělo, mění v jiného člověka.

Dnes po 2 letech hraní šachu mohu říci, že díky této hře a navštěvování šachového klubu Bohnice z něho vyrostl zdravý, sebevědomý člověk. Jsem za to šachové hře, Šachovému klubu Bohnice a jeho trenérovi panu Petrasovi vděčný.

Šachový klub Bohnice je malý klub s dlouhou tradicí. Jeho základna je malá, lidí, kteří se chtějí nějakým způsobem do vedení zapojit, anebo nějak organizačně pomoci, je málo. Tak se nějak samovolně stalo, že jsem s dětmi začal jezdit na soutěže družstev i jednotlivců, zorganizoval výrobu a distribuci klubových triček, otvíral i zavíral klubovnu a částečně se tak stal spolupracujícím vedoucím. Stále více jsem si i díky panu Petrasovi začal uvědomovat křehkost dětské psychiky a chyb, kterých jsem se na dětech svým neodborným vedením dopouštěl. On byl také ten, který mi nabídl, jestli bych si nechtěl udělat školení trenérů a rozhodčích. V první polovině roku 2025 jsem se stal rozhodčím třídy 3 a trenérem třídy 4. Věřím, že již teď jsou vědomosti, které jsem získal a snažím se předávat, přínosem jak pro členy Šachového klubu Bohnice, tak i pro rozvoj šachového sportu v ČR. Snad také napomáhají a napomohou, stejně tak jako šachy pomohly mému synovi, i dalším dětem v jejich zdravém vývoji.

Během letošních i loňských letních prázdnin jsem u nás doma na zahradě pro děti i dospělé pořádal tréninky. Tyto tréninky byly dobrovolné a vzhledem k prázdninovému režimu byl kladen menší důraz na učení a větší na krásu a zábavnou formu šachové hry. Přestože byly prázdniny, byla účast mezi 5 –11 šachisty. Během školního roku jsem si všiml schopností dětí naučit se různá zahájení díky spoustě aplikací, které jim jsou k dispozici, jejich různé varianty a odpovědi na ně.

Střední hru většinou zvládají podle svých zkušeností a schopností. Poněkud horší to bylo v koncovkách, které zpravidla vyrovnané šachové partie rozhodují. Navíc v nich je, alespoň podle mě, nejlépe viditelná logika a přesnost šachové hry.

Některé z nich si vám dovoluji předložit v ukázkové tréninkové hodině.

Úvod do šachové lekce:

Začátek šachové lekce považuji za nejdůležitější část celé hodiny. Nastolení přátelské a tvůrčí atmosféry je pro fungování klubu zásadní. Již samotné přivítání a zájem o samotného jednotlivce má vliv na tom, zda se bude šachista na trénink těšit, jak bude k tréninku přistupovat. Nemalý vliv má atmosféra v klubu také na plnění domácích úkolů, docházku, zájem o účast v turnajích, motivaci ke zlepšování.

Po přivítání a vyřešení případných organizačních záležitostí, kontrole domácích úkolů s důrazem na jejich splnění bez použití nejrůznějších aplikací přednesu téma hodiny. Při kontrole úkolů oceňuji snahu i v případě, že jsou v postupech chyby, snažím se najít se zapojením ostatních členů klubu správný postup a řešení.

Úvodem lekce rozčlením partii na části, zahájení, střední hru a koncovky, včetně matových zakončení. Všechny části hry jsou stejně důležité. Chybně vedené koncovky a matová zakončení však jsou schopny zničit veškerou snahu v partii a někdy i obrátit prohranou partii ve výhru nebo remízu. Důležitost tématu se snažím zdůraznit příklady hráčů, kteří až tak silní v zahájení a střední hře silní nejsou a partie vyhrávají zejména excelentními koncovkami.

Zmíním se o dělení koncovek dle zbývajících figur na šachovnici na pěšcové, střelcové, jezdcové, věžové, dámské, figury proti figurám, figury proti pěšcům.

Začátek lekce začnu jednoduššími pěšcovými koncovkami s postupným přidáváním dalších figur.

Vysvětlím svěřencům základy obsazení klíčových polí, pravidlo čtverce, průlom, kritická pole, opozici, pravidlo mezních polí. Na diagramech 1 a 2 jim správné tahy kamenů předvedu. Následně nechám slabší hráče stejné diagramy hrát proti silnějším hráčům. Silnější hráči jim při hře ukazují chyby.

Boj o nejvzdálenější kritická pole

Diagram 1

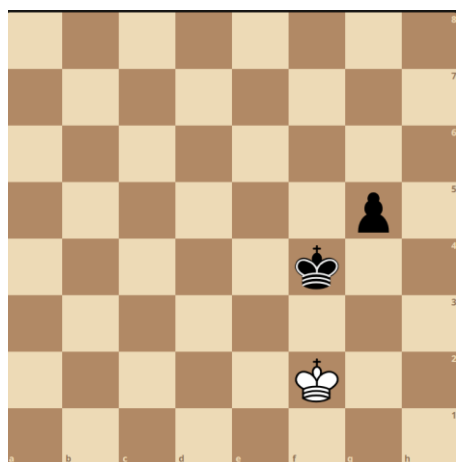
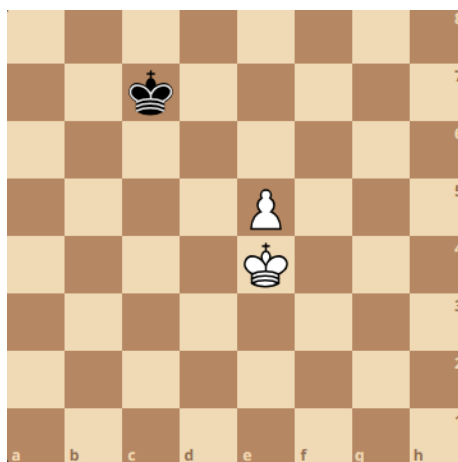


Diagram 2



Správný postup - na tahu bílý:

- 1.Kg2, Kg4, 2. Kh2, Kf3,
 - 3.Kh3, g4+, 4. Kh2, Kf2,
 5. Kh1, Kg3, 6. Kg1, Kh3,
 7. Kf2, Kh2, 8.Ke3, g3
- případně
- 7.Kh1, g3, 8. Kg1, g2,
 - 9.Kf2, Kh2...**0-1**

Pokud je na tahu černý, vznikne
nemožnost prosazení pěšce
remíza, názorně předvedu
nemožnost prosadit pěšce

Správný postup – na tahu bílý:

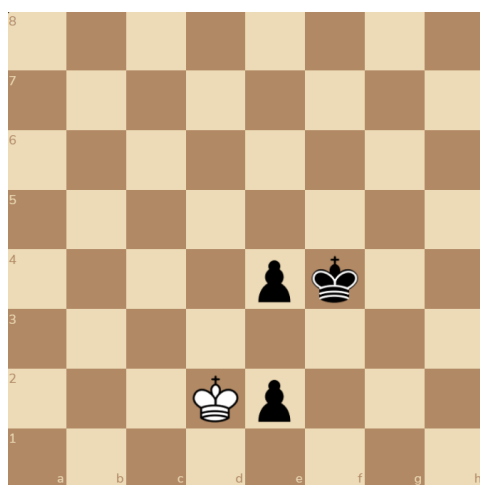
- 1.Kf5, Kd7, 2.Kf6, Ke8, 3.Ke6, Kd8,
4. Kf7, Kd7, 5.e6+..... **1-0**

Pokud je na tahu černý, vznikne
remíza, názorně předvedu nemožnost
prosazení pěšce

Následné pozice již řeší při hře mezi sebou hráči na šachovnici sami. Dvojice člením podle výkonosti. Slabší hráč se snaží najít správný postup řešení jako první, silnější mu dělá oponenta a následně mu řešení ukáže.

V případě potřeby naznačením pomohu, snahou je, aby všichni byli do řešení zapojeni a měli z vyřešení pozic radost.

Diagram 3 (pravidlo o postupu
pěšce na předposlední řadu,
kritických polí)



Černý na tahu: 1...., e1D,
2. Kxe1, Kf3, 3. Kf1, e3, 4. Ke1, e2,
5. Kd2, Kf2

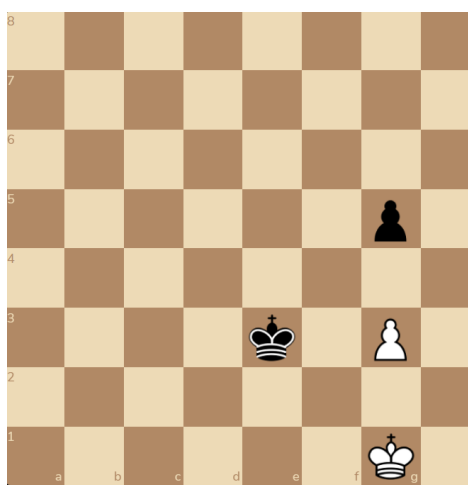
případně

2....., Ke3, 3.Kd1, Kf2..... **0 – 1**

Pokud je na tahu bílý, vznikne remíza

Diagram 5 (pravidlo opozice)

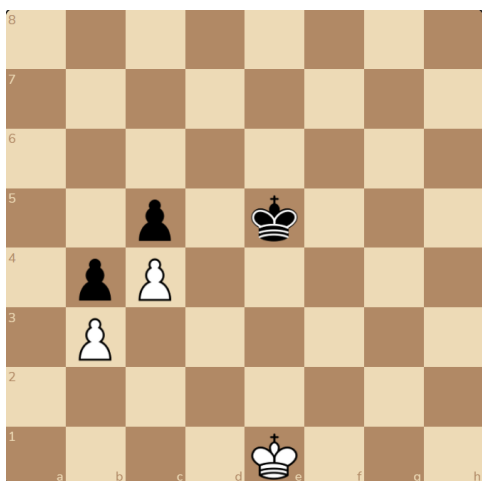
Diagram 4 (pravidlo mezních polí,
pravidlo opozice)



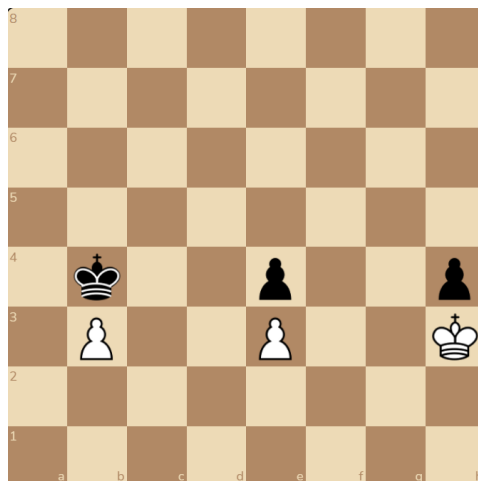
Černý na tahu: 1...., g4, 2. Kg2, Ke2,
3. Kh2, Kf2, 4. Kh1, Kxg3, 5. Kg1, Kh3,
6. Kf2, g3+, 7. Kg1, g2, 8. Kf2, Kh2.. **0 – 1**

Pokud je na tahu bílý, vznikne remíza

Diagram 6 (pravidlo kritických polí,
opozice)



Pokud je na tahu bílý, vznikne po tahu Kd1 remíza, názorně předvedu
Pokud je na tahu černý vznikne také remíza, názorně ji předvedu



Pokud je bílý, na tahu vznikne po tazích:
1.Kxh4, Kxb3, 2. Kg5, Kc4, 3. Kf5, Kd5,
4. Kf4, Kd6, 5. Kxe4, Ke6, 6. Kf4, Kf6,
7. e4, Ke6, 8. e5, Kd7, 9. Ke4, Ke6 již

procvičovaná remizová pozice

Černý na tahu vyhraje po tazích:

1....., Kxb3, 2. Kxh4, Kc2 (nebo Kc3),

3.Kg3, Kd2, 4.Kf4, Kd3

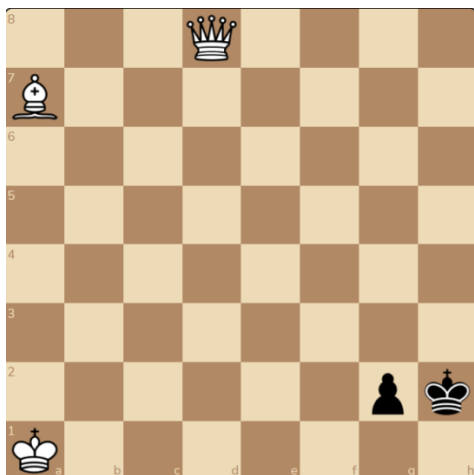
nebo

4. Kf2, Kd2

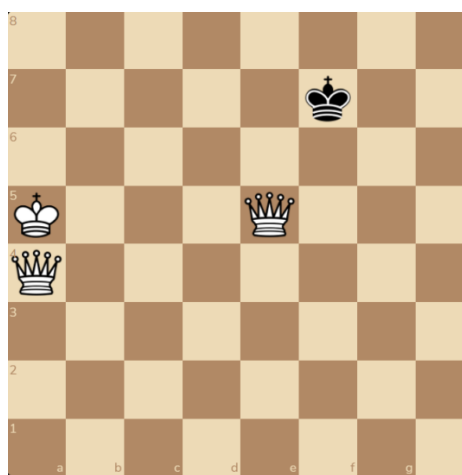
Po vyřešení těchto pozic předložím k vyřešení následující jednoduché matové diagramy. Šachisti řešení zapisují na papír, aby v řešení ostatní nerušili.

Bílý na tahu - mat 1. tahem

Bílý na tahu - mat 1. tahem



Dh4 mat



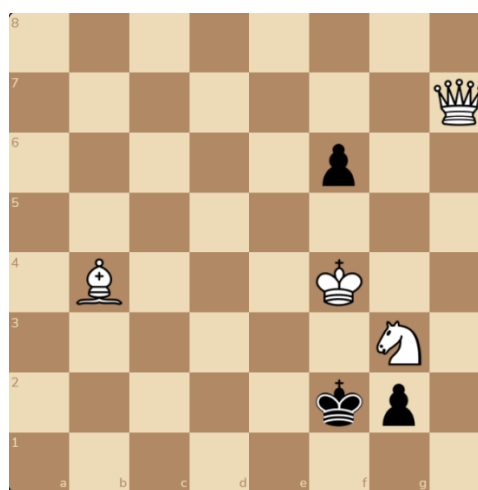
Da4 e8 mat

Bílý na tahu - mat 1. tahem



1. Dxd7 mat

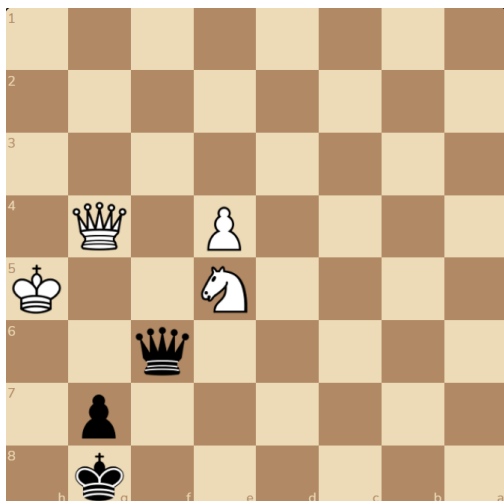
Bílý na tahu - mat 1. tahem



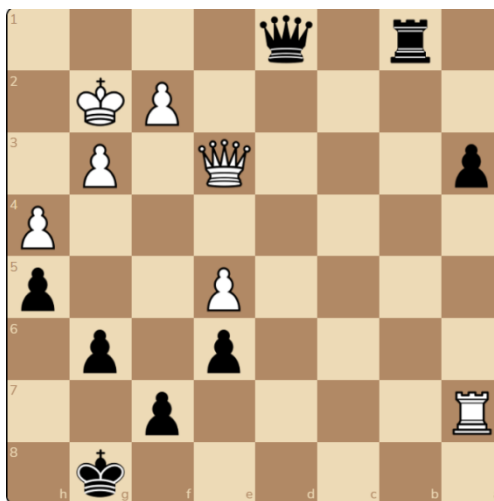
1. Da7 mat

Černý na tahu – mat 1. tahem

Černý na tahu – mat 1. tahem



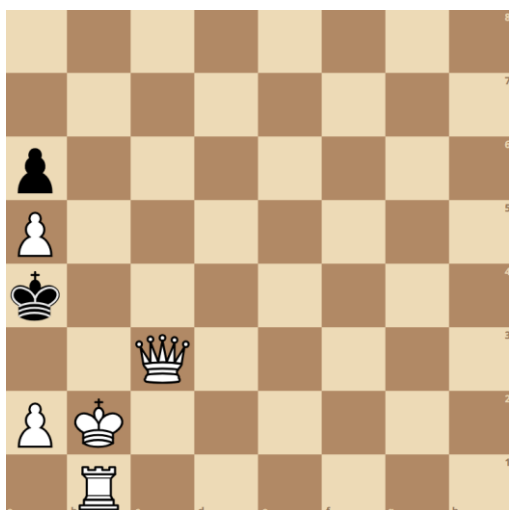
1....., Dh6 mat



1.....Dh1 mat

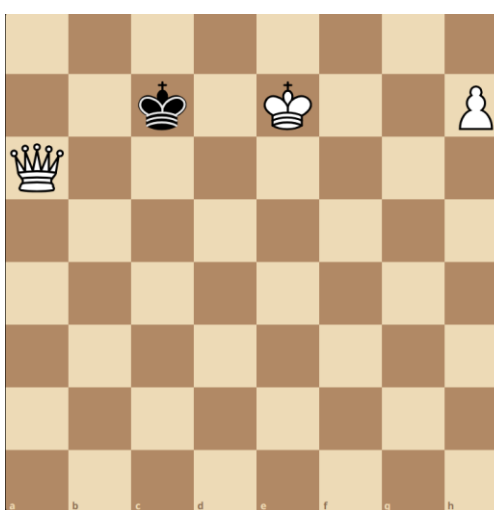
Pro pokročilejší mám připravených několik náročnějších krásných diagramů. Slabším po chvílce přemýšlení pomáhám ukázkou prvních tahů.

Bílý na tahu dá mat 2. tahem



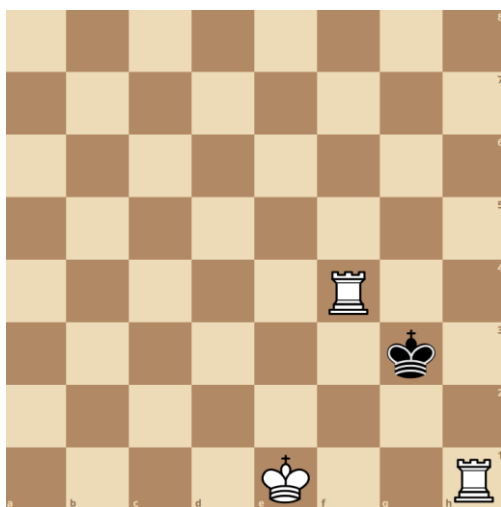
1. Va1, Kb5, 2. a4 mat

Bílý na tahu dá mat 2. tahem



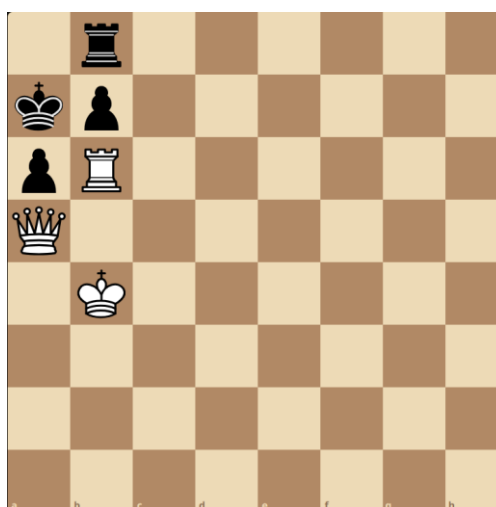
1. h8 = S, Kb8, 2. Se5 mat

Bílý na tahu dá mat 2. tahem



1. 0-0, Kh3, 2. V1f3 mat

Bílý na tahu dá mat 2. tahem

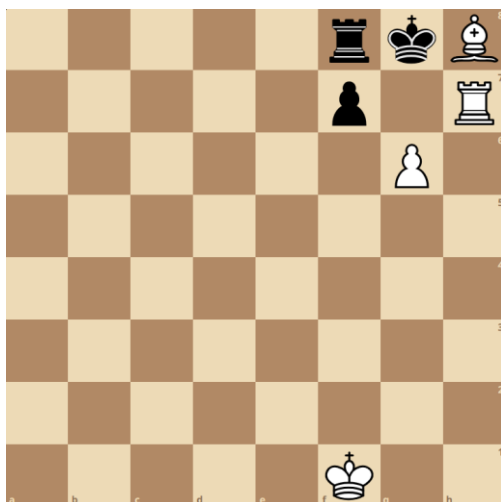


1. Dd5, a5+, 2. Dxa5 mat

nebo 1.Dd5, Kxb6, 2.Dc5 mat

nebo 1.Dd5, Ka8, 2.Vxa6 mat

Bílý na tahu – materiální zisk



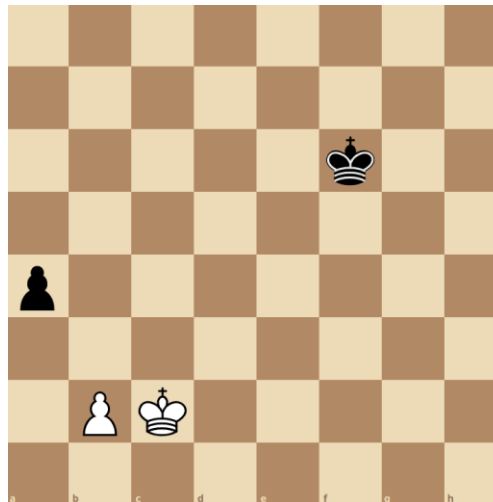
1. Vg7+, Kxh8, 2. Vh7+, Kg8,

3. g7, bílý obětoval takřka všechny
černý se rozhoduje, zda

zahraje Kxh7 a bílý tahem gxf8 si

postaví dámu nebo je přinucen hrát

Bílý na tahu vyhraje



V tomto diagramu je jediný správný

tah Kb1! Kdyby bílý zahrál např. Kc3 figury,
reagoval by černý a3, bílý by musel

odpovědět bxa3 s nemožností

krajového pěšce prosadit a partie

věží, kdy bílý po tahu Vh8 věž sebere by skončila remízou

1.Kb1!, a3, 2.b3!

Na konci výukové lekce předvedu 2 příklady z vlastních dvou odehraných partií, ve kterých jsou využity i vyučované motivy

Diagram č. 1

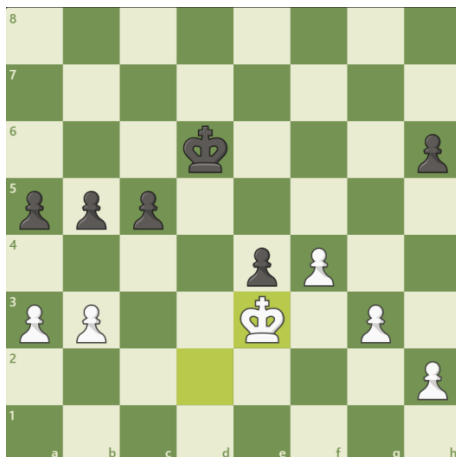


Na diagramu č.1 bílý na tahu zahrál hrubou chybu e6. Byl přesvědčený, že fxe6 bude následovat a po dobrání králem se dostane k černým pěšcům a po jejich dobrání se mu svého podaří dostat na pole proměny. Protože

situaci špatně spočítal, následovalo: 1...., fxe6, 2. Kxe6, c3, 3. Sxc3, Jxc3, 4. Kf6, Je2, 5. Kx g6, Jxg3, 6.Kf6, Kc4. **0-1**

Správný tak byl 1.Kd4

Diagram č. 2



Na diagramu č. 2 bílý posledním tahem zahrál Ke3, černý viděl svoji převahu na dámském křídle a pokusil se tahem c4 o pěšcový průlom. Tímto tahem je stále pozice remízová. Pokud však na tento tah odpoví bílý tahem bxc4, je partie rázem pro bílého prohraná. Správným tahem bylo b4. Dále se partie vyvíjela takto: 1. Ke3, c4, 2. bxc4, b4, 3. axb4, a4, 4. Kd2, e3+, 5. Kxe3 a černý si pěšcem na sloupci a šel pro dámu a bílý se vzdal.

Závěr:

Po celou dobu lekce mám připravené dostatečné množství diagramů a příkladů k řešení. Snažím se o co největší zapojení všech účastníků lekce. K žákům přistupuji individuálně, silnější hráči řeší těžší příklady, slabší jednodušší. Pokud jsou nad jejich síly, pomáhám nápovědou. Na použití všech připravených podkladů nelpím. Dobu výuky stanovuji podle stáří a vyzrállosti dětí. U mladších považuji za optimální dobu výuky cca 30 minut, u starších 1 hodinu. Závěrečnou část lekce se věnujeme hře šachistů mezi sebou. Během hry sleduji silné a slabé stránky hráčů. Na slabiny se pokouším reagovat v příštích lekcích. Na případné prohřešky proti

pravidlům se snažím upozorňovat. Snažím se, aby již od začátku získávali správné návyky. V samotném závěru ponechávám volné zábavě, kdy se děti věnují většinou bleskovému, Fischerovu nebo holandskému šachu. I v této fázi lekce dohlížím na dodržování klidu a přátelské atmosféry klubu.

Začátkem příští hodiny probíhá krátké zopakování probraného tématu a věnujeme se následnému prohloubení. Prioritou šachového tréninku je pro mě snaha o ukázání krásy šachové hry a vytvoření pozitivního vztahu dětí k této hře.

Zdroje:

<https://my-chess.com>

<https://www.chess.com/>

František Pithart – šachové koncovky

Bruno Vognič - koncovky vlastních partií

Domácí úkol pro pokročilé:

Černý na tahu získá materiál



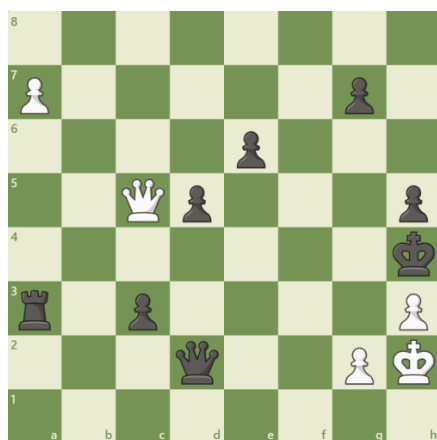
1....., Da2, 2. c3, Da1+, 3. Kc2, Dd1+, 4. Vxd1, Jxe3+, 5. Kb3, Jxg2

Bílý na tahu dá mat 3. tahem



1.Df7+, Kxf7, 2. Jh6+, Ke8, 3. Sxc6 mat

Bílý na tahu dá mat 4. tahem



1.De7+, g5, 2. Db4+, d4, 3. Dxd4+, Df4+, 4. g3 mat

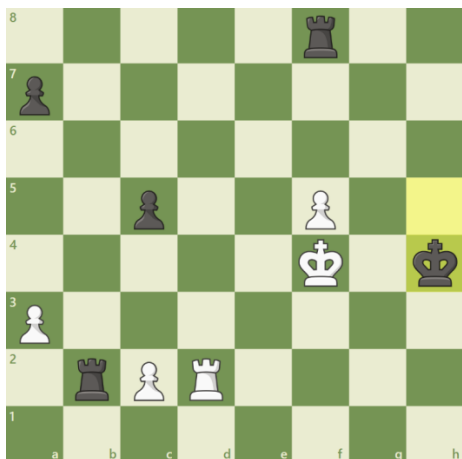
Černý na tahu dá mat 2. tahem



1....., Jc3+, 2. Ke1, Sg3 mat

Domácí úkol pro začátečníky:

Bílý na tahu dá 1. tahem mat



1. Vh2 mat

Černý na tahu dá 3. tahem mat



1....., Vxb1+, 2. Dd1, Vxd1+, 3. Ve1, Vxe1 mat

Bílý na tahu – zisk materiálu



1. Jxe5

Bílý dá mat 2. tahem



1.Dxd8+, Ve8, 2.Dxe8 mat

Bílý dá mat 1.tahem



1. Dxe7 mat

Černý na tahu dá mat 1. tahem



1....., Dxe7 mat

Černý na tahu dá mat 1. tahem



1....., Dh2 mat

Černý na tahu dá mat 2. tahem



1....., Dxf2+, 2. Kd1, Df1 mat