

Trenérská práce

Kombinace figur

**určeno pro začínající a mírně pokročilé hráče
(výkonnost 1000 – 1400 ELO)**

Cíl lekce: Vysvětlení tématu a tvorba dovedností žáků v kombinaci figur jako klíčovém prvku šachové taktiky.

Akce: Školení trenérů III. třídy 2025

Zpracoval: Mgr. David Schaffer

V Poličce dne 4. 9. 2025

Úvodní část

Pozdravení na úvod tréninku, zapsání docházky, navození přátelské atmosféry prostřednictvím dotazů na aktivity a zážitky z uplynulého týdne. Vzpomínky a krátké hodnocení např. účasti na turnaji v uplynulém týdnu.

Oddychová šachová aktivita na začátek – např. soutěž v tom, kdo rychleji postaví základní šachové postavení kamenů, vyjmenování šachových polí po diagonálách poslepu, soutěž pouze s bílými a černými pěšci na šachovnici bez figur (komu se podaří postavit dámu) a další jednoduché a krátké šachové hry.

Po pozdravení a rozvíčce následuje krátké opakování předchozí probírané lekce formou hromadné demonstrace na cvičebních diagramech nebo diagramech, které děti na dané téma obdržely pro splnění domácího úkolu. Nejdříve je nutné si zopakovat pár základní zásad (motivů) obsahu předchozí lekce (tj. rozpomenutí opakováním). Do následných cca 5-8 diagramů (počet se stanovuje vůči náročnosti jednotlivých diagramů a celkovému časovému harmonogramu dnešní tréninkové lekce) je nutné zapojit všechny děti. Diagram ideálně demonstrovat na nástěnné šachovnici a postupně vyvolávat děti ke sdělení odpovědi. Všechny děti musí dostat prostor se vyjádřit a být zapojeny.

Samotná tréninková lekce

Předchozí potřebné šachové znalosti pro pochopení přednášeného tématu: Základní orientace na šachovnici, pohyb, hodnota a braní figur, základní matové a patové obrazce, základní taktické obraty – dvojitý úder, odtažný a dvojitý šach, odtažné napadení.

Průběh šachové partie dělíme na 3 části: zahájení, střední hru a koncovku. Už po několika tazích zahájení se mohou na šachovnici ve střední hře objevit situace, které umožňují vznik kombinace, která partii rozhodne. „Kombinační myšlení či cit“ není jen o přirozeném talentu, ale je možné jej získat tréninkem založeným na pravidelném řešení taktických diagramů. Pravidelnost takového tréninku nemá vliv jen na samotné pochopení a získání dovednosti kombinačního myšlení, ale později i na jeho další rozvíjení či na udržování vlastní herní formy v průběhu šachové sezóny.

Každá kombinace je založena na motivu, který můžeme pojmenovat jako kombinační idea. Samotných kombinačních ideí je zhruba 10-15. Jedná se především o kombinace lehkých figur, kombinace těžkých figur, pěšcové kombinace, kombinace spolupráce figur, kombinace na zavlčení figury, kombinace na odlákání figury, kombinace na blokádu pole, kombinace na uvolnění pole nebo linie, kombinace na překrytí a dobytí pole či linie, kombinace na rozrušení obrany, kombinace s prosazením volného pěšce či remízové kombinace.

Na popsaných kombinačních ideách vznikají v daných pozicích jednotlivé kombinace, jejichž celkový počet je nevyčísitelný. Pro žáky bude na začátek přínosné, když si vyzkoušejí, jaké idey kombinací vymyslí.

Téma je tak rozsáhlého charakteru, že je nutné ho rozdělit do minimálně 10 tréninkových lekcí, aby žáci nebyli zahlceni množstvím informací. V rámci jednotlivé lekce je vhodné

představit maximálně 2 kombinační idey. Je vhodné začít těmi, k jejichž pochopení budou mít žáci nejbližší - samotný pohyb lehkých či těžkých figur je na začátku tréninkové cyklu zaujme zřejmě nejvíce. V rámci úvodní tréninkové lekce je vhodné začít pouze s představením pouze jedné kombinační idey.

Kombinace lehkých figur (jezdcové a střelcové kombinace)

Jezdec pro své kombinace využívá své přednosti přeskakovat ostatní figury či pěšce – např. ve stísněných pozicích, kdy dojde k tzv. „dušenému matu“ nebo pak ke kombinacím založených na dvojitým úderu (tzv. „vidličce“).

Učební diagramy

a. Příklady jezdcových kombinací s dvojitým úderem



1... Sd5 oběť střelce vede k dvojitým úderem a výhře **2. Dxd5 Je7+ 3. Kf7 Jxd5 -+**



Bílý na celé kombinaci získá figuru a vítězí. **1. Dxd5!! Dxd5 2. Jc7 +-**



Jezdec posbírá všechny těžké figury černého! **1. Dh8+!! Kxh8 2. Jxf7+ +-**



1... Dg1+!! 2. Kxg1 Jxe2+ 3. Kf2 Jxc1 -+

b. Příklady jezdcových kombinací s dušeným matem



1. Jf7+ Kg8 2. Jh6+ Kh8 3. Dg8+!! Vxg8
 4. Jf7# 1-0 Král je „udušen“. Pojmenování je z toho důvodu, že králi brání v ústupu vlastní kameny. Po úvodním tahu bílého může černý jezdece sebrat věží, ale to by rychle prohrál 1... Vxf7 2. Dxb8+ Vf8 3. Dxf8#



1. Vb7+! Vxb7 2. Jc6# 1-0



1. Db8+! 2. Dxb8 Jb6# 1-0



1... Jf1+ 2. Kg1 Jxh3++ nádherný dvojšach s hrozbou matu na f2 od dámy
 3. Kh1 Dg1+! 4. Jxg1 Jf2# 0-1

Diagramy k procvičení:



1...? (1...Dg1+! 2. Vxg1 Jf2+ 3. Kh2 J6g4#
0-1



1.? Dxa7+! Jxa7 2. Jb6+ Kb8 3. Jd7+
Kc7 4. Jxf6 +-



1.? 1. Dxb8+! Kxb8 (1... Vxb8 2. Jc7 #)
2. Sh2+ Ka8 3. Jc7+ Kb8 4. Jxe8+ Ka8
5. Jc7+ Kb8 6. Jxb5+ Ka8 7. Jxa3 +-



1.? 1. Dg8! Vxg8 2. Jf7# 1-0

Střelec pro své kombinace využívá především svoji pohyblivost a působení na dálku. Při kombinacích je omezen pouze jednou barvou svého pole.

Jeho kombinační možnosti jsou často založené na dvojím úderu, vazbě na soupeřovu figuru, útoku na figuru stojící za králem nebo jinou figuru či matovém útoku.

Učební diagramy

a. Příklady dvojího úderu střelce



Proměnou pěšce a následnou obětí dámy dostaneme krále na diagonálu, kde uplatníme dvojí úder! **1. g8D+! Kxg8**
2. Se6+ Kg7 **3. Sxa2 +-**



Kombinací střelce bílý získá figuru!
1. Vxf7! Kxf7 **2. Sd5+ Kf6** **3. Sxa2 +-**

b. Příklady využití střelce pro svázání soupeřovy figury



1. Sd4 +- A dáma je lapena!



1. Sf2! Kb6 **2. b4 Kb5** **3. Sxc5 +-** Bílý bez problému zvítězí. Střelec podpoří proměnu b pěšce v dámu, jelikož koncové pole b8 je barvy, na které střelec působí.

c. Příklady využití střelce k útoku na figuru stojící za králem nebo jinou figurou



1. **Sd4+ Ke7** 2. **Sxh8 +-** - Vhodné nechat děti diagram dohrát do prosazení dámy!



Střelec si dámu vyšachuje!
1. **Sg4+ Ke4** 2. **Sf3+ +-**

d. Příklady matového útoku s využitím střelce



Založeno na oběti dámy!
1. **Dh6+! gxh6** 2. **Sf6#**



Založeno na oběti dámy!
1. **Dc6+! Sxc6** 2. **Sxc6#**

Diagramy k procvičení:



1. ? 1. Vd2+ Kc3 2. Sb2+ +-



1. ? 1. Sb6+ Kxe5 2. Sc7+ +-



1... ? 1... Dxd2+! 2. Dxd2 Vxe2 -+



1. ? 1. Kg6 Kd8 2. Kf7 g5 3. Sc7# 1-0

Diagramy k procvičení:



1. ? 1. f7+! Sxf7 2. Sh7# 1-0



1. ? 1. Vxh6! gxh6 2. Sf7# 1-0

Na závěr teoretické části lekce je nutné si zopakovat hlavní motivy jednotlivých probíraných kombinací. Např. formou hromadného brainstormingu, kdy děti samotné generují nápady spojené s přednášeným tématem.

Teoretická část by neměla trvat více než 30 minut, jelikož poté děti ztrácí pozornost a soustředění. Je nutné to mít na paměti a rozsah teoretické části případně vhodně zkrátit a převést do další tréninkové jednotky.

Herní praxe

Forma opakování hlavních motivů teoretické části se dá spojit i s herní praxí, kdy lze děti motivovat odměnou, pokud ve své partii předvedou některý z demonstrovaných tematických motivů.

Domácí úkol

Děti si na závěr tréninkové jednotky odnesou cca 15 tréninkových diagramů na téma dnešní lekce. Budou jim dána doporučení na další možnosti řešení diagramů k danému tématu, pokud by jim zadaný počet diagramů nestačil. Z hlediska tréninkového procesu se jedná o minimální počet diagramů k řešení a předpokládá se větší aktivita dětí vedoucí k přídatkům.