

Maróczyho struktura

Trenérská práce 3. třídy v šachu

Jan Souček

Úvod

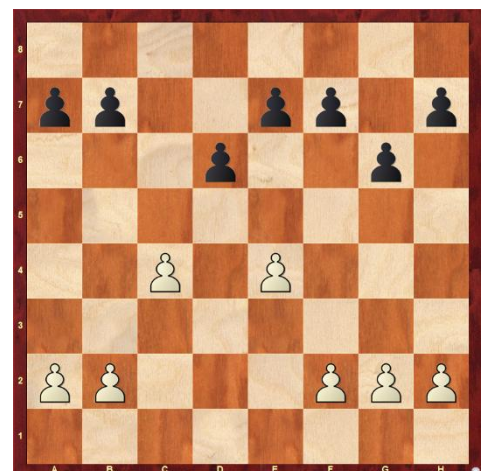
Ve své šachové kariéře jsem spoustu času věnoval, ať už sám, či v rámci práce s trenéry, porozumění různým pěšcovým strukturám. Je to oblast šachu, která je, dle mého názoru, nesmírně důležitá a ve hře by neměla být podceňována.

Proto jsem se rozhodl tento výukový materiál zpracovat na téma Maróczyho struktury, se kterou se já osobně potýkám často a věřím, že by každý šachista na určité úrovni o této struktuře měl něco vědět.

Tuto lekci směřuji ke hráčům úrovně okolo 1700-1900 elo, ale může být zajímavá pro každého. Svým svěřencům bych chtěl předat základní obeznámení se strukturou, její historií, plány v pozicích za obě strany, ukázky partií a další. Celková prezentace v tréninku by měla zabrat cca 3 hodiny výuky, společně s hraním cvičných partií.

Definice

Maróczyho struktura je označováno postavení bílých pěšců na polích c4 a e4, kde byl bílý pěšec d vyměněn za černého pěšce c nebo e. I když jsou si obě varianty ve spoustě věcí podobné, tak malé rozdíly zde existují, proto se v této lekci se budeme zabývat pouze tou více častou možností, kde černý nemá pěšce c a fianchettuje svého střelce na g7 viz. obrázek.



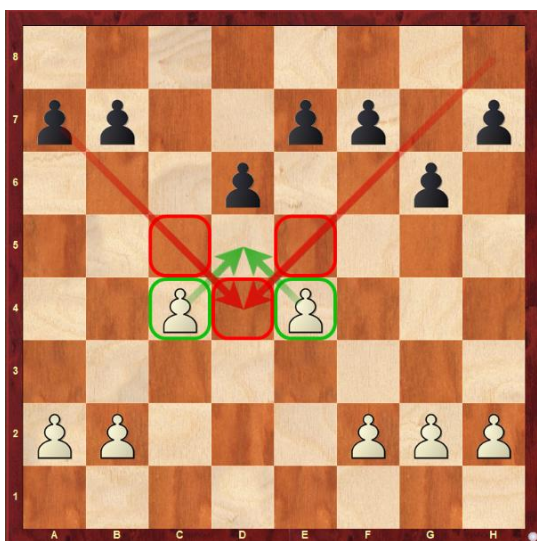
Historie

Poprvé byla struktura zaznamenána v partii, kterou sehráli Rudolf Swiderski a Geza Maroczy v roce 1904 na turnaji v Monte Carlu. Maďarský mistr Maroczy tuto partii černými figurami vyhrál a později byla po něm tak i pojmenována.

Z počátku se v této struktuře černým moc nedařilo a dovolit bílému dostat se do této výstavby bylo někdy dokonce označováno za chybu, ale v průběhu 50. let se našly cesty, jak černý může dobře prorazit a začala se uznávat jako standartní zahájení používané i velmi dobrými hráči.

Charakteristika Pozice

Je na první pohled očividné, že bílý má více prostoru pro své figury, díky svým pěšcům c4 a e4. Stabilita a pevná kontrola pole d5 mu umožňuje umístit sem figury a dále zatlačovat černého na poslední řady. To je jeden z hlavních důvodů, proč se hra bílého může zdát jednodušší, ale černý má spoustu různých průlomů a možností, jak bílému vytvářet problémy. U toho nejčastěji využívá oslabená černá pole v centru, na kterých může úspěšně manévrovat a pokud bílý není dost obezřetný, může černý rychle získat výhodu.



Znázornění kontroly polí obou stran



Klasické rozestavení figur v první fázi hry

Vznik pozic

Pořadí tahů pro tuto výstavbu je velmi různorodé. Nejčastěji vzniká z urychleného draka, nebo anglické, ale můžeme do těchto pozic přejít i např. z královské indické.

Velmi časté je „otočení barev“, kde černý má pěšce e5 a c5 a vzniká stejná struktura, pouze s rozdílem bílých temp navíc. Pozice jsou zhruba vyrovnané s dobrou hrou na obou stranách.



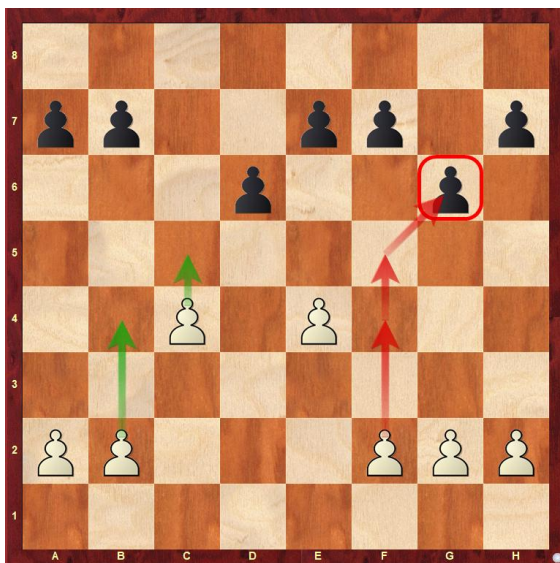
Plány bílého (e4 a c4)

Jelikož Maroczyho struktura může být dost různorodá a dost se liší pořadím tahů, je zde spousta plánů, které obě strany mohou zvolit v závislosti na konkrétní pozici.

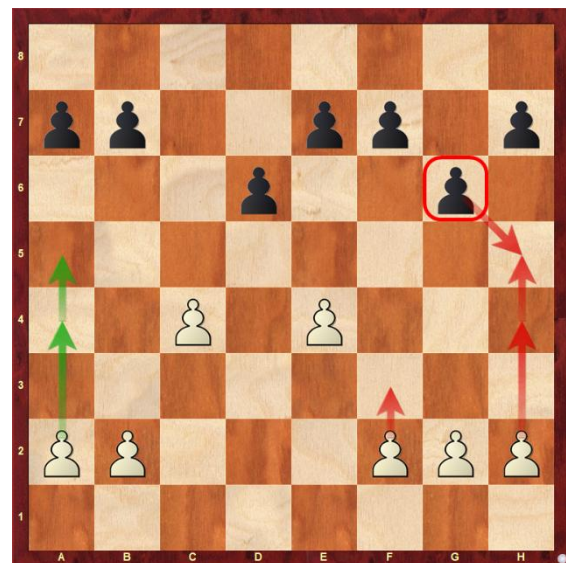
Mezi základní postupy pěšců, které chce zahrát patří b4 a f4. Těmito tahy vezme černému jeho pole e5 a c5, které má většinou pod kontrolou a využívá je svými figurami. Pokud se mu to beztrně podaří, zažene černé figury zpět za své pěšce a bude mít připravenou odpověď na všechny protiútoky černého, můžeme hovořit o výhodě na straně bílého.

Většinou to ale nestačí a aby mohl bílý v partii získat rozhodující tlak, musí narušit pěšcovou strukturu černého. Nejčastější je postup na královském křídle, f4, f5 viz. obrázek 1 s následným útokem na krále, který může skončit fatálně. Nevýhoda tohoto postupu spočívá pouze v oslabení pole e5, které bude moct černý okupovat, ale pokud je útok bílého dost dobře připravený, neměl by to pro něj být problém.

Na 1. obrázku můžete takové vidět postup c5. Tímto způsobem, (někdy i přes e5, ale není to tak časté) může bílý oslabit černého pěšce d6, který je klíčový pro zázemí černých figur. Zároveň se tím otevírá prozatím pouze polootevřený sloupec d, na kterém může mít bílý dopředu připravené těžké figury a pokud na toto otevření není černý připravený, může to být nečekaný úder, po kterém se ocitne ve velkých problémech.



Obrázek 1



Obrázek 2

Jako alternativní pokračování, které bílý také často volí je zde postup krajních pěšců viz. obrázek 2. Opět na královském křídle za účelem oslabení pěšců před černým králem a na dámském křídle je to získání prostoru a důležitých polí jako a5, které pak už černý nemůže využívat.

Zde jsou ukázky partií, ve kterých bílý úspěšně uskutečnil zmíněné plány a zvítězil:

Hodges,Albert Beauregard - Ward,William [B38]

Match/Nation ENG-USA Cable (1.3), 1909

1.e4 c5 2.Jf3 Jc6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 g6 5.Se3 Sg7 6.c4 Jf6 7.Jc3 0–0 8.Se2 d6 9.0–0 Sd7 10.Dd2 Jxd4 11.Sxd4 Sc6 12.f3 b6 13.Vae1 Jd7 14.Sxg7 Kxg7 15.f4 Dc7 16.Sd1 Vae8 17.Ve3 f6 (zde bylo přesnější f6 nehrát a nechat si pole pro jezdce, např. tah a6 byl lepší) **18.Vh3 Kh8** (toto je rozhodující chyba, lze dát svěřencům k řešení) **19.f5 Je5 20.fxg6 Jxg6 21.Dh6 Vf7 22.Sh5**

1–0

Kashdan,Isaac - Apsenieks,Fricis [B38]

Olympiad–05 Folkestone (6.1), 16.06.1933

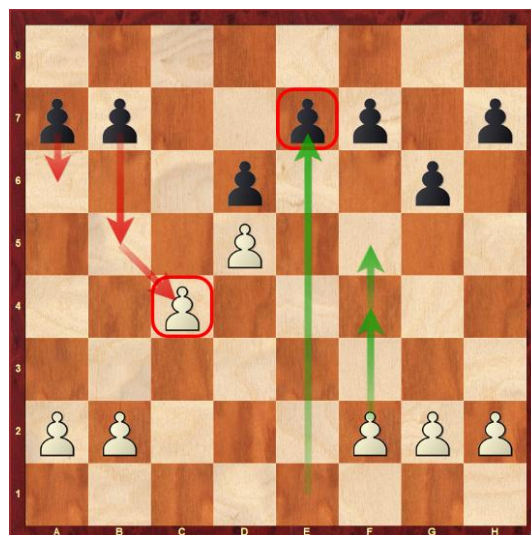
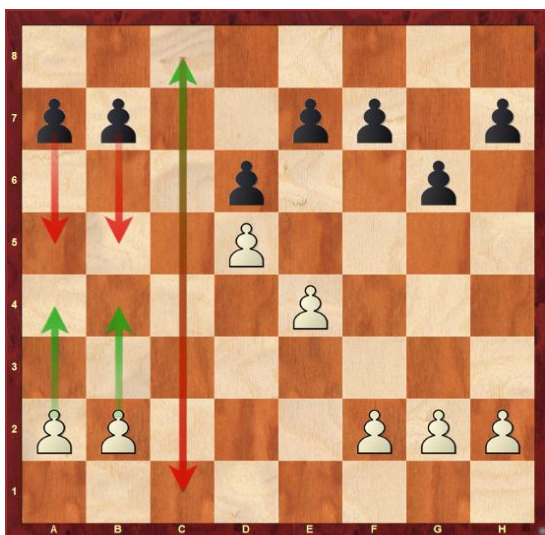
1.e4 c5 2.Jf3 Jc6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 g6 5.c4 Sg7 6.Se3 Jf6 7.Jc3 d6 8.Se2 0–0 9.0–0 Sd7 10.h3 a6 11.Dd2 Vc8 12.Vac1 Jxd4 13.Sxd4 Sc6 14.De3 Jd7 (to je nepřesnost, lepší bylo Dd7 s dalším b5) **15.Sxg7 Kxg7 16.b4 b6 17.Vfd1 a5 18.a3 axb4 19.axb4 Va8 20.Va1** (lepší bylo zahrát f4 a pokračovat v tlaku na obou křídlech) **f5** (přišla ale ze strany černého chyba, která dala bílému rozhodující výhodu, lepší bylo vyměnit na a1 a pokračovat standartně) **21.Vxa8 Sxa8 22.exf5 gxf5 23.Jd5 Sxd5 24.Vxd5 f4 25.Dd4+ Je5 26.c5** (černý nedokáže zabránit postupu c5 a ztratí klíčového pěšce d6) **bxg5 27.bxc5 Da5 28.cxd6 De1+ 29.Sf1 exd6 30.Vxd6 f3 31.g4 Vf6 32.Vd5 Ve6 33.Vd7+ Kg6 34.Va7 Vc6 35.Kh2 Kf6 36.Dd8+ Ke6 37.Ve7+ Kf6 38.Df8+**

1–0

Výměny a změny pěšcové struktury

Bílí pěšci na c4 a e4 umožňují kontrolu pole d5, proto se často hraje tah Jd5, kde jezdec stojí skvěle. Pokud by černý reagoval tahem e6, tak po odskoku, by si neuvěřitelně oslabil pěšce na d6, se kterým by měl velké problémy, takže se snaží figury většinou vyměnit. Ve vzduchu ale visí otázka, kterým pěšcem na d5 sebrat? Otevřít si sloupec e nebo c? Vznikají nám zajímavé pozice, které se dost liší v jejich charakteru a hráč by měl správně ohodnotit konkrétní pozici a zvolit jednu z možností.

Braní pěšcem c, je varianta, ve které se kompletně otevře sloupec, což umožňuje černému, který má méně prostoru vyměnit na sloupci těžké figury a tím si potenciálně odlehčit. Obě strany se zde budou snažit získat prostor na dámském křídle a převahu většinou získá ten, kdo najde lepší pole pro své figury a lépe se zkoordinuje. Bílý často volí toto braní, když má rychlou hru po c sloupci, stihne zahnat soupeřovo figury a černý nestíhá vyměnit věže.



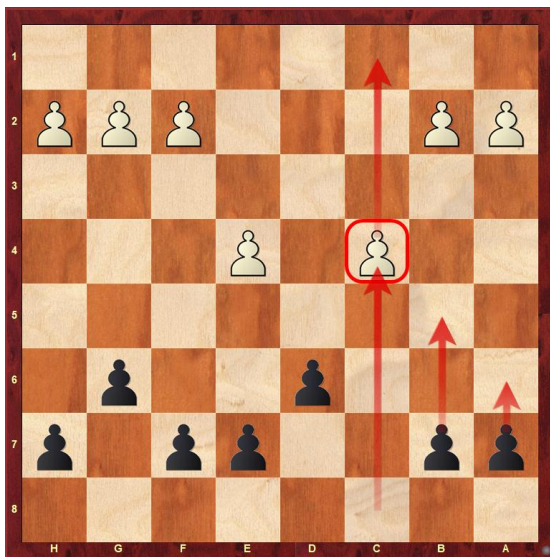
Možnost sebrání pěšcem e naopak pozici dost rozděljuje, obě strany mají najednou úplně jiné zájmy. Snaha černého je opět tlačil po jeho polootevřeném sloupci c na pěšce na c4, případně bořit pěšcovou hradbu bílého pomocí tahu b5. Naopak bílého zájmy se přeměrovaly na královské křídlo, kde se bude snažit vyvíjet tlak na pěšce na e7 a za pomoci postupu pěšců útočit na černého krále. Nesmí ale podceňovat protihru černého, protože ta je velmi rychlá a pokud by nevěnoval žádné úsilí obraně dámského křídla, mohla by se mu pozice velmi jednoduše rozpadnout.

Plány černého

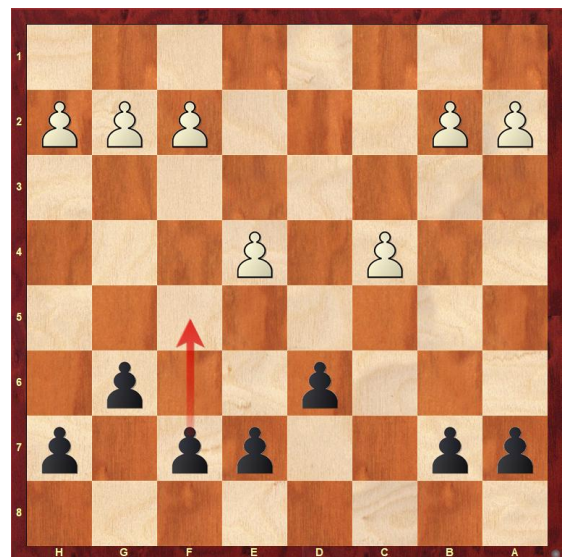
Jak již jsem zmiňoval, černý má spoustu možností, jak zatopit bílému v jeho plánech. Nejčastěji vidíme pěšcové průlomy, které mohou vytvořit slabá pole, či pěšce, na které může černý následovně útočit.

Asi nejnebezpečnější průlom, který má černý k dispozici je postup b5. Tím atakuje pěšce c4 a iniciuje otevírání sloupce c, na kterém může mít již připravené těžké figury. Pokud černý dosáhne tohoto narušení, většinou přebírá přetěž partye.

Další možnost černého je tah f5, kterým si většinou otevírá f sloupec pro svou věž a útočí v centru. Dává tím ale i šance bílému, jelikož tím oslabuje svého krále a také pole e6. Riskuje rozehrání bílého střelce, či potenciální útok na černého krále po výměně černopolných střelců.

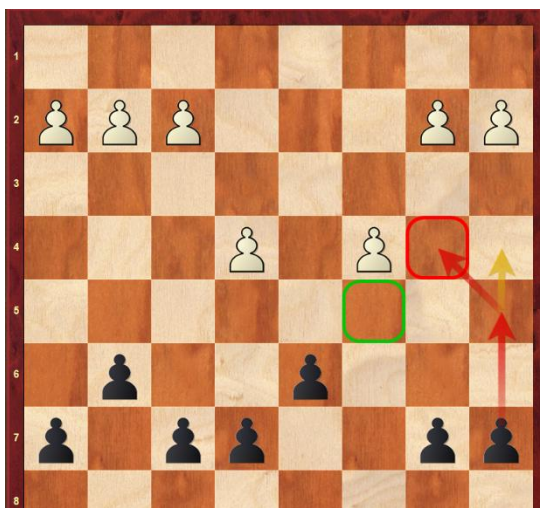


Postup b5



Postup f5

Mezi plány černého nesmíme zapomenout přidat postup pěšce a, kterým získává prostor a kontroluje klíčové pole b4. Následovně využívá kontroly černých polí postavením jezdce na c5 nebo dámy na b4 a pokračuje ve tlaku na dámském křídle. Na obrázku 3 vidíme ideální rozestavení černých figur po nepřesné hře bílého.



Postup a5

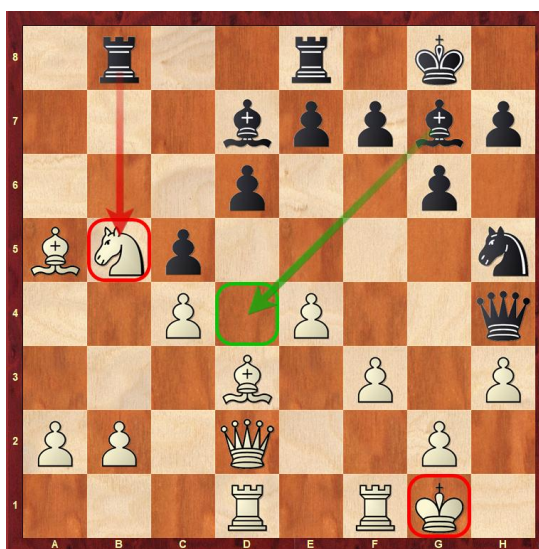


Obrázek 3

Další standartní motivy jsou výměna figur nebo útok na krále. Výměny většinou pomáhají černému, jelikož má méně prostoru. Např. výměna černopolných střelců je většinou dobrá pro černého, protože mu umožňuje těžkým figurám černého ještě více využívat oslabená černá pole. V ideálním případě to může vypadat podobně jako na obrázku 4. Při útoku na krále se často využívá, již zmiňovaný tah f5, kterým se zapojuje ještě víc figur do hry a mohou vznikat dost ostré pozice. Oběti kvalit spojené s útokem na krále či pouze poziční výhodou jsou opět velmi časté a nebezpečné viz obrázek 5.



Obrázek 4



Obrázek 5

Zde jsou ukázky partií, ve kterých černý úspěšně uskutečnil zmíněné plány a zvítězil:

Witalec,P - Gawron,Michal [B38]

POL-ch sf U16 Werynia, 1997

1.e4 c5 2.Jf3 Jc6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 g6 5.c4 Sg7 6.Se3 d6 7.Jc3 Jf6 8.f3 0-0 9.Dd2 Jxd4 10.Sxd4 Se6 11.Se3 a6 12.g4 Vc8 13.b3 b5 (zde už má černý velkou výhodu, rychlé prosazení b5 a vazby všude jsou pro bílého neúnosné) 14.Vc1 bxc4 15.b4 Vb8 (zde černý zvolil špatný plán, měl zahrát rychlé d5 a otevřít pozici) 16.a3 a5 17.b5 Jd7 18.a4 Je5 19.Se2 Jd7 20.h4 f6 (pomalá hra černého dovolila bílému se rozehrát zde po h5 mohl i získat výhodu) 21.Sh6 Jc5 22.Vb1 Jb3 23.De3 Db6 24.Dxb6 Vxb6 25.Sxg7 Kxg7 26.Jd5 Sxd5 27.exd5 Vc8 (pozice bílého je ale tak nepříjemná, že je skoro nemožné ji ubránit. Černé figury absolutně dominují) 28.Kf2 Jc5 29.Va1 c3 30.Va2 Jb3 31.Sd3 Jc5 32.Sc2 Jd7

33.Ve1 Kf7 34.Ve3 Vc5 35.Va3 Vb8 36.Vaxc3 Vbc8 37.Vxc5 Vxc5 38.Ve2 Kf8 39.Se4 Vc4
40.Sc2 Jb6 41.Sb3 Vc3 42.Vb2 Ke8 43.Ke2 Kd8 44.Vb1 Vc5 45.Vd1 Vc3 46.Vb1 Kc7
47.Vb2 Kb7 48.Vb1 Jd7 49.Vb2 Jc5 50.Sc2 Va3 51.Kf2 Jxa4 52.Vb1 Va2 53.Vc1 Jc5
54.Kg3 Vb2 55.h5 gxh5 56.gxh5 h6 57.Sg6 Vxb5 58.Ve1 a4 59.Vxe7+ Kb6 60.Se8 Vb1
61.Sxa4 Jxa4 62.Vh7 Jc3 63.Vxh6 Jxd5 64.Vh8 Vh1 65.h6 Kc5 66.h7 Jc7 67.Kf4 d5
68.Kf5 Vh6 69.Vf8 Vxh7 70.Vxf6 d4 71.Ke4 Ve7+ 72.Kf4 Jd5+

0-1

Merenyi,Gabor (2075) - Boricsev,Oleg (2320) [B38]

Sarospatok op Budapest, 1997

1.e4 c5 2.Jf3 d6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.f3 g6 6.c4 Sg7 7.Jc3 Jc6 8.Se3 0-0 9.Dd2 Sd7
10.Se2 a6 11.0-0 Vc8 12.Vac1 Jxd4 13.Sxd4 Sc6 14.Vfd1 Jd7 15.Sxg7 Kxg7 16.Dd4+
Kg8 17.b4 b6 18.a4 a5 (toto je velmi důležitý tah, narušuje pěšcovou hradbu bílého a
nutí ho si vytvořit oslabení) 19.b5 Sb7 20.Vc2 Dc7 21.f4 Vfd8 22.Vcd2 Jc5 23.De3 Jb3
24.Vd3 Dc5 25.Jd5 Sxd5 26.exd5 Dxe3+ 27.Vxe3 Jc5 28.Vxe7 Ve8 (zde už má černý
rozhodující výhodu, protože díky postavení jeho jezdců má absolutní kontrolu nad celou
pozicí a zde už jednoduše zvítězil) 29.Vxe8+ Vxe8 30.Kf2 Jxa4 31.Va1 Jc5 32.g3 Kg7
33.Va3 h6 34.Va1 Kf6 35.Vd1 Je4+ 36.Kf3 g5 37.fxg5+ Jxg5+ 38.Kf2 Je4+ 39.Kf3 Jc3
40.Vd2 Jxe2 41.Vxe2 Vxe2 42.Kxe2 Ke5

0-1

Menshikova,L (2170) - Aliautdinova,M [B38]

Moscow-ch (Women) Moscow, 1990

1.Jf3 c5 2.c4 Jf6 3.Jc3 g6 4.d4 cxd4 5.Jxd4 Sg7 6.e4 d6 7.f3 Jc6 8.Se3 0-0 9.Se2 Jd7
10.Dd2 Jde5 11.0-0 Jxd4 12.Sxd4 Jc6 13.Se3 f5 14.Vad1 Da5 15.Vc1 (toto je určitě
chyba- Bílý měl reagovat spíš bráním na f5 a následovnou konsolidací figur na e a d
sloupce) Se6 16.Vfd1 fxe4 17.fxe4 De5 (černý vytvořil bílému velkou slabinu a pro
bílého je velmi obtížné se s tím vypořádat) 18.b3 Vf7 19.Sf3 Vaf8 20.De2 Da5 21.Jd5
Je5 22.Vf1 (zde už černý zakončuje partii) Jxf3+ 23.gxf3 Sh3 24.Vf2 e6 25.b4 Da3

0-1

Orpinas Konig,Claudio Javier (2225) - Zapata Ferrada,Marco (2230) [B38]

ARAIStt Santiago de Chile, 1994

**1.d4 Jf6 2.c4 g6 3.Jc3 Sg7 4.e4 d6 5.f3 0-0 6.Se3 c5 7.Jge2 cxd4 8.Jxd4 Jc6 9.Se2 Sd7
10.0-0 Jxd4 11.Sxd4 Sc6 12.Dd2 a5 13.Vfd1 Jd7 14.Sf1 a4 15.Vac1 Sxd4+ 16.Dxd4 Da5**
(černý zde pohodlně vyrovnal, díky neobezřetnosti bílého) **17.Vd2 Vfc8 18.f4 Dc5 19.Ve1
Va5 20.Dxc5 Vxc5 21.Ve3 Kf8 22.Kf2 f5 23.h3 Jf6 24.exf5 Vxf5 25.Vd4 Jh5 26.g3 e5
27.Vxd6 exf4 28.gxf4 Jxf4** (černý celou partii tlačí a zde udělal bílý chybu. Po Kg1 by
partie ještě pokračovala vyrovnaně) **29.Ke1 Sg2 30.Se2 Jxe2 31.Kxe2 Sf1+ 32.Kd2 Sxc4
33.Je4 Ve8 34.Vd7 Vd5+ 35.Vxd5 Sxd5 36.Jc3 Vxe3 37.Kxe3 Sc6 38.Kf4 Kf7 39.h4 Kf6
40.Je2 h6 41.Jd4 g5+ 42.hxg5+ hxg5+ 43.Kg4 Sd7+ 44.Kg3 Ke5 45.Jf3+ Kf5 46.Jd4+ Ke4
47.Jf3 g4 48.Je1 Ke3 49.Jc2+ Kd2 50.Jd4 Kd3**

0-1

Jan Souček