

Šachový svaz České republiky

Trenérská práce

Školení trenérů 3. třídy

Téma: Základy pěšcových koncovek

Zpracovatel: Ing. Martin Rell

V Opavě dne 16. srpna 2025

1. Úvod

Naše téma se bude zabývat základními principy pěšcových koncovek, ve kterých se zaměříme na uplatnění mnohých pouček, o kterých často čteme v knihách a najdeme jejich praktické uplatnění na šachovnici.

Hlavním cílem je nabýt povědomí o pěšcových koncovkách, které jsou stěžejním pilířem naší šachové hry. Jakmile se jakýkoliv hráč naučí osvědčené základy, které dokáže uplatnit při hře, jeho/její šance výrazně stoupají a stává se silnějším hráčem, který si buduje slibnou výhodu v jakékoliv partii, protože se nemusí bát přechodu do těchto struktur.

Sekundárně trénujeme i hlubší propočty a klademe i vyšší důraz na figurovou hru, která je založená na propočtu. S využitím pěšců a pochopení jejich úlohy v šachu se dokážeme lépe prosadit i v dalších typech koncovek, ve kterých se objevují i lehké, případně těžké figury. Právě postavení pěšců a jejich zásadní úloha určuje rozdíl mezi naším úspěchem nebo prohrou.

Obecně jsou pěšcové koncovky silným kalibrem, který odděluje začátečníky od mírně pokročilých hráčů. Znalost koncovek výrazně pomáhá hráčům s jejich nárůstem sebevědomí a jejich efektivní využití vede k výrazně lepším výsledkům nejen na trénincích, ba dokonce dosahujeme výrazně lepších výsledků na turnajích atd.

2. Teoretická část

Pěšcové koncovky jsou často považovány za "matematiku šachu". V teoretické části se seznámíme se základními pojmy a jejich vysvětlením, abychom se pak v praxi mohli plně soustředit na správné provádění tahů a využití teoretických pouček. Správné porozumění vlastnostem pěšců a klíčovým principům je nezbytné pro každého hráče, který chce partii dovést do vítězného konce.

Typy pěšců a jejich charakteristika:

1. Izolovaný pěšec: jedná se o pěšce, který nemá žádného pěšce stejné barvy na sousedních sloupcích, respektive je sirotkem, který se v přechodu do koncovky stává povětšinou slabinou.

- ❖ **Zhodnocení:** nelze bránit jiným pěšcem a stává se tak snadným cílem pro soupeřovy figury. V koncovce je to obzvláště patrné, protože se stává "statickým" objektem, který musí král bránit.

Funkce: přestože se na první pohled jeví slabě, může být užitečný. Často kontroluje důležitá pole ve středu šachovnice a může bránit soupeřovu králi ve vstupu do klíčových oblastí. V koncovce je ale jeho slabost většinou rozhodující.

2. Dvojpěšec (zdvojený pěšec): dva pěšci stejné barvy na jednom sloupci, kteří vznikají po braní figury pěšcem.

- ❖ **Zhodnocení:** jejich postup je příliš pomalý a nepružný. Přední pěšec blokuje zadního, a proto je velmi obtížné s nimi postupovat vpřed. Navíc jsou snadným terčem pro soupeřovy útoky, protože je obtížné je bránit.

Funkce: i přes počáteční nevýhodné postavení, mohou existovat případy, kdy má dvojpěšce určité výhody. Mohou kontrolovat důležitá pole, která by normálně nebyly pod kontrolou, případně sloužit jako obranný štít pro krále. Jejich hodnota je ale značně nižší než u spojených pěšců.

3. Volný pěšec: pěšec, který nemá soupeřovy pěšce na svém sloupci ani na sousedních sloupcích, kteří by mu bránili v postupu do proměny.

- ❖ **Zhodnocení:** volný pěšec je obrovskou silou v koncovce. Může kdykoli postoupit a hrozit přeměnou v dámu, případně jinou figuru, a to nutí soupeře reagovat a často obětovat figury, aby ho zastavil a zamezil porážce v partii.

Poznámka: volného pěšce je nutné, držet v bezpečí a využívat naplno jeho potenciálu v ideální moment, který většinou nastává už ve střední hře. Vhodně zvolený postup s podporou figur, případně králem v koncovce vede k důležité výhodě, která dlouhodobě znamená trvalou výhodu, potenciálně i zisk soupeřova materiálu.

4. Vzdálený volný pěšec: volný pěšec, který je od hlavního dění (kde jsou ostatní pěšci) daleko. Může se jednat například o věžového (a, h) pěšce, přičemž se lýtý boj odehrává na druhém – dámském, královském křídle.

- ❖ **Zhodnocení:** nejúčinnější a nejnebezpečnější zbraň jakéhokoliv hráče v koncovkách partií. Jedná se o rozhodující faktor, který nutí soupeřova krále opustit obranu a vydat se ho chytat, což dává prostor našemu králi, který se může vydat sebrat soupeřovy zbývající pěšce na druhé straně šachovnice.

Samotná znalost pěšců a jejich funkce, dispozice, možnosti atd., nám vítězství nezajistí. Ke správnému výsledku nás dovedou následující pojmy, které uplatňujeme, díky našim pěšcům, se kterými se učíme pracovat celý šachový život.

5. Tempování (Tempo): tempo v šachu znamená "tah" neboli "čas". V koncovce jde o to, **kdo je na tahu**. Mít tempo znamená, mít tah navíc, který umožní dosáhnout cíle dříve než soupeř. Ztráta tempa je tah, který neposkytne žádnou výhodu a pouze posouvá tah na soupeře, přičemž ho může dostat do rozhodující výhody.

- ❖ **Praxe:** v pěšcových koncovkách se tempování využívá k tomu, abychom donutili soupeře ke zhoršení jeho/její pozice. Příkladem je opozice, ve které vznikají možnosti nevýhody tahu, případně přilákání krále k obraně svého pěšce atd.

6. Opozice (opozice králů): jedná se o situaci, kdy se král postaví na stejný sloupec, řadu nebo diagonálu tak, aby mezi nimi byl lichý počet polí (obvykle jedno pole). V pokročilých koncovkách na vyšší úrovni se můžeme setkat i se třemi, případně pěti polí.

- ❖ **Praxe:** kdo je na tahu, ten **ztrácí** opozici a musí ustoupit. Hráč, který má opozici, brání soupeřovu králi vstoupit na důležitá pole, většinou **kritická pole pěšce**.

Přímá opozice: králové jsou na stejném sloupci nebo řadě s jedním polem mezi nimi.

Diagonální opozice: králové jsou na jedné diagonále, obvykle s jedním polem mezi sebou.

Vzdálená opozice: králové jsou vzdáleni, ale jsou na stejných řadách nebo sloupcích a dělí je sudý počet polí, jakmile se pohnou směrem k sobě, číslo se mění na liché, a tím vzniká i opozice.

7. Zugzwang (Tahová tíseň): stav, kdy má hráč na tahu **nevýhodu**, protože každý jeho tah jen zhorší jeho pozici. Nemá žádný tah, který by pozici udržel nebo zlepšil.

- ❖ **Praxe:** zugzwang se často vytváří pomocí opozice. Král, který je nucen ustoupit z opozice, se často dostává do zugzwangu, což mu znemožňuje bránit klíčová pole nebo zabránit postupu soupeřova pěšce.

8. Pravidlo čtverce: v pěšcových koncovkách se často stáváme svědky momentu, kdy dojde k zásadnímu problému, který tkví v počítání, zdali se král dokáže dostat do čtverce jistého pěšce.

- ❖ **Praxe:** čtverec je definován stranou spojující pole, na kterém pěšec stojí a polem proměny pěšce. Pokud se král nachází v daném čtverci, případně je na tahu a právě vstupuje do čtverce, dokáže daného pěšce zastavit.

9. Kritická pole: jsou pole, jejichž obsazením králem se zajistí hladký postup našeho pěšce na pole proměny, aniž by ho mohl soupeřův král zastavit. Kritická pole se liší podle sloupce, na kterém pěšec stojí.

Pěšec na a- a h-sloupci: mají pouze dvě kritická pole, a to pole proměny na vedlejším sloupci a pole pod ním, odkud můžou kontrolovat postup svého pěšce (b7 a b8 + h7 a h8), protože se k nim soupeřův král, nemůže dostat z bočního sloupce.

Pěšec na c, d, e, f, g sloupci: mají vždycky tři kritická pole, která se liší podle jejich postavení. Pokud se nachází například ve výchozím postavení na poli d2, jeho kritická pole jsou o **2 řady výše**, přičemž vždy počítáme s dotyčným sloupcem a sousedními sloupci (c4, d4 a e4).

Jestliže se náš pěšec dostal na soupeřovu polovinu, musíme postup zpomalit, a tak se mění i kritická pole, která se nyní nachází pouze **1 řadu před pěšcem**, tudíž u výchozího postavení na poli f5, má tento pěšec kritická pole na e6, f6 a g6.

Praxe: pokud se nám podaří obsadit svým králem jedno z kritických polí, soupeřův král nebude schopen zastavit postup pěšce, pokud budeme hrát nadále přesné tahy.

10. Pěšcový průlom: je taktický manévr v pěšcových koncovkách, jehož cílem je vytvořit **volného pěšce** za cenu obětování jednoho nebo více pěšců, aby odlákal soupeřovy pěšce na jiná pole a umožnil postup vlastního pěšce na pole proměny.

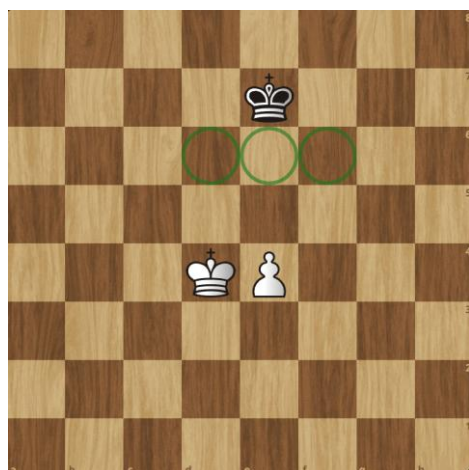
- ❖ **Zhodnocení:** pěšcový průlom se obvykle provádí v situaci, kdy jsou na šachovnici pěšci na obou stranách, kteří se vzájemně blokují. Jedna strana obětuje pěšce, čímž donutí soupeře brát, a tím se otevře cesta pro jiného pěšce k proměně.

Praxe: pěšcový průlom je silná zbraň, která vyžaduje přesný výpočet, ale může okamžitě rozhodnout partii.

3. Praktická část

V praktické části si ukážeme jednotlivé pojmy, na kterých se nejlépe přesvědčíme, jak jsme zvládli teorii a dokázali zvládnout průvodní kurz pěšcových koncovek, který je jinak obsáhlý a v podstatě nekonečný.

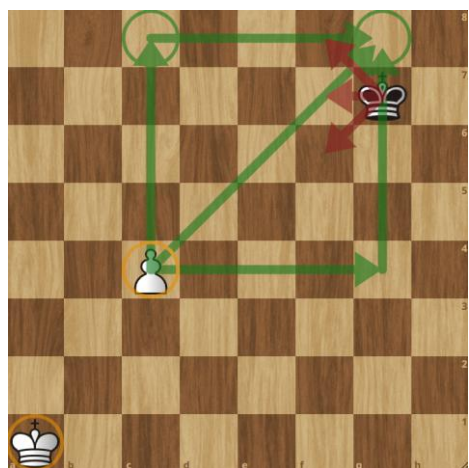
Diagram číslo 1:



Hovořili jsme o kritických polích pěšce, která jsou zde vyjádřena jednotlivě v zeleném kolečku. Náš pěšec se nachází nadále na naší polovině, a tak se musela pole objevit, až **2 řady** před pěšcem.

Na diagramu je nesmírně klíčové, kdo je právě na tahu, a tak se seznámíme i s tempováním. Pokud je bílý na tahu, partii, vyhraje, jelikož vstoupí do opozice (**Ke5**), čímž si zajistí opozici a využije nevýhody tahu soupeře ve svůj prospěch. Jakmile král uhne jakýmkoliv směrem, **bílý král obsadí 1** z kritických polí.

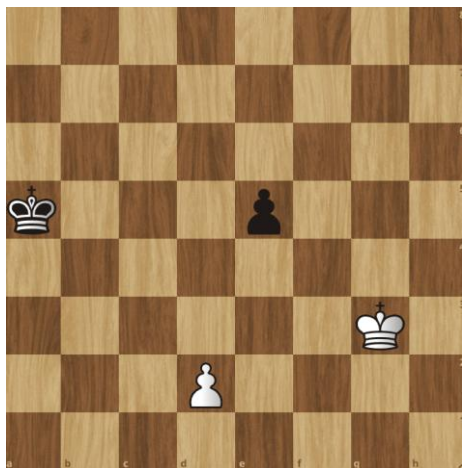
Diagram číslo 2:



Výše jsme se zmínili o pravidlu čtverce, které hraje zásadní roli při postupu pěšce. V pozici na diagramu se bílý snaží o postup dopředu, ovšem musí být ve střehu, jelikož černý král se může dostat do zmíněného čtverce.

Klíčovým předpokladem je opět výhoda tahu, pokud je na něm černý, **dokáže** se propracovat do čtverce a zamezit postupu pěšce. Pokud by ovšem hrál bílý, pak je jeho postup **nezastavitelný**.

Diagram číslo 3 BNT:



Šachy jsou občas velice vynalézavé a kruté. V pozici na diagramu se musíme uchýlit k zugzwangu, abychom dosáhli kýženého úspěchu. **1. Kg4 Kb4 2. Kf5 Kc4 3. Ke4!**

Pokud bychom totiž zvolili na první pohled variantu 1. Kf3 Kb5 2. Ke4 Kc4, musíme se spokojit pouze s remízou, jelikož černý vzorně vlezl do opozice a nyní máme nevýhodu tahu, která mu bohatě stačí k následnému manévrování a možnému odejmutí našeho pěšce.

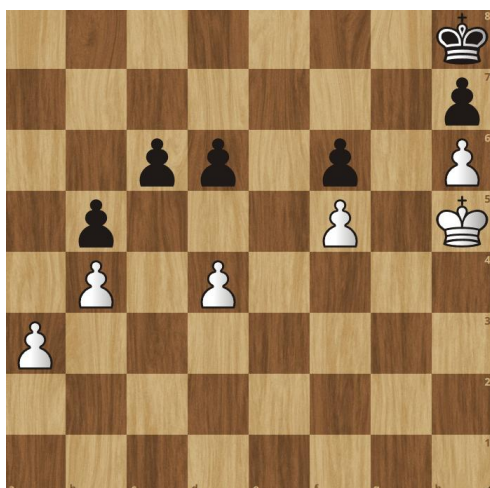
Diagram číslo 4 ČNT:



Černý by rád vytvořil **vzdáleného volného pěšce**, a tak vytváří jednotahový hrozbu **1...f4+**. Pokud by bílý pěšce přijal, vznikne mu nefunkční izolovaný dvojpěšec, který povede k prohře, jelikož se nedostane rychle k volnému pěšci a černý král mezitím získá dostatek pěšců, aby pozici přetavil do výhry.

2. Kf2 b5 3. Kg2 b4 4. Kf2 fxg3 5. Kxg3 h4+ 6. Kh3 Kf4 7. Kxh4 Kxf3 0-1 Černý vzorně využil přilákání krále na držení pozice na královském křídle, aby mezitím mohl manévrovat na dámském křídle, kde si vytvořil postoupělého pěšce, se kterým mohl následně dojít na pole proměny, pokud by se v partii pokračovalo.

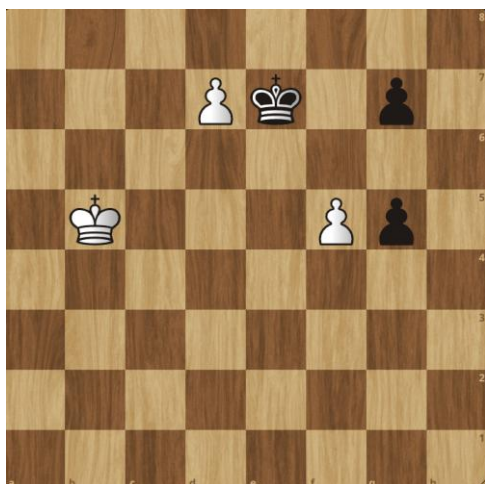
Diagram číslo 5 BNT:



Na první pohled mohl bílý vyčerpat možnosti, ale opak je pravdou. Zde musí být ovšem opatrný s postupem, jelikož postup s d pěšcem nefunguje, jelikož by dostal v kombinaci mezišach na poli proměny.

Jediný správný postup je **1. a4 bxa4 2. d5 cxd5 3. b5** s rozhodující výhodou. Bílý se dokáže dostat dříve na pole proměny a dalším manévrem správně odejmout černému jakékoliv možnosti odporu.

Diagram číslo 6 BNT:



Pěšcové koncovky nás pořád učí, že nic není ztraceno, přestože se může jevit bílého pozice výborně, hraje pouze o remízu. Zřídka se dvojpěšec hodí a zde můžeme najít jeden z mála efektivních příkladů.

1. Kc6 Kd8 2. Kd5 Kxd7 3. Ke4 Kd6 4. Kf3 Ke5 5. Kg4 Kf6 6. Kh5=

Bílý se nejprve musel vzdát postouplého pěšce, aby získal potřebné tempo, následně manévroval na královské křídlo, kde ušil na černého patovou síť. Pokud by totiž černý odejmul pěšce na poli f5, vytvoří pěkný pat, kde se bílý nemůže nikam pohnout.

4. Závěr

Pěšcové koncovky, ač se na první pohled mohou zdát jednoduché, představují jednu z **nejsložitějších a nejdůležitějších fází** šachové partie. Úspěch v nich závisí na přesném propočtu, strategickém myšlení a detailní znalosti klíčových principů.

Opozice králů, vytváření volných pěšců a využití tempa jsou základními kameny, na nichž se staví vítězná strategie. Navíc je klíčové umět správně vyhodnotit dynamické a statické faktory, jako je struktura pěšců a aktivita krále, aby bylo možné přetavit i zdánlivě beznadějnou pozici ve výhru.

Správná znalost výše zmíněných faktorů buduje u hráčů potřebné sebevědomí, díky kterým se můžou spolehnout na nebezpečnou zbraň a vytvořit si náskok před svými soupeři. Ne nadarmo se pěšcové koncovky učí v brzkém věku, jelikož jejich osvojení výrazně zvyšuje nejenom rating jednotlivým šachistům.

Zdroje:

1. BIOLEK, Richard. *Koncovky - základní kurz*. 2018. ISBN 978-80-87303-55-9.
2. CAPABLANCA, José Raúl. *Šachové základy*. Přeložil Antonín ČÍŽEK. [Ostrožská Nová Ves]: Galerie Dolmen, 2016. ISBN 978-80-87303-31-3.
3. HEREJK, Petr. *Sbírka šachových úloh*. Praha: Šachový svaz České republiky, 2013.
4. KONOPKA, Michal. *Pěšcovky: netradiční pohled na šachové koncovky*. Praha: Šachový svaz České republiky, 2023. ISBN 978-80-87943-10-6.
5. LASKER, Emanuel. *Zdravý rozum v šachu*. Přeložil Antonín ČÍŽEK. [Praha]: Antonín Čížek, 2017. ISBN 978-80-87303-35-1.
6. Učte se a hrajte šachy zdarma – Od začátečníka k pokročilému hráči
7. Výukový portál My-Chess « Šachový svaz České republiky