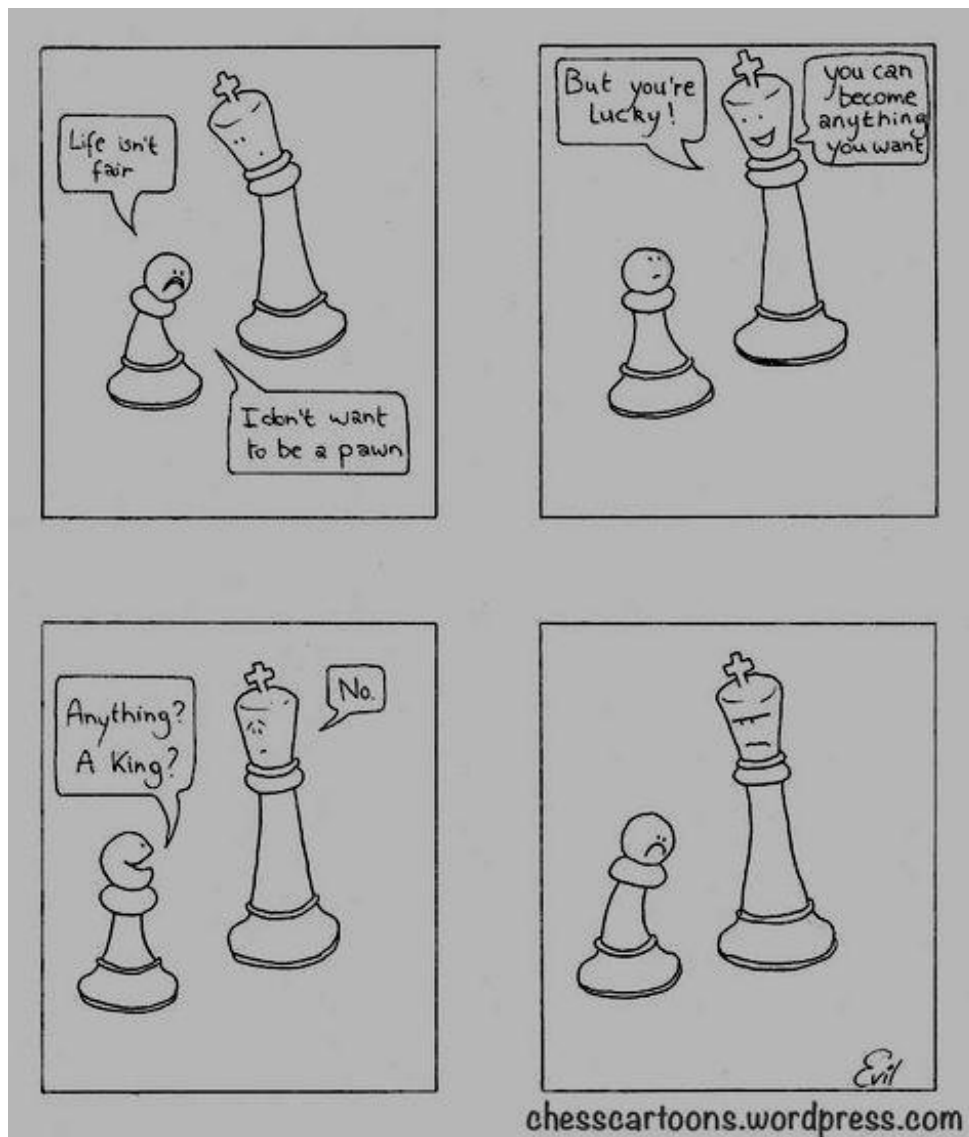


## Školení trenérů 3. třídy

# PROMĚNA PĚŠCE

(příprava na skupinový trénink hráčů s ratingem 1000 – 1600)

Petra Sochorová



# OBSAH

1. Úvod
2. Pěšcový kvíz
3. Historický kontext
4. Partiové ukázky s proměnou pěšce
5. Proměna pěšce podle pravidel šachu
6. Proměna pěšce v jinou figuru než dámu (Underpromotion)
7. Sběrka úloh
8. Zajímavosti
9. Použité zdroje

# 1. Úvod

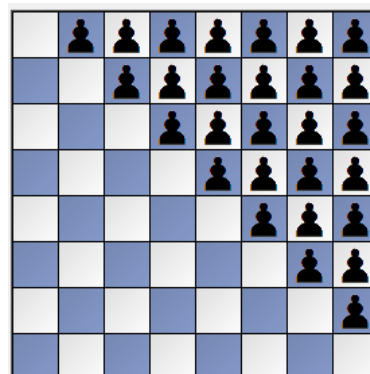
Tato trenérská práce je koncipována jako domácí příprava na výuku dětí v šachovém kroužku. Důraz jsem tedy kladla na maximální zapojení dětí do tréninku formou otázek, diskuze, uvádění příkladů z vlastní praxe, zajímavých historek apod.

Úroveň cílové skupiny je poměrně variabilní. V případě méně pokročilých hráčů je vhodné některé kapitoly vynechat (např. kap. 3 – Historický kontext) a naopak věnovat více času řešení diagramů a dohrávání pozic.

## 2. Pěšcový kvíz

Podle velikosti a pokročilosti skupiny je možné kvíz zadat buď písemně, nebo řešit společně u šachovnice. Před první kvízovou otázkou je vhodné formou brainstormingu shrnout všechny odlišnosti mezi pěšcem a ostatními figurami (V čem se liší pohyb pěšce? Existují nějaká speciální pravidla? Jak spolu souvisí?) Děti již většinou všechna tato pravidla znají, ale ne vždy je umí vysvětlit v souvislostech (např. proměna pěšce souvisí mj. s tím, že pěšec nemůže zpět).

1. Jaký je minimální počet tahů, které potřebuje pěšec k tomu, aby došel ze základního postavení na pole proměny? (5 tahů)
2. Kolik různých druhů figur má hráč na výběr při proměně pěšce? (4 figury)
3. Jaký je nejvyšší počet bílých dam, které se teoreticky mohou zároveň objevit na šachovnici během partie? (9 dam)
4. Představ si, že jsi bílý pěšec na poli a2 – na kterých polích můžeš skončit, pokud budeš v každém svém tahu brát soupeřovu figuru? (a8, c8, e8, g8)
5. Představ si, že jsi černý pěšec na poli a7 – díky braní máš šanci navštívit během partie i jiná pole než na a-sloupci. Vyznač/zakresli na šachovnici ta pole, na která máš jako černý a-pěšec šanci vstoupit.



### 3. Historický kontext

Přestože jsou šachy velice starou hrou, jejíž počátky sahají až do 6 st. n. l., pravidla proměny pěšce se vyvíjela poměrně dlouho a ustálila se teprve relativně nedávno. Kupříkladu ještě na konci 19. st. se v některých evropských zemích hrálo podle zásady, že pěšce je možno proměnit pouze ve figuru, která již byla dříve v partii vyměněna. Nebylo tedy možné, aby se na šachovnici objevily např. dvě bílé dámy.

Toto pravidlo mělo určitou logiku – minimálně nemuseli hráči přemýšlet nad tím, čím nahradit druhou dámu, pokud měli k dispozici pouze jednu šachovou soupravu. Jestliže však došel pěšec na poslední řadu v momentě, kdy měl hráč ještě všechny své figury na šachovnici, nezbývalo mu než čekat, až dojde k nějaké výměně a on bude mít možnost se proměnit. Což samozřejmě hodně komplikovalo další hru, protože oba hráči museli dobře zvažovat, které figury chtějí vyměnit/obětovat a které ne.

V následujícím diagramu je černý pěšec na g1 v pozici čekatele, protože žádná černá figura ještě nebyla vyměněna. Na tahu je bílý – ten sice černého pěšce na g1 nemohl sebrat, ale nabízí se tah braní na f6 s odtažným tahem.

Úkol – zhodnoťte tah bílého exf6



Řešení: Brát na jezce na f6 by podle tehdejších pravidel bylo velkou chybou, neboť jezdec by se okamžitě objevil na poli g1 (toto se nepočítalo jako tah) a sebral by pak bílou dámu na e2.

## 4. Partiové ukázky s proměnou pěšce

I když je proměna pěšce celkem běžný jev v partiích hráčů všech úrovní, je nutné zmínit, že ve většině partií k žádné proměně pěšce nedojde. (Např. podle statistické analýzy vycházející z [lichess elite database](#) dojde k proměně alespoň jednoho pěšce u cca 15% partií.)

Obecně platí, že čím silnější jsou hráči, tím menší je pravděpodobnost, že se v partii objeví proměna pěšce – částečně i proto, že pokud by měla proměna pěšce vést k rozhodující výhodě, slabší strana partii vzdá. Zároveň je však třeba si uvědomit, že existence pravidla proměny pěšce na poslední řadě může výrazně ovlivnit průběh partie, i když nakonec k žádné proměně nedojde.

Otázka k zamyšlení – Kdyby neexistovalo pravidlo proměny pěšce, jak moc by to ovlivnilo průběh partií?

Je pochopitelně logické, že nejčastěji dochází k proměně pěšce v koncovce, protože už pěšcům v cestě nepřekáží tolik nepřátelských figur, a navíc se už hráči nemusí příliš starat o bezpečí svého krále. Pokud se jednomu z hráčů podaří prosadit pěšce již ve střední hře nebo dokonce v zahájení, většinou to má devastující účinek, jak názorně ilustruje následující ukázka:

### Schuster – Carls (1914)

1.e4 c6 2.d4 d5 3. Jc3 dxe4 4. Jxe4 Jf6 5.Jg3?! Nejčastěji se zde hrává Jxf6 5....h5 6.Sg5?! Tento tah se bílému také moc nepovedl. Nutné bylo zbrzdit černého h-pěšce tahem 6.h4 6....h4 7.Sxf6?? Po tomto tahu je už bílý prohraný. Správné bylo ustoupit jezdcem na e2. 7....hxg3 8.Se5 Vxh2! 9.Vxh2



**9....Da5+!** Důležitý mezitah, který bílý nejspíš přehlédl. **10.c3 Dxe5!!** Nyní bude mít bílý o figuru méně. **11.dxe5 gxh2 0-1**

Úkol: Co by hrál černý po 10.Dd2? Pokračoval by stejně jako v partii?

Řešení: Po 10.Dd2 by černý reagoval tahem 10....gxf2+! se ziskem materiálu. Naopak po chybném 10....Dxe5 11.dxe5 gxh2 12.0-0-0! s hrozbou matu by najednou stál lépe bílý.

## 5. Proměna pěšce podle pravidel šachu

V souvislosti s probíraným tématem je určitě vhodné seznámit svěřence se správným provedením proměny pěšce, resp. je upozornit na situace, ve kterých by se mohli dopustit nepřipustného tahu. I v tomto případě je samozřejmě ideální využít konkrétních příkladů z praxe, ať už turnajové nebo tréninkové (volné partie). Zejména menší děti si totiž mnohem lépe zapamatují to, že Kuba prohrál v přeboru školy proti Marušce kvůli tomu, že zmáčkl hodiny ještě před dokončením svého tahu (nechal na poli proměny stát pěšce), než přesné znění čl. 3.7.5.1. Pravidel šachu FIDE:

*„Pokud hráč, který je na tahu, zahraje pěšcem na nejvzdálenější řadu od výchozího pole, musí tohoto pěšce jako součást téhož tahu zaměnit za nový kámen – dámu, věž, střelce nebo jezdce barvy pěšce na dosaženém poli proměny.“*

Na turnajích dětí bývám rovněž občas svědkem situací, kdy hráč místo dámy postaví na pole proměny obrácenou věž (většinou tehdy, když není dáma po ruce). I tady jsou bohužel pravidla neúprosná a hráč pak musí pokračovat v partii tak, jako by proměnil pěšce ve věž. Je proto dobré, aby se děti i v tréninkových partiích naučily v takovém případě zastavit hodiny (pokud je používají) a chybějící dámu si vypůjčit z jiné soupravy nebo o ni požádat trenéra (v turnaji samozřejmě rozhodčího!).

Prohřešků proti pravidlům se samozřejmě nedopouštějí pouze děti, v zápalu boje se může přihodit ledasco. Známy je například incident z partie Karpov – Kasparov v Linares 1993.



V pozici na diagramu sebral černý pěšcem bílou věž na d1, zvolal „dáma“, a protože nebyla žádná černá dáma v dosahu šachovnice, čekal, až mu ji rozhodčí přinese. Pan rozhodčí ale nebyl nejspíš zrovna ve formě, protože Kasparovovi přinesl nejprve bílou dámu. Tomu už mezitím došla trpělivost (a asi se mu také nelíbilo, že jeho soupeř, který byl ve vrcholné časové tísni – na 16 tahů mu zbývala pouhá minuta – přemýšlí na jeho čas), a tak hodiny zmáčkl. Karpov bleskurychle odpověděl 25. Dxe4, protože na d1 přece žádná dáma nestála! Teprve v tomto okamžiku byly hodiny zastaveny a rozhodčí přidal bílému dvě minuty s tím, že se černý dopustil nepřípustného tahu. S tímto názorem sice Kasparov ani později nesouhlasil, nicméně partii i tak vyhrál.

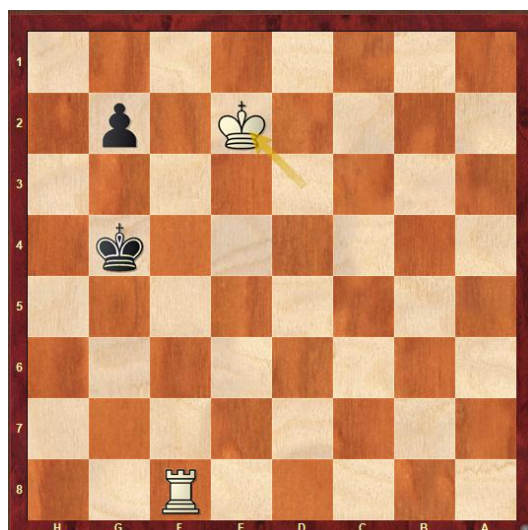
## 6. Proměna v jinou figuru než dámu

Angličtina má pro situaci, kdy je pěšec na poslední řadě proměněn v jezdce, střelce nebo věž, speciální výraz, a sice „underpromotion“. Takto úsporně lze v angličtině označit proměnu ve slabší figuru, než je dáma. Není nikterak překvapivé, že v praktickém šachu nedochází k takovým situacím často.

**Úkol:** postavte na šachovnici pozici, ve které je pro jednoho z hráčů výhodnější proměnit pěšce v jinou figuru než dámu.

**Proměna pěšce v jezdce** – tento typ „underpromotion“ vypadá na první pohled nejlogičtěji, protože jezdec umí něco, co dáma neumí. Není tedy těžké vymyslet pozici, ve které dává jezdec na poli proměny vidličku na krále a dámu, což povede k materiálnímu zisku.

Proměna pěšce v jezdce může mít ovšem také „obraný“ účel – díky šachu při proměně v pěšce získá strana s pěšcem důležité tempo. Zde mohu uvést příklad z vlastní turnajové praxe, a sice pozici z partie Arutyunova – Sochorová, Vídeň 2015:



V pozici na diagramu je na tahu černý. Vzhledem k postavení černého krále by proměna v jinou figuru než jezdce byla hrubou chybou, neboť by bílý snadno zvítězil tahem Vg8+. V partii se stalo správné 67....g1J+ a ve 117. tahu skončila nakonec partie remízou.

Otázka k zamyšlení: Proč skončila partie právě ve 117. tahu?

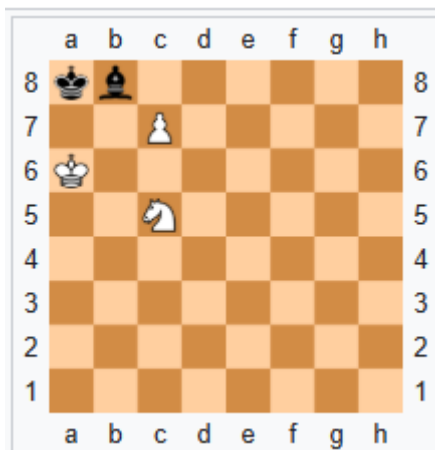
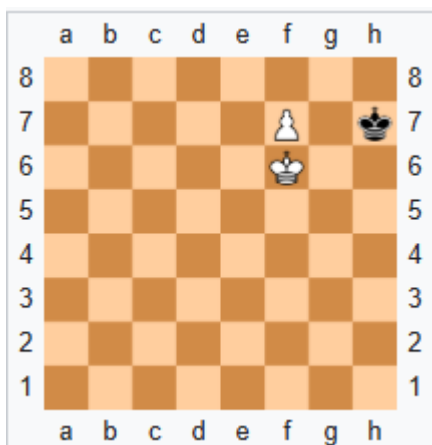
Asi nejslavnější miniatuurka, ve které došlo k proměně pěšce v jezdce, je partie Bieber – Cassidy, ve které se bílý dopustil rozhodující chyby již v 6. tahu:

### **Bieber – Cassidy (1959)**

**1.d4 d5 2. c4 e5** Albínův protigambit **3.dxe5 d4 4. e3?** Správné bylo Jf3 s dalším g3 **4...Sb4+ 5.Sd2 dxe3!** nabízí soupeři „zdarma“ figuru **6.Sxb4?** Rozhodující chyba. Nutné bylo 6.fxe3, ale i pak by stál černý lépe. **6....exf2+ 7. Ke2 fxc1J+ 8. Ke1** po 8.Vxg1 vyhrává Sg4 **8....Dh4+ 9. Kd2 Jc6 10. Sc3 Sg4 0-1**

I letmý pohled do databáze ovšem prozradí, že přestože bílý sehrál zahájení katastrofálně, rozhodně si nemůže stěžovat na nedostatek následovníků. A to se většina partií, ve kterých bílí přehlídli 7....fxg1J+, pravděpodobně ani do žádné oficiální databáze nedostala. Jako např. partie Haidenko, Mykola – Sochorová, Gabriela, která se odehrála ve 3. kole turnaje O losinského kapra 2024. V této partii ztratil bílý po 8.Vxg1 dámu, a přestože byl v souboji velkým ratingovým favoritem, partii se mu zachránit nepodařilo. A kdyby tušil, že jediná varianta, kterou si černá stihla ráno před turnajem zopakovat, byla právě tato varianta Albínova protigambitu, nejspíš by mu to na náladě nepřidalo.

**Proměna pěšce ve věž** je zpravidla motivována snahou vyhnout se patu. Jako ukázkou lze uvést jednoduchý příklad, ve které by se černý král po zbrklém ocitl okamžitě v patu. Naproti tomu správné f8V vede ke dvoutahovému matu.

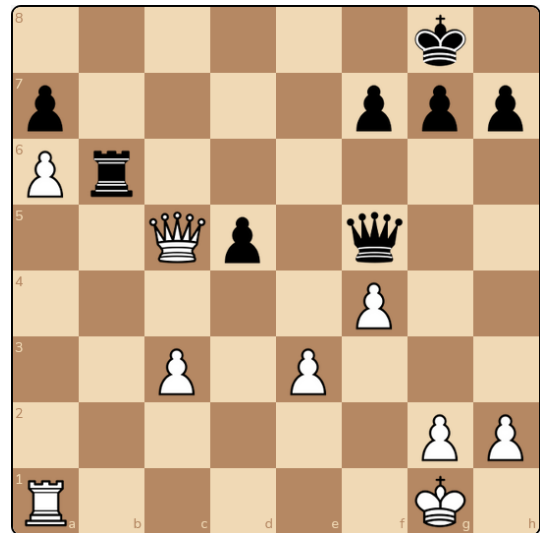
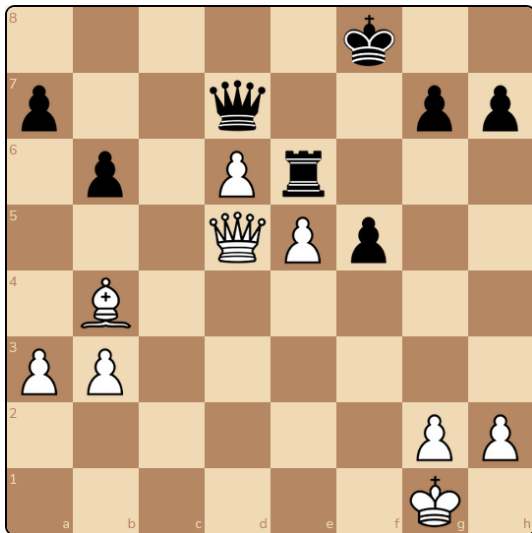
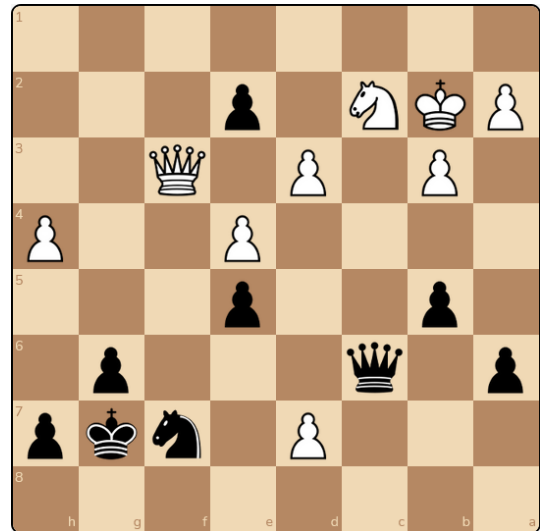
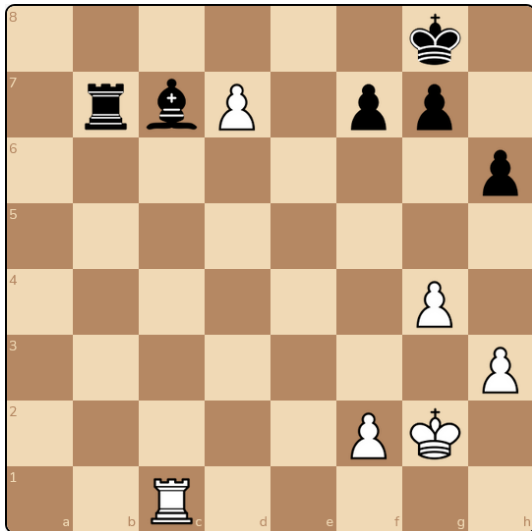


**Proměna pěšce ve střelce** – asi nepřekvapí, že i podle dostupných statistik je tato proměna nejméně častá a spíše než v praktickém šachu se s ní můžete setkat v uměle vytvořených studiích. V pozici na diagramu (vpravo nahoře) zvítězí bílý jedině po překvapivém 1.c8S!, proměna v dámu či věž by totiž opět vedla k patu.

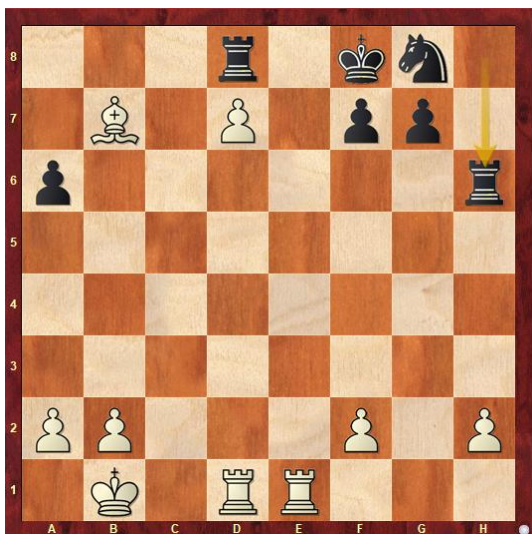
Pro úplnost ještě dodejme, že v turnajových partiích se „underpromotion“ vyskytuje nejčastěji v pozicích, kdy by stejně dobře fungovala i proměna v dámu (např. tehdy, kdy soupeř kontroluje pole proměny a nově postavenou figuru okamžitě dobere).

## 7. Sbíрка úloh

Následující diagramy je možno využít k dodatečnému procvičení tématu, příp. zadat jako domácí úkol. První čtyři úlohy jsou převzaty z výukového portálu My-Chess a jejich řešení je poměrně jednoduché, poslední pátý diagram pochází z mé vlastní turnajové praxe.



**Sochorová – Mařák, Czech Open 2025**

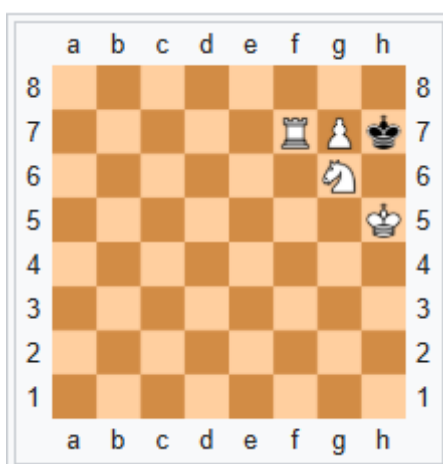


Poslední tah černého 25...Vh6 byl hrubou chybou, kterou bílý bohužel nevyužil. Najdeš nejsilnější pokračování?

Řešení: 26.Ve8+! Vxe8 27.d8D Vxd8 28.Vxd8+ Ke7 29.Vxg8 a bílý má figuru více.

## 8. Zajímavosti

- Pokud byste se někdy v roli pěšce účastnili partie živého šachu, postavte se na pole a2! Právě tento pěšec má totiž podle článku *The pawn with the highest percentage of promotion* největší šanci dojít až na pole proměny.
- Nápad nahradit po proměně pěšce (chybějící) dámu obrácenou věží je popsán již v Encyklopedii her z roku 1897. Dalším zajímavým řešením podle tohoto zdroje je umístit kolem pěšce prstýnek.
- Stávající pravidla šachu výslovně uvádějí, že pěšec se musí proměnit ve figuru stejné barvy. Ovšem ne vždy tomu tak bylo. Např. ještě v Pravidlech šachu Britské šachové federace z roku 1862 (*British Chess Association Rule*) není žádná zmínka o barvě proměněné figury. Podle tehdejších oficiálních pravidel by tedy bílý v diagramu níže mohl zmatovat černého krále po šokujícím 1.g8čJ! (čJ = černý jezdec). Podle stávajících pravidel by se mat samozřejmě nekonal a bílý by se dopustil nepřipustného tahu.



- Pokud by se vám někdy v partii podařilo proměnit pěšce ve střelce a zároveň dát mat, můžete být na tento tah právem hrdí! Z celkového počtu 20 milionů partií, ze kterých vychází autor již výše zmiňovaných statistik, se totiž takový tah objevil pouze jen o něco málo více než stokrát. Sám autor dodává, že pokud by měl někdy možnost zapsat tento tah do svého partiáře, pravděpodobně by to znamenalo konec jeho šachové kariéry, protože většího úspěchu by už v šachu stěží dosáhl.

## 9. Použité zdroje

Biolek, Richard: Šachové miniaturky (2014)

Kasparov, Garry: Moje šachová kariéra (2. díl)

Pravidla šachu FIDE

[The Evolution of Modern Chess Rules: Pawn Promotion | US Chess.org](#)

[Promotion \(chess\) - Wikipedia](#)

[The pawn with the highest percentage of promotion, statistically : r/chess](#)

<https://my-chess.com>