

# **Koncovka věž proti pěšci**

Pro hráče s elem 1200 až 1600

**Trenérská práce**  
Školení šachových trenérů 3.třídy

**Petr Tománek srpen 2025**

## Úvod

V této práci se seznámíme s koncovkou věž proti pěšci. Důležité je správné zařazení do tréninkového plánu, protože téma vyžaduje již určité základní znalosti v oblasti koncovek. Materiál by se měl zvládnout projít během jedné šachové lekce. Cílem není téma zcela vyčerpat, ale přispět k postupnému budování pevných znalostních základů.

### Potřebné znalosti

Dobře osvojené teoretické znalosti v oblasti základních pěšcových koncovek – především branění a prosazování pěšce (K+p vs K) s motivy jako je opozice, ražení cesty králem, rychlý chod krále v šikmém směru a aktivní král. Také již zkušenosti a znalosti o věži jako je síla věže na 7. řadě (fixování) a matování věží (metodické hraní, odřezávání soupeřova krále a nepřekrývání věže vlastním králem).

### Motivace

Je dobré hráče/-čky namotivovat, aby se podpořil zájem se dané téma naučit.

- Věžové koncovky mají velký vliv na jejich turnajové výsledky – jedná se o nejčastější koncovky – získané znalosti budou moci často uplatnit v praxi.
- Osvojené znalosti jsou základní a využijí je po celý šachový život.
- Téma má přesah a motivy se promítají i do jiných typů koncovek a zlepší se jejich nazírání a chápání koncovek jako takové.
- Často budou hrát podobné pozice s velmi omezeným časem, protože se jedná o samý závěr partie. Najít správný postup je přitom bez potřebných znalostí často i s dostatkem času prakticky nemožné. : "Těžko na cvičišti, lehký na bojišti."

## Teorie

V této koncovce je často obětována věž za pěšce a partie končí remízou. Někdy zbytečně, protože mnoho pozic umožňuje hrát straně s věží na výhru. Některé z těchto pozic jsou velmi vypjaté, o výhře nebo remíze rozhoduje jediné tempo a hlavně přesnost hry jak bránící strany, tak strany usilující o výhru. Pozice jsou různorodé a uplatňují se odlišné postupy a taktické motivy nebo jejich kombinace, Varianty jsou pak obvykle velmi konkrétní. Ve vyjíměčných případech může vyhrát i strana s pěšcem.

### Hodnotící faktory

sloupec na kterém se nachází pěšec – krajní a druhý sloupec od kraje jsou pro udržení remízy méně výhodné

řada na které je pěšec – postouplost pěšce

poloha krále slabší strany – jeho možnosti krýt a podporovat pěšce v postupu a možnosti blokovat soupeřova krále

poloha věže - ideální je za pěšcem, nevýhodná je před pěšcem

poloha krále silnější strany – jeho aktivita a možnosti se včas zapojit do dění

## Strana usilující o výhru

- se snaží zlikvidovat pěšce nebo v případě proměny získat matovou situaci
- optimalizuje postavení svých figur – věž za pěšce (ne vždy), aktivizuje krále a spěchá s ním k pěšci nebo políčkům kam bude pěšec postupovat
- využívá šachování, omezování a odřezávání soupeřova krále nebo ho fixuje v nevýhodné pozici. Snaží se získávat tempa například zahrnutím soupeřova krále pod vlastního pěšce.

## Strana usilující o remízu

- snaží se o rychlý postup pěšce k políčku proměny
- udržuje kontakt krále s pěšcem (osamocený pěšec je snadná kořist)
- králem se snaží blokovat pohyb soupeřova krále

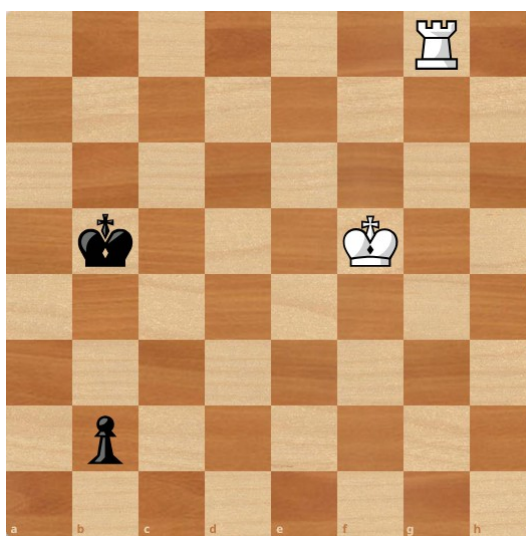
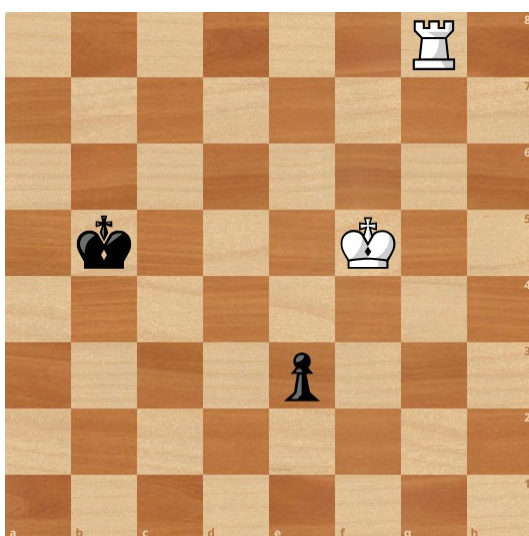
## Praktická část

Přehrání a analýza několika typových pozic. Žáci se mohou rozdělit do dvojic nebo zkusit pozice sami. Předem se může udělat před každou pozicí "tipovačka" jak pozice dopadne (i kdyby neměli reálnou šanci pozici vyhodnotit – jde o vzbuzení zájmu). Žáci po určitou dobu pozici zkoumají a zkoušejí. Podle odezvy je možné dávat návodné doporučení nebo sdělit téma úlohy. Nakonec trenér pozici přehraje se správným postupem a teorií.

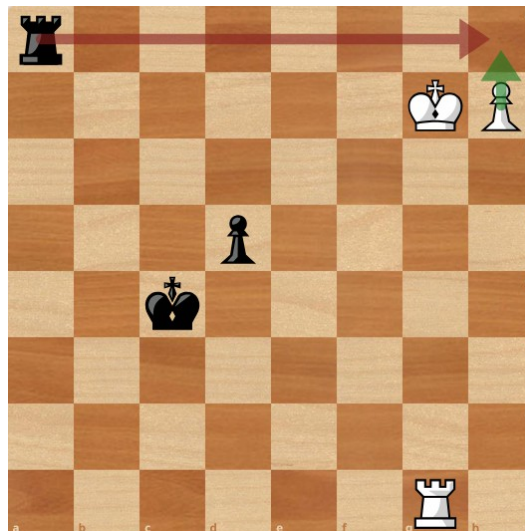
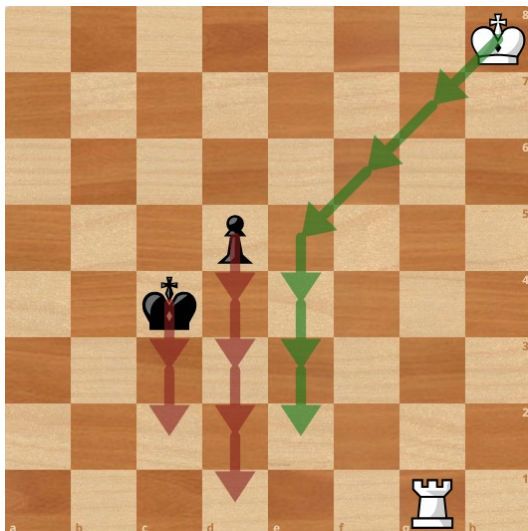
Čím menší žáci (1.-3.třída), tím více je nutné omezovat teoretické komentáře a vše vysvětlovat a ukazovat hlavně na konkrétních pozicích, tazích a variantách. Podle bystrosti žáků, zájmu a soustředění se u pozic zdržovat.

Na začátek postavit pár banálních situací, kdy pěšec a král jsou tak nevýhodně postaveni, že pěšec rychle (dvoutahově) padne.

## Jednoduché situace Například BNT



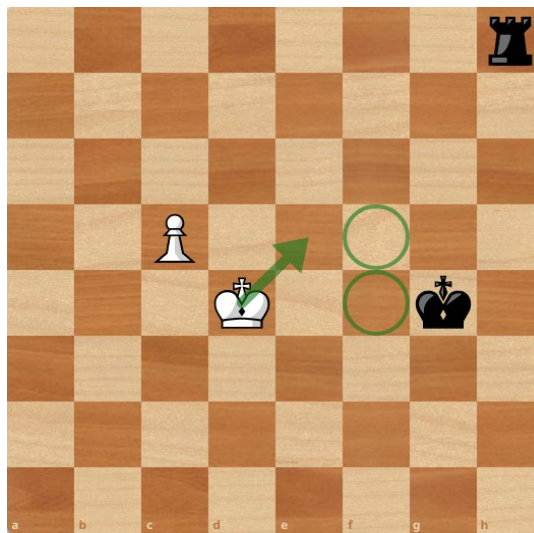
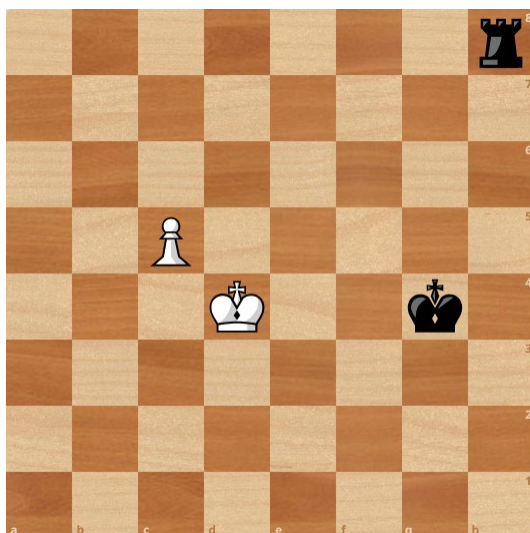
## Závod BNT i ČNT



Černý na tahu remizuje, bílý na tahu vyhraje.

Základní typová pozice vhodná na vysvětlení a pochopení před složitějšími příklady. Je elementární a krásně navazuje na pěšcové závody. Je také jednoduchá na propočítání výsledku. Koncovky tohoto typu často vznikají ve věžových koncovkách, kde obětoval černý věž za postouplého pěšce..

## Bodyček BNT

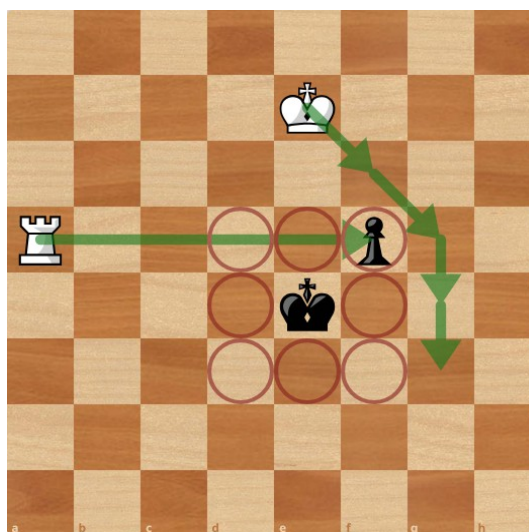
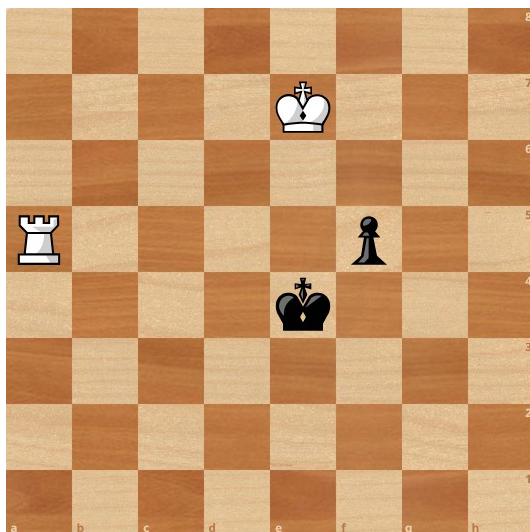


Král bránící strany zablokuje soupeřova krále, aby nemohl včas zabránit postupu pěšce. Klasický motiv v mnoha koncovkách. Žáci by měli znát z pěšcovek.

**1.c6 Kf5 2.1.c6 Kf5 2.Kd5 Rd8+** (2..c7 ztráta kontaktu s králem 2. ... Vc8) následované **3. .... Ke6** a černý král dorazí včas. 0 – 1

**1.Ke5 Ve8+ 2.Kd6 Kf5 3.c6** remis.

## Obchvat BNT

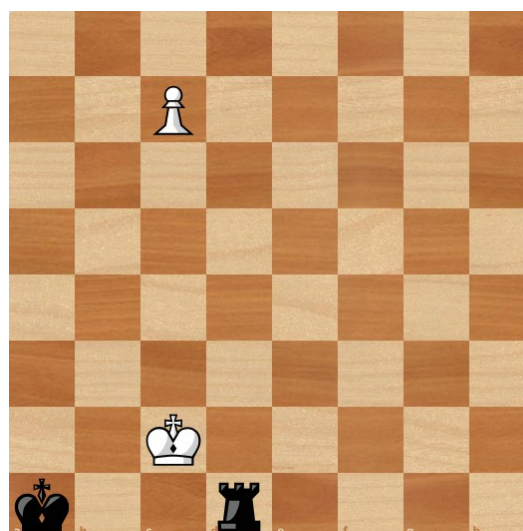
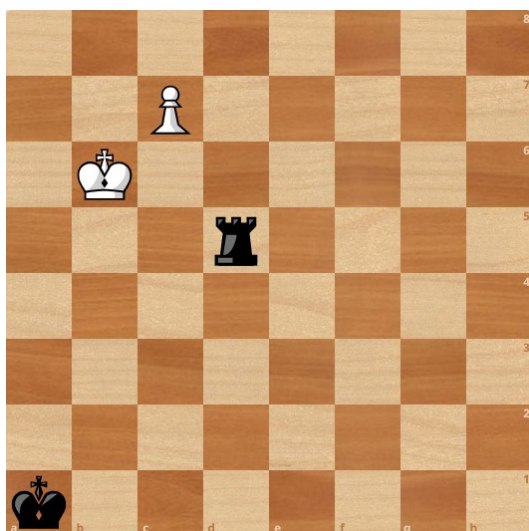


Obchvat je technika, kdy se král strany s věží dostane k zadržení pěšce z druhé strany (Například: Stojí-li pěšec na f-sloupci a král na e-sloupci, bude pěšce napadat z g-sloupce viz diagram).

**1.Ke6 f4 2.Ra4+ Ke3 3.Ke5 f3 4.Ra3+ Ke2 5.Ke4 f2 6. Ra2+ Ke1 7.Ke3 1J+ 1/2**  
Můžou si zkusit, proč je tato situace remis.

**1.Kf6!!** Bílý král zahajuje obchvatný manévr a jde si pro výhru 1. ... **f4 2.Kg5 f3 3.Kg4 f2 4.Rf5 Ke3 5.Kg3 1 - 0**

## Strana s pěšcem hraje na výhru



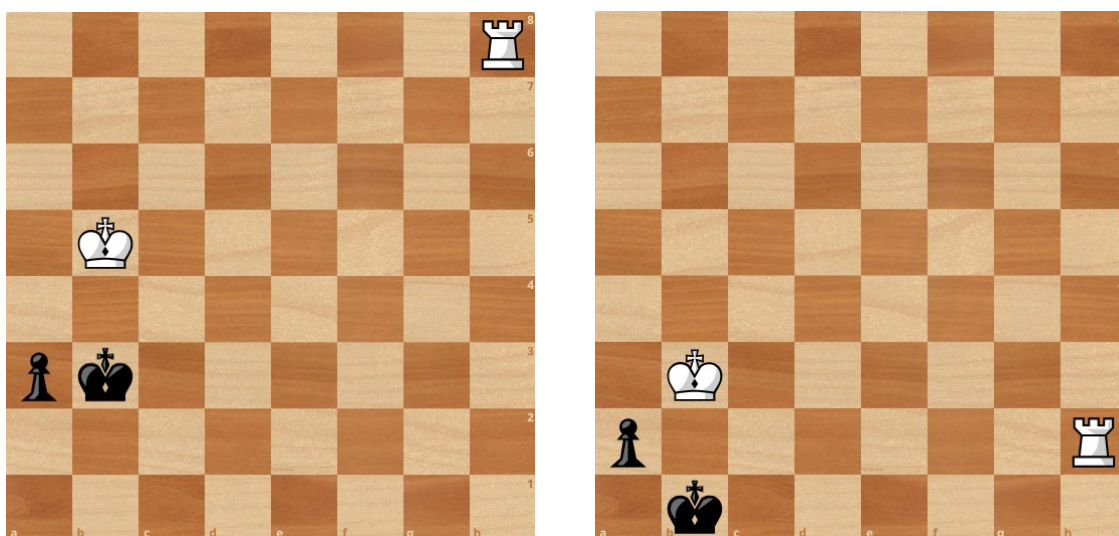
V této pozici je zdánlivě černý okamžitě ztracen. Krásná studie na nečekané záchranné taktické zdroje ukazující hloubku šachů. Lze zde ukázat několik motivů. **Ve6+** a vida ještě se hraje.

**1. Kb7 Vd7** vazba a remis

**1.Kc5 Vd1** a nelze zabránit Vc1 nebo Vc1+ remis

**1.Kb5 Vd5+ 2. Kb4** zpátky Kb6 nemá smysl pro opakování tahů **2.... Vd4+** (rychle vyhrává okamžitě **3. Kc3 Vd1 4 Kc2**) **3.Kb3? Vd3+** **4.Kc2** a je to,... Ne tak docela **4. ... Vd4!** černý se nevzdává – po **5.c8D** je po **Vc4+** opět remis pro pat nebo ztrátu dámy. Co teď? **5.c8V!!** Materiál se srovnal, ale hrozí **6.Va8** mat **5. ... Va4 6.Kb3** a matu nebo ztrátě dámy nelze zabránit. Konečně je dobojováno. Je vidět, že i ve velmi zjednodušených koncovkách může bujet spousta taktiky a nelze nic podcenit nebo zbytečně předčasně vzdávat.

**Výhra po proměně pěšce BNT (1.diagram) ČNT (2.diagram)**



Nevýhodný krajní pěšec a matový motiv prohrává černému partii. Bílý musí zatlačit krále ke kraji a nebát se umožnit proměnu pěšce.

**1.Rh3+ Kb2 2.Kb4 a2 3.Rh2+ Kb1 4.Kb3 5.a1J+** (5. ... a1D prohrává okamžitě pro **6.Vh1** mat) **5. ... Kc3** a ztrácí jezdce nebo dostává okamžitě mat.

Na konci hodiny je vhodné se zeptat, co si kdo zapamatoval. Poté předat k tématu práci na doma. V duchu Komenského je vhodné dané téma se žáky příště stručně zopakovat a ověřit pochopení v konkrétních situacích. Navazovat by měla lekce věž proti 2 a více pěšcům.

### **Domácí úkol**

Přehrát si pozice s komentářem na níže uvedeném odkazu.

<https://www.janwe.cz/sachy/sachove-koncovky-studijni-material/4-vezove-koncovky/vez-s-pescem-proti-vezi>

## Zdroje

Šachové koncovky v praxi, Luděk Pachman (1990)

<https://www.janwe.cz/sachy/sachove-koncovky-studijni-material/4-vezove-koncovky/vez-s-pescem-proti-vez>

<https://chessmood.com/blog/rook-endgames>

<https://chessmood.com/blog/rook-vs-pawn-endgame-concepts>

<https://www.ragchess.com/how-to-win-rook-vs-single-pawn-endgames-with-practice-puzzles/>