

ŠACHOVÝ SVAZ ČESKÉ REPUBLIKY



ZÁVĚREČNÁ PRÁCE (TRENÉR 2. TŘÍDY)

ANALÝZA VLASTNÍCH PARTIÍ JAKO CESTA K SEBEPOZNÁNÍ
Role hráče a trenéra

FM Miroslav Jurásek

2025

Obsah

1	Úvod.....	4
2	Analýza vlastních partií podle Dvoreckého a Jusopova	6
3	Jak správně analyzovat vlastní partie podle T. Poláka.....	7
3.1	Analýza jako cesta k sebepoznání	7
3.2	Rozfázování partie a identifikace uzlových bodů	7
3.3	Chyba jako pedagogická příležitost	7
3.4	Jazyk analýzy: symboly, značky a jejich význam	7
3.5	Ukládání analýz jako investice do budoucna	7
3.6	"Proč jsem to vlastně zahrál?" — hlubší psychologická vrstva	8
3.7	Analýza vlastních partií v pojetí T. Poláka: další podněty a limity	8
4	Efektivita myšlení a práce s časem: co o nás vypovídají vlastní partie.....	9
4.1	Téma, které přesahuje šachy: práce s časem jako zrcadlo charakteru.....	9
4.2	Základní návyk: analýza spotřeby času ve vlastních partiích	9
4.3	Mentální přístup: vnitřní motivace jako klíč	10
4.4	Specifická kategorie: děti a jejich tempo hry	10
4.5	Praktické rady pro hráče všech úrovní	10
4.6	Závěrečná poznámka	11
5	Teoretické úvahy o analýze vlastních partií.....	12
5.1	Analýza šachové pravdy vs. analýza sebe sama.....	12
5.2	Záznam pocitů: návyk k osobnímu růstu	12
5.3	Čas, tlak a rozhodování	12
5.4	Analýza jako mapa dalšího tréninku	12
5.5	Trenér jako průvodce, analytik i terapeut.....	12
5.6	Scénář pro rozhovor trenéra s hráčem po partii	14
6	Případová studie: partie Smyslov–Botvinnik (MS 1954).....	16
6.1	Komentář k analýze vlastní partie (Botvinnik, Smyslov)	21
7	Partie svěřenců jako didaktický nástroj v šachovém tréninku.....	25
7.1	Trenér v akci: konstrukce výukové hodiny z partií svěřenců.....	25
7.2	Další didaktické možnosti využití partií svěřenců	30
7.2.1	Skupinové řešení fragmentů.....	31
7.2.2	Tvorba tematických lekcí trenérem.....	31
7.2.3	Delegování vedení tréninku na svěřence.....	31
8	Role trenéra a hráče v analýze vlastních partií: paralela les-strom	33
8.1	Makropohled trenéra: vnímat les a hledat vzorce	33
8.2	Mikropohled hráče: soustředit se na jednotlivý strom	33

8.3	Syntéza: spojení dvou světů	34
8.4	Když hráč ví víc: proměna role trenéra	34
9	Závěrečné úvahy	35
	Použitá literatura	36
	Monografie	36
	Ostatní zdroje.....	36
	Příloha: „ŠABLONA PRO ANALÝZU VLASTNÍCH PARTIÍ“	37

1 ÚVOD

„A na příště si přines čtverečkovaný sešit, budeš si do něj zapisovat a analyzovat svoje partie“. Bylo mi asi jedenáct let a slyšel jsem tuhle větu od svého tehdejšího trenéra. Od té doby jsem měl k analýze vlastních partií vztah... no řekněme – rezervovaný. Víc než rezervovaný. Byla to pro mě taková otrava navíc. Něco, co se má dělat, protože „je to důležité“, „bez toho se neposuneš dál“, „to dělají všichni úspěšní“, jak mi bylo neustále omíláno zprava zleva. Jenže mě to prostě nebavilo. Rád jsem řešil diagramy, hádal tahy v partiích klasiků, vznášel se na vlnách euforie, když se mi podařilo vyřešit nějakou pěknou studii, obdivoval ostrou kombinační hru – ale pítvat se ve vlastních partiích plných chyb, nedokonalostí, přehmatů a omylů? Ne, to ne, prosím.

Možná mě to nebavilo i proto, že jsem vlastně pořádně nevěděl, jak na to. Snažil jsem se být důkladný, šel jsem na to zeširoka, chtěl jsem to pojmut jako Dvoreckij nebo „strojový“ Kasparov¹. Analýzy jeho partií mě úplně pohlcovaly – byly logické, přesné, hluboké. Snažil jsem se mu přiblížit při rozboru vlastních partií a... výsledek? Spousta vynaloženého času a úsilí, málo radosti, efektivita pochybná, frustrace z nedosažitelnosti svých přehnaných ideálů. Měl jsem pocit, že se v tom všem víc ztrácím, než posouvám. A hlavně – nebyla to činnost, na kterou bych se těšil. Spíš povinnost, kterou jsem dělal proto, že „se má“.

Když jsem analyzoval vlastní partie sám, bylo to jako vyplňovat jazykové testy bez klíče, řešit matematické hádanky bez možnosti si zkontrolovat své řešení s autorským. Nikdy jsem si nebyl úplně jistý, jestli jsem pochopil „správně“ to, co se odehrálo v mé šachové partii a nepsal si do sešitu nesmysly. A pak mi jednou pomohl s analýzou mé partie zkušenější hráč/trenér a ... bylo to fajn, mělo to hlavu a patu. Chuť analyzovat vlastní partie se vrátila. Alespoň pro ten okamžik jsem si uvědomil, že není nutné analyzovat vlastní partie s precizností a šířkou *à la* Kasparov či jiných velmistrů. Naneštěstí tento pocit dlouho nevydržel. V dobách pozdějších (již bez nějakých větších šachových ambicí) jsem alespoň vzal zavděk různými motory, které mi bezprostředně po skončení partie dokázaly v mžiku odhalit a ukázat s „neomylností“ a bez lítosti sobě vlastní, kde jsem ve svém rozhodování během šachové partie „šeredně“ mylil a šlápl vedle. Zkrátka analýza vlastních partií patřila vždy mezi mé nejméně oblíbené součásti šachového tréninku a činností.

Avšak na druhé straně, jsou mezi námi tací, co se rádi chlubí vlastními partiiemi a ukazují je ostatním, jako by se jednalo o nesmrtelné partie ze zápasu století. Analýzu vlastních partií neberou jako nutnost – naopak, vyhledávají ji, baví se jí, rádi o svých tazích diskutují, rozebírají jednotlivé momenty, porovnávají názory a připomínají si své „klíčové okamžiky“ s vážností sportovního komentátora. Zním jednoho nejmenovaného mezinárodního mistra, který je v tomto ohledu téměř legendární. Stačí, aby se v jeho okolí objevil někdo titulovaný – ideálně velmistr – a hned vyrukuje s partii v ruce a s prosbou o názor k jeho partii. Pamatuji si na jednu situaci z šachového klubu Lysá nad Labem, kde se připravovala přednáška pana velmistra Jansy. Byli jsme dotázáni, jaké téma bychom rádi slyšeli – a náš nejmenovaný kolega k mému pobavení bez váhání prohlásil: „*nejraději bych analyzoval své vlastní partie.*“

Analýza vlastních šachových partií je jedním z nejcennějších nástrojů, které má šachista k dispozici – a to bez ohledu na svou výkonnostní úroveň. Ačkoli postoje k této činnosti se mohou výrazně lišit (někdo ji miluje, jiný se jí spíš vyhýbá), většina hráčů by nejspíš souhlasila s tím, že právě rozbor vlastních partií přináší hluboký vhled do způsobu myšlení, rozhodování a prožívání. V tomto ohledu může být přínosný nejen pro zlepšení šachových dovedností, ale

¹ KASPAROV, Garry. *Skůška časom*. Přeložil Ján Šefc. Bratislava: Šport, 1989. Edice Tréner. 293 s. ISBN 80-7096-006-X. Originální název: *Ispytanije vremenem* (1985).

„Kdo chce zapalovat, musí sám hořet“ (sv. Augustin) jako prostředek osobního rozvoje. Partie není pouze sled tahů – je to stopa toho, co se dělo „v hlavě“ hráče. A právě tuto stopu lze číst a interpretovat, pokud víme jak.

Je však důležité si uvědomit, že analýza může mít různou podobu. Vedle klasického rozboru variant, hodnocení pozic a přepočtu tahů existuje i jiný přístup – takový, který se zaměřuje na vnitřní svět hráče. Já osobně vycházím z předpokladu, že partie je zrcadlem rozhodovacích procesů a emocí, které během partie vznikají. Pokud se hráč naučí tyto procesy rozpoznávat, popsat a reflektovat, může tuto dovednost přenést i do jiných oblastí svého života. Rozbor partie se pak stává jakousi mentální laboratoří – místem, kde se člověk učí chápat vlastní chyby, pochybnosti, váhání i odvahu riskovat.

Šachová partie se přitom odehrává na dvou základních rovinách. Tou první je rovina objektivní – kvantifikovatelná, analytická, s přehrší variant. Tou druhou je rovina subjektivní – kvalitativní, emocionální, narativní. První rovina hledá pravdu v tom, co se mělo stát, co bylo objektivně nejlepší v dané situaci. Druhá rovina se ptá: *Proč jsem zahrál to, co jsem zahrál? Co jsem cítil? Co mě ovlivnilo?* Obě perspektivy jsou důležité. Domnívám se však, že zvláště pro mladší či méně zkušené hráče může být právě ta druhá – subjektivní a osobní – přístupnější a přirozenější. A navíc: nejen šachově, ale i lidsky velmi obohacující. Povídat si o partii, zaznamenat si, co v ní člověk prožíval, může být stejně cenné jako přesně spočítaná varianta.

Tato práce se proto soustředí na hledání způsobu, jak s touto kvalitativní složkou pracovat. **Hlavním výstupem** je návrh souboru/scénáře otázek (viz Příloha, popř. kap. 5.6), které lze použít při individuální či skupinové analýze partie. Tyto otázky mohou pomoci trenérům, rodičům i samotným hráčům otevírat témata, která při běžném „technickém“ rozboru často zůstávají opomenuta. Současně poukazují na to, že učení se analýze je proces, který by měl odpovídat věku a výkonnosti hráče. Trenér by měl s přibývajícím věkem postupně přenechávat kvantitativní složku (např. varianty nebo teoretické znalosti) svěřencům a sám se stát spíše průvodcem v oblasti porozumění jejich vlastním rozhodovacím procesům.

Inspirací při formulaci doporučení byla rovněž kniha *Atomové návyky* od Jamese Cleara², který ve své metodice klade důraz na čtyři klíčové principy při budování dlouhodobého návyku: zřejmost, přitažlivost, jednoduchost a uspokojení (*make it obvious, attractive, easy, and satisfying*). V duchu těchto principů představených je vhodné vnímat analýzu jako dovednost, kterou je třeba budovat postupně, malými kroky, s respektem k individuálním možnostem a přirozeným preferencím každého hráče. Místo jednorázových rozborů je smysluplnější vytvářet u hráčů návyk: přemýšlet o svých partiích, zapisovat si klíčové momenty, klást si otázky, které jdou pod povrch. I proto je jedna z kapitol této práce věnována praktickému příkladu, jak lze takovou reflexi pojmout způsobem, který osloví jak hráče, kteří rádi přemýšlejí v diagramech a variantách, tak i ty, pro něž má partie spíš charakter osobního příběhu. Cílem není nahradit klasický rozbor – ale doplnit ho o něco, co je možná méně exaktní, ale o to víc lidské.

Tato práce se věnuje analýze šachových partií z pohledu různých komentátorů – vítěze, poraženého, třetí strany (např. Kasparova či počítače). Ukazuje, jak se liší jejich perspektivy, důrazy a hodnotící rámce. **Struktura práce** vychází z jedné případové studie (vybrané důležité parti), které jsou doplněny osobními postřehy a teoretickými poznámkami. Součástí je i úvaha o smyslu analýzy vlastních partií a jejím pedagogickém potenciálu.

² CLEAR, James. *Atomové návyky: snadný a osvědčený způsob, jak si vybudovat dobré návyky a zbavit se těch špatných*. Překlad Tomáš Kačer. Brno: Jan Melvil Publishing, 2019. ISBN 978-80-7555-106-1.

2 ANALÝZA VLASTNÍCH PARTIÍ PODLE DVORECKÉHO A JUSUPOVA

Analýza vlastních partií představuje podle Dvoreckého a Jusupova (viz jejich knihu *Secrets of Chess Training*, 2. kapitola „*The Analysis of One's Own Games*“³) jednu z nejdůležitějších metod, jak systematicky zvyšovat svou šachovou úroveň. Autoři ji považují za zcela nepostradatelný prvek tréninku každého šachisty (myslíci to se svým šachovým růstem vážně) – právě v ní se totiž skrývá **největší potenciál pro poznání vlastních silných a slabých stránek**. Nejde přitom jen o identifikaci objektivních chyb na šachovnici, ale především o hlubší **pochození příčin těchto chyb** – způsobu uvažování, nedostatečného propočtu, chybějící orientace v pozici nebo podcenění soupeře.

Dvoreckij opakovaně zdůrazňuje nutnost **přístupovat k analýze pravdivě a sebekriticky**. Hráč by neměl usilovat o obhajobu svých rozhodnutí, ale o jejich poctivé zhodnocení. Jedině tehdy má taková práce smysl. Hledání „šachové pravdy“ – tedy nejlepšího možného tahu v dané pozici – je sice důležité, ale ještě **cennější je snaha pochopit, proč hráč zvolil právě ten tah**, který zahrál, a jaké myšlenkové procesy jej k tomu vedly. V tomto duchu se analýza stává nejen technickým nástrojem, ale i prostředkem k rozvoji šachového myšlení a strategického citění.

Dalším důležitým aspektem je schopnost rozlišovat mezi tím, co hráč **věděl v průběhu partie, a tím, co se dozví dodatečně během analýzy**. Podle autorů je důležité nejprve provést vlastní „slepou“ rekonstrukci partie – tedy pokusit se znovu projít klíčové momenty bez použití enginu nebo literatury – a teprve následně porovnat své závěry s objektivním hodnocením. Tento postup pomáhá odhalit mezery v porozumění a posiluje schopnost samostatně vyhodnocovat pozice.

Závěrem Dvoreckij i Jusupov podtrhují, že **práce s vlastními partiemi** není jen cestou ke zlepšení konkrétních šachových dovedností, ale také **školou myšlení, sebekontroly a disciplíny**. Právě v této disciplíně se podle nich rodí rozdíl mezi průměrným hráčem a výborným šachistou, který má potenciál se dále zlepšovat.

V souladu s myšlenkami M. Dvoreckého a A. Jusupova je možné tvrdit, že analýza vlastních partií je jedním z nejúčinnějších nástrojů šachového zlepšení. V tomto duchu se nesla i přednáška velmistra Tomáše Poláka (prezentovaná v rámci Šachové akademie 3). I T. Polák velmi názorně ukázal, že návrat k odehraným partiím nám umožňuje pochopit vlastní chyby, slabiny a zaměřit na ně další trénink. Díky tomu můžeme cíleně zlepšovat konkrétní oblasti – jako jsou koncovky, taktika, časový management nebo znalost zahájení.

Tento přístup prezentovaný Tomášem Polákem (a do jisté míry i M. Dvoreckým a A. Jusupovem), který bych označil jako **technicko-šachový**, je velmi cenný. Ale podle mého názoru zůstává neúplný, pokud se nezkusíme na partii podívat i z druhé roviny: **rozhodovací a psychologické**.

³ Dvoretzky, M., 1991. *Secrets of Chess Training*. 1st ed. New York: Collier Books. ISBN 9780020081821.

3 JAK SPRÁVNĚ ANALYZOVAT VLASTNÍ PARTIE PODLE T. POLÁKA

Tato kapitola vychází z přednášky velmistra Tomáše Poláka prezentované v rámci Šachové akademie pro trenéry šachu⁴.

3.1 Analýza jako cesta k sebepoznání

Velmistr Tomáš Polák vážně tvrdí, že každá vlastní partie je zrcadlem hráče. Nejenže vypovídá o jeho šachových znalostech a dovednostech, ale také o jeho mentálním nastavení v daném okamžiku. Partie zaznamenává atmosféru okamžiku: jestli hráč byl nervózní, unavený, sebevědomý nebo naopak pasivní. Analýza nám dává možnost zpětně nahlédnout nejen do partie samotné, ale do procesů myšlení, které k ní vedly. Tato reflexe může být velmi silným nástrojem osobního růstu a posunu ve spíše psychologické dimenzi, která bývá v tréninkových procesech často opomíjena.

3.2 Rozfázování partie a identifikace uzlových bodů

Podle Poláka je výhodné rozčlenit partii do logických fází: zahájení, přechod do střední hry, střední hra, přechod do koncovky a koncovka. V každé z těchto fází lze hledat tzv. uzlové body — momenty, kdy partie mohla nabrat jiný směr. Většinou jde o pozice s více možnostmi, z nichž každá vede k jinému typu hry: poziční, dynamické, obranné či otevřené. Uvědomení si takových křížovatek v nás vyvolává větší cit pro dynamiku partie a rozvíjí schopnost plánovat do hloubky.

3.3 Chyba jako pedagogická příležitost

Jednou z hlavních myšlenek Polákovy přednášky je odvaha k sebekritice. Analýza bez upřímnosti je zbytečná. Hráč by se neměl bát označit svůj tah za chybný, dokonce i za hrubou chybu, pokud si to hodnocení vyžaduje. Cílem není snižovat si sebedůvěru, ale přesně rozpoznat slabá místa v myšlení. Jen tak lze různé typy chyb (v propočtu, poziční, psychologické) skutečně pochopit a příště se jim vyhnout. Důležité je u chyb hledat i jejich příčiny: časový stres, neznalost pozice, předsudky nebo podcenění soupeře.

3.4 Jazyk analýzy: symboly, značky a jejich význam

Polák upozorňuje, že bez systematického jazyka je analýza chaotická. Symboly jako "!", "?", "+=", nebo "~" nejsou jen kosmetické značky, ale nesou informace o hodnocení tahu i pozice. Naučit se je správně používat je cestou k efektivnímu vedení tréninkového deníku a sdílení poznatků s ostatními. Správná anotace napomáhá nejen při opakování, ale představuje most mezi lidským myšlením a výstupy šachových motorů.

3.5 Ukládání analýz jako investice do budoucna

V době digitální je snadné analýzu provést a zase zapomenout. Polák apeluje na hráče, aby své analýzy ukládali a vraceli se k nim. Partie je dokumentem vývoje hráče, jeho šachové i psychologické zralosti. Dříve se vedly sešity, dnes existují databáze a online systémy.

⁴ Polák, T., 2023. *Šachová akademie 3 – 4. přednáška: Jak správně analyzovat partie* [online video]. YouTube. Available at: www.youtube.com (neveřejné) [Accessed 21 Jun. 2025].

Archivace umožňuje zpětně sledovat progres, použít příklady pro trénink jiných, nebo publikovat vlastní motivy. Bez uložené analýzy časem vše mizí v zapomnění.

3.6 "Proč jsem to vlastně zahrál?" — hlubší psychologická vrstva

Dle Poláka by analýza neměla skončit u otázky, co bylo v partii silné či slabé, ale měla by pokračovat k introspektivnímu dotazu: *proč* jsem volil tento tah. Strach z vazby? Touha zjednodušit pozici? Snaha o aktivitu za každou cenu? Tyto motivy nejsou vždy špatné, ale často jsou zautomatizované a skryté. Jejich odhalení může znamenat rozdíl mezi stagnací a skokem kupředu. V tomto ohledu se analýza stává nejen nástrojem herního zlepšení, ale i cestou k větší sebereflexi a duševnímu vyrovnání.

3.7 Analýza vlastních partií v pojetí T. Poláka: další podněty a limity

Tato přednáška Tomáše Poláka přináší hluboký vhled do toho, jak rozumět nejen partiím, ale i sobě samým. Někdy jsou nejcennější výsledky analýzy ty, které se nevztahují jen k figurám, ale k našemu vnitřnímu světu. Proto je správná analýza partií nejen profesní nutností pro vážné hráče, ale i filozofií zodpovědného přístupu ke hře i ke svému rozvoji.

Přednáška Tomáše Poláka vyniká důrazem na hlubší psychologické vrstvy šachové hry. Jeho přístup k analýze partií jde daleko za rámec technického hodnocení jednotlivých tahů – zdůrazňuje, že partie reflektuje hráčův charakter, momentální duševní stav a mentální návyky. Tento pohled je obohacující zejména pro trenéry, kteří se snaží vést svěřence k větší vědomosti o vlastním stylu a rozhodování. Cenný je také důraz na používání symbolického jazyka při anotacích, který vede ke kultivaci analytické praxe a umožňuje systematickou reflexi.

Co však v Polákově přednášce chybí, je konkrétnější doporučení, kolik času věnovat analýze jedné partie, aby to bylo efektivní, ale zároveň hráče psychicky nevyčerpalo. Zejména u mladších hráčů nebo intenzivně trénujících jedinců může přehnaná důslednost vést k únavě, frustraci a neochotě se k analýzám opakovaně vracet. V mé práci se proto snažím odpovědět na otázku optimální hloubky a frekvence analýz s ohledem na dlouhodobou motivaci, mentální hygienu a udržitelnost tréninkového procesu.

Zatímco Polák doporučuje analýzy archivovat a později se k nim vracet, má práce dále rozvíjí myšlenku aktivní práce s těmito materiály v rámci tréninkových seancí. Partie svěřenců lze tematicky třídit, hledat opakující se motivy, typické chyby či strategická nedorozumění a vytvářet z nich studijní materiály – např. tematické sbírky chyb, testové pozice, modelové příklady pro konkrétní výukové moduly. Tento přístup má obrovský praktický potenciál pro práci trenéra i pro učení hráčů prostřednictvím vlastních zkušeností.

V souvislosti s přednáškou T. Poláka vyvstaly další otázky a podněty, na které se snažím reagovat a rozvíjet v dalším textu a kapitolách této práce.

4 EFEKTIVITA MYŠLENÍ A PRÁCE S ČASEM: CO O NÁS VYPOVÍDAJÍ VLASTNÍ PARTIE

Hospodaření s časem během šachové partie nelze chápat pouze jako technický prvek, ale představuje významný indikátor kvality a povahy rozhodovacích procesů hráče. Rychlost, s jakou jsou jednotlivé tahy činěny, odhaluje nejen míru připravenosti a šachové rutiny, ale často také skryté psychologické či emocionální vzorce. Příliš rychlé tahy mohou signalizovat impulzivitu, přehnané sebevědomí nebo potřebu rychlého uvolnění napětí, zatímco přehnané váhání může být projevem nerozhodnosti, strachu z chyby či perfekcionistické snahy o nalezení ideálního řešení. Časová stopa v partii se tak stává záznamem nejen o průběhu hry, ale také o hlubších motivech, návycích a charakterových rysech hráče. Analýza spotřeby času by proto měla být nedílnou součástí rozboru vlastních partií – nikoliv pouze jako prostředek ke zvýšení efektivity, ale i jako nástroj introspekce a seberozvoje.

Tato kapitola je postavena na stěžejních myšlenkách velmistra Martina Petra, které přednesl ve své přednášce na téma "*Práce s časem během partie*"⁵, která se zaměřuje na psychologii šachového rozhodování, typické chyby v hospodaření s časem a praktické rady pro zlepšení.

4.1 Téma, které přesahuje šachy: práce s časem jako zrcadlo charakteru

Velmistr Martin Petr představuje práci s časem nejen jako technickou dovednost, ale i jako **osobnostní charakteristiku**. To, zda hráč hraje rychle, pomalu, impulzivně nebo opatrně, často vypovídá o jeho vnitřním nastavení: o míře sebedůvěry, úrovni disciplíny, trpělivosti i o respektu k soupeři. Hra samotná se tak stává nástrojem sebereflexe – a práce s časem je jejím přesným indikátorem.

Petr uvedl, že **špatné hospodaření s časem je univerzální problém** – týká se začátečníků, klubových hráčů, velmistrů i supervelmistrů. Příklady z praxe ukazují, že i špičkoví hráči jako Jan Nepomňaščij trpí nedostatečnou kontrolou tempa – často z důvodů, které přesahují šachovou logiku a souvisejí spíše s psychologií a osobními návyky.

4.2 Základní návyk: analýza spotřeby času ve vlastních partiích

Prvním krokem ke zlepšení je **systematická analýza vlastních partií**, ideálně včetně zaznamenávání časové spotřeby na jednotlivé tahy. Pomocí zápisů v partiáři lze zpětně vyhodnotit, kde došlo ke zbytečnému zdržení nebo naopak k příliš rychlému tahu. Typickým problémem je **ztráta kontroly mezi 30.–40. tahem**, často těsně před časovou kontrolou – právě tehdy dochází k rozhodujícím chybám.

Velmistr Petr upozornil, že když hráč **prohraje partii a má na hodinách ještě 45 minut, něco je špatně**. To je známka přílišného uspěchání a nedostatečné koncentrace v klíčových okamžicích.

Martin Petr rozlišuje dvě krajnosti:

- **Příliš rychlá hra** bývá projevem:
 - přehnaného sebevědomí (pocit „vím, co dělám“),

⁵ Petr, M., 2023. *Šachová akademie 3 – 5. přednáška: Práce s časem během partie* [online video]. YouTube. Available at: www.youtube.com (neveřejné) [Accessed 21 Jun. 2025].

- povrchnosti (hráč nechce jít do hloubky),
 - nedočkavosti nebo stresu („chci to mít za sebou“).
- **Příliš pomalá hra** naopak souvisí s:
- nejistotou, perfekcionismem,
 - neschopností rozhodnout se pod tlakem,
 - přeceňováním významu jednoho tahu.

Obě varianty vedou k taktickým chybám nebo strategickým nedorozuměním, a obě je možné cíleně řešit vhodným tréninkem.

4.3 Mentální přístup: vnitřní motivace jako klíč

Přednášející zdůraznil, že paradoxně žádná rada nepomůže, pokud hráč sám nechce něco změnit. Nestací poslouchat, je třeba mít skutečné odhodlání a vnitřní touhu zlepšit své rozhodování. Pokud chybí motivace, hráč si přednášku sice se zaujetím vyslechne, ale bez skutečné vůle něco změnit bude opět pokračovat ve stejných návycích.

Naopak ti, kteří si přiznají své slabiny, mají šanci vytvořit si nový návyk: třeba rozhodnutí, že *"po 20. tahu mi musí zbývat aspoň 1 hodina."* Zároveň však dodává, že není chybou nechtít se zlepšovat. Hrát šachy pro zábavu je legitimní a čestný přístup. Všechno začíná vlastním rozhodnutím.

4.4 Specifická kategorie: děti a jejich tempo hry

Děti často hrají příliš rychle, což je podle přednášejícího normální. Klíčem je **individuální přístup**, nikoli univerzální zákazy. Doporučuje:

- pozitivní motivaci (např. odměna za lepší časovou práci),
- vzorové chování (sledování trenérů, youtuberů, úspěšných vrstevníků),
- humor a jednoduché pomůcky (např. „sedět si na rukách“, aby dítě nemohlo impulsivně tahat).

Inspirace od oblíbených youtuberů (např. GodamČes) může být užitečná, stejně jako stanovení konkrétních cílů v partiích.

4.5 Praktické rady pro hráče všech úrovní

Velmistr Petr uvedl několik praktických rad a doporučení, které by mohly pomoci lépe hospodařit s časem, vyhnout se časovým tísňím, kde se často „láme chléb“. Tato doporučení je možné shrnout v následujících bodech:

- Stanovuj si částečné cíle: „Ve 20. tahu mi musí zbývat X minut.“
- Trénuj rozhodování pod tlakem: hrej bleskovky, rapidy, analýzy s omezeným časem.
- Přemýšlej nad svými návyky: proč hraješ rychle? Protože jsi unavený? Nechceš být na turnaji?
- Pracuj na nových plánech: uč se nová zahájení, strategické varianty – ať máš z čeho vybírat. S novými vědomostmi a šachovými znalostmi poroste Tvé sebevědomí.

- Prověřuj taktiku před každým tahem: i když máš „jasný plán“, ověř si ještě jednou svůj propočet.

Na závěr své přednášky Martin Petr připomíná, že v šachu není cílem hrát perfektně, ale **efektivně** – zvláště pokud se partie hraje pod časovým tlakem. I velmi silní hráči (viz příklad Nepomňašči vs. Caruana) chybují právě kvůli **příliš rychlé hře v domnělé přípravě**, která se ale v reálu liší.

4.6 Závěrečná poznámka

Ačkoliv Martin Petr upozorňuje na psychologické aspekty práce s časem, jeho výklad zůstává spíše popisný a orientovaný na chybné vzorce (hrál příliš rychle / váhal příliš dlouho). Co však zůstává spíše naznačeno než rozvedeno, je samotný potenciál analýzy spotřeby času jako hlubšího diagnostického nástroje. Každá časová stopa totiž zachycuje rytmus myšlení – od okamžiků automatické rutiny až po místa, kde hráč „ztuhne“. Nejde jen o efektivitu či časový rozvrh, ale o vzorec vnitřního dialogu: kde se hráč zastaví, co ho znejistí, kdy zrychlí navzdory nejasné pozici. Tento časový profil může být klíčem k pochopení nejen konkrétní chyby, ale i struktury šachového rozhodování jako celku.

5 TEORETICKÉ ÚVAHY O ANALÝZE VLASTNÍCH PARTIÍ

5.1 Analýza šachové pravdy vs. analýza sebe sama

Zatímco hledání „šachové pravdy“ (tedy objektivně správných tahů a variant) lze odložit i na později a provést jej klidně s pomocí enginu, **emoční a myšlenkové pochody během partie je třeba zaznamenat ihned po jejím skončení**. Podobně jako u snu – čím déle čekáme, tím víc se vytratí. A právě tyto pocity – nejistota, zbrkllost, přemíra opatrnosti, strach ze soupeře, tlak na výsledek – jsou často hlubší příčinou našich chyb než neznalost konkrétní varianty.

5.2 Záznam pocitů: návyk k osobnímu růstu

Je přirozené se ptát, jestli je dítě (například osmileté) vůbec schopno tyto vnitřní stavy pojmenovat. Možná zpočátku ne. Ale pokud se mu tato forma reflexe stane návykem – třeba skrze jednoduchý slovní zápis po partii – může mu to v budoucnu velmi pomoci. **Zvyk přemýšlet o svých pocitech a rozhodování je přenosný i mimo šachy**: do školy, do vztahů, do běžného života. Stejně tak lze později zhodnotit den, událost nebo třeba sen – podobné přístupy známe i z oblasti psychologické literatury.

5.3 Čas, tlak a rozhodování

Dalším důležitým prvkem je **hospodaření s časem**. I zde se vyplatí zaznamenat, co přesně se stalo – např. „v zahájení jsem se necítil jistě, váhal jsem dlouho, což mě pak v koncovce dostalo do časové tísně.“ Taková poznámka má často větší hodnotu než analýza deseti variant. Časový tlak a z něj vyplývající chyby totiž často souvisejí s vnitřním nastavením, nerozhodností nebo obavou z neznámého.

(Podobný aspekt rozebírá např. i přednáška velmistra M. Petra, která upozorňuje, že **časový stres není jen taktický problém, ale odraz rozhodovacího stylu a schopnosti důvěřovat svému úsudku**.)

5.4 Analýza jako mapa dalšího tréninku

Smyslem analýzy není jen se „potrestat za chyby“, ale také si položit otázky:

- Kde jsem se rozhodoval špatně?
- V jakých pozicích jsem si nevěděl rady?
- Kdy mě soupeř znejistil?

Odpovědi pak **ukazují směr dalšího tréninku** – ne nutně v přesné variantě, ale např. ve formě poznání: „v tomhle zahájení se necítím dobře“, „neumím reagovat na dynamické oběti“, „v koncovkách ztrácím trpělivost“. To nás vede k práci, která **není pouze šachová**, ale i osobnostní – pracovat na trpělivosti, sebedůvěře, nebo schopnosti činit rozhodnutí bez úplné informace.

5.5 Trenér jako průvodce, analytik i terapeut

V tradičním pojetí trenér poskytuje svěřenci šachové materiály, připravuje tréninkové plány, analyzuje partie a systematizuje trénink. To je důležitá a stále nepostradatelná součást jeho práce. Ale pokud přijmeme, že každá šachová partie může být i **zrcadlem rozhodovacích**

procesů, osobních vzorců a psychického rozpoložení hráče, pak se ukazuje, že trenér by měl plnit mnohem komplexnější roli – roli **facilitátora osobního poznání**.

Stejně jako terapeut pomáhá klientovi verbalizovat pocity a porozumět hlubším souvislostem jeho chování, **může trenér vést hráče k tomu, aby skrze šachy lépe pochopil sebe sama**. To neznamená, že trenér nahrazuje psychologa – ale že vnímá šachovou partii nejen jako sérii tahů, ale také jako **proces, v němž se odráží charakter, emoce a schopnost rozhodování pod tlakem**.

Jednou z možných metod je například **polostrukturovaný rozhovor po partii**. Místo pouhého komentáře tahů může trenér klást otázky typu:

- *Jak ses cítil před partií?*
- *Kdy ses začal obávat soupeře?*
- *V které fázi jsi ztratil důvěru ve svá rozhodnutí?*
- *Co bys udělal jinak, kdybys měl více času / větší klid?*

Tyto rozhovory mohou být zaznamenávány – formou zápisu, zvuku nebo videa – a následně analyzovány, ať už ručně, nebo i s pomocí nástrojů umělé inteligence. Tím vzniká nejen prostor pro okamžitou zpětnou vazbu, ale také **databáze psychologických profilů šachisty**, s možností sledovat vývoj jeho rozhodování, práce s časem a psychickou odolností.

Trenér se tak může stát **kurátorem procesu sebepoznání**, nikoli pouze poskytovatelem cvičení. Učí hráče **sám vést vlastní analýzu**, strukturovat své myšlení, přemýšlet o příčinách chyb i o tom, co ho motivuje nebo blokuje. Partie se stávají **jednotkami introspekce** – a série 20–30 odehraných partií během několika měsíců může sloužit jako **výzkumný vzorek**, ze kterého lze vyčíst trendy: kdy nejčastěji vznikají chyby, které pozice vyvolávají nejistotu, zda hráč ztrácí přehled v koncovkách nebo časově kolabuje po ztrátě iniciativy.

Díky digitálním nástrojům lze dnes efektivně **propojit kvalitativní analýzu (např. emoce, rozhodovací procesy) s kvantitativními daty** – jako jsou délka partie, počet tahů, odchylky od optimálních variant, nebo vývoj hodnocení pozice v čase. Na tuto oblast se částečně zaměřovaly i **vybrané přednášky kurzu T2**, kde byly představeny moderní nástroje pro šachovou analýzu, např. **ChessBase, Lichess či cloudové engine moduly**.

ChessBase jako robustní analytické prostředí nabízí možnost:

- spravovat vlastní databáze partií,
- přidávat k nim slovní komentáře a rozhovory,
- analyzovat odchylky pomocí integrovaného enginu,
- sledovat strategické, takticko-chybové a časové trendy,
- porovnávat výkony proti různým typům soupeřů.

Lze si snadno představit, že **hráč nebo trenér** může zpracovat například **30 vlastních partií** (např. z jedné sezóny), doplněných o **stručné rozhovory nebo zápisky** (emoční reflexe, rozhodování), a vytvořit z nich **komplexní analytickou databázi**. Tento tzv. „*trenérský analytický materiál*“ pak může sloužit jako základ pro sledování různých **proměnných**:

- výkonnost hráče podle **tempa** (klasické, rapid, blesk),

- vliv **denní doby** na koncentraci (např. dopolední vs. večerní partie),
- změna výkonu v různých **fázích turnaje** (úvodní kola, rozhodující partie),
- reakce na **sílu soupeře** (hráči s vyšším / nižším ratingem),
- a např. i časový vývoj **odchylek od ideálního hodnocení**.

Díky těmto nástrojům se trenér či sám hráč může dostat k velmi přesné mapě svého chování – nejen v šachovém, ale i **mentálním a rozhodovacím rozměru**. Kombinace kvantitativních ukazatelů s kvalitativní reflexí tak umožňuje nejen trénink optimalizovat, ale i **získat hlubší porozumění sobě samému** – což je hlavním smyslem celého přístupu.

To umožňuje systematicky sledovat nejen výkon, ale i mentální posun hráče – což je základ pro vědomou práci na sobě.

Z tohoto hlediska by se trenér měl částečně stát **mentálním koučem**, který:

- učí hráče číst vlastní myšlenkové procesy,
- pomáhá mu vytvořit jazyk pro popis vnitřního prožívání,
- a vede ho k tomu, aby byl sám sobě analytikem i partnerem v růstu.

5.6 Scénář pro rozhovor trenéra s hráčem po partii

(vhodný i jako rámeček pro vedení záznamu bez přítomnosti trenéra)

Tento scénář může sloužit jako opora pro (polostrukturovaný) rozhovor po partii – ideálně ihned po skončení (či alespoň tentýž den). Cílem není najít správné tahy, ale **porozumět myšlení, pocitům a rozhodovacím vzorcům hráče**.

Fáze 1: Navození reflexe

1. Jak ses cítil před partií?
(např. klidně, s obavou, s očekáváním, pod tlakem, příliš sebevědomě?)
2. Jak jsi vnímal soupeře?
(znal jsi ho? respektoval jsi ho příliš / málo?)
3. Co sis dal za cíl do partie?
(vyhrát, vyrovnat se, neprohrát rychle...)

Fáze 2: Klíčové momenty partie

4. Vyber 2–3 momenty, které ti připadaly zásadní. Co se v nich odehrálo?
 - Co jsi v tu chvíli věděl?
 - Co sis myslel, že soupeř udělá?
 - Jaké emoce jsi zažíval?
 - Udělal jsi rozhodnutí s důvěrou / pochybností / z donucení?
5. Kde jsi poprvé znejistěl? Co tě vyvedlo z rovnováhy?

6. Stal se moment, kdy jsi „vypnul“ – tedy přestal uvažovat do hloubky?

Fáze 3: Rozhodování a čas

7. Jak ses rozhodoval? Měl jsi plán? Držel ses ho?

8. Jak jsi pracoval s časem?

- V jaké fázi jsi spotřeboval nejvíce času a proč?
- Dostal ses do časové tísně? Jak tě ovlivnila?

Fáze 4: Závěrečná sebereflexe

9. Co bys udělal jinak, kdyby sis měl partii znovu projít bez šachovnice?

10. Co ses o sobě díky této partii naučil?

(např. že ztrácím koncentraci, že se bojím soupeře, že reaguju impulzivně...)

11. Co bys si chtěl vzít do příští partie – šachově i mentálně?

📄 **Jednoduchý formulář pro sebeanalýzu hráče**

(vhodný pro samostatné vyplnění po partii – s možností pozdějšího sdílení s trenérem nebo AI nástrojem)

Oblast	Otázka / Reflexe	Moje odpověď
Před partii	Jak jsem se cítil?	
Očekávání	Jaký byl můj plán / cíl?	
Klíčový moment 1	Co se stalo? Co jsem cítil?	
Klíčový moment 2	Jak jsem se rozhodl? Proč?	
Emoce během partie	Co jsem prožíval (např. strach, tlak, únava)?	
Práce s časem	Kde jsem ztrácel čas? Proč?	
Selhání / blok	Kdy jsem přestal věřit svým rozhodnutím?	
Sebepoznání	Co jsem se naučil o sobě?	
Směr další práce	Na co se zaměřím (mentálně i šachově)?	

6 PŘÍPADOVÁ STUDIE: PARTIE SMYSLOV–BOTVINNER (MS 1954)

Tato kapitola představuje případovou studii komentované partie Smyslov–Botvinnik z mistrovství světa 1954 jako praktickou ukázkou toho, jak odlišně lze jednu šachovou partii interpretovat očima vítěze, poraženého, pozdějšího mistra světa (Kasparova) i moderního počítače. **Cílem** je ukázat kontrasty, paralely i vrstvení šachového poznání napříč generacemi a perspektivami – a poukázat na to, že i „objektivní“ partie může být bohatou výpovědí o rozhodování, hodnocení i autorské optice.

Následující text se věnuje komplexnímu komentářovému rozboru 9. partie zápasu o titul mistra světa mezi Vasilijem Smyslovem a Michailem Botvinnikem, sehrané v Moskvě roku 1954. Partie, ve které Smyslov hrál bílými a dosáhl přesvědčivého vítězství, byla podrobně komentována nejen samotnými aktéry, ale později také Garrym Kasparovem⁶, a je doplněna i počítačovým hodnocením jednotlivých tahů.

Tento materiál umožňuje unikátní srovnání tří různých přístupů k analýze jedné partie:

- **Autorský pohled obou aktérů**, přičemž je třeba reflektovat jejich rozdílné role – Smyslov komentuje vítěznou partii (a tedy i svůj úspěch), zatímco Botvinnik přistupuje ke komentáři jako poražený, často kriticky, analyticky a introspektivně.
- **Externí komentář Kasparova**, který měl k dispozici komentáře obou hráčů, na ně navazuje, místy je koriguje či reinterpretuje v širších historických a teoretických souvislostech.
- **Objektivizované počítačové hodnocení**, jež poskytuje referenční rámec pro porovnání lidských úsudků s moderními algoritmy strojového hodnocení.

Komentáře jednotlivých autorů jsou barevně rozlišeny:

● Botvinnik (žlutě), ● Smyslov (zeleně), ● Kasparov (modře), ● počítačové hodnocení (šedě).

Zároveň je však třeba mít na paměti, že komentovaná partie byla připravena pro **knižní vydání v rámci autorských monografií**. Z toho důvodu je nutné počítat s tím, že **ne všechny úvahy, pochybnosti či emocionálně laděný „terapeutický“ materiál** ze strany obou hlavních protagonistů byly ve výsledném textu zcela odkryty. Komentáře tak nelze chápat jako čistý introspektivní záznam, ale spíše jako autorskou stylizaci – racionálně i reputačně motivovanou.

Tento rozbor tedy nesleduje pouze **technickou stránku šachové partie**, ale i **styl komentování, míru sebereflexe, a způsob práce s vyprávěním o partii**, která se stala jedním z důležitých mezníků celého zápasu (Smyslov díky výhře v 9. partii se dostal „na dostřel“ k Botvinnikovi, snížil na 5:4 z pohledu Botvinnika). Zvláštní pozornost je věnována tomu, **jak**

⁶ Komentáře byly v plném znění převzaty (a přeloženy) z následujících publikací:

Botvinnik, M.M., 2009. *Botvinnik – Smyslov: Three World Chess Championship Matches: 1954, 1957, 1958*. Edited by M. Botvinnik. Alkmaar: New In Chess. ISBN 9789056912710.

Smyslov, V., 1995. *Smyslov's 125 Selected Games*. Translated from Russian by K. Neat. [Paperback] London: B.T. Batsford. ISBN 9781857440287.

Kasparov, G., 2004. *Mis geniales predecesores. Volumen 2*. 1st ed. Madrid: Ediciones Meran, S.L. ISBN 9788496279001.

se liší komentování vlastních a cizích partií, a jak autoři postupně reagují na již existující výklady – komentářová linie je tak i **intertextovým dialogem** mezi šachisty napříč časem.

Smyslov – Botvinnik, Zápas o mistra světa, Moskva, 1954 (9. partie)

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♖c3 ♗b4 4. e5 c5 5. a3 ♗a5

Toto pokračování není tak populární jako 5... ♗xc3+. Podle mého názoru tato partie odhaluje některé nedostatky černého zahájení.

Charakteristický systém zavedený do praxe v partii Reshevsky–Botvinnik (zápas SSSR–USA, Moskva 1946). Nicméně po mnoho let byla hlavní pokračování 5... ♗xc3+ (partie č. 275).

6. b4

Alechinův známý recept. Po 6... cxb4 7. ♖b5 bxa3+ 8. c3 má bílý vynikající vývin jako kompenzaci za pěšce.

Oběť pěšce poprvé použitá Aljechinem na turnaji v New Yorku 1924. V Linares 2000 sehrál Leko proti Chalifmanovi ostrou variantu 6. ♖g4!? ♖e7 7. dxc5 ♗xc3+ 8. bxc3 (ve stopách Reshevského) a já jsem zahrál 6. ♗d2 ♖c6 (6... cxd4 7. ♖b5) 7. ♖g4!? ♖f8 8. dxc5! ♖xe5 9. ♖g3.

6. cxd4

Horší je 6... cxb4?! 7. ♖b5.

7. ♖g4!?! **DD**

Tento tah, který byl zřejmě poprvé sehrán v partii **Nezhmetdinov–Aramanovič** (Tbilisi 1949), byl dlouhou dobu považován za nejsilnější. Hlavní pointa spočívá v tom, že jak je ukázáno ve výše zmíněné partii, oběť věže 7... ♖e7 8. ♖xg7 ♗g8 9. ♖xh7 ♗c7 10. ♖b5 ♗xe5 11. ♖f3 ♗h8 12. ♖d3 ♗xf6 13. ♖f4 ♗g6 14. ♖c7+ ♖f8 15. ♖g3 ♖c6 16. ♗xa8 e5 17. ♖b5 nestačí k dosažení dostatečné protihry. Pověst tahu 7. ♖g4 však utrpěla po málo známé partii **Estrin–Khasin** (Moskva 1953), ve které černý našel novou možnost: 7... ♖e7 8. ♖xg7 ♗g8 9. ♖xh7 ♗c7 10. ♖b5 a6! 11. ♖xd4 ♗xe5 12. ♖f3 ♖c7, a černý má silnou protihru za pěšce. Patrně právě z tohoto důvodu se Smyslov vyhnul této variantě v partiích 1, 3, 5 a 7. Po neúspěchu s jinými postupy se však nyní rozhodl pro tuto „novou“ myšlenku.

Obvykle se nedoporučuje vynášet dámu příliš brzy ve hře, ale v tomto případě je tento útočný tah zcela na místě a slibuje bílému nebezpečnou iniciativu. Klidnější hra vzniká po: 7. ♖b5 ♗c7 8. f4 ♖e7 9. ♖f3 ♗d7 10. ♖xd4 ♖bc6 11. c3 atd.

Energický výpad. Jinou možností je 7. ♖b5 ♗c7 8. f4, ale ve třetí partii se hrálo 8... ♖e7 9. ♖f3 ♗d7 (s myšlenkou ♗xb5) 10. ♖xd4 (lepší by bylo 10. ♖xc7+ ♖xc7 11. ♗d3) 10... ♖bc6 11. c3 ♖xd4 =. Aktuálním příkladem je 8... ♗d7 9. ♖xc7+ ♖xc7 10. ♗d3 a6 11. ♖f3 ♖h6 12. ♗b2 (12. O–O ♗b5; 12. a4!? 12... ♗a4 (12... ♗b5!? 13. ♗xb5+ axb5 14. ♖xd4 ♖c4 15. ♖d3!; 12...0–0 13. ♖g5!) 13. ♖xd4 ♗b5 14. O–O ♖f5 15. ♖f3, s iniciativou bílého – **Ponomariov–Vaganian**, Jerevan 2001).

7. ... ♖e7

V případě 7... ♖f8 8. ♖b5 (nebo 8. bxa5 dxc3 9. ♖f3) 8... ♗b6 se černý dostává pod silný tlak (Muchnik–Goldin, Moskva 1951).

Typický manévr, když se černý snaží o aktivní obranu. Černý obětuje pěšce na královském křídle, aby mohl co nejrychleji vyvinout své figury a vytvořit protihru na otevřených sloupcích. Příliš pasivní by bylo 7... ♖f8 8. bxa5 dxc3 9. ♖f3, kdy není pro černého snadné vyřešit problémy s vývinem.

7... ♖f8 8. bxa5 (8. ♖b5!?) 8... dxc3 9. ♖f3 ♖c7 10. ♗d3 ♗d7 11. ♖b4 ♖c7 12. O–O ♖c5 13. ♖xc3 (**Unzicker–Botvinnik**, Šachová olympiáda, Amsterdam 1954).

8. bxa5

Do ostré hry vede 8. ♘b5!? ♙c7 9. ♖xg7 ♗g8 10. ♖xh7 a6! 11. ♘xc7+ ♖xc7 12. ♘c2 ♖xe5 13. ♙b2.

8. dxc3 9. ♖xg7 ♗g8 10. ♖xh7 ♘d7?!

Tento tah, jehož cílem je přemístit jezdce na f8, se mi příliš nezamlouvá. V ostré pozici je každé tempo obzvlášť cenné (důležité). Lépe by odpovídalo potřebám černé pozice hrát 10... ♘bc6, aby po ... ♙d7 mohl připravit velkou rošádu (O-O-O).

Aktivnější je 10... ♘bc6! 11. ♘f3 ♖c7, s myšlenkou ♙d7 a 0–0–0 (**Fischer–Tal**, Šachová olympiáda, Lipsko 1960). Na konci minulého století byl systém 5... ♙a5 praktikovaný velmistry Vaganianem a Lputianem. Objevil se také na superturnajích, například ve dvou duelech **Anand–Chalifman** (Linares a Dortmund 2000), kde místo 11. ♘f3 se hrálo 11. f1 ♖xa5 12. ♘f3 ♙d7 13. ♗b1 0–0–0 14. ♖d3, s vzájemnými šancemi.

Zde počítač doporučuje 10... Nbc6 a dává bílému výhodu +0,7. Zvolený tah vede k navýšení výhody bílého při správné hře o 0,3.

11. ♘f3 D

Je zajímavé si povšimnout, že jsme dosáhli stejné pozice jako v partii **Rauzer–I. Rabinovič**, Leningrad 1936, s jediným rozdílem, že černý jezdec je na d7 místo na c6. Kromě toho v té partii nebyl pěšec na a5; bílý měl pěšce na c3 a černý na d4. Tuto pozici jsem důkladně analyzoval už v roce 1951, před svým zápasem s Bronštejnem, a dokonce jsem o ní sehrál tréninkovou partii s Ragozinem. Během této tréninkové partie jsem zvolil správné 11... ♖c7, čímž jsem svázal bílé figury k obraně pěšce na e5. V této partii jsem však zahrál prostěji – a slaběji!

Lepší než 11. f4, při kterém je rozsah působnosti černopolného střelce omezen.

Smyslov zahrál 11. f4?!, protože „by omezoval akční rádius střelce na c1“.

Bílý zahrál podle počítače nejlepší tah.

D

11. ♘f8?

Ve své knize o zápase doporučoval Botvinnik v této pozici tah 11... ♖c7, ale bílý má silnou odpověď 12. ♙b5! Nyní je 12... ♗xg2 nebezpečné kvůli 13. ♘f1 ♗g8 14. ♗g1, kdy po výměně věží se černý král ocitá ve zoufalé situaci, zatímco bílý má lepší šance i po pokračování 12...a6 13. ♙xd7+ ♙xd7 14. 0–0.

Botvinnik se již setkal s touto pozicí ve svém zápase s Bronštejnem a také v tréninkových partiích s Ragozinem, kde zahrál 11... ♖c7. Po 12. ♙f4 (tah Keresův, 12. a6 není jasné, protože 12... ♘xc5) 12... ♘f8 (s myšlenkou ♘g6) 13. ♙b5+ ♙d7 14. ♘xd7+ ♖xd7 15. ♖d3 ♗g4! 16. g3 (16. ♖g5 ♘e4+!? 17. ♘f1 ♘fg6) 16... ♘fg6 17. ♙e3 ♘c6 černý, po získání pěšce e5, má možnost vyrovnat hru.

Smyslov uvažoval odpovědět na 11... ♖c7 „silnou replikou 12. ♙b5! a6“ (je nebezpečné 12... ♗xg2?! 13. ♘f1 ♗g8 14. ♗g1 a černý král je v nebezpečné situaci) 13. ♙xd7+ ♙xd7 14. O–O s dobrými vyhlídkami bílého. Ale to není pravda! Po 14... ♗c4 15. ♘g5 O–O–O 16. g3, což bylo sehráno v praxi, engine doporučuje 16... ♗h8! (pokud ne 16... ♘f5? 17. ♘xf7 ♙b5 18. ♙g5!) 17. ♖d3 (17. ♖xf7? ♗xh2!) 17... ♖xd3 18. cxd3 ♙e8 =.

Navíc, Euwe zvažoval pokračování 14... d4 15. ♙g5 (nevýhodné je 15. ♘g5?! O–O–O 16. ♘xf7 ♘c6 17. ♙g5 ♘f5 18. h4 ♙b8!) 15... ♘c6 16. ♙xe7 ♘xe7 17. ♖h4+ (nebo 17. ♘g5? ♗xg5 18. ♖h4 ♖xe5 19. f4 ♖e3+ 20. ♘f2 ♗ag8 21. fxg5 ♗xg5 22. ♗h1 ♗f6) 17... ♘e8 18. ♘g5 ♖xe5 19. f4 „a bílý má mírnou iniciativu ve středu.“ Nicméně podle mého názoru po 19... f6 možnosti černého nejsou horší.

Podle počítače bylo lepší 11... Qc7. Tah v partii navyšuje výhodu bílého o 0,9 na rozhodující výhodu +1,8.

12. ♖d3

Také není špatné 12. ♖h5.

12. ♖h5!?

Podle počítače nejlepší volba bylo 12. Qh5 nebo 12. Qh4, ale v hodnocení s vybranou možností velký rozdíl není (0,1).

11. ♔xa5

Podle počítače nejlepší volba.

13. h4!

Užitečný tah, ačkoliv bylo možné rovnou zahrát 13. ♙g5 a poté h2–h4.

Možné bylo také 13. ♙g5!?

Podle počítače nejlepší volba.

13. ... ♙d7

Opět podle počítače nejlepší volba.

14. ♙g5!! D

Střelec je zde aktivnější než na f4 – první důsledek nepřesnosti, které se černý dopustil v 11. tahu.

Střelec zaujímá velmi výhodné postavení, odkud nejen brání rošádě, ale také zajišťuje úplnou dominanci nad oslabenými černými poli. Nyní oba králové zůstávají v centru šachovnice, ale výhoda bílého je nesporná – nejdůležitějším faktorem je možnost postupu jeho h-pěšce.

„Důsledek nepřesnosti černého v 11. tahu.“ (Botvinnik) „Střelec zaujímá velmi výhodné postavení. Nejenže brání rošádě, ale zcela ovládá oslabená černá pole. Nyní oba králové zůstávají ve středu, ale výhoda bílého je nepopíratelná. Nejvýznamnějším faktorem je možnost postupu h-pěšce.“ (Smyslov)

Druhá volba počítače. O něco lepší (0,1) bylo 14. Rb1.

14. ... ♖c8

Ani Botvinnik, ani Smyslov tento tah nekomentovali, ale někteří teoretici jej odsoudili a navrhli 14... ♗c6 (s úmyslem zahrát 15. ♗d4)? Možná byli ovlivněni pokračováním: 15. ♙f6?! ♖g4! 16. ♙e2 ♗e4 17. ♗g5 ♗b4 18. ♗d1 ♗d4! 19. ♗c1 ♖xc2+ 20. ♗xc2 ♗a4 21. ♗a2 c2+ 22. ♗f1 ♗d2 23. ♗b2 ♖c8 24. ♖c1 ♖xc1+ 25. ♖xc1 ♖d1+ 26. ♖xd1 cxd1 ♗+ 27. ♙xd1 s vyrovnanou koncovkou (Tringov–Oren, šachová olympiáda Moskva 1956). Ale po 15. ♙e2 nebo 15. g3 hrozba ♙f6 umožňuje bílému udržet jasnou výhodu.

Až třetí volba počítače, ale nijak výrazně oproti lepšímu 14...Nfg6 ztrácí pouze 0,2 hodnocení.

15. ♗d4!D

Velmi jemně a silně zahráno! Černý hrozil tahem ... ♖c8–c4–e4+, ale bílý sám vytvořením hrozby ♗b5 (15... ♖c4 16. ♗e3! a4 17. ♖b1 ♖xa3 18. ♗b5) zabránil tahu ... ♖c4. V důsledku toho černý přivádí do hry svého jezdce, čímž posiluje hrozbu ... ♖c4.

Tato centralizace jezdce zároveň eliminuje hrozbu ... ♖c4–e4+. Po 15... ♖c4 následuje 16. ♗e3 ♖a4 17. ♖b1 ♖xa3 18. ♗b5 s útokem.

„Včasné a dobře zahrané!“ (Botvinnik) „Centralizace jezdce navíc znemožňuje realizaci hrozby ♖c4–e4+. Pokud by 15... ♖c4, následovalo by 16. ♗e3! ♖a4 17. ♖b1 ♖xa3 18. ♗b5 s útokem.“ (Smyslov)

Oproti lepšímu 15. Vb1 bílý volí druhou nejlepší možnost a ztrácí pouze 0,1.

15. ♗f5D

Kromě ♖c4 hrozí také 16... ♗xd4 17. ♗xd4 ♙b5, což vede k výměně „špatného“ střelce.

Podle počítače opět první volba.

16. ♖b1!!!

Skvěle zahráno! Bílý se zdržel výměny na f5, protože v takovém případě by černé figury stály aktivněji a – co je nejdůležitější – diagonála d3–h7 by byla uzavřena. Tah v textu nejenže kryje hrozbu 16... ♗xd4 17. ♘xd4 ♙b5, což by znamenalo výměnu bělopolných střelců (což by jednoznačně hrálo do karet černému), ale zároveň nutí černého uvažovat o obraně pěšce b7. Bílý si také musel být vědom toho, že následující oběť kvality pro něj není nebezpečná.

Abychom mohli tento zdánlivě skromný tah správně zhodnotit, je třeba proniknout do pozice hlouběji. Černý obnovil hrozbu ... ♗c4 a zároveň by rád vyměnil bělopolné střelce po 16... ♗xd4 17. ♘xd4 ♙b5. Výměna na f5 je nevýhodná, protože druhý jezdec z f8 by tak získal příjemné pole na e6. Zahraný tah nejen kryje hrozby černého, ale zároveň vytváří předpoklady pro útok.

„Brilantní. Bílý zde musel vidět, že následující oběť kvality není nebezpečná,“ (Botvinnik). V případě 16. ♗xf5? exf5 by diagonála d3–h7 byla zablokována a jezdec z f8 by získal vhodné pole e6.

Podle počítače až třetí možnost, srovnatelně o něco lepší bylo 16. f3 nebo 16. Be2.

16. ♗c4?

Obě varianty – 16... ♗xd4 17. ♘xd4 b6 18. ♙d3, a 16...b6 17. g4 ♗xd4 18. ♘xd4 ♗xa3 19. ♙d3 – vypadají dobře pro bílého. Nicméně je možné, že právě druhou variantu měl černý zvolit. Černý se rozhoduje pro lákavou oběť kvality, ale při tom podceňuje 21. tah bílého v jedné z variant (21. ♖f1).

Osudová myšlenka, protože protihra černého se setkává s elegantním vyvrácením. Lepší bylo 16...b6 17. g4 ♗xd4 18. ♘xd4 ♗xa3, i když po 19. ♙d3 má bílý nespornou výhodu.

„Zkázonosná myšlenka. Protihra černého narazila na elegantní vyvrácení,“ (Smyslov). Podle obou soupeřů bylo lepší 16... b6 (16... ♗xd4 17. ♘xd4 b6 18. ♙d3) 17. g4 ♗xd4 18. ♘xd4 ♗xa3 19. ♙d3, i když i tato pozice je příznivá pro bílé.

Preferovaná možnost počítače je 16. ...b6 a bílý má výhodu +1,5. Po tahu v partii má bílý výhodu 2,4.

17. ♗xf5 exf5 18. ♖xb7 D

Podle počítače preferované tahy (tahy první volby).

18. ...♗e4+

Roztržitost. Samozřejmě, když jsem zahrál 16... ♗c4, měl jsem v hlavě nejpřesnější pořadí tahů – ale nějak jsem zapomněl na hrozbu ♗b8+. Abych byl spravedlivý, je třeba dodat, že i po dříve zamýšleném pokračování 18... ♗xg5 se černý ocitá ve složité pozici. Po 18... ♗xg5 19. hxg5 Re4+ 20. ♙e2! (ale ne 20. Kd1 ♗xa3 21. ♖b1 ♗e6 22. ♗a6 ♗d4+ s věčným šachem) 20...Ng6 (špatné je 20... ♗e6 21. g6) 21. ♖f1! – právě sílu tohoto tahu jsem nedokázal docenit – 21... ♙c6 (pokud 21... ♗f4, pak buď 22. ♗a6 nebo 22. ♗b5) 22. ♗b8+ (nebo 22. ♗b3 ♗d4) 22... ♖e7 23. ♗a6 Černý má pouze problematické šance udržet koncovku. Zbytek této „partie“ už mohl být vlastně vynechán.

Černý mohl partii prodloužit, ale ne zachránit, tahem 18... ♗xg5, po kterém by po 19. hxg5 ♗e4+ 20. ♙e2 ♗g6 (nebo 20... ♗e6 21. g6! fxg6 22. ♗h8+ ♖e7 23. ♗h7+ atd.) 21. ♖f1! ♗f4 22. ♗a6 bílý zůstává s výhodou kvality navíc.

„S roztržitostí jsem jednoduše zapomněl na hrozbu ♗b8+. Nicméně i s plánovanou odpovědí 18... ♗xg5 by se černý ocitl ve složité pozici po 19. hxg5 ♗e4+ 20. ♙e2! ♗g6 (20... ♗e6? 21. g6! fxg6 22. ♗h8+ ♖e7 23. ♗h7+) 21. ♖f1! (tento tah jsem podcenil) 21... ♙c6 (21... ♗f4 22. ♗a6) 22. ♗b8+ ♖e7 23. ♗a6, a černý by měl jen malé šance na záchranu v koncovce.“ (Botvinnik)

Po nejlepším 18.... Rxg5 by měl bílý výhodu 2,6. Po tahu v partii se mu výhoda zlepšila o 0,7.

D 19. ♗xe4!!!

Tato spektakulární oběť dámy rozhoduje o výsledku tohoto krátkého, ale bouřlivého boje. Černý král se ocitá v matové síti.

„Účinná oběť dámy, která objasňuje situaci. Bílý získává materiál, protože jinak by černý král spadl do matové sítě,“ (Smyslov). Slovy Botvinnika: „další boj už nebyl nutný.“

Nejlepší volba podle počítače.

19. ... dxe4

První volba počítače byla 19.... Fxe4 s výhodou pro bílého 3,7. Po braní v partii počítač ukazuje výhodu 4,6.

20. ♖b8+ ♙c8 21. ♙b5+ ♖xb5

Samozřejmě ne 21... ♗d7 22. ♖xc8+, ale nyní bílý snadno vyhrává využitím svého volného h-pěšce.

21... ♗d7? 22. ♖xc8+

22. ♖xb5

Tahy první volby podle počítače. Bílý má již výhodu 5,0.

22. ... ♗e6

Podle počítače až tah třetí volby, nicméně oproti nejlepší možnosti s hodnocením 5,2 v hodnocení ztrácí pouze 0,1.

23. ♙f6

Podle počítače nejlepší 23. Rh3 (+5,4), po tahu v partii bílý sice část své rozhodující výhody ztratil, nicméně si uchoval stále rozhodující výhodu (+4,3) při nejlepší odpovědi černého.

23. ♖xg2 24. h5 ♙a6 25. h6

Nejlepší sekvence tahů podle počítače. V konečné pozici má bílý výhodu +5,1.

Černý se vzdal.

Bez pochyb nejlepší Smyslovův výkon v zápase.

Postoupilý pěšec h směřuje k poli proměny. „Nejlepší partie Smyslova v zápase,“ (Botvinnik).

6.1 Komentář k analýze vlastní partie (Botvinnik, Smyslov)

Tabulka 1 představuje kvantitativní rozbor komentářů dvou legendárních šachových velmistrů – **Michaila Botvinnika** a **Vasilije Smyslova** – k 9. partii jejich zápasu o titul mistra světa, sehrané roku 1954 v Moskvě. Analýza se zaměřuje na to, které tahy byly komentovány, kým a jak rozsáhle, přičemž se počítá počet znaků vč. mezer (znaková délka komentáře) věnovaných každému jednotlivému tahu.

Každý sloupec reprezentuje jeden tah (resp. dvojtah: bílý + černý), tabulka rozlišuje:

- **barva** (B = bílý, Č = černý),
- **počet znaků vč. Mezer komentáře Botvinnika** (řádek *Botvinnik*),
- **počet znaků komentáře Smyslova** (řádek *Smyslov*),
- a zda se danému tahu věnovali **oba hráči současně** (řádek *Stejně komentáře*, označeno číslem 1).

Komentáře, které byly učiněny **pouze jedním z hráčů**, jsou vizuálně označeny **modře** (v originálním grafickém znázornění), zatímco **tahy komentované oběma** jsou zvýrazněny **zeleně**, respektive v této textové verzi jedničkou ve třetím řádku.

Tabulka 1: Komentáře Botvinnika a Smyslova k jejich vzájemné

Tah	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Barva	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	
Botvinnik	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	773 124	0 0	0 0	0 0	551 0	25 0
Smyslov	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	128 106	0 0	235 292	0 0	0 0	240 78	299 0	0 0
Kom.- stejný tah	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	1 1	0 0	0 0	0 0	1 0	0 0

Tah	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Barva	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č	B Č
Botvinnik	68 0	101 0	243 0	450 290	0 0	664 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	45 0
Smyslov	0 0	269 0	126 0	367 168	0 0	221 122	0 0	0 0	94 0	0 0	0 0	0 0	0 0
Kom.- stejný tah	0 0	1 0	1 0	1 1	0 0	1 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0

Tabulka 1 zachycuje podrobný rozbor komentářů, které k jednotlivým tahům jejich vzájemné partie poskytli velmistři Michail Botvinnik a Vasilij Smyslov. Z hlediska celkového počtu komentovaných tahů je Smyslov o něco aktivnější – komentuje 14 tahů, zatímco Botvinnik komentuje tahů 11. Zajímavé však je, že Botvinnikovy poznámky jsou výrazně obsažnější: celkový počet znaků jeho komentářů (bez mezer) činí 3334, zatímco Smyslovových 2745. To napovídá, že i při menším rozsahu komentovaných tahů poskytl Botvinnik podrobnější, analyticky bohatší rozbor.

Oba hráči komentovali stejný tah celkem v osmi případech. Tyto případy shody lze považovat za indikaci momentů, které oba považovali za klíčové, a tedy hodné zvláštní pozornosti. Zároveň však většina komentářů přichází pouze z jedné strany, což svědčí o rozdílném vnímání významnosti jednotlivých momentů partie – nebo o odlišném přístupu k vlastní reflexi a ke kritice soupeřových tahů.

Rozložení komentářů v průběhu partie jasně ukazuje, že největší koncentrace zájmu obou hráčů nastává v rozmezí tahů 14 až 18. V této fázi partie dochází ke kumulaci rozsáhlých poznámek z obou stran – Botvinnik například velmi podrobně komentuje tahy 15 (243 znaků), 16 (450 znaků) a 18 (664 znaků), zatímco Smyslov se výrazně vyjadřuje k tahům 14 (269 znaků), 16 (367 znaků) a 18 (221 znaků). Právě zde lze tedy identifikovat stěžejní fázi partie, v níž se hra pravděpodobně začala lámat a nabývala zásadního strategického nebo psychologického směru.

Další kvantitativní data:

- **Ve většině případů (6 z 8)** byla volba hráčů v souladu s doporučením počítače nebo jen s minimální odchylkou.
- Největší rozdíl (tah 18) se týká **kritiky tahu ♞e4+**, kde oba hráči uznávají, že existovalo lepší řešení (♞xg5) — počítač zde ztrátu hodnotí na **+0.7 pěšce**.
- Pouze u tahu 16 (♞b1) volili hráči tah, který engine vyhodnotil jako třetí nejlepší (ztráta -0.2), přesto jej oba označili za brilantní.“
- V konfrontaci s hodnocením s počítačem lze říci, že komentátoři měli velmi dobrý odhad: většina jejich rozhodnutí byla blízko optimu nebo správně kritizována, když byla suboptimální.

Závěrem lze říci, že tato kvantitativní analýza komentářů odhaluje nejen strukturu partie, ale i osobnostní a stylové rozdíly mezi oběma hráči. Botvinnikova analytičnost kontrastuje s větší frekvencí, ale stručnějšími poznámkami Smyslova. Shodné komentáře pak ukazují, že navzdory rozdílným stylům byli schopni identifikovat podobně významné okamžiky. Tabulka tak nabízí cenný podklad nejen k šachové analýze samotné partie, ale i k porozumění přístupu obou mistrů ke hře a jejímu hodnocení.

Z hlediska emoční a interpretační analýzy lze tón komentářů rozdělit následovně:

- **Souhlasný:** 4 (např. dominance, brilantnost, strategická síla)
- **Kritický:** 2 (výhrady k ♘d7 a ♙e4+)
- **Reflexivní:** 1 (tah 11 — zmínky o intuici, zkušenosti, preferencích)
- **Neutrální:** 1 (např. zmínky o alternativách)

Smyslov častěji používá **popisný a strategický jazyk** (např. „centralizace“, „obrana“, „síla tahu“), zatímco **Botvinnik** přidává i **psychologický kontext** (zkušenost, připravenost, přechod mezi variantami). Je to pochopitelné, protože Botvinnik partii pohrál. Odsud je možné udělat **důležitý závěr**: prohrané partie (asi v mnohem větší míře než partie vítězné) poskytují důležitý materiál nejenom pro technicistní analýzu vlastních partií, ale především pro psychoanalýzu. Prohrané partie jsou proto nutné a užitečné nejenom z hlediska šachového, ale i osobnostního růstu. Jelikož pravděpodobnost porážky je vyšší ve hře proti silnějším soupeřům (kteří před nás staví hlubší problémy a výzvy), neměli bychom se z hlediska zájmu o pochopení vlastní hry a rozhodování těmito střetnutím vyhýbat.

Oba hráči se intuitivně zastavily u klíčových okamžiků, a to bylo potvrzeno i enginem. Společné komentáře se vyskytují:

- V kritických momentech přechodu mezi střední hrou a útokem (14–16)
- Při zásadním zvratu v partii (18–19)
- A u pozice po teoretické debatě (10–11)

Z hlediska emočního ladění a „hloubky“ komentářů. Botvinnik (jako poražený) častěji používá hodnocení typu „brilantní“, „zásadní“, „bezpečné“, často s nádechem strategické jistoty nebo nespokojenosti („zapomněl jsem na hrozbu“). Smyslov je věcný, ale zároveň vyzdvihuje **sílu jednotlivých figur** („krytí slabin“, „dominance diagonál“, „centralizace“). V tahu 18 se Botvinnik **otevřeně přiznává ke svému pochybení** (roztržitost) — typické pro sebereflexivní styl. Komentáře nejsou čistě technické — odráží i osobnostní rysy a kognitivní rámec obou mistrů.

Mezi komentátory partie panují **výrazné rozdíly ve způsobu a konzistenci používání hodnotících symbolů** (!, ?, !?, ?!):

- **Botvinnik** nepoužívá vůbec znak „?“ pro označení chyb, i když na ně **slovně upozorňuje**. To činí jeho komentáře místy nejednoznačné – čtenář si musí chyby domýšlet z kontextu. Jeho styl je analytický, ale méně didaktický.
- **Smyslov** rovněž **nevyužívá znak „?“**. Hodnotí tahy spíše popisně a s důrazem na praktickou funkci a zkušenost. Naproti tomu tahy, které považuje za silné nebo strategicky významné,

označuje **jedním vykřičníkem (!)** – například **14. ♗g5!**. Přesto je třeba poznamenat, že tento tah **nepovažuje výslovně za brilantní**; k tomu přistupuje zdrženlivěji.

- **Kasparov** naopak pracuje se symboly **konzistentně a systematicky**. Jako jediný z trojice označuje chybné tahy znakem „?“ a odlišuje i nuance jako „!?“ nebo „!!“, čímž dodává komentářům vyšší čitelnost a srozumitelnost. Tah 14. ♗g5 rovněž hodnotí jako !, ale **skutečně brilantním** označuje až 19. ♔xe4!!, což je v souladu i se Smyslovovým komentářem („účinná oběť dámy“). Přesto se nejedná o obtížně naležitelný tah – hodnota je spíše symbolická.

Z toho plyne, že přesnost a instruktivní hodnota komentářů je v tomto ohledu nejvyšší u Kasparova, zatímco Botvinnik a Smyslov zůstávají více v rovině narativní, historické či intuitivní reflexe.

Všichni tři komentátoři umisťují jiným způsobem diagramy (jejich použití v knižní monografii může mít různé funkce a důvody, ale uvažujme, že použití diagramů zdůrazňuje určité klíčové okamžiky v partii tak, jak je chápou komentátoři). V komentované partii se ukazuje, že diagramy jsou rozmístěny ve chvílích, kdy pozice nabývá na taktickém nebo strategickém významu.

Například:

- **Po tahu 11.** ♗f3 – zvýraznění pozice, která se objevila i v předchozích historických partiích.
 - **Po 15.** ♗d4 – centralizace jezdece a neutralizace taktické hrozby.
 - **Po 19.** ♔xe4!! – rozhodující okamžik s obětí dámy, který zásadně mění vývoj partie.
- **Botvinnik** využívá diagramy k dokumentaci svých pochybností nebo momentů, kdy selhal v přesnosti.
 - **Smyslov** se přes diagramy vrací k původním variantám a srovnává je s tím, co se stalo.
 - **Kasparov** (v poznámkách doplněných sekundárně) používá diagramy pro **didaktické zvýraznění** – často ve spojení s engine hodnocením.

Z hlediska **stylu a analytické hloubky** **Botvinnik** analyzuje partie se silným **zaměřením na objektivitu** a častým odkazem na **tréninkové přípravy** nebo dřívější zkušenosti. Nebojí se přiznat omyl, ale jeho tón zůstává věcný a technický. Smyslov komentuje často více z hlediska **praktické účinnosti tahu**, včetně psychologického aspektu. Zaměřuje se na to, **co „viděl“ při partii a co tím chtěl dosáhnout**. **Kasparov** nabízí **syntetický pohled** kombinující historii, engine hodnocení a taktické rozборы. Často přináší i poznámky k variantám, které nebyly sehrány, ale měly potenciál změnit vývoj partie.

Každý autor tak přistupuje ke komentování partie **nejen jako ke klasické analytické činnosti**, ale jako k **způsobu sebereflexe**. **Botvinnik** chápe analýzu jako **součást tréninkového procesu a nástroj sebekritiky**. **Smyslov** více přiznává **intuici** a komentuje s odstupem – reflektuje své myšlenkové pochody v průběhu hry.

V každém případě tato „případová studie“ ilustruje, jak různí hráči (stylově rozdílný, z pozice vítěze, poraženého, nezávislého glosátora atd.) mohou přistupovat ke komentování vlastních partií.

7 PARTIE SVĚŘENCŮ JAKO DIDAKTICKÝ NÁSTROJ V ŠACHOVÉM TRÉNINKU

V šachovém tréninku se tradičně čerpá z partií mistrů a klasických příkladů, které slouží jako modelové situace pro rozvoj správného strategického a taktického myšlení. Tyto příklady mají bezpochyby velkou výukovou hodnotu, avšak často zůstává stranou jiný, neméně cenný zdroj – partie samotných svěřenců. Právě ty v sobě nesou autentické rozhodovací momenty, chyby i náhlé nápady, které jsou hluboce propojené s reálnou úrovní a aktuálními potřebami konkrétního hráče.

Tato kapitola si klade za cíl ukázat, jak lze partie svěřenců systematicky využít jako výukový nástroj – a to nejen v individuálním, ale i skupinovém tréninku. Vychází přitom z dvou základních metodických přístupů, známých i z obecné pedagogiky. Oba přístupy předpokládají, že hráč sám zanalyzuje svou partii, reflektuje své myšlenky a pokusí se formulovat klíčové momenty.

V prvním přístupu zůstává hlavní didaktická iniciativa na straně trenéra. Ten převezme hráčovy analýzy, doplní je svými komentáři a na jejich základě vytvoří tematicky strukturovaný výukový materiál. Vybrané fragmenty z partií se pak stávají součástí tréninkových lekcí, ať už zaměřených na taktiku, strategii, propočet nebo rozhodování v typových pozicích.

V druhém přístupu se trenér staví do role facilitátora a přenáší odpovědnost na samotné hráče. Ti dostávají za úkol připravit z vlastních partií výukové lekce – buď monotematické (např. výměna správného obranného postupu v mírně horší pozici), nebo různorodé – a vést je před svými spoluhráči. V tomto modelu se hráči učí nejen šachově, ale rozvíjejí i schopnosti sebereflexe, prezentace a didaktického myšlení.

Oba přístupy – jak trenérsky řízený, tak hráčem vedený – mají v šachovém rozvoji své místo. Jejich střídáním a kombinací lze dosáhnout většího zapojení svěřenců do procesu učení, hlubšího pochopení vlastních chyb a také větší motivace k dalšímu tréninku.

7.1 Trenér v akci: konstrukce výukové hodiny z partií svěřenců

Trenér v této roli nevystupuje jen jako komentátor nebo hodnotitel, ale stává se **průvodcem** – vyhledává klíčové fragmenty z odehraných partií (často s pomocí šachových enginů), hodnotí rozhodující momenty a vytváří na jejich základě **testové úlohy**, obdobné těm, které známe z populární publikace *Zahrajte si šachy s velmistry* od Vlastimila Horta a Vlastimila Jansy⁷. Fragmenty jsou voleny selektivně, s ohledem na metodický záměr: rozvoj propočtu, strategického myšlení, rozpoznání slabin, či pochopení typových pozic.

Představme si hypotetickou, ale o to zajímavější situaci. Legendární Garri Kasparov není pouze bývalým mistrem světa a šachovým velikánem, ale současně i trenérem — mentorem svých dvou svěřenců, kterými nejsou nikdo menší než Botvinnik a Smyslov. V jeho rukou se právě ocitla jejich vzájemná partie, kterou se hráli s velkým nasazením a taktickou i strategickou hloubkou. Kasparov se rozhodne, že tuto partii využije jako výchozí bod pro další tréninkové setkání, jehož se zúčastní mimo nich i další mladí šachisté z klubu.

Nejdříve zadá Botvinnikovi a Smyslovovi úkol: zanalyzujte partii, připojte své komentáře, co jste cítili, proč jste hráli to či ono, a zašlete mi své poznámky. Oba tak učiní – a každý po svém, s důsledností i osobním stylem. Kasparov však nezůstane jen u pasivního přijetí jejich reflexí. Využije svůj „kouzelný proutek“ – metaforický dar, který mu umožňuje překročit

⁷ HORT, Vlastimil, a Vlastimil JANSA. *Zahrajte si šachy s velmistry*. Praha: Olympia, 1975. 237 s.

hranice času a nahlédnout do budoucnosti, do éry, kdy lidé už se stroji nebojují, ale učí se s jejich pomocí.

S pomocí šachového enginu zkontroluje předložené varianty, identifikuje nepřesnosti i opomíjené možnosti, doplní hlubší poziční komentáře a vtiskne celé partii nový rozměr. Ne jako suchý analytik, ale jako pedagog – jako trenér, který ví, že tahy jsou jen špičkou ledovce rozhodovacího procesu. V Kasparovově rukou se tak partie jeho svěřenců stává nejen předmětem korekce, ale především nástrojem výuky, prostředkem rozvoje, mostem mezi minulostí, přítomností a budoucím šachovým poznáním.

A protože je Kasparov zároveň didaktickým vizionářem, rozhodne se připravit z této partie výukovou jednotku. Vytvoří sérii fragmentů, úkolů a reflexivních zastavení, které použije při společném tréninku. Jeho cílem není pouze ukázat správná řešení, ale vyprovokovat myšlení, podnítit diskusi, odhalit vnitřní logiku pozic a přivést hráče k hlubší sebereflexi.

A jak by mohla taková tréninková jednotka vypadat? Podívejme se spolu na to.

Diagram 1: Po 5. a3 (ČNT)



1. ÚKOL: Černý má napadeného střelce a má dvě možnosti, jak toto napadení řešit: buď zahraje 5. ♗xc3 nebo 5. ♗a5.

a) Na základě databáze určete, který se v této pozici hraje častěji.

b) Najděte nějakou (jednu) vzorovou partii (za bílého) pro možnost 5. ♗xc3⁸.

⁸ Dnes se častěji hraje 5. ... ♗xc3 (Kasparov). Je zajímavé, že Smyslov považuje tento tah (nepřímo) za příčinu dalších problémů. Je pravda, že počítač mu dává do jisté míry za pravdu a ukazuje, že po sekvenci nejlepších tahů vede k výhodě bílého s hodnocením 0,7 pěšců. Na druhé straně Botvinnik se tomuto tahu ve svých komentářích vůbec nevěnuje a za nějaký „problém“ ho nepovažuje.

Diagram 2: Po 5.... ♗a5



2. ÚKOL: Černý střelec po napadení ustoupil, zachoval vazbu na jezdce, vyvíjí neustále tlak na pole d4 a snaží se rozbít pěšcový řetěz d4-e5.

- Znáte staříčkový recept Alekhina, jak „narušit“ tyto úmysly černého?
- Doložte krátkou variantou, která ilustruje možnosti bílého za použití Alekhinova tahu.
- Znáte, nějaké jiné zahájení, kde se využívá tato idea, kterou navrhl Alekhine v této variantě francouzské?⁹

Diagram 3: po 7. tahu bílého – typové motivy ve francouzské obraně



3. ÚKOL: Bílý svým energetickým (a nutno říci, že typizovaným) výpadem dámy na g4 protiútokem (nepřímo) pokryl jezdce na c3 a napadl pěšce g7. Tuto hrozbu černý nemůže úplně dobře ignorovat, protože by velmi snadno mohl přijít o věž na h8.

- Jakými třemi způsoby se černý může bránit proti hrozbě bílého, která je na stole?
- Jsou všechny tři možnosti rovnocenné nebo některou z těchto „tahů“ kandidátů okamžitě vyloučit?

⁹ Ten recept je a) 6. b4. b) Pokud černý bere obětovaného pěšce 6... cxb4 7. ♗b5 bxa3+ 8. c3 má bílý vynikající vývin jako kompenzaci za pěšce (Smyslov). c) Podobnou myšlenku najdeme např. ve volžském gambitu, kdy černý obětovává pěšce za výbornou kompenzaci, například získává volnější hru a otevřené sloupce pro své věže, na kterých může vyvinout v součinnosti s jinými figurkami (často je to střelec na g7) výborný tlak na pěšec, kteří se nachází na těchto volných sloupcích.

c) Vyhledejte v databázi partie Botvinnika, ve kterých měl tyto pozice¹⁰.

Diagram 4: **KRITICKÁ POZICE pro hru černého** (po 10. tahu bílého)



4. ÚKOL: Dostali jsme se ke kritickému okamžiku celé partie. Z komentářů k partii je zřejmé, že Botvinnik byl s pozicí obeznámen, že ji měl již dříve na šachovnici. Proto se nad svým 10. tahem ve svých komentářích ani nepozastavil, nijak svůj tak nehodnotil. Nicméně jeho rozhodnutí se nijak nezamlouvalo jeho soupeři, i když Smyslov provedený tah zhodnotil pouze slovně. V každém případě se Botvinnik nerozhodl dobře, jeho nevýhoda se po jeho tahu prohloubila, a to potvrzuje i počítač. Proved'te krátké zhodnocení této pozice.

a) Určete, zda již skončila fáze zahájení a můžeme již mluvit o střední hře.

b) Měl by se černý nějak obávat útoku proti své slabině na f7?

c) Kterou figurku postavit kam, jaké rozestavení figurek by měl černý volit, jakým způsobem by měl černý začít vyvinovat své figurky na dámském křídle? ¹¹

¹⁰ a) Černý má v této pozici čtyři možnosti, jak krýt pěšce na g7. Počítač nejlepší (dává hodnotu bílému 0,6) považuje 7... ♖f8, dále 7...g6 (+1,1) a nejhorší možnost 7... ♗e7. Černému zbydou oči pro pláč po zdánlivě efektivním dvojím úderu 7... ♖c7, protože když nic jiného bílý může ujet jezdcem z napadení např. na e2 (♗ce2) a atakovat jak střelce na a5, tak i pěšce na g7, b) Černý může mít podvědomě zábrany táhnout králem v zahájení (poměrně brzy si bere možnost rošovat). Zde jsou třeba určité znalosti a obeznámenost se strukturami podobných pozic: král je relativně v bezpečí na tomto poli, centrum je uzavřené (zde se nabízí uvést didaktický poznatek, že v pozicích s uzavřeným centrem nemusí být prioritou „uklidit“ krále, nejméně se chce dělat tah 7... g6, který zjevně oslabuje černé pole a nemusí se chtít bez předchozí znalosti dělat, tah 7... ♗e7 obětovává oba pěšce na královském křídle, je zapotřebí mít o těchto pozicích určitou typizovanou znalost (např. v této pozici se ukáže rozhodující síla volného pěšce h.

¹¹ A) Zahájení ještě neskončilo, to končí zpravidla až tehdy, když jsou vyvinuty figurky a skrytý král. To ještě v této pozici není zdaleka naplněno, černý stojí před rozhodnutím, jak rozmístit své figurky na dámském křídle. b) Botvinnik se však v tomto ohledu nerozhodl správně. Domníval se, že je třeba „prudící“ bílou dámu, která je nebezpečně blízko jeho králi a mohla by například ve spolupráci s ♗g1 vytvořit jeho monarchovi nějaké problémy, vyhnat ze svého tábora, a to byla mýlka, která ovlivnila jeho další tah. c) Černý asi volit, kterou figurku dámského křídla vyvinout a kam. Všechny chtějí jít ven a na nějaké rozumné místo. Zpravidla by dáma (jako nejsilnější figurka) měla jít do hry jako poslední po jiných figurkách. Tak to nám zužuje prostor pro rozhodnutí a měly bychom táhnout jinou nevyvinutou figurou dámského křídla. Kterou? Střelec má pouze jeden tah a bude táhnout pouze na d7 pouze s jediným cílem: aby uvolnil černému králi cestu k rošádě. To však není na pořadu dne, proto by měl nejdříve táhnout černý jezdec na b8. Ale kam? Ze svých analýz se Botvinnik rozhodl pro pole d7 (rozhodnutí podložené jeho dřívějšími analýzami) však nebylo správné, přirozenější aktivnější ♗bc6 bylo jasné, jak ukazuje Kasparov. Tento tah by asi zahrál nejspíš ten, co není s „taji“ a jemnostmi této pozice hlouběji obeznámen, ostatní rozhodnutí si žádají větší znalosti (např. vycházející z vlastní analýzy).

Diagram 5: po 12. tahu černého (plán bílého)



5. ÚKOL: Co byste zde zahráli na místě bílého?¹²

Diagram 6: Po 14. tahu černého (profilaxe proti hrozbám černého)



6. ÚKOL

- Co by rád hrál černý v této pozici? (jaká je jeho hrozba, plán)?
- Jak by se bílý měl nejlépe bránit úmyslu černého? (doložte to krátkou variantou)¹³.

¹² V této pozici je centrum (a pěšcová struktura) do jisté míry „stabilizovaná“. Bílí tedy uvažuje o svých dalších plánech. Vzhledem k relativně pevnému centru je postavení krále relativně pevné a bezpečné (proto nemá příliš smysl pro něj hledat bezpečnější místo třeba na královském místě či na dámském, kde je ten pěšcový kryt děravý jako elementál. Vzhledem k tomu, že cesta pro pěšce h je volná a vyčištěná jako silnice za covidu, plán bílého je na světě. Pěšec h se rozbíhá k poli proměny, bílý hraje 13. h4 a bílý pěšec na své cestě ke své vysvěné proměně v dalším tahu může být ještě podpořen vývinovým 14. g5.

¹³ Bílý zahrál 15. d4! Centralizace jezdecke znemožňuje realizaci hrozby c4–e4+. Pokud by 15... c4, následovalo by 16. e3! a4 17. b1 xa3 18. b5 s útokem (Smyslov, Kasparov).

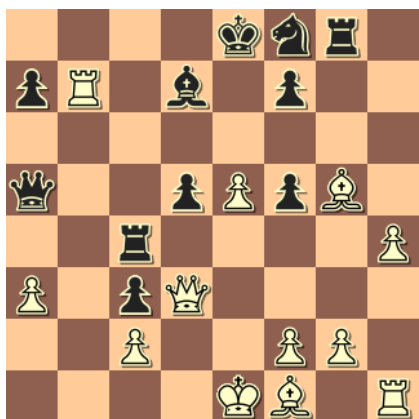
Diagram 7: Rozhodovací dilema



7. ÚKOL: Bílý se rozhodl na scestí. V této pozici musí počítat a hodnotit.

- Čím černý v této pozici hrozí, resp. co by zahrál, kdyby byl nyní na tahu?
- Jak se proti tomu může bránit?
- Co přitom musí počítat a zhodnotit?¹⁴

Diagram 8: Po 18. tahu bílého (PROPOČET VARIANT)



8. ÚKOL: Již při svém 16. ♖b1! musel bílý předjímat oběť kvality v 18.... ♗xg5.

- Propočítejte, jak bude bílý reagovat na tuto oběť kvality.
- V partii se Botvinnik trochu „zapomněl“ a zahrál 18. ♗e4+? a hned se dostal do zjevně prohrané pozice. Jaká byla odpověď bílého na tento „nemoudrý“ šach?¹⁵

7.2 Další didaktické možnosti využití partií svěřenců

Jedním z nejefektivnějších způsobů, jak zvýšit angažovanost hráčů ve výuce a současně rozvíjet jejich šachové i metakognitivní dovednosti, je aktivní práce s jejich vlastními partiiemi

¹⁴ a) Černý obnovil hrozbu ... ♗c4 a zároveň by rád vyměnil bělopolné střelce po 16... ♗xd4 17. ♖xd4 ♗b5. b) Brání se výměně střelců ve zmíněné variantě tahem 16.... ♖b1! c) musí počítat a hodnotit oběť kvality (viz další úkol).

¹⁵ a) S roztržitostí jsem jednoduše zapomněl na hrozbu ♗b8+. Nicméně i s plánovanou odpovědí 18... ♗xg5 by se černý ocitl ve složité pozici po 19. hxg5 ♗e4+ 20. ♗e2! ♗g6 (20... ♗e6? 21. g6! fxg6 22. ♗h8+ ♗e7 23. ♗h7+) 21. ♗f1! (tento tah jsem podcenil) 21... ♗c6 (21... ♗f4 22. ♖a6) 22. ♗b8+ ♗e7 23. ♖a6, a černý by měl jen malé šance na záchranu v koncovce. (Botvinnik). b) Po 18. ♗e4+ bílý hraje 19. ♖e4!! dxe4 20. ♗b8+ ♗c8 21. ♗b5+ ♖xb5 22. ♗xb5 +.

v rámci skupinového tréninku. Tento přístup staví na autenticitu materiálu, na emoční poutavosti vlastních rozhodnutí a chyb, a nabízí hned několik metodických forem, jak s tímto typem materiálu pracovat.

7.2.1 Skupinové řešení fragmentů

Svěřenci mohou být vyzváni, aby ze svých sehraných partií – buď bezprostředně po jejich odehrání, nebo na základě pozdější analýzy – vybrali fragmenty, které považují za strategicky zajímavé, naplněné taktikou či obsahující určité rozhodovací momenty. Tyto pozice slouží jako výchozí bod pro skupinovou diskusi a analýzu, přičemž trenér může navrhnout jejich rozdělení podle tematických okruhů, jako jsou:

- taktika a propočet variant,
- strategická rozhodnutí a plánování,
- přechody mezi fázemi hry (např. přechod ze střední hry do koncovky),
- psychologické momenty, kdy hráč ztrácí objektivitu,
- typické nebo modelové koncovky, které lze dále zobecňovat.

Tato forma práce podporuje hlubší sebereflexi hráčů a umožňuje skupinové hledání různých pohledů a řešení, čímž se rozvíjí šachové myšlení i schopnost argumentace.

7.2.2 Tvorba tematických lekcí trenérem

Alternativní přístup spočívá v tom, že trenér sám převezme vybrané fragmenty od hráčů a použije je jako základ pro tvorbu tematicky zaměřené tréninkové lekce. Tím vzniká materiál, který je výrazně blíže aktuální úrovni hráčů než anonymní příklady z knih nebo databází. Takové pozice totiž nejen odrážejí konkrétní nedostatky a vzorce myšlení jednotlivých členů skupiny, ale zároveň působí silně motivačně – protože „to je z méj partii“, „tohle se stalo mně“, „na tohle si pamatuju“. Výsledný trénink tak má vyšší edukativní účinek i větší emocionální náboj.

Tematická lekce může být strukturována podle vybraného tématu (např. „nesprávné plánování v pozicích s nestejnobarevnými střelci“ nebo „nástrahy přechodu do věžové koncovky“) a doplněna o otázky, varianty „co kdyby“, nebo i malý test, ve kterém mají hráči vybrat nejlepší tahy či ohodnotit pozice.

7.2.3 Delegování vedení tréninku na svěřence

Ještě vyšší úrovní autonomie a zároveň výzvou pro rozvoj didaktických dovedností hráčů je situace, kdy svěřenci sami přebírají vedení části tréninku. Například mohou být požádáni, aby připravili tematický blok na základě vlastních partií – například věnovaný věžovým koncovkám, typickým strategickým chybám nebo zajímavým taktickým obrátům. Mohou sestavit vlastní sbírku pozic, vytvořit testové otázky pro skupinu, připravit komentovanou prezentaci či vést diskusi nad klíčovým rozhodnutím.

Tento přístup má řadu výhod: hráči se učí strukturovat své poznání, reflektovat vlastní přístup k partii a zamýšlet se nad tím, jak své zkušenosti předat dál. Současně rozvíjejí měkké dovednosti – schopnost vystupovat před skupinou, formulovat myšlenky a přijímat zpětnou vazbu. Z hlediska šachového rozvoje je důležité, že hráči se učí přemýšlet „jako trenér“ – tedy nejen jak tah zahrát, ale i jak ho vysvětlit, obhájit a konfrontovat s alternativami.

Celkově lze **přínosy začlenění vlastních partií do tréninkových lekcí** shrnout následovně:

- **Vysoká míra relevance:** úlohy a pozice vycházejí z reálné zkušenosti svěřenců, nikoli z „umělých“ (umělých) příkladů.
- **Podpora motivace:** hráči jsou aktivně vtaženi do tvorby výukového obsahu, což posiluje jejich zájem i odpovědnost.

- **Rozvoj analytických a prezentačních dovedností:** obzvláště v případě skupinového řešení úloh nebo samostatného vedení tréninkové části.
- **Větší samostatnost a sebereflexe:** vlastní partie se stávají nástrojem k hlubšímu pochopení chyb i správných rozhodnutí.
- **Praktický trénink rozhodování:** skrze testové otázky, scénáře typu „co kdyby“ a diskusi nad variantami bílého a černého.

Tento přístup mění původně introspektivní aktivitu analýzy vlastní partie v nástroj kolektivního učení, rozšiřuje spektrum tréninkových metod a posiluje úlohu hráče jako aktivního spolutvůrce svého rozvoje.

8 ROLE TRENÉRA A HRÁČE V ANALÝZE VLASTNÍCH PARTIÍ: PARALELA LES-STROM

V tréninkové praxi se můžeme setkat s překvapivým jevem: trenér, který vede silného hráče, může být podle ratingu nebo výkonnosti na šachovnici výrazně slabší. To však neznamená, že nemá svému svěřenci co nabídnout. Příkladem může být francouzský velmistr Laurent Fressinet, který dlouhodobě spolupracoval s Magnusem Carlsenem jako jeho sekundant¹⁶. Přestože mezi nimi existoval jasný výkonnostní rozdíl, Fressinet byl klíčovým členem týmu, protože dokázal poskytovat nadhled, strukturovat přípravu a přinášet nové impulzy z jiného úhlu pohledu. Podobné jevy známe i z jiných oblastí: špičkoví sportovci často spolupracují s kouči, kteří nejsou mistry v dané disciplíně, ale mají schopnost vést proces učení a růstu.

Tato situace odhaluje zásadní rozdíl mezi tím, **jak přistupuje k analýze svých partií samotný hráč a jak k nim přistupuje trenér**. Hráč se ponořuje do jednotlivých rozhodnutí, do konkrétní partie, jejích emocí a vnitřních pohnutek. Sleduje *strom* – každý tah, každou větev propočtu. Trenér oproti tomu pozoruje *les* – sérii partií, dlouhodobé tendence a vzorce chování. Jejich perspektivy se liší, ale právě tato komplementarita je základem efektivního tréninkového vztahu. Následující dvě podkapitoly představují specifika obou těchto přístupů.

8.1 Makropohled trenéra: vnímat les a hledat vzorce

Trenér přistupuje k analýze s odstupem. Jeho cílem není rozklíčovat každý jednotlivý tah, ale porozumět hernímu stylu, rytmu a vývoji hráče jako celku. Sleduje desítky či stovky partií, aby identifikoval hlubší vzorce: jak hráč rozvíjí figury, kdy nejčastěji chybuje, jaký má vztah ke konkrétním typům pozic (otevřené vs. uzavřené, dynamické vs. statické), jak zvládá časový tlak, nebo jak reaguje na nepříznivý vývoj partie. Cílem trenéra je najít **vysvětlení, které přesahuje jednu konkrétní partii**, a nabídnout hráči cestu k systematickému zlepšení.

Tento přístup je blízký roli kouče či mentora – nejde o poskytování řešení, ale o nastavování rámce, v němž se hráč může rozvíjet. Trenér může upozornit na přehlížené souvislosti (např. že většina chyb přichází v 21.–25. tahu), navrhnout změny v tréninkovém režimu, doporučit výměnu repertoáru nebo upozornit na psychologické vzorce (např. podcenění slabších soupeřů). **Zatímco hráč žije v jednotlivých partiích, trenér mapuje jejich krajinu.**

Trenérský makropohled navíc umožňuje klást důležité otázky: Zlepšuje se hráč v čase? Opakují se určité typy chyb? Funguje nastavený trénink? Je potřeba změnit režim přípravy? Tímto způsobem může být trenér velkým přínosem i tam, kde jeho konkrétní herní síla nestačí na přímé poražení svěřence.

8.2 Mikropohled hráče: soustředit se na jednotlivý strom

Z pohledu hráče představuje každá partie intenzivní osobní zážitek. Každé rozhodnutí, každé dilema a každá chyba jsou prožívány naplno. Analýza slouží k pochopení sebe sama v konkrétním okamžiku: proč jsem se rozhodl pro tento tah? Proč jsem opustil tlak, i když jsem měl iniciativu? Proč jsem začal hrát pasivně, přestože pozice nebyla horší? Tento typ zkoumání vede k hluboké introspekci a zlepšení praktické rozhodovací schopnosti.

¹⁶ Grigoryan, A., 2025. *The Untold Stories of Carlsen & Kramnik* | GM Laurent Fressinet on ChessMood Podcast [podcast episode]. *ChessMood Podcast*. Available at: <https://podcasts.apple.com/cz/podcast/the-untold-stories-of-carlsen-kramnik-gm/id1685445424?i=1000711128670> [Accessed 21 Jun. 2025].

Mikropohled je **nezbytný pro rozvoj přesnosti, intuice a schopnosti orientovat se v konkrétních pozicích**. Zaměření se na jednu partii umožňuje hluboký průnik do pozice – do myšlenkových procesů, propočtových chyb, psychologických reakcí na tahy soupeře. Hráč si osvojuje dovednost identifikovat klíčové momenty, přechody mezi fázemi hry a hodnotit, kde došlo k posunu ve výhodě či nevýhodě.

Zároveň je analýza jedné partie místem učení se z vlastních chyb. Nejde o abstraktní poznatek, ale o konkrétní selhání či úspěch, který má pro hráče emoční hodnotu. **Mikropřístup posiluje schopnost hráče uvědomit si vlastní rozhodovací stereotypy** a reagovat na ně – ať už se jedná o příliš rychlé tahy, nerozhodnost, náchyllost k panice, nebo sklony k přílišné pasivitě.

8.3 Syntéza: spojení dvou světů

Úspěšný tréninkový proces vzniká právě tehdy, když se tyto dvě perspektivy propojí. Hráč přináší intenzitu prožitku a ochotu ponořit se do jednotlivostí, trenér přináší nadhled, strukturu a schopnost formulovat obecné závěry. **Trenér může poskytnout rámec, který pomáhá hráči porozumět vlastním partiím v širších souvislostech** – a hráč naopak obohacuje trenéra o vhled do konkrétní rozhodovací reality.

Podobně jako v přírodě nelze pochopit les bez znalosti jednotlivých stromů a zároveň nelze rozumět stromu bez znalosti lesa, ani v šachu nelze efektivně růst bez kombinace obou přístupů. Pokud trenér a hráč dokážou tuto dynamiku uchopit, stává se analýza partií nejen prostředkem k opravě chyb, ale cestou k hlubšímu sebepoznání, strategickému růstu i lidské spolupráci.

8.4 Když hráč ví víc: proměna role trenéra

Přestože analýza partií může být společným úkolem trenéra i hráče, hlavní zodpovědnost za její preciznost, hloubku a pochopení jednotlivých rozhodovacích uzlů leží na samotném hráči. On je tím, kdo zažívá napětí konkrétní partie, kdo vnímal psychologické podněty, kdo měl v hlavě konkrétní propočty i obavy. Zvláště u výkonnostně silných hráčů by měl právě on být tím, kdo detailně zpracovává své partie, hledá alternativy, pokouší se pojmenovat chyby i intuice. Trenér může v takové situaci sloužit jako korektiv, průvodce nebo inspirátor – ale nikoliv jako hlavní analytik. Je to tedy hráč, kdo se ponořuje do **mikrosvěta své partie**, kdo nese hlavní tíhu introspekce i strukturace poznání.

Jinak je tomu u méně zkušených hráčů – typicky u dětí nebo začátečníků. Tam bývá trenérův podíl na analýze výraznější a někdy i dominantní. Pokud navíc trenér převyšuje hráče výkonnostně, může mu významně pomoci při odhalování taktických nedopatření či pozičních nejasností. Pokud však hráč výkonnostně trenéra překoná, je vhodné, aby trenér přijal jinou roli: místo zasahování do konkrétních variant nabídne právě **makroperspektivu**, pomůže najít dlouhodobé vzorce, zpřesnit sebepojetí hráče a jeho tréninkové priority. V této symbióze se rodí efektivní analytická praxe, která vede nejen ke korekci chyb, ale k hlubšímu porozumění sobě samému jako hráči. A právě toto porozumění je tím největším výstupem každé poctivě vedené analýzy.

9 ZÁVĚREČNÉ ÚVAHY

Jsem si plně vědom toho, že tato práce – svým filozofujícím, polemickým, úvahovým a teoretickým charakterem – nemusí vyhovovat všem čtenářům. Někdo může považovat navržený přístup za příliš abstraktní, málo praktický, snad i vzdálený běžné trenérské realitě. Je to legitimní pohled. Tato práce nemá ambici nabídnout jednotný návod či metodickou příručku, ale spíše inspirovat, nabídnout osobní perspektivu, otevřít nové úhly pohledu a navrhnout alternativní možnosti, jak lze k analýze vlastních partií přistupovat.

Tato práce ukazuje, že analýza vlastních partií není jednotný, jednosměrný proces. Neexistuje jediná správná cesta. Hráči i trenéři mohou volit mezi technickou precizností, introspektivní hloubkou nebo herní narativností – podle svých preferencí, cílů a schopností. Práce dává prostor rozmanitým formám analýzy: od variant a hodnocení pozic přes osobní reflexi až po dialog mezi trenérem a hráčem, který mapuje vnitřní prožívání.

Jedním z klíčových výstupů je návrh **scénáře polostrukturovaného rozhovoru**, který může trenér využít jako nástroj k hlubší práci se svěřencem. Pomáhá porozumět rozhodovacím vzorcům, emocím a psychologickému nastavení hráče/svěřence během partie. Vhodně zvolený rozhovor či jednoduchý formulář tak může nahradit nebo doplnit klasickou analýzu, zejména u hráčů, kteří se v zahlcení variantami často ztrácejí.

Zvláštní pozornost je věnována také těm, kteří si v analýze vlastních partií příliš nelibují. Práce navrhuje, jak přiblížit tuto činnost i těm, kdo raději řeší diagramy, testují se nebo hledají okamžité šachové výzvy. Pomocí tematických výřezů, sbírek chyb nebo modelových pozic lze vytvořit most mezi sebereflexí a šachovým tréninkem, který bude atraktivní i pro analyticky „neochotné“ hráče.

Zároveň si text neklade za cíl být univerzálním návodem. Neřeší například, kdy a kolik času věnovat analýze vlastních partií po jejich skončení, jak metodicky pracovat s kvalitativními daty nebo jak tyto výstupy archivovat. Pro někoho mohou navrhané metody působit přehnaně vědecky či terapeuticky. A je to tak v pořádku. Ne každý trenér musí být psychologem, ne každý hráč má čas a chuť hluboce analyzovat své partie. Podstatné je najít si vlastní přístup, který podporuje růst, motivaci a reflexi.

A právě to je hlavní poselství této práce. Není důležitá forma, ani metodika. Důležitý je **úmysl**. A dobrý trenér, i bez vědeckých ambicí, si najde způsob, jak tuto analýzu provést smysluplně. Pro každého z nás však platí slova, která tuto práci otevírají – a jimiž ji i zakončuji: „*Kdo chce zapalovat, musí sám hořet.*“

POUŽITÁ LITERATURA

Monografie

- **BOTVINNIK, Michail Moisejevič.** *Botvinnik – Smyslov: Three World Chess Championship Matches: 1954, 1957, 1958.* Edited by M. Botvinnik. Alkmaar: New In Chess, 2009. ISBN 9789056912710.
- **CLEAR, James.** *Atomové návyky: snadný a osvědčený způsob, jak si vybudovat dobré návyky a zbavit se těch špatných.* Přeložil Tomáš Kačer. Brno: Jan Melvil Publishing, 2019. ISBN 978-80-7555-106-1.
- **DVORETSKY, Mark.** *Secrets of Chess Training.* 1. vyd. New York: Collier Books, 1991. ISBN 9780020081821.
- **HORT, Vlastimil a Vlastimil JANSA.** *Zahrajte si šachy s velmistry.* Praha: Olympia, 1975. 237 s.
- **KASPAROV, Garri.** *Mis geniales predecesores. Volumen 2.* 1. vyd. Madrid: Ediciones Meran, S.L., 2004. ISBN 9788496279001.
- **SMYSLOV, Vasilij.** *Smyslov's 125 Selected Games.* Přeložil z ruštiny Ken Neat. London: B.T. Batsford, 1995. ISBN 9781857440287.

Ostatní zdroje

- ChatGPT (pro formulaci textu a vlastních myšlenek, grafickou stylizaci textu)
- **Grigoryan, A., 2025.** *The Untold Stories of Carlsen & Kramnik | GM Laurent Fressinet on ChessMood Podcast* [podcast episode]. *ChessMood Podcast*. Available at: <https://podcasts.apple.com/cz/podcast/the-untold-stories-of-carlsen-kramnik-gm/id1685445424?i=1000711128670> [Accessed 21 Jun. 2025].
- **Petr, M., 2023.** *Šachová akademie 3 – 5. přednáška: Práce s časem během partie* [online video]. YouTube. Available at: www.youtube.com (neveřejné) [Accessed 21 Jun. 2025].
- **Polák, T., 2023.** *Šachová akademie 3 – 4. přednáška: Jak správně analyzovat partie* [online video]. YouTube. Available at: www.youtube.com (neveřejné) [Accessed 21 Jun. 2025].
- SmallFish (pro počítačové analýzy partie Smyslov – Botvinnik)

PŘÍLOHA: „ŠABLONA PRO ANALÝZU VLASTNÍCH PARTIÍ“

1. Emoční / rozhodovací analýza šachové partie

(doporučeno vyplnit bezprostředně po partii – podobně jako záznam snu)

Základní informace

- Datum a místo:
- Typ partie (turnaj / trénink / online):
- Soupeř (jméno nebo přezdívka):
- Výsledek:
- Barva: bílý / černý

Vnitřní prožívání a rozhodování

1. Jak jsem se cítil před partií?

(např. klidně, nervózně, unaveně, přemotivovaně...)

2. Klíčové momenty partie – co jsem cítil?

(vyber 2–3 situace, kde jsi váhal, znejistěl, jednal impulzivně apod.)

Fáze	Popis situace	Emoce / vnitřní reakce	Možný důvod
Zahájení / Střední hra / Koncovka	...	např. strach, zmatek, přílišná jistota	např. neznalost, tlak na výsledek

3. Jak jsem pracoval s časem? (Kdy jsem se dostal do časovky a proč?)

4. Byl moment, kdy jsem „rezignoval“ nebo přestal věřit svým rozhodnutím?

5. Byl tah, který jsem zahrál z donucení, bez důvěry?

6. Jaké myšlenkové chyby jsem během partie dělal?

(např. přecenění soupeře, podcenění varianty, přehnaná opatrnost...)

7. Poučení pro příště – na co si dát pozor v rozhodování?

🚩 2. Technicko-šachová analýza partie

(doporučeno provést až po první emoční analýze)

📌 Klíčové pozice / momenty

Tah Co jsem zahrál **Co měl soupeř / engine** **Komentář** (chyba / přehlédnutí / taktika)

📖 Shrnutí chyb podle fáze partie

Fáze	Typ chyby	Příčina / poznámka
Zahájení	Neznalost varianty / příliš pasivní ...	
Střední hra	Neplánování / přehlédnutí taktiky ...	
Koncovka	Neefektivní král / chyba v propočtu ...	

🎯 Doporučení pro trénink

- Co trénovat konkrétně?

(např. zahájení proti Sicilské, jednoduché věžové koncovky, taktika – dvojúder, propočet 2 tahy dopředu...)

- Jak se zaměřit na opakující se slabiny?

(emoce, rozhodování, časový management)

📄 Závěrečná poznámka

Jak jsem se cítil po partii? A co bych si z této zkušenosti chtěl odnést?