

Školení trenérů 3. třídy
trenérská práce
Střelcové koncovky

Tomáš BROUČEK , v Turnově 16.8.2025

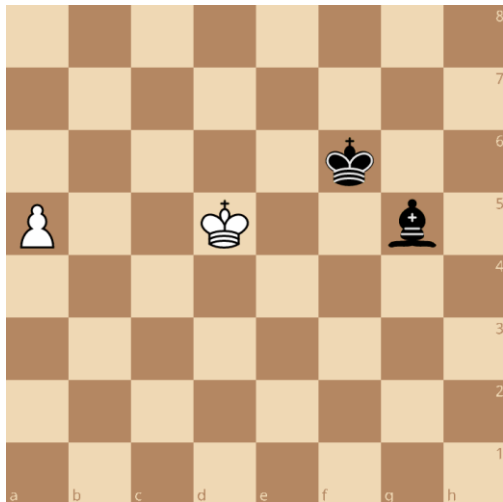
Úvod :

Specifický chod střelce, který se na rozdíl od ostatních figur může pohybovat jen po polovině všech polí, resp. pouze po jedné barvě polí. To zásadně ovlivňuje charakter těchto koncovek. Jsou zpravidla málo dynamické, protože velkou roli hrají různé převody střelce.

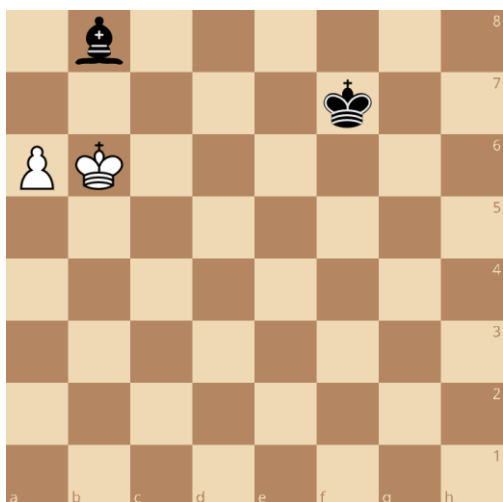
Zvláštním případem jsou koncovky s různobarevnými střelci. To, že každá strana ovládá pole barvy svého střelce, značně omezuje možnosti hry a je výrazným remízovým faktorem. Ve střelcových koncovkách se často vyskytují dlouhé přesuny králů trvající několik tahů.

1.1 Střelec proti pěšcům

Proti jedinému pěšci může střelec prohrát ve dvou případech. Pokud se nedostane na potřebnou diagonálu nebo v případě, že tato diagonála je příliš krátká. Dva příklady zde ukáží :



1.Ke4 Sh4 2.Kf3 a bílý vyhraje postupem pěšce a5-a6-a7

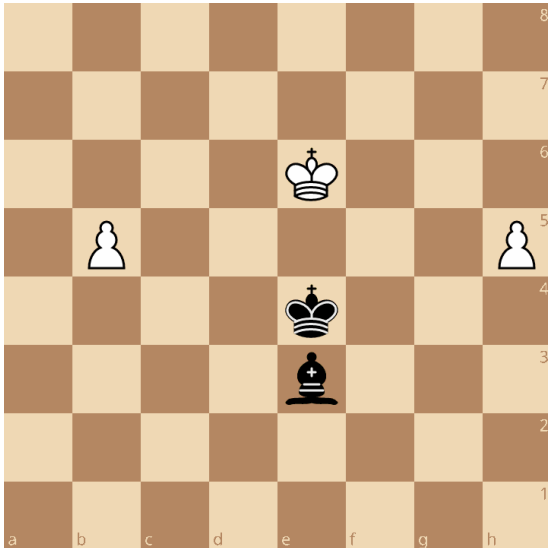


Bílý na tahu vyhraje jednoduše **1.Kb7!** , protože neudrží střelce na diagonále a7-b8.

Kdežto, kdyby byl na tahu černý, tak jednoduše remizuje po **1. ... Sg3!**, protože převede včas střelce na dlouhou diagonálu a7-g1. (samozřejmě po tahu bílého a7 přijde Sf2+ a následné vzetí pěšce na a7)

Proti dvěma pěšcům prohraje střelec jen tehdy, jsou-li pěšci „postouplí“ a jeho král je vzdálen.

Níže se podívejme na příklad, kde černý střelec zadržuje oba pěšce, král je však od nich zatím odříznut.

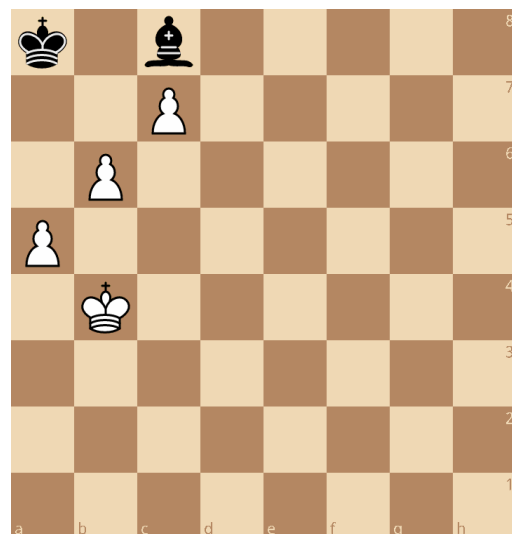
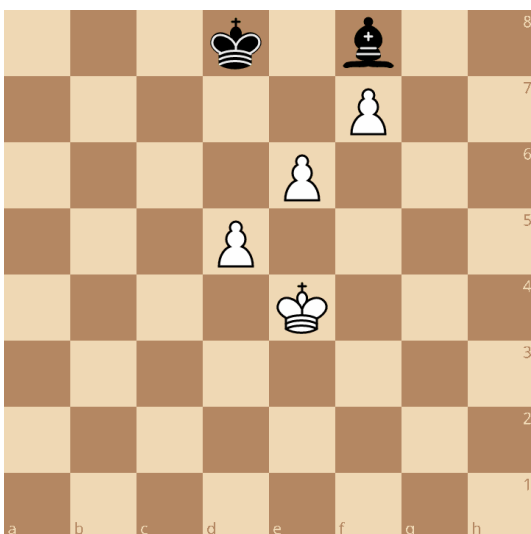


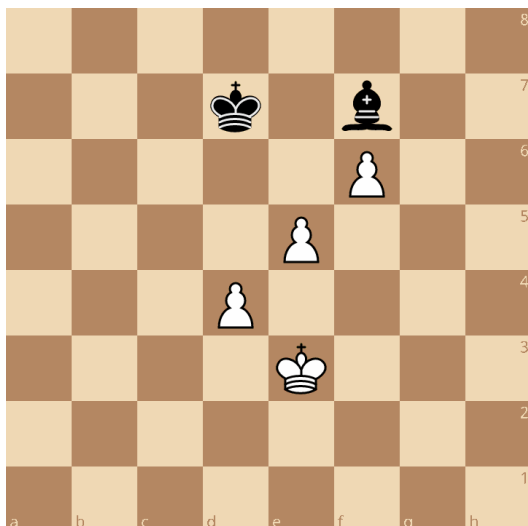
Nyní, je-li na tahu bílý, černý následně jednoduše remizuje po ovládnutí pole d5 nebo f5, protože bílý na tahu jedno toto pole musí uvolnit.

Pokud je na tahu černý, je situace složitější, první tah musí černý dobře vybrat : **1. ... Kd3!** (ač se to na první pohled nezdá, mezi tahy Kd3 a Kf3 je velký rozdíl, 1. ... Kf3? 2.Kf5 Kg3 3.Kg6 Kf4 4.h6 Ke5 5.h7 a bílý vyhraje) **2.Kd5 Kc3 3.Kc6 Kd4! 4.b6 Ke5 5.b7 Sa7 a remis.** (tento tah neměl černý ve variantě 1. ... Kf3 k dispozici)

Složitější je situace v boji střelce proti třem pěšcům, kdy lze prohrát i bez ohledu na zapojení krále do obrany. Z boje střelce proti třem pěšcům probereme nejprve pozice, kdy jsou pěšci blokováni na polích opačné barvy než je střelec. Pokud se podíváte na diagram níže vlevo, možná sami hned nevíte, zda je to remíza nebo výhra bílého. V této konkrétní pozici je např. důležité, kdo je nyní na tahu. Pokud je na tahu bílý, může vyhrát po **1.Ke5 Kc7 2.d6+ Sxd6 3.Kf6 Kd8 4.Kg7 1:0**. Pokud je na tahu černý, tak může remizovat **1. ... Ke7 2.Ke5 Sg7+! 3.Kf5 Sf8 4.Kg6 Kd6 5.Kf6 Se7+! 6.Kg7 Kxd5 ½**.

V podobné pozici na diagramu vpravo je to remíza i když je na tahu bílý, protože bílému chybí prostor vlevo od pěšců a tak výhra není možná (**1.Kb5 Sd7+ 2.Kc5 Kb7 3.Kd6 Sg4 4.Ke7 Sh3 5.Kd8 Sg4 ½**) nebo také možnost s patovými hrozbami (**1.Kb5 Sa6+! 2.Kc6 Sb7+ 3.Kd7 Sc8+ 4.Kd8 Sa6 atd.**)

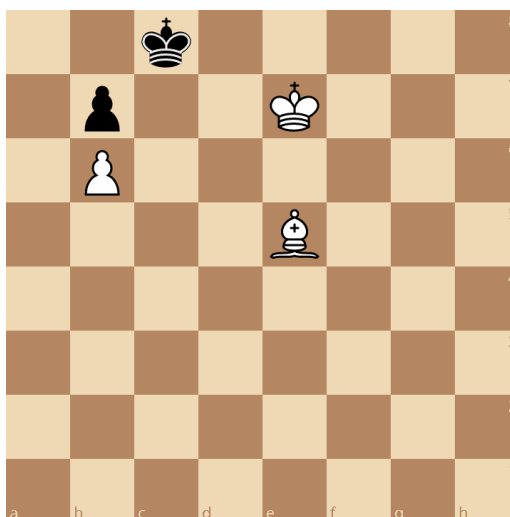
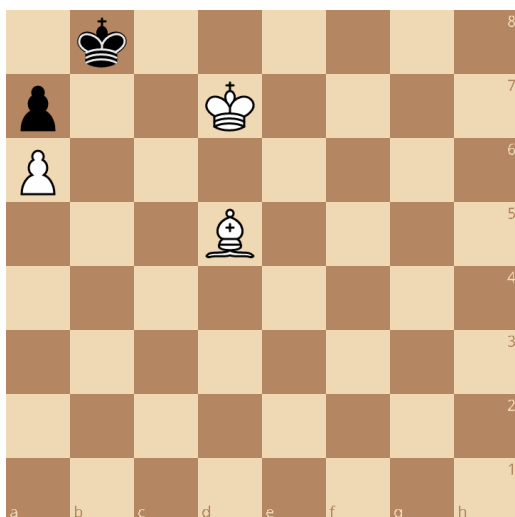




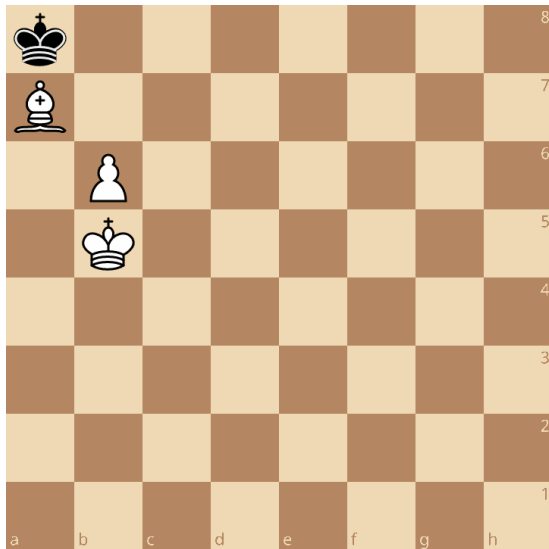
Posunutí pozice diagramu o řadu níže vede k remíze, protože vyhrávající manévr s obětí pěšce nevychází: **1.Ke4 Kc6 2.d5+ Sxd5+ 3.Kf5 Kd7 4.Kg6 Ke8!** (tento tah nebyl v původním diagramu vlevo nahoře k dispozici).

1.2 Střelec a pěšci proti pěšcům

Remíza slabší strany může být motivována třemi základními okolnostmi. **První z nich je vytvoření nepřístupné pozice**, slabší strana přitom využívá, že střelec působí pouze na pole jedné barvy. Příkladné pozice níže na diagramu. Přitom je jedno, jestli má bílý bělopolného nebo černopolného střelce. Černý se bude pohybovat králem po polích a8, případně c7 a c8 (diagram vlevo) a bílý nemá jak materiální výhodu uplatnit. Stejně je to u diagramu v pravo, kde pozice o jeden sloupec posunuta. I zde nemá bílý možnost využít materiální převahu k výhře, ať už má bělopolného nebo černopolného střelce. Černého krále nelze vytěsnit z pole b8 nebo c8, v případě zatlačení bude na a8 v patových situacích. Jen je potřeba si dát pozor na možné oběti střelce, pokud by byl u diagramu vpravo bělopolný střelec např. na e4 (potom je třeba si dát pozor na tuto situaci 1.Ke8 Kb8 2.Kd8 Ka8 3.Sc6 bxc6 Kc7 s výhrou bílého. Je třeba po 3.Sc6 ignorovat oběť a zahrát 3. ... Kb8.

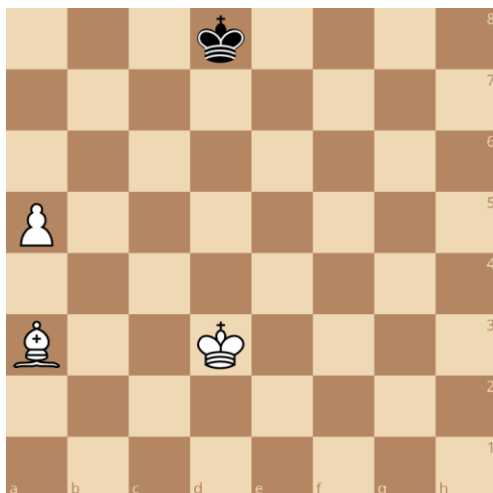
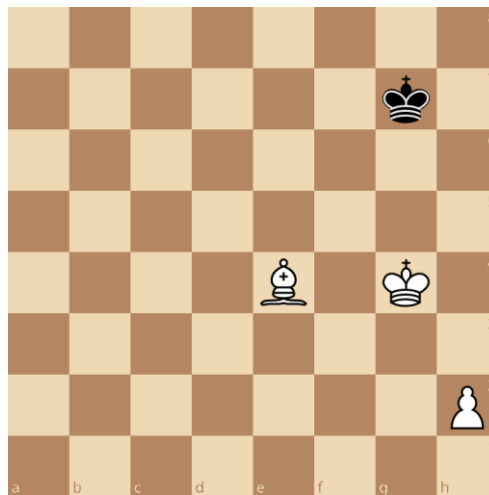
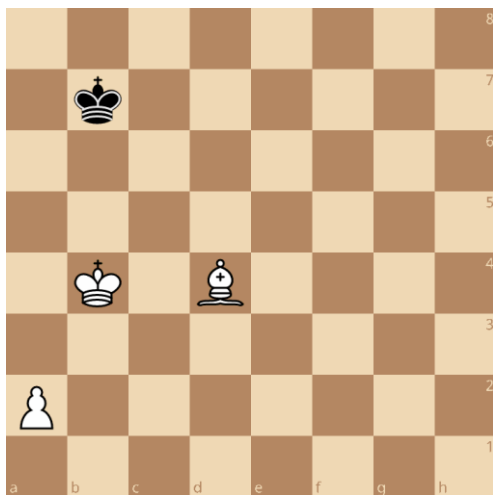


Druhým remízovým motivem je **špatná pozice střelce** :



Černý král se pohybuje po polích a8, b7 a současně nepouští střelce z a7, pěšcová koncovka po oběti střelce na b8 je remízová.

Třetím remízovým motivem je **špatný střelec**. Tím myslíme střelce, který při „věžovém“ pěšci nekontroluje pole proměny a soupeřův král ano. (viz oba diagramy níže).



Ovládnutí pole proměny a8 nebo h8 je důležité, můžeme si ukázat zajímavou ukázkou (diagram vlevo), kde to vypadá na první pohled jako jasná a jednoduchá remíza, ale pravdou je, že pozice je vyhraná, pokud černého krále odřízneme od pole proměny.

1.Sd6+ Kd7 (1. ... Kc8 a6) 2.a6 Kc6 3.Sc5! Kc7 4.Sa7! Kc6 5.Kc4 a bílý vyhraje, protože postupně pronikne králem na b7.

1.3 Stejnobarevní střelci

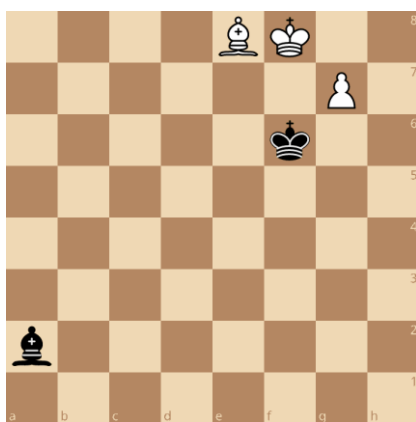
Střelec a pěšec proti střelci

K výhře musí silnější strana zajistit nerušený přechod pěšce přes pole kontrované soupeřovým střelcem. Toho lze dosáhnout dvěma způsoby. Buď představit vlastního střelce a nebo soupeřova střelce z takové diagonály vytlačit. O možnosti výhry rozhodují tyto faktory :

Postouplost pěšce – určuje, přes kolik polí kontrolovatelných soupeřovým střelcem musí pěšec přejít

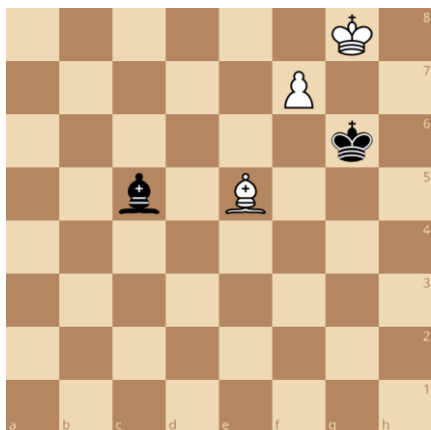
Postavení vlastního krále – omezuje krále slabší strany a rozhoduje o tom, kolik polí diagonály soupeřova střelce má pod kontrolou

Poloha pěšce z hlediska sloupců – určuje, kolik polí má kratší z obou diagonál, z nichž lze bránit postupu pěšce.



Zajímavá pozice v diagramu, ukázka toho, že není jednoduché takovou pozici vyhrát. První co každého asi napadne, že černému stačí držet diagonálu a2-g8, mít krále na f6 a nepustit střelce na f7. Bílý se bude tedy snažit dostat střelce na g8, což ale nebude jednoduché :

1.Sb5 Kg5! Sd3 Kh6 (převodu střelce přes pole h7 černý zatím brání). **3.Sf5!** (vyčkávací tah, kterým bílý vyláká soupeřova střelce z pole a2 na jiné pole diagonály a současně i brání, aby střelec netáhl na e6). Smysl manévru pochopíte v následujícím postupu **3. ... Sb3 Sd7** (hrozí Se8 s následným Sf7) **Kg5 5.Se8 Kf6 6.Sa4!** (využíváme toho, že jsme střelce vylákaly z pole a2) **6. ... Sa2 7.Sc2 Kg5 8.Sh7 Kh6 9.Sg8 Sb1 10.Sc4 Sh7 11.Sd3! 1:0**



I zde bílý vyhraje převodem střelce : **1.Sg7 Sb4 2.Sf8 Sc3 3.Sc5 Sg7 4.Se3!** a bílý vyhraje díky nevýhodě tahu černého.