



ŠACHOVÝ
SVAZ
ČESKÉ REPUBLIKY

Trenérská (závěrečná) práce

Mat střelcem a jezdcem

Ing. Tigran Sargsyan

15.8.2025

<https://lichess.org/study/80iW6vth/1aEAtTjR>

Kapitola 1 – Správný vs. nesprávný roh

Mat platí pouze ve „správném“ rohu, tedy v rohu barvy střelce. Se střelcem po bílých polích končí mat v rozích a8 nebo h1. Se střelcem po černých polích končí mat v rozích a1 nebo h8. Plán je jednoduchý: nejdřív přivést soupeřova krále na okraj (často sám utíká do nesprávného rohu), potom ho z nesprávného rohu přetlačit do správného a dát mat.

Kapitola 2 – Nesprávný roh (a8) a motiv „W“ jezdcem

Začneme z pozice, kde je král v nesprávném rohu, na a8 (střelec je černopolný), střelec stojí na f4, náš král na c6, černý král na a8. Kde by v této pozici měl být ideálně bílý jezdec?

Protože bílý střelec kontroluje pole b8, chceme, aby byl černý král hnaný dolů směrem k a1. V souladu s tím musí bílý jezdec krále odtud vytlačovat. Nabízí se c7 nebo b6. Pole c7 je nevhodné, protože by clonilo střelci. Proto má jezdec stát na b6.

V tomto případě, protože máme černopolného střelce, musí jezdec přebírat pole opačné barvy a brát králi bílá pole. Tedy a8, a6, a4 a podobně. K tomu jezdec „nakreslí“ na desce písmeno W, například b6 d5 b4 d3 b2.

Kapitola 3 – Z a1 do správného rohu: „W“ + zářar „NE – ON – NEPROJDE“

Změníme pozici, aby byl princip úplně jasný. Černý král stojí na a1, bílý král na c3, bílý střelec na c4. Kde má stát jezdec? Správně, na c2, a odtud začít „kreslit“ písmeno W. V této situaci jde o trasu c2 d4 e2 f4 g2. Cílem je zabrat pole, která střelec neumí vzít, tedy c1 a e1.

Začínáme. Jezdec c2+, král jde na b1, střelec udělá vyčkávací tah na d5, černý král ustoupí na c1. Bílý střelec přejde na a2, aby nedovolil návrat na b1. Král je potom nucen jít na d1. Dále uvažujeme takto: jezdec jde na d4. Pokud by král zůstal na c1, jezdec pokračuje na e2 a bere mu pole c1. Na první pohled to vypadá jednoduché.

Jenže po Jd4 může černý místo plánovaného Kc1 zahrát Ke1. Není to problém, s tím útočící strana počítá. Další, o co se černý pokusí, je útěk z okraje přes f2.

Bílý jezdec a střelec proto zaujmou ideální rozestavení „NE, ON NEPROJDE“ a černý král zůstane v boxu, ze kterého neunikne. Po ...Ke1 přivedeme našeho krále na d3. Když se černý pokusí vyběhnout z okraje přes f2, postavíme jezce na e2. Jezdec je stále na cestě k písmenu W. Po ...Kf3 to může vypadat, že je venku, ale není.

Bílý střelec jde na e6 a vzniká rozestavení „NE, ON NEPROJDE“ (jezdec e2 a střelec e6). Mezi jezdcem a střelcem jsou tři pole, takže se výborně doplňují: jezdec kryje f4 a g3, střelec bere f5, g4 a h3, a bílý král kontroluje zbytek, například e4 a e3. Paměťová

pomůcka: ve větě „NE, ON NEPROJDE“ jsou tři slova, stejně jako jsou tři pole mezi jezdcem a střelcem.

Potom černý král ustoupí na g2 a bílí obsadí další klíčové pole f3 tahem Sg4. Odsud je to hlavně technika. Po kouscích ho dotlačíme do rohu a trpělivě vyčkáváme, když je třeba.

Kapitola 4 – Dokončení „W“ a finále

Po ...Kf2 přivedeme bílého krále na e2, po ...Kg2 náš král na e3 a černému začnou docházet rozumné tahy. Důležité je nepustit ho z okraje. Po ...Kf1 dokončíme jezdcovo W tahem Jf4, po ...Ke1 uděláme poslední krok W tahem Jg2.

K poli f1 pak bílého krále přiblížíme na f3. Po ...Kg1 vezmeme bílým jezdcem pole f1 tahem Je3, černý zahraje Kh2. Teď už jen rozdělíme úkoly. Jezdec obsadí předposlední pole u cílového rohu a střelec dá mat.

Finále hrajeme takto: po ...Kh2 zahrají bílí Kf2. Černý má jediný tah Kh1. Následuje vyčkávací tah Sf5, černý opět Kh2, pak přijde Jf1+, po Kh1 uzavíráme Se4 mat. Smysl je jednoduchý: Kf2 přiblíží krále na správnou vzdálenost „tahu jezdcem“ a vyčkávací Sf5 dá černému tempo navíc, aby po Jf1+ už nešlo nikam uhnout.

Kapitola 5 – Jak vyhnat krále z centra k okraji

Tohle byla jen polovina práce, tedy překlopení z nesprávného rohu do správného. Jak vyhnat krále z centra k okraji? Na to není jediný recept. Všechny tři naše figury je potřeba soustředit ke středu a nechat je spolupracovat.

Střelec bere pole své barvy, jezdec obsazuje opačná a král obchází z boku. Různými způsoby ho zaháníme do rohu. Je třeba být opatrný, aby nevznikl pat. Vždy mu nechte jedno únikové pole, dokud nemáte finální síť připravenou.

Kapitola 6 – Shrnutí

Mat padne jen ve správném rohu, v rohu barvy našeho střelce. Se světlopolným střelcem je to a8 nebo h1, rohy a1 a h8 jsou pro něj nesprávné. Se černopolným střelcem je správný roh a1 nebo h8 a rohy a8 a h1 jsou nesprávné. Plán je stejný: nejdřív krále přivést na okraj, potom ho z nesprávného rohu přetlačit do správného a dát mat. Jezdec při tom kreslí písmeno W a přebírá pole, která střelec nemůže. Spolehlivá bariéra je „NE, ON NEPROJDE“, mezi jezdcem a střelcem mají být tři pole.

Zdroje

www.lichess.com

www.youtube.com