

Zákonitosti koncovek

M. Dvoreckij – Šachový bulletin 1973/08
(rusky)

Jestliže jsou nyní metody přípravy zahájení dobře rozpracovány, tak o samostatných pracích teorie koncovek je napsáno velmi málo. V tomto článku bych se chtěl dotknout některých otázek, spojených s prací na zdokonalování šachistů vysoké kvalifikace v koncove.

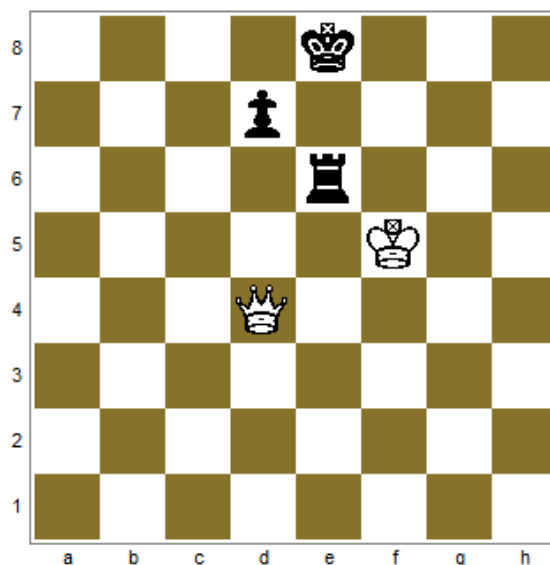
Je rozšířený naivní názor, ztotožňující znalosti teorie koncovek se znalostí tak zvaných „přesných“ pozic, uváděných v příručkách. Ale tyto „přesné“ pozice přece nevznikají v partiích až tak často (nepočítaje nejelementárnější), obvykle je třeba se práť v problematických situacích.

Abychom se přesvědčivě orientovali v problematických situacích, je nezbytné umět správně ocenit pozici, ovládat techniku koncovky, znát obecné ideje koncovek.

Zformulujeme požadavky na vědomosti a představy o koncove. Musí být organizované do systému, ve kterém jsou vzájemně propojeny obecné zákony a nejčastější zákonitosti, typické obraty a metody hry a, koneckonců, nejdůležitější „přesné“ pozice, bez jejichž znalosti se nemůžeme vyznat v mnoha konkrétních schématech. Zásoba takových pozic může být poměrně malá, základní pozornost musí být věnována obecným idejím koncovky.

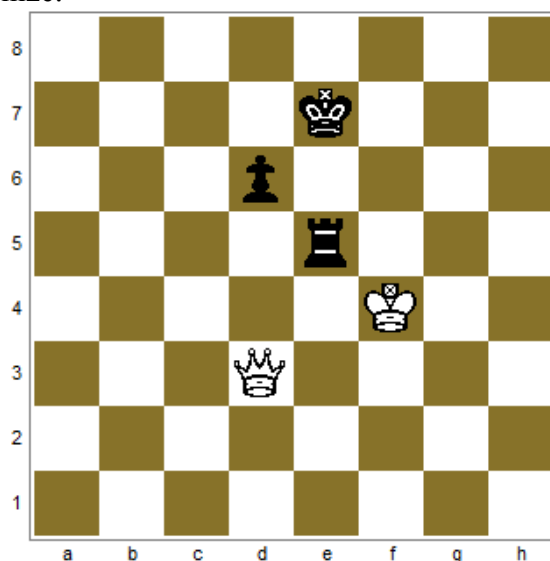
Vůbec není povinné pamatovat si analýzy mnoha složitých koncovek, často postačí omezit se pouze znalostí základních závěrů teorie, aniž bychom zacházeli do podrobností důkazů.

Například, podívejme se na pozici:



Je známo, že pokud v takových pozicích stojí pěšec na 7. řadě – výhra neexistuje. Černý jednoduše vyčkává, vytvořit zugzwang se nedaří, protože věž má dva opěrné body – c6 a e6 (tento moment je podstatný – s pěšci a7 nebo h7 v analogické pozici je pouze jedno opěrné pole b6 a černý prohrává).

Posuňme celou pozici o řadu nebo dva níže:



Už Philidor dokázal, že v tom případě existuje výhra, pravda, velmi obtížná. Bílá dáma musí postupně okupovat tyl černého, vytěsnit černého krále na pole před pěšcem (d5). V tom případě se naruší koordinace černých figur a bílý král dostává možnost postupně proniknout do týlu a atakovat pěšce d6.

Nestane se nic strašného, když si šachista nezapamatuje složité varianty, dokazující uvedené hodnocení výše. Se znalostí tohoto hodnocení může přijmout správné řešení, má-li přejít do koncovky

daného typu, když tato koncovka vzniká: bude vyhledávat ve správném směru, pokud se dostaví možnost – odložit partii a nastudovat v knize přesné řešení, které koneckonců pak vejde do jeho systému znalostí o koncovkách.

Obraty a metody hry v koncovkách se osvojují pomocí elementárních přesných pozic, ve kterých se použijí. Později může být přesný obrázek pozic zapomenut, ale představa o způsobu zůstává.

Abychom pochopili obecné zákonitosti vedení koncovky, je nejlepší studovat komentáře velkých šachistů – znalců koncovek. V těchto komentářích dají zpravidla obecné hodnocení, obecný přístup k pozici.

Shromážděné obraty, zákonitosti je nutné „vyzkoušet“ – prověřit, jak fungují v koncovkách, které již šachista zná. Jako výsledek – chápání obecných idejí koncovek se upřesňuje a upevňuje.

Bezespору velkou pomoc při samostatné práci s koncovkou mohou dát monografie, věnované teorii koncovek. Pouze je třeba si pamatovat, že osvojit si celý materiál, v nich uvedené, je prakticky nemožné, a ani není potřebné: je třeba naučit se mistrovsky vybírat to nejdůležitější.

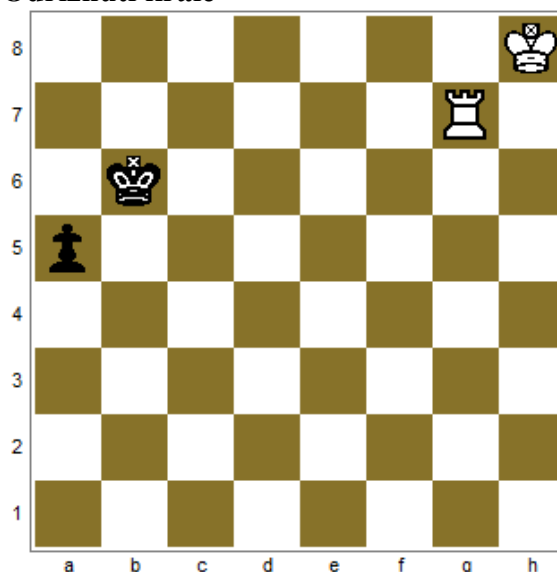
Ukážeme si příklad tvorby takového systému znalostí: zkusíme se vyznat, například, v koncovkách, ve kterých věž bojuje proti pěšcům. Za základ nám poslouží skvělá kniha I. Majzelise „Věž proti pěšcům“ (1956). V této knize se rozebírá přibližně 400 pozic. Je jasné, že zapamatovat si všechny tyto informace nemůžeme. Pokusíme se shromáždit nejdůležitější z pohledu praktika, vybrat základní zákonitosti, obraty a metody boje v této koncovce.

Obecné zákonitosti: poznamenám, že boj v koncovkách „věž proti pěšcům“ nese zpravidla velmi dynamický charakter, často vše závisí na jednom tempu, je nezbytný nejpřesnější propočtení variant. Tudíž, v „systému“ budou hrát malou roli „přesné pozice“ (jen sebemenší změna pozice mění hodnocení – to znamená, že pro hodnocení pozice nejsou důležité znalosti, ale přesný propočtení).

Hlavní roli hraje studium typických obrátů, jejichž znalost umožňuje snáze nalézat správný tah, přesněji počítat

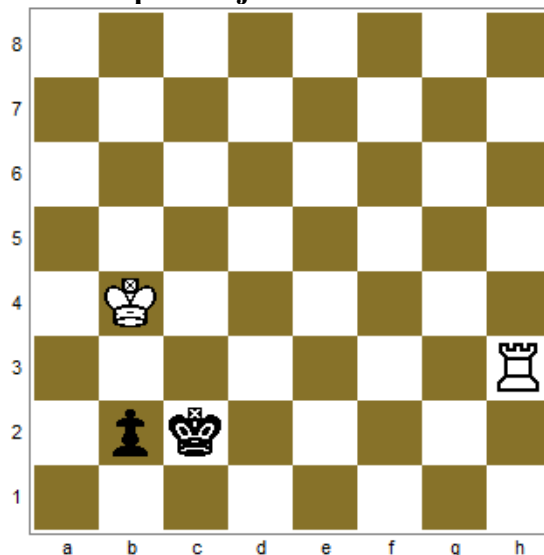
varianty. Budeme studovat způsoby hry na příkladech nejjednodušších pozic.

Odříznutí krále



Bílý vyhraje prostřednictvím 1.Vg5! Pokud černý pěšec dojde na a3, rozhodne Vg3 (nebo s pěšcem na a2 – Vg1 a Va1). Lze se snadno přesvědčit, že pokud je na tahu černý, tak po 1. ...Kb5 (c5) odříznutí krále po 4. řadě nic nedává.

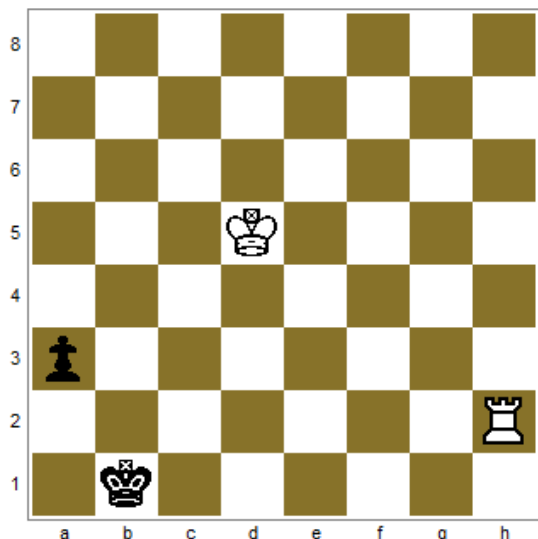
Proměna pěšce v jezdce



1.Vh2 Kc1 (ještě jednodušší 1. ...Kb1! 2.Kb3 Ka1) 2.Kc3 b1J! 3.Kd3 Ja3 4.Va2 Jb1! (ne však Jb5? – je známý princip, že koncovce „jezdec proti věži! nelze jezdec odvádět daleko od krále).

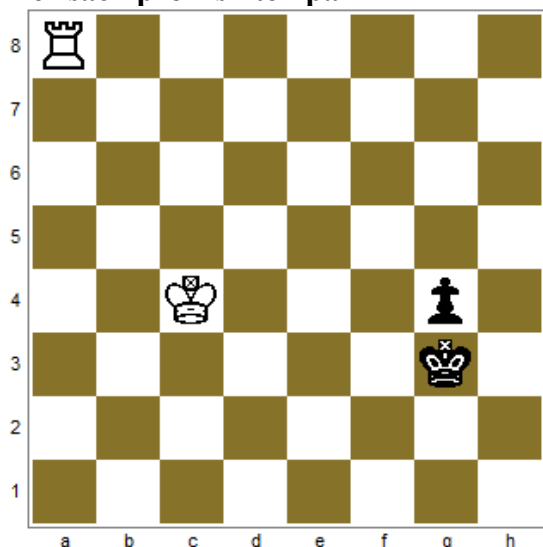
S pěšcem „b“, jak jsme viděli, není proměna pěšce na jezdce nutná – lze se spasit také patem, ale při střelcových a centrálních pěšcích je to už jediný záchranný obrat v podobných situacích.

Proměna pěšce v jezdce nepomůže, pokud je pěšec věžový.



1.Kc4 a2 2.Kb3 a1J 3.Kc3 se zugzwangem černého.

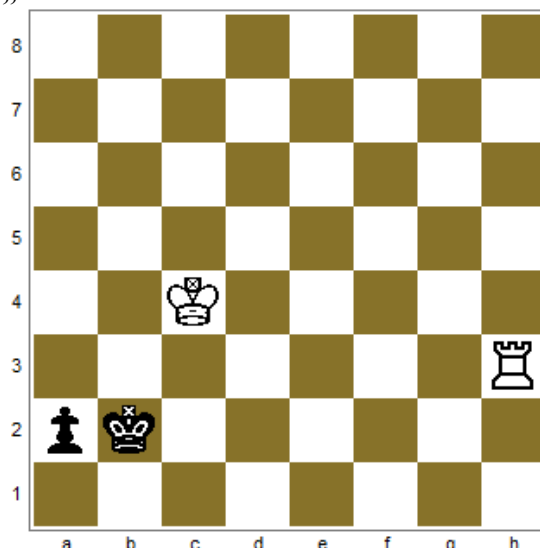
Mezišach pro zisk tempa



Po 1. ...Kf2 vedou pouze k remíze 2.Kd3? g3 3.Vf8 Ke1! (ne ale 3. ...Kg1? 4.Ke2 g2 5.Vg8 atd.) Nicméně bílý má typickou možnost vytlačit černého krále na f3: 2.Vf8! Ke2 3.Vg8! Kf3 4.Kd3 g3 5.Vf8 Kg2 6.Ke2 atd.

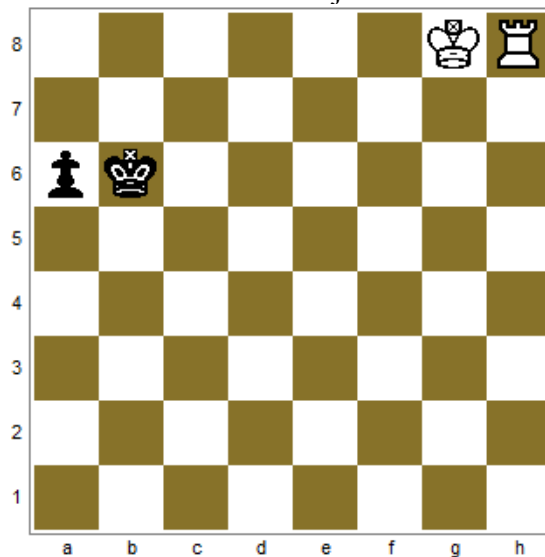
Mimochodem, poznamenám, že systémy obrátů a zákonitostí, vytvářené pro sebe různými šachisty, se mohou koneckonců podstatně různit, v závislosti na jejich zkušenosti a znalostech. Tak, v návaznosti na probíraný příklad, může jeden šachista pro sebe definovat nevýhodnost postavení krále před pěšcem, jiný, pro nějž je tento moment již dávno zřejmý, přirozený, mine jej.

„Odtlačení ramenem“



Po 1.Vh2 Ka3! remíza, zatímco 1. ...Kb1? 2.Kb3 a1J 3.Kc3 vede k nám již známé pozici. Při probírání nových příkladů je užitečné brát pozice, s jejichž pomocí lze navíc také zopakovat již probraný materiál.

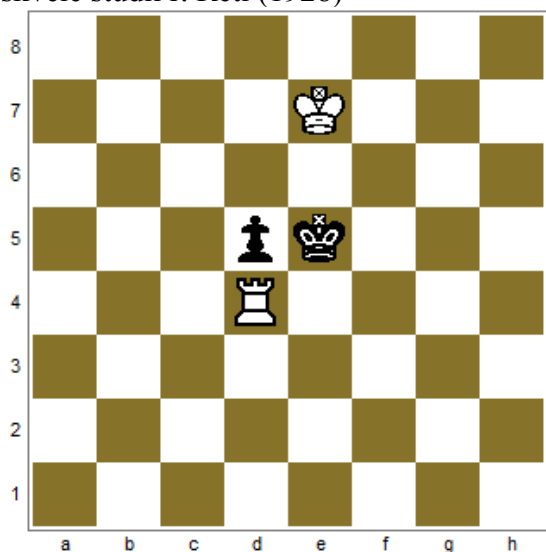
Podíváme se na složitější situaci.



1. ...a5?? vede k porážce kvůli 2.Vh5! – tento obrat již známe. Ale špatné je také 1. ...Kb5? 2.Kf7 a5 3.Ke6 a4 4.Kd5 atd. Správně je pouze 1. ...Kc5!, bránící dalšímu přiblížení bílého krále.

Obchvat

Myšlenky „odtláčení ramenem“ a obchvatu je velmi zřetelně vyjádřena ve skvělé studii r. Réti (1928)

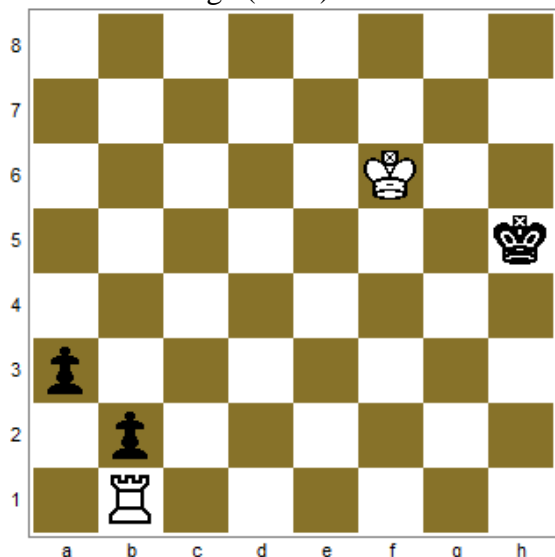


1.Vd2 (d3) d4 2.Vd1! Kd5 3.Kd7! a černý je v zugzwangu – na 3. ...Kc4 rozhoduje 4.Ke6!, a pokud 3. ...Ke4, tak 4.Kc6! Pouze k remíze vede okamžitě 1.Vd1? d4 2.Kd7 (2.Kf7 Ke4 3.Ke6 d3) 2. ...Kd5! (brání obchvatu černého krále) 3.Kc7 Kc5! (3. ...Kc4? 4.Kd6! d3 5.Ke5) a tentokrát je v zugzwangu už bílý.

Necht' nyní věž bojuje proti dvěma spojeným volným pěšcům.

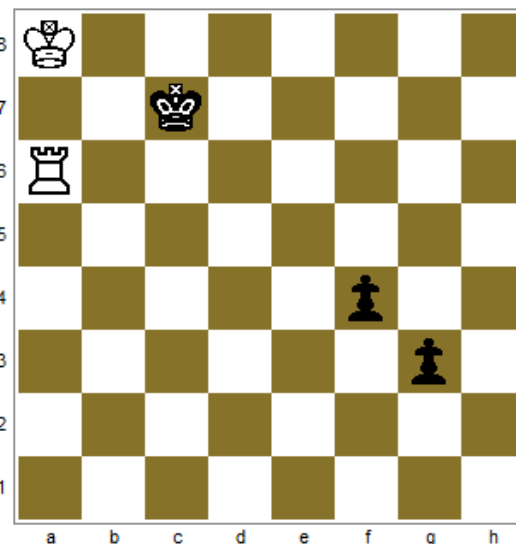
Využití nevýhodné pozice soupeřova krále

Pokud jsou pěšci daleko postoupení (například, oba černí pěšci na 3. řadě, nebo jeden na 2., druhý na 4.), tak věž je obvykle nemůže zastavit. Někdy je možná záchrana, pronásledováním soupeřova krále, který je přitlačený na kraj šachovnice. Podívejme se na pozici Horwitze a Klinga (1851)



1.Kf5 Kh4 2.Kf4 Kh3 3.Kf3 Kh2 4.Ke3! Kg2 (nebo 4. ...Kg3 5.Vg1 Kh4 6.Kf4 Kh3 7.Kf3 Kh2?? 8.Vb1! a bílý vyhraje) 5.Kd3 Kf3 6.Vxb2 (nebo 6.Kc3 a2 7.Kxb2) s remízou-

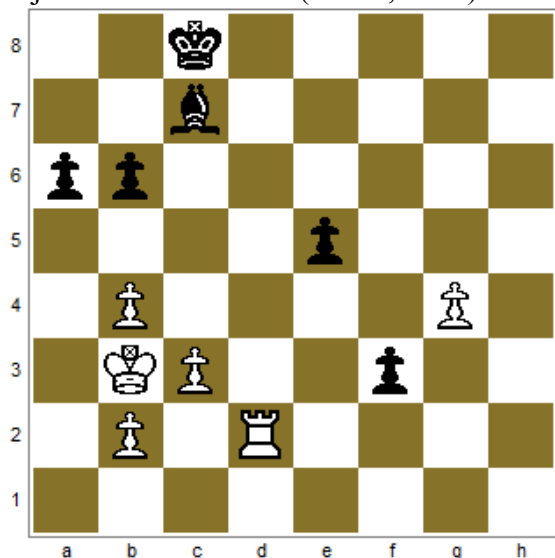
Nejllepší pozice pro věž – za nejvíce postoupeného pěšce.



Rozhodne 1.Vg6! Kd7 2.Vg4! g2! 3.Vxg2 Ke6 4.Vg5!, vyhrávající díky tomu, že černý král je odříznutý. Mimochodem, v Majzelisově knize je uvedena pozice V. Sozina, lišící se od této pouze tím, že v ní bílý král stojí na a7. V tom případě po 1.Vg6! Kd7 existuje také druhé řešení: 2.Kb6 Ke7 3.Kc5 Kf7 4.Vg4 Kf6 5.Kd4! !5.Vxf4 Kg5 6.Vf8 Kg4 7.Kd4 g2 s remízou) 5. ...Kf5 6.Vg8 s výhrou. A s bílým králem na a8 v této variantě dosáhne pouze na d5, a černý se zachrání prostřednictvím 6. ...f3! 7.Vxg3 Kf4 8.Vg8 f2 nebo 7.Kd4 f2! 8.Ke3 f1J! nebo 8.Vf8 Lg4 9.Ke3 Lh3 s remízou.

Studující takovým způsobem jakýkoliv rozdíl koncovky, stojí za to popřemýšlet, nemají-li povšimnuté ideje mnohem širší pole uplatnění? Například je možné podotknout, že postavit věž za nejvíce postoupeného pěšce stojí často za to i v jiných případech boje věže se spojenými volnými pěšci, a nejenom pouze v koncovce „věž proti pěšcům“.

Příkladem může být závěr partie Aljechin – Tartakower (Viedeň, 1922).



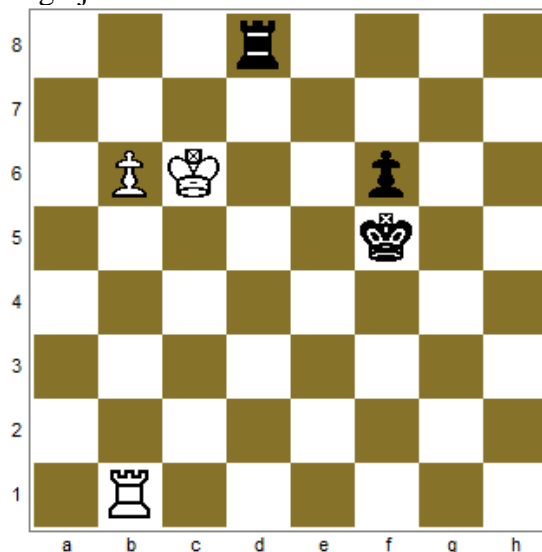
Aljechin rozebírá samozřejmě pokračování: 36.Kc2, 36.Kc4, 36.g5, 36.Vh2 a dokazuje, že nevedou k výhře. Najít fantastické řešení pozice – 36.Vd5! – mu pomohla znalost typických obrátů boje v podobných postaveních. Podívejme se, co píše Aljechin o tahu 36.Vd5:

„Varianty, objasňující tento na první pohled podivný tah (věž atakuje krytého pěšce a umožňuje druhému jít vpřed), se ukáží být jednoduchými, pokud pochopíme základní myšlenku – černí pěšci jsou neškodní: 1) když se nacházejí na polích těžší barvy, jako vlastní střelec, protože tehdy je může snadno zadržet bílý král, například: 36. ...f2 37.Vd1 e4 38.Kc2 Sf4 39.Vf1 a 40.Kd1; 2) pokud se věži podaří napadat je zezadu, ale bez ztráty času, například: 36. ...e4 37.Vf5 Sg3 38.g5 e3 39.Vxf3 e2 40.Ve3.

Takže, z bohatého materiálu shromážděného v knize I. Majzelise jsme vybrali několik příkladů a s jejich pomocí jsme zkusili osvojit obraty a metody boje v koncovkách „věž proti pěšcům“. Koneckonců, v knize je rozebíráno mnohem více obsažných pozic, jemnějších myšlenek, ale myslím, že probírané mají největší praktický význam a umožňují obvykle se přesvědčivě orientovat v podobných koncovkách.

Následující etapa práce musí být očividně analýza koncovek, těsně spojených se studiem typu koncovky, v daném případě – ostrých věžových koncovek s daleko postoupenými volnými pěšci, které obvykle přecházejí do koncovek „věž proti pěšcům“. Podotýkám,

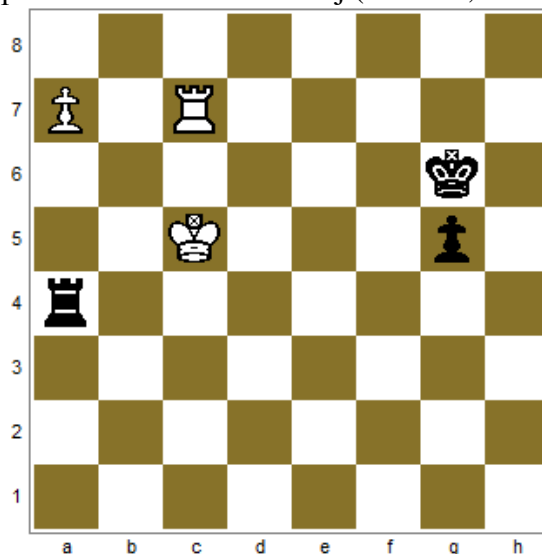
že již námi probírané zákonitosti musejí být brány v úvahu v takových věžových koncovkách. K čemu vede jejich nedocenení, ukazuje příklad z 19. partie zápasu o MS roku 1929 Aljechin – Bogoljubov.



Bogoljubov zahrál 1. ...Kg4? po 2.b7 f5 3.b8D Vxb8 4.Vxb8 bílý snadno vyhrál, když přiblížil krále k pěšci. Správný způsob v takových pozicích – „odtláčení ramenem“. Černý král nesmí dopustit přiblížení bílého. Po 1. ...Ke4! černý snadno dosáhl remízy.

Probereme také nové ideje, vyskytující se v takovém druhu ostrých věžových koncovek. Nejdůležitější z nich – překrytí („můstek“) a odlákání.

Ilustraci použití těchto obrátů dává koncovka, vzniklá jako výsledek analýzy partie Balašov – Dvoreckij (Moskva, 1967)



Po 1. ...Kh5 2.Kb6! není snadné za černého vybrat si. Špatné je 2. ...g4 3.Vc5 a 4.Va5 (překrytí). Na 2. ...Kh4 ((g4) je nepříjemné 3.Vc4 (odlákání). Nehodí se ani 2. ...Vb4 3.Ka5 Vb1 4.Vc4 (zнову

překrytí). A v případě 2. ...Va1 3.Vc8 Vxa7 (nic nemění ani 3. ...Kh4 4.a8D) 4.Kxa7 g4 5.Kb6 g3 6.Vg8! (6.Kc5? Kg4!) 6. ...Kh4 7.Kc5 Kh3 8.Kd4 g2 9.Ke3 Kh2 10.Kf2 nebo 4. ...Kg4 5.Kb6 Kf3 6.Vf8! (6.Kc5? g4 7.Kd4 g3 8.Kc5 g4 9.Kd4 Kf3 10.Kd3 g3 11.Vf8 a bílý tah za tahem stíhá vyhrát.

Na základě těchto variant vznikl dojem, že pozice je vyhraná za bílého. Je to tak? Ne docela. Ale o tom pohovoříme později.

Zatím provedeme určité závěry. Takže, dobrá organizace našich znalostí o koncovkách, jejich uvedení do systému – nezbytná podmínka plodné samostatné práce nad koncovkou. Základní důraz při „budování systému“ nesmí být vytvářen na konkrétních variantách a pozicích, ale na jasném osvojení nedůležitějších zákonitostí, obrátů a metod hry v koncovce.