

Základy pěšcových koncovek I.

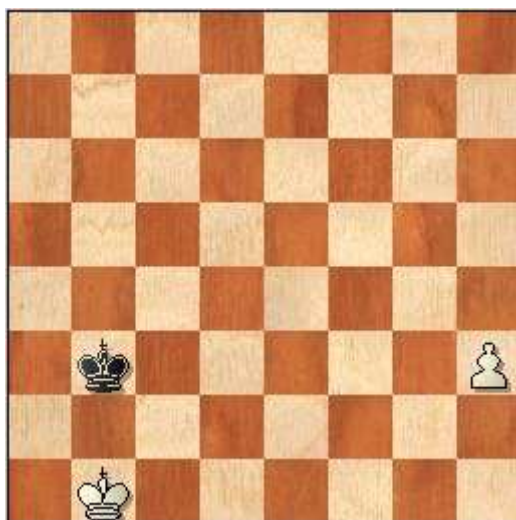
A) Král a pěšec proti králi:

Za pěšcové koncovky jsou považovány situace, kdy na šachovnici zbyli kromě obou králů jen pěšci. Nejjednodušším typem pěšcových koncovek je pak situace, kdy na šachovnici zůstali pouze králové obou stran a jediný pěšec. Jediným způsobem výhry silnější strany, tedy strany, která má krále a pěšce, je jeho proměna v dámu (věž), kterou je možno uskutečnit na poslední řadě.

Takové situace jsou poměrně jednoduché na zhodnocení. Pro proniknutí do tajů pozice si vystačíme se dvěma pravidly:

- a) pravidlo čtverce;
- b) pravidlo o kritických polích

Pravidlo čtverce:

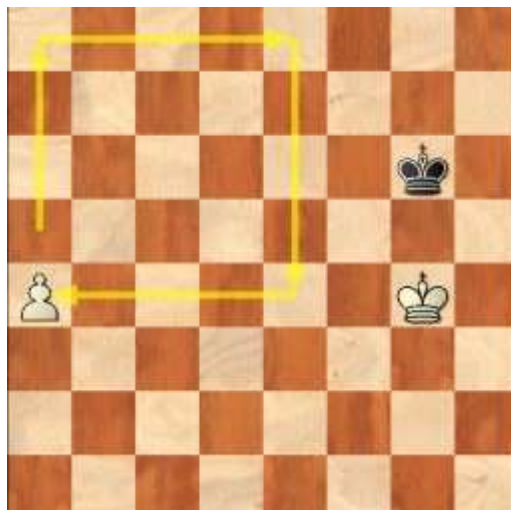


Pokud bude v této pozici na tahu bílý, projde pěšec h3 na poslední řadu a promění se v dámu velice lehce. Pokud ale bude na tahu černý, podaří se černému králi bílého pěšce polapit. **1.h4 Kc4 2.h5 Kd5 3.h6 Ke6 4.h7 Kf7 5.h8D** a bílý hladce vyhraje vedením matového útoku pomocí krále a dámy.

Černý na tahu: **1...Kc4 2.h4 Kd5 3.h5 Ke6 4.h6 Kf7 5.h7 Kg7** a černý král bílého pěšce získá a tím zajistí nerozhodný výsledek partie. **1/2-1/2**

Pro správné a rychlé ocenění pozice, tedy rozhodnutí zda může král slabší strany dostihnout pěšce silnější strany se používá pravidlo čtverce.

Je-li slabší strana na tahu a může-li její král vstoupit do čtverce jehož strana je vymezena spojnicí pole, na kterém se pěšec nachází a jeho polem proměny je pozice remízová. Pokud do tohoto čtverce král slabší strany vstoupit nemůže, pak silnější strana vyhrává postupem pěšce vpřed.



Zapamatujte si, že čtverec pěšce v základním postavení (na 2. nebo 7.řadě) je stejně velký jako, když by stál tento pěšec o jedno pole dále. Je to zapříčiněno možností pěšce vykročit do hry posunem o dvě pole před. Jak pěšec na h2, tak pěšec na h3 dosáhnou pole proměny ve stejném počtu tahů (v pěti tazích!)

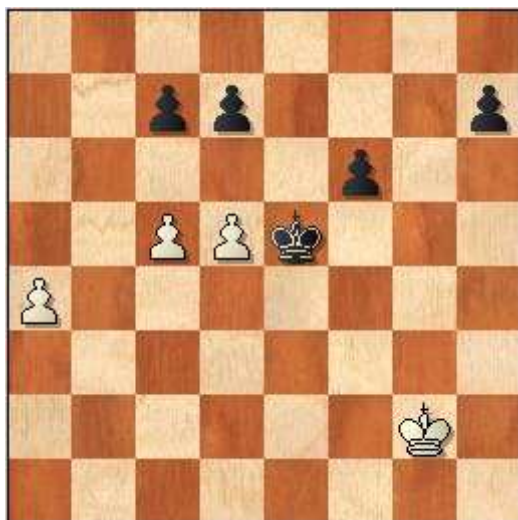
POZOR! Pokud by se na šachovnici vyskytovali ještě další pěšci, pak mohou králi slabší strany zablokovat včasný vstup do čtverce!



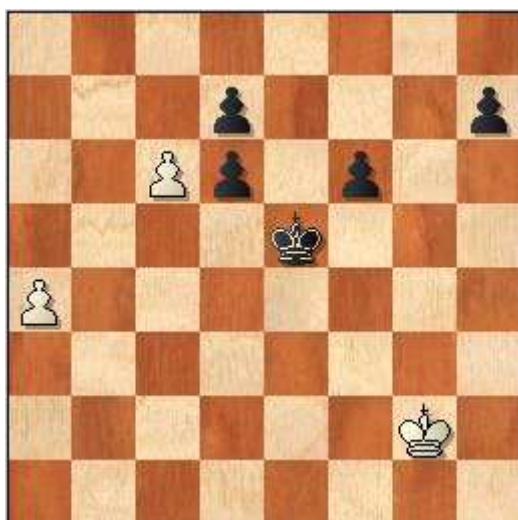
Černý v této pozici pravděpodobně v klidu očekával odchyt bílého pěšce a2 neboť jeho král je ve čtverci, jehož stranu tvoří pole a2 (a3)-a8-g8-g2. Je to ovšem omyl... **1.d5!** Bílý hrozí projít do dámy pěšcem "d" do jehož čtverce (d5-d8-g8-g5) se nemá černý král nárok dostat. A tak je tah černého vynucen. **1...exd5** Teď ale bude černému králi v jeho stíhací jízdě překážet vlastní pěšec na d5!!! Použití vynucené "objízdky" jej kriticky zpomalí. **2.a4 Ke4**



3.a5 Ke5 4.a6 Kd6 5.a7 Kc7 6.a8D a bílý vyhraje. **1-0**



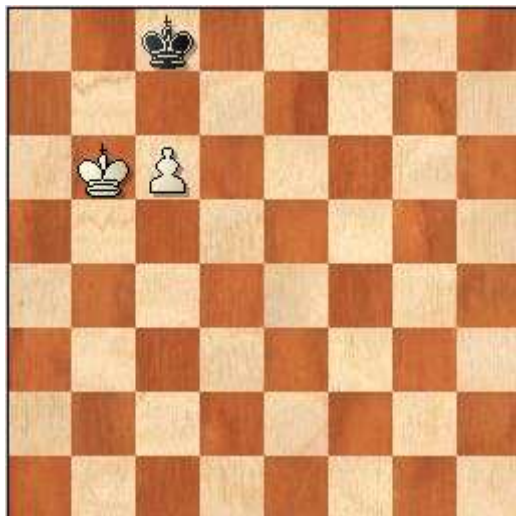
Dalším příkladem je tato pozice. Mohlo by se zdát, že černý král bílého pěšce a opět hravě dostihne, neboť je v námi právě probíraném čtverci. Přítomnost pěšců obou stran na trase černého krále ale dává tušit problémy. **1.d6! cxd6 2.c6!!**



Bílý blokuje černému králi cestu k poli proměny pěšce a4 a nutí ho k nepohodlné a pomalé "objízdce", která se mu stane osudnou. [po 2.cxd6?? Kxd6 3.a5 je černý král ve čtverci a bílého pěšce hravě chytí.] **2...dxc6 3.a5 d5** [Po 3...Kd5 je černý král ve čtverci jen přechodně. 4.a6! A černý nemůže díky vlastnímu pěšci na c6 pokračovat přímou cestou k poli proměny. 4...Kc5 5.a7+-] **4.a6** a bílý vyhraje. **1-0**

Kritická pole

Pravidlo čtverce je možné použít ke zjištění faktu, zda může pěšec dosáhnout pole proměny včas a bez pomoci vlastního krále. V praxi se ale velmi často vyskytují situace, kdy se silnější strana bez pomoci vlastního monarchy neobejde. Pak přichází, jako základní orientační bod umožňující rychlé hodnocení pozice, pravidlo o kritických polích.



V pozici bílý vyhraje pokud se mu podaří proměnit svého pěšce v dámu nebo věž. Pokud bude bílý na tahu dosáhne svého cíle bez nejmenších problémů: **1.c7 Kd7 2.Kb7** s dalším c8D. Kdyby stál bílý král na d6 vyhrál by bílý tahem : 1. c7 Kb7 2.Kd7 a následuje opět 3.c8D. **1-0**

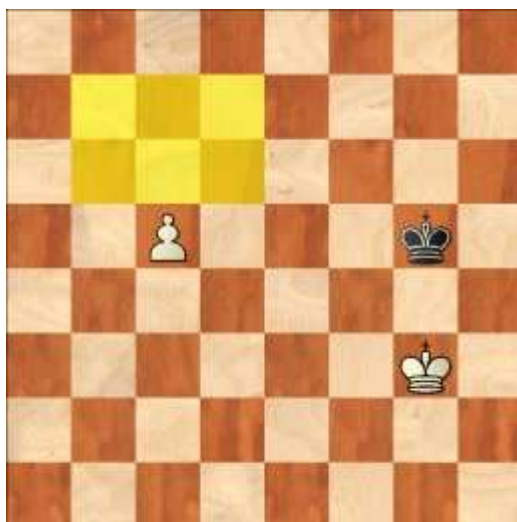
Bude-li ale v pozici na tahu černý, zahraje: **1...Kb8** (nebo 1...Kd8 při bílém králi na d6) **2.c7+ Kc8** a partii zremizuje. Proč je tomu tak? V prvním případě se bílému podařilo králem obsadit pole b7 (d7) a tím pomoci vlastnímu pěšci v proměně. V druhém případě (byl-li černý v pozici č.4 na tahu) se dobití polí b7 (d7) stalo nemožným. Je naprosto správné říci, že dobití polí b7 (nebo d7 při bílém králi na d6) rozhoduje v tomto případě o výsledku partie. Tato pole se nazývají kritickými poli. V naší pozici se tedy vedl boj hlavně o obsazení těchto kritických polí a to pak umožnilo postoupit pěšce na poslední řadu a proměnit jej v dámu. **1/2-1/2**



Bílý pěšec již překročil polovinu šachovnice a jednoduchý rozbor nám může ukázat, že bílý vyhraje nezávisle na tom, kdo je na tahu (stejný výsledek získáme i při bílém králi na b6 nebo d6. Např.: **1.Kd6** [Stejný výsledek bude i po 1.Kb6 1.Kb6] **1...Kd8** [1...Kb8 2.Kd7! Bílý obsazuje kritické pole. 2...Kb7 3.c6+ Kb6 4.c7 Kb5 5.c8D+-] **2.c6 Kc8** [2...Ke8 3.c7 Kf7 4.c8D+-] **3.c7 Kb7 4.Kd7 Kb6 5.c8D+- 1-0**

1...Kd8 [1...Kb8 2.Kd7 Kb7 3.c6+ Kb6 4.c7 Kb7 5.c8D+++] **2.Kb7 Kd7 3.c6+ Kd8 4.c7+ Kd7 5.c8D+++ 1-0**

Kritická pole pěšce, který již překročil polovinu šachovnice jsou zobrazena na následujícím diagramu:



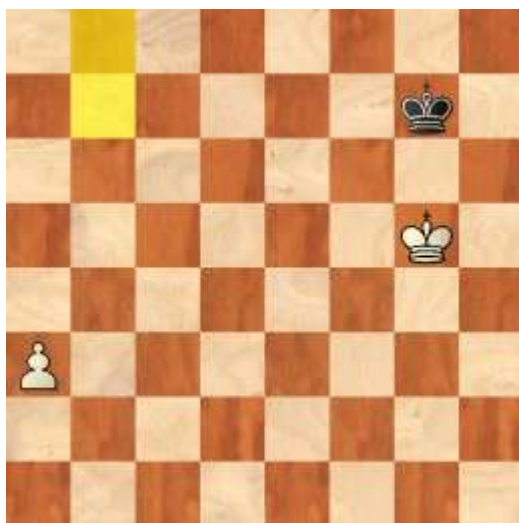
Pozice: Bílý pěšec na c5 a vyznačení jeho kritických polí - b6,c6,d6,b7,c7,d7
 Pokud bílý král obsadí jakékoli z vyznačených kritických polí, pak se bílý pěšec promění v dámu ať stojí jeho černý kolega kdekoliv.



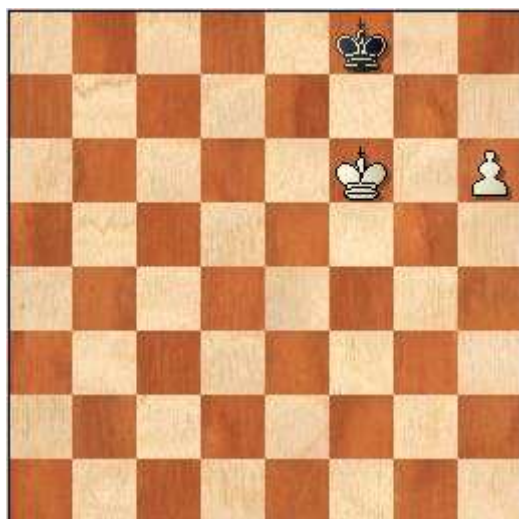
Pokud pěšec silnější strany ještě nepřekročil polovinu šachovnice je situace úplně jiná. Pokud je na tahu černý pak po **1...Kb7 2.Kd6 Kc8 3.Kc6** [Vyhrává i 3.c5 , protože bílý král má již obsazeno jedno z kritických poli (d6), jak bylo rozebráno v předcházejícím odstavci] **3...Kd8** [3...Kb8 4.Kd7+-] **4.Kb7 Kd7 5.c5 Kd8 6.c6 Ke7 7.c7 Kd7 8.c8D++- 1-0**

Je-li ale na tahu bílý, pak se situace změní. **1.Kb5 Kb7!** Černý král bojuje o kritická pole pomocí opozice a drží si bílého krále na distanc . **2.c5 Kc7** A bílý nemá žádnou šanci obsadit svým králem jakákoli kritická pole, která jsou plně ovládána černým králem. **3.c6 Kc8 4.Kb6 Kb8 5.c7+** Pamatujte si, že vstupuje-li bílý pěšec na předposlední řadu se šachem je pozice remízová. **5...Kc8 6.Kc6** pat! Je tedy zřejmé, že pokud bílý král v této pozici ovládá pole c5,d5 nebo b5, tak to ještě neznamená vítězství. Kritická pole jsou zde až o řadu dále. Tedy pole c6, b6 a d6, která leží ob jednu řadu od pěšce. **1/2-1/2**

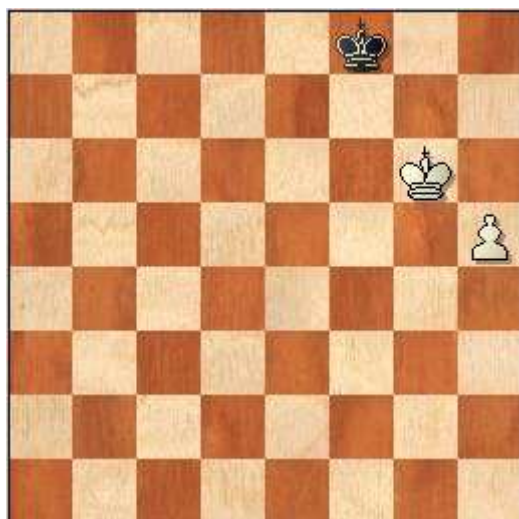
Své zvláštnosti mají ve vztahu ke kritickým polím krajní, tedy věžoví pěšci (pěšci na sloupcích "a" a "h"). Zde je kritické pole pouze jedno a to pole g7 (g2) pro pěšce na sloupci "h" a b7 (b2) pro pěšce na sloupci "a".



Výhra silnější strany je možná pouze tehdy, pokud se podaří zamezit králi slabší strany dostat se na pole h8, g8, nebo f8.



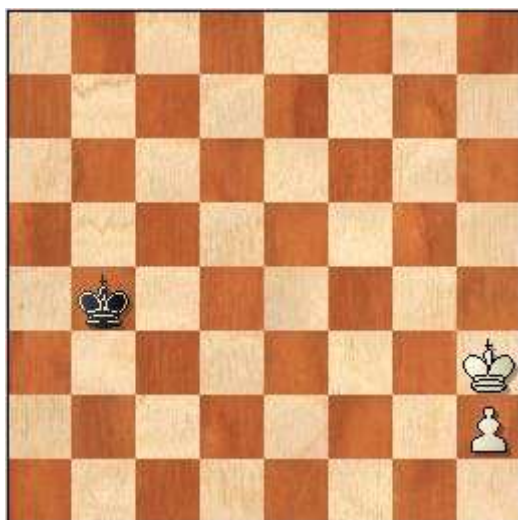
BNT výhra, ČNT remíza.



Remíza ať je na tahu kdokoli.

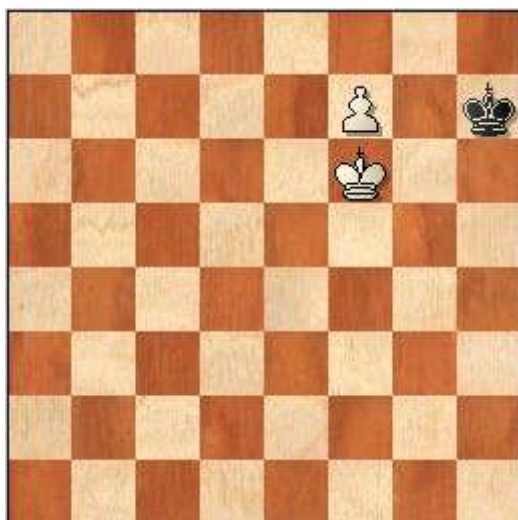


Remíza ať je na tahu kdokoli.



BNT výhra; ČNT remíza.

Na závěr teoretické části se zmíním ještě o jednom, ne příliš častém případě, kdy je nutné si díky patovým možnostem slabší strany proměnit pěšce ne v dámu, ale pouze ve věž.



BNT



BNT

Předtím, než si vše procvičíme na příkladech, zformulujeme si dosavadní závěry:

- volný pěšec (pěšec, který nemá proti sobě a ani na vedlejších sloupcích pěšce soupeře) má svůj komplex kritických polí;
- pokud se králi silnější strany podaří obsadit jedno z těchto polí, pak je pozice vyhraná, neboť slabší strana nemůže zabránit proměně pěšce v dámu;
- boj v těchto typech koncovek je bojem právě o tato kritická pole.