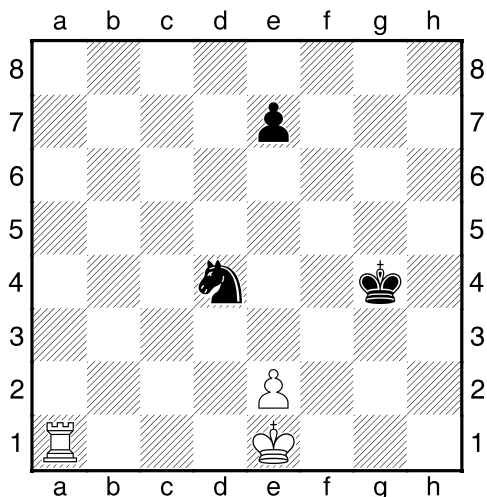


Väzba

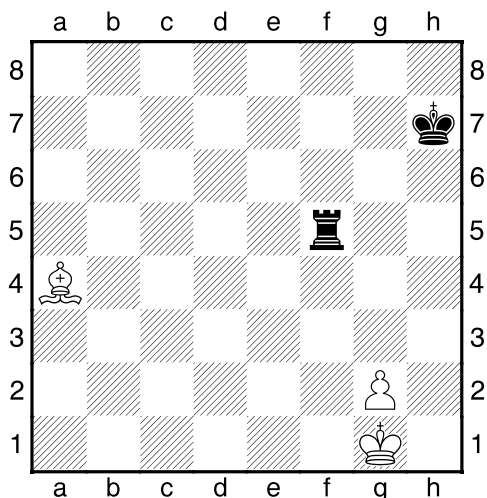
Väzba je obľúbeným a častým **taktickým motívom**, ale aj dôležitým strategickým prvkom. Každý väzby sa zúčastňujú tri figúry v jednej línii (rade, stĺpci, diagonále). Je to **viazuca figúra** (dáma, veža alebo strelec, viazať súperovu figúru však nemôže jazdec, kráľ ani pešiak), **viazaná figúra** (ľubovoľná okrem kráľa) a **terč väzby**. Viazaná figúra stojí v línii väzby medzi viazucou figúrou a terčom väzby. Viazuca figúra je opačnej farby ako viazaná figúra a terč väzby, vlastné figúry si pochopiteľne zviazať nemôžeme. Rozoznávame **absolútnu väzbu**, keď terčom väzby je kráľ. V tomto prípade sa viazaná figúra môže pohybovať len v línii väzby, prípadne vziať viazucou figúrou. Pri **relatívnej väzbe** je terčom väzby iná figúra ako kráľ, väčšinou ťažká, teda dáma alebo veža. Pri relatívnej väzbe je ťah viazanou figúrou možný, ale väčšinou znamená stratu terča väzby, teda hodnotnejšej figúry. V oboch prípadoch je teda pohyblivosť viazanej figúry veľmi obmedzená. A nepohyblivá figúra je vítaným cieľom taktických úderov, ale aj vážnym dlhšie trvajúcim (strategickým) problémom. Aby nedošlo k strate materiálu, viazaná figúra potrebuje pomoc ďalších figúr, ktoré sa nemôžu zapojiť do útoku alebo obrany na inej časti šachovnice.

Pozícia č.1



1.Va4 Väzba jazdca (absolútna, pretože terčom väzby je čierny kráľ) bielou vežou po 4.rade rozhoduje o výsledku tejto partie. **1...e5** **2.e3** a čierny stráca viazanú figúru.

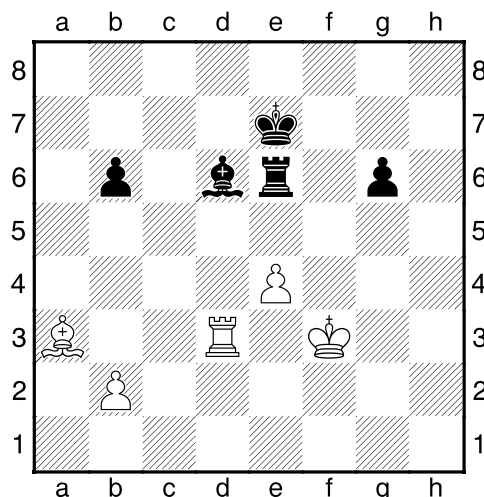
Pozícia č.2



1.Sc2 Diagonálna absolútna väzba stojí čierneho celú vežu **1...Kg6** **2.g4!+-** Veľkou chybou by bolo predčasné uvoľnenie väzby ťahom **2.Sxf5+??** **Kxf5** **3.Kf2** **Kg4! =** s remízou, pretože kritické polia bieleho pešiaka g2 obsadil čierny kráľ.

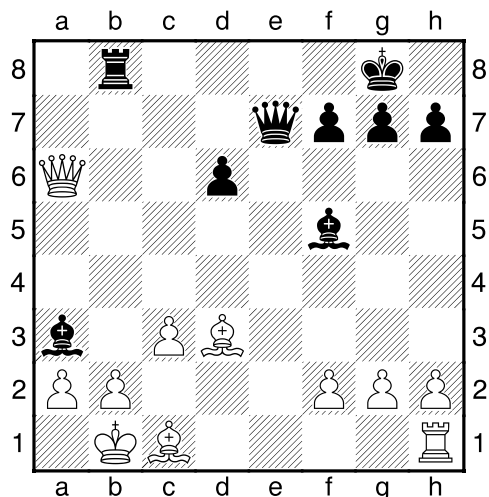
Hlavne pri absolútnej väzbe sa nemusíme ponáhľať s dobráním viazanej figúry, pretože obranca potrebuje minimálne dva ťahy, aby sa väzby zbavil. **2...Kg5** **3.gxf5** a biely ľahko vyhrá. Rovnako dobré je aj **3.Sxf5+-**.

Pozícia č.3



Dôležitým taktickým motívom je **výmena figúr na poli väzby**. **1.Vxd6!** Hoci bol čierny strelec na d6 v absolútnej väzbe, stále mal možnosť pohybu po línii väzby (napr. na c5 alebo zobrať na a3). Dočasnou obeťou kvality biely zamenil jednu viazanú figúru za inú, ktorá je zraniteľnejšia pri diagonálnej väzbe. Naopak, pokus o okamžité využitie absolútnej väzby ťahom **1.e5?** nevedie k úspechu kvôli **1...Sxa3** (s myšlienkou po bráni **1...Vxe5?** využiť dvojúder **2.Sxd6+**) **2.Vxa3** **Vxe5** s lepšou pozíciou čierneho. **1...Vxd6** **2.e5!** **Ke6** **3.exd6+-** s vyhratou koncovkou bieleho. Rovnako dobré je aj **3.Sxd6+-**.

Pozícia č.4



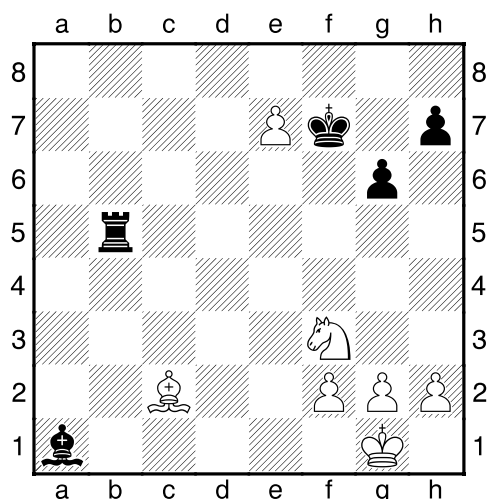
1...De2!! Zriedkavým, ale veľmi pôsobivým taktickým obrazcom je **križová väzba**. V tomto prípade ťah čiernej dámy hneď rozhoduje partiu, biely nemôže brať čiernu dámu, pretože jeho Sd3 je v absolútnej väzbe a v prípade brania **2.Sxf5** si odkrýva útok na svoju dámu. Strelca nie je možné ani pokryť ťahom 2.Vd1 kvôli **2...Dxd1 3.Sxf5 Vxb2+!** Čierny opäť využíva absolútnu väzbu Sc1. **4.Ka1 Dxc1+ 5.Sb1 Vxb1#**] **2...Dxa6+** Dobré je aj **2...Vxb2+!** **3.Ka1** (Ešte jednoduchšie je pre čierneho **3.Sxb2? Dxb2#**) **3...Vxa2+ 4.Kb1 Dxa6 5.Kxa2 Sxc1+-+.**

Domáce úlohy

Úloha č.1

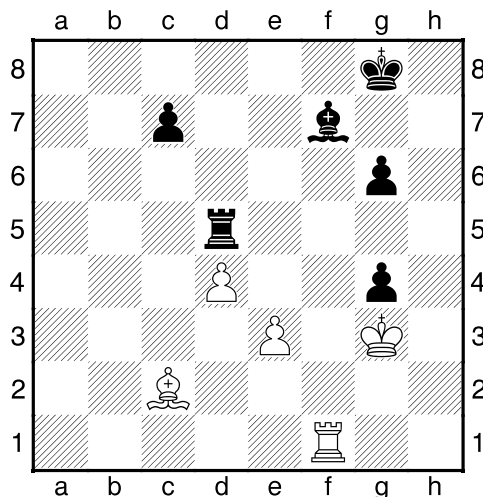
Ragozin – Boleslavskij

Moskva, 1945



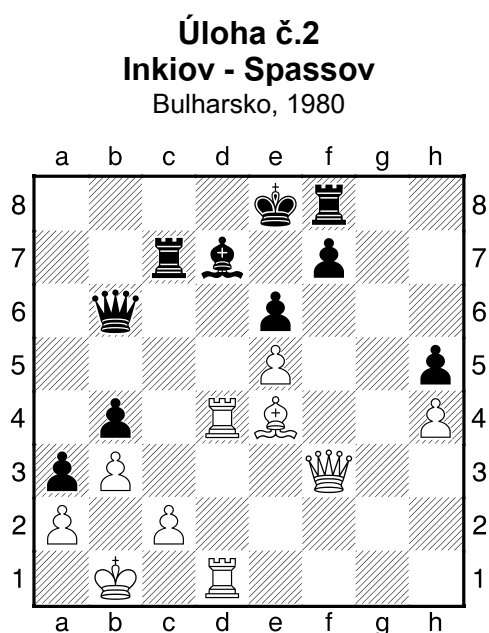
Posledným ťahom čierneho bol **39. ... Kg8-f7**. Pokúste sa dokázať, že to bola chyba.

Úloha č.3



Nájdite najlepší ťah bielo!

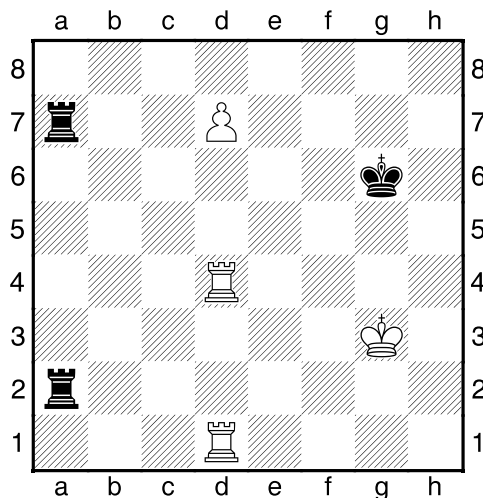
Úloha č.4



Úloha č.2

Inkirov - Spassov

Bulharsko, 1980



V pozícii na diagrame čierny zahral **1...V2a3+** po čom sa biely rozhodol šach predkrýť ťahom **2.V4d3** Bolo toto jeho rozhodnutie správne?

Biely svojim nasledujúcim ťahom získal veľkú prevahu. Nájdete ho aj Vy? **1-0**