

Uplatnenie veľkej materiálnej prevahy

Jeden z najčastejších problémov začiatočníkov je, že nevedia uplatniť veľkú materiálnu prevahu. To znamená prevahu kvality – teda prevahu veže proti strelcovi (jazdcovi), figúry alebo dokonca ešte väčšiu **materiálnu prevahu, za ktorú súper nemá žiadnu náhradu – kompenzáciu**. Hráči na vyššej hernej úrovni takéto pozície väčšinou vzdávajú, preto sa táto technika nedá naučiť štúdiom ich partíí.

Hlavné myšlienkové postupy, ktorých sa treba držať, aby sme bez problémov realizovali veľkú materiálnu prevahu sú tieto:

1. Obrana je prvoradá

Toto pravidlo **neznamená**, že s materiálnou prevahou sa má hrať pasívne, iba na obranu. Znamená toľko, že pokiaľ neumožníte súperovi vyrovnáť materiálnu prevahu alebo vytvoriť silný útok, vaša materiálna prevaha sa čoskoro musí prejavíť.

Po každom ťahu súpera je potrebné **sledovať hrozby súpera**, predovšetkým šachy, matové hrozby, brania figúr a pešiakov, premenu pešiaka, atď. Hrozby súpera najľahšie zistíme tak, že mu **v myslí odovzdáme právo ťahu**. Potom zistíme, čo by súper hral, keby bol na ťahu.

2. Vyvarujte sa komplikácií

V komplikovanej pozícii je ľahšie spraviť hrubú chybu ako v jednoduchej. Strana, ktorá má rozhodujúcu materiálnu prevahu má viac čo stratiť, veď víťazstvo je už na dosah, zatiaľ čo strana s nevýhodou môže výsledok partie zvrátiť iba chybou súpera.

Vyhýbajte sa:

1. postaveniam s visiacimi figúrami (také figúry, ktoré stoja nepokryté na poliach, ktoré súper môže ľahko napadnúť)
2. postaveniam, kde je veľké riziko diagonálnej, horizontálnej alebo vertikálnej väzby
3. postaveniam so slabým základným radom (ak má súper ešte ťažké figúry), oslabeniam polí v blízkosti svojho kráľa
4. postaveniam, kde má súper možnosť napadnúť Vaše figúry jazdcovým dvoj-úderom (vidličkou)
5. postaveniam, kde sú Vaše figúry preťažené (vykonávajú viac dôležitých obranných funkcií súčasne)

3. Zapojte do hry všetky figúry

Iba tak sa v hre ukáže vaša materiálna prevaha! Ak figúra, ktorú máte navyše stále stojí na svojom základnom postavení (alebo je inak mimo hry), hra pokračuje, ako keby bol materiál vyrovnaný. Nezačínajte predčasný útok, pokiaľ celá vaša armáda nie je pripravená. Ak už máte materiálnu prevahu, nezaoberte sa zbytočným „peškožrúctvom“, radšej zapojte do hry všetky svoje figúry.

4. Silnejší mení!

Je jednoduchšie uplatniť materiálnu prevahu v koncovke, keď našim plánom bráni menší počet figúr obrancu. Pri menšom počte figúr na šachovnici je aj menšia pravdepodobnosť vzniku komplikácií, súper má menej šancí prevahu vyrovnáť.

Preto sa silnejšia strana snaží o výmeny rovnocenných figúr, slabšia strana sa im naopak vyhýba. Toto pravidlo neplatí pre výmeny pešiakov, pretože bez pešiakov napr. koncovky K+S-K, K+J-K, K+J+J,K sú remíza. Na výhru s figúrou viac však stačí pozícia s 1-2 pešikmi, takže stačí dávať pozor, aby sme nevymenili všetkých.



1. ... Dh6! +-

Na prvom diagrame je 1. ... Dh6! dobrý ťah, pre čierneho, ktorý je o figúru silnejší, je výmena dám výhodná, lebo v koncovke ľahšie uplatní prevahu figúry. Preto je ochotný ísť aj na malý ústupok, znehodnotenie svojej pešiakovej štruktúry. Na druhom diagrame je výmena nevýhodná, čierny nemá materiálnu prevahu, a tak za oslabenie svojho kráľovského krídla nemá žiadnu náhradu.



1. ... Dh6? 2.Dxh6 gxh6 +/-

5. V koncovke nezabúdajte na kráľa

V koncovke má kráľ útočnú silu porovnateľnú s ľahkými figúrami, preto ho nenechávajte odpočívať na kraji šachovnice, ako v otvorení a v strednej hre. Koncovku, hoci aj s figúrou viac, je bez pomoci kráľa vyhrať ťažké, väčšinou až nemožné.

6. Prehnaný optimizmus

Je častou chybou v takýchto situáciách. Hráč po zisku materiálnej prevahy často stráca pozornosť a koncentráciu, pretože sa už cíti byť istým víťazom, zatiaľ, čo súper bojuje s plných síl v snahe odčiniť chybu. V skutočnosti hráč, ktorý má prevahu má viac, čo stratiť, ako súper, ktorý už s prehrou zmieril. Čím väčšia je prevaha, tým bližšie je cieľ - výhra partie a s ňou celý bod. Preto neznižujte pozornosť až do konca partie! Len bod vo výsledkovej tabuľke Vám už nik nevezme.

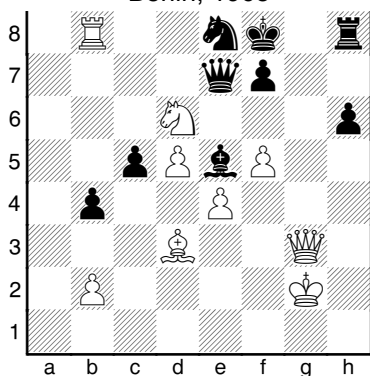
7. Časová tieseň

V pozíciách s materiálnou prevahou sa vyhýbajte časovej tiesni. Vašou úlohou v partii už nemusí byť nájdenie úplne najlepšieho ťahu, ale takého, aby sa súper nedostal späť do hry. Ak stratíte na nájdenie najlepších ťahov príliš veľa času, môže Vám v závere chýbať. So zlým časom sa často urobí hrubá chyba.

Domáce úlohy:

Uhlmann,Wolfgang – Espig,Lutz

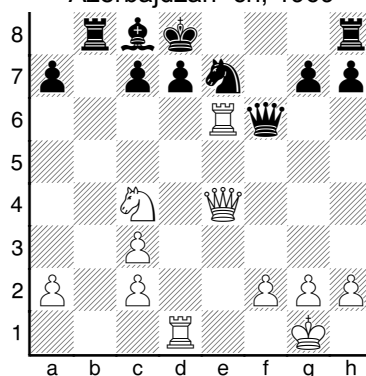
Berlin, 1968



Biely na ťahu. Nájdite víťazne pokračovanie.

Abdullajev – Pavlenko

Azerbajdžan-ch, 1969



Čierny na ťahu. Môže sa ubrániť útoku bieleho?