

**Škola pre mimoriadne nadané deti a gymnázium
Teplicka 7**

ROČNÍKOVÁ PRÁCA

ŠACHOVÁ TAKTIKA

Tomáš Čižmár

3A

ÚVOD

Už v prvom ročníku som si vybral šach ako tému ročníkovej práce, pretože šach je môj najobľúbenejší šport. Pri šachu musím veľa rozmýšľať a je veľmi zaujímavý práve tým, že každá šachová partia je iná, nikdy neprebíha rovnako a nikdy neviem ako sa skončí. Vďaka šachu mám veľa nových kamarátov z celého Slovenska, a aj keď niekto hovorí iným jazykom, tak pri šachu si vždy rozumieme. Zásada šachu je, že každý hrá fair play. Niekedy hrám s rovesníkmi, ale často krát hrám aj s dospelými či seniormi. Čo ma veľmi teší, že od septembra 2017 hrám 5.šachovú ligu a vďaka tomu mám už svoje prvé ELO, čo je šachový rating. Aktuálne je môj FIDE rating 1447. V prvom ročníku som písal základné informácie o šachovej hre, ako vyzerá šachovnica, o bodovej hodnote figúr, ako ktorá figúra ťahá. Tento rok by som Vám chcel porozprávať zaujímavosti zo šachových dejín a o rôznych šachových stratégiách. Keďže som sa za dva roky toho veľa aj naučil, tak Vám aj ukážem, ako rôzne sa môže šachová hra otvárať, prípadne rozvinúť a akú taktiku zvoliť na súpera, aby som ho zmatoval.

Na obrázku sú ručne vyrezávané a maľované šachy



Kapitola 1 - Dejiny šachu

Slovo šach pochádza z perzštiny a znamená kráľ. Mat je slovo arabské a znamená „umrel“. Šach je strategická hra pre dvoch hráčov, v ktorej o výsledku rozhodujú taktické a strategické schopnosti hráčov a ich pozornosť a sústredenie. Cieľom hry je dať súperovi mat. Šach rozvíja logické myslenie a cvičí pamäť. Prvá podoba šachu vznikla okolo roku 500 v severnej Indii pod menom čaturanga. Táto hra mala symbolizovať boj štyroch živlov - vzduchu, ohňa, zeme a vody - a zároveň sa spájala so štyrmi ročnými obdobiami.

Staroindické šachy, putujúce cez Perziu a Arábiu na západ, sa postupom času zmenili. Je isté, že Arabi sa veľmi pričínili o to, aby sa hra všestranne rozvinula. Maurovia (Arabi zo severnej Afriky) prenášajú hru do Španielska a na Sicíliu. Prvé zmienky o šachu v kresťanskom svete nachádzame neskôr v tzv. Katalónskom testamente z roku 1010. Vo Francúzsku bol priaznivcom šachov Karol Veľký (8.-9. st.). V 11. storočí sa šachy objavili tiež v Čechách, kam ich priviezli z Talianska českí kupci. V roku 1851 sa konal prvý medzinárodný šachový turnaj v Londýne a v roku 1867 sa prvýkrát použili šachové hodiny na medzinárodnom šachovom turnaji v Paríži.

Na obrázku je mapa Perzkej ríše



Kapitola 2 – Oficiálni majstri sveta

FIDE (*Fédération Internationale des Échecs*) je medzinárodná šachová federácia, združujúca jednotlivé národné šachové organizácie. Bola založená v Paríži v roku 1924, vtedajšie Československo bolo medzi 15 zakladajúcimi členmi. Jej heslom je *Gens una sumus*, „Sme jedna rodina“.

Majstri sveta :

- Wilhelm Steinitz, 1886-1894
- Emanuel Lasker, 1894-1921
- José Raúl Capablanca, 1921-1927
- Alexander Alechin, 1927-1935, 1937-1947, zomrel ako majster sveta
- Max Euwe, 1935-1937
- Michail Botvinnik, 1948-1957, 1958-1960, 1961-1963
- Vasilij Smyslov, 1957-1958
- Michail Tal, 1960-1961
- Tigran Petrosian, 1963-1969
- Boris Spasskij, 1969-1972
- Robert Fischer, 1972-1975 nenastúpil k obhajobe titulu
- Anatolij Karpov, 1975-1985
- Garri Kimovič Kasparov, 1985-1993, 1993-2000 Majster sveta PCA

Majstrovstvá sveta organizovala FIDE až od roku 1948. V roku 1993 Kasparov založil organizáciu PCA a odvtedy boli v šachu dvaja majstri sveta jeden podľa FIDE a jeden podľa PCA.

- Anatolij Karpov, 1993-1999 (FIDE) Garri Kimovič Kasparov (PCA) 1993-2000
- Alexander Khalifman, 1999-2000 (FIDE)
- Vishwanathan Anand, 2000-2002 Vladimír Kramník (PCA) 2000-2006
- Ruslan Ponomariov, 2002-2004
- Rustam Kasimdzanov, 2004-2005
- Veselin Topalov, 2005-2006

V roku 2006 sa konal zjednocujúci zápas medzi Kramníkom a Topalovom, ktorý vyhral Kramník. Od roku 2013 až dodnes je majstrom sveta Nór Magnus Carlsen.

- Vladimír Kramník, 2006-2007
- Vishwanathan Anand, 2007-2013
- Magnus Carlsen od 2013

Traja najlepši šachisti narodení alebo žijúci na Slovensku:

- Ignác Kolisch, ELO: 2755 (1867) vtedy 1. na svete, narodený v Bratislave
- Richard Réti, ELO: 2710 (1920) vtedy 5. na svete, narodený v Pezinku
- Gyula Breyer, ELO: 2705 (1917) vtedy 9. na svete, mal obchod v Bratislave a tu aj umrel



Anatolij Karpov počas 1.vianočného turnaja v NRSR
December 2017

Kapitola 3 - Otvorenie hry

Otvorenie je úvodná časť šachovej partie. V ňom sa uvádzajú do hry pešiacy a figúry a zvyčajne sa určí, ako sa bude hra vyvíjať. Otvorenie môže trvať 10 až 15 ťahov, niekedy aj viac. Z otvorenia prechádza šachová partia do strednej hry, výnimočne priamo do koncovky. Prvé ťahy šachovej partie môžu byť tie najdôležitejšie, ktoré potiahneš. V týchto ťahoch sa vytvárajú prvé plány a bojuje sa o miesto na šachovnici. Je potrebné sa zamerať na základné princípy otvorení, ako kontrolovať centrum a ako vyvíjať figúry. Je užitočné ovládať niektoré bežné otvorenia, pretože pomáhajú posilniť dobré plány. Podľa spôsobu rozohratia partie, delíme šachové otvorenia na tri veľké skupiny:

OTVORENÉ HRY vznikajú, ak biely v prvom ťahu potiahne pešiakom z e2 na e4 a čierny odpovie ťahom pešiaka z e7 na e5. V súčasnosti si drží popularitu predovšetkým Talianska hra, Španielska hra a Škótska hra



Talianska hra začína ťahmi 1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4. Jej cieľom je rýchla kontrola centra pomocou pešiaka a jazdca a potom postavenie strelca na jeho najnebezpečnejšie pole. Takisto je to príprava na rošádu.



Španielska hra patrí k najstarším a najklasickejším otvoreniam. V tomto otvorení je úlohou útočiť na jazdca, ktorý bráni pešiaka e5. Biely dúfa, že využije tento útok pre vybudovanie ďalšieho tlaku na centrum čierneho.



Škótska hra vzniká po ťahoch 1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. d4. Je to veľmi obľúbené otvorenie medzi úplnými začiatočníkmi, cez ligových hráčov až po najvyšších majstrov. Často dochádza k rýchlemu otvoreniu stredu, obe strany majú veľa možností na protihru, niekedy dochádza ku opačným rošadám.

POLOOTVORENÉ HRY vznikajú, ak biely potiahne pešiakom z e2 na e4 a čierny odpovie iným ťahom, než pešiakom z e7 na e5. Tu je populárna Francúzska obrana alebo Sicílska obrana.



Sicílska obrana je najobľúbenejšou voľbou agresívnych hráčov s čiernymi figúrami. Biely bude často hrať 2.Jf3 a 3.d4, ktoré získajú centrálnu pole, ale dovoľia čiernemu ťažiť výmenou centrálného pešiaka za strelcového pešiaka.



Francúzska obrana je jedným z prvých strategických otvorení, ktoré by sa mal naučiť každý šachista. Po ťahu e5 (hneď alebo neskôr) budú mať obe strany pešiakovú reťaz. Riskom francúzskej obrany je, že strelec na c8 môže mať problém s vývinom.

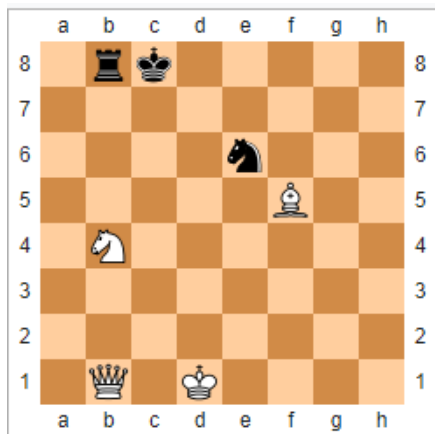
ZATVORENÉ HRY vznikajú, ak biely v prvom ťahu zahrá inak, ako pešiakom z e2 na e4. Dodnes je najpopulárnejšou zatvorenou hrou Dámsky gambit. Vzniká po ťahoch 1.d4 d5 2.c4. Toto otvorenie je zároveň aj moje najobľúbenejšie.



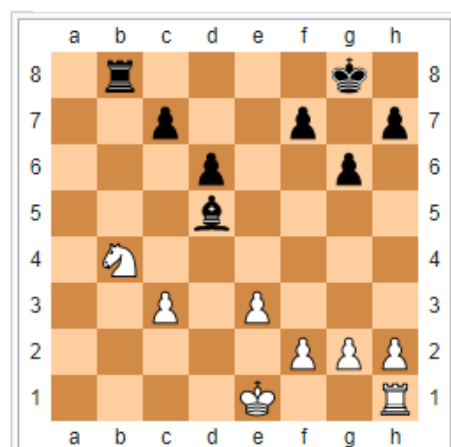
Kapitola 4 - Stredná hra a väzby

Stredná hra je úsek šachovej partie medzi otvorením a koncovkou. Ťažko možno jednoznačne určiť, kedy otvorenie prechádza do strednej hry a kedy stredná hra prechádza do koncovky. Stredná hra orientačne začína, keď sú figúry aspoň jedného z hráčov dostatočne vyvinuté. Koncovka začína, keď dochádza k výraznej redukcii materiálu. Hráči sa v strednej hre snažia využiť drobné výhody, ktoré dosiahli v otvorení. Hráč, ktorému sa podarí túto výhodu premeniť na materiálnu prevahu, sa snaží zredukovať materiál na šachovnici, aby sa jeho materiálna výhoda zvýraznila v koncovke. Kým otvorenia a koncovky sú teoreticky dopodrobna preštudované, stredná hra je natoľko bohatá, že hlavne v nej ešte zostáva priestor na šachovú tvorivosť a predstavivosť.

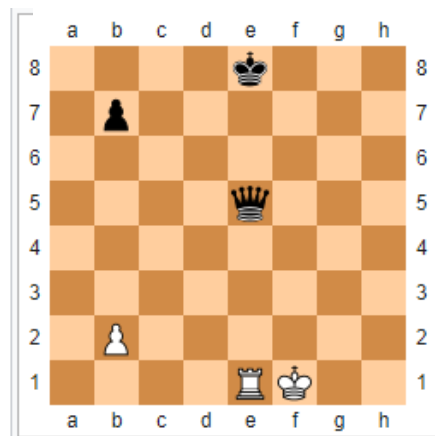
V šachu výraz väzba označuje situáciu, v ktorej sa niektorá napadnutá figúra nemôže pohnúť zo svojho miesta. Je to preto, že po ústupe napadnutej figúry, by bola napadnutá iná, ešte hodnotnejšia figúra, alebo by bol vystavený kráľ šachu. Figúra, ktorá má obmedzený pohyb, je vo väzbe. Viazat' môžu iba figúry, ktoré sa môžu podľa pravidiel pohybovať po neobmedzenom množstve polí v horizontálnom, vertikálnom alebo diagonálnom smere. Sú to figúry: strelec, veža a dáma. Kráľ, jazdec ani pešiak väzby robiť nemôžu. Väzbou je možné znemožniť pohyb akejkoľvek figúre s výnimkou kráľa.



Absolútna väzba je taká, keď figúra vo väzbe bráni pred útokom kráľa. V takomto prípade pohyb viazanou figúrou zakazujú pravidla hry. Kráľ nesmie byť nikdy v pozícii šach.



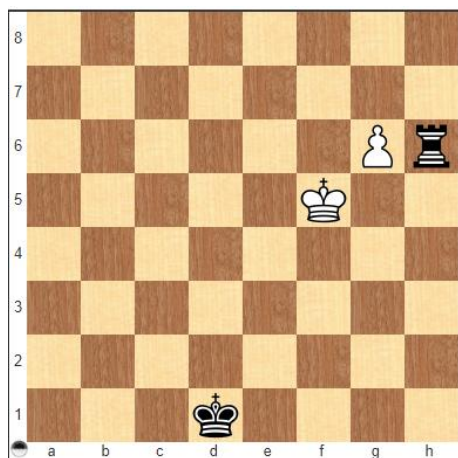
Relatívna väzba je taká väzba, kedy viazaná figúra bráni pred útokom nejakej silnejšieho alebo cennejšieho figúru, než je sama. Pohyb takouto figúrou je podľa pravidiel hry možný, obvykle ale pre hráča nevýhodný, pretože spôsobí materiálnu stratu.



Čiastočná väzba znamená, že veža alebo dáma je pripútaná väzbou na nejaký riadok alebo diagonálu na šachovnici. Figúra vo väzbe sa môže určitým obmedzeným spôsobom pohybovať, nesmie ale opustiť priestor, ku ktorému je pripútaná. Táto figúra môže zrušiť svoju väzbu tým, že vezme figúru, ktorá ju viaže.

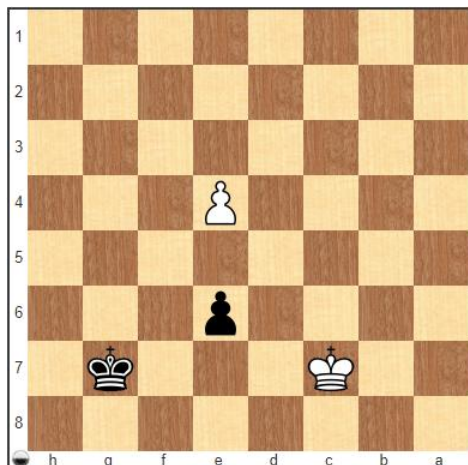
Kapitola 5 - Koncovka

Koncovka alebo koncová hra je úsek šachovej partie, keď sú už výrazne zredukované materiálne sily oboch hráčov. Napriek zredukovanému materiálu, si koncová hra vyžaduje silné sústredenie a snáď ešte presnejšiu hru ako v ostatných fázach partie, pretože aj tá najdrobnejšia nepresnosť vedie k prehre. V koncovej hre, okrem materiálnych výhod hrá rozhodujúcu úlohu tempo. Tá istá pozícia môže byť vyhratá podľa toho, ktorý hráč je na ťahu - obvykle vyhrá ten, kto je na ťahu, ale dosť často sa vyskytuje aj situácia, keď sa hráč, ktorý je na ťahu dostane do nevýhody.



Vežová koncovka

Vežová koncovka sa v partiách vyskytuje veľmi často, viac ako 50%. V nej sa najviac prejaví vlastnosť veže, ktoré sú stvorené pre voľné línie (stĺpce a riadky). Koncovka veže proti pešiakom (5 a niekedy aj menej) je vyrovnaná, ale samozrejme všetko závisí aj od konkrétnej situácie, aktivity veže a nebezpečnosti voľného pešiaka.



Pešiaková koncovka

Pešiakové koncovky sú veľmi konkrétne, ale jednoduchosť takejto koncovky môže byť klamná. Vyžaduje presný prepočet a hlboké preniknutie do tajov pozície.

Výhra

Vyhráva hráč, ktorý dá súperovi mat. Mat je situácia, keď je možnosť brať kráľa a súper nemá možnosť tomu zabrániť. Pri mate sa iba výnimočne berie kráľ, k výhre stačí mat zahlasiť. Častejšie sa končí partia tým, že jeden súper uzná prevahu súpera, vzdá beznádejnú pozíciu. Hráč partiu vyhráva aj vtedy, keď súper prekročí časový limit. Hráč musí túto výhru reklamovať. Ak súper, ktorý neprekročil čas nemá matujúci materiál, ide o remízu.

Remíza

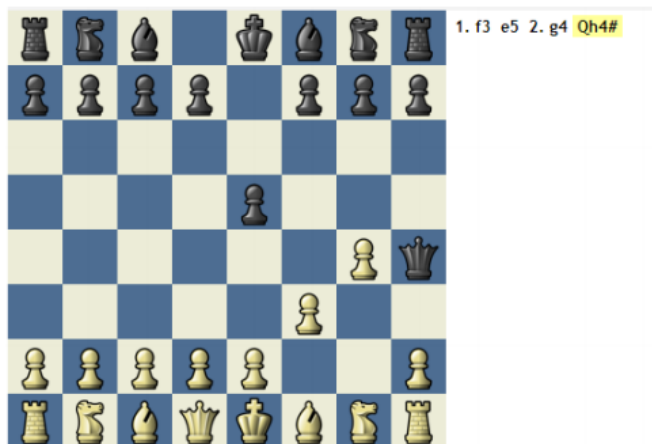
Remíza môže nastať v týchto situáciach:

- Po trojnásobnom dosiahnutí rovnakej pozície - hráč na ťahu musí reklamovať
- Hráči sa na remíze dohodnú
- Ani jeden hráč nemá materiál na dosiahnutie matovej situácie
- 50 ťahov prejde bez pohybu pešiaka a brania materiálu
- Obaja súperi prekročili časový limit a nedá sa zistiť kto skôr, prípadne hráč, ktorý má výhodu, nereklamuje výhru
- Súper by síce vyhral na čas, ale nemá materiál na dosiahnutie matu
- Je pat, teda situácia, keď strana, ktorá je na ťahu, nemôže spraviť žiaden legálny ťah podľa pravidiel, pričom nie je mat

Matujúcim materiálom je aspoň jeden pešiak; dve ľahké figúry; jedna ťažká figúra.

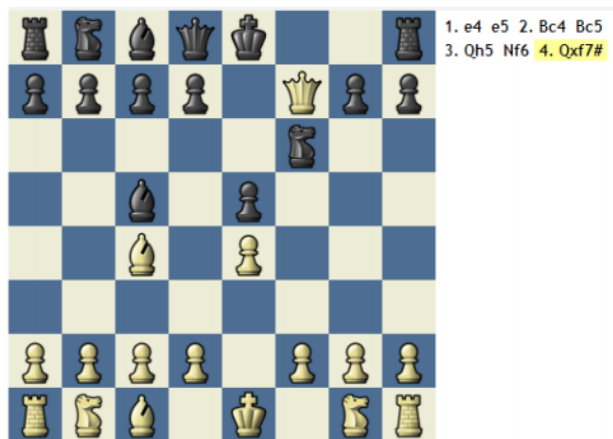
Kapitola 6 - Rýchle maty

Najrýchlejší mat



Mat na 2 ťahy (neslušne známy ako mat bláznov) vyžaduje, aby si ty alebo tvoj súper zahral veľmi zlé ťahy. Biely musí najprv ťahať f-pešiakom o jedno ale dve polia. Čierny potom musí hrať e-pešiakom, aby odokryl dámu. Biely potom musí ťahať g-pešiakom o dve polia, čo dovolí čiernej dáme prístup k h4: **šach mat!**

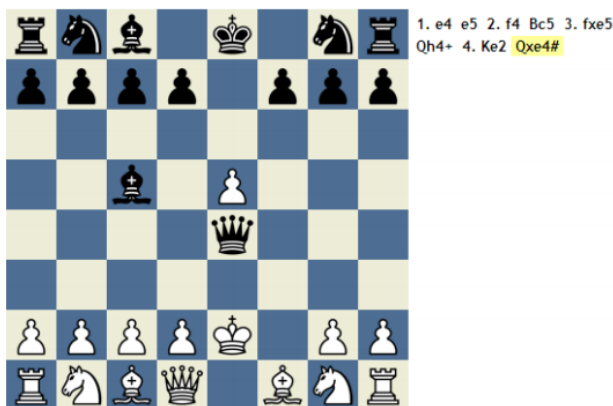
Šustermat



Je to mat na 4 ťahy a je ďaleko najčastejším koncom šachovej partie. Takmer všetci šachisti podľahli tomuto matu alebo ho uštedrili v nejakom bode ich života.

Mat na 4 ťahy môže byť dosiahnutý rôznymi cestami, ale základným vzorom je to, že biely otvára zahájením 1.e2-e4, vyvinie strelca na c4, aby útočil na pešiaka f7 a postaví dámu na h5 (alebo f3). Ak sa čierny nebráni, biely dáva mat ťahom 4.Dxf7#

Kráľovský gambit



Kráľovský gambit vzniká po ťahoch: **1. e4 e5**
2. f4, kedy biely obetuje pešiaka a v nasledujúcej hre sa snaží vytaktizovať výhodu.

KAPITOLA 7 - Zápis šachovej partie

Pravidlá FIDE uznávajú od r. 1981 iba šachovú notáciu nazývanú algebrický skrátенý zápis. V praxi sa používa tento zápis s označením figúr začiatočným písmenom názvu figúry v jazyku hráča. Šachové figúry sa označujú veľkým začiatočným písmenom svojho názvu. Pešiáci sa nezaznačujú. Stĺpce šachovnice sa zľava doprava zo strany bieleho označujú malými písmenami abecedy od „a“ po „h“. Rady šachovnice sa označujú číslami od „1“ po „8“. Pole sa identifikuje spojením písmena a číslu. K označeniu figúry sa pripojí označenie poľa, na ktoré sa ňou ťahá. Pri ťahu pešiaka sa označí iba pole, kam sa ním ťahá

Slovenská notácia	Anglická notácia	Nemecká notácia	Španielska notácia	Francúzska notácia	Ruská notácia
K - Kráľ	K - King	K - König	R - Rey	R - Roi	Кр - Король
D - Dáma	Q - Queen	D - Dame	D - dama (reina)	D - Dame	Ф - Ферзь
V - Veža	R - Rook	T - Turm	T - torre	T - Tour	Л - Ладья
S - Strelec	B - Bishop	L - Läufer	A - alfil	F - Fou	С - Слон
J - Jazdec	N - Knight	S - Springer	C - caballo	C - Cavalier	К - Конь
P - Pešiak	P - Pawn	B - Bauer	P - peón	P - Pion	п - Пешка
0-0 - malá rošáda	0-0 - kingside castling	0-0 - kleine Rochade	0-0 - el corto enroque	0-0 - le petit roque	0-0 - Короткая рокировка
0-0-0 - veľká rošáda	0-0-0 - queenside	0-0-0 - große Rochade	0-0-0 - el largo enroque	0-0-0 - le grand roque	0-0-0 - Длинная рокировка
+ - šach	+ - check	+ - Schach	+ - jaque	+ - l'échec	+ - шах
#/X - mat	#/X - mat	#/X - Matt	#/X - mat	#/X - l'mat	× - мат

ZÁVER

V závere by som rád porozprával o svojich zážitkoch, ktoré som prežil za posledný rok.



Minulý rok v septembri 2017 som odohral svoj prvý ligový zápas v 5.šachovej lige za svoj klub BŠA proti Doprastavu a hneď víťazne. Posledný ligový zápas sezóny som zase vyhral proti najstaršiemu hráčovi, s akým som kedy hral, Milanovi Vlčekovi, ktorý mal 79 rokov.



V októbri 2017 som bol pozvaný na šachový turnaj 3 generácii, kde som bol ako rozhodca a zároveň aj hráč a uhral som rovnú polovicu bodov 3,5b/7b.



V novembri 2017 som sa prvýkrát zúčastnil majstrovstiev dorasteneckých družstiev bratislavského kraja a aj keď som uhral len 2b/7b, tak som dostal ocenenie ako najväčšie prekvapenie turnaja.



V decembri 2017 som mal tú česť zúčastniť sa 1.Vianočného turnaja v NRSR, kde bol hosťom Anatolij Karpov a ja som bol členom tímu detí. Na turnaji som si zahral aj s Patrikom Zimanom, generálnym manažérom HC Slovan Bratislava.



V 2017/2018 som odohral aj viaceré turnaje v rámci GPX Slovenska a to v Malackách, v Bratislave, v Žiline, v Dubnici, v Novej Dubnici, Brezovej Pod Bradlom, v Hlohovci, v Trakoviciach.

Najviac sa mi darilo v Brezovej pod Bradlom, kde som vybojoval celkové 2.miesto za 7b/9b.

V Žiline som skončil na celkovom 6.mieste so 6b/7b a 2. v kategórii chlapci do 11r.



Na turnaji o pohár starostu Dúbravky som skončil celkovo na 3.mieste a 1. vo svojej kategórii so 6,5b/9b



V marci 2018 som sa zúčastnil aj Vrakunsko – Biskupickej GPX a skončil som celkovo na 5.mieste so 6b/9b a 1. vo svojej kategórii.

Šach je moja najväčšia vášeň, dokážem hrať niekoľko hodín či už turnaj alebo ligový zápas, ani hladný vtedy nie som. Môj najdlhší ligový zápas trval 4 hodiny. Najradšej by som stále vyhrával, ale mám za sebou aj veľa prehier. Lepšie sa mi hrá, keď mám dostatok času ako napríklad v lige (90 min plus 30 sekúnd na ťah). V rapid šachu (15 min) som pod väčším tlakom a stresom a robím potom viac chýb. Najbližšie, už za pár dní, ma čakajú moje prvé majstrovstvá Slovenska mládeže v Liptovskom Mikuláši, kde budem súťažiť v kategórii chlapci do 10 rokov. Tak mi držte palce.

ZDROJE

<http://www.sachovaakademia.sk>

<http://sach.7x.cz>

<https://sk.wikipedia.org>

<https://www.chess.com/sk>

<http://sachovetreningy.sk>

<http://news.hrajsach.sk>

<https://www.chess.sk/>

<https://cs.wikipedia.org>

<http://www.janwe.cz/sachy>

<http://sachovetreningy.sk>

<http://chess-results.com>

KVÍZ

1. Ako sa volá aktuálny šachový majster sveta?

- A. Veselin Topalov B. Garry Kasparov C. Magnus Carlsen D. Anatolij Karpov

2. Ktorá figúra je v šachu najdôležitejšia?

- A. Dáma B. Kráľ C. Veža D. Pešiak

3. Čo znamená slovo šach?

- A. Remíza B. Prehra C. Kráľ D. Výhra

4. Kto bol najsilnejší slovenský hráč?

- A. Ľ. Ftáčnik B. R. Réti C. G.Breyer D. I. Kolisch

5. Aký je môj aktuálny FIDE rating (ELO)?

- A. 1447 B. 1435 C. 1439 D. 1420

6. Ako sa označuje notáciou šach?

- A. - B. + C. = D. neoznačuje sa

7. Ako sa volala prvá podoba šachu?

- A. Šarapata B. Šaratuga C. Čatanga D. Čaturanga

8. Ktoré šachové otvorenie je moje najobľúbenejšie?

- A. Talianske B. Škótske C. Dámsky gambit D. Španielske

9. Na koľko ťahov sa dá zahrať najrýchlejší mat?

- A. 2 B. 3 C. 4 D. 5