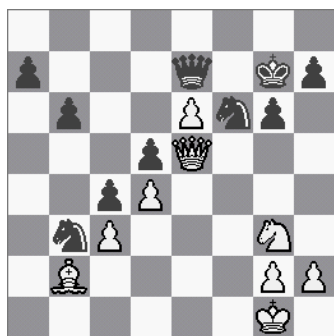


TEORIE KOMBINACE

Ing. Vratislav HORA

Definice kombinace

- (Botvinnik) „Vynucený manévr s obětí“
- (Savin) „Forsírovaná série tahů, kde aktivní strana provádí materiální oběti k získání poziční výhody“.



Příklad 1.:BOTVINNIK - CAPABLANCA (AVRO 1938) - pozice po 29.tahu černého.

Bílý založil svojí strategii na převaze v centru, kde z pěšcové převahy vytvořil volného pěšce. Černý spoléhal na pěšcovou převahu na dámském křídle. Volného pěšce blokuje dáma (špatný blokér). **30.Sa3!! Dxa3 31.Jh5! gxh5 32.Dg5 Kf8 33.Dxf6 Kg8 34.e7** (dále musel bílý spočítat, že unikne z věčného šachu) **34....Dc1 35.Kf2 Dc2 36.Kg3 Dd3 37.Kh4 De4 38.Kxh5 De2 39.Kh4 De4 40.g4 De1 41.Kh5 1:0**

Kombinace není náhodným jevem, zpravidla vyplývá logicky z dosavadní hry.

Rozdíl mezi kombinací a léčkou spočívá v tom, že lékařka není vynucený manévr.

Příklad 2.: 1.e4 e5 2.Jc3 Jc6 3.Sc4 Sc5 Přesné je 3...Jf6) 4.Dg4! Df6? 5.Jd5! Dxf2 6.Kd1 Kf8 Jediné. 7.Jh3 Dd4 8.d3 S dalším c3. d6 9.Df3! Sxh3 10.Vf1! 1:0

Příklad 3.: 1.e4 d6 2.d4 Jf6 3.Jc3 g6 4.f4! Sg7 5.Jf3 0-0 6.Se2 c5! 7.dxc5 Da5! 8.0-0! Dxc5 9.Kh1 9....Jg4? 10.Jd5! Jf2 11.Vxf2 Dxf2 12.Se3 a dáma je chycena 9....Jc6 10.Jd2 Jd4 11.Jb3 Jxb3 12.axb3 Sd7 13.e5 Je8 14.Se3!! Dxe3? 15.Jd5 Dc5 16.b4! a vidlička na e7 Nebo 15....De4 16.Sf3 a opět vidlička na e7.

ROZDĚLENÍ KOMBINACÍ

A. MOTIV, B. TÉMA, C. IDEA.

A. MOTIV kombinace

- **zvláštnosti pozice**, které umožňují kombinaci. Znalost motivu nás navede na kombinační obrat. Např. „Rošádové postavení má být kryto Jf3 (Jf6)“ Není-li tento požadavek splněn, může to být motivem ke kombinaci.

Příklad 4.: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Jd2 Jf6 4.e5 Jfd7 5.Sd3 c5 6.c3 Jc6 7.Je2 Db6 8.Jf3 cxd4 9.cxd4 Sb4?! 10.Kf1! 0-0? 11.Sxh7! Kxh7 12.Jg5 Kg8 Jediné, kdyby 12....Kg6?, tak 13.Jf4) 13.Dd3 Ve8 Opět jediné: 13....g6? 14.Dh3 +-) 14.Dh7 Kf8 15.Dh8 Ke7 16.Dxg7 Vf8 16....Jd8 17.Jxf7! +- 17.Jxe6! + - Nelze 17....Kxe6 18.Jf4 Kf5 (18....Ke7 19.Jxd5) 19.Dh7 +-

Příklad 5.: 1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Jf6 4.Jg5 d5 5.exd5 Ja5! 6.Sb5 c6 7.dxc6 bxc6 8.Se2 h6 9.Jf3 e4 10.Je5 Sd6 11.Jc4? Jxc4 12.Sxc4 0-0 13.0-0? Sxh2! 14.Kxh2 Jg4 15.Kg3 (jediné 15.Kg1 Dh4 -+) Dg5 16.f4 16.d3 Je3 a 17....Dxg2 16....exf3 17.Kxf3 Jediné. Je5 18.Kf2 Dh4 19.Kg1 Jg4 +-

Příklad 6.: IGORIN - ALAPIN (1883) Evansův gambit:1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.b4 Sxb4 5.c3 Sa5 6.0-0 (pozdější teorie 6.d4) 6....Jf6 Dodnes platí za nejlepší metoda Laskerova 6....d6 7.d4 Sb6! Vrácení pěšce za jiné výhody- to je kámen úrazu gambitů. 7.d4 0-0 8.dxe5 Jxe4 9.Sd5! Sxc3 10.Sxe4! Sxa1 Řešte další pokračování! 11.Sxf7! Kh8 12.Jg5 g6 13.Dg4 Sxe5 14.Dh4 Kg7 15.Je6! fxe6 16.Dh6 Kf7 17.Sxg6 Ke7 18.Dh4 Vf6 19.Sa3 d6 20.Dh7 1-0

Příklad 7.: NAVARA - HRÁ EK (1998) 1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Jc3 Jf6 4.Sb5 Jd4 5.Sa4 !? c6 6.Jxe5 d6 7.Jd3 b5 8.Sb3 a5! 9.a3 d5 10.exd5 Sd6! 11.0-0? Sxh2! 12.Kxh2 Jg4 13.Kg3 Dg5 14.Je4 Jf5 15.Kf3 Jh2 16.Ke2 Jd4 17.Ke1 Dxg2 18.Jg3 0-0 0:1

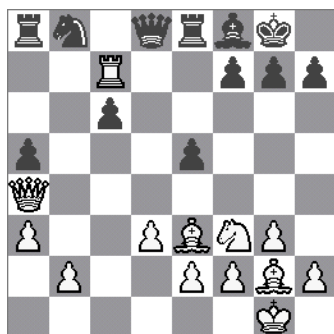
Dalšími motivy mohou být:

špatné postavení krále
narušená souhra figur

slabé body poblíž krále
vazba

slabá 8. (1.) řada
slabá 7. (2.) řada

8



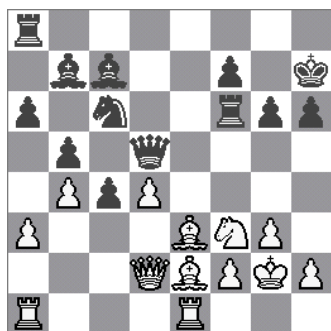
Příklad 8.: BOTVINNIK - PORTISCH (1968) - bílý na tahu

18.Vxf7!! h6 18...Kxf7 19.Dc4 Kg6 20.Dg4 Kf7 21.Jg5 +-
19.Vb7 Dc8 20.Dc4 Kh8 20...De6 21.Jxe5 +- 21.Jh4! Dxb7 Jediné.
22.Jg6 Kh7 23.Se4 Sd6 24.Jxe5 g6 25.Sxg6 Kg7 26.Sxh6! 1:0

mat
prom na p šce
10

B. TÉMA kombinace - záv re ný obraz

dvojí úder vazba
odtah



MAT

*Příklad 9.: NN - KOTOV: 1.e4 c5 2.Jc3 Jc6 3.Jge2 Jf6 4.g3 d5
5.exd5 Jd4 6.Sg2 Sg4 7.d3 Jxd5! 8.Sxd5 Dxd5! 0:1*

Příklad 10.: NN - RJUMIN (1925) černý na tahu

1....Vxf3!! 2.Sxf3 Dxf3!! 3.Kxf3 Jxd4 4.Kg4 Sc8 5.Kh4 Jf3 mat

C. IDEJE kombinace

Cesty a metody od motivu po téma

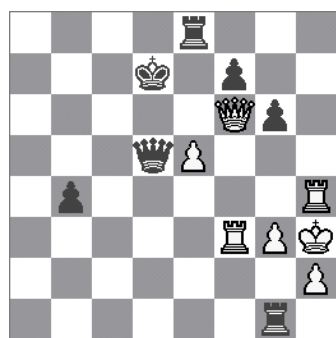
zavle ení
p ekrytí

odvle ení
protiúder

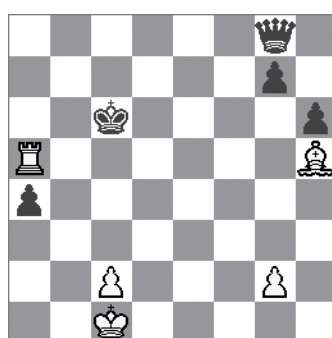
blokování
uvoln ní pole nebo linie

ZAVLE ENÍ

11



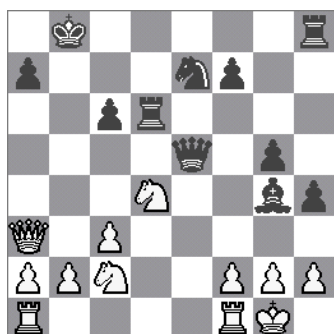
12



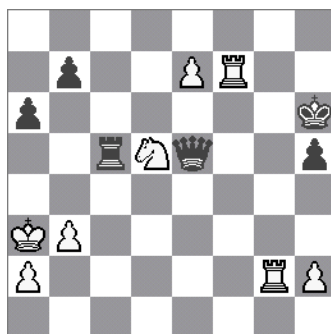
Příklad 11.: zavlečení do odtahu, bílý na tahu 1.Vd4! Dxd4 2.e6 +-

*Příklad 12.: RINK (studie) bílý na tahu:
1.Va8 Da2 2.Vxa4 Dg8 3.Va8 Dh7
4.Sg6 +-*

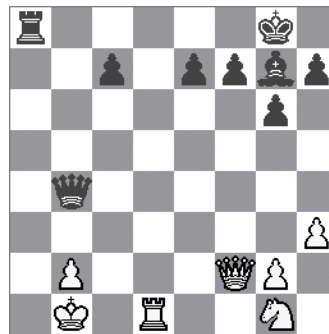
13



14



15



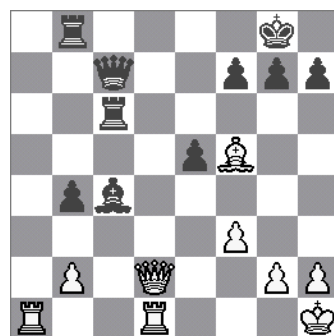
Příklad 13.: zavlečení do dvojího úderu bílý na tahu: 1.Ve1 Df6 2.Vxe7 Dxe7 3.Jxc6 + -

Příklad 14.: bílý na tahu: 1.e8D! Dxe8 2.Vh7 Kxh7 3.Jf6 + -

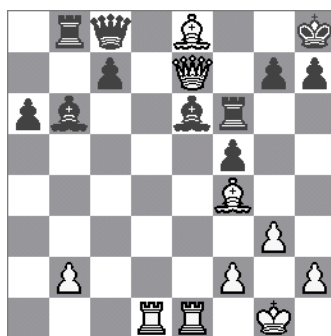
Příklad 15.: černý na tahu: 1...Va1! 2.Kxa1 Da4 3.Kb1 Dxd1 4.Ka2 Sd4 - +

ODVLE ENÍ

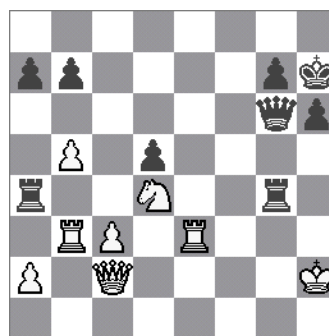
16



17



18



Příklad 16.: odвлечение od osmé řady, bílý na tahu: 1.Va7! Db6 2.Vb7

Příklad 17.: bílý na tahu: 1.Vd7! Sxd7 2.Sh6 Vxh6 3.Df8 mat

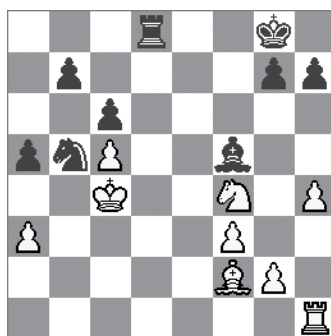
Příklad 18.: černý na tahu: 1...Vxa2 2.Dxa2 Dh5 3.Vh3 De5 4.Kh1 De1 5.Kh2 Dg1 mat

BLOKOVÁNÍ

19



20



Příklad 19.: bílý na tahu:

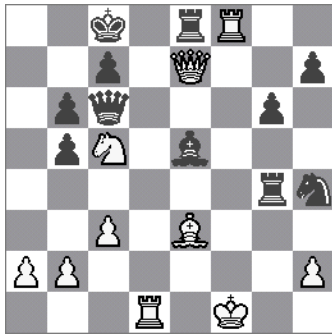
1.Vd7! Sxd7 2.Dd6 Ve7 3.Dh6 Ke8
4.Vg8 mat

Příklad 20.: černý na tahu:

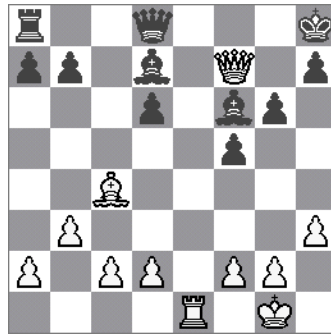
1...Vd3! 2.Jxd3 Se6 mat.

P EKRYTÍ

21



22

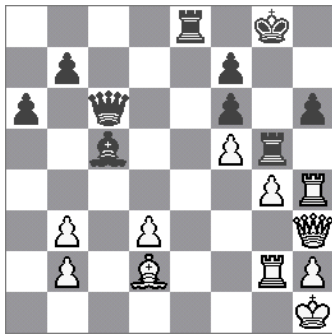


Příklad 21.: černý na tahu:
1....Vf4! 2.Sxf4 Dg2 3.Ke1 Jf3 mat.

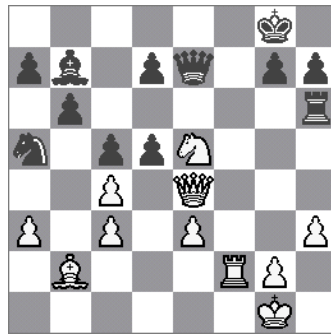
Příklad 22.: bílý na tahu:
1.Ve8! 1:0

PROTIÚDER

23



24

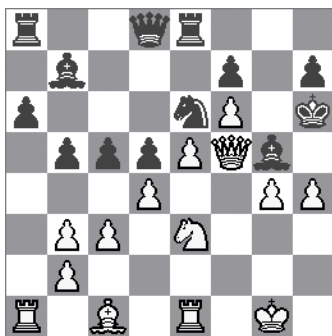


Příklad 23.: černý na tahu:
1....Sf2! 2.Vxh6 Dc1 3.Sxc1 Ve1 0-1

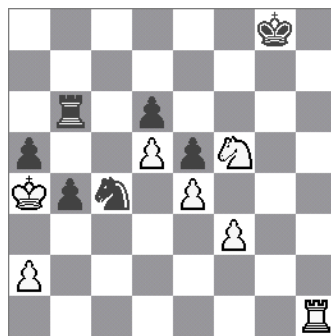
Příklad 24.: bílý na tahu:
1.Jg6+ dxe4 1....Dd8 2.De7 +- 2..Je7 +-

UVOLNĚNÍ POLE nebo LINIE

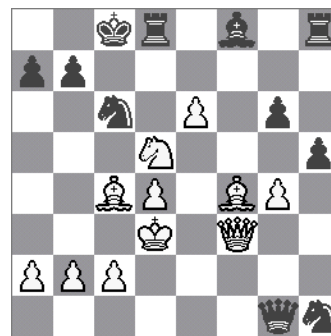
25



26



27



Příklad 25.: bílý na tahu: 1.Dxg5 Jxg5 2.Jf5 Kg6 3.h5 mat.

Příklad 26.: černý na tahu: 1....b3 2.a3 b2 -+

Příklad 27.: bílý na tahu: 1.Jb6! axb6 2.Dxc6! bxc6 3.Sa6 mat.