

---

Výkladový  
slovník pojmov  
kompozičného šachu

(od začiatočníka pre začiatočníkov)

---

Marián Mach

Verzia: január 2014

## ... namiesto predslavu

Majúc za sebou dávnu históriu aktívneho detského súťažného šachového hráča (priznávam, nie veľmi úspešného), ostal vo mne priateľský vzťah k šachu. Najmä k tej jeho forme, ktorá je oslobodená od súťaživosti a skôr sa zameriava na jeho krásu.

Z času na čas som siahol po diagrame uverejnenom v denníku Pravda s pocitom určite mnohých, že predsa poskladať dva alebo niekoľko málo ťahov tak, aby biely či čierny dosiahol predpísaný cieľ, nemôže predstavovať až taký problém. A často to problém ani nebol, niekedy ľahšie a inokedy obtiažnejšie som nejaké riešenie našiel. Keď som si však chcel svoje riešenie porovnať s tým, ktoré bolo uverejnené o nejaký čas v novinách, akoby som sa začítal do cudzieho jazyka. Syntakticky to síce vyzeralo ako normálny jazyk, avšak neznámymi pojmami sa to v ňom len tak hemžilo. Pojmy ako predĺžená obrana, recipročná zámena matov či hrozbový paradox mi nič nehovorili ani ako bývalému šachistovi.

Začal som hľadať dostupnú literatúru (kde inde ako v kybersvete), kde by som sa niečo dozvedel a novému šachovému jazyku sa priučil. Bol som úspešný iba čiastočne, nenašiel som žiadny ucelený text na úrovni vhodnej pre moje potreby (bez výkladu šachových pravidiel ale ani zbierku diagramov) s ktorým by som bol spokojný. A keďže som presvedčený o tom, že najlepšia kniha je tá, ktorú si človek napíše sám, výsledkom je tento text.

Pôvodne som ho písal iba pre seba. Tvoril som ho pre svoje potešenie ako slovník hesiel abecedne radených jedno za druhým. K tomu, aby som v heslách nestratil súvislosti a neustále videl pred sebou nejakú štruktúru, slúžil obsah. Výsledkom je, že poradie pojmov v obsahu nezodpovedá poradiu, v akom sú v texte usporiadané. Zdalo sa mi to ako dobrý nápad.

Jednotlivé pojmy sú ilustrované konkrétnymi skladbami, pretože osobne najlepšie chápem nové veci cez príklady. Aby som poďakoval denníku Pravda za udržiavanie šachovej rubriky aj v časoch, keď to mnohé iné noviny už vzdali, použil som výhradne tie skladby, ktoré boli v týchto novinách uverejnené ako originály. Toto sa mi tiež zdalo ako dobrý nápad. Tu je však zároveň aj zdroj neúplnosti textu – ak v rubrike som nenašiel žiadnu skladbu na nejakú tému, tak tá téma jednoducho v texte nie je.

Aj keď o takomto texte možno sotvakedy povedať že je úplne dokončený, domnievam sa, že je už v stave keď môže byť užitočný. Preto som sa rozhodol neponechať si tento text iba pre seba. Je vhodný pre čitateľa znalého pravidiel platných vo svete šachu avšak bez špecifických vedomostí o šachu kompozičnom. Pre čitateľa, ktorý by rád prijal kľúč k predsieni jedného zo šachových palácov. Nech padne na úžitok.

# Obsah

## Základné pojmy \_\_\_\_\_

### Typy skladieb

Ortodoxný (priamy) mat .....	44
Pomocný mat .....	52
Reflexný mat .....	59
Samomat .....	64

### Modifikácie skladieb

Duplex .....	20
Dvojník .....	23
Patová úloha .....	47
Pomocný samomat .....	53
Sériovoťahová úloha .....	65
Začínajúca strana .....	89

### Štruktúra skladieb

Fázy	
Fáza riešenia .....	25
Fáza zdanlivých hier .....	26
Fáza zvodnosti .....	27
Elementy	
Duál .....	19
Hrozba .....	36
Motív .....	40
Obrana .....	42
Tempo .....	71
Úvodník .....	75

### Exokamene a exopodmienky

Circešach .....	14
Cvrček .....	15

## Témy

---

Tematická fáza .....	68
Tematický variant .....	70

### Prvky praktického šachu

Batéria .....	10
Blokovanie .....	11
Branie .....	12
Branie mimochodom .....	13
Dvojitý šach .....	22
Obeť .....	41
Odclonenie .....	43
Poloväzba .....	51
Premena pešiaka .....	56
Rošáda .....	60
Väzba .....	77
Zaclonenie .....	88

### Prvky v praktickom šachu nepodstatné

Antiduál .....	8
Čistý mat .....	16
Echo .....	24
Podobnosť aktivít .....	48
Predĺžená obrana .....	55
Rotácia ťahov .....	61
Tematický duál .....	69

### Záměny ťahov

Zámena hrozieb	
Delená zámena hrozieb .....	17
Vertikálna zámena hrozieb .....	78
Zámena matov	
Delená zámena matov .....	18
Horizontálna zámena matov .....	33
Recipročná zámena matov .....	58
Rozložená zámena matov .....	62
Úplná zámena matov .....	74
Vertikálna zámena matov .....	80

Zámena obrán	
Dvojitá zámena obrán .....	21
Jednoduchá zámena obrán .....	39

### **Kombinované zámeny ťahov**

Zámena hrozieb a matov	
Horizontálna zámena hrozieb a matov .....	32
Hrozbový paradox .....	37
Pseudozámena hrozieb a matov .....	57
Vertikálna zámena hrozieb a matov .....	79
Vertikálno-horizontálna zámena hrozieb a matov .....	83
Zámena úvodníkov a hrozieb	
Vertikálna zámena úvodníkov a hrozieb .....	81
Zámena úvodníkov a matov	
Horizontálna zámena úvodníkov a matov .....	34
Úvodníkový paradox .....	76
Vertikálna zámena úvodníkov a matov .....	82
Vertikálno-horizontálna zámena úvodníkov a matov .....	84
Zámena úvodníkov, hrozieb a matov	
Horizontálna zámena úvodníkov, hrozieb a matov .....	35

### **Zámeny kameňov**

Fázová zámena kameňov .....	28
Pozičná zámena kameňov .....	54
Ťahová zámena kameňov .....	72
Zámena úloh kameňov .....	91

### **Zámeny polí**

Ťahová zámena polí .....	73
Zámena úloh polí .....	92

### **Motívové témy**

Paradox motívov .....	46
Zámena obranných motívov .....	90

### **Geometrické témy**

Identické trasy figúr .....	38
Otáčanie matov .....	45
Pohyb kameňa rôznymi smermi .....	49
Pochod pešiaka .....	50

## Scenáre

Anti-Levman – Somov B1 .....	9
Gamage – Goethart .....	29
Grimshaw – Nowotny – Plachutta .....	30
Siers – Popandopoulo .....	66

## Riešenie skladieb

---

Analýza centrálného ťahu .....	7
Hľadanie matového obrazca .....	31
Rozvinutie zdanlivej hry .....	63
Stávka na tempo .....	67
Výber matových pozícií .....	85
Vyhľadávanie tém .....	86
Vyskúšanie všetkých ťahov .....	87

## Prílohy

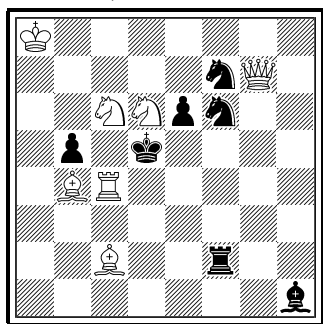
---

Zdroje .....	93
Značenie kameňov .....	94
Zoznam autorov .....	95

## Analýza centrálného ťahu

Spôsob riešenia skladby, pri ktorom sa pozornosť sústreďí na nejaký ťah, ktorý brániaca sa strana môže vykonať. Analyzujú sa možnosti pripustenia alebo odvrátenia tohto ťahu a hľadá sa tá z možností, ktorá je súčasťou riešenia. Riešenie sa potom zostaví tak, aby obsahovalo identifikovanú možnosť.

**Ignác Mészáros**  
*Pravda, skl. 3855*



#2 (7+7)

Zdanlivé hry sú 1. ... Jxd6, 2. Vc5x a 1. ... Je5, 2. Je7x.

Riešením je 1. Jc8 s dvomi hrozbami 2. Jb6x a 2. Vc5x. Po obranách 1. ... bxc4/Jd7/e5 nasleduje 2. J8e6x/Dd4x/Dxf7x.

Zvodnosť 1. Jf5 (2. Je3x a 2. Vc5x) viazne na 1. ... Vxf5. Iná zvodnosť 1. Dg3 hroziaca 2. Je7x/Dd3x/Vc5x viazne na 1. ... Vf4.

V pozícii čierny môže pešiakom brať bielu vežu stojacu na c4, ktorá sa zdá byť v centre diania. Biely v reakcii na túto skutočnosť môže:

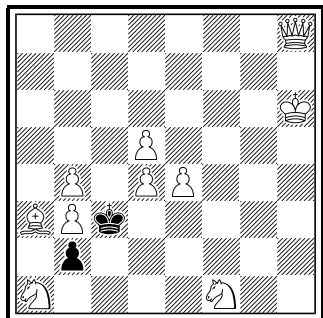
- eliminovať hrozbu – po 1. Jxb5, Kxc4 biely nemá matujúci ťah,
- ustúpiť vežou – alebo čiernemu kráľovi príliš rozšíri zónu pohybu (po 1. ... Kxc6/Kxc7) alebo nevie dať mat ďalším ťahom,
- nútiť čierneho k inému ťahu – po 1. Je7+, Ke5+ sa musí biely starať o svojho kráľa, po šachu strelcom alebo dámou by biely o figúru prišiel,
- dovoliť branie veže – biely jazdec na c6 stráca krytie a biely nemôže dovoliť jeho branie (to by už bol druhý ťah čierneho), teda musí
  - ustúpiť jazdcom – ústup v prvom ťahu po 1 ... Ke5+ núti bieleho k obrane svojho kráľa, ústup v druhom ťahu naráža na nemožnosť vhodného krytia poľa e5 (1. Dg3 viazne na 1. ... Vf4),
  - kryť jazdca – vhodné jednoťahové krytia neexistujú, dvojťahové Jc8-J8a6, Jxf7-Jfe5, Jf5-Jfd4 nevedú k matu (a biely už nemá k dispozícii ďalší ťah). Sľubnými sú 1. Jc8/Jf5, 2. J8e6/Jfe6 – ťah 1. ... bxc4 by znamenal mat čierneho kráľa.

## Antiduál

Motív vylučovania duálov – redukcie viacerých možných ciest k dosiahnutiu cieľa. Ak v nejakej situácii zdanlivo existuje viacero rovnocenných ťahov, v skutočnosti iba jeden z týchto ťahov v tejto situácii vedie k cieľu. To, ktorý z možných ťahov to bude, závisí na tom, ako sa situácia zmenila vplyvom predchádzajúceho ťahu<sup>1</sup>.

*Fleckova* téma vyberá aspoň z troch hrozieb rovnakým počtom obrán. Pri *Pseudo-Fleckovej* téme existuje obrana potláčajúca všetky hrozby.

**Bedrich Formánek, Emil Klemanič**  
*Pravda, skl. 3597*



H#2 (10+2)  
B) Pb2 na c2  
C) Pb2 na d2

Riešenia jednotlivých dvojníkov sú:

**A:** 0. ... b1S, 1. d6, Sd3, 2. d5x,

**B:** 0. ... c1J, 1. Jd2, Jd3, 2. Jb1x,

**C:** 0. ... d1V, 1. Df8, Vd3, 2. Dc5x.

V pozícii na diagrame má čierny jedno pole úniku – d3. Ak čierny toto pole zablokuje vlastnou figúrou, potom biely bude mať k dispozícii tri možnosti matu: A) dámou na hlavnej diagonále: 1. d6, 2. d5x; B) jazdcom z poľa b1: 1. Jd2, 2. Jb1x; C) dámou na treťom stĺpci: 1. Df8, 2. Dc5x.

Problémom však je, že čierny nemôže pole d3 zablokovať “všeobecne”:

- blokovanie strelcom vylúči maty B (2. ... Sxb1) a C (2. ... Sc4),
- blokovanie jazdcom eliminuje maty A (2. ... Je5) a C (2. ... Jxc5),
- blokovanie vežou znemožní maty A (2. ... Vd4) a B (pri presune veže na d3 nie je možný prevod jazdca na b1),
- blokovanie dámou vylúči všetky tri maty (2. ... Dd4, Dxb1, Dc4), ale keďže čierny spolupracuje s bielym, tak takýmto blokovaním sa vyhne.

<sup>1</sup>Zvyčajne je toľko možností v predchádzajúcom ťahu ako zmeniť situáciu, aby každý z daných rovnocenných ťahov mohol byť použitý v jednej situácii.

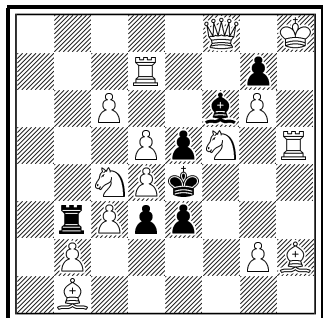


## Anti-Levman – Somov B1

Kombinácia odclonenia a zaclonenia. Krytie poľa v okolí čierneho kráľa (*pole X*) bielym kameňom (*kameň A*) je zrušené zaclonením bielej línie iným bielym kameňom (*ťah b*), ktorý práve dáva mat čiernemu kráľovi. Čierny kráľ nemôže využiť dané pole vo svojom okolí, pretože čierne svojim predchádzajúcim ťahom (*ťah ě*) odclonil inú bielu figúru (*kameň B*), ktorá dané pole kryje.

Ak kameň *B* bol odclonený až ťahom *b*, tak sa jedná o *Anti-Levman* tému, ak však odclonenie nastalo už ťahom *ě*, tak ide o tému *Somov B1*.

Ladislav Salai st.  
Pravda, skl. 3003



#2 (15+7)

Zdanlivými hrami sú 1. ... e2, exd4, Sh4, S~ 2. Jd2x, Jfd6x, Vxh4x, Jg3x. Zvodnosť 1. Dg8 s hrozbou 2. Jcd6x/Jfd6x viazne na odpovedi 1. ... Se7, zvodnosť 1. Df7 s rovnakými hrozbami (1. ... Se7, 2. Jg3x) zase na šachu 1. ... Vb8+. Riešením je tempo 1. Sa2. Po obranách 1. ... Vb3~, exd4, Sf6~, Sh4, d2, e2 nasleduje matová odpoveď bieleho 2. Jcd6x, Jfd6x, Jg3x, Vxh4x, Sb1x, Jd2x.

Zo všetkých variantov sú tieto tematickými (prvý je iba v riešení, druhý aj v zdanlivých hrách a tretí sa vyskytuje v zdanlivých hrách, jednej zvodnosti aj v riešení):

variant	pole X	kameň A	kameň B	ťah b	ťah ě
1.Sa2, V~ 2.Jcd6x	d5	Vd7	Sa2	Jcd6	V~
1...., exd4 2.Jfd6x	d5	Vd7	Vh5	Jfd6	exd4
1...., S~(nie h4) 2.Jg3x	f4	Sh2	Df8	Jg3	S~

Keďže vo všetkých týchto prípadoch k odcloneniu došlo až matujúcim ťahom bieleho, tak sa jedná o trojnásobné spracovanie anti-Levmanovej témy.

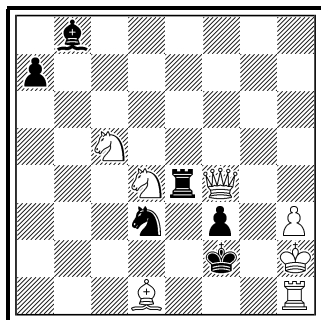
## Batéria

Je to postavenie dvoch alebo viacerých figúr rovnakej farby na jednej línii. Pri skladbách sa uplatňujú také konfigurácie, kde zadná figúra je líniová a predná figúra stojí v línii pôsobenia zadnej figúry a obmedzuje jej pôsobenie (predná figúra buď nie je líniová alebo nepôsobí na danej línii)<sup>2</sup>.

*Nepriama* batéria je takou konfiguráciou, pri ktorej po odchode prednej figúry sa rozsah pôsobenia zadnej figúry rozšíri na jedno alebo viac polí okolo kráľa opačnej strany. *Priama* batéria je taká, kde odchod odkrývajúcej figúry má za následok šach zadnou figúrou kráľovi opačnej strany. Ak pred odkrývajúcou figúrou je ešte nejaká iná figúra, hovoríme o *skrytej* batérii.

**Zoltán Labai**

*Pravda, skl. 3458*



S#2

(7+6)

Riešením je 1. Jc2 s hrozbou 2. Dg3+, Sxg3x. Po obrane čierneho 1. ... Ve5 nasleduje 2. De3+, Vxe3x, po 1 ... Je5 príde 2. Dxf3+, Jxf3x, po obrane 1. ... Vxf4 ide 2. Je4+, Vxe4x a obrana 1. ... Jxf4 je nasledovaná 2. Jd3+, Jxd3x.

Na diagrame existuje hrozba matu bieleho kráľa čiernym strelcom (biely hrozí čierneho k tomu prinútiť presunom dámy na pole g3 so šachom). Keďže strelec nemôže ujsť, čierny sa ho snaží zablokovať, čím vzniká:

1. priama čierna batéria po braní bielej dámy na f4,
2. skrytá čierna priama batéria po prerušení línie b8-h2 na poli e5.

V oboch prípadoch biely núti čierneho k ťahu prednou figúrou batérie s odkrytím línie medzi čiernym strelcom a bielym kráľom. V prvom prípade k tomu používa šachovanie jazdcem (s vynúteným braním prednou figúrou batérie), v druhom prípade šachovanie dámou, pričom odchod dámy z poľa f4 súčasne odkrýva skrytú batériu.

<sup>2</sup>Teda dáma nemôže byť prednou figúrou, veža iba v diagonálnej a strelec iba v horizontálnej či vertikálnej batérii.

## Blokovanie

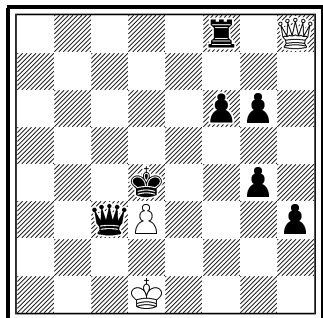
Blokovanie znamená obmedzenie v pohybe – blokovaná strana nemôže urobiť ťah svojim kameňom na blokované pole (ani pomocou brania).

Blokujúcim kameňom môže byť kameň blokovanej strany (vtedy blokovaným kameňom môže byť hociktorý kameň) alebo kameň protistrany (blokovaným kameňom môže byť iba kráľ alebo pešiak).

Ak kameň blokuje dané pole už vo východzej pozícii, jedná sa o *pasívne* blokovanie. Naopak, pri *aktívnom* blokovaní nastáva blokovanie až počas riešenia, vo východzej pozícii nie je.

**Jozef Ložek, Bedrich Formánek**

*Pravda, skl. 3875*



H#2 (3+7)  
4 riešenia

Riešenia sú:

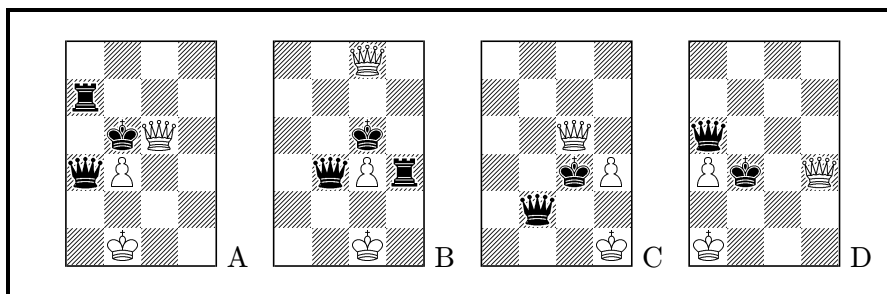
**A:** 0. ... Vc8, 1. De8, Vc5, 2. De4x.

**B:** 0. ... Ve8, 1. Df8, Ve3, 2. Dd6x.

**C:** 0. ... Db2, 1. Dg8, Kc3, 2. Dc4x.

**D:** 0. ... Ke3, 1. Dh4, Dd4, 2. Dg3x.

Po sôle bielej dámy a samopoškodzovaní čierneho blokovaním ústupových polí čierneho kráľa vznikajú tieto obrazce:



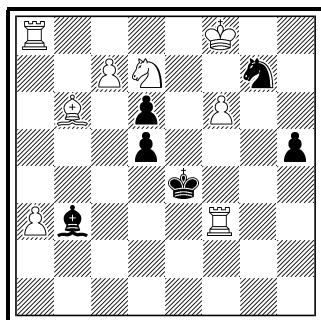
príčom čierna veža aktívne blokuje v dvoch prípadoch (riešenia A a B), zatiaľ čo čierna dáma plní svoju úlohu blokovania ústupu kráľovi vo všetkých riešeniach, pričom z toho dvakrát aktívne (riešenia C a D) a dvakrát pasívne (obrazce A a B).

## Branie

Branie sa v skladbách vyskytuje pomerne často, avšak väčšinou nie tematické ale iba ako súčasť jednotlivých variantov. Zatiaľ čo v neskorších ťahoch nie je považované za závalu, branie v prvom ťahu (úvodníku) znižuje kvalitu skladby.

Tematické branie sa preto musí nejakým spôsobom odlišovať od 'obyčajného' netematického brania nejakou dodatočnou kvalitou. Preto býva spojené s nejakou inou témou, ktorú umožňuje.

**Jozef Ložek**  
*Pravda, skl. 3362*



H#2 (8+6)  
2 riešenia

Riešenia sú:

1. 0. ... Sa4, 1. Sd4, Kxd4, 2. Vxa4x
2. 0. ... Je8, 1. Je5, Kxe5, 2. Vxd8x

Na diagrame existuje vhodná príležitosť k matu čierneho kráľa buď na štvrtej rade alebo piatom stĺpci. Tomuto však prekáža nevhodné postavenie figúr:

1. Čierny ohrozuje predpokladané matové polia (čierny strelec pole a4 a čierny jazdec pole e8). Aj keď obe strany navzájom spolupracujú, čierny nevie týmito figúrami vhodne ustúpiť. Preto sa ich zbaví tým, že ich postaví na matové polia a umožní ich branie.
2. Čierny kráľ nemá možnosť pohybu aby prešiel na vhodnejšie pole (na d4 alebo e5). Aby mu biely tento pohyb umožnil, musí odblokovať tieto polia. Keďže ani jeho strelec a jazdec nevedia vhodne ustúpiť, biely sa ich zbaví tým, že ich postaví na tieto polia a umožní ich branie.

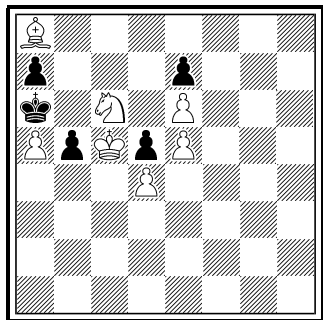
V oboch riešeniach sa branie realizuje na oboch stranách, na pozíciách ktoré sú navzájom podobné (pootočené o 90°).

## Branie mimochodom

Špeciálny prípad brania, keď nejaká strana ťahá pešiakom zo základnej pozície o dva rady dopredu a svoj ťah končí vedľa súperovho pešiaka. Súperov pešiak môže brať (iba následným ťahom, neskôr už nie) ako keby pešiak neťahal o dve políčka ale iba o jedno políčko dopredu – berúci pešiak končí na inom políčku ako bolo to, na ktorom stál braný pešiak.

Problematickým je takéto branie v prvom ťahu, keďže k diagramu nie je priložená história predchádzajúcich ťahov. V tomto prípade je potrebné dokázať, že branie je možné.

**Stanislav Vokál**  
*Pravda, skl. 3851*



#3 (7+5)

Riešením je 1. exd6 e.p. V závislosti na odpovedi čierneho riešenie pokračuje duálom:

1. ... exd6+, 2. Kb4, d5, 3. Jb8x

1. ... b4, 2. Kxb4, exd6, 3. Jb8x

Aby biely ako svoj prvý ťah mohol brať mimochodom, je potrebné dokázať, aký bol posledný ťah čierneho:

1. nemohol to byť ani jeden z ťahov b6-b5 a d6-d5 kvôli postaveniu bieleho kráľa (biely kráľ nemol byť v šachu a napriek tomu ostať na napadnutom poli),
2. nebol to Kb6-a6 (králi sa nemôžu nachádzať na susedných poliach),
3. nemohol to byť b7-b5 kvôli postaveniu bieleho strelca na a8 (strelec by nemal nijakú možnosť sa na dané pole dostať),
4. nemohol to byť Kb7-a6 kvôli postaveniu bieleho strelca na a8 (kráľ by musel prejsť cez napadnuté pole b7),

A tak teda ťah pešiakom d7-d5 ostáva ako jediný možný kandidát na posledný ťah čierneho. Tým pádom branie mimochodom je validným ťahom bieleho.

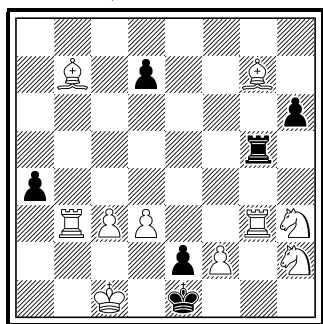
## Circešach

Circešach je exopodmienka, pri ktorej sa každý braný kameň vráti na svoje základné pole (iba ak to pole je voľné, inak sa kameň úplne odstráni zo šachovnice) – pešiak v tom istom stĺpci kde bol braný, veža, strelec a jazdec na pole tej istej farby ako je pole brania, dáma má iba jednu možnosť.

Brať sa nesmie v tom prípade, ak by kameň po premiestnení dával šach kráľovi opačnej strany.

**František Sabol**

*Pravda, skl. 2171*



#2 (10+6)

A) pravidlá FIDE

B) circešach

**A:** Zvodnosti 1. c4, Sg2, Sxh6, Kc2 viaznu na 1. ... Vxg7, Vxg3/Vf5, a~/d~, axb3+. Riešením je 1. Vb1 s hrozbou 2. Kc2x, po obrane 1. ... Vb5 nasleduje 2. Vg1x.

**B:** Pribudlo riešenie 1. Vxg5 (hrozí Vg1x), hxg5 (biela veža na a1) 2. Kc2x. Okrem toho pôvodne zvodnosť 1. Kc2 je teraz tiež riešením.

V pozícii na diagrame už viac nie je možné branie axb3, lebo biela veža by sa vrátila na pole h1 (so šachom čierneho kráľa). Po braní Vxg3 sa biela veža premiestni na a1, po Vxg7 biely strelec je odstránený, pretože pole c1 je obsadené.

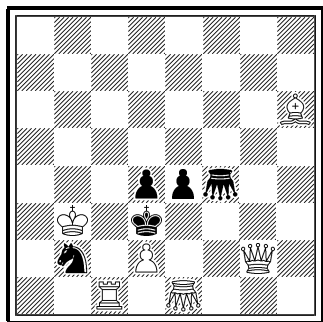
Pokus 1. Vg1+, Vxg1 (biela veža ide na a1), 2. Kc2+ nevedie k cieľu, pretože čierny má k dispozícii 2. ... Vxg7 (a biely strelec ide na c1).

Pôvodne zvodnosť 1. Kc2 dáva teraz hrozby 2. Vg1x a 2. Vb1x. Ani jedna z bielych veží nemôže byť braná kvôli šachu po premiestnení branej veže na prvý riadok. Pokus 1. ... Vb5 síce bráni prvej hrozbe (biely strelec po 2. ... Vxb7 ide na f1) ale nie druhej. Vyčkávanie 1. ... Vg4(6) zase odvracia druhú hrozbu (2. ... Vxg7 vracia bieleho strelca na c1) ale nie prvú. Obe hrozby naraz možno eliminovať obranou 1. ... Vxg7 (eliminujúcou druhú hrozbu s úmyslom následného 2. ... Vxg1 odvracajúceho aj hrozbu prvú), avšak táto obrana umožňuje zase nový mat 2. Sd2x (po návrate bieleho strelca na pole c1).

## Cvrček

Cvrček je skoková exofigúra, ktorá sa pohybuje v smeroch pohybu dámy skokom na pole, umiestnené v danej línii bezprostredne za prvým kameňom (jedno ktorej strany, farba tohto kameňa nie je dôležitá), ktorý jej stojí v ceste<sup>3</sup>.

**Emil Klemanič**  
*Pravda, skl. 3184*



#2 (6+5)  
Cvrček na e1 a f4

Zvodnosť 1. Vc2 s hrozbou 2. Df1x stroskotáva na obrane 1. ... e3. V prípade odpovede 1. ... Cc1 by nasledovalo 2. Cb1x.

Riešením je 1. Cb1 (hrozí Vc2x). Po 1. ... Cxc1 nasleduje 2. Df1x a po odpovedi 1. ... J~ okrem pôvodnej hrozby môže aj 2. Cd1x.

V pozícii na diagrame biely cvrček môže skočiť na polia b1, c3 alebo e5. Čierny cvrček má možnosť iba jedného ťahu – skok na c1 s bráním bielej veže. Navyše ešte kryje čierneho pešiaka na d4.

V oboch fázach biely cvrček matuje čierneho kráľa z poľa b1. Aby to bolo možné, je nutné medzi nich tesne pred kráľom (pole c2) umiestniť kameň, ktorý by cvrček mohol preskočiť (v tomto prípade bielu vežu) – a je úplne jedno, či najprv pôjde veža na pole c2 a potom cvrček na b1 (preskočí čierneho cvrčka) alebo najprv pôjde cvrček na b1 (preskočí bielu vežu) a až potom veža na c2.

Po 1. Cb1, Cxc1 nie je možný mat 2. Dxe4x. Cvrček stojaci na b1 síce kryje pole e4 – ale iba pokiaľ čierny kráľ stojí na d3. Čierny teda môže 2. ... Kxe4, pretože biely cvrček zrazu nekryje pole e4 ale namiesto toho pole f5.

<sup>3</sup>Teda ak sa daný kameň k cvrčkovi približuje alebo sa od neho vzdaluje, mení sa zároveň aj pole, na ktoré cvrček môže skočiť.

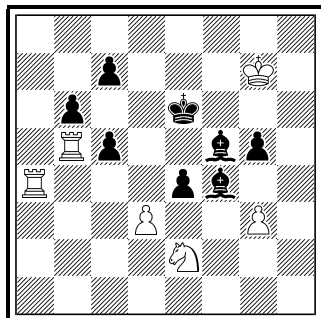
## Čistý mat

Taký matový obrazec, keď matovaný kráľ je napadnutý iba raz a pre každé pole v jeho susedstve:

- voľné pole je napadnuté matujúcou stranou iba raz,
- pole obsadené kameňom matovanej strany nie je napadnuté matujúcou stranou (s výnimkou väzby znemožňujúcej viazanému kameňu blokovanie alebo branie).

Ak sa na čistom mate zúčastňujú všetky figúry matujúcej strany (s možnou výnimkou kráľa a pešiakov), tak sa jedná o *modelový mat*. Ak sa na čistom mate zúčastňujú všetky kamene oboch strán, tak sa jedná o *ideálny mat*.

**Zoltán Labai**  
*Pravda, skl. 3801*



H#2 (6+8)  
3 riešenia

Riešenia sú:

0. ... Kd5, 1. Kf6, c6, 2. Vd4x,
0. ... Sd6, 1. Jf4+, Ke5, 2. d4x,
0. ... Sg4, 1. Vxe4+, Kf5, 2. Jd4x.

Pri druhom riešení vzniká čistý mat s čiernym kráľom na poli e5. Samotný kráľ je napadnutý iba pešiakom na d4, každé z voľných polí (d5, e6, f6) je napadnuté iba raz (jazdcom na f4 alebo kráľom na g7) a polia blokované čiernym (d6, e4 a f5) nie sú bielym napadnuté. Navyše polia, blokované bielym (d4 a f4) sú chránené iba jedným spôsobom (vežou na a4 a pešiakom na g3). Keďže aj veža na b5 je súčasťou matového obrazca (zabraňuje pešiakovi na c5 v braní), tak mat je súčasne modelový.

Čierni pešiaci na b6 a c7 nie sú súčasťou matového obrazca a preto mat nie je ideálny.

Ostatné riešenia nevytvárajú čistý mat. Problém je napríklad v dvojitom napadnutí poľa c4 (prvé riešenie) a poľa e6 (tretie riešenie).



## Delená záměna hrozieb

Záměna hrozieb, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

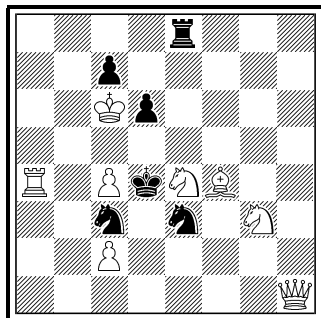
	A, B				
	A				
	B				

teda dve hrozby, vyskytujúce sa samostatne v niektorých fázach, v inej fáze sa vyskytujú spoločne. Zvykne sa označovať ako *Barnesova téma*.

Je možné prirodzene generalizovať aj na viac hrozieb (počet tematických fáz je o jednotku vyšší ako počet zapojených hrozieb), alebo na prípad, keď A aj B reprezentujú skupiny hrozieb.

**Zoltán Labai**

*Pravda, skl. 3949*



#2

(8+6)

Existujú zdanlivé hry 1. ... Jc~ (okrem a4), 2. Je2x a 1. ... Je~ (okrem c2 a g2), 2. Jf5x.

Zvodnosti 1. Dg1, De1, Dh2 (všetky s hrozbou matu dárou) a Jd2, Jxc3 (obe hroziace jazdcovými matmi) viaznu na obranách 1. ... Jxa4 alebo 1. ... Jxc2.

Riešením je 1. Da1 s hrozbou 2. Dxc3x. Po obranách čierneho 1. ... Jed1/Jed5 nasleduje 2. c5x/cxd5x a po 1. ... Vxe4 zase 2. Je2x.

Na diagrame je biely schopný vytvoriť niekoľko hrozieb, z ktorých je možné vybrať:

1. trojica hrozieb 2. Dxc3x (*hrozba A*), 2. Dxe3x (*hrozba B*) a 2. Dd2x (*hrozba C*) vo zvodnosti 1. De1,
2. hrozba 2. Dxc3x (*hrozba A*) vyskytujúca sa v riešení po 1. Da1,
3. hrozba 2. Dxe3x (*hrozba B*) vo zvodnosti 1. Dg1,
4. hrozba 2. Dd2x (*hrozba C*) vo zvodnosti 1. Dh2.

Skladba teda obsahuje alternatívne spracovanie tematickej záměny hrozieb (s tromi hrozbami).

## Delená záměna matov

Záměna matov, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

		a
		A, B
		A
		B

		a	b
		A, B	A, B
		A	B

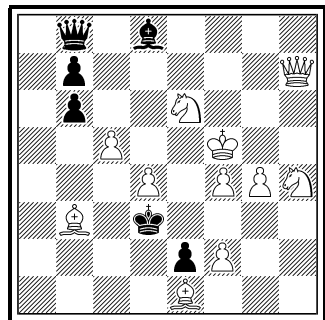
		a	b	c
		A, B		
		C	A	B

teda dva maty, vyskytujúce sa samostatne v niektorých fázach, v inej fáze vytvárajú duál. Forma s jednou obranou (vľavo) sa označuje ako téma *Ellerman-Makihovi*, s dvoma obranami (v strede) ako téma *Twente* a s tromi obranami (vpravo) ako *Robertova* téma.

Je možné prirodzene generalizovať aj na viac matov.

**Milan Nemček**

*Pravda, skl. 3796*



#2

(11+6)

Existujú dve zdanlivé hry 1. ... De5, 2. Kxe5x a 1. ... Dxf4, 2. Kxf4x.

Zvodnosti 1. Jg6 (s hrozbou 2. Dh3x), g5 (2. Kg4x), Jg2 (2. Dh3x) a Jf3 tempo viaznu na obranách 1. ... Sh4 alebo 1. ... Dc7. Zvodnosť 1. Kg6 so štvoricou hrozieb je vyvrátená obranami zo zdanlivých hier.

Riešením je 1. Dd7 s hrozbou 2. Db5x. Po obranách čierneho 1. ... De5 a Dxf4 nasleduje 2. dxe5x a Jxf4x.

Na diagrame má čierny k dispozícii obranu, po ktorej vo viacerých fázach nasledujú rovnaké maty: 1. ... Dxf4 (*obrana a*). Po tejto obrane nasleduje:

1. dvojica matov 2. Jexf4x (*mat A*) a 2. Kxf4x (*mat B*) vo zvodnosti 1. Jf3 (zvodnosti 1. Jg6 a 1. Jg2 obsahujú 2. Jgxf4x – *mat C*),
2. samostatný mat 2. Jexf4x (*mat A*) vyskytujúci sa v riešení po 1. Dd7,
3. samostatný mat 2. Kxf4x (*mat B*) vo zvodnosti 1. g5 a v zdanlivej hre.

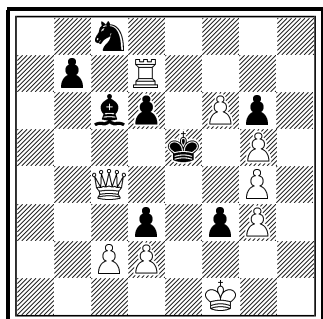
Skladba teda obsahuje alternatívne spracovanie tematickej záměny matov (dve alternatívy pre samostatný *mat A* a možnosť považovať *mat A* a *mat C* za rovnaké).

## Duál

Duál označuje situáciu, keď v nejakom ťahu (okrem prvého) nebrániaca sa strana (teda biely, v prípade kooperatívnej výzvy aj čierne) má na výber z viacerých možných ťahov, pričom tieto alternatívy môžu mať rovnaké pokračovania alebo ich pokračovania môžu byť rôzne.

Duál (okrem tematického duálu) sa považuje za škodlivý prvok, ktorý v určitej miere znehodnocuje úlohu. Ak sa duál vyskytuje v tematickom variante, potom je považovaný za *závažný* a úlohu robí nekorektnou. Ak sa vyskytuje v doplnkovom variante, potom môže (ale nemusí) byť považovaný za *nezávažný* – ale aj v tomto prípade je prehreškom.

Pavol Jankovič  
Pravda, skl. 3583



#4

(9+8)

Riešením je 1. cxd3 s hrozbou 2. d4+, Ke4, 3. Kf2, ~, 4. d3x.

Po obrane čierneho 1. ... b5 nasleduje 2. Dxc6 s hrozbou 3. De4x. Podľa odpovedí čierneho potom pokračuje 2. ... d5, 3. Vxd5x, alebo 2. ... Kd4, 3. Vxd6+, Jxd6/Ke5, 4. Dxd6x/(Vd5x/Dd5x/Dc5x). Biely má v treťom ťahu aj možnosť 3. Vc7, Kxd3/~, 4. Dd5x/De3x.

Po inej obrane čierneho 1 ... Sd5 príde 2. Df4+, Ke6, 3. Dxd6+, Jxd6, 4. Ve7x. Obrany 1. ... Sb5/Jb6/d5 vedú na krátke varianty 2. De4x/Ve7x/Df4x.

Z popisu riešenia možno vyvodíť, že témou skladby je čistý mat (dosiahnutý v troch prípadoch: hrozbe 2. d4, obrane 1. ... Sd5, a obrane 1. ... b5, 2. Dxc6, Kd4, 3. Vxd6+, Jxd6). Existujú dva duály:

- 4. Vd5x/Dd5x/Dc5x po ťahoch 1. cxd3, b5, 2. Dxc6, Kd4, 3. Vxd6+, Ke5,
- 3. Vxd6+/Vc7 po ťahoch 1. cxd3, b5, 2. Dxc6, Kd4. .

V prvom prípade sa jedná o nezávažný duál (vyskytuje sa vo variante, ktorý nekončí čistým matom a teda je vedľajším variantom). Druhý duál je súčasťou tematického variantu (voľba 3. Vxd6+, Jxe6, 4. Dxd6x), preto tento duál je závažným.

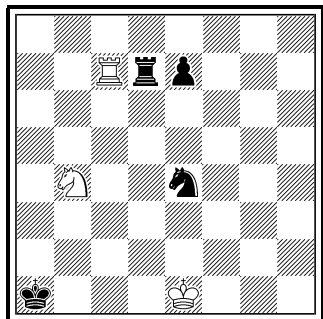
## Duplex

Skladba s možnosťou zámény strán – rovnaká skladba je riešiteľná ako zo strany bieleho tak aj čierneho. Pri prechode od jednej alternatívy k druhej sa zmení začínajúca strana a rovnako sa zmení cieľ (napríklad namiesto dosiahnutia matového obrazca okolo kráľa jednej strany sa cieľom stáva matovanie kráľa opačnej strany).

Obe alternatívy predstavujú rovnakú výzvu a používajú rovnakú východziu pozíciu. Nie je však nutné, aby v oboch alternatívach bol počet existujúcich riešení rovnaký. Súčasne cieľové obrazce dosahované v oboch alternatívach nemusia ale môžu byť podobné (napr. symetrické, čiastočne symetrické, ap.).

**Stanislav Hudák, Bedrich Formánek**

*Pravda, skl. 3604*



H#2 (3+4)  
Duplex, 3+2 riešenia

Riešenia (začína čierny):

**A:** 0. ... Jc3, 1. Vb7, Ja2, 2. Jc2x,

**B:** 0. ... Jd2, 1. Vc2, Jb1, 2. Va2x,

**C:** 0. ... Vd2, 1. Jd3, Va2, 2. Vc1x,

Riešenia (začína biely):

**D:** 1. Vc2, Vc7, 2. Ve2, Vc1x,

**E:** 1. Vc2, Jc3, 2. Vf2, Vd1x.

Diagram reprezentuje dve alternatívy pre riešenie úlohy s výzvou pomocného matu:

- začína čierny a pomáha bielemu dať mat najneskôr druhým ťahom,
- začína biely a pomáha čiernemu dať mat najneskôr druhým ťahom.

Počet riešení je rôzny v oboch alternatívach – v prípade začiatku čierneho sú matujúcimi bielymi kameňmi veža (dva krát) aj jazdec, v prípade začiatku bieleho je matujúcim kameňom iba čierna veža. Z hľadiska podobnosti riešení, riešenie C v alternatíve, keď začína čierny, je čiastočne symetrické s riešením D, keď začína biely.

## Dvojitá záměna obrán

Záměna ťahov obrán, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

		a	b	c	d	
		A	B	-/C	-/D	
		-/E	-/F	A	B	

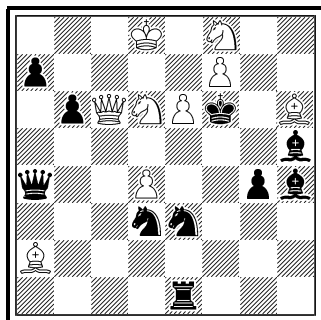
teda dvojica matov je opakovaná v dvoch fázach pri rôznych dvojiciach obrán (dve záměny obrán ktoré nemajú spoločný prienik).

V princípe maty C, D, E a F nemusia existovať. Ak však existuje jedna z dvojíc C a D alebo E a F, tak takáto forma sa označuje ako *Ruchlisova* téma. Ak existujú všetky štyri maty, tak sa jedná o *ideálnu* Ruchlisovu tému.

Je možné analogické rozšírenie na viac záměn ako dve. Pri troch sa hovorí o *rozšírenej* Ruchlisovej téme.

**Zoltán Vicén**

*Pravda, skl. 2522*



#2

(9+10)

Zdanlivé hry sú 1. ... Jf5, 2. Je8x a 1. ... Sg6, 2. Jd7x.

Zvodnosti 1. Dc7 a 1. Db7 obe s hrozbou 2. De7x viaznu na obrane 1. ... Jf5. Riešením je 1. De4 s hrozbou 2. Jh7x. Po obranách čierneho 1. ... Jf5 nasleduje 2. Dxf5x, po 1. ... Sg6 ide 2. Dxc6x, po obrane De8+ pokračuje 2. Jxe8x a po 1. ... Dd7+ zase 2. Jxd7x.

Na diagrame biely používa k matovaniu čierneho kráľa svojich dvoch jazdcov a dámu:

- Je8/Jxe8 (mat A) je možný v zdanlivej hre po Jf5 (*obrana a*) a v riešení po De8 (*obrana c*),
- Jd7/Jxd7 (mat B) je možný v zdanlivej hre po Sg6 (*obrana b*) a v riešení po Dd7 (*obrana d*).
- Dxf5 a Dxc6 plnia úlohu matov E a F po obranách a a b v riešení.

Skladba je teda príkladom Ruchlisovej témy.

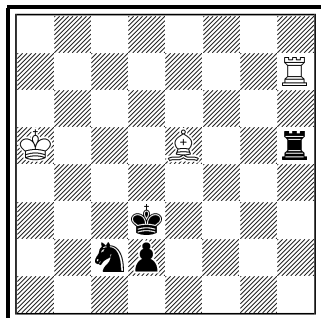
## Dvojitý šach

Špeciálny prípad priamej batérie, kde po odkrytí zadnej figúry dáva šach kráľovi opačnej strany nielen táto zadná figúra, ale aj predná odkrývajúca figúra (pritom predná figúra pred odkrytím zadnej figúry šach nedávala).

Aj keď opačná strana sa vie brániť každej z hrozieb braním šachujúcej figúry alebo predstavením vlastnej figúry medzi šachujúcu figúru a napadnutého kráľa, jedinou možnou obranou pred oboma hrozbami súčasne je ústup kráľa.

**Jaroslav Štůň**

*Pravda, skl. 3824*



H#3

(3+4)

Riešením je 0. ... Vh4. V závislosti na voľbe bieleho (čierny robí stále tie isté ťahy) pokračuje riešenie

1. Sg3, Vc4, 2. Vh3, Kc3, 3. Se5x

1. Sh8, Vc4, 2. Vg7, Kc3, 3. Vg3x

Na pozícii na diagrame biely sformuje priamu batériu zloženú z bieleho strelca a bielej veže. Čierny medzitým pripraví matový obrazec – postaví svojho kráľa na pole c3 a zablokuje voľné pole c4 vežou.

Biele batérie so vzájomnou výmenou funkcií veže a strelca sú sformované na:

1. treťom rade – veža ako zadná figúra, strelec ako predná figúra,
2. hlavnej diagonále – strelec ako zadná figúra, veža ako predná figúra.

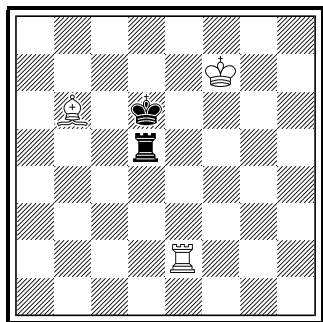
Následný dvojitý šach má v oboch prípadoch rovnakú podobu – strelec dáva šach po hlavnej diagonále a veža na treťom rade.

## Dvojník

Skladba s jednou alebo viacerými alternatívami, ktoré sa navzájom o niečo málo líšia (typické odlišnosti sú zmena typu figúry, posunutie kameňa, pridanie alebo odobranie kameňa). Všetky alternatívy pritom predstavujú rovnaký typ úlohy, avšak každá z alternatív má iné riešenie.

Alternatívy môžu byť odvodené zo základnej pozície (ak táto nemá riešenie, tak sa hovorí o *nulovej pozícii*) alebo od iných alternatív.

**Peter Slávik, Milan Ondruš**  
*Pravda, skl. 3852*



H#2 (3+2)

- B) pridať čierneho strelca na b3
- C) v B) Kf7 premiestniť na c8
- D) v C) Vd5 nahradiť čiernym jazdcom
- E) v D) Kd6 premiestniť na b4

Riešenia sú:

- A:** 0. ... Vc5, 1. Kf6, Vc6, 2. Vd2x,
- B:** 0. ... Sa4, 1. Vc2, Sd7, 2. Sc7x,
- C:** 0. ... Sa4, 1. Sd8, Sc6, 2. Se7x,
- D:** 0. ... Jb4, 1. Ve5, Jc6, 2. Sc7x,
- E:** 0. ... Ka4, 1. Ve5, Jb4, 2. Va5x.

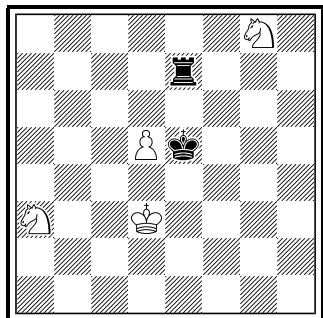
Diagram reprezentuje základnú pozíciu, ktorá má jedno riešenie. Sériové definovanie alternatív, kde každá alternatíva je odvodená z predchádzajúcej alternatívy (prvá alternatíva zo základnej pozície) poskytuje štyri ďalšie pozície, každú s jedným riešením.

## Echo

Echo reprezentuje dve alebo viac situácií (najčastejšie matových alebo patových obrazcov), ktoré sú síce navzájom rôzne avšak navonok sú si veľmi podobné.

Alternatívne obrazce môžu byť navzájom symetrické, posunuté (*poschodové echo*), otočené, a pod. Ak pri jednej alternatíve stojí čierny kráľ na bielom poli a pri druhej zase na poli čiernom, tak sa hovorí o *farebnom echu*.

**Branislav Toth**  
*Pravda, skl. 3828*



H#2 (4+2)  
 B) Pd5 na e4

Zdanlivá hra sa vyskytuje iba v jednej z alternatív:

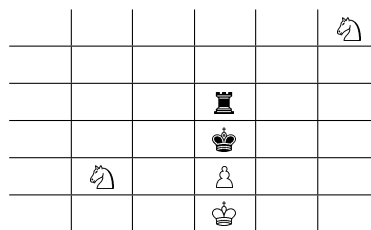
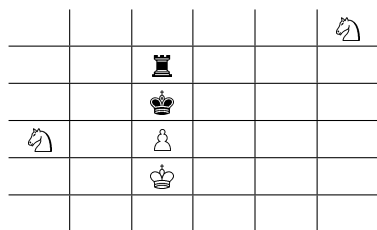
**B:** 1. Ke3, Ve6, 2. Jc4x.

Riešenia sú:

**A:** 0. ... Kd6, 1. Kd4, Vd7, 2. Jb5x,

**B:** 0. ... Ve8, 1. Ke3, Ve6, 2. Jc4x.

V oboch alternatívach je výsledkom rovnaký ideálny mat (síce so zmenenou polohou bielych jazdcov voči čiernemu kráľovi avšak napádajúcich rovnaké polia v okolí čierneho kráľa), akurát posunutý o jeden stĺpec doprava a jeden riadok nadol.







## Fáza zdanlivých hier

Skrátená sekvencia ťahov končiaca dosiahnutím stanoveného cieľa (napríklad vytvorením matového obrazca). Bola skrátená o jeden ťah – je to alternatíva, v ktorej absentuje prvý ťah začínajúcej strany (reprezentuje hypotetickú situáciu, ako by vyzeralo dosiahnutie cieľa keby začínala opačná strana).

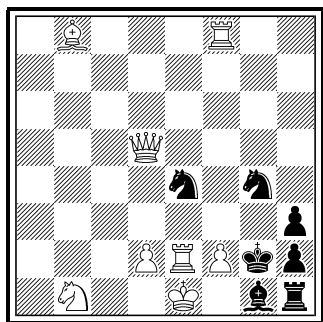
V štruktúre úloh, v ktorých začína biely, vytvárajú všetky zdanlivé hry jednu fázu zdanlivých hier. Táto fáza neobsahuje úvodník a tým pádom ani žiadnu hrozbu indukovanú úvodníkom. Ak začína čierny, tak teoreticky<sup>4</sup> môže existovať viac fáz zdanlivých hier.

Je to nepovinná súčasť úlohy, nie vždy je možné dosiahnuť cieľ bez úvodného ťahu začínajúcej strany. Zdanlivá hra začína ťahom, ktorý môže avšak nemusí byť druhým ťahom nejakej zvodnosti alebo riešenia.

Ak skladba je vystavaná na nejakej téme, tak zdanlivá hra, ktoré je súčasťou danej témy, sa označuje ako tematická a tá, ktoré nie je súčasťou témy, sa označuje ako netematická.

Ladislav Salai jr., Emil Klemanič

*Pravda, skl. 3590*



S#2

(8+7)

Zdanlivé hry vznikajú po ťahoch 1. ... Jgxf2, Je3, Je5, Jgf6 a vedú k matom dárou 2. ... Sxf2x.

Riešením je tempo 1. Dg8. Po obranách 1. ... Jexf2, Jxd2, Jc3, Jc5, Jd6, Jef6, Jg5, Jg3 nasleduje odpoveď bieleho 2. V8xf2+, Jxd2, Jxc3, f3+, Sxd6, Vxf6, Dxc5, Dxc4 vynucujúca 2. ... Sxf2x.

V pozícii na diagrame biely môže dostať mat po ťahu čierneho strelca na pole f2. Ak by sa vynechal prvý ťah bieleho a začínal čierny, tak je to možné v týchto zdanlivých hrách (čierny má k dispozícii iba ťahy jazdcom z g4):

A: 1. ... Jgxf2, 2. V8xf2+, Sxf2x    B: 1. ... Je3, 2. fxe3+, Sf2x  
C: 1. ... Je5, 2. Sxe5, Sxf2x        D: 1. ... Jgf6, 2. Vxf6, Sxf2x

Úloha má teda jednu fázu zdanlivých hier so štyrmi alternatívami, ktorých úvodné ťahy nefigurujú v ostatných fázach (tu vo fáze riešenia).

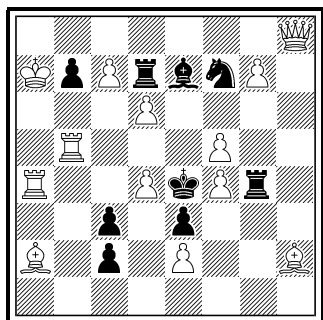
<sup>4</sup>Ale prakticky sa zdanlivé hry v úlohách typu H# vyskytujú oveľa zriedkavejšie ako pri iných úlohách.

## Fáza zvodnosti

Taká fáza úlohy, v ktorej niektoré alternatívy končia dosiahnutím stanoveného cieľa<sup>5</sup>, avšak existuje aspoň jedna alternatíva, ktorá k stanovenému cieľu nevedie. Takáto alternatíva je vyvrátením danej zvodnosti.

Je to nepovinná fáza, pretože úloha nemusí obsahovať zvodnosť. Na druhej strane, úloha môže mať zvodností viacero. Ak je zvodnostná fáza prítomná, tak obsahuje úvodník, pričom tento môže vytvárať hrozbu alebo môže byť tempom.

Alexander Pituk  
*Pravda, skl. 3292*



#2 (13+9)

Existuje iba jedna zdanlivá hra  
1. ... J~ 2. V(x)e5x.

Riešením je 1. Dh3 s hrozbou 2. Df3x.  
Po obranách 1. ... Je5, Jg5, Vxf4, Vg3  
nasleduje odpoveď bieleho 2. Vxe5x,  
Ve5x, Sd5x, d5x.

Zvodnosti 1. Dh5, Dh7, Dc8 viaznu na  
obranách 1. ... Sg5, Vg6, Vg3. Obrana  
1. ... V(x)g3 je jedným z vyvrátení aj  
pre zvodnosti 1. Db8, Sc4 a Sg3.

Zvodnosti 1. Dh5 a 1. Dh7 produkujú dve hrozby 2. d5x a 2. Sd5x.  
Obrany 1. ... Vxc7, Vxd6, Sxd6, Sf6, Vxf4, Vg3, Jxd6, Je5 sú účinné iba voči  
jednej z týchto hrozieb (posledné dve obrany pridávajú ešte mat 2. V(x)e5x).  
Navyše, v prvej zvodnosti sú obrany 1. ... Vg5, Jg5 síce účinné voči obom  
hrozbám, avšak umožňujú 2. Df3x, Ve5x.

Zvodnosť 1. Dc8 hrozí tahom 2. Dxb7x. Obrany 1. Vxc7, Vxd6, Jxd6,  
Jd8, Je5 namiesto hrozby umožňujú 2. Sd5x, d5x, Ve5, Ve5, Vxe5. Podobnou  
zvodnosťou je aj 1. Db8, pre ktorú sú vyvrátením aj prvé dve obrany.

Vo zvodnosti 1. Sg3 hrozí 1. ... Dh1x (s matom 2. Ve5 po obranách  
1. ... Je5/g5) a zvodnosť 1. Sc4 hrozí tahom 2. Sd3x.

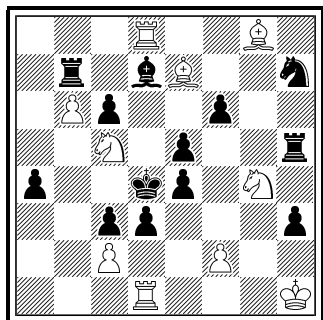
Ťah 1. g8~ rozširuje obsah zdanlivej hry o 1. ... J~(okrem brania na  
h8) 2. De5x. Ťah 1. Dh6 ho zase rozširuje o 1. ... Jxd6/Jh8 2. De6x.

<sup>5</sup>Ak všetky alternatívy, vedúce po úvodnom ťahu k cieľu, sú zároveň zdanlivými hrami, tak takáto fáza nie je uvažovaná ako zvodnosť.

## Fázová zámena kameňov

Štruktúra úlohy, kde určitá fáza (alebo aspoň niektoré jej časti) je zviazaná s určitým typom kameňa (nemusí sa stále jednať o ten istý kameň, podstatný je jeho typ), pričom rôzne fázy sú spojené s rôznymi typmi kameňov.

Ľudovít Lačný  
Pravda, skl. 3786



#2 (10+13)

Zdanlivou hrou je 1. ... e3, 2. fxe3x.  
Zvodnosti 1. Sa2 a 1. Je3 (obe hroziace matom 2. Je6x) viaznu na 1. ... Jf8.  
Obrana 1. ... e3 je vyvrátením rôznych odťahov jazdca z poľa c5 s následnou hrozbou 2. Sc5x. Zvodnosť 1. cxd3 s hrozbou dxe4x nie je účinná kvôli obrane 1. ... c2.  
Riešením je 1. Vb1 s hrozbou 2. Vb4x. Po obrane čierneho 1. ... Vxb6 nasleduje 2. Vxd7x.

Zo štruktúry úlohy je možné vybrať tri fázy (riešenie a dve zvodnosti), kde biely má možnosti:

- 1. Je3 hrozí následným matom 2. Je6x. Po obrane čierneho 1. ... Jg5 nasleduje 2. Jf5x. Vyvrátením je obrana 1. ... Jf8.
- 1. cxd3 hrozí následným matom 2. dxe4x. Po obrane čierneho 1. ... e3 nasleduje 2. fxe3x. Vyvrátením je obrana 1. ... c2.
- 1. Vb1 hrozí následným matom 2. Vb4x. Po obrane čierneho 1. ... Vxb6 nasleduje 2. Vxd7x.

		Jg5	Jf8	e3	c2	Vxb6
Je3	Je6	Jf5	!			
cxd3	dxe4			fxe3	!	
Vb1	Vb4					Vxd7

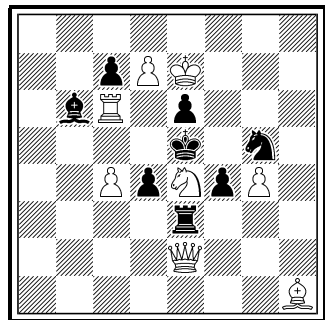
Jedná sa teda o trojfázovú zámenu, kde jedna fáza pracuje s jazdcami, druhá fáza zase s pešiakmi a tretia fáza s vežami. Zámena zahŕňa úvodníky, hrozby a po jednej obrane s matom. Pri zvodnostiach sú tematickými aj vyvrátenia daných zvodností.

## Gamage – Goethart

Scenár založený na blokovaní. Biely by ťahom svojim kameňom (kameň *b*) mohol dať mat. Tomuto však bráni postavenie čierneho kameňa (kameň *c*). Biely preto vyprodukuje hrozbu, pre odvrátenie ktorej musí čierny pohnúť kameňom *c* a tým umožní bielému ťah kameňom *b*.

Ak kameň *c* blokuje priamo kameň *b* (napr. stojí v jeho línii, drží ho vo väzbe či napáda jeho cieľové pole), tak sa jedná o *Gamageovu tému*. Ak blokovanie je nepriame a kameň *c* blokuje inú bielu figúru než je *b*<sup>6</sup>, tak sa jedná o *Goethartovu tému*.

Vladimír Bušík  
Pravda, skl. 291



#2 (8+8)

Zdanlivými hrami sú 1. ... Sc5, 2. Vxc5x, 1. ... J~, 2. Vxe6x a 1. ... d3, 2. Db2x.

Zvodnosť 1. Jf2 hroziaca 2. Jd3x je vyvrátená obranou 1. ... f3.

Riešením je 1. Jc5 s hrozbou 2. Jd3x. Po obrane 1. ... Sxc5+ nasleduje 2. Vxc5x. Po 1. ... Jf3 zase príde 2. Vxe6x. Obrana 1. ... d3 zlyháva na 2. Db2x a 1. ... f3 zase na 2. Dh2x.

Čierny kráľ nemá voľné pole a preto stačí nájsť spôsob ako mu dať šach. Dvomi potenciálnymi možnosťami sú ťahy bielou dámou, stojacou na poli e2:

kameň b	potenciálny mat	kameň c
De2	Db2x	d4
De2	Dh2x	f4

V oboch týchto prípadoch je mat blokovaný čiernym pešiakom, stojacim v línii uvažovaného matu. Títo pešiaci však vzhľadom k hrozbe 2. Jc3x musia z danej línie odísť (poskytujú kráľovi voľné pole pre ústup v prípade šachu jazdcom), čím bielej dáme odkrývajú líniu k čiernemu kráľovi. Skladba je teda dvojnásobným spracovaním Gamageovej témy.

<sup>6</sup>Typickým príkladom je blokovanie zadnej figúry batérie, ktorej prednou figúrou je kameň *b*.

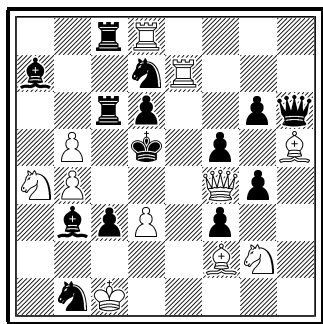
## Grimshaw – Nowotny – Plachutta

Pôsobenie dvoch líniových figúr *A* a *B* môže byť zaclonené naraz v prípade, ak línie pôsobenia oboch figúr sa krížia – stačí na priesečník ich línií postaviť kameň *C*. Ak na daný priesečník sa presunie jedna z daných dvoch figúr, tak tá síce ostáva neclonená ale sama cloní druhú figúru.

Ak jedna strana zacloní figúry druhej strany, tak v prípade zaclonenia rovnako sa pohybujúcich figúr sa jedná o *Plachuttovu* tému, zatiaľ čo v prípade zaclonenia nerovnako sa pohybujúcich figúr o *Nowotného* tému. V *Grimshawovej* téme jedna z dvoch nerovnako sa pohybujúcich figúr zablokuje druhú figúru.

Vo všetkých týchto témach clonené figúry môžu byť čierne alebo biele (v tomto prípade sa hovorí o *bielej* téme).

Stanislav Vokál  
*Pravda, skl. 2250*



#3 (11+14)

Riešením je 1. Se3 s hrozbou 2. Dxf3+, gxf3, 3. Sxf3x.

Po obrane 1. ... Sd1 nasleduje 2. Jc5 s variantmi 2. ... Vxc5, 3. Dd4x a 2. ... Sxc5, 3. Dc4x. Po obrane 1. ... Jd2 ide 2. Sc5 a variantmi 2. ... Vxc5, 3. Je3x a 2. ... Sxc5, 3. Jxc3x. Po obrane 1. ... Vc4 nasleduje 2. Dxd6+, Kxd6, 3. V8xd7x. Obrany 1. ... Sxe3+/Jf6/Jc5/Dxf4 majú za následok okamžitý mat.

Po úvodníku čierny strelec (figúra *A*) ovláda diagonálu a7-e3 a čierna veža (figúra *B*) stĺpec c6-c3. Ťažiskovým je preto priesečník c5.

variant	kameň C	bránené polia		
			po Axc5	po Bxc5
1. ... Sd1	Jc5	c4 ( <i>B</i> ), d4 ( <i>A</i> )	d4	c4
1. ... Jd2	Sc5	c3 ( <i>B</i> ), e3 ( <i>A</i> )	e3	c3

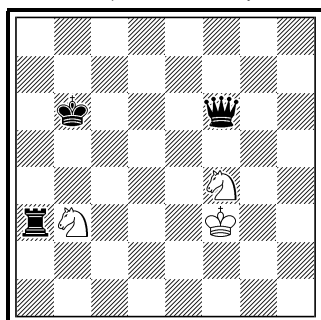
Čierny po bráni na c5 stráca kontrolu nad niektorým z matových polí. Keďže strelec a veža sa nepohybujú rovnako, jedná sa o dvojnásobné spracovanie Nowotného témy.

## Hľadanie matového obrazca

Cieľovo riadený spôsob riešenia skladby. Najprv sa určia možné matové obrazce, ktoré pripadajú do úvahy. Tieto sa stávajú cieľom a následne je hľadaná cesta, ako dosiahnuť jeden z týchto obrazcov (resp. pozíciu obsahujúcu daný obrazec).

Použiteľné pri menšom počte kameňov, ktoré sa môžu zúčastniť matového obrazca (pri malom počte možných matových obrazcov).

Marián Šemrinec  
Pravda, skl. 3845



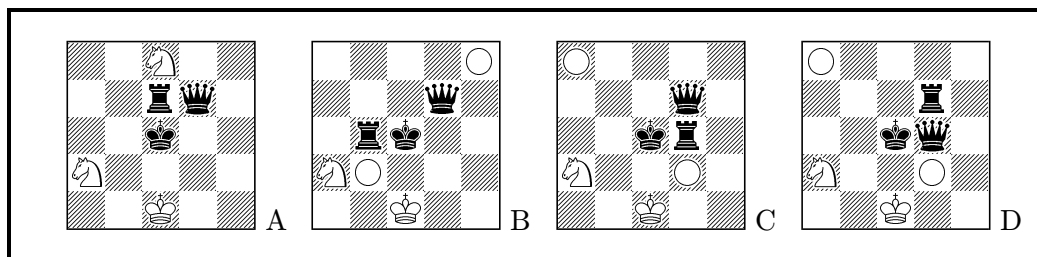
H#4 (3+3)  
B) Kb6 na f7

Riešenia sú:

**A:** 0. ... Va4, 1. Jd4, Kc5, 2. Ke4, Db6,  
3. Ke5, Vc4, 4. Jd3x.

**B:** 0. ... Va6, 1. Ke3, Vd6, 2. Jd5, Ke6,  
3. Ke4, Df7, 4. Jc5x.

Pri daných kameňoch prichádzajú do úvahy ako možné tieto modelové matové obrazce (môžu byť zrkadlené alebo pootočené):



príčom biely kruh znázorňuje možnú pozíciu pre druhého bieleho jazdca. Vo všetkých prípadoch sú obaja králi v opozícii a poloha matujúceho jazdca je taktiež rovnaká – táto podmienka je určujúcou pri hľadaní pozície matového obrazca na šachovnici.

V oboch dvojnóch sa dá nájsť transformácia počiatočnej pozície na obrazec B (s druhým bielym jazdcom stojacim pri oboch kráľoch), pričom v prvom variante obrazec je pootočený o 90° doľava.

## Horizontálna zámena hrozieb a matov

Zámena hrozieb a matov, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec s dvomi fázami a aspoň tromi rôznymi ťahmi (počet udáva násobnosť zámény):

		a	b	c	
	A	B	C		
	B		A	C	

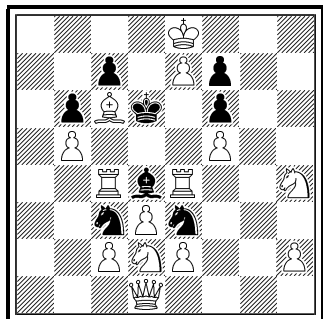
alebo

		a	b		
	A	B	C		
	B	C	A		

Pri necyklickej forme (vľavo) je počet obrán rovný počtu použitých ťahov.

Pri cyklickej forme (vpravo) je počet obrán voči počtu ťahov menší o jednotku. Táto forma sa označuje ako *Dombro-Lačného* alebo *Šedejov cyklus*. Je možný aj väčší počet fáz – ak počet fáz je rovný počtu ťahov, tak hovoríme o *úplnom* alebo *nxn* cykle.

**Peter Gvozdják**  
*Pravda, skl. 3718*



#3 (14+8)

Zvodnosť 1. Da1 (hrozí 2. Vcxd4+, 3. Da3x) viazne na 1. ... Jxb5 (iné obrany sú podobné ako pri riešení).

Riešením je 1. Dg1 (s hrozbou 2. Vexd4+, 3. Dg3x). Po 1. ... Jed5 nasleduje 2. Dxd4, Jc~, 3. Dxd5x. Po 1. ... Jcd5 ide 2. Vcxd4, 3. Vxd5x. Po 1. ... Jxc4 ide 2. Dxd4+, 3. Dxd5x a po 1. ... Jxe4 zase 2. Jxe4+, Ke5, 3. Dg3x. Obrana 1. ... Se5 viazne na 2. Kxf7 s následným 3. e8Jx.

Na diagrame po uvedení bielej dámy do hry vznikajú symetrické situácie. Ak sa uvažujú iba dve z obrán čierneho, tak štruktúra redukovaná na prvé dva ťahy bieleho bude mať tvar

		Jed5	Jcd5
Da1	Vcxd4+	Vexd4	Dxd4
Dg1	Vexd4+	Dxd4	Vcxd4

čo pri označení ťahov Vcxd4 (*A*), Vexd4 (*B*) a Dxd4 (*C*) poskytuje trojnásobný Šedejov cyklus.



## Horizontálna zámena matov

Zámena matov, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

		a	b	c	d
		A	B	C	
			A	B	C

alebo

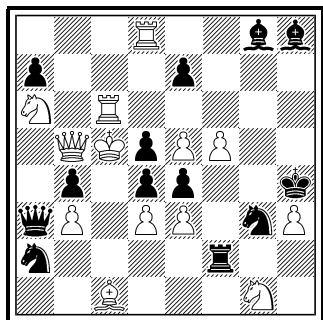
		a	b	c	
		A	B	C	
		B	C	A	

s dvomi fázami a aspoň tromi rôznymi matmi (počet matov udáva násobnosť zámenny).

Pri necyklickej forme (vľavo) počet obrán je aspoň o jednu väčší ako je počet matov (druhá fáza však môže byť voči prvej posunutá aj o viac ako jeden krok). Pri cyklickej forme (vpravo) je počet obrán rovný počtu matov (a označuje sa ako *Lačného cyklus*).

**Ján Valuška, Stanislav Kuchyňa**

*Pravda, skl. 2863*



R#2 (13+13)

Zdanlivé hry po ťahoch čierneho  
1. ... Sxe5, Jxf5, Je2, Vc2+, Dxb3,  
Db2, Dxc1+, Jxc1 a Da5.

Zvodnosti 1. exd4, Jc7/b8, dxe4 viaznu  
napríklad na odpovediach 1. ... Dxc1+,  
Ja~, Vc2+.

Riešením je 1. e6 (s hrozbou 2. Da5,  
Dxa5x) s variantnými matmi po obra-  
nách 1. ... Da5, Dxb3, Db2, Dxc1+,  
Vc2+.

Na diagrame existuje značný počet variantov. Ak budeme uvažovať iba fázu zdanlivých hier (prvá fáza) a riešenie (druhá fáza), tak

1. po obrane 1. ... Da5 biely odpovedá v prvej fáze 2. exd4 (*ťah A*) a v druhej fáze 2. Vxd5 (*ťah B*),
2. po obrane 1. ... Dxb3 biely odpovedá v prvej fáze 2. Vxd5 (*ťah B*) a v druhej fáze 2. dxe4 (*ťah C*),
3. po obrane 1. ... Db2 biely odpovedá v prvej fáze 2. dxe4 (*ťah C*) a v druhej fáze 2. exd4 (*ťah A*).

Skladba je teda príkladom trojnásobného Lačného cyklu.



## Horizontálna zámena úvodníkov, hrozieb a matov

Zámena, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec s dvomi fázami a aspoň tromi rôznymi ťahmi (počet udáva násobnosť zámeny):

		a	b	
A	B	C		
B	C		A	

alebo

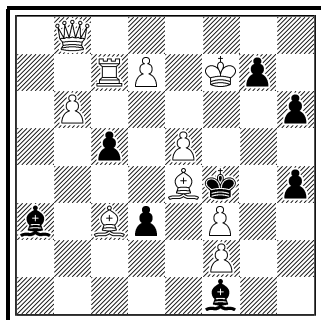
		a		
A	B	C		
B	C	A		

Pri necyklickej forme (vľavo) je počet obrán väčší než počet použitých ťahov zmenšený o dva.

Pri cyklickej forme (vpravo) je počet obrán o dve menší voči počtu ťahov. Táto forma sa označuje ako *Djuraševičov cyklus*. Je možný aj väčší počet fáz – ak počet fáz je rovný počtu ťahov, tak hovoríme o *úplnom* Djuraševičovom cykle.

**Zoltán Labai**

*Pravda, skl. 3176*



#2 (10+8)

A) strelec z a3 na d8

B) pešiak z h6 na h5

Riešenia sú:

**A:** 1. Vxc5 s hrozbou 2. Sd2x. Po obrane 1. ... Kg5 nasleduje 2. e6x

**B:** 1. e6 s hrozbou 2. Vxc5x. Na obranu čierneho 1. ... Kg5 pokračuje 2. Sd2x.

V oboch dvojnóckoch biely buduje batérie (na diagonále b8–h2 a piatom rade). Štruktúra úlohy má tvar

		Kg5
e6	Vxc5	Sd2
Vxc5	Sd2	e6

čo pri označení ťahov e6 (A), Vxc5 (B) a Sd2 (C) poskytuje trojnásobný Djuraševičov cyklus.

## Hrozba

Hrozba predstavuje možnosť dosiahnuť nejaký cieľ (ktorý je daný cieľom skladby)<sup>7</sup>.

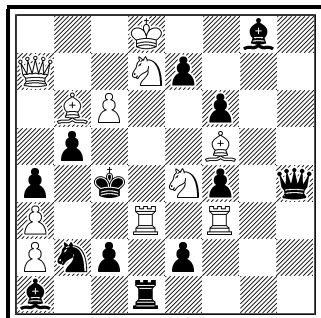
Môže sa vyskytovať iba vo fáze riešenia alebo zvodnosti. Je to nepovinná súčasť fázy, môže vo fáze chýbať. Ak je prítomná, tak vzniká ako následok úvodníka. Jej miesto v štruktúre úlohy je

	A				
	B, A				

pričom sa môže vyskytovať aj viac rôznych hrozieb spolu. Jedna hrozba pritom môže byť súčasťou viacerých fáz.

**Emil Klemanič**

*Pravda, skl. 3822*



#2

(11+13)

Zdanlivé hry sú 1. ... e5, 2. Jd6x a 1. ... b4, 2. Da6x.

Zvodnosti 1. Sg1, Sd4, Sc5, Sc7, Sa6 a Da6 viaznu na jednej alebo viacerých obranách z 1. ... Df2, Jxd3 a Vxd3.

Riešením je 1. Se3 s hrozbou 2. Dd4x.

Po obranách čierneho 1. ... Jxd3, Vxd3, b4 a e5 nasleduje 2. Jb6x, Dc5x, Da6x a Jd6x.

Na diagrame má biely možnosť vytvoriť päť rôznych hrozieb: 2. Jb6 (po 1. Sg1, 1. Sd4, 1. Sc5, 1. Sc7 a 1. Sa6), 2. Dc5 (po 1. Sg1 a 1. Sd4), 2. Dd4 (po 1. Sg1 a 1. Se3), 2. Dc3 (po 1. Da6) a 2. Db4 (po 1. Da6).

V štyroch fázach sa vyskytuje iba jedna hrozba (po 1. Sc5, 1. Se3, 1. Sc7 a 1. Sa6), dvojica hrozieb sa vyskytuje v dvoch fázach (po 1. Sd4 a 1. Da6) a trojica hrozieb je súčasťou jednej fázy (po 1. Sg1).

<sup>7</sup>Na rozdiel od praktického šachu sa uvažuje iba vytvorenie matového alebo patového obrazca.

## Hrozbový paradox

Záměna hrozieb a matov, při které v štruktúre úlohy vzniká obrazec so striedaním hrozby a matu po rovnakej obrane:

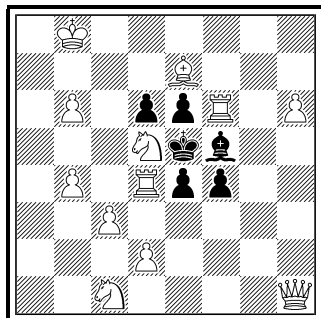
		a		
	A	C/!		
	B	A		

Pri hrozbovom parodoxe obrana síce bráni hrozbe *A* v jednej fáze, ale v inej fáze tento ťah pripustí ako mat, hoci v danej fáze nebol hrozbou.

Mat *C* nemusí existovať, obrana *a* môže byť vyvrátením fázy s hrozbou *A*. Ak mat *C* je rovnaký ako hrozba *B*, tak sa jedná o recipročný hrozbový paradox (označovaný aj ako *Le Grand*).

**Zoltán Labai**

*Pravda, skl. 1159*



#2 (12+6)  
B) Dh1 na a1

A: Zvodnosť 1. Je3 (hrozí 2. Jc4x, po 1. ... f3/fxe3, 2. Dh2x) je vyvrátená 1. ... d5, zvodnosť 1. Dh4 (2. Dxf4x, po 1. ... exd5, 2. Sxd6x) strokotáva na 1. ... Sg4. Obrana 1. ... exd5 vyvracia 1. Kc7 (hrozba 2. Sxd6x) a obrana 1. ... e3 zase 1. De1 (hrozí 2. Jd3x). Riešením je tempo 1. Dh5 ktoré na obrany 1. ... f3/exd5/e3 odpovedá 2. Dh2x/Dxf5x/Jd3x.  
B: Riešenie je 1. c4 s hrozbou 2. Vd3x (1. ... exd6/e3, 2. Vxd5x/Vxf4x).

V prvom dvojníkovi existujú štyri fázy s hrozbami, z ktorých každá je vyvrátená nejakou obranou čierneho. Dve z týchto obrán vyvrátené hrozby pripúšťajú v iných fázach:

1. hrozba 2. Sxd6 (*A*) je odvrátená obranou 1. ... exd5 (*a*), avšak tá istá obrana ťah *A* pripúšťa ako mat vo fáze s hrozbou 2. Dxf4 (*B*),
2. analogicky hrozba 2. Jd3 (*A*) je odvrátená obranou 1. ... e3 (*a*), avšak tá istá obrana ťah *A* pripúšťa ako mat vo fáze bez hrozby (*B* neexistuje).

Jedná sa teda o dva navzájom neprepojené hrozbové paradoxy.

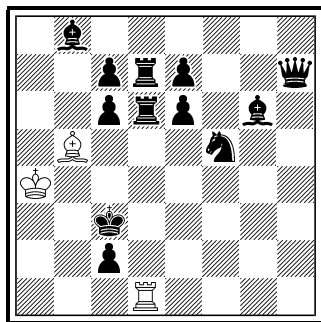
## Identické trasy figúr

Námetom je pohyb viacerých figúr na šachovnici po trasách vizuálne rovnakého tvaru. Ak nielen tvar trás je rovnaký ale aj ich poloha<sup>8</sup>, potom sa jedná o *identické* trasy.

Aj keď sa môže jednať o rôzne figúry (napr. dáma a veža alebo dáma a strelec), výraznejšie je to v prípade rovnakých figúr. Figúry môžu byť rovnakej alebo rôznej farby.

Jozef Ložek

Pravda, skl. 3624



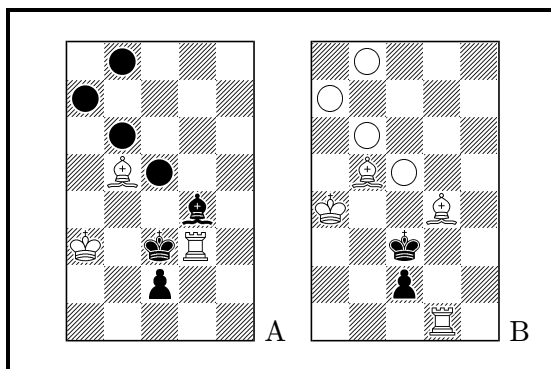
H#2 (3+12)  
B) Sb8 je biely

Riešenia sú:

A: 0. ... Sa7, 1. Ka3, Sd4, 2. Vd3x.

B: 0. ... Je3, 1. Sa7, Jd5, 2. Sd4x.

V oboch dvojníkoch biely a čierny strelec absolvujú rovnakú trasu po línii b8–a7–d4 použitím rovnakých ťahov.



Prejdená trasa je na obrázku znázornená čiernymi a bielymi krúžkami (farba je rovnaká ako farba strelca ktorý trasu prešiel).

<sup>8</sup>Trasy nie sú navzájom posunuté, prevrátené ani pootočené.

## Jednoduchá zámena obrán

Zámena ťahov obrán, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

		a	b	
		A	.	
		.	A	

alebo

		a	b	
		A	!	
		!	A	

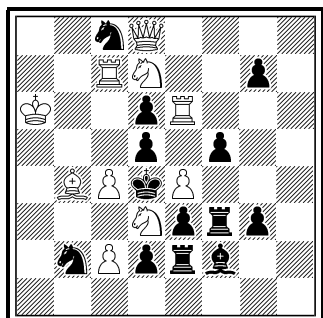
teda rovnaký mat je opakovaný v rôznych fázach pri rôznych obranách.

Pri voľnejšej forme (vľavo) na ťahy označené bodkou nie sú kladené žiadne požiadavky, teda môžu ale aj nemusia existovať (ak však existujú, tak sú rôzne od matu A). Forma s účinnými obranami vyvracajúcimi tématické fázy (vpravo) sa označuje ako *téma Arnhem*.

Je možné zovšeobecnenie na viac fáz (s príslušným nárastom počtu obrán).

**Zoltán Labai**

*Pravda, skl. 3792*



#2

(10+13)

Zvodnosť 1. J7e5 s hrozbou 2. Jxf3x viazne na obrane 1. ... Vf4. Zvodnosť 1. Dg5 s hrozbou 2. Dxc7x stroskotáva na odpovedi 1. ... Jxc4. A obrana 1. ... d1J vyvracia zvodnosť 1. Jxb2 s hrozbou 2. c3x.

Riešením je 1. J7c5 s hrozbou 2. Jb3x. Po obranách čierneho 1. ... dxc4 a dxc5 nasleduje 2. c3x a Dxd5x.

Na diagrame má biely k dispozícii dva viackrát opakované maty – presun pešiaka z c2 na c3 (*mat A*) a branie dámy na d5 (*mat B*).

1. Prvý mat 2. c3x je možný po 1. J7e5, dxe4 (*obrana a*), 1. Dg5, Jxd3 (*obrana b*) a 1. J7c5, dxc4 (*obrana c*). Alternatívou k 1. J7e5, dxe4 je možnosť 1. J7e5, fxe4 (*obrana e*).
2. Druhý mat 2. Dxd5x nastupuje po 1. J7e5, dxe5 (*obrana d*), 1. Dg5, fxe4 (*obrana e*) a 1. J7c5, dxc5 (*obrana f*).

Skladba teda obsahuje dve trojfázové zámény obrán. V závislosti na tom, či pre *mat A* sa bude uvažovať v prvej zvodnosti *obrana a* alebo *obrana e*, tak zámény sú nezávislé alebo prepojené.

## Motív

Jednotlivé ťahy bývajú spojené s motívom (cieľom resp. zmyslom daného ťahu). Motívov je niekoľko druhov.

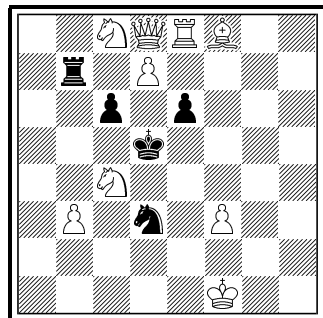
S ťahmi útočiacej strany je spojený *útočný* motív (s tempom sa viaže motív nevýhody ťahu).

Obrana v nekooperatívnych typoch problémov sa viaže s *obranným* motívom, ktorý je vyvolaný snahou odvrátiť nejakú existujúcu hrozbu<sup>9</sup>.

Neúspešná obrana je spojená so *škodlivým* motívom (ktorý umožnil mat, ktorý nebol hrozbou).

Miroslav Brada

*Pravda, skl. 2965*



#2

(9+5)

Zvodnosť 1. Db6 s hrozbou 2. Je7x (s variantmi 1. ... Vxb6/c5/e5, 2. d8Dx/Dd6x/Je3x) je vyvrátená 1. ... Vxd7.

Riešením je 1. Df6 s hrozbou 2. Je3x. Po obrane čierneho 1. ... c5 nasleduje 2. Je7x, po obrane 1. ... e5 zase 2. Dd6x a po 1. ... Je5 ide 2. Dxe5x.

V skladbe sú obsiahnuté všetky typy motívov (viažu sa k poliam c5, c6, d4, d6, e5, e6 a e7):

- *útočné*: blokovanie ústupových polí kráľa (ťahy Db6 a Df6),
- *obranné*: odblokovanie poľa kráľovi braním (Vxb6), odblokovanie poľa kráľovi zakrytím línie (c5 po Db6, e5/Je5 po Df6), odblokovanie poľa odsunom vlastného kameňa (c5 po Df6, e5 po Db6), napadnutie hrozbového matového poľa (Vxd7),
- *škodlivé*: uvoľnenie línie (Vxb6/c5 po Db6, e5 po Df6), zablokovanie poľa kráľovi vlastným kameňom (e5 po Db6, c5 po Df6), ukončenie krytia poľa (Je5 po Df6).

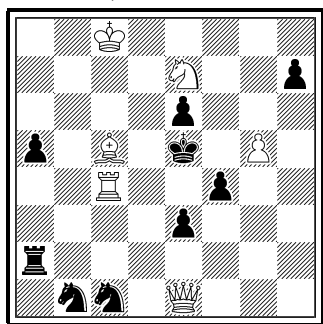
<sup>9</sup>Obranný motív neexistuje vo fáze zdanlivých hier.



## Obet

Vo všeobecnosti výmena materiálu za pozičnú výhodu – za možnosť splnenia výzvy. Môže mať podobu nechránenia napadnutej figúry alebo brania menej cenného kameňa cennejším kameňom s možnosťou jeho straty. Výhodu prináša ako prijatie ponúknutej obete tak aj jej odmietnutie.

**Ignác Mészáros**  
*Pravda, skl. 3886*



#2 (6+9)

Zdanlivé hry sú 1. ... Jc3, 2. Dxc3x a  
1. ... f3, 2. Dg3x.

Riešením je 1. Sxe3 s hrozbou matu  
2. Sxf4x. Po obrane 1. ... Kd6 nasle-  
duje 2. Sc5x, po obrane 1. ... fxe3 zase  
ťah 2. Dg3x.

V pozícii biely berie svojim strelcom čierneho pešiaka s tým, že zároveň ponúka svojho strelca čiernemu:

- prijatie obete (branie strelca čiernym pešiakom) otvára pre bieleho diagonálu h2-b8, na ktorej stojí čierny kráľ, s možnosťou priameho útoku na čierneho kráľa,
- odmietnutie ponúknutej obete otvára pre bieleho stĺpec e1-e5 s hrozbou útoku na čierneho kráľa pomocou odťažného šachu resp. zmenšenia životného priestoru čierneho kráľa o pole e5 v prípade ústupu kráľa z ohrozeného stĺpca.

## Obrana

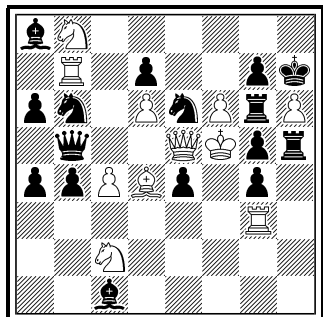
Ľubovoľný ťah čierneho, reagujúci na predchádzajúci ťah bieleho. Zaujímavé sú iba také obrany, ktoré aspoň v jednej fáze znemožnia realizáciu nejakej hrozby (ak ťah bieleho vytvoril jednu alebo viac hrozieb) alebo umožnia dosiahnuť cieľ úlohy (ak ťah bieleho bol tempom). Znemožnenie hrozby pritom môže mať za následok vytvorenie novej predtým neexistujúcej hrozby. Miesto obrany v štruktúre úlohy je

		a	b	c	

pričom jedna obrana môže byť súčasťou viacerých fáz.

Ak obrana je vyvrátením zvodnosti (znemožňuje všetky existujúce hrozby bez vzniku novej hrozby), tak sa nazýva *účinnou obranou*. Ak obrana je súčasťou témy, na ktorej je skladba vystavaná, tak sa označuje ako tematická (z tohto hľadiska sa za obranu považuje aj prvý ťah zdanlivej hry).

**Ľudovít Lačný**  
*Pravda, skl. 2567*



R#2 (11+16)

Zdanlivé hry nasledujú po 1. ... Sxb7, Jxc4, Jc8, Dd5, Dc6, Vh4, Jc5, Dxc4 a Jd5.

Zvodnosť 1. Vxg4 (s hrozbami 2. Vb~, Vxf6x a 2. Vxe4, g4x) je vyvrátená obranami 1. ... Jxd4+, Dxe5+ alebo Vxf6+.

Riešením je 1. Vb~ s hrozbou 2. Vxg4, Vxf6x. Po obranách čierneho 1. ... Dxe5+, Jxd4+, Jd5, Vxf6+, Jc5, Dc6 a Dxc4 nasledujú variantné maty.

Čierny má možnosť mnohých obrán. Príklady rôznych typov obrán sú: 1. ... Sf4 (znemožňuje iba jednu z viacerých existujúcich hrozieb vo zvodnosti), 1. ... Jxd4 (účinná obrana znemožňujúca všetky hrozby zvodnosti a teda vyvracajúca zvodnosť), 1. ... Dxe5 (vyvracajúca hrozbu a vytvárajúca novú hrozbu v riešení), 1. ... Dc6 (pridáva novú hrozbu k existujúcej hrozbe v riešení), 1. ... Sxb7 (prvý ťah zdanlivej hry), 1. ... Jd5 (súčasť všetkých troch fáz) a 1. ... Vh4 (absentujúca v riešení).

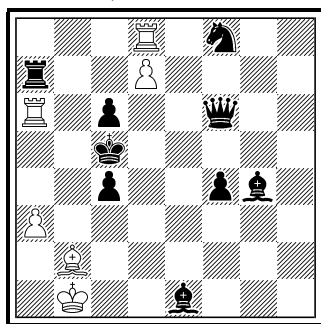
## Odclonenie

Pôsobenie “ďalekonosnej” líniovej figúry (dámy, veže alebo strelca) je obmedzené v situácii, keď v línii jej pôsobenia stojí iný kameň a tým obmedzuje dosah pôsobenia tejto figúry. Pod odclonením sa chápe ťah, ktorým obmedzujúci kameň ustúpi z línie figúry a tým sa zväčší dosah jej pôsobenia.

Farba cloniaceho kameňa môže byť rovnaká ako farba líniovej figúry (vtedy sa hovorí o “batérii”) alebo môže byť opačná.

**Jozef Ložek**

*Pravda, skl. 3867*



H#2 (6+9)

A) 2 riešenia

B) Sb2 premiestniť na c2, 1 riešenie

**A 1:** 0. ... Vxd7, 1. a4, Vd2, 2. Sa3x.

**A 2:** 0. ... Jxd7, 1. Vb6, Je5, 2. Sd4x.

**B:** 0. ... Sxd7, 1. Sa4, Se6, 2. Vxc6x.

V situácii na diagrame je biela veža na poli d8 zaclonená vlastným pešiakom stojacim na poli d7. To značne poškodzuje bieleho, pretože ak by pôsobnosť bielej veže nebola obmedzená, tak by čiernemu kráľovi zneprístupňovala “d” stĺpec.

Biely nevie vlastnými silami tohto pešiaka odstrániť a tým si odcloniť vežu, preto mu musí pomôcť čierny. Najprv musí cloniaceho bieleho pešiaka zameniť svojou figúrou (braním pešiaka na d7). Následne môže svojou figúrou ustúpiť z poľa d7 a tým odcloniť bielu vežu (navyššie ústup cloniacej figúry je volený tak, aby táto obmedzila pôsobenie inej čiernej líniovej figúry a tým ešte viac pomohla bielemu).

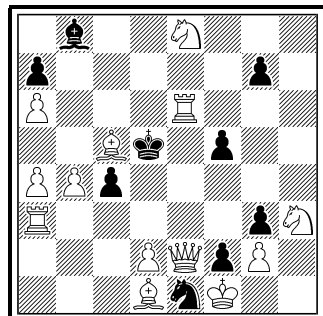
Skladba predstavuje trojnásobnú realizáciu tejto témy, pri použití troch rôznych čiernych figúr.

## Ortodoxný (priamy) mat

Šachová úloha, v ktorej začína biely, pričom ťahy bieleho a čierneho sa navzájom striedajú. Cieľom je mat čierneho kráľa bez ohľadu na obranu čierneho, pričom je možné používať iba legálne ťahy šachových figúr. Medzi bielym a čiernym je antagonistický vzťah, čierny sa pokúša o čo najlepší obranu na úkor bieleho.

Na dosiahnutie matového obrazca môže biely použiť maximálne toľko ťahov, koľko povoľuje úloha.

Marián Šemrinec  
Pravda, skl. 3794



#2 (13+9)

Zdanlivé hry 1. ... Sc7, Sd6, Se5, Sf4, g6, f4 a c3 vedú k matom 2. Jxc7x, Vxd6x, Dxe5x, Jxf4x, Jf6x, De4x a Sb3x.

Zvodnosti 1. Jxg7, Jg5, Vae3 (všetko tempá), Vc3 (hrozba 2. Dxc4x) a d3 (2. dxc4x) stroskotávajú na 1. ... Sc7, Sf4, f4, Jd3 a Jd3.

Riešením je 1. De3 tempo, ktoré po obrane čierneho 1. ... J~ ponúka 2. Sf3x. Po ostatných obranách nasledujú rovnaké maty ako pri zdanlivých hrách.

Štruktúra úlohy na diagrame je:

		Sc7	Sd6	Se5	Sf4	g6	f4	c~	Jd3	J~
		Jxc7	Vxd6	Dxe5	Jxf4	Jf6	De4	Sb3		
Jxg7		!	Vxd6	Dxe5	Jxf4	–	De4	Sb3	Df3	Df3
Jg5		Jxc7	Vxd6	Dxe5	!	Jf6	De4	Sb3	Df3	Df3
Vae3		Jxc7	Vxd6	V3xe5	Jxf4	Jf6	!	Sb3	Df3	Df3
Vc3	Dxc4	Jxc7	Vxd6	Dxe5	Jxf4	Jf6	De4	–	!	
		Dxc4		Dxc4	Dxc4	Dxc4	Dxc4			Dxc4
d3	dxc4	Jxc7	Vxd6	Dxe5	Jxf4	Jf6	De4	Sb3	!	
		dxc4		dxc4	dxc4	dxc4	dxc4	Da2		dxc4
De3		Jxc7	Vxd6	Dxe5	Jxf4	Jf6	De4	Sb3	Sf3	Sf3

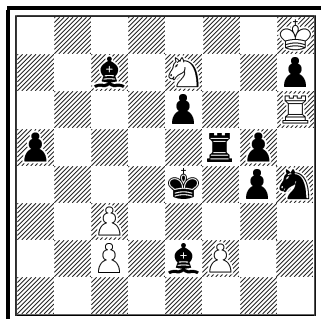
Uvedená štruktúra pozostáva zo siedmich fáz (jednej fázy zdanlivých hier, päť zvodností a jedného riešenia) a deviatich obrán (z toho štyroch účinných). Obsahuje dve hrozby a štyri tempá.

## Otáčanie matov

Výskyt viacerých matových variantov, pričom rôzne varianty obsahujú maty z rôznych smerov, napríklad po rôznych líniah (stĺpcoch, radoch alebo diagonálach), prechádzajúcich matovým poľom. Matové pole je to isté v každom variante. Každá línia umožní dva smery – z oboch strán matového poľa. V prípade jazdca ako matujúcej figúry existuje osem smerov.

**Jozef Ložek**

*Pravda, skl. 3893*



H#2 (6+10)  
4 riešenia

Riešenia sú:

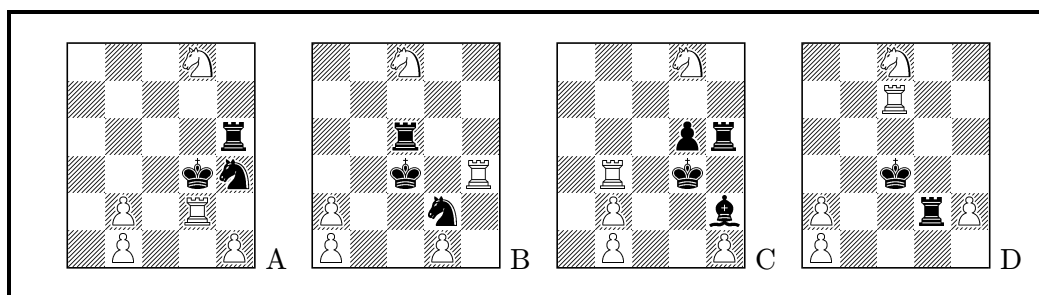
**A:** 0. ... Jg2, 1. Vh3, Jf4, 2. Ve3x,

**B:** 0. ... Jf3, 1. Vh4, Ve5, 2. Vxg4x,

**C:** 0. ... e5, 1. Vc6, Sf3, 2. Vc4x.

**D:** 0. ... Sg3, 1. fxg3, Vf3, 2. Vxe6x,

Dané štyri riešenia vytvárajú nasledovné matové obrazce (uvedené sú iba tie kamene, ktoré sa priamo podieľajú na mate):



Čierny kráľ je matovaný na tom istom poli (e4) vždy tou istou figúrou (biela veža). Maty sú vystavané v oboch smeroch na štvrtom rade (zľava variant D a sprava variant B) alebo piatom stĺpci (zdola variant A a zhora variant C) – čierny kráľ je matovaný akoby zo všetkých “svetových” strán.

Biely vo všetkých matových obrazcoch používa tie isté kamene, čierny pre blokovanie polí v okolí kráľa používa stále vežu, ktorú niekedy dopĺňa jazdcom alebo strelcom a pešiakom.

## Paradox motívov

Záměna, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec s aplikovaním obrany v dvoch fázach:

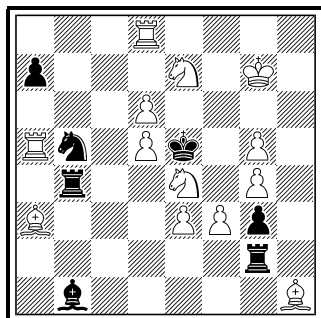
		a		
		A/!		
		B/!		

pričom táto obrana je spojená s rôznymi motívmi v jednotlivých fázach. Navyše, tieto dva motívy sú navzájom inverzné (napríklad pripustenie niečoho v jednej fáze a naopak zabránenie tomu istému vo fáze inej).

Môže sa pritom jednať o motívy obranné a/alebo škodlivé, obrana môže ale nemusí byť účinnou obranou.

---

**Miroslav Brada**  
*Pravda, skl. 2797*



#2 (13+7)

Zdanlivými hrami sú 1. ... Vc2, 2. f4x alebo 1. ... Sxe4, 2. f4x a či 1. ... Jd4, 2. Jg6x/Jc6x.

Riešením je 1. Jf6 hroziace 2. Jc6x. Na obranu 1. ... Vc2 príde 2. Jg6x, na 1. ... Jd4 zase 2. f4x a na 1. ... Vc4 nasleduje 2. Jd7x.

Pri uvažovaní iba dvoch obrán čierneho 1. ... Vc2 a 1. ... Jd4 (obe s obranným motívom napadnutia hrozbového matového poľa vo fáze riešenia) a škodlivých motívov súvisiacich s nimi sa vyskytuje škodlivý motív otvárania línií (v zdanlivých hrách) a opačný motív zatvárania línií (v riešení):

1. otváranie: línia h1-e4 (po 1. ... Vc2) a línia a5-d5 (po 1. ... Jd4),
2. zatváranie: línia b1-g6 (po 1. ... Vc2) a línia b4-f4 (po 1. ... Jd4).

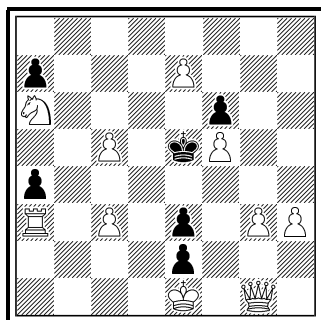
Jedná sa teda o dvojnásobný motívový paradox.

## Patová úloha

Skladba so zmeneným cieľom – cieľom je dosiahnuť pat namiesto matu (stav keď strana, ktorá je na ťahu, nemá k dispozícii žiadny dovolený ťah a súčasne jej kráľ nie je v šachu).

Najčastejšie sa vyskytuje v spojitosti s ortodoxnou úlohou ale môže byť kombinovaná s každým typom úlohy.

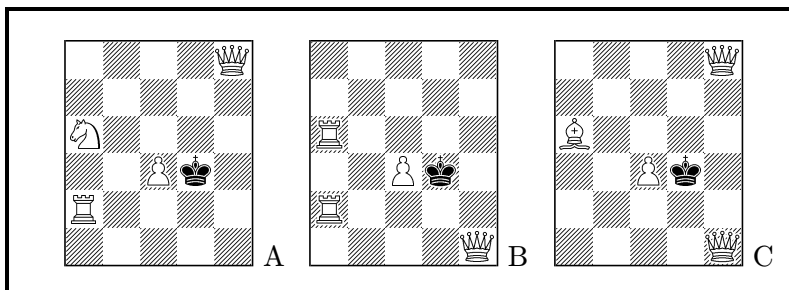
**Peter Gvozdják**  
*Pravda, skl. 2776*



pat 2 (10+6)  
 B) na a6 biela veža  
 C) v B) h3 na h4  
 D) v C) biely Sa6  
 E) v D) h4 na h5  
 F) v E) biely Ja6

- A:** 1. e8D+ (1 ... Kd5 2. V3xa4x;  
1. ... Kxf5 2. Dgxe3x),
- B:** 1. Dgxe3+ (1 ... Kd5 2. V3xa4x;  
1. ... Kxf5 2. e8Dx),
- C:** 1. V3xa4 (1 ... Kd5 2. Dgxe3x;  
1. ... Kxf5 2. e8Dx),
- D:** 1. e8D+ (1 ... Kd5 2. Dgxe3x;  
1. ... Kxf5 2. V3xa4x),
- E:** 1. Dgxe3+ (1 ... Kd5 2. e8Dx;  
1. ... Kxf5 2. V3xa4x),
- F:** 1. V3xa4 (1 ... Kd5 2. e8Dx;  
1. ... Kxf5 2. Dgxe3x).

Výsledkom je šesť rôznych výsledných patových obrazcov (po tri pre každú obranu čierneho). Nasledujúce diagramy zobrazujú patové obrazce vznikajúce po obrane 1. ... Kd5. Diagram A reprezentuje obrazec pre riešenia A a F, diagram B pre riešenia B a C a diagram C pre riešenia D a E.

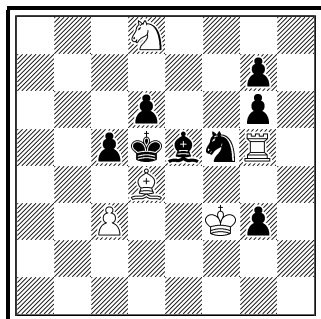


## Podobnosť aktivít

Taká situácia, keď aktivita, vykonávaná nejakou stranou v jednej fáze úlohy, je zopakovaná v inej fáze úlohy opačnou stranou.

Pod aktivitou sa rozumie sekvencia ťahov, vykonaná jednou stranou, slúžiaca na dosiahnutie určitého cieľa. Pre zopakovanie aktivity druhá strana musí dosiahnuť ten istý cieľ podobnými ťahmi.

**Zoltán Labai**  
*Pravda, skl. 3910*



H#2 (5+8)  
2 riešenia

Riešenia sú:

- 0. ... Sxd4, 1. Vg4, Se5, 2. c4x,
- 0. ... c4, 1. Sxe5, Jd4+, 2. Sxd4x.

V postavení na diagrame obe strany zdieľajú dve aktivity – ťahy pešiacom a ťahy strelcom. Sú to:

- strelec jednej strany berie strelca strany druhej a nasledujúcim ťahom sa vracia na svoju pôvodnú pozíciu:
  - biely** – strelec z d4 berie Sxe5 a vracia sa naspäť Sxd4 (druhé riešenie),
  - čierny** – strelec z e5 berie Sxd4 a vracia sa naspäť Se5 (prvé riešenie)
- pešiak jednej strany obsadzuje pole c4:
  - biely** – pešiak z c3 ide na c4 (prvé riešenie),
  - čierny** – pešiak z c5 ide na c4 (druhé riešenie).

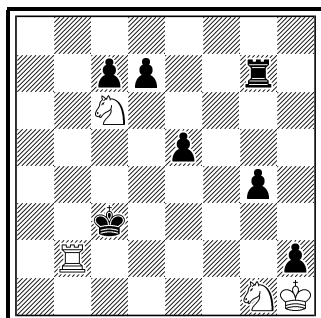


## Pohyb kameňa rôznymi smermi

Námetom je pohyb kameňa z jeho aktuálneho postavenia na šachovnici viacerými smermi, pričom každý smer je realizovaný v inej fáze. Tieto smery zvyčajne spolu vytvárajú symetrický obrazec.

Takýmto kameňom môže byť hociktorá figúra alebo aj pešiak. Ak je to pešiak v základnom postavení a vykoná všetky štyri dostupné ťahy, jedná sa o tému *Albino*. Ak je to kráľ a vykoná všetky štyri diagonálne ťahy, tak sa jedná o tému *hviezdy*.

**Oliver Ralík**  
*Pravda, skl. 2465*

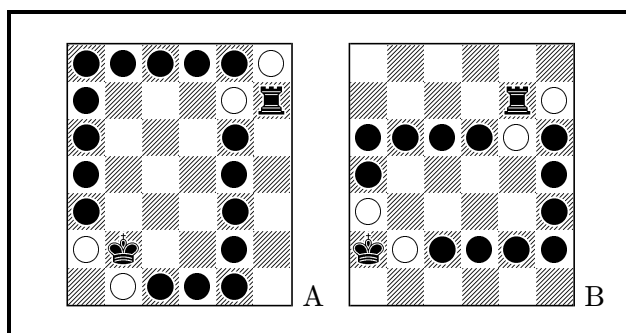


H#3 (4+7)  
 4 riešenia

Riešenia sú:

0. ... Vf7, 1. Ja5, Vf2, 2. Jf3, Vc2, 3. Vb3x.
0. ... Vg6, 1. Jd4, Vc6, 2. Jgf3, Vc4, 3. Vb3x.
0. ... Vg8, 1. Jf3, Vb8, 2. Je1, Vb3, 3. Vc2x.
0. ... Vh7, 1. Jf3, Vh3, 2. Jfd4, Vd3, 3. Vc2x.

Vo všetkých riešeniach čierny pohybuje iba svojou vežou, ktorú prisúva k čiernemu kráľovi. V každom riešení sa čierna veža pohýna iným smerom.



Prvé ťahy čiernej veže vytvárajú tvar kríža okolo jej počiatočného postavenia, zatiaľ čo tretie ťahy čiernej veže vytvárajú tvar kríža okolo čierneho kráľa (oba kríže vyznačené prázdnyimi krúžkami).

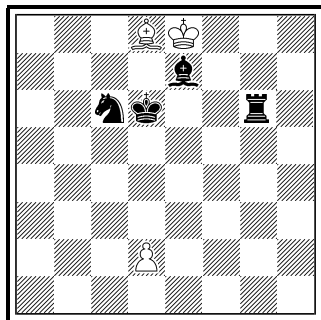
## Pochod pešiaka

Motív vertikálneho presunu pešiaka o viac polí s jeho následnou účasťou na výslednom matovom obraze. Môže byť súvislý alebo prerušovaný pohybom iných figúr rovnakej strany. Pohyb môže byť priamy alebo kombinovaný s braním.

Ak sa jedná o maximálny rozsah pohybu pešiaka z jeho východzej pozície až na krajný rad šachovnice (s premenou pešiaka na inú figúru), tak sa označuje ako *téma excelsior* (zavedené Samuelom Loydom v skladbe publikovanej v roku 1861).

Jaroslav Štúň

*Pravda, skl. 3841*



H#5 (3+4)  
B) Se7 na e3

Riešenia jednotlivých dvojníkov sú:

**A:** 0. ... Jxd8, 1. d4, Kc7, 2. d5, Vb6, 3. d6+, Kc8, 4. dxe7, Vb7, 5. exd8Dx,

**B:** 0. ... Vg5, 1. d4, Vb5, 2. d5, Sa7, 3. dxc6, Kc5, 4. c7, Kb6, 5. c8Dx.

Vzhľadom na počet ťahov biely môže robiť iba ťahy pešiakom, pričom prvým ťahom musí pešiak postúpiť o dve polia vpred. Kooperujúci čierny medzitým musí bielému pešiakovi pripraviť cestu až na ôsmy rad a svojho kráľa postaviť do matovej pozície.

Cesta bieleného pešiaka má rozdielny tvar v oboch dvojníkoch:

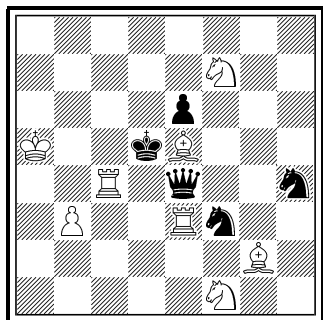
- A – pešiak mieri na pole d8. Keďže to je blokované bielym strelcom (a biely nemá k dispozícii ťah na ústup tohto strelca), musí ho čierny odstrániť braním. Biely pešiak sa na posledný rad dostane dvojnásobným braním dvoch čiernych figúr.
- B – pešiak mieri na pole c8. Na správny stĺpec sa dostane braním čierneho jazdca na c6.

## Poloväzba

Poloväzba je taká situácia na šachovnici, ktorá je podobná väzbe (str. 77) avšak na rozdiel od nej sa na línii medzi viažúcou figúrou a súperovým kráľom vyskytujú dve súperove figúry. Každá z týchto dvoch figúr môže voľne odísť zo svojej pozície, avšak vždy iba jedna z nich, pretože po odchode jednej sa druhá ocitá vo väzbe.

Viažúcou figúrou môže byť iba líniová figúra (dáma, veža alebo strelec). Pre súperovu figúru v poloväzbe bližšie k viažúcej figúre platia rovnaké obmedzenia ako pre viazanú figúru pri väzbe. Vzdialenejšou súperovou figúrou môže byť ľubovoľný kameň.

**Jozef Ložek**  
*Pravda, skl. 3929*



#2 (8+5)

Zvodnosti 1. Sd6 (hrozba 2. Vc5x) a 1. V3e4 (hrozba 2. Je3x/Ved4x) stroškotávajú na 1. ... Dxc4 a 1. ... Jf5. Riešením je 1. Kb5 s hrozbou Vc5x. Na obrany čierneho 1. ... Dxc4, Dxe3, Dxe5, Dd4, Dc2, Dd3, Jxe5, Jd4+ nasledujú odpovede bieleho 2. bxc4x, Jxe3x, Vxe5x, Vxd4x, Vd4x, Vxd3x, Sxe4x, Vxf4x.

V situácii zobrazenej na diagrame existuje poloväzba na bielej hlavnej diagonále – čierna dáma a čierny jazdec sú viazané bielym strelcom. Odchod čierneho jazdca znehybní dámu, ktorá prestáva kryť polia e5, d4 a d3. Podobne odchod dámy znehybní čierneho jazdca, ktorý už nemôže aj naďalej kryť polia d4 a e5.

Premena poloväzby na väzbu po odchode čiernej figúry z e4 alebo f3 je využitá v týchto variantoch:

- 1. Kb5, Dxe5, 2. Vxe5x (čierny jazdec nemôže kvôli väzbe brať Jxe5),
- 1. Kb5, Dd4/Dc2, 2. Vxd4x/Vd4x (čierny jazdec nemôže kvôli väzbe kryť pole d4),
- 1. Kb5, Dd3, 2. Vxd3x (čierny jazdec nemôže kvôli väzbe zacloniť Jd4),
- 1. Kb5, Jd4+, 2. Vxd4x (čierna dáma nemôže kvôli väzbe brať Dxd4).

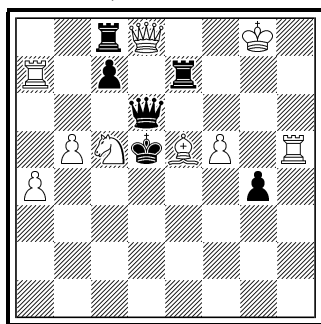
## Pomocný mat

Šachová úloha, v ktorej začína čierny, pričom ťahy bieleho a čierneho sa navzájom striedajú. Cieľom je mat čierneho kráľa, pričom je možné používať iba legálne ťahy šachových figúr. Medzi bielym a čiernym je kooperatívny vzťah, čierny pomáha bielému dosiahnuť stanovený cieľ.

Na dosiahnutie matového obrazca môže biely použiť maximálne toľko ťahov, koľko povoľuje úloha.

Ladislav Packa

*Pravda, skl. 3832*



H#2 (9+6)  
2 riešenia

Prvým riešením je 0. ... Kxe5, 1. Va6, Kf6, 2. Jd7x.  
Druhým riešením je 0. ... Kxc5, 1. Vh6, Kb6, 2. Sd4x.

Štruktúra úlohy na diagrame je:

			Kf6	Kb6
Kxe5	Va6		Jd7	
Kxc5	Vh6			Sd4

Uvedená štruktúra pozostáva z dvoch fáz (obe fázy reprezentujú riešenia) a dvoch obrán. Neobsahuje žiadne hrozby.

V štruktúre môže byť zahrnutá aj fáza zdanlivých hier. Avšak fázy zvodností absentujú, pretože čierny spolupracuje s bielym (nekazí úsilie bieleho) a tak každá obranná alternatíva končí dosiahnutím stanoveného cieľa (a teda je riešením). Z rovnakého dôvodu obrany čierneho nemôžu byť účinné.

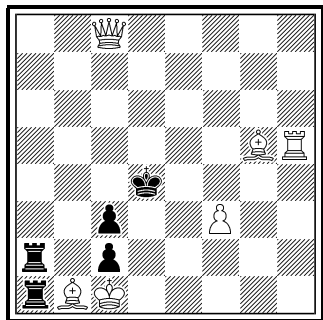
Vo fáze riešenia môže vystupovať aj hrozba (typicky to je šach čierneho kráľa, z ktorého je čierny povinný uniknúť – inú hrozbu by čierny akceptoval a nesnažil by sa uniknúť).

## Pomocný samomat

Kombinácia pomocného matu a samomatu. Celkovým rámcom je samomat – začína biely, ťahy bieleho a čierneho sa navzájom striedajú, pričom je možné používať iba legálne ťahy šachových figúr. Cieľom je mat bieleho kráľa, biely sa snaží v poslednom ťahu k tomu čierneho prinútiť (v poslednom ťahu je medzi bielym a čiernym antagonistický vzťah)<sup>10</sup>.

Do tohto rámca je vložený pomocný mat – vo všetkých ťahoch okrem posledného sa čierny nebráni ale naopak pomáha bielemu (medzi bielym a čiernym je kooperatívny vzťah).

**Daniel Novomeský**  
*Pravda, skl. 3927*



HS#2 (6+5)  
2 riešenia

Prvým riešením je 1. Df5, cxb1S,  
2. Vh4+, Se4x.

Druhým riešením je 1. Sd2, cxb1J,  
2. Dxc3+, Jxc3x.

Štruktúra úlohy na diagrame je:

		cx b1S	cx b1J
Df5		Vh4+, Se4x	
Sd2			Dxc3+, Jxc3x

Uvedená štruktúra pozostáva z dvoch fáz (obe reprezentujú riešenia) a dvoch obrán.

Keďže okrem posledného ťahu súperi kooperujú, hrozby sa vyskytujú iba v poslednom ťahu bieleho, pričom ich odvrátenie má za následok mat bieleho kráľa – typicky to je sach čierneho kráľa (inú hrozbu by čierny akceptoval a nesnažil by sa uniknúť).

V štruktúre môže byť zahrnutá aj fáza zdanlivých hier. Fázy zvodností však absentujú. pretože čierny sa nesnaží kaziť úsilie bieleho.

<sup>10</sup>Čierny sa bráni plniť túžbu bieleho byť matovaný.

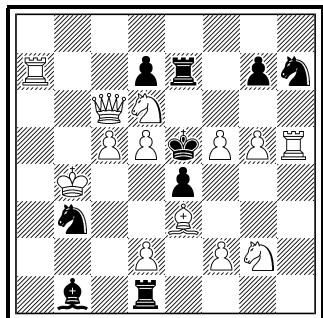
## Pozičná záměna kameňov

Taká konfigurácia, pri ktorej nastáva striedanie kameňov na jednom alebo viacerých poliach.

V prípade jedného poľa sa na toto pole dostáva viac kameňov buď v rámci jedného variantu (postupné striedanie v rôznych ťahoch) alebo vo viacerých variantoch (v každom variante iný kameň, zvyčajne v tom istom ťahu).

Pri viacerých poliach si kamene z týchto polí navzájom vymieňajú svoje pozície.

**Zoltán Labai**  
*Pravda, skl. 3733*



#3 (13+9)

Zvodnosť 1. g6 hrozí 2. Jc4x a súčasne aj 2. Jf7+, Vxf7, 3. Dd6x. Po obranách 1. ... dxc6 a 1. ... Kf6 nasledujú maty 3. Jf4x, 3. Ve6x a 3. Dd6x, avšak čierny má k dispozícii účinnú obranu 1. ... Ve6.

Riešením je 1. Vh4 s hrozbou 2. Vxe4+, Sxe4, 3. f4x. Po obrane čierneho 1. ... Vf1 nasleduje 2. d4+ a vo variante 2. ... exd3 e.p. príde 3. Ve4x. Iný variant a iné obrany čierneho sú uvedené nižšie.

Kľúčovým poľom pre matovanie čierneho kráľa je pole f4 (pri variantoch keď čierny kráľ ostáva na piatom rade). Na toto pole v jednotlivých variantoch riešenia 1. Vh4 prichádzajú a matujú tieto biele kamene:

1. pešiak (z f2) – hrozba po úvodníku končí 3. f4x,
2. jazdec (z g2) – po obrane 1. ... dxc6 nasleduje 2. Vxe7+, Kxd5, 3. Jf4x,
3. strelec (z e3) – po obrane 1. ... Vf1 je jeden z variantov 2. d4+, Jxd4, 3. Sf4x,
4. veža (z h4) – po obrane 1. ... Jxg5 ide priamočiaro 2. Jc4+, Kxf5, 3. Vf4x.

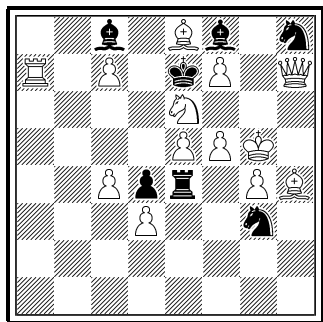
Ide o štvornásobnú záměnu matujúceho kameňa na tom istom poli.

## Predĺžená obrana

Existuje situácia, keď obrana ľubovoľným prípustným ťahom nejakej čiernej figúry (okrem ťahu tejto figúry na nejaké pole) má za následok umožnenie rovnakého matu (tzv. vnútorná hrozba). Ak ťah danej figúry na spomínané pole zabráni vnútornej hrozbe ale zároveň umožní nový mat, tak tento ťah sa označuje ako *predĺžená obrana*<sup>11</sup>. Schematicky 1. ...  $F\sim$ ,  $F$ pole 2.  $matA$ ,  $matB$ , teda ťah hocikam má za následok mat A, prechod na 'pole' bráni matu A ale umožní mat B.

Ak je súvis medzi ťahmi dvoch figúr taký, že mat po predĺženej obrane jednej figúry je vnútornou hrozbou pre druhú figúru a naopak, hovorí sa o *recipročných* predĺžených obranách. Ak existuje takéto cyklické prepojenie medzi ťahmi viacerých figúr, hovorí sa o *cyklickej* predĺženej obrane.

**Karol Mlynka**  
*Pravda, skl. 3542*



#2 (13+7)

Zdanlivé hry vznikajú po všetkých prípustných ťahoch čierneho okrem ťahu 1. ...  $Vxe5$  (18 zdanlivých hier).

Zvodnosť 1.  $Jf4$  (s hrozbou 2.  $Jd5x$ ) padá na 1. ...  $Sh6+$ , zvodnosti 1.  $Dg8$ ,  $Dh6$ ,  $Dg6$ ,  $Dxh8$ ,  $Jc5$  (hroziace matmi po ťahoch na pole f8, f6 alebo g6) stroskotávajú na 1. ...  $Sg7$ .

Riešením je 1.  $c5$  tempo. Po každom prípustnom ťahu čierneho nasleduje mat (19 odpovedí čierneho).

V riešení po úvodníku 1.c5 vznikajú tieto predĺžené obrany:

- 1. ...  $Jg\sim$ ,  $Jxf5$     2.  $K(x)h5x$ ,  $Kxf5x$  ( $\sim$  reprezentuje 4 ťahy)
- 1. ...  $V\sim$ ,  $Vxg4+$     2.  $K(x)f4x$ ,  $Kxg4x$  ( $\sim$  reprezentuje 5 ťahov)
- 1. ...  $Sc\sim$ ,  $Sxe6$     2.  $c8Jx$ ,  $f6x$  ( $\sim$  reprezentuje 3 ťahy)

Ak pripustíme aj takú verziu predĺženej obrany, kde  $\sim$  bude reprezentovať iba jeden ťah (teda figúra má celkovo k dispozícii iba dva prípustné ťahy), tak v riešení existujú ďalšie dve predĺžené obrany:

- 1. ...  $Jh\sim$ ,  $Jxf7+$     2.  $Kxg6x$ ,  $Dxf7x$
- 1. ...  $Sf\sim$ ,  $Sh6+$     2.  $f8Dx$ ,  $Kxh6x$

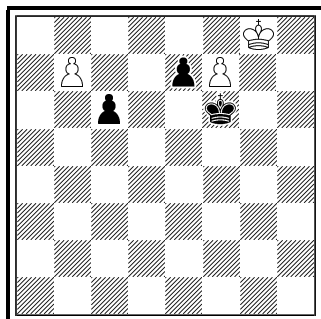
<sup>11</sup>Je možných aj viac predĺžených obrán jednej figúry, ak všetky bránia vnútornej hrozbe a zároveň umožňujú navzájom rôzne maty.

## Premena pešiaka

Skladba postavená na situácii, keď pešiak jednej strany dosiahne posledný (v prípade bieleho) alebo prvý (prípád čierneho) rad a je nahradený silnejšou figúrou (okrem kráľa – nahradenie kráľom je témou *žartovných problémov*).

Na rozdiel od praktického šachu sú oveľa častejšie prípady, keď novou figúrou nie je dáma (najsilnejšia z figúr).

Stanislav Hudák  
*Pravda, skl. 3506*



H#2 (3+3)  
2 riešenia

Prvým riešením je 0. ... e6, 1. b8J, Ke7, 2. f8Dx.

Druhým riešením je 0. ... Ke6, 1. b8D, Kd7, 2. f8Jx.

Skladba síce miniatúrna, avšak veľmi dobre reprezentuje spracovávanú tému. Obaja bieli pešiaci dosahujú posledný rad a menia sa na silnejšiu figúru:

**pešiak b7** : jeho úlohou je zablokovanie voľných polí čiernemu kráľovi, zabránenie mu v ústupe,

**pešiak f7** : úlohou je matovanie čierneho kráľa (a tak isto zablokovanie niektorých zvyšných polí).

Obe premenené figúry majú v oboch riešeniach tú istú úlohu. Voľba figúr závisí na polohe čierneho kráľa – dochádza k dvojfázovej recipročnej premene. Obaja pešiaci sa menia na tie isté figúry (dáma, jazdec), avšak každý z nich v inej fáze.



## Pseudozámena hrozieb a matov

Zámena hrozieb a matov pri rôznych obranách, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

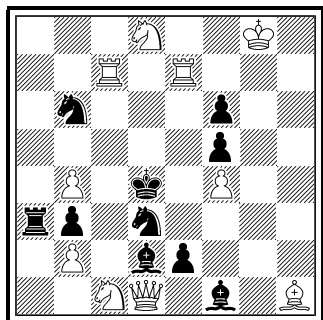
		a	b	c	
	A	B	.	.	
	B	.	C	.	
	C	.	.	A	

Pri zapojení iba dvoch fáz (maty *A* a *B*, obrany *a* a *b*) sa jedná o recipročnú zámenu (označovanú aj ak *pseudo Le Grand*). Pri viacerých fázach má zámena cyklický charakter (*cyklický pseudo Le Grand*).

Na alternatívy označené bodkou nie sú kladené žiadne požiadavky.

**Zoltán Labai**

*Pravda, skl. 3749*



#2

(10+10)

Skladba obsahuje zdanlivé hry  
 1. ... Va8 2. Jxb3x, 1. ... Sg2  
 2. Jxe2x a 1. ... Sxb4 2. Dxd3x.  
 Zvodnosť 1. Dxb3 s hrozbou 2. Jc6x  
 viazne na obrane 1. ... Sxb4.  
 Riešením je 1. Dxe2 s hrozbou 2. Je6x.  
 Po obranách čierneho 1. ... Va8, Sxe2,  
 Jxf4 a Jc5 nasleduje 2. Jxb3x, Jxe2x,  
 Jc6x a Jc6x.

Na diagrame má biely k dispozícii dve podstatné hrozby – presun jazdca z d8 na c6 alebo na e6 s následným šachom. Predtým je však potrebné zabrániť čiernemu kráľovi v úniku na c4 resp. na e3.

- Po 1. Dxb3 je aktuálnou hrozbou 2. Jc6x (*ťah A*). Po obranách čierneho 1. ... Jxb4 alebo 1. ... Je5 (*ťah a*) by nasledovalo 2. Je6x (*ťah B*).
- Po 1. Dxe2 sa hrozbou stáva 2. Je6x (*ťah B*). Odpoveďou na obrany čierneho 1. ... Jc5 a 1. ... Jxf4 (*ťah b*) je 2. Jc6x (*ťah A*).

Vzhľadom na alternatívy obrán *a* a *b*, skladba je príkladom dvojitého spracovania témy v jej dvojfázovej podobe.

## Recipročná zámena matov

Zámena matov, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

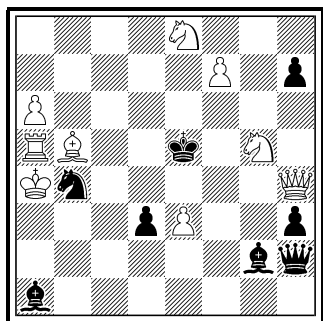
		a	b		
		A	B		
		B	A		

s dvomi fázami, dvomi obranami a dvomi rôznymi matmi. V druhej fáze je priradenie matov k obranám opačné ako v prvej fáze.

Ak by v druhej fáze po obrane *a* nasledoval mat *C* (rôzny od *B*), tak sa jedná o polorecipročnú zámenu.

**Ján Valuška, Marián Križovenský, Štefan Blunár**

*Pravda, skl. 3833*



#2

(9+8)

Zdanlivé hry sú 1. ... Se4 2. Dxe4x,  
1. ... Kf5 2. Sxd3x a 1. ... Kd5 2. Sd7x.  
Riešením je 1. Dh6 (s hrozbou 2. De6x).  
Po obranách čierneho 1. ... Sd5, Kd5,  
Kf5 nasleduje reakcia bieleho 2. Df6x,  
Sxd3x, Sd7x.

Ak budeme uvažovať fázu zdanlivých hier ako prvú fázu a riešenie ako druhú fázu, tak

1. po obrane 1. ... Kd5 (*obrana a*) biely odpovedá v prvej fáze 2. Sd7x (*ťah A*) a v druhej fáze 2. Sxd3x (*ťah B*),
2. po obrane 1. ... Kf5 (*obrana b*) biely odpovedá v prvej fáze 2. Sxd3x (*ťah B*) a v druhej fáze 2. Sd7x (*ťah A*).

Skladba je teda príkladom recipročnej zámény matov.

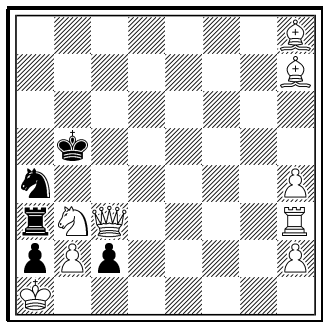
## Reflexný mat

Šachová úloha, v ktorej začína biely, pričom ťahy bieleho a čierneho sa navzájom striedajú. Cieľom je mat bieleho kráľa, pričom obe strany môžu používať iba legálne ťahy šachových figúr. Biely sa snaží vmanévrovať čierneho do pozície, keď ten môže dať mat jedným ťahom (čierny je povinný v tejto situácii matovať aj keď má k dispozícii iné ťahy), pričom sa snaží vyhnúť pozícii, keď on môže dať mat čiernemu jedným ťahom (aj pre bieleho platí povinnosť matovania). Čierny sa pokúša o čo najlepšiu obranu<sup>12</sup>.

Na dosiahnutie matového obrazca môže biely použiť maximálne toľko ťahov, koľko povoľuje úloha.

**Ján Skubák**

*Pravda, skl. 2305*



R#2

(9+5)

Skladba má dve zdanlivé hry  
 1. ... c1V(D)+, 2. Sb1, V(D)xb1x.  
 Zvodnosť 1. Jd2 (s hrozbou 2. Jb1, axb1Dx) končí na 1. ... c1S(J). Zvodnosť 1. Dc5+ stroskotáva na 1. ... Ka6. Riešením je 1. De1 (s hrozbou 2. Db1, axb1Dx). Po obrane 1. ... c1S nasleduje 2. Vc3, Sxb2x, po 1. ... c1J zase 2. Sc3, Jxb3x a po obrane 1. ... c1V(D)+ ide 2. Sb1, axb1Dx.

Štruktúra úlohy na diagrame je:

		c1S	c1J	c1V	c1D	J(x)c5	Ka6
				Sb1, Vxb1	Sb1, Dxb1		
Jd2	Jb1, axb1D	!	!	Sb1/Jb1, axb1D	Sb1/Jb1, axb1D	Jb1, axb1D	Jb1, axb1D
Dc5	+	-	-	-	-	Sc3, Jxb3	!
De1	Db1, axb1D	Vc3, Sxb2	Sc3, Jxb3	Sb1, axb1D	Sb1, axb1D	Sc3, Jxb3, Db1, axb1D	Db1, axb1D

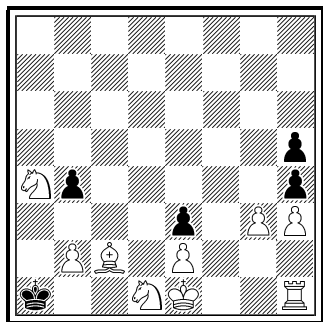
Uvedená štruktúra pozostáva zo štyroch fáz (jedna fáza zdanlivých hier, dve fázy reprezentujú zvodnosti a jedno riešenie) a šiestich obrán.

<sup>12</sup>Pod obranou sa rozumie snaha vyhnúť sa pozícii, v ktorej by bol povinný dať mat bielemu kráľovi, hoci aj za cenu pripustenia matu čierneho kráľa.

## Rošáda

Rošáda je atypickým ťahom, pretože možnosť jej vykonania závisí nielen na aktuálnej situácii na šachovnici ale aj na ťahoch vykonaných v minulosti. Ak z pozície na diagrame nie je možné jednoznačne určiť, či v minulosti bol vykonaný ťah kráľom alebo vežou, tak sa predpokladá, že žiadny takýto ťah vykonaný nebol – a rošáda sa považuje za prípustný ťah.

Stanislav Vokál  
*Pravda, skl. 3809*



#3 (9+5)  
B) Pg3 na b3

Riešenia sú:

- A) 1. 0-0 (hrozí 2. Jdc3x). Po obrane 1. ... Ka2 nasleduje 2. gxh4, Ka1/b3, 3. Jdc3x
- B) 1. Kf1, Ka2, 2. Kg2, Ka1, 3. Jdc3x

V oboch dvojníčkoch je zrejmé, že ľahké figúry bieleho (jazdce a strelec) nie sú dostatočné na vytvorenie matového obrazca. Je potrebné zapojiť do útoku bielu vežu s následným ústupom jazdca z d1 na c3 (kvôli zablokovaniu poľa a2 čiernemu kráľovi).

Toto je možné pomocou rošády bieleho. Keďže čierny sa môže brániť ústupom kráľa na a2 (teraz je ťah Jdc3 nevhodný kvôli obrane čierneho bxc3), biely musí čierneho postaviť do nevýhody ťahu, aby sa ten musel buď vrátiť kráľom na a1 alebo prestať kryť pole c3. V prípade A) na to slúži branie gxh4, v prípade B) zase medziťah Ve1. Otázkou však je, či biely vôbec ešte môže vykonať rošádu.

- A) Pozícia jednoznačne nedokazuje vykonanie ťahu bielym kráľom alebo bielou vežou v minulosti. Keďže súčasne biely kráľ nemá problém so šachom, tak rošáda je prípustným ťahom.
- B) Vďaka rozostaveniu bielych pešiakov čierny kráľ pri pochode na svoju aktuálnu pozíciu musel prejsť cez pole d2 alebo e1. V oboch týchto prípadoch biely kráľ musel byť mimo svojej aktuálnej pozície a teda rošáda už nie je prípustným ťahom.

## Rotácia ťahov

Situácia, keď niektorá strana v rozličných riešeniach (buď viacerých riešeniach jednej úlohy alebo riešeniach viacerých dvojníkov nejakej úlohy) vykonáva tie isté ťahy, ibaže v rôznom poradí.

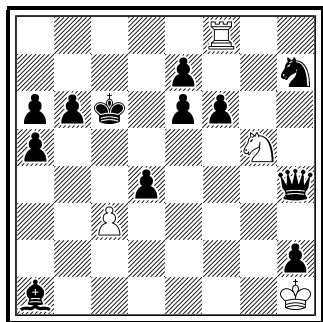
Pri vhodnom usporiadaní riešení tieto ťahy potom vytvárajú obrazec cyklického striedania, ktorý napríklad pre tri riešenia pri trojtáhovej úlohe má tvar

A B C – C A B – B C A

kde A, B a C reprezentujú ťahy jednej strany.

**Ján Kovalič**

*Pravda, skl. 3785*



H#3 (4+12)  
3 riešenia

Riešenia sú:

**A:** 0. ... Kd5, 1. Jf7, Jg5, 2. Vc8, Je4,  
3. c4x,

**B:** 0. ... Kc5, 1. c4, Sc3, 2. Jf7, Sb4,  
3. Vc8x.

**C:** 0. ... Kd6, 1. Vc8, Jf8, 2. c4, Jd7,  
3. Jf7x.

Biely v každom riešení vykonáva ťahy c4 (*ťah C*), Vc8 (*ťah B*) a Jf7 (*ťah A*). Striedanie týchto ťahov potom má tvar *ABC* (prvé riešenie), *CAB* (druhé riešenie) a *BCA* (tretie riešenie). Tieto ťahy na šachovnici vytvoria obrazec (znak *x* reprezentuje pole napadnuté bielym):

8			♖			
7			x		♗	♗
6	♗	♗	x	x	♗	♗
5	♗	x	x	x	x	
4			♗	♗		
	a	b	c	d	e	f

Úlohou čierneho je, v závislosti na poradí ťahov bieleho, presunúť svojho kráľa na vhodné pole (označené znakom *x*) a zablokovať voľné polia v jeho okolí.

## Rozložená zámena matov

Zámena matov, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

		a	b	c	
		A	B		
		C		B	
			C	A	

alebo

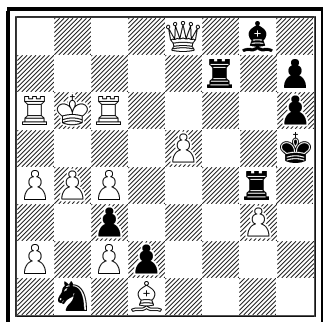
		a	b	c	
		A	B		
		B		C	
			C	A	

s aspoň tromi rôznymi matmi (počet matov udáva násobnosť zámény) a rovnakým počtom matov, fáz a obrán. Maty sú delené do dvojíc tak, aby vždy jedna fáza a jedna obrana obsahovala rovnakú dvojicu matov.

Pri troch matoch sa téma označuje ako Lačného téma rozložená do fáz.

**Ján Golha**

*Pravda, skl. 1110*



R#2 (12+9)

B) premiestniť Pc3 na a3

C) premiestniť Pc3 na g5

**A** : Zvodnosti sú 1. ... a5, b5. Riešenie je 1. c5 tempo, nasleduje 1. ... Ja3 2. b5, Jc4x alebo 1. ... Kg5 2. a5, Vxb4x,

**B** : Zvodnosti sú 1. ... b5, c5. Riešenie je 1. a5 tempo, nasleduje 1. ... Jc3 2. b5, Ja4x alebo 1. ... Kg5 2. c5, Vxb4x,

**C** : Zvodnosti sú 1. ... a5, c5. Riešenie je 1. b5 tempo, nasleduje 1. ... Ja3 2. c5, Jc4x alebo 1. ... Jc3 2. a5, Ja4x.

Ak budeme uvažovať iba fázy riešení jednotlivých dvojníkov, tak dostávame ľavý obrazec:

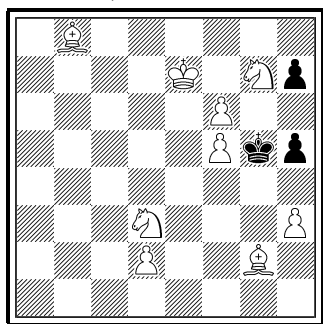
1. v prvom dvojníku (1. c5) po 1. ... Ja3 (*obrana a*) biely odpovedá 2. b5 (*ťah A*) a po 1. ... Kg5 (*obrana b*) odpovedá 2. a5 (*ťah B*),
2. v treťom dvojníku (1. b5) po 1. ... Ja3 (*obrana a*) biely odpovedá 2. c5 (*ťah C*) a po 1. ... Jc3 (*obrana c*) odpovedá 2. a5 (*ťah B*),
3. v druhom dvojníku (1. a5) po 1. ... Kg5 (*obrana b*) biely odpovedá 2. c5 (*ťah C*) a po 1. ... Jc3 (*obrana c*) odpovedá 2. b5 (*ťah A*).

## Rozvinutie zdanlivej hry

Spôsob riešenia skladby, pri ktorom sa vychádza z existujúcej zdanlivej hry. Pozornosť sa sústreďuje na možnosť zahrnutia tejto zdanlivej hry do riešenia ale rovnako aj na možnosť potlačenia tejto zdanlivej hry. Analyzujú sa ťahy, ktoré prispievajú k využitiu/zabráneniu zdanlivej hry v riešení.

S. Hudák, B. Formánek

*Pravda, skl. 3917*



#2

(9+3)

Zdanlivé hry sú 1. ... Kh6/h4, 2. Sf4x. Riešením je 1. Je5 tempo. Po obranách 1. ... Kh6/Kf4/h4 nasleduje 2. Jf7x. A po obranách 1 ... Kh4/h6 príde zase 2. Jf3x.

Uvažujme zdanlivú hru 1. ... Kh6/h4 2. Sf4x. Pretože sa jedná o nekooperatívnu výzvu, čierny s bielym nespolupracuje a preto je potrebné zohľadniť aj možnosti pohybu čierneho mimo zdanlivej hry (1. ... Kh4/h6).

Pre (ne)zahrnutie zdanlivej hry do riešenia prichádzajú do úvahy:

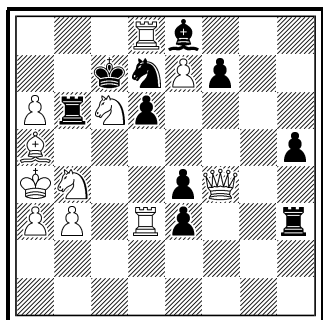
- predložiť pred ňu tempo bieleho – je potrebné hľadať také tempo, ktoré bude účinné v prípade ťahov čierneho mimo zdanlivej hry. Ťah 1. Je1 síce pokrýva ťahy 1. ... h6/Kh4 (2. Jf3x), ale prestáva kryť strelca pri jeho ťahu na pole f4.
- prinútiť čierneho k realizácii ťahov zdanlivej hry – ťah 1. Sg3 bráni 1. ... Kh4 ale povoľuje čiernemu 1. ... h6. Ťah 1. Je6+ zase bráni ťahu 1. ... h6 ale povoľuje ťah 1. ... Kh4 a navyše aj 1. ... Kxf5.
- vymeniť ťahy bieleho (v riešení má o ťah viac než v zdanlivej hre) – hľadá sa dvojica ťahov bieleho, ktorou je možné dať mat po Kh6/h4. Okrem 2. Sf4x je to iba dvojica 1. Je5, 2. Jf7x. Úvodník zároveň v prípade, že čierny odbočí od zdanlivej hry, umožňuje mat po 2. Jf3.
- znemožniť čiernemu nasledovať zdanlivú hru – jedinou možnosťou je 1. Sf4+, ktorá však po ústupe čierneho 1. ... Kh4 neposkytuje bielym vhodné pokračovanie.

## Samomat

Šachová úloha, v ktorej začína biely, pričom ťahy bieleho a čierneho sa navzájom striedajú. Cieľom je mat bieleho kráľa, biely sa snaží k tomu čierneho prinútiť, pričom je možné používať iba legálne ťahy šachových figúr. Medzi bielym a čiernym je antagonistický vzťah, čierny sa pokúša o čo najlepšiu obranu<sup>13</sup>.

Na dosiahnutie matového obrazca môže biely použiť maximálne toľko ťahov, koľko povoľuje úloha.

**Peter Zavacký**  
*Pravda, skl. 3732*



S#2 (11+10)

Zvodnosti 1. Vc3 (s hrozbou 2. Jc6~+, Jc5x) a 1. Jb8 (2. Vc3+, Jc5x) viaznu na odpovedi 1. ... J~. Zvodnosť 1. Jd4 (hrozba 2. Vc3+, Jc5x) stroškotáva na 1. ... exd3.

Riešením je 1. Ja7 (s hrozbou 2. Vc3+, Jc5x). Po obrane 1. ... J~ nasleduje 2. Jb5+, Sxb5x, po 1. ... e2 zase 2. Dc1+, Jc5x a po obrane 1. ... exd3 ide 2. Dc4+, Jc5x.

Štruktúra úlohy na diagrame je:

		J~ (okrem c5)	e2	exd3
Vc3	Jc6~, Jc5	!	!	-
Jb8	Vc3, Jc5	!	Dc1, Jc5	Dc4, Jc5
Jd4	Vc3, Jc5	Jb5, Sxb5	Dc1, Jc5	!
Ja7	Vc3, Jc5	Jb5, Sxb5	Dc1, Jc5	Dc4, Jc5

Uvedená štruktúra pozostáva zo štyroch fáz (tri fázy reprezentujú zvodnosti a jedna reprezentuje riešenie) a troch obrán. Neuvedená obrana čierneho 1 ... Jc5 v troch fázach vedie na krátky variant.

Každá z fáz obsahuje po jednej hrozbe – tou je typicky mat bieleho kráľa (inú hrozbu, napríklad mat čierneho kráľa, by čierny akceptoval a nesnažil by sa uniknúť).

V štruktúre môže byť zahrnutá aj fáza zdanlivých hier.

<sup>13</sup>Pod obranou sa rozumie snaha nechať mat bielemu kráľovi, hoci aj za cenu pripustenia matu čierneho kráľa.



## Sériovoťahová úloha

Šachová úloha, v ktorej sa ťahy bieleho a čierneho navzájom nestriedajú – jedna strana urobí stanovený počet ťahov a opačná strana urobí maximálne jeden ťah:

**sériovoťahový mat** – biely zahrá bezprostredne za sebou stanovený počet ťahov tak, aby posledným ťahom dal mat čiernemu kráľovi,

**sériovoťahový pomocný mat** – čierny zahrá bezprostredne za sebou stanovený počet ťahov a nakoniec biely dá čiernemu jednoťahový mat,

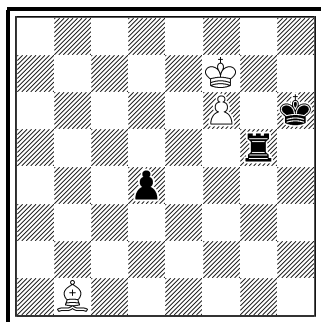
**sériovoťahový samomat** – biely urobí za sebou bezprostredne daný počet ťahov tak, aby následne čierny musel bielemu dať jednoťahový mat,

**sériovoťahový reflexný mat** – biely urobí za sebou bezprostredne daný počet ťahov (a musí sa počas série vyhnúť možnosti dať čiernemu jednoťahový mat) tak, aby následne čierny mohol bielemu dať jednoťahový mat.

Obe strany môžu používať iba legálne ťahy šachových figúr (napr. v sérii je možné šachovať iba posledným ťahom).

**Jozef Barani**

*Pravda, skl. 3699*



ser-H#4 (3+3)

B) pridať bieleho Sc1

Riešenia:

**A** : 0. ... Vg6 1. ... Kh7 2. ... Kh8  
3. ... Vg7+ 4. fxg7x,

**B** : 0. ... d3 1. ... Kh7 2. ... Vg8  
3. ... Vh8 4. Sxd3x.

Štruktúra úlohy je oproti iným úlohám degradovaná – môže obsahovať iba fázy riešenia (neobsahuje zvodnosti a zdanlivé hry), žiadna strana negeneruje hrozby, proti ktorým by sa opačná strana mohla brániť.

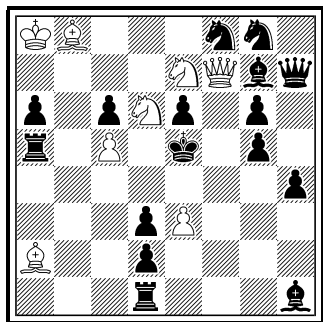
## Siers – Popandopoulo

Scenár *Siersovej témy* (označovanej aj ako *Siersova batéria*) je postavený na existencii batérie rovnakej farby. Najprv predná figúra svojim odťahom umožní zvýšenie dosahu zadnej figúry a následne táto predná figúra robí ďalší ťah, pričom týmto svojim druhým ťahom matuje kráľa opačnej strany.

Ak sú prítomné dve Siersove batérie, ktoré majú rovnakú zadnú figúru a dve rôzne predné figúry, hovorí sa o *Popandopoulových batériách*.

Stanislav Vokál

*Pravda, skl. 3919*



#3

(8+16)

Riešením je 1. Df2 s hrozbou 2. Jf7+, Ke4, 3. Jxg5x.

Po obrane 1. ... Sh6 nasleduje 2. Jb5+, Ke4, 3. Jc3x. Obrana 1. ... Vxc5 je neúčinná pre 2. Jb7+, Ke4, 3. Jxc5x. Podobne 1. ... Vg1 kvôli 2. Jc4+, Ke4, 3. Jxd2x. Nepomôže ani 1. ... Dh6/Dh5 pre 2. Dh2+, Kf6, Jxg8x.

Siersova batéria je tvorená bielym Sb8 (zadná figúra) a bielym Jd6 (predná figúra). Po odťahu jazdcom kvôli šachu čierny kráľ ustupuje na pole e4 a tam dostáva mat batériovým jazdcom.

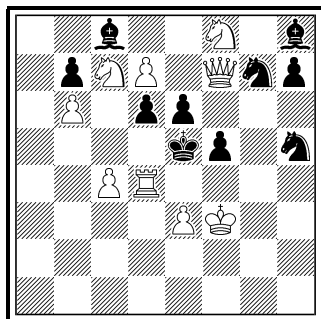
variant	predná figúra	
	odťah	mat
1. hrozba	Jf7+	Jxg5x
1...., Sh6	Jb5+	Jc3x
1...., Vxc5	Jb7+	Jxc5x
1...., Vg1	Jc4+	Jxd2x

Jedná sa teda o štvornásobné spracovanie témy.

## Stávka na tempo

Spôsob riešenia skladby, pri ktorom sa vychádza z predpokladu, že úvodník je iba tempom, ktoré síce neprodukuje žiadnu hrozbu, avšak vystavuje protivníka do situácie nevýhody ťahu. Analyzujú sa všetky ťahy čierneho a identifikujú sa tie z nich, ktoré nie sú začiatkom zdanlivej hry. Hľadá sa úvodník, ktorý by identifikované ťahy eliminoval.

Marián Šemrinec  
*Pravda, skl. 3935*



#2 (9+10)

Zdanlivé hry sú 1. ... Sxd7, f4, Je8, h6,  
2. Jxd7x, Ve4x, Dxe6x, Jg6x.  
Riešením je 1. Jd5 tempo. Po ťahu  
1. ... Jf6/Jf4 nasleduje 2. Dxf6x/Df6x.  
Po ostatných ťahoch čierneho nasledujú  
odpovede ako v odpovedajúcich  
zdanlivých hrách.

V danej pozícii čierne kamene sú pomerne stiesnené a niektoré z nich sú blokované. Analýza možností, ktoré má čierny k dispozícii, odhaľuje:

- v aktuálnej pozícii čierny má k dispozícii šesť kameňov (z celkového počtu desiatich), ktoré umožňujú spolu sedem ťahov,
- z uvedených siedmich ťahov sú štyri také, že po ich vykonaní dostáva čierny nasledujúcim ťahom bieleho mat (sú to ťahy uvádzajúce zdanlivé hry),
- tri ťahy čierneho nemajú za následok mat – sú to 1. ... d5, 1. ... Jf6 a 1. ... Jf4.

V prípade, ak existuje riešenie, začínajúce tempom, tak tento ťah musí:

- nepokaziť žiadnu z existujúcich zdanlivých hier (buď ju neovplyvní vôbec alebo zabráni vykonaniu jej prvého ťahu),
- problematické ťahy čierneho buď eliminovať alebo pripraviť na ne matovú odpoveď.

Vhodným ťahom je 1. Jd5. Toto tempo zabraňuje ťahu 1. ... d5 a zároveň umožňuje mat po odchode čierneho jazdca z posledného stĺpca.

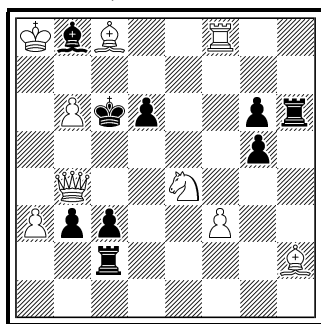
## Tematická fáza

Ak je skladba vystavaná na nejakej téme, tak fáza, ktorá je súčasťou danej témy, sa označuje ako *tematická* a tá fáza, ktorá nie je súčasťou témy, sa označuje ako *netematická*.

Zvyčajne sa v tejto súvislosti uvažuje o tematickej a netematickej zvodnosti, ale môže sa jednať aj o riešenie (napr. pri výskyte viacerých riešení niektoré môže byť netematické).

**Zoltán Labai**

*Pravda, skl. 3920*



#2

(9+9)

Zvodnosti 1. Sg1, Jf6, Sxd6/Jxd6,a4, Vf7, Sa6, Vd8 zlyhávajú na odpovediach čierneho 1. ... Vf2, Vh7, Sxd6, Kd5, Kd5, Kd7, Vh7.

Riešením je 1. Vf6 s hrozbou 2. Dc5x. Po obrane čierneho 1. ... Kd5 nasleduje 2. Sb7x.

Tematicky je skladba vyskladaná okolo obrany čierneho 1. ... Kd5. Dve rôzne časti štruktúry skladby (s vynechaním niektorých variantov v uvedených fázach) sú:

		Kd5
Sg1	Dc4x (A)	Db5x (B)
Sa6	Db5x (B)	Dc4x (A)
Vd8	Sb7x (C)	Dc5x (D)
Vf6	Dc5x (D)	Sb7x (C)

		Kd5
Vf6	Dc5x	Sb7x (A)
Vf7	Sb7x (A)	!
Sg1	Dc4x	Db5x (B)
a4	Db5x (B)	!

a teda témou skladby je dvojitá recipročná zámena hrozieb a matov (štruktúra vľavo) ako aj dvojitá téma hrozbového paradoxu (vpravo).

Je zrejmé, že riešenie 1. Vf6 a zvodnosť 1. Sg1 sú súčasťami oboch tém, niektoré zvodnosti súvisia iba s jednou z tém (1. Sa6, 1. Vd8, 1. Vf7, 1. a4) a ostatné zvodnosti sú netematické (1. Jf6, 1. Sxd6, 1. Jxd6).

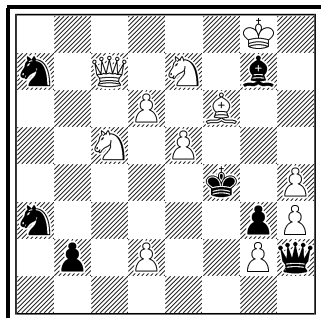
## Tematický duál

Duál, vyskytujúci sa v tematickom variante, pričom téma skladby je zviazaná s duálom zvyčajne prostredníctvom:

- polohy duálu (napr. rovnaká poloha v každom variante),
- ťahmi ponúkanými duálom (napr. duál v jednom variante a jeho ťahy osobitne v iných variantoch, viacero duálov so zámenou ťahov, ap.).

**Miloš Lakatoš**

*Pravda, skl. 1572*



#2

(11+7)

Zvodnosť 1. Db7 (so štyrmi hrozbami 2. De4x, Df3x, Jd3x, Je6x), viazne na obrane 1. ... Jc6.

Riešením je 1. Dd7 opäť so štyrmi hrozbami 2. Df5x, Dg4x, Jd5x, Jg6x. Obrany 1. ... Dxd3, Sxf6, Dxd2, b1D zne-možňujú niektoré z hrozieb, avšak ani jedna z nich neeliminuje všetky hrozby.

Štruktúra úlohy v tabuľkovom vyjadrení (riadky reprezentujú obe fázy, stĺpce po poradí úvodníky, hrozby a obrany so zodpovedajúcimi matmi) vyzerá nasledovne:

		Dxh3	Sxf6	Dxg2	b1D
Db7	De4,Df3,Jd3,Je6	De4,Df3	De4,Jd3	Jd3,Je6	Df3,Je6
Dd7	Df5,Dg4,Jd5,Jg6	Jd5,Jg6	Df5,Jg6	Df5,Dg4	Dg4,Jd5

Je zrejmé, že duály sa vyskytujú v druhom ťahu bieleho, pričom pre tieto duály platí:

- každý z nich má rovnaký počet alternatív,
- v duáloch vystupujú iba ťahy pôvodnej hrozby pre danú fázu,
- duály predstavujú navzájom rôzne dvojice ťahov,
- každá hrozba vystupuje práve v dvoch duáloch.

Duálová téma je teda kombinovaná so zámenou ťahov medzi hrozbami a matmi.

## Tematický variant

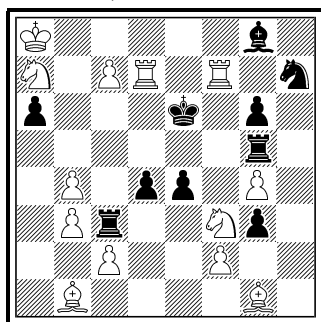
Variant je postupnosť krokov v rámci jednej fázy, pričom pre každú stranu sa v každom kroku uvažuje práve jeden ťah (napr. jedna z obrán brániacej strany, jeden z duálnych ťahov, ap.).

Variant, ktorý prispieva k téme skladby, sa nazýva *tematický* alebo *hlavný*. Variant, ktorý k téme neprispieva, sa označuje ako *netematický*, *vedľajší* alebo *doplnkový*.

Variant riešenia, ktorý splní cieľ výzvy na menší počet krokov než výzva požaduje, sa nazýva *krátky*. Ak krátky variant nie je iba doplnkovým, tak úlohu znehodnocuje.

**Zoltán Labai**

**Pravda, skl. 3811**



#4

(13+10)

Riešením je 1. Jc8 s hrozbou 2. Vfe7+, Kf6, 3. Vd6+, Se6, 4. Vdxe6x.

Po obrane čierneho 1. ... Vxg4 nasleduje 2. Vde7+, Kd5, 3. Ve5+, Kc6, 4. Jxd4x, po 1 ... Vc6 príde 2. Vde7+, Kd5, 3. c4+, Vxc4/dxc3 e.p., 4. Sxe4x, a po obrane 1. ... Jf8 ide 2. Jxg5+, Ke5, 3. f4+, exf3 e.p., 4. Sxd4x.

Obrany 1. ... Sxf7/Vd5/Ve5 zlyhávajú na 2. Vd6x/Vde7x/Jxd4x.

Z popisu riešenia možno vyvodíť, že témou skladby je odclonenie bieleho strelca (kombinované s braním mimochodom) s následným matom týmto strelcom. K tejto téme prispievajú dva varianty (ich tretie a štvrté ťahy):

- 1. Jc8, Vc6, 2. Vde7+, Kd5, 3. c4+, dxc3 e.p., 4. Sxe4x,
- 1. Jc8, Jf8, 2. Jxg5+, Ke5, 3. f4+, exf3 e.p., 4. Sxd4x.

v ktorých je téma spracovaná navzájom symetrickým spôsobom. Tieto dva varianty sú preto hlavnými variantmi. Naproti tomu, variant obsahujúci obranu čierneho 1. ... Vxg4 neprispieva k téme a je preto iba variantom doplnkovým.

Tri varianty 1. Jc8, Sxf7/Vd5/Ve5, 2. Vd6x/Vde7x/Jxd4x matujú už v druhom ťahu – a pretože výzva je #4, tak tieto varianty sú krátkymi variantmi (a očividne tiež doplnkovými).

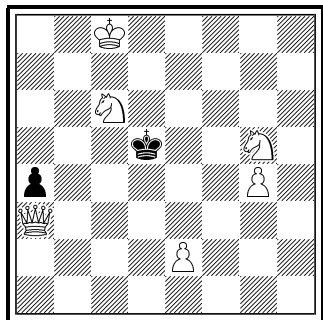
## Tempo

Ako tempo sa označuje taký ťah, ktorého výsledkom nie je žiadna priama hrozba (napríklad hrozba matu), avšak protivníka vystavuje do nevýhody ťahu.

Tempo sa vyskytuje ako úvodník v jednej alebo viacerých fázach úlohy. Ak sa jedná o riešenie, tak každý následný ťah protivníka vytvára možnosť realizácie nejakej hrozby (ktorá pred daným ťahom neexistovala). Ak sa jedná o zvodnosť, tak to platí pre niektoré následné ťahy protivníka, avšak neplatí to pre všetky jeho možné ťahy.

**Peter Šoltýs**

*Pravda, skl. 3784*



#2

(6+2)

Zvodnosť 1. Je6 tempo strokotáva na jednoduchom 1. ... Kxe6.

Riešením je 1. Je4 tempo, keď reakciou na ťah čierneho je jedna z odpovedí bieleho 2. Dc5x, 2. Dd3x, 2. Da2x alebo 2. Df3x.

Na diagrame má čierny k dispozícii iba dva možné ťahy – presun kráľa na c4 alebo na c6 (s bráním bieleho jazdca). Každému z týchto ťahov by sa síce dalo zabrániť, ale bez následného matu.

Preto je vhodnejšie nebrániť postupu čierneho na tieto dve polia, ale uvažovať o možnosti matu na nich:

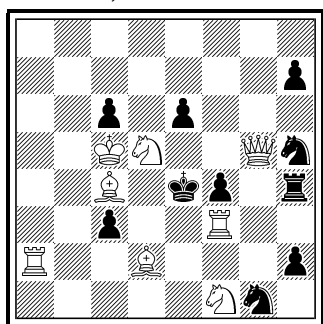
1. Po 1. ... Kxc6 by mohlo nasledovať 2. Dc5x – ak by bolo pole c5 chránené pred bráním.
2. Po 1. ... Kc4 by mohlo nasledovať 2. Dd3 – opäť za podmienky, že pole c5 by bolo čiernemu kráľovi nedostupné.

A tak do úvahy pripadajú dve tempá – 1. Je6 a 1. Je4. Obe síce poskytujú čiernemu dve ďalšie alternatívy pohybu (presun na pole e4 alebo e6), ale jeden z týchto úvodníkov umožňuje matovú hrozbu pre všetky štyri alternatívy čierneho.

## Ťahová záměna kameňov

Záměna pri ktorej v štruktúre úlohy vznikajú podobné obrazce ako pri záměnach ťahov, pričom úlohy záměňaných ťahov teraz hrajú záměňané typy kameňov (rozdiel je v tom, že teraz sa záměňajú iba typy kameňov, nie je dôležité na ktorých poliach).

Ľudovít Lačný  
Pravda, skl. 3790



#2 (8+10)

Zdanlivé hry sú 1. ... Jxf3, 2. Jxc3x a 1. ... cxd2, 2. Jxd2x.

Zvodnosť 1. Va4 s hrozbou 2. Se2x viazne na 1. ... Kxf3. Obrana 1. ... Vh3 je vyvrátením zvodností 1. Sxf4 (hrozí 2. Ve3x), 1. Jxf4 (2. Ve3x), 1. Sc1 (tempo), 1. Se1 (tempo) a 1. Se3 (tempo).

Riešením je 1. Sxc3 s hrozbou 2. Jd2x. Po obrane čierneho 1. ... Kxf3 nasleduje 2. Dg2x a po obrane 1. ... Jxf3 zase 2. Ve2x.

Zo štruktúry úlohy je možné vybrať tri fázy (riešenie a dve zvodnosti), kde sa v trojnásobnej cyklickej záměne záměňajú bieli strelci, jazdci a veže:

- 1. Sxc3 (*typ A*) hrozí následným matom 2. Jd2x (*typ B*). Po obrane čierneho 1. ... Jxf3 nasleduje 2. Ve2x (*typ C*).
- 1. Jxf4 (*typ B*) hrozí následným matom 2. Ve3x (*typ C*). Po obrane čierneho 1. ... Jxf3 nasleduje 2. Sd3x (*typ A*).
- 1. Va4 (*typ C*) hrozí následným matom 2. Se2x (*typ A*). Po obrane čierneho 1. ... Jxf3 nasleduje 2. Jxc3x (*typ B*).

V štruktúre úlohy tak vzniká obrazec podobný ako pri úplnom Djuraševičovom cykle

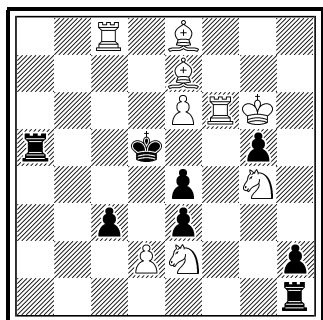
		a			
A	B	C			
B	C	A			
C	A	B			



## Ťahová zámena polí

Zámena pri ktorej v štruktúre úlohy vznikajú podobné obrazce ako pri zámenách ťahov, pričom úlohy zamieňaných ťahov teraz hrajú zamieňané polia (rozdiel je v tom, že teraz sa zamieňajú iba pozície, nie je dôležité aké kamene na ne ťahajú).

**Milan Bednár**  
*Pravda, skl. 1831*



#2 (9+8)

Zdanlivé hry sú: I) 1. d3 s hrozbou 2. Sc6x (1. ... Va6/Vc5, 2. V(x)c5x) vyvrátená 1. ... exd3; II) 1. Sa4 s hrozbou 2. Sb3x (1. ... Vxa4, 2. Vc5x) vyvrátená 1. ... Vb1/Vb5; III) 1. dxe3 s hrozbou 2. Jxc3x (1. ... Va3, 2. Vc5x) vyvrátená 1. ... Vc1. Kvôli 1. ... Vf1 zlyhávajú 1. Kf5 s hrozbou 2. Jxe3x (IV), 1. Vc6 s hrozbou 2. Vf5x (V) a 1. Sd7 s hrozbou Vf5x (VI).  
 Riešením je 1. Vxc3 s hrozbou 2. Sc6x. Po obrane čierneho 1. ... Va6/Vc5 nasleduje 2. V(x)c5x.

Zo štruktúry úlohy je možné vybrať štyri fázy (riešenie a tri zvodnosti – zvodnosti III, IV a V), kde sa v štvornásobnej cyklickej zámene zamieňajú štyri polia:

- c6 (*pole A*) je použité v zvodníku (zvodnosť V) a v hrozbe (riešenie),
- f5 (*pole B*) je použité v zvodníku (zvodnosť IV) a v hrozbe (zvodnosť V),
- e3 (*pole C*) je použité v zvodníku (zvodnosť III) a v hrozbe (zvodnosť IV),
- c3 (*pole D*) je použité v úvodníku (riešenie) a v hrozbe (zvodnosť III).

V štruktúre úlohy tak vzniká obrazec podobný ako pri Reevesovom cykle

			fáza
A	B		V
B	C		IV
C	D		III
D	A		rieš

## Úplná záměna matov

Záměna matov, při ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

	a	b	c	d	e
	A	B	C		
		A	B	C	
			A	B	C

alebo

	a	b	c	
	A	B	C	
	B	C	A	
	C	A	B	

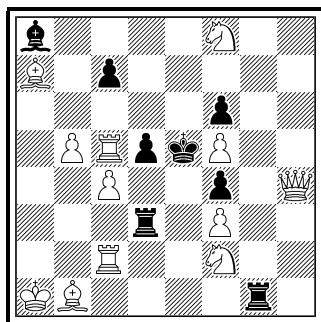
s aspoň tromi rôznymi matmi a fázami, pričom počet fáz je rovnaký ako počet matov (udáva násobnosť záměny).

Pri necyklickej forme (vľavo) posun fázy voči predchádzajúcej fáze môže byť väčší ako jeden krok (ale rovnaký pre všetky fázy).

Pri cyklickej forme (vpravo) je počet obrán rovný počtu matov. Táto forma sa označuje ako *úplný Lačného cyklus*.

**Emil Klemanič**

*Pravda, skl. 2938*



#2 (12+8)

B) Sa7 na a3

C) Sa8 na d7

Riešenia sú:

**A:** 1. Jxd3+ s pokračovaniami  
1. ... Kd6 2. Dxf6x, 1. ... Kd4  
2. Vxd5x a 1. ... Kxf5, 2. Dxf4x

**B:** 1. Jd7+ s pokračovaniami  
1. ... Kd6 2. Vxd5x, 1. ... Kd4  
2. Dxf4x a 1. ... Kxf5, 2. Dxf6x

**C:** 1. Ve2+ s pokračovaniami 1. ... Ve3  
2. Vxd5x, 1. ... Kd6 2. Dxf4x,  
1. ... Kd4 2. Dxf6x a 1. ... Kxf5,  
2. Vxd5x

Čierny sa okrem jednej výnimky bráni ťahmi Kd6 (obrana a), Kd4 (obrana b) a Kxf5 (obrana c). Biely ho matuje ťahmi:

1. Dxf6 (mat A) v riešeniach A (po a), B (po c) a C (po b),
2. Vxd5 (mat B) v riešeniach A (po b), B (po a) a C (po c),
3. Dxf4 (mat C) v riešeniach A (po c), B (po b) a C (po a).

Skladba je teda príkladom trojnásobného úplného Lačného cyklu.

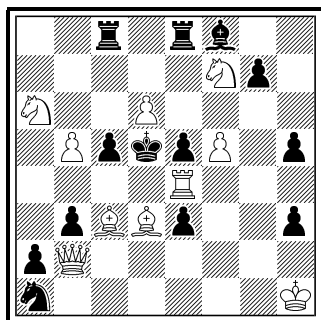
## Úvodník

Úvodník je prvý ťah začínajúcej strany. Môže sa vyskytovať iba vo fáze riešenia alebo zvodnosti (v prípade zvodnosti sa používa aj pojem *zvodník*), v zdanlivej hre sa nevyskytuje. Je to povinná súčasť fázy, nemôže vo fáze chýbať. Môže mať za následok vytvorenie hrozby alebo môže byť tempom. Jeho miesto v štruktúre úlohy je

A					

**Ján Valuška**

*Pravda, skl. 3846*



#3

(10+13)

Riešením je 1. Dh2 s hrozbou 2. Dxe5+, Vxe5, 3. Vxe5x alebo 2. Vxe5+, Vxe5, 3. Dxe5x. Po obrane čierneho 1. ... Sxd6 nasleduje 2. Vh4 s hrozbou 3. Sc4x. Odpoveďou na obranu 2. ... e4 je 3. Dxd6x a na 2. ... c4 zase 3. Se4x.

Na diagrame má biely možnosť okrem uvedeného úvodníka aj niekoľko zvodníkov:

- 1. Da3 s hrozbou 2. Dxc5+, Vxc5, 3. Jb4x. Po obrane 1. ... Sxd6 nasleduje 2. Va4 s hrozbou 3. Se4x. Odpoveďou na obranu 2. ... c4 je 3. Dxd6x a na 2. ... e4 zase 3. Sc4x. Viazne na obrane čierneho 1. ... Jc2.
- 1. Sxe5 s hrozbou 2. Jb4+, cxb4, 3. Dd4x. Tiež viazne na 1. ... Jc2.
- 1. Vh4 (1. Va4) s hrozbou krátkeho variantu 2. Sc4x (2. Se4x). Po obrane 1. ... c4 (1. ... e4) by prišlo 2. Se4x (2. Sc4x). Na vyvrátenie čiernemu stačí 1. ... e4 (1. ... c4).

Neúspešné vežové zvodníky sú súčasťou prvej zvodnosti a riešenia, kde dámový zvodník a úvodník pridávajú možnosť variantového matu aj po tej obrane čierneho, ktorá bola vyvrátením kratšej zvodnosti.

## Úvodníkový paradox

Záměna úvodníků a matov, při které v štruktúre úlohy vzniká obrazec so striedaním úvodníka a matu po rovnakej obrane:

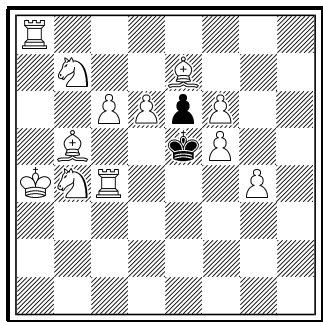
		a		
A		C/!		
B		A		

Pri úvodníkovom parodoxe nie je možné obrátiť poradie ťahov. Pri jednom poradí ťahov po úvodníku *B* a nejakej obrane *a* nasleduje mat *A*. V inej fáze pri opačnom poradí ťahov, keď *A* je úvodníkom, však po tej istej obrane nie je možný mat pomocou *B*.

Mat *C* nemusí existovať, obrana *a* môže byť vyvrátením danej fázy (avšak musí byť možnosť matu po inej obrane). Ak *C* existuje, tak je rôzny od *B*.

Ladislav Salai

*Pravda, skl. 1434*



#2 (12+2)

B) pešiaka e6  
premiestniť na c5

Riešenia sú:

**A:** 1. Ve8 tempo. Po 1. ... exf5 nasleduje 2. Sd8x.

**B:** 1. Va5 tempo. Po 1. ... cxb4 nasleduje 2. Sa6x.

Skladba je postavená na myšlienke zaclonenia línie, ktorá umožní bielému vykonať ťahy v nejakom poradí ale nie v poradí opačnom:

1. A: biely je úspešný s Ve8 (*B*) ako úvodníkom a Sd8 (*A*) ako matom. Ak však je úvodníkom Sd8 (*A*), tak strelec znemožní presun veže na pole e8.
2. B: analogicky ako v predchádzajúcom, je možný ťah najprv vežou a potom strelcom, pri opačnom poradí opäť strelec znemožní presun veže.

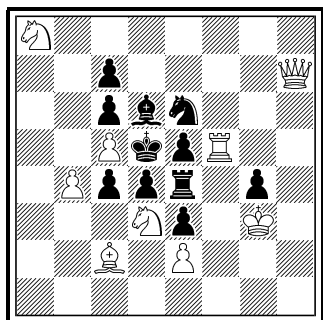
Jedná sa teda o analogické úvodníkové paradoxy.

## Väzba

Väzba je taká situácia na šachovnici, keď sa nejaká figúra (označovaná ako viazaná) nemôže pohnúť zo svojej aktuálnej pozície, pretože by vystavila svojho kráľa<sup>14</sup> šachu súperovou figúrou (označovanou ako viažúca).

Viažúcou figúrou môže byť dáma, veža alebo strelec. Ak neuvažujeme situáciu, keď viazaná figúra môže vziať viažúcu figúru a tak väzbu zrušiť, tak viazanou figúrou môže byť iba veža, strelec, jazdec alebo pešiak, pričom veža môže byť viazaná iba diagonálne a strelec iba horizontálne alebo vertikálne.

**Ján Kovalič**  
*Pravda, skl. 3777*



#2 (9+11)

Zvodnosti 1. Df7, 1. Dg8, 1. Dh1 a 1. Jxe5 strokotávajú na 1. ... Sxc5! Riešením je 1. Dd7 tempo a čiernemu ostávajú iba ťahy 1. ... c4~, 1. ... Vf4 a 1. ... J~ s odpoveďami bieleho 2. Sb3x, 2. Vxe5x a 2. Jxc7x.

Na diagrame už existuje jedna väzba (pešiak umiestnený na e5 je viazaný vežou na f5). Okrem nej je možné vytvoriť ďalšie tri väzby:

1. Df7 alebo Dg8 diagonálne viaže jazdca na e6, ktorý prestáva chrániť polia c7 a f4,
2. Dh1 viaže diagonálne vežu na e4, ktorá prestáva chrániť polia e5 a f4,
3. Dd7 vertikálne viaže strelca na d6, ktorý prestáva chrániť c7 a e5.

V situácii na diagrame existuje aj nepriama väzba – pešiak na c4 je viazaný na svoje pole, pretože ak by sa pohol (či už na c3 alebo braním na d3), tak by nasledoval ťah Sb3x.

S témou súvisí aj branie Jxe5, pretože po braní tohto jazdca čiernym strelcom alebo vežou sa čierna figúra ocitá vo väzbe a nemôže zacloniť čierneho kráľa pred Dd7x resp. Dh1x.

<sup>14</sup>Na rozdiel od praktického šachu neuvažujeme prípad, keď viazaná figúra bráni inú figúru než kráľa.

## Vertikálna zámena hrozieb

Forma zámény hrozieb, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

	A			
	B,A			
	C,B			
	C			

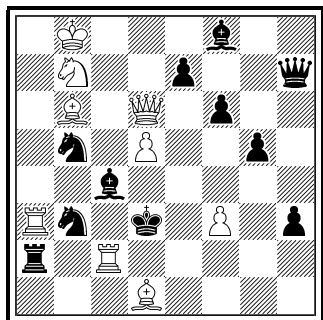
alebo

	A,B			
	B,C			
	C,A			

s aspoň tromi rôznymi hrozbami (počet hrozieb udáva násobnosť zámény).

Pri necyklickej forme (vľavo) počet fáz je aspoň o jednu väčší ako je počet hrozieb (posunutie môže byť väčšie než o jednu fázu pri zachovaní čiastočného prekryvu). Pri cyklickej forme (vpravo) je počet fáz rovný počtu hrozieb.

**Ľudovít Lačný**  
*Pravda, skl. 2563*



#2 (9+11)

Zvodnosť 1. Dh2 s hrozbami 2. De2x a 2. Dd2x (1. ... Vxc2, 2. Dxc2x) stroskotáva na 1. ... Jc3. Iná zvodnosť 1. Db4 s hrozbami 2. Dd2x a 2. Dxc4x (1. ... Jc3, 2. Dxc3x) zase na 1. ... Vxc2. A zvodnosť 1. Dc5 hrozíaca 2. Dxc4x a 2. De3x (1. ... J5d4, 2. Dxd4x) viazne kvôli 1. ... De4. Riešením je 1. De6 s hrozbami 2. De3x a 2. De2x. Po obrane 1. ... J5d4 nasleduje 2. Jc5x a po 1. ... De4 zase 2. Dxe4x.

Biely predvádza koncert ťahov svojej dámy. Medzi hrozbami v jednotlivých fázach vznikajú súvislosti:

- De2 (*hrozba A*) sa vyskytuje v prvej zvodnosti a riešení,
- Dd2 (*hrozba B*) sa vyskytuje v prvej a druhej zvodnosti,
- Dxc4 (*hrozba C*) sa vyskytuje v druhej a tretej zvodnosti,
- De3 (*hrozba D*) sa vyskytuje v tretej zvodnosti a riešení,

skladba je teda štvorfázovou cyklickou záménou.

## Vertikálna zámena hrozieb a matov

Forma viacnásobného hrozbového paradoxu, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

		a		
	A			
	B	A		
	C	B		
		C		

alebo

		a		
	A	B		
	B	C		
	C	A		

s tromi alebo viacerými fázami a iba jednou obranou.

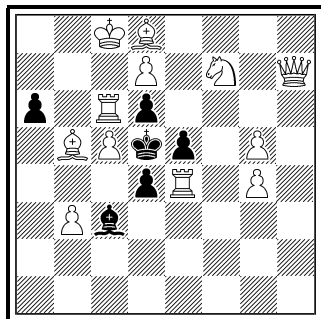
Pri necyklickej forme (vľavo) je počet fáz o jednu väčší ako je počet zamieňaných ťahov.

Pri cyklickej forme (vpravo) je počet fáz rovný počtu ťahov. Táto forma sa označuje ako *cyklický hrozbový paradox* (aj ako *cyklický Le Grand* alebo *Ukrainský cyklus*).

Obe formy môžu byť prirodzene rozšírené na viac fáz.

**Miroslav Kasár**

*Pravda, skl. 3210*



#2

(12+6)

Zvodnosť 1. Dh1 s hrozbou 2. Vxe5x (1. ... Ke6, 2. Sc4x) viazne na obrane 1. ... d3. Druhá zvodnosť 1. Kb7 s hrozbou 2. Sc4x (1. ... Ke6, 2. Vxd6x) zase na 1. ... axb5. Riešením je 1. Sb6 s hrozbou 2. Vxd6x. Po obrane čierneho 1. ... Ke6 nasleduje 2. Vxe5x.

Ťažiskovou obranou čierneho je ťah 1. ... Ke6 (obrana *a*). Táto obrana pripúšťa realizáciu hrozieb:

1. Vxe5x (*A*) – hrozba v prvej zvodnosti, mat v riešení,
2. Sc4x (*B*) – hrozba v druhej zvodnosti, mat v prvej zvodnosti,
3. Vxd6x (*C*) – hrozba v riešení, mat v druhej zvodnosti.

Jedná sa teda o trojfázovú cyklickú variantu.

## Vertikálna zámena matov

Forma zámény matov, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

		a	b	
		A		
		B	A	
		C	B	
			C	

alebo

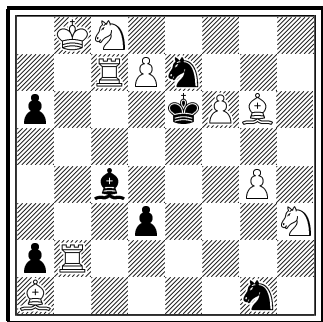
		a	b	
		A	B	
		B	C	
		C	A	

s dvomi obranami a aspoň tromi rôznymi matmi (počet matov udáva násobnosť zámény).

Pri necyklickej forme (vľavo) počet fáz je aspoň o jednu väčší ako je počet matov (posunutie môže byť väčšie než o jednu fázu pri zachovaní čiastočného prekryvu). Pri cyklickej forme (vpravo) je počet fáz rovný počtu ťahov. Táto forma sa označuje ako *Riceov cyklus*.

**Peter Gvozdják**

*Pravda, skl. 2429*



#2

(10+7)

Zvodnosť 1. d8J+ (1. ... Ke5/Kxf6, 2. Vb5x/Vb6x) stroskotáva na 1. ... Kd5. Iná zvodnosť 1. Jxe7 s hrozbou 2. Vb6x (1. ... Kxf6, 2. Ve2x) zase na 1. ... S~. A zvodnosť 1. Sf7+ (1. ... Ke5/Kxf6, 2. Ve2x/Vf2x) viazne kvôli 1. ... Kxf7.

Riešením je 1. Jf4+ Po obrane 1. ... Ke5 nasleduje 2. Vf2x a po 1. ... Kxf6 zase 2. Vb5x.

Čierneho obranné aktivity sa sústreďujú na ťahy Ke5 (obrana *a*) a Kxf6 (obrana *b*). Popritom vznikajú nasledujúce kombinácie matov:

- Vb5 (*ťah A*) sa vyskytuje v prvej zvodnosti (po *a*) a riešení (po *b*),
- Vb6 (*ťah B*) sa vyskytuje v druhej (po *a*) a prvej zvodnosti (po *b*),
- Ve2 (*ťah C*) sa vyskytuje v tretej (po *a*) a druhej zvodnosti (po *b*),
- Vf2 (*ťah D*) sa vyskytuje v riešení (po *a*) a tretej zvodnosti (po *b*),

skladba je teda štvorfázovým Riceovým cyklom.



## Vertikálna zámena úvodníkov a hrozieb

Forma viacnásobnej zámény ťahov, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

		a		
A				
B	A			
C	B			
	C			

alebo

		a		
A	B			
B	C			
C	A			

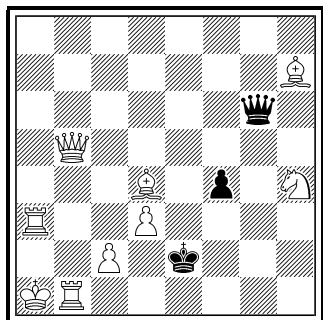
s dvomi alebo viacerými fázami a bez zahrnutia matov a obrán.

Pri necyklickej forme (vľavo) počet fáz je o jednu väčší ako je počet ťahov.

Pri cyklickej forme (vpravo) je počet fáz rovný počtu ťahov. Táto forma sa označuje ako *Reevesov cyklus*. Pri zapojení iba dvoch fáz a dvoch ťahov sa jedná o recipročnú (reverznú) zámenu.

Ladislav Salai st.

*Pravda, skl. 3074*



#2

(9+3)

Zvodnosť 1. Db2 s hrozbou 2. c4x (1. ... Dxd3, 2. cxd3x) strokotáva na 1. ... Db6. Iná zvodnosť 1. Va2 s hrozbou 2. c3x (1. ... De6, 2. c4x) zase na 1. ... Da6. A zvodnosť 1. c4 hroziaca 2. Db2x (1. ... Db6, 2. Va2x) viazne kvôli 1. ... Dxd3. Riešením je 1. c3 s hrozbou 2. Va2x. Po obrane 1. ... Da6/De6 nasleduje 2. Db2x.

Bieleho útočné aktivity sa sústreďujú na matovanie čierneho kráľa na druhom rade. Popritom vznikajú nasledujúce dve kombinácie úvodníkov a hrozieb:

- Db2 (*ťah A*) a c4 (*ťah B*) sa vyskytujú ako úvodníky a hrozby v poradí AB (prvá zvodnosť) – BA (tretia zvodnosť),
- Va2 (*ťah C*) a c3 (*ťah D*) sa vyskytujú ako úvodníky a hrozby v poradí CD (druhá zvodnosť) – DC (riešenie),

skladba je teda dvojitém príkladom recipročnej zámény úvodníkov a hrozieb.

## Vertikálna zámena úvodníkov a matov

Forma viacnásobného úvodníkového paradoxu, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec tvaru

		a		
A				
B		A		
C		B		
		C		

alebo

		a		
A		B		
B		C		
C		A		

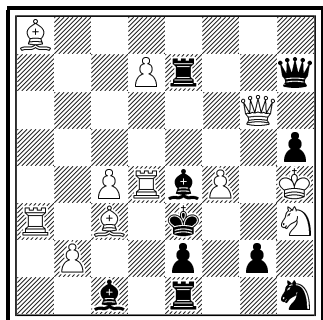
s dvomi alebo viacerými fázami a iba jednou obranou.

Pri necyklickej forme (vľavo) počet fáz je o jednu väčší ako je počet ťahov.

Pri cyklickej forme (vpravo) je počet fáz rovný počtu ťahov a označuje sa ako *Cerianiho cyklus*. Pri zapojení iba dvoch fáz a dvoch ťahov sa jedná o recipročnú (reverznú) zámenu.

**Ľudovít Lačný**

*Pravda, skl. 1287*



#2

(11+10)

Zvodnosť 1. Vd6 s hrozbou 2. Sd2x (1. ... Sd3, 2. Vxd3x) stroskotáva na 1. ... Sd5. Iná zvodnosť 1. Vd3+ (1. ... Sxd3, 2. Db6x) zase na jednoduchom 1. ... Kxd3. Riešením je 1. Db6 s hrozbou 2. Sd2x. Po obrane 1. ... Sd3 nasleduje 2. Vd6x.

Čierneho obranné aktivity sa sústreďujú na ťah 1. ... S(x)d3 (*obrana a*). Biely používa tri ťahy v úlohe úvodníkov a matov:

- Vd6 (*ťah A*) v prvej zvodnosti (zvodník) a riešení (variantový mat),
- Vd3/Vxd3 (*ťah B*) v prvej zvodnosti (mat) a druhej zvodnosti (zvodník),
- Db6 (*ťah C*) v druhej zvodnosti (mat) a riešení (úvodník).

Skladba je teda príkladom trojfázového Cerianiho cyklu.

## Vertikálno-horizontálna zámena hrozieb a matov

Forma viacnásobného hrozbového paradoxu, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec s tromi alebo viacerými fázami tvaru

		a	b
	A	.	.
	B	.	.
		A	B

alebo

		a	b
	A	!	.
	B	.	!
		A	B

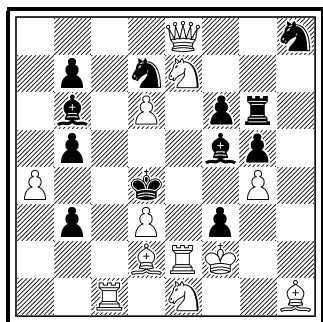
alebo

		a	b
	A	!	.
	B	.	!
		B	A

Forma, kde každá obrana umožní mat práve tomu ťahu, ktorý vyvrátila ako hrozbu v inej fáze (v strede) sa označuje ako *Dombrovskisova téma*.

Ak každá obrana povoľuje iný ťah v úlohe matu než bola hrozba v inej fáze, ktorú vyvrátila, jedná sa o *Hanneliusovu tému* (vpravo). V prípade zapojenia viacerých fáz (viac než dve hrozby transformované na maty), tak maty sú v poradí, ktoré je oproti poradiu hrozieb cyklicky posunuté (*cyklická Hanneliusova téma*).

**Milan Bednár**  
*Pravda, skl. 1305*



#2 (12+12)

Zvodnosť 1. Vc3 (s hrozbou 2. Jxf3x) stroskotáva na 1. ... Je5. Iná zvodnosť 1. Ve6 (2. Se3x) zase na 1. ... Sxe6. Zvodnosť 1. gxf5 s hrozbou 2. Ve4x (1. ... Jc5, 2. Sc3x) na 1. ... fxe2 a 1. Sxf3 hroziaca 2. Jxf5x (1. ... Se6, 2. Ve4) na 1. ... Sxd3. A zvodnosť 1. Ve5 (2. Sc3x/Vd5x) viazne na 1. ... Kxe5+.

Riešením je 1. axb5 s hrozbou 2. Vc4x. Po obranách 1. ... Je5/Se6/fxe2/Sxd3 nasleduje 2. Se3x/Ve4x/Jxf5x/Jxf3x.

Zo štruktúry úlohy je možné vybrať päť fáz, kde biely používa štyri ťahy v úlohe zamieňaných hrozieb a matov:

- obrana Je5 (*a*) bráni hrozbe Jxf3 (*A*) a pripúšťa mat Se3 (*B*),
- obrana S(x)e6 (*b*) bráni hrozbe Se3 (*B*) a pripúšťa mat Ve4 (*C*),
- obrana fxe2 (*c*) bráni hrozbe Ve4 (*C*) a pripúšťa mat Jxf5 (*D*),
- obrana Sxd3 (*d*) bráni hrozbe Jxf5 (*D*) a pripúšťa mat Jxf3 (*A*)

čo predstavuje štvornásobnú cyklickú Hanneliusovu tému.

## Vertikálno-horizontálna zámena úvodníkov a matov

Forma viacnásobného úvodníkového paradoxu, pri ktorej v štruktúre úlohy vzniká obrazec s tromi alebo viacerými fázami tvaru

		a	b
A		.	.
B		.	.
X		A	B

alebo

		a	b
A		!	.
B		.	!
X		A	B

alebo

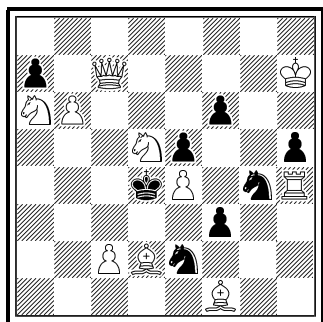
		a	b
A		!	.
B		.	!
X		B	A

Forma, kde každá obrana umožní mat práve tým ťahom, ktorý vyvrátila v úlohe úvodníka (v strede) sa označuje ako *Vladimirovova téma*.

Ak každá obrana povoľuje iný ťah v úlohe matu než bol úvodník tej fázy, ktorú vyvrátila, jedná sa o *Banného tému* (vpravo). V prípade zapojenia viacerých fáz (viac než dva maty po úvodníku X), tak maty sú v poradí, ktoré je oproti poradiu úvodníkov cyklicky posunuté (*cyklická Banného téma*).

Alternatívy označené bodkou musia byť rôzne od ťahu X.

**Ľudovít Lačný**  
*Pravda, skl. 2086*



#2 (10+8)

Zvodnosť 1. Jc3 s hrozbou 2. Dc5x (1. ... Jxc3, 2. Dc4x) stroskotáva na 1. ... axb6. Iná zvodnosť 1. Je3 hroziaca 2. Dc4x (1. ... Jxe3, 2. Dc5x) zase na 1. ... Kxe4. Zvodnosť 1. Jxf6 hrozí 2. Dc5x avšak čierny má k dispozícii 1. ... axb6/Jxf6. Riešením je 1. Dd7 s hrozbou 2. Da4x. Po obrane 1. ... Jc3 nasleduje 2. Jxc3x, po 1. ... Je3 zase 2. Jxe3x a po obrane 1. ... Kxe4 ide 2. Jxf6x.

Biely používa tri ťahy v úlohe zamieňaných úvodníkov a matov:

- J(x)c3 (*ťah A*) v prvej zvodnosti (zvodník) a riešení (mat po 1. ... J(x)c3 (*obrana a*)),
- J(x)e3 (*ťah B*) v druhej zvodnosti (zvodník) a riešení (mat po 1. ... J(x)e3 (*obrana b*)),
- Jxf6 (*ťah C*) v tretej zvodnosti (zvodník) a riešení (mat po 1. ... Kxe4 (*obrana c*)).

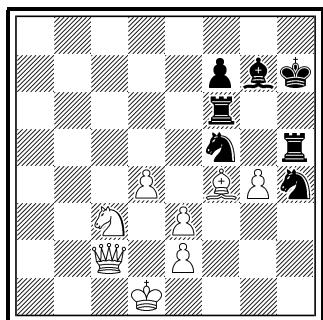
pričom však obrany 1. ... J(x)c3/J(x)e3 nie sú vyvrátením žiadnej fázy.

## Výber matových pozícií

Spôsob riešenia skladby, pri ktorom sa pozornosť sústreďí na potenciálne matové pozície. Skúmajú sa tie pozície, na ktoré je schopný kráľ, ktorý má byť matovaný, dôjsť vzhľadom na povolený počet ťahov a rozostavenie kameňov. Pozície sú skúmané z hľadiska možnosti šachovania útočiacou stranou a krytia/blokovania susedných polí skúmaných pozícií.

Použiteľné pre výzvy kooperatívneho typu s menším počtom polí na preskúmanie.

**Anton Bidleň**  
*Pravda, skl. 3895*



H#2 (8+7)  
4 riešenia

Jednotlivé riešenia sú:

- 0. ... Vg5, 1. Dxf5+, Kh6, 2. Sxg5x,
- 0. ... Kg6, 1. Jd5, Vh7, 2. Je7x,
- 0. ... Sh8, 1. Je4, Jg7, 2. Jxf6x,
- 0. ... Kg8, 1. Jd5, Kf8, 2. Dc8x.

V pozícii sa čierny kráľ v rámci dvoch (všetky ťahy kráľom) alebo menej ťahov (čierny urobí aj ťahy inými kameňmi) môže dostať na pozície:

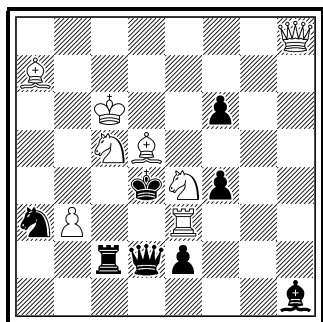
- g5** : po odťahu bieleho strelca následne možný šach Sf4+ alebo Dxf5+, čiernemu však ostáva voľné pole na ústup (g6 alebo h6),
- g7** : čiernemu ostávajú aspoň štyri voľné polia (g8, h8, g6 a h7) bez možnosti ich blokovania, biely nie je schopný ich všetky pokryť,
- h8** : biele šachovanie je neúčinné – čierny strelec zakryje ôsmu radu, hlavnú diagonálu aj ôsmy stĺpec, šach na g7 alebo h7 je nevhodný pre branie kráľom,
- g8** : pri šachu bielym jazdcom čiernemu ostávajú voľné polia, pri šachu dámou po ôsmej rade je síce možné pokryť/blokovať voľné polia ale viazne na zakrytí Sf8,
- h6, g6, h7, f8** : je možné pokryť/blokovať voľné polia a dať mat.

## Vyhľadávanie tém

Spôsob riešenia skladby, pri ktorom sa pozornosť sústreďí na témy, ktorých sledovanie by prispelo k splneniu výzvy. Po identifikácii relevantných tém (určených na základe aktuálnej pozície a možných hrozieb) sa analyzujú ťahy, ktoré prispievajú k naplneniu identifikovaných tém. Riešenie sa potom zostaví tak, aby prispievalo k jednej alebo viacerým identifikovaným témam.

**Ignác Mészáros**

*Pravda, skl. 3874*



#2

(8+8)

Zdanlivé hry sú 1. ... Dxe3/fxe3/Ke5,  
2. Dxf6x, ako aj 1. ... Vb2/Va2,  
2. Jd7x.

Riešením je 1. Jxf6 s hrozbou 2. Jg4x.  
Po obranách 1. ... Dxe3/Jc4 nasleduje  
2. Jfe4x/Je6x. Po pokusoch o šachovanie  
bieleho kráľa 1 ... Sxd5+/Vxc5+  
príde 2. Jxd5x/Sxc5x.

V pozícii je potrebné zohľadniť možnosť šachovania bieleho kráľa čiernou vežou alebo čiernym strelcom (v prípade uvoľnenia jedného z polí d5 alebo e4), voľnosť pohybu čierneho kráľa (aktuálne polia e3 a e5), šachovanie čierneho kráľa na jeho aktuálnej pozícii a dostatok tempových ťahov čierneho.

Pre bieleho do úvahy teda prichádzajú nasledujúce témy:

- strelcová batéria na diagonále a7-g1 (prispievajúce ťahy bieleho: Sc4, Jc3, Vc3, ústup bieleho kráľa zo stĺpca c)
- krytie poľa e5 (Db8/e8/h5, Jd3/d7, ústup jazdca z e4, Kd6)
- krytie poľa e3 (Dh3, ústup bielej veže, ústup jazdca z c5)
- šach čierneho kráľa na poli d4 po stĺpci d (Dd8, Vd3, ústup strelca) alebo diagonále a1-h8 (Dxf6, Jxf6).

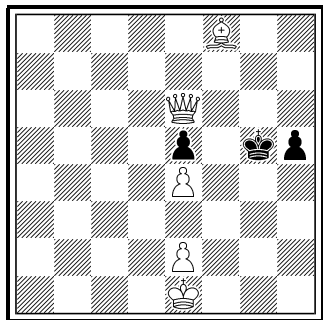
## Vyskúšanie všetkých ťahov

Nástroj zúfalstva – v situácii, keď nič iné neprichádza na rozum, je vždy možné postupovať “hrubou silou” a postupne vyskúšať všetky možné ťahy s kontrolou všetkých možných odpovedí a kontrolou všetkých možných protiodpovedí atď. až do požadovanej hĺbky. Vzniká tak strom ťahov, ktorý systematickým spôsobom mapuje všetky prípustné pokračovania.

Metóda je použiteľná v prípadoch, keď vzniknutý strom nie je veľmi rozmerný alebo pre niektoré jeho vetvy je dostatočne skoro zrejmé, že k cieľu nevedú a teda ich nie je nutné rozvíjať na plnú hĺbku.

**Ignác Mészáros, Bedrich Formánek**

*Pravda, skl. 3937*



#2 (5+3)

B) pridať čierneho  
pešiaka na e3

Riešenia sú:

**A:** 1. Kf2 tempo (1. ... Kf4, 2. Df5x;  
1. ... Kh4, 2. Se7x; 1. ... h4,  
2. Df5x),

**B:** 1. Dh3 tempo (1. ... Kf4, 2. Dh4x;  
1. ... Kg6/Kf6, 2. Df5x; 1. ... h4,  
2. Df5x).

Diagram pre prípad B reprezentuje pozíciu, v ktorej má biely k dispozícii 30 rôznych ťahov (2 ťahy kráľom, 7 ťahov strelcom, 21 ťahov dámou). Počet odpovedí čierneho sa líši podľa ťahu bieleho. V danej pozícii to môže byť napríklad iba jeden ťah (napr. po 1. Df5+), dva ťahy (napr. po 1. Df6+), tri ťahy (napr. po 1. Sa3), štyri ťahy (napr. po 1. Db6) alebo päť ťahov (napr. po 1. Dd7). Po jednej z dvojíc ťahov 1. Dg8+, Kh4 má biely k dispozícii 24 ťahov (kráľ 2, strelec 7, dáma 15), avšak ani jeden z nich ho neprivedol k cieľu. Naproti tomu po dvojici ťahov 1. Dh3, Kf4 má biely k dispozícii 27 ťahov (kráľ 2, strelec 7, dáma 18), z ktorých jeden vedie k matu čierneho.

Niektoré vetvy stromu ťahov je možné ignorovať. Je zrejmé, že mnohé ťahy vedú k rovnakým možnostiam a preto nie je nutné skúmať pokračovanie každého z nich. Príkladmi sú ťahy 1. Sa3/Sb4, 1. Dc8/Dd7 alebo 1. Da2/Dc4. Vzhľadom na otvorenú pozíciu k cieľu nevedie žiadny ťah okamžitého šachu, podobne s ohľadom na materiál bieleho nie je vhodná obeť dámy.

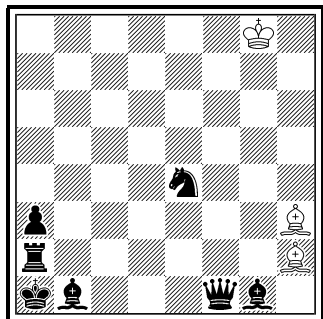
## Zaclonenie

Pod zaclonením sa rozumie taká situácia, keď jedna figúra obmedzuje pôsobnosť inej figúry (rovnakej farby) tým, že jej stojí v ceste.

Zacloniť je možné iba “ďalekonosné” líniové figúry: dámu, vežu a strelca – obsadenie blízkeho cieľového poľa danej figúry znemožňuje presunutie tejto figúry na vzdialenejšie cieľové pole na danej línii. Jazdec nemôže byť zaclonený (obsadenie žiadneho z jeho cieľových polí ho neobmedzuje v pohybe na ďalšie cieľové polia).

Pri rovnakých farbách má zaclonenie zmysel iba vtedy, ak cloniaca figúra má iný smer pohybu ako figúra clonená (teda nemá zmysel diagonálne cloniť dámu strelcom alebo vertikálne či horizontálne vežou).

**Stanislav Hudák**  
*Pravda, skl. 3787*



H#2 (3+7)  
2 riešenia

Prvým riešením je 0. ... Ve2, 1. Se5+,  
Ka2, 2. Se6x.

Druhým riešením je 0. ... Vf2, 1. Se6,  
Jd2, 2. Se5x.

Na diagrame existujú dve polia, na ktorých biely má možnosť čierneho matovať:

1. a2 – mat na diagonále a2-g8 bielopoľným bielym strelcom. Strelec môže byť umiestnený na e6, avšak dáma má možnosť zakryť čierneho kráľa (Dc4). Aby čierna dáma nemohla ísť na danú diagonálu, je ju nutné zacloniť presunom veže na pole e2.
2. a1 – mat na diagonále a1-h8 čiernopoľným bielym strelcom. Strelec môže ísť na e5, avšak čierny kráľ môže byť zakrytý strelcom (Sd4) alebo vežou (Va2). Preto je potrebné zacloniť obe tieto čierne figúry. Strelec môže byť zaclonený vežou, a následne táto veža zase jazdcom.



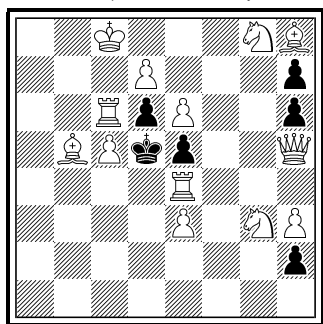
## Začínajúca strana

To, ktorá strana začína, štandardne určuje typ problému (napr. v priamom mate to je biely).

Pretože však pozícia na diagrame je chápaná ako stav, ktorý mohol vzniknúť počas šachovej partie, tak štandardné určenie sa použije iba vtedy, ak z pozície nie je možné priamo odvodiť, ktorá strana je na ťahu. Ak sa to odvodiť dá, potom sa štandardné určenie neaplikuje.

Ladislav Packa

*Pravda, skl. 3842*



#1 (13+6)

A) Kc8 na b7

B) Jg8 na b7

C) Dh5 na h1

Zdalo by sa, že riešenie je jednoduché: a) 1. Sc4x, b) 1. Vxd6x, c) 1. Vxe5. Avšak v skutočnosti na ťahu je čierny, pretože posledný ťah musel vykonať biely. Nemohol to byť čierny, pretože:

- pešiak na h7 je stále v základnej pozícii,
- g7xh6 je vylúčené kvôli postaveniu bieleho strelca na h8,
- h3-h2 a g3xh2 boli nemožné kvôli obsadenosti polí g3 a h3, z rovnakého dôvodu neprichádza do úvahy ani d7-d6, e7-e5 a e6-e5,
- Kc4-d5 a Kd4-d5 boli nemožné kvôli dvojnásobnému napadnutiu polí c4 a d4 (čierny kráľ by musel prejsť napadnutým poľom),
- c7xd6, e7xd6 a f6xe5 sú taktiež vylúčené, pretože bielemu síce chýbajú tri kamene, avšak tie boli brané pešiacmi stojacimi na h2 a h6.

Riešenia sú:

A: 0. ... Kxe6, 1. Vxd6x,

B: 0. ... Kxe6, 1. Vxe5x,

C: 0. ... Kxe6, 1. Sc4x,

## Záměna obranných motivů

Záměna, při které v štruktúře úlohy vzniká obrazec s dvěma fázemi a aspoň dvěma různými obranami:

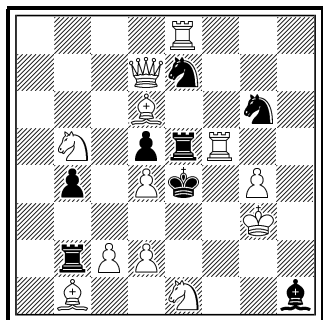
		a	b	
.	A			
.	B			

Černý reaguje na hrozbu  $A$  obranou  $a$ , kterej motivom je  $M_1$ . Rovnakou obranou, avšak s iným motivom  $M_2$  reaguje v inej fáze na hrozbu  $B$ . Podobne aj obrana  $b$  má v oboch fázach navzájom rôzne motivy, pričom však jej motiv v nejakej fáze je iný ako motiv obrany  $a$  v danej fáze.

Ak motivy oboch obrán v jednej fáze sú tie isté ako vo fáze druhej, jedná sa o *recipročnú* záměnu motivů. V prípade viacerých obrán a cyklického posunutia ich motivů v jednej fáze oproti fáze druhej sa jedná o *Mlynkovu* tému.

Ivan Kiss

Pravda, skl. 1045



#2

(12+8)

Zvodnosť 1. Jf3 s hrozbou 2. Jg5x (s variantmi 1. ... Vb3/Vxc2/Jxf5/Vxf5, 2. cxb3x/Sxc2x/Dxf5/Dxf5) zlyháva na 1. ... Sxf3. Ostatné zvodnosti sú 1. Sc5 (vyvrátená 1. ... Jc8), 1. Vf3 (1. ... Sxf3), 1. Jg2 (1. ... Sxg2) a 1. Jd3 (1. ... Vb3).

Riešením je 1. Kf2 s hrozbou 2. d3x. Na obrany 1. ... Vb3/Vxc2/Jxf5/Vxf5 nasledujú rovnaké odpovede ako vo zvodnostiach.

V skladbe sa používa päť obranných motivů: väzba figúry ( $M_1$ ), uvoľnenie poľa kráľovi braním ( $M_2$ ), šach súperovho kráľa ( $M_3$ ), napadnutie matového poľa ( $M_4$ ) a branie matujúcej figúry ( $M_5$ ). Pri uvažovaní prvej zvodnosti a riešenia je priradenie motivů k obranám:

	Vb3	Vxc2	Jxf5	Vxf5
zvodnosť	$M_1$	$M_2$	$M_3$	$M_4$
riešenie	$M_4$	$M_1$	$M_2$	$M_3$

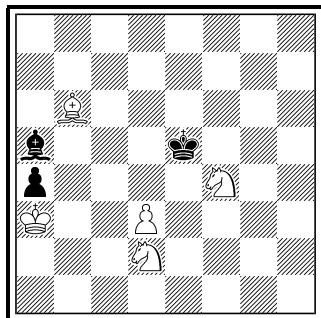
čo je Mlynkova téma so štvornásobnou cyklickou záměnou motivů, pričom navyše biely používa na každú obranu rovnaký mat v oboch fázach.

## Zámena úloh kameňov

Problém s osobitou štruktúrou, kde rôzne kamene v rôznych fázach hrajú rôzne úlohy, pričom dochádza k zámene úloh medzi kameňmi v rôznych fázach. Môže sa jednať o kamene jedného hráča alebo o kamene oboch farieb.

Príkladom takejto zámeny je *téma Zilahi*, kde dochádza k zámene medzi dvomi figúrami jednej farby, pričom v jednej fáze jedna z nich je braná protivníkom a druhá sa stáva matujúcim kameňom, zatiaľ čo v druhej fáze si tieto úlohy vymenia.

**Anton Bidleň**  
*Pravda, skl. 3946*



H#3 (5+3)  
2 riešenia

Prvým riešením je 0. ... Sxb6, 1. Kxa4, Se3, 2. Kb4, Kd4, 3. Jf3x.

Druhým riešením je 0. ... Sxd2, 1. Sd8, Se3, 2. Kb4, Kd4, 3. Sf6x.

V uvedených dvoch riešeniach je možné rozlíšiť nasledujúce úlohy hrané bielymi figúrami:

- strelec Sb6 je braný čiernym (prvé riešenie) alebo matuje čierneho kráľa (druhé riešenie),
- jazdec Jd2 je braný čiernym (druhé riešenie) alebo matuje čierneho kráľa (prvé riešenie),
- jazdec Jf4 blokuje čiernemu kráľovi dve polia (obe riešenia),
- pešiak na d3 tiež blokuje čiernemu kráľovi dve polia (v oboch riešeniach).

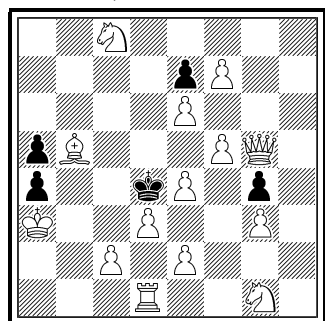
Jedná sa teda o príklad Zilahiho témy s figúrami Sb6 a Jd2, navzájom si vymieňajúcimi svoje úlohy.

## Záměna úloh polí

Problém s osobitou štruktúrou, kde rôzne polia v rôznych fázach hrajú rôzne úlohy, pričom dochádza k zámene úloh medzi poliami v rôznych fázach.

Tieto polia môžu byť využívané kameňmi buď iba jednej strany alebo kameňmi oboch strán.

Milan Bednár  
*Pravda, skl. 1616*



#2

(14+5)

Zvodnosti 1. Kxa4 (I) a 1. c4 (II) umožňujú 1. ... Ke5 2. Dg7x a 1. ... Kc5, 2. De3x, avšak obe viaznu na 1. ... Kc3. Iné zvodnosti sú: III) 1. Dd2 tempo (1. ... Ke5, 2. Dc3x) viazne na 1. ...Kc5; IV) 1. Dxe7 tempo (1. ... Kc3, 2. Dc5x) viazne na 1. ... Ke5; V) 1. Df4 tempo (1. ... Kc5, 2. De5x) viazne na 1. ...Kc3. Niekoľko ďalších ťahov umožňuje 1. ... Ke5, 2. Dg7x avšak zlyháva pre 1. ... Kc~. Riešením je 1. Sxa4 tempo, po 1. ... Ke5 ide 2. Dg7x, po 1. ... Kc5 ide 2. De3x a po 1. ... Kc3 ide Dg7x.

V pozícii má čierne k svojmu pohybu k dispozícii iba tri polia c3, c5 a e5. Pri dôraze iba na zvodnosti III, IV a V tieto tri polia majú nasledujúce úlohy:

- pole c3 – nepoužitie (zvodnosť III), neúspešná obrana (čierne vo zvodnosti IV), účinná obrana (čierne vo zvodnosti V) a matujúce pole (biely vo zvodnosti III),
- pole c5 – nepoužitie (zvodnosť IV), neúspešná obrana (čierne vo zvodnosti V), účinná obrana (čierne vo zvodnosti III) a matujúce pole (biely vo zvodnosti IV),
- pole e5 – nepoužitie (zvodnosť V), neúspešná obrana (čierne vo zvodnosti III), účinná obrana (čierne vo zvodnosti IV) a matujúce pole (biely vo zvodnosti V).

Výsledkom je cyklické striedanie polí c3, c5 a e5 v úlohách nepoužitej pozície, pozície matujúcej figúry, pozície neúčinnnej obrany a pozície účinnej obrany.

## Zdroje

Zoznam online zdrojov, ktoré som použil keď som sa snažil objasniť si niektoré pojmy, ktoré mi neboli jasné (ovšem miera, do akej sa mi to podarilo, je na posúdení iných).

Rozhodne v súčasnej podobe sa nejedná o vyčerpávajúci zoznam.

---

[http://www.rubriky.net/pravda/pr\\_index.php](http://www.rubriky.net/pravda/pr_index.php)

Obsah šachovej rubriky v denníku Pravda od roku 1965 doteraz (a dúfajme že aj v budúcnosti), aktuálne skoro 4500 diagramov.

<http://christian.poisson.free.fr/problemesis/themes.html>

Zoznam tém s popismi vo francúzštine a angličtine

<http://www.accademiadelproblema.org/dizionario.aspx>

Systematický slovník definícií s ukázkami v taliančine

[http://www.tabladeflandes.com/pedro\\_canizares.php](http://www.tabladeflandes.com/pedro_canizares.php)

Definícia a ukážky tém v španielčine

<http://www.rubriky.net/exo/exodefin.htm>

Definície exoprvkov v slovenčine

<http://gerhard-hund.de/dictionary/>

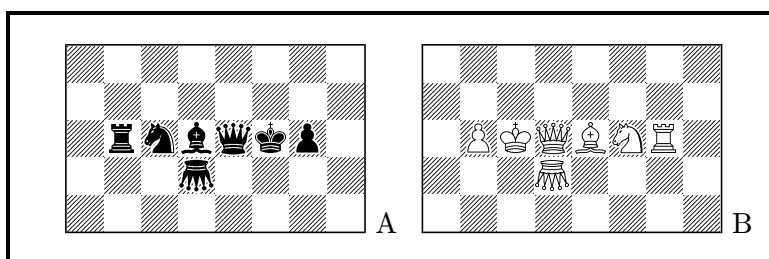
Nemecko-anglický a anglicko-nemecký prekladový slovník šachových pojmov

## Značenie kameňov

Pre označovanie kameňov (pri popise pozície alebo jednotlivých ťahov) je možné použiť grafickú notáciu (symbolické znázornenie kameňa) alebo kódovú notáciu (písmenový kód typu kameňa).

Pre každý kameň je potrebné uviesť jeho typ a jeho farbu.

Grafické značenie štandardných a exotických kameňov:



Kódové značenie typov kameňov:

znak	Kód				
	slovensky	anglicky	taliansky	nemecky	francúzsky
	-/P (Pešiak)	-/P (Pawn)	-/P (Pedone)	-/B (Bauer)	-/P (Pion)
	K (Kráľ)	K (King)	R (Re)	K (König)	R (Roi)
	D (Dáma)	Q (Queen)	D (Donna)	D (Dame)	D (Dame)
	V (Veža)	R (Rook)	T (Torre)	T (Turm)	T (Tour)
	S (Strelec)	B (Bishop)	A (Alfiere)	L (Läufer)	F (Fou)
	J (Jazdec)	N (Knight)	C (Cavallo)	S (Springer)	C (Cavalier)
	C (Cvrček)	G (Grasshopper)	G (Grillo)	HS (Heuschrecke)	S (Sauterelle)

Kódové značenie farieb kameňov:

farba	Kód				
	slovensky	anglicky	taliansky	nemecky	francúzsky
	b (biely)	w (white)	b (bianco)	w (weiß)	b (blanc)
	c (čierny)	b (black)	n (nero)	s (schwartz)	n (noir)

## Zoznam autorov

Všetky použité skladby boli publikované v denníku pravda ako originály (online dostupné na <http://www.rubriky.net>). Tu je zoznam autorov s číslami strán, na ktorých sú ich skladby, ktoré boli použité pre ilustráciu vysvetľovaných pojmov.

---

Barani, Jozef, 63	Mészáros, Ignác, 5, 39, 84, 85
Bednár, Milan, 71, 81, 90	Mlynka, Karol, 53
Bidleň, Anton, 83, 89	Nemček, Milan, 16
Blunár, Štefan, 56	Novomeský, Daniel, 51
Brada, Miroslav, 38, 44	Ondruš, Milan, 21
Bušík, Vladimír, 27	Packa, Ladislav, 50, 87
Formánek, Bedrich, 6, 9, 18, 61, 85	Pituk, Alexander, 25
Golha, Ján, 60	Ralík, Oliver, 47
Gvozdják, Peter, 30, 45, 78	Sabol, František, 12
Hudák, Stanislav, 18, 54, 61, 86	Salai jr., Ladislav, 24
Jankovič, Pavol, 17	Salai st., Ladislav, 7, 79
Kasár, Miroslav, 77	Salai, Ladislav, 74
Kiss, Ivan, 32, 88	Skubák, Ján, 57
Klemanč, Emil, 6, 13, 24, 34, 72	Slávik, Peter, 21
Kovalič, Ján, 59, 75	Šemrinec, Marián, 29, 42, 65
Križovenský, Marián, 56	Šoltýs, Peter, 69
Kuchyňa, Stanislav, 31	Štúň, Jaroslav, 20, 48
Lačný, Ľudovít, 26, 40, 70, 76, 80, 82	Toth, Branislav, 22
Labai, Zoltán, 8, 14, 15, 33, 35, 37, 46, 52, 55, 66, 68	Valuška, Ján, 23, 31, 56, 73
Lakatoš, Miloš, 67	Vicén, Zoltán, 19
Ložek, Jozef, 9, 10, 36, 41, 43, 49	Vokál, Stanislav, 11, 28, 58, 64
	Zavacký, Peter, 62