

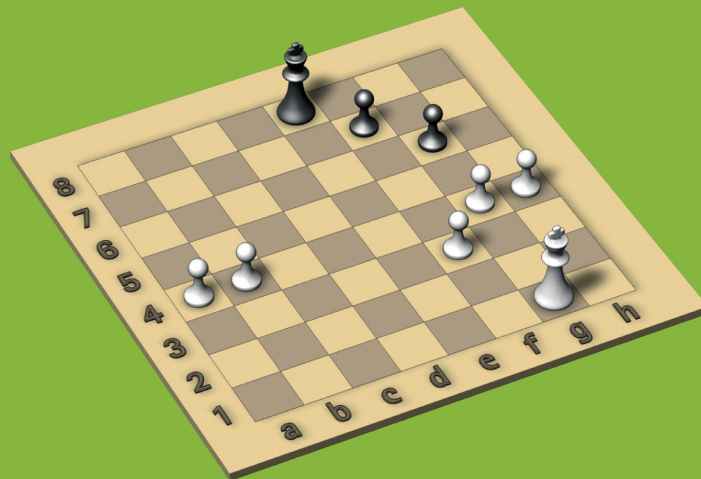
vítězství

Protivník se vzdává

Partie mezi hráči, kteří se šachové hře teprve učí, končí obvykle matem. Na vyšší úrovni hry se už to ale nedělá téměř nikdy. Proč? Protože téměř každá partie dospěje dříve nebo později do okamžiku, kdy je konečná porážka jednoho z hráčů nevyhnutelná a kdy další hra nemá smysl. Znamená to, že hráči bezprostředně hrozí jasný mat nebo že hráč už ztratil tolik materiálu, že již výsledek hry nemůže zvrátit. V takové situaci může hráč hru vzdát – buďto řekne „vzdávám se“, nebo symbolicky položí krále na šachovnici.

Nikdy se nevzdávejte příliš brzy, protože se tím zbavujete jakékoli, byť sebemenší šance na další hru. Jakmile ale uznáte, že máte skutečně beznadějnou pozici, je lepší se čestně vzdát než sedět nad šachovnicí a pasivně hledět vstříc nevyhnutelnému konci.

Tady je typický příklad:



Bílý má v této koncovce převahu tří pěšců. A jak už víme, může se pěšec po dosažení poslední řady proměnit v dámu. Toho bílý docílí velice snadno a s pomocí nové dámy již černého snadno umatuje. Černý se sice může držet ve hře ještě po mnoho tahů, ale zkrátka to nemá smysl. Bílý nemůže udělat natolik vážnou chybu, aby ohrozila jeho šance na vítězství. Nejlepší je proto se vzdát a soustředit se na další, novou hru.

Vítězství na čas

Prakticky všechny seriózní šachové partie se hrají s šachovými hodinami. Obvykle tak máme k dispozici konkrétní množství času na provedení určitého počtu tahů. Hráč musí vědět, kolik tahů již provedl, protože je zapisuje do tabulky. Typický „příděl“ času bývá dvě hodiny na čtyřicet tahů. Jestliže hráč nezvládne daný počet tahů ve vymezeném čase, prohrává na čas a hra končí. I když třeba máte právě promyšlený čtyřicátý tah, v němž hodláte dát soupeři mat, není vám to nic platné. Pokud jste v okamžiku vypršení svého vlastního času provedli jen 39 tahů, znamená to zkrátka, že jste prohráli.

Šachové hodiny klasického typu mají skutečně „praporek“, který se při přiblížení hodinové ručičky ke dvanáctce zvedá. Jakmile ručička přejde přes hodinovou značku, praporek „spadne“ a oznámí tím, že čas vypršel. V dnešní moderní hře se ovšem stále častěji používají digitální šachové hodiny.



Zapamatujte si

Pokud se dostanete do beznadějně situace, ve které nelze reálně očekávat, že by soupeř udělal zásadní chybu, je nejlépe se vzdát.

Hrajete-li partii s šachovými hodinami (ať už pomalu, nebo rychleji), dávejte si také pozor, aby vám nevypršel čas. Jestliže na vaší straně hodin spadne praporek, aniž byste dokončili příslušný počet tahů, automaticky jste prohráli.

remíza

Remíza

Hra může skončit nerozhodně – remízou – třemi základními způsoby.

Pat

Jestliže hráč, který je na tahu, není v šachu a zároveň nemůže provést žádný platný tah, nazývá se toto postavení patem. Pat je důležitou součástí mnoha koncovek. Podívejme se na několik typických příkladů.



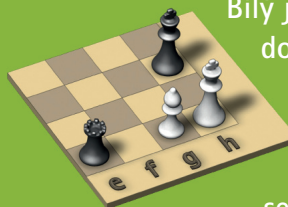
Černý je na tahu: Bílý se pokouší proměnit pěšce b na dámu a poté matovat. Nyní je ale bohužel na tahu černý, a ve hře tak nastal pat.



Černý je na tahu: Bílý má sice výhodu materiálu, ale přesto opět nedokáže proměnit pěšce, a výsledkem je tak pat a remíza.



Bílý je na tahu: Zde černý udělal hrubou chybu! Pomocí krále a dámy mohl dát pohodlný mat, ale namísto toho se mu nešťastnou náhodou „podařilo“ skončit v patu.



Bílý je na tahu: Někdy může k patu dojít, i když má jedna ze stran materiálovou převahu. Zde bílý střelec nemůže táhnout (protože bílý král by se dostal do šachu), a navíc ani nemůže táhnout samotným králem.

Věčný šach

Někdy se jednomu z hráčů podaří vyvolat útok proti druhému a šachovat, ale nemá již dostatečnou sílu na mat. Může ovšem vytvořit nekonečnou sérii šachů, z nichž soupeřův král nemá úniku. Výsledkem je takzvaný „věčný šach“ a remíza.

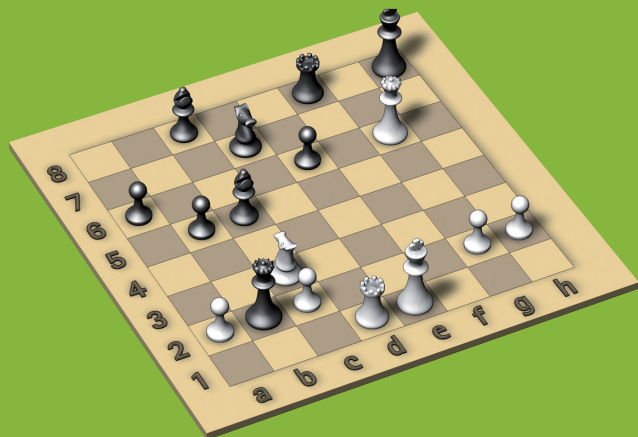
Nyní si ukážeme pozici z partie, kterou v roce 1989 sehráli Britové William Watson (bílý) a Julian Hodgson (černý) v Reykjavíku. Bílý se pokouší o útok, avšak nedaří se mu a nyní se dostává do problémů.

Zahraje ale:

1 Vxg6+ fxg6

2 Dxxg6+ Kh8



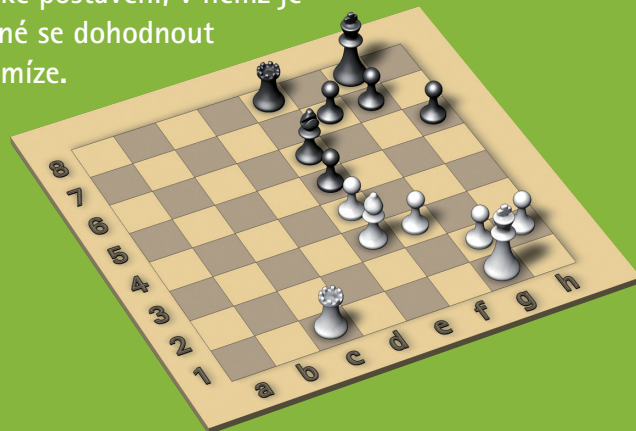


Nyní zahraje 3 Dh6+ Kg8, 4 Dg6+. Mat sice bílý dát nedokáže, avšak série šachů pokračuje donekonečna, a hra proto končí remízou.

Dohoda na remíze

Kterýkoli z hráčů může v kterékoli fázi hry „nabídnout“ remízu. Soupeř má možnost remízu přijmout, anebo ve hře pokračovat a pokusit se ji regulérně vyhrát. Zde je důležité znát správný postup pro korektní nabídku remízy: Hráč řekne přímo během tahu nahlas „nabízím remízu“. Remízu nesmí hráč nabízet, pokud je teprve na tahu, ani dokud soupeř promýšlí tah. Na remíze se hráči zpravidla dohodnou v postavení, které je příliš jednoduché a zároveň natolik vyrovnané, že se jednomu nebo druhému stěží může podařit dosáhnout vítězství.

Typické postavení, v němž je vhodné se dohodnout na remíze.



Oba hráči mají naprosto totožný materiál a zároveň solidní pozici. Není zde žádná reálná šance na vznik jakýchkoli komplikací. Pokud by hra pokračovala, střídali by se nejspíš oba hráči v naprosto bezúčelných tazích. V takových případech je skutečně vhodnější se dohodnout na remíze a poté přejít k další partii.

Zapamatujte si

Pat znamená, že hráč nemá žádný platný tah a zároveň není v šachu.

Někdy může jeden z hráčů dávat soupeři nekonečnou sérii šachů. V takovém případě hra končí remízou z důvodu tzv. věčného šachu.

Hráč může také v kterékoli fázi hry „nabídnout“ remízu. Jestliže soupeř s remízou souhlasí, končí hra remízou po dohodě.