

Při pohledu na sestavy zasednuvší k zápasu TJ Sloup – ŠK Hodonín se utkání zdálo papírově celkem vyrovnané a konečný výsledek je pro domácí snad až příliš krutý. Hodonínští se však dopouštěli menšího množství hrubých chyb a vítězství si tak zasloužili.

Hned na začátku se dostal do potíží Jiří Vašíček, který se místo vývinu figur vydal příliš optimisticky na výlet dámou. Soupeř měl díky kontrole středu, prostorové výhodě, dvojici střelců a spícím figurám černého pozici pevně v rukou, koncovku však příliš nezvládl a přílišným zjednodušením umožnil našemu hráči vymotat se z nejhoršího a zachránit remízu. Na chvíli jsme si proto mohli oddechnout.

Nedlouho poté remizoval Leoš Ševčík s Petrem Trávníčkem. Pozice v mírně neobvyklé variantě holandské byla po celou dobu přibližně vyrovnaná, těsně před koncem lepší pro Leoše, který mohl snad i získat pěšce, zvolil ale raději jistotu v podobě hromadných výměn a do ničeho dalšího se nepouštěl. I tuto remízu jsme považovali za cennou.



Trávníček – Ševčík, pozice po **17. Sxe4**

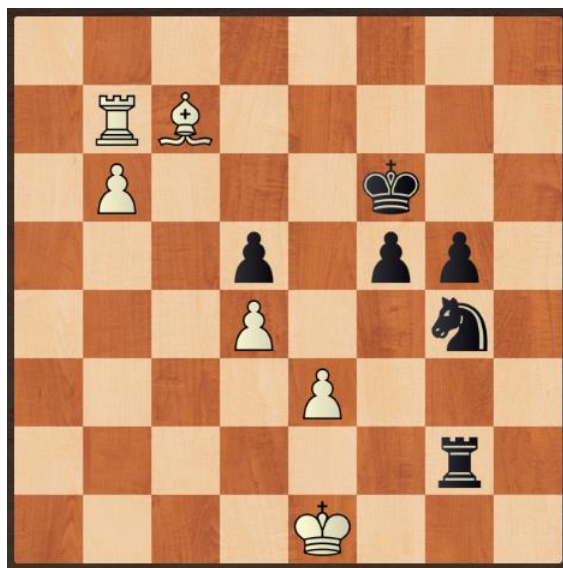
V pozici diagramu by bylo možné hrát vcelku jednoduché **17...Sg4** a pěšec d4 by byl ztracen. Navíc má černý díky převaze pěšců na královském křídle vcelku jasný další plán hry. Po **17...Sd5 18. Sxd5 Jxd5** se však soupeři hodli na remízu.

Další výsledky přidali do zápisu bratři Mocovi. Roman hrál proti panu Lingovi klasickou variantu královské indické. Bílý stál nejprve pohodlně a udržoval si prostorovou převahu, při pokusu prorazit na dámském křídle však nepostupoval přesně a dovolil našemu hráči výhodně obsadit jezdce pole c5, které bývá v tomto zahájení tak důležité. Tím černý převzal iniciativu a za pomoci zmíněného jezdce, dalekonosného střelce g7 a e-sloupce uvolněného pro těžké figury způsobil soupeři katastrofu na černých polích.

Martin Moc proti Tomášovi Vlčkovi bohužel úspěšný nebyl. V Pircově obraně bílými získal dvojici střelců, ve vzniklé pozici mu však nebyla příliš platná. Ukázalo se, že mnohem větší význam má c-sloupec uvolněný pro černé věže, zprvu uzavřený střelec na g7 navíc záhy začal chrlit oheň přes celou šachovnici. Bílý neměl ve stísněném postavení k dispozici žádnou protihru a rostoucímu tlaku nakonec podlehl.

V partii Baláž–Taptič vznikla z Alapinovy sicilky zablokovaná středová pěšcová struktura připomínající francouzskou. Bílý držel soupeře v zahájení a ve střední hře pod tlakem, ale koncovku těžkých figur ani jeden z hráčů nehrál příliš přesně. František získal nevynuceně pěšce a přešel do výhodné věžovky, vzápětí však soupeři laskavost oplatil, neopatrným tahem pěšce vrátil a dostal se do pozice napřed nepohodlné a nakonec dokonce prohrané. Filip Taptič ho nakonec omilostnil nabídkou remízy v situaci, kdy se vítězství hostů už zdálo být jisté.

Milan Boháček s Michalem Provazníkem změřili své síly v zajímavém systému anglické hry, který hrával třeba Širov nebo jeden jeho nejmenovaný krajan, nyní už bývalý velmistr přistižený při podvádění. Milan nepříliš efektním způsobem vývinu umožnil soupeři vyrovnat hru a vyvinout tlak na opožděného bílého pěšce na e-sloupci, obratným manévrováním se mu však podařilo se vysmeknout a mohl svého silného soupeře sám potrápit aktivitou na dámském křídle a postupem volného pěšce. V těžké a až nezvykle ostré koncovce V+S proti V+J však nenašel jeden nutný přesný tah a dostal se tak dokonce do matové sítě:



Boháček – Provazník, pozice po 46. Sc7

Pěšec b6 vypadá nebezpečně, černý by však mohl udržet rovnováhu tahem 46...Vb2. Hrozivý nástup jeho vlastních pěšců by totiž potom nejspíš bílého donutil se b-pěšce vzdát a vše vyměnit.

V partii se však stalo 46...Jxe3? a nyní mohl bílý po 47. Sd8+ Kg6 48. Ve7! získat veledůležité tempo. Černé figury totiž náhle stojí velmi špatně – po 48...Jc2+ 49. Kf1 blokuje jezdec věži cestu na b-sloupec, zatímco po 48...f4 49. b7 Vb2 získá bílý ještě jedno tempo šachem 50. Ve6+ a pěšce se mu podaří zakrýt.

Místo toho bílý zahrál 47. Va7?? a okamžitě prohrál: 47...f4 48. b7 f3 49. Sg3 Ve2 mat.

Další tvrdou ránu domácím zasadil výsledek partie Kladňák–Dirgas. Z varianty španělské hry, kterou rád hrával jeden z nejslavnějších českých velmistrů Oldřich Duras a která proto nese jeho jméno, vznikla kolem 20. tahu neuvěřitelně komplikovaná pozice, ve které bylo těžké vůbec poznat, kdo útočí a kdo se brání. Ve spleti variant se ani jeden z hráčů neorientoval bez chyb, rozhodujícím faktorem se ale stala neúprosná časomíra. Josef si na 20 tahů nechal pouhých 10 minut a hrou na přídavku se dostal až pod nekrytelný matový útok:

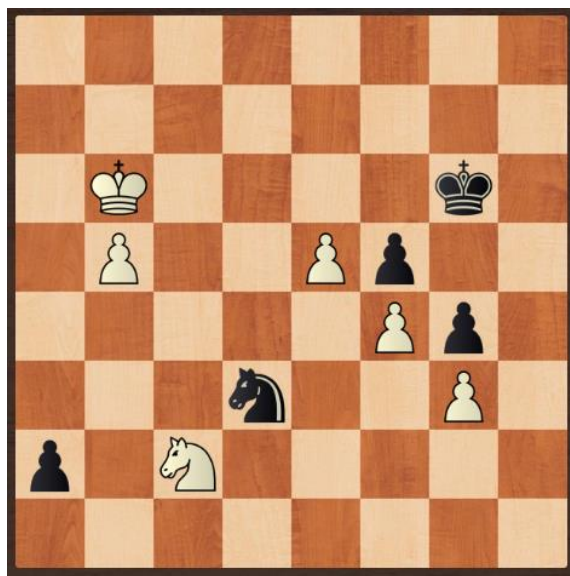


Kladňák – Dirgas, pozice po 20...Dxh4

V této divoké pozici následovalo 21. Jxc7 g3 22. Jf3 Sxf3 23. Vxf3 Jg5 24. Dd5+. Jezdce samozřejmě brát nelze kvůli odkrytí e-sloupce a matu na h1. Motor radí 24. Vxg3 s velkou výhodou bílého, tento tah ale vypadá velice

„počítačově“. **24...Kh8 25. Sxc6 Jxf3+ 26. Dxf3 Dh2+ 27. Kf1 Vxe3! 28. Dxe3** a nyní mohlo přijít **28...bxc6!** a světe, div se: po **29. Jxa8 Dh1+ 30. Dg1 Dh4!!** nemá bílý vůbec žádnou možnost, jak by mohl zabránit věčnému šachu, zatímco po tahu věží (místo **29. Jxa8**) má černý čas na záchranu vlastní věže. Na propočítání všech těchto šílených variant ale i počítač potřebuje víc času, než kolik měl k dispozici sloupský hráč. Po **28...Vc8 29. Sd5** ještě šlo pokračovat v boji šachem na h1, po **29...Vxc7?** ale byl okamžitě konec: **30. De6 Vg7 31. Dh6+ 1 : 0.**

Za už rozhodnutého stavu se dohrávala partie Pokladník–Zubalík. Winawerovu francouzskou rozehráli oba hráči poněkud podezřele. Autor zprávy stál v zahájení velice dobře, v těžkém záchvatu šachové slepoty však přešel kolem příležitosti zcela sešňěrovat černé postavení nebo získat čistou kvalitu a umožnil černému hru téměř vyrovnat. Partie nakonec dospěla do jezdcové koncovky, která byla sice pro bílého objektivně vyhraná, přitom však tak složitá, že oba soupeři bezostyšně kupili jednu chybu na druhou. Stejně jako v předchozím průběhu hry si bílý kvůli svým halucinacím vždy důsledně vybíral tu nejméně schůdnou cestu k výhře, což se mu nakonec stalo osudným:



Pokladník – Zubalík, pozice po **45...Jd3?**

Poslední tah černého **45...Jc5-d3** byl objektivně chybou – která však partii vyhrála. Po **45...Jc5-e6!** by hra téměř jistě skončila remízou.

Bílý nyní mohl stále ještě hrát na výhru po tahu **46. Kc7!**, i když dost krkolomným způsobem. Varianty jsou složité a kdoví, jak by to v rostoucí časové tísní dopadlo. Tah **46. Ka5** (a snad dokonce i **46. Ja1**) vede aspoň k remíze. Místo toho autor zprávy ve snaze vyhnout se šachu jezdcem zahrál „bezpečný“ tah **46. Ka7??** a teprve po očekávaném **46...Jxf4** si uvědomil, že je zle – šach totiž nakonec přijde, protože černý jezdec stihne doskakat na pole d8 a dát odsud smrtící vidličku. Krátkonohý bílý jezdec už potom dva pěšce na opačných stranách šachovnice zastavit nedokáže. Bílý ze setrvačnosti odehrál ještě dalších 10 tahů, soupeř ale už žádnou chybu neudělal a krutý obrat této partie završil sloupskou porážku 2,5 : 5,5.

Martin Pokladník