

СРЕДИШЊИЦА. СТРАТЕГИЈА И ТАКТИКА

Средишњица представља део партије која настаје после отварања, и почиње најчешће између 11. и 20. потеза, при чему се не може увек поставити јасна линија разграничења између ове две фазе. Као приближан критеријум може се користити *завршетак развоја фигура*, или чак *излазак из теорије отварања*, мада то није увек поуздано.

Груба подела подразумева да се у шаху најчешће преплићу *позициона* и *комбинаторна* игра. Термин *стратегија* у шаху пре свега се односи на планирање и спровођење дугорочних циљева у партији, док потези којима се то остварује најчешће одређују позициону игру. Комбинаторна игра одликује се *тактиком*, која представља скуп конкретних мера, то јест средство којим се спроводе у дело стратешки планови. Током њиховог спровођења играч непрестано, из потеза у потез, установљава да ли су потези које разматра тактички оправдани, односно да ли постоји неки конкретан начин којим се жељени циљ остварује или оповргава. Пети шампион света *Макс Еве* је међуоднос ова два концепта описао на следећи начин: „Стратегија се заснива на размишљању, док се тактика бави сагледавањем.“ Процес размишљања се модификује из потеза у потез, упоредо са променама које настају у позицији, што указује на чињеницу да лаичка перцепција како врхунски шахисти спроводе своје унапред осмишљене дубоке замисли од почетка до краја партије не представља реалну слику стања у савременој шаховској игри.

Концепт тактике се најбоље може сагледати кроз *комбинације* или непосредне претње, мада је вероватно најпрецизније рећи како готово сви потези носе у себи клицу тактике, превасходно у виду спровођења или предупредивања претњи. У том смислу стари мајстори су често лукаво описивали шах као „стратешку игру која је 99 процената тактичка“.

Комбинације представљају низове *форсираних* потеза, који су од почетка до краја операције чврсто засновани на тактичким методама, а најчешће је присутна и нека *жртва*. Критеријум форсираности неког низа потеза пре свега подразумева да следи изразито неповољан исход уколико га се нека страна не придржава – најчешће долази до мата или великих материјалних губитака, који се мере у односу на релативну вредност фигура. Жртва подразумева свесно пристајање на материјалне губитке у почетном стадијуму комбинаторне операције, пошто се по њеном завршетку остварује

неки значајнији циљ: мат или већи материјални добитак. Осим тога, постоје и комбинације по чијем завршетку се остварује одређена позициона предност, или се примењена тактика користи као одбрамбени ресурс.

Оно што најчешће карактерише комбинације је *фактор изненађења*, то јест низ потеза који се спроводи значајно се разликује од онога који би се могао очекивати под „нормалним“ околностима, то јест ако у позицији статички елементи односе превагу над динамичким могућностима заснованим на тактици. Саме комбинације не настају ниоткуда: обично је један од играча претходно стекао позициону предност, па се у случају њеног увећавања стварају услови да дође до примене тактичких метода – противничке снаге су сувише дезорганизоване да би пружале отпор. Најчешће комбинацији претходи стварање изражене слабости у табору противника, али и небрањена или лоше постављена фигура, а посебно ослабљен краљ (на пример – ван рокаде, или без пешачког штита) могу да послуже као окидач за спровођење тактичке операције. У окршајима међу врхунским играчима овакве могућности се по правилу на време сагледавају и не појављују у самој партији, али слабији играчи често превиђају тактичка решења.

Уобичајен развој партије подразумева да својим потезима играчи нарушавају равнотежу која постоји у почетном положају. Да бисмо могли да оперативније сагледавамо ефекат промена које настају из потеза у потез, уводимо *критеријуме неуравнотежености позиције*. Овде их дајемо по хијерархијском значају, а врло значајно је одредити и *трајност* ових фактора (да ли су трајнијег карактера или су привремени), пошто то у великој мери утиче на начин којим ћемо се борити у даљем току партије.

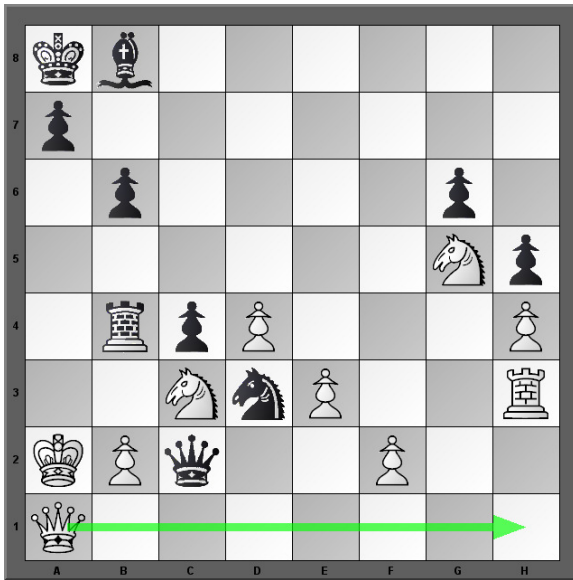
КРИТЕРИЈУМИ НЕУРАВНОТЕЖЕНОСТИ ПОЗИЦИЈЕ	ТРАЈНОСТ КРИТЕРИЈУМА (ФАКТОР ВРЕМЕНА)
1. Положај краља	<i>привремена, ређе трајна</i>
2. Материјална предност	<i>трајна, сем током комбинације</i>
3. Просторна предност	<i>привремена</i>
4. Однос одговарајућих фигура белог и црног	<i>привремен (боље/лошије постављене; активне/пасивне)</i>
5. Особености пешачке структуре	<i>углавном трајне, ређе привремене</i>

Сагледавање критеријума неуравнотежености позиције помаже нам да установимо да ли нека од страна располаже осетнијом предношћу, или је однос снага приближно уравнотежен. У случају приближне симетричности

свих фактора у односу на белог и црног, а пре свега у затвореним позицијама (које карактерише мали број измењених пешака и блокираност пешачке структуре), позиција је стабилнија, то јест уравнотеженија и фактор времена игра мању улогу. Што је позиција неуравнотеженија (несиметрични критеријуми), макар и у случају динамичке равнотеже, фактор времена долази до све већег изражаја, што се одражава и на избор потеза: конкретна решења долазе у први план, а највећа вероватноћа је да ће најбољи потези бити они који садрже *висок степен присиле*, пошто се на тај начин драстично сужавају могућности противника. У конкретним прорачунима тада треба дати преимућство таквим потезима обе стране, и то у складу са приоритетом, зависно од висине степена присиле:

1. мат у потезу (највиши степен присиле – партија се тренутно завршава)
2. шах (противник је дужан да, у складу са правилима игре, својим полупотезом уклони свог краља из шаха; посебно опасан је двоструки шах)
3. промоција пешака (нагло увећање материјала и то на последњем реду противника, одакле су дејства посебно опасна)
4. узимање фигура (тренутно нарушавање материјалне равнотеже)
5. форсирана матна претња (противник је за један полупотез удаљен од форсираног неповољног завршетка партије)
6. напад на противничке фигуре (противник је за полупотез удаљен од нарушавања материјалне равнотеже)

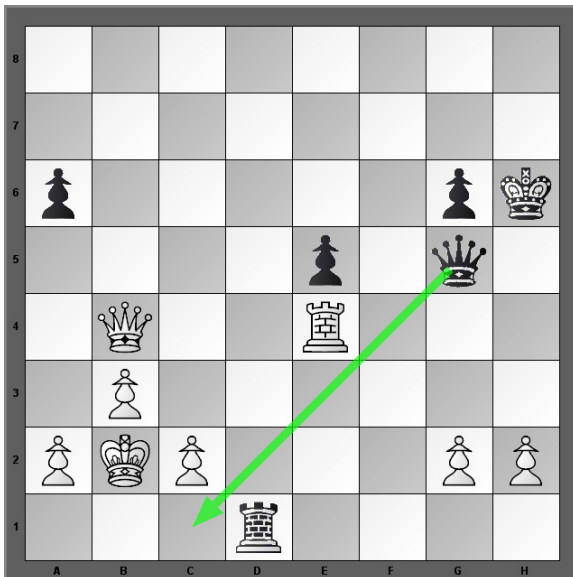
Када израчунава конкретне варијанте, играч прво сагледава своје потезе са највишим степеном присиле, а као најопасније одговоре узима у обзир оне у којима и противник остварује највиши степен присиле и тиме заправо сагледава претње које постоје у позицији. На тај начин играч повећава вероватноћу доласка до најбољег решења у најкраћем времену. Најбоље је све ове механизме сагледати кроз конкретне примере, чиме ће нам се пружити и прилика да сагледамо и неке од најраспрострањенијих комбинаторних (тактичких) мотива. Они су *груписани према геометријским чиниоцима*, то јест *функцији коју остварују*. Навешћемо неке од њих: *двоструки напад, двојни удар, везивање, откривени напад, одвлачење, дириговање, ослобађање поља, линије, реда или дијагонале, уништавање одбране, прекривање*, итд. Када се појаве у оквиру неког од примера, биће објашњени и механизми њиховог функционисања. Важно је напоменути да се најчешће не појављују засебно, већ су мотиви углавном међусобно спрегнути.



Бели полупотезом 1. ♔h1# даје мат у потезу, чиме се истовремено брани од иначе необдраћивог мата своје краљу. Пошто је у питању највиши степен присиле, бели је престагао црнога.



Црни полупотезом 1... ♗f2+ даје шах и на 2. ♔d2 ♗e3+ 3. ♕e1 ♗f2+ ремизира вечитим шахом. На тај начин неутралисана је материјална предност белог, који има даму за ловца и пешака.



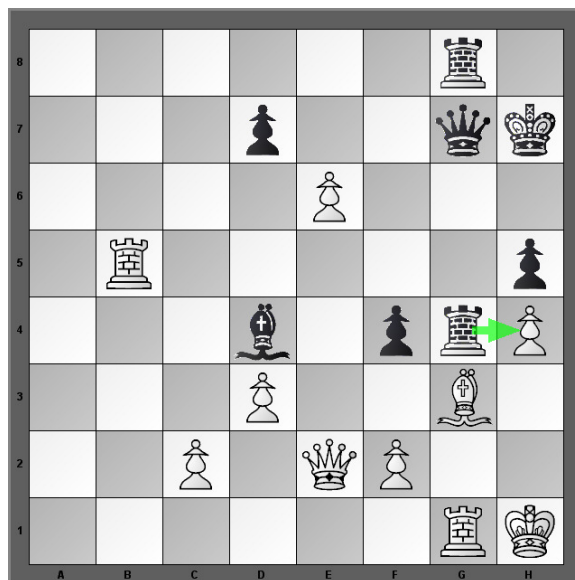
Велимировић – Бронштајн
Винковци 1970.

Серијом шахова црни одлучује партију:
1... ♖c1+ 2. ♔c3 ♗a1+ 3. ♔c4 ♖d4+ 0-1
Бели губи даму или добија мат.



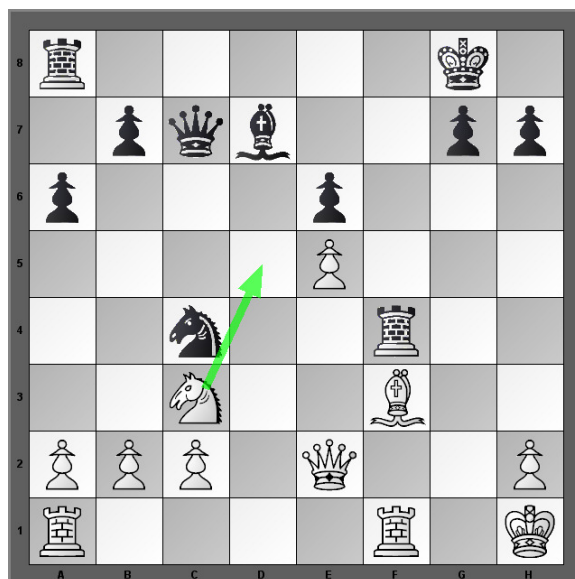
Штајн – Либерзон
Јереван 1965.

Бели жртвује даму, уништава одбрану и серијом шахова даје мат: 1. ♗:h6+ ♗:h6 2. ♖:h6+ ♔g7 3. ♖h7+ ♔:f6 4. ♖:f8#.



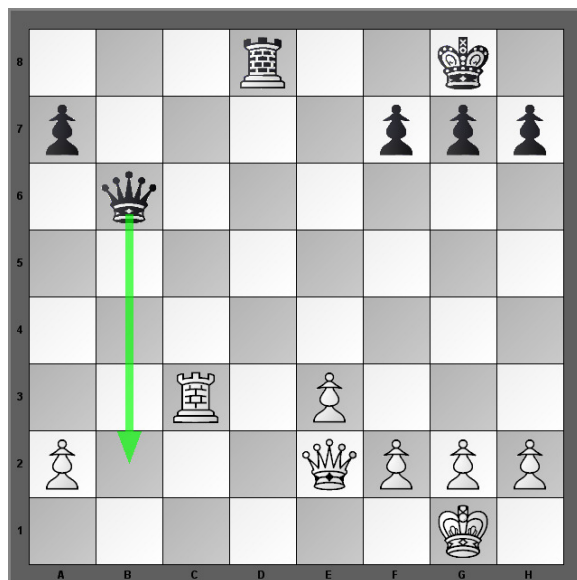
Јулдачев – Ароњан
Калвија 2004.

1... ♖:h4+! Користи чињеницу да је ловац везан по g-линији због напада на топа на g1. Следе шахови који уништавају одбрану, а затим и мат: 2. ♔g2 ♚:g3+! 3. f:g3 ♜:g3+ 4. ♔f1 ♜:g1#. Црни је морао брзо да реагује због опасних претњи белог.



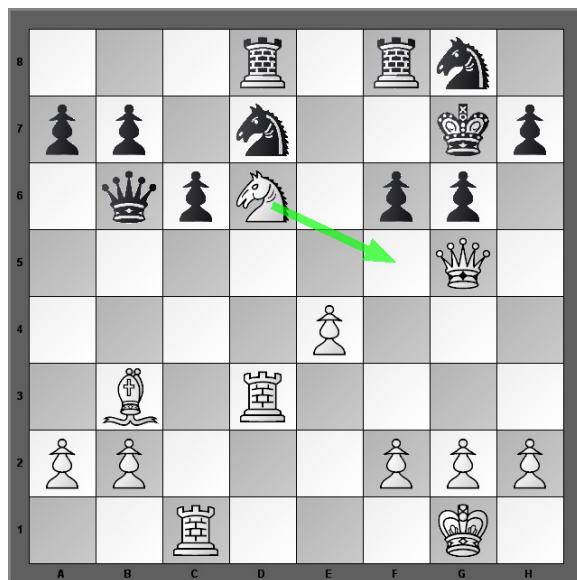
Гелер – Филип
Кирасао 1962.

Потезом 1. ♞d5! остварује се двојни удар на црну даму и топа. После 1... e:d5 2. ♙:d5+ откривени је напад на црног топа и шах његовом краљу. Следи узимање топа на f4 и освајање материјала, тако да је комбинација успешно завршена.



Бернштајн – Капабланка
Москва 1914.

Потезом 1... ♔b2! црни остварује двојни удар на белу даму и топа. Дама се не сме узети због мата топом на d1. Уколико бели покуша да брани топа потезом 2. ♕e1, следи жртва одвлачења 2... ♔:c3! и на 3. ♔:c3 мат по првом реду: 3... ♖d1#.



Аљехин – Ласкер
Цирих 1934.

Бели је остварио значајну предност и комбинацијом стиже до победе: 1. ♘f5+ ♔h8. Нападнуте су бела ♕ и ♘. Потезом 2. ♔:g6!! бели уништава одбрану и прети мат. На 2... h:g6 пешак је одвучен са h-линије и следи 3. ♖h3+ ♘h6 4. ♖:h6#.