

ЗАКОНИТОСТИ У СРЕДИШЊИЦИ. ТАКТИЧКИ МОТИВИ.

Фаза шаховске партије која најчешће почиње после десетог потеза, а завршава се између 20. и 25.-ог назива се *средишњица*. Како је практично немогуће увести тачну поделу, пошто је јако тешко направити јасно разграничење, можда је средишњицу захвалније одредити тиме што следи после почетне фазе – отварања.

Као што је већ разматрано у градиву из прве године студија, груба подела начина мишљења у овом стадијуму игре подразумева стратешки и тактички приступ. Стратегија углавном подразумева планирање и спровођење дугорочних циљева током партије, а игра која је усмерена ка томе карактерише се као *позициона*. Уопштено гледано, стратегија обухвата све што се дешава на табли, док би приликом избора потеза који воде спровођењу дугорочних циљева играч требало да води рачуна о томе да ли су они тактички одрживи, то јест да ли их је могуће остварити на основу непосредних услова који владају на табли у одређеном тренутку. У том смислу, пети шампион света Макс Еве је разлику између ова два вида приступа сажето окарактерисао рекавши да је „стратегија ствар размишљања, а тактика сагледавања“.

Тактиком вођена игра карактерише се као *комбинаторна*, где постији јасан почетак и крај низа углавном форсираних потеза (то јест, уз *висок степен присиле*), при чему се као веома чест састојак појављује *жртва материјала* (шести шампион света Михаил Ботвиник сматрао је да је она практично неизоставна у комбинацијама). Циљеви комбинација могу бити најразличитији – од неодбрањивог матног напада, преко освајања материјала, трансформације позиције ка жељеном исходу расплета (на пример, у виду преласка у повољнију завршницу), или чак на нивоу одбрамбеног ресурса.

Учитељи шаха често у шали напомињу да је шах „стратешка игра са 99% тактике“, где тиме желе да скрену пажњу на чињеницу да сваки потез који води ка циљу мора проћи тактичку проверу. Код тактике постоје нека општа начела, као и комбинаторни мотиви о којима ће касније бити речи, али је свака позиција случај за себе и мора се изнова сагледати свежим погледом како би се уочили тактички моменти. Уколико један од играча не посвети пажњу овој проблематици, веома често ће пропустити да сагледа неку претњу, чиме ће се створити услови за тактички расплет, који је по правилу неочекиван, пошто најчешће представља искорак у односу на дотадашњи развој партије.

На основу до сада наведеног, може се наслутити да тактика и комбинаторни мотиви не долазе сами од себе, већ су најчешће последица неуравнотежености која настаје у позицији. Што је игра непрецизнија, неуравнотеженост је по правилу већа, тако да се најчешће у лошој игри крију зачеци тактичких решења. Обично је противник већ остварио одређену „позициону“ предност, тако да она представља основу за комбинаторну игру усмерену ка конкретним циљевима. Најчешћи сигнали за опасност (односно, наговештаји тактике) крију се у slabим пољима, небрањеним фигурама, незаштићеној позицији краља, итд. У партијама међу добрим играчима често изостају атрактивне комбинације, пошто их противници унапред сагледају и избегавају такве расплете.

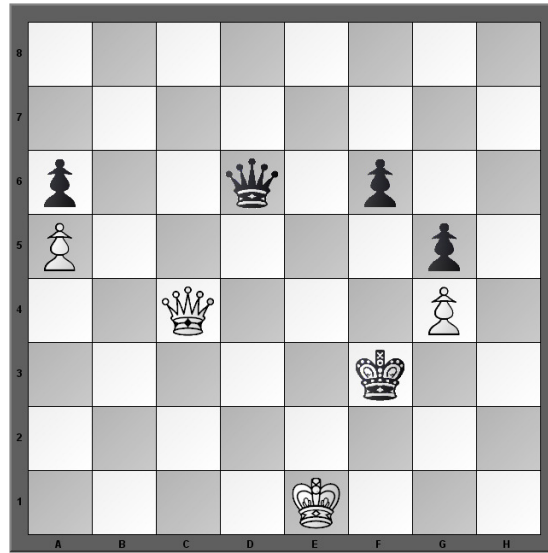
Када су позиције неуравнотежене, најчешће треба прибегавати *потезима високог степена присиле*, као највероватнијим решењима која најбоље одговарају захтевима позиције. Тиме се противнику сужава избор и оставља већа могућност да партију усмеримо у жељеном правцу. Највећи степен присиле у себи носи *мат*, пошто се њиме моментално завршава партија, а одмах за њим следи *шах* (још боље, ако је двоструки или откривени). Висок степен присиле носи *промоција пешака*, затим *узимање фигура* и *претње* (најпре претња матом, а потом напади на фигуре и остало). Овакве могућности треба сагледавати овим редоследом (и то и за себе и за противника) из потеза у потез, уколико желимо да у свакој ситуацији наш одговор буде адекватан потребама позиције.

Правилности које постоје у оваквим решењима најчешће се огледају у *комбинаторним мотивима*. На овом месту разматраћемо најзаступљеније међу њима, а то су:

- двојни удар
- везивање и одвезивање фигура
- откривање линија, редова и дијагонала
- откривени и двоструки шах
- одвлачење
- усмеравање ("дириговање")
- угушени мат и
- уништавање одбране.

Овде је важно напоменути да се ови мотиви у партијама веома ретко јављају у „чистом облику“, то јест најчешће долази до преплитања два или више мотива, па их стога треба добро познавати.

Двојни удар подразумева истовремени напад на два циља и треба га разликовати од *двоструког напада*, који подразумева садејство две фигуре усмерене ка заједничком циљу. Уколико двојни удар врши само једна фигура (а посебно пешак), он се тада назива *виљушка*.



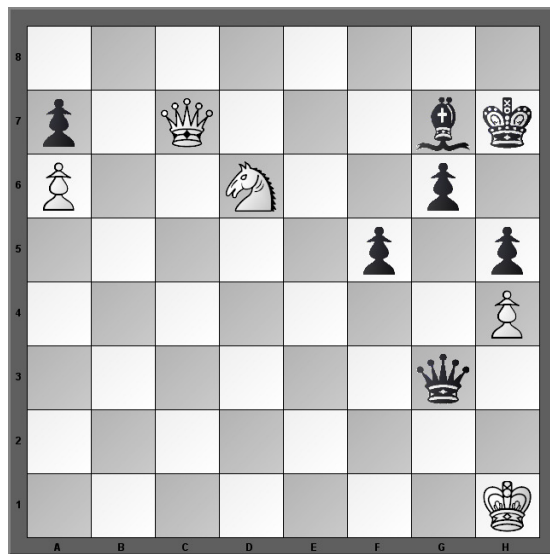
Матуловић – Ботвиник
СССР – Свет, Београд 1970.

Велемајстор Матуловић се нашао у неугодној завршници против некадашњег светског првака Ботвиника. Црни располаже пешаком више, са великим шансама да ту предност и реализује. Схвативши да би дуготрајна одбрана била мукотрпна и са малим шансама на успех, бели проналази спасоносну идеју:

1. ♔d3!! ♚:d3 пат!

Овакво решење подразумевало је двојни удар који бела дама извршила давањем шаха и истовременим нападом на црну даму. Црни је тиме био присиљен да узме даму, после чега се бели нашао у пату.

Важно је напоменути да овде двојни удар није и једини комбинаторни мотив. Поред њега ту се јавља и *дириговање* (*усмеравање*). Бели својим потезом диригује (усмерава) црну даму на поље d3, пошто њеним доласком на то поље бели краљ бива патиран, чиме се партија завршава ремијем, што је бели и желео, јер се тиме извукао из непријатне ситуације. Ова два мотива (двојни удар и дириговање) се често комбинују, а варијација на ову тему са патним завршетком и елиминацијом сопствених фигура може се видети и у следећем примеру:

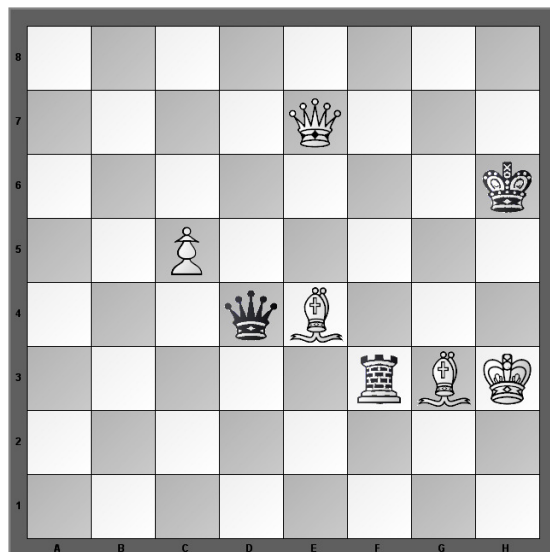


*Хјартарсон – Поповић,
Турнир Инвестбанке, Београд 1987.*

Понавља се случај из претходног примера утолико што је и овде бели у подређеној позицији. Пат је овде нешто даљи, али уз комбинацију дириговања, двојног удара и елиминисања преосталих (покретних) фигура може се доћи до жељеног циља:

1. ♔:g7+!! ♕:g7 2. ♞:f5+! g:f5 пат!

Последњи пример који се овде наводи је, као и претходна два, преузет из изузетне књиге нашег прослављеног велемајстора Борислава Ивкова „Мојих 60 година у шаху“:



*Каспаров – Мек Донел
Хендикеп меч, Лондон 1986.*

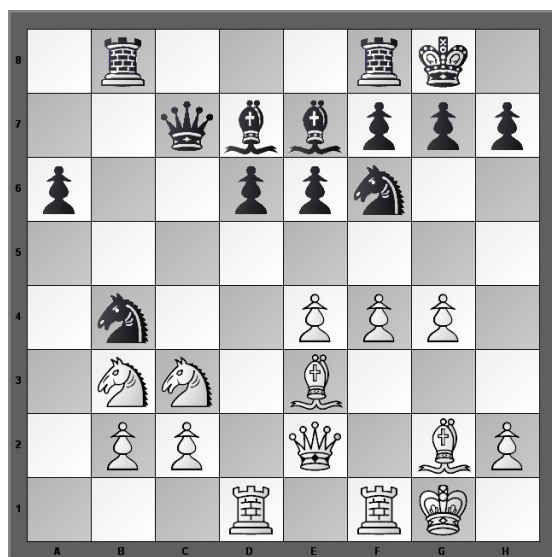
Овде је црни на реду да се спасава патом, уз коришћење већ познатих мотива дириговања, двојног удара и елиминисања фигура:

1... ♖:g3+! 2. ♔:g3 ♕e5+!! 3. ♕:e5 пат!

Ако бели покуша да не прихвати жртву топа, рачунајући на то да се црни краљ налази у матној мрежи, следи сличан мотив:

1... ♖:g3+! 2. ♔h4 ♖g4+!! 3. ♔:g4 ♕d7+!! 4. ♕:d7 пат!

Мотиви *везивања* (и *одвезивања*) засновани су на дејству линијске фигуре (топа, ловца или даме), на чијем се путу налази фигура ниже вредности од оне која следи иза ње на посматраном реду, линији или дијагонали. Уколико се иза мање вредне фигуре налази краљ, не постоји могућност одвезивања (пошто би се тиме „открио“ шах), док се у случају других фигура одвезивање може понекад искористити и као контраудар. Овог пута следи пример из праксе самог велемајстора Ивкова:

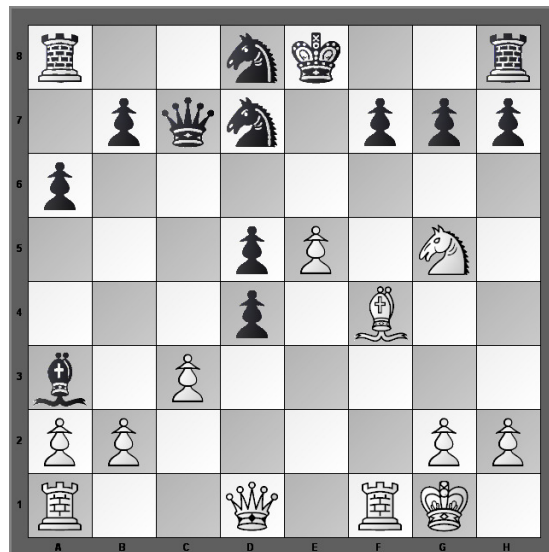


Хехт – Ивков
Зонски турнир, Рах 1969.

Пред нама је позиција из Шевенишке варијанте сицилијанске одбране у којој црни користи прилику да казни преамбициозан наступ белог, који није водио рачуна о претњама на дамином крилу:

1... ♖:c2! (уништавање одбране ♘ на b3 и дириговање ♕ на c2) 2. ♕:c2 ♗a4! (двоструко везивање ♘ на b3: по дијагонали a4-d1 и c-линији, после чега црни остаје са пешаком више и надмоћном позицијом)

За крај ове лекције пратићемо завршетак пријатељске партије између интернационалних мајстора Ивана Марковића и Николе Караклајића (вишеструки репрезентативац и шампион државе 1955. године), пошто се ту може сагледати логика тактичке игре, као и низ већ разматраних комбинационих мотива:



Марковић – Караклајић
Пријатељска партија, Београд 1994.

1. e6! (двојни удар, чиме се спречава да црни рокадом збрине свог краља који је заостао у центру) ♔d6 (спасава ловца, пошто би на 1... ♘e5 уследило 2. e:f7+ и црни не би могао да реши многобројне проблеме) 2. e:f7+! (бели процењује да је много значајније задржати црног краља у центру, него враћати материјал) ♕f8 (на 2... ♘:f7 следи 3. ♘:f7 ♕:f7 (3... ♔:f4 4. ♘:h8 и бели је освојио квалитет) 4. ♔:d6+ и бели откривеним шахом осваја даму) 3. ♖e2 (прети мат на e8) ♘f6 5. ♗ae1! (поново прети мат на e8, овога пута уз претходну жртву даме) g6 (црни прави прибежиште свом краљу) 6. ♘e6! (бели свом ловцу са шахом рашчишћава пут до поља h6) ♘:e6 7. ♔h6+! (овим потезом отвара се f-линија за дејство топа) ♘g7 (на 7... ♕:f7 уследило би 8. ♖:e6# и црни је матиран!) 8. ♖e8+!! (овим потезом остварује се дириговање топа на поље e8, ради формирања завршне матне слике) ♗:e8 ♖e8 9. f:e8 ♖#

Препоручује се да се ток ове партије погледа на шаховској табли, како би се могли пратити сви успутни тактички momenti. У завршној позицији бели узимањем на e8 врши промоцију пешака у даму, али и отвара f-линију топу, који везује ♘ на f6, док је ♘ на g7 још од раније везан од стране ♔ на h6, тако да црни не може узети белу даму ниједним скакачем, а топ је штити од узимања краљем – мат!