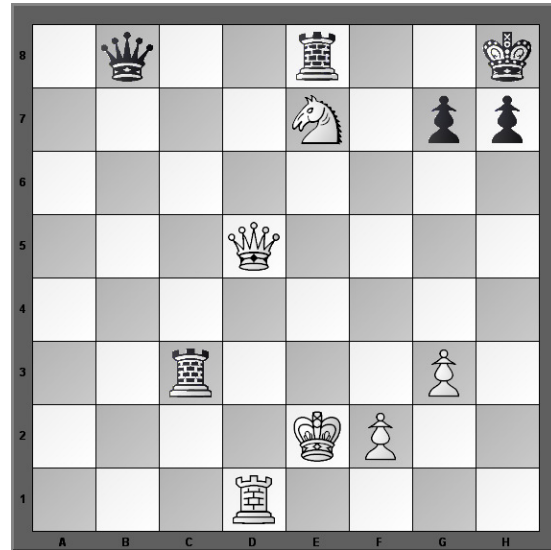
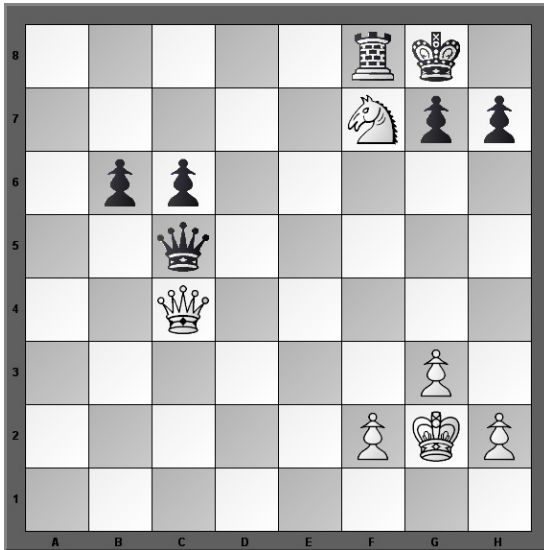


КОМБИНАТОРНИ МОТИВИ

Угушени мат је мат који се скакачем даје краљу који је окружен сопственим фигурама, које му на тај начин онемогућавају бекство.



Беломе су нападнути дама и скакач, док је материјална предност на страни црнога. Неопходни су потези високог степена принуде, како би се остварио жељени преокрет.

1. ♖h6++ (двоструки шах) ♔h8
2. ♕g8+! (дириговање црног топа на поље g8 са циљем да се изврши блокада тог поља, које се одузима црном краљу; истовремено се врши одвлачење црног топа, како не би контролисао поље f7 на које треба да дође бели скакач) ♜:g8 3. ♘f7# (угушени мат затрпаном краљу)

Лако је уочити сличност ове позиције са оном која је претходно разматрана. Проблем са којим се суочава бели огледа се у чињеници да топ на e8 везује скакача на e7.

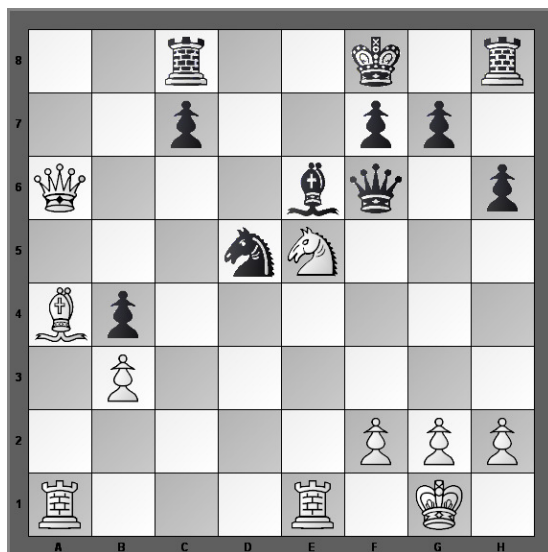
1. ♕g8+! (дириговање црног топа на поље g8 са циљем да се изврши блокада тог поља, које се одузима црном краљу; истовремено се врши одвлачење црног топа са e-линије, како не би везивао скакача на e7) ♜:g8 2. ♘g6+! (одвлачење црног пешака на h7 са h-линије, како би бели дао мат топом) h:g6 3. ♜h1#

Блокада подразумева да се противничка фигура налази на пољу одакле својим фигурама омета приступ том важном пољу. Прекривање подразумева да се противничка фигура налази на пољу одакле својим линијским фигурама омета путању дејства (ред, линију или дијагонали). Блокади и прекривању у комбинацијама често претходи дириговање.

Дириговање противничке фигуре подразумева њено присилно довођење на положај који одговара страни која спроводи комбинацију.

Одвлачење противничке фигуре подразумева њено присилно уклањање са положаја са којег контролише једно или више важних поља.

Ослобађање простора представља уклањање сопствених фигура са поља којима теже неке од наших преосталих фигура (ослобађање поља) или праваца дејстава које би могле да искористе наше преостале фигуре (ослобађање линија, редова или дијагонала).



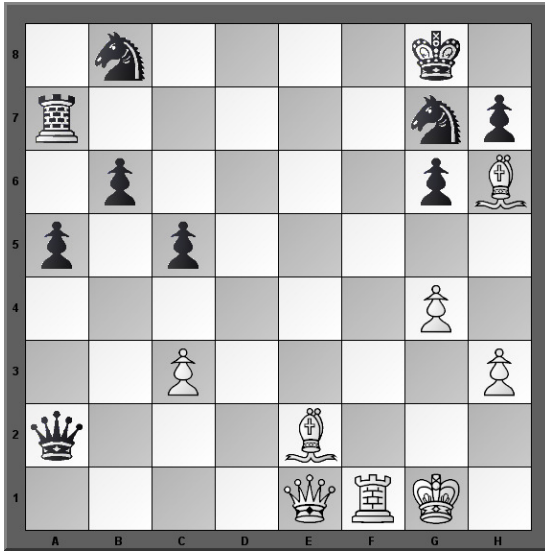
На овом примеру може се видети комбинација механизма одвлачења и ослобађања линије:

1. ♖d7+! (ослобађање линије за белог топа уз одвлачење црног ловца са поља е6, одакле затвара е-линију; као механизам принуде бели користи двојни удар, пошто бели скакач истовремено напада црног краља и даму) ♕:d7 2. ♔:c8+! (бели поново врши одвлачење црног ловца, овог пута са поља d7, одакле контролише поље е8) ♕:c8 3. ♖e8#

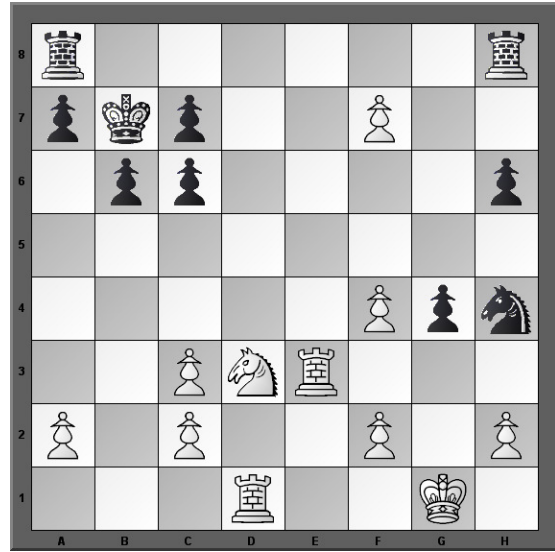
Врло често се мотив одвлачења јавља као последица преоптерећености фигура. У претходном примеру после првог потеза белог црни ловац доспева на поље d7, одакле контролише матно поље е8, али и брани топа на с8, што постаје мотив за примену одвлачења.

Уништавање одбране подразумева физичко елиминисање (узимање) противничких фигура (често праћено жртвама), чиме се оне уклањају са табле и на тај начин укида њихова контрола неких кључних поља или одбрана важних фигура. Најчешћи примери уништавања одбране подразумевају уништавање одбрамбене пешачке структуре око краља против којег се води напад, чиме се крчи пут нападачким фигурама ради одлучујућих дејстава.

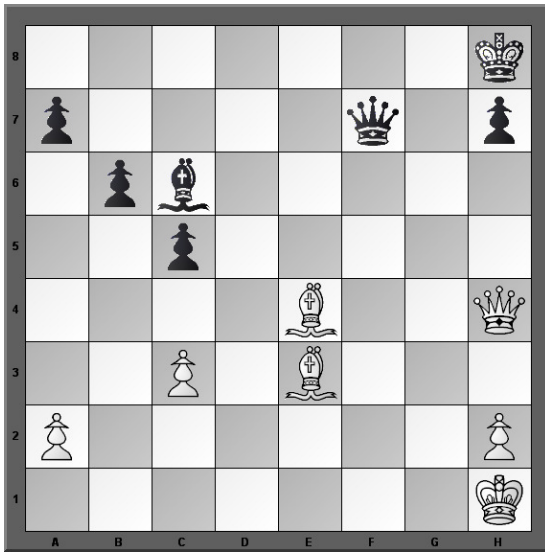
ПРИМЕРИ ЗА РЕШАВАЊЕ



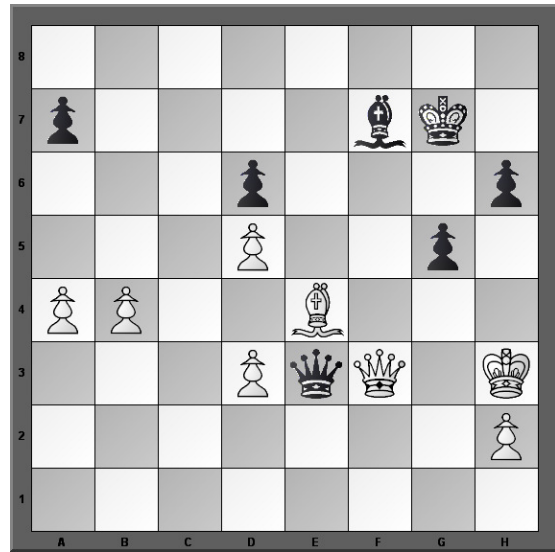
01) Бели на потезу добија



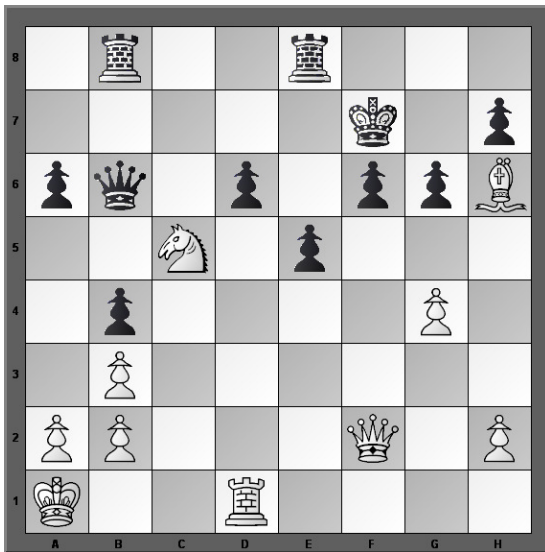
02) Бели на потезу добија



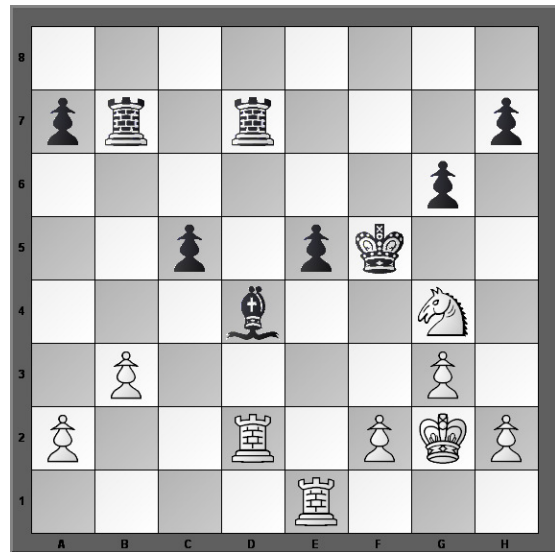
03) Црни на потезу добија



04) Црни на потезу добија

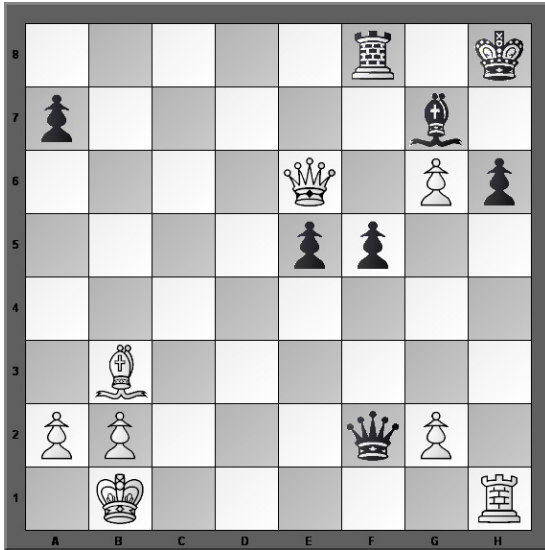


05) Бели на потезу добија

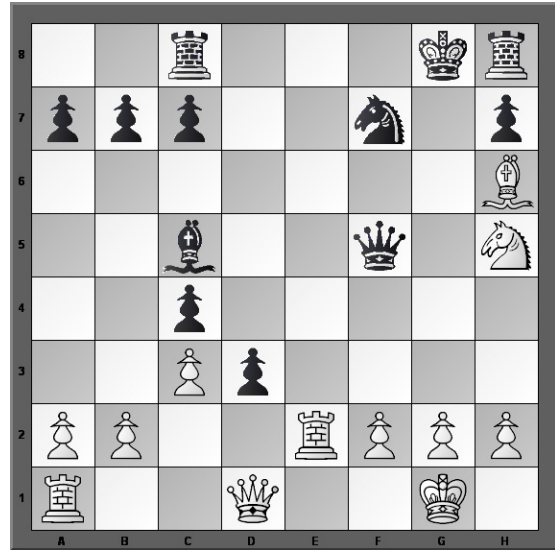


06) Бели на потезу добија

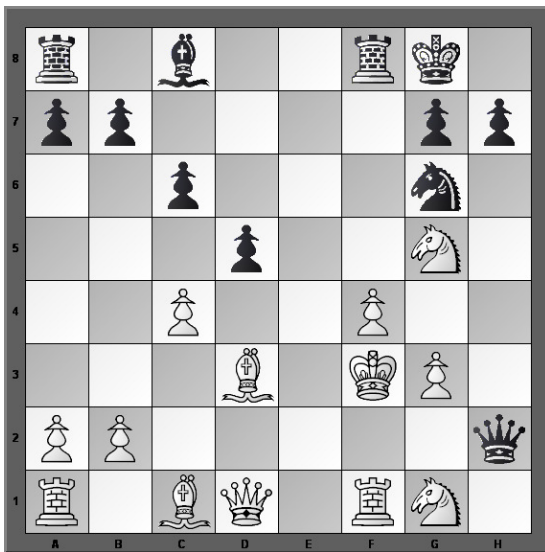
ПРИМЕРИ ЗА РЕШАВАЊЕ



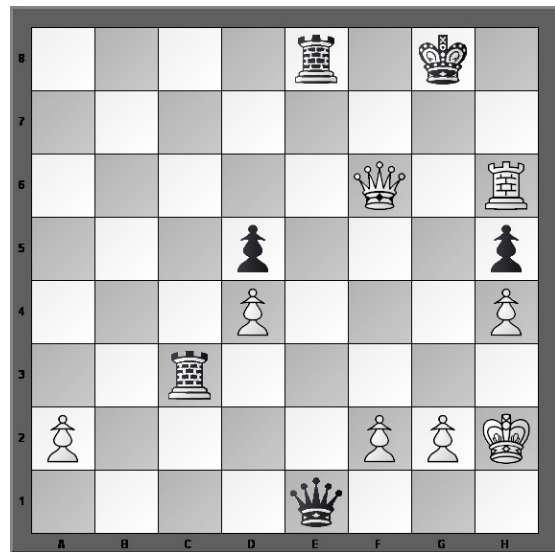
07) Бели на потезу добија



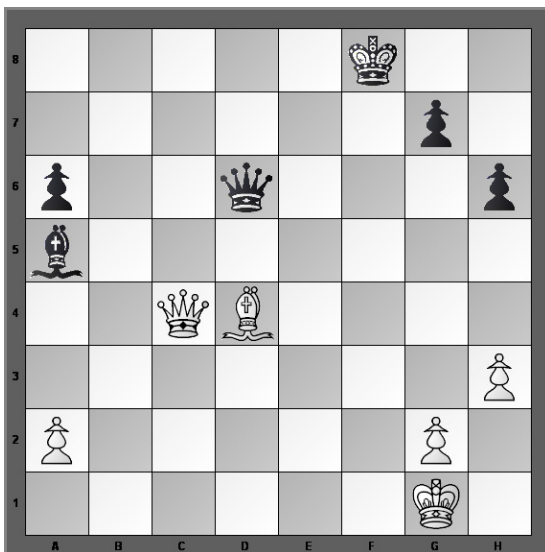
08) Бели на потезу добија



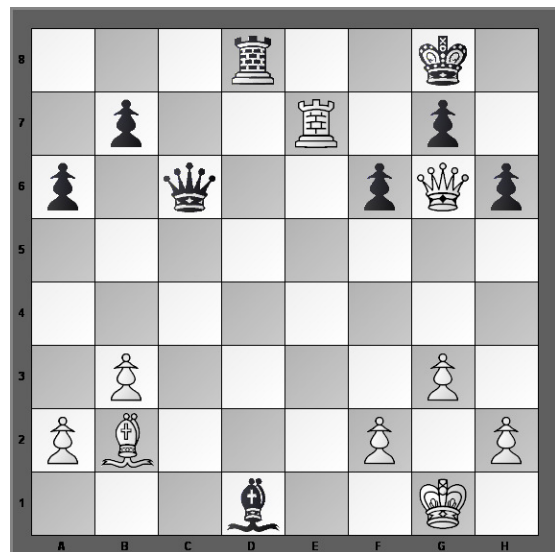
09) Црни на потезу добија



10) Црни на потезу ремизира



11) Бели на потезу добија



12) Црни на потезу добија

РЕШЕЊА

- 01) 1. ♔c4+! (двојни удар на краља и даму и ослобађање е-линије) ♚:c4
2. ♚e8+! (одвлачење скакача који је затварао дијагонали ловцу) ♜:e8 3. ♖f8#
- 02) 1. ♜c5+! (одвлачење пешака са b-линије и ослобађање d-линије, што се види у варијанти у загради) b:c5 2. ♖b1+ ♔a6 (2... ♔c8 3. ♖e8+ ♔d7 4. ♖d1#) 3. c4! (ослобађање трећег реда, после чега црни не може да брани мат топом на a3)
- 03) 1... ♚f1+ (дириговање белог ловца на g1, одакле блокира то поље за белог краља) 2. ♔g1 ♚f3+! (дириговање белог ловца на f3; овај мотив се у неким приручницима назива и рендгеном, пошто црна дама у спреси са ловцем „рендгенски“ делује кроз белог ловца) 3. ♔:f3 ♔:f3#
- 04) 1... g4+! (двојни удар/виљушка и дириговање белог краља) 2. ♔:g4 ♔h5+! (дириговање белог краља; ако се уклони, пада дама) 3. ♔:h5 ♚g5#
- 05) 1. ♚:f6+! (уништавање одбране, чиме се отварају f-линија и дијагонала h4-d8) ♔:f6 2. ♖f1+ ♔e7 3. ♔g5#
- 06) 1. ♖:d4! (уништавање одбране, чиме се уништава контрола поља e5 за долазак белог топа) e:d4 2. ♖e5+! ♔:g4 (дириговање црног краља) 3. h3#
- 07) 1. ♖:h6+! (уништавање одбране и одвлачење ловца од одбране пешака на e5) ♔:h6 2. ♚:e5+ ♔g7 3. ♚h2+ (сада се види смисао уништавања црног пешака на h6) ♔h6 4. ♚:h6#
- 08) 1. ♖e8+! (ослобађање дијагонале d1-h5 за белу даму) ♖:e8 2. ♚g4+! (одвлачење црне даме од поља f6) ♚:g4 (не помаже 2... ♚g6, пошто је 3. ♜f6# мат због везивања црне даме) 3. ♜f6#
- 09) 1... ♔g4+! (дириговање белог краља; ако се уклони, пада дама) 2. ♔:g4 ♜e5+! (одвлачење пешака са f-линије) 3. f:e5 h5#
- 10) 1... ♚h1+! (дириговање белог краља на поље h1, где ће уследити серија самоуништавајућих шахова са циљем да се жртвују све црне фигуре ради пата) 2. ♔:h1 ♖e1+ 3. ♔h2 ♖h1+! (дириговање белог краља на поље h1) 4. ♔:h1 ♖h3+! 5. ♔g1 ♖h1+! 6. ♔:h1 пат! (у шаху се фигуре-самоубице често називају десперадосима)
- 11) 1. ♔c5 (везивање црне даме) ♔b6 (везивање белог ловца, тако да се не може узети црна дама) 2. ♚f4+! (двојни удар, после којег црни не може на узме белу даму због везивања и у следећем потезу губи своју даму)
- 12) 1... ♚h1+! (дириговање белог краља на поље h1, како би црни са темпом дошао ловцем на поље f3) 2. ♔:h1 ♔f3+ (ослобађање поља d1 за матни потез топом) 3. ♔g1 ♖d1#