

## Teorija saglasnih polja (4)

Written by Branko Tomic

Thursday, 30 April 2015 21:11 - Last Updated Sunday, 14 June 2015 15:44

---



**Često se u procesu treninga srećem sa pojavom da djecu "mrzi" da razmišljaju.**

Tada im kažem da se, za razliku od mišića, mozak ne može umoriti od aktivnosti, rješavanja zadataka ili problema sa kojima se tokom partije suočavaju. Mozak jednostavno "vapi" da bude zaposlen, a zauzvrat nam čitavo tijelo preplavi zadovoljstvom i ponosom kada budemo na visini zadatka.

Šah je upravo zbog toga idealna igra za razvoj moždanih stanica; ne trpi "bujanje", svakim novim potezom vas tjera da se prilagođavate novoj situaciji, poštuje logiku, uči vas objektivnosti, samopoštovanju i upornosti...

Teorija saglasnih polja je pravi test samodiscipline. Prvi korak u pokušaju njene pravilne primjene je utvrditi, kao što smo već naučili, ključna polja.

U zavisnosti od broja ključnih polja, u glavi (odnosno na dijagramu) "upišemo" brojeve 1 i 2. Potom se lagano krećemo prema kraljevima, tražeći sljedeća saglasna polja.

Takav proces može biti mukotrpan ako je igrač nesiguran, što je direktna posljedica slabijeg poznavanja pješačkih završnica.

Sljedeća pozicija je malo teža, ali će nam sve što smo do sada naučili pomoći da lako nađemo rješenje. Pratićemo objašnjenja koja je dao Efstratios Grivas u knjizi "Practical

## Teorija saglasnih polja (4)

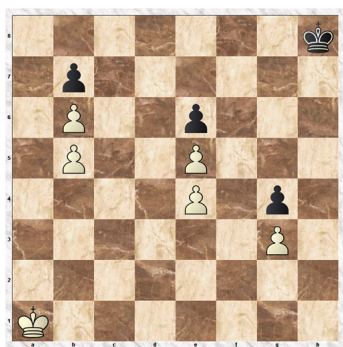
Written by Branko Tomic

Thursday, 30 April 2015 21:11 - Last Updated Sunday, 14 June 2015 15:44

---

Endgame Play - mastering the basics&quot;.

*Bjanketi (1925.)*



*Bijeli na potezu dobija*

Iako bijeli ima materijalnu prednost od dva (udvojena) pješaka, ne vidi se direktan put do dobitka.

Bijeli kralj mora da dođe do ključnih polja **d6** ili **f4**, preko kojih može da se pogosti crnim pješacima na b7 ili g4.

Direktan pokušaj, kao i obično u šahu, nije dovoljno dobar: 1. Kb2 Kh7 2. Kc3 Kg8! 3. Kd4 Kf7! 4. Kc5 Ke7 5. Kd4 Kf7 6. Ke3 Kg6 7. Kf4 Kh5. Crni kralj je uspješno zaustavio pokušaj prodora bijelog prema njegovim slabim pješacima.

Samo precizni manevri dovešće bijelog do zaslužene &quot;jedinice&quot;.

Prije nego što damo rješenje studije utvrdimo saglasna polja. Kada bijeli kralj pokuša da dođe

## Teorija saglasnih polja (4)

Written by Branko Tomic

Thursday, 30 April 2015 21:11 - Last Updated Sunday, 14 June 2015 15:44

---

do ključnih polja, crni monarh mora biti spreman da preduhitri oba plana. Prvi red saglasnih polja je c5 - f7 i f4 - h5.

Polje d4 je veoma važno za bijelog. Nije teško uočiti da u tom slučaju crni kralj mora biti na f7, kako bi na potez Kd4-c5 odgovorio Kf7-e7, a na Kd4-e3 bi išlo Kf7-g6.

Sa polja c4 bijeli kralj se može pomjeriti na c5 ili na d4. Shodno tome, crni kralj mora stajati na polju f8, odakle može igrati Ke7 (kao odgovor na Kc5) i Kf7 (kao odgovor na Kd4).

Polazeći od polja d3 bijeli može dospjeti kraljem na c4, d4 ili e3. Snagu tog polja poništava crni kralj ako se nalazi na g7.

Sa polja c3 dostupna su polja d4, c4 i d3, pa crni jedino sa polja g8 može u jednom koraku stići do f7, f8 i g7.

Polju e3 odgovara polje g6, odakle crni kralj motri na dvije strane - f7 i h5.

Sada smo sposobni da nacrtamo šemu saglasnih polja, na koja crni kralj mora stati ukoliko želi da spasi partiju.

BIJELI	CRNI	BIJELI	CRNI	BIJELI	CRNI
c5	e7	b3	g7	d2	h7
f4	h5	b2	h7	e2	h6
d4	f7	a3	g8	d1	g7
c4	f8	a2	h8	e1	g6
d3	g7	e2	h8	c1	g8
c3	g8	e3	g6	b1	g7
b4	f7				

Rješenje dobijamo ako bijeli dođe na polje na kojem crni kralj već "saglasno" stoji ili ako crni kralj nije blizu polja na koje mora stati.

## Teorija saglasnih polja (4)

Written by Branko Tomic

Thursday, 30 April 2015 21:11 - Last Updated Sunday, 14 June 2015 15:44

---

Kako je polje b1 saglasno sa g7, b2 sa h7, a a2 sa h8, jedini potez je:

**1. Ka2!**

Loše je 1. Kb1? Kg7! i 1. Kb2? Kh7!

**1. ... Kh7 2. Kb2**

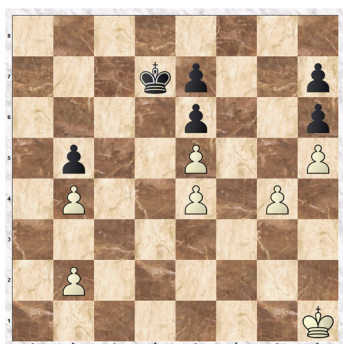
Crni je u iznudici.

**2. ... Kg7 3. Kb3 Kg8 4. Kc3 Kf8 5. Kc4 Kf7 6. Kd4 1-0**

Zamislimo da je u poziciji na dijagramu crni kralj na g8, čije je saglasno polje a1. U tom slučaju, jedini put ka remiju poslije 1. Ka2 jeste 1. ... Kh8!

### Rješenje zadatka iz treće priče

*D. Đaja (1982.)*



## Teorija saglasnih polja (4)

Written by Branko Tomic

Thursday, 30 April 2015 21:11 - Last Updated Sunday, 14 June 2015 15:44

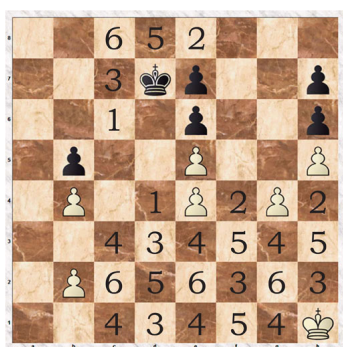
---

### *Bijeli na potezu dobija*

Najlakše je uočiti da će nastati iznudica (sa crnim na potezu) kada je bijeli kralj na d4, a crni na c6. Tada crni mora da igra Kb6, što omogućuje bijelom prodor na kraljevom krilu sa Kf4 i g5-g6.

Kada se sve to postigne, kao završna poenta ostaje dobijanje tempa sa b3.

Bez obzira što znate ideju dobitka, uvjerićete se i sami da nimalo nije lako natjerati crnog u cugcvang (iznudicu). Ovaj veoma teški zadatak možete riješiti jedino ako izradite odgovarajuću tablicu saglasnih polja:



Sada je već mnogo lakše uočiti kako treba da se kreće bijeli kralj kako bi natjerao crnog u iznudicu. Dodajmo da polje d7 treba da nosi broj 4.

### **1. Kg1!**

Samo remi daje 1. Kg2? Kc8! 2. Kf2 Kc7 3. Ke2 Kc8 4. Ke3 Kd7 5. Kf4 Ke8 6. b3 Kd7 7. g5 Ke8! 8. g6 hg6 9. hg6 Kf8 10. Kg4 Kg8! 11. Kh4 Kf8. Bijeli je bio primoran da potroši svoju "bombu" b2-b3, pa sada ne može da razmontira crnu opoziciju.

## Teorija saglasnih polja (4)

Written by Branko Tomic

Thursday, 30 April 2015 21:11 - Last Updated Sunday, 14 June 2015 15:44

---

1. ... Kd8 2. Kf1 Kd7 3. Ke1 Kc7 4. Kf2 Kc8 5. Ke2 Kc7 6. Kd3 Kd7 7. Ke3 Kc7 8. Kf4 Kd7  
9. g5 Ke8 10. g6 hg6 11. hg6 Kf8 12. Kg4 Kg8 13. Kh5 Kg7 14. b3!

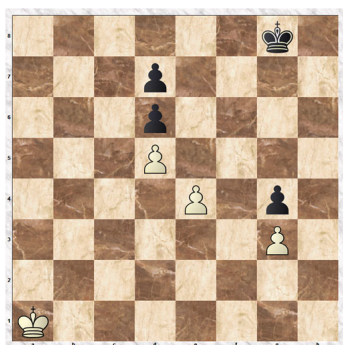
U pravo vrijeme.

14. ... Kg8 15. Kh6: Kh8 16. Kh5 Kg8 17. Kg4 Kg7 18. Kg5 Kg8 19. Kf4 Kg7 20. Ke3 1-0

Koliko muke zbog jednog tempa!

### Zadatak

*Č.D. Lokok (1892.)*



*Bijeli na potezu dobija*