

Opozycja odległa



Na fotografii obok widzimy słynną pozycję szkoleniową (z pewnością pojawiła się też wielokrotnie w grze praktycznej), której analiza pozwoli lepiej zrozumieć zagadnienie opozycji.

Wszystkie bierki przesunąłem o jedno pole w prawo w stosunku do oryginału dla pełniejszego kontrastu.

Białe nie są w stanie uratować swego pionka. Ale czy ich król, wykazując w tym momencie aktywność, może uchronić je od porażki?

Zobaczymy to na następnym slajdzie.

Opozycja odległa (cd.)



1.Kd2? (każda inna aktywność króla również przegrywa) (fig.2)

1. ... Ke4 – atakuje piona (fig.3)

2.Ke2 – zajmuje opozycję (fig.4)

2. ... K:f4 (fig.5)

Czarny król bijąc białego piona zajął jednocześnie pole kluczowe swojego piona e6.

Za chwilę czarne przesuną piona na e5, a król wykorzystując opozycję zawalczy o kolejną linię pół kluczowych.

Opozycja odległa (cd.)



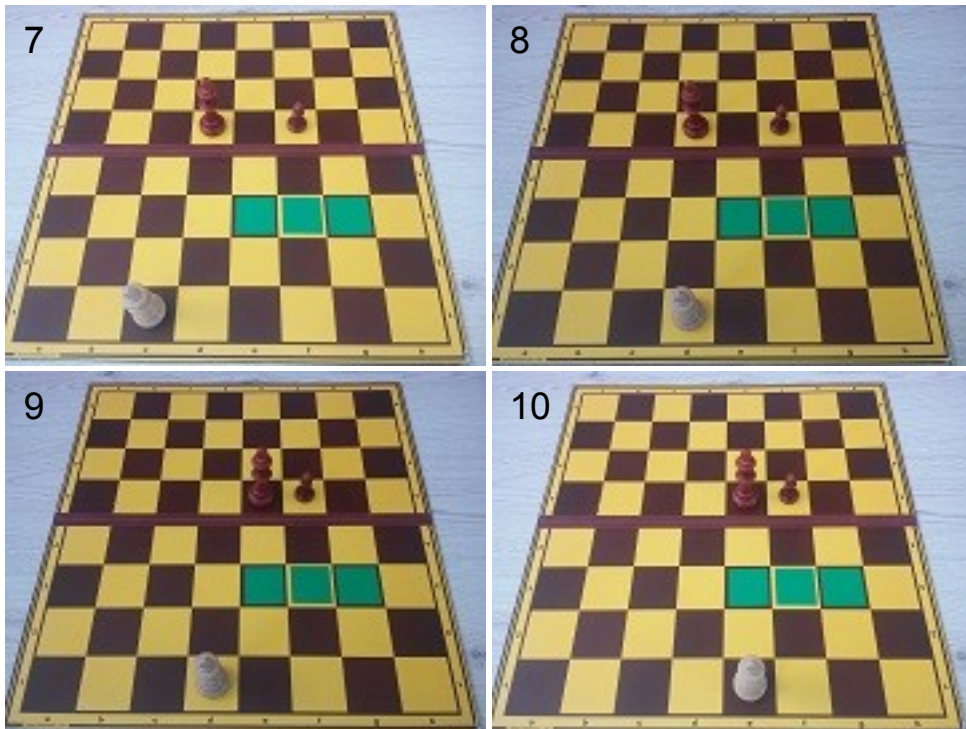
Remisuje **1.f5!**

Mamy tu do czynienia z nader częstym w praktyce szachowej przypadkiem, że bierkę, której los już jest przesądzony, umiejętnie poświęcamy aby pogorszyć pozycję przeciwnikowi.

Czarne nie mają specjalnie wyboru. Jeśli nie zbiją piona to wymiany dokonają białe. Na 1. ... e5 białe odpowiadają na dwa sposoby:

2.f6 - odciągają czarnego króla od nowo powstałej linii pół kluczowych (3. linia) lub np. 2.Kd2 - równie skutecznie niwecząc plany czarnych.

Opozycja odległa (cd.)



1. ... e:f5 – czarny pion pobił białego i pola kluczowe przesunęły się na 3. linię (fig.7). Teraz oba króle dzieli odległość dokładnie **trzech** linii. Jest to zbawienne dla białych, bo pozwala zachować **odległą opozycję**.

Na fotografiach 8 – 10 przedstawiłem dalszy przebieg gry:

2.**Kd1!** Ke5 3.**Ke1!**

Białemu królowi udało się utrzymać dystans i partii już nie przegra.

Niektórzy autorzy (m.in. A. Karpow) termin „opozycja odległa” stosują do sytuacji, w której króle dzieli odległość **pięciu** pól, a przytoczoną powyżej nazywają „opozycją (po)średnią”.

Opozycja odległa (cd.)



Fotografie 11 – 14 pokazują wszystkie poprawne i remisowe pozycje powstałe po zbliżeniu się obu króli do siebie na odległość jednego wolnego pola:

3. ... Kf4 4.Kf2! (każdy inny przegrywa)

3. ... Ke4 4.Ke2!

3. ... Kd4 4.Kd2!

W każdym przypadku biały król uzyskuje opozycję prostą (wertykalną) bliską.

Na zdjęciu nr 14 Widzimy, że białe mogą sobie pozwolić także na zagranie 4.Kf2!

Jest to tzw. **opozycja ukośna** (skośna, po diagonalu). Tutaj się sprawdza, bo również odbiera czarnemu królowi pole kluczowe oraz możliwość zajęcia opozycji prostej.

Opozycja odległa (cd.)



W niesamowicie wygodnej sytuacji są białe, jeśli w odpowiedzi na utrzymanie odległej opozycji (wspomniane 3.Ke1!) czarne zdecydują się zagrać pionem.

Położenie pierwszej linii pól kluczowych nie uległo zmianie i białe nie muszą się zastanawiać gdzie zagrać królem.

Wszystkie posunięcia gwarantują dalszą grę na remis!

Ta chwila wytchnienia nie powinna jednak uśpić czujności białych. Jeszcze nie raz w tej końcówce ich umiejętności będą wystawione na próbę.

Chyba, że ... od razu zareklamują remis.

Opozycja odległa (cd.)



Po niefortunnym 1.Kd2? Ke4 białe „rzutem na taśmę” mogą spróbować odwrócić wynik gry.
2.f5!? - poświęcenie piona skłoni czarne do decyzji: czym pobić?

Jeśli bez namysłu zbiją pionkiem: 2. ... e5?
białe są uratowane!

3.Ke2! – biały król zajął opozycję. Remis.

Opozycja odległa (dok.)



Właściwa reakcja czarnych na rozpaczliwe ofiarowanie białego piona to pobicie go **królem**
2. ... K:f5! (fig 19.)
3.Ke3 – kontrola pól kluczowych (fig. 20)
3. ... Ke5 – wytrąca białego króla z opozycji i czarne wygrywają, czarny pion przyczał się za swoim królem(fig. 21).