

Základy poézie hexašachových skladieb.

Podmienky dobrej skladby.

Aby sa o hexašachovej skladbe mohlo povedať, že je dobrá alebo podarená, musí spĺňať nasledujúce podmienky:

1. Rozmiestnenie figúrok by malo byť prirodzené, to znamená, že nemôžu odporovať situáciám, ktoré v šachovej partii môžu nastať. Nie je teda napríklad prípustné, aby pešiaci vlastnej farby stáli za základným postavením pechoty. Takýto pešiak sa v prirodzenej partii nevyskytuje.

2. Matová pozícia má byť taká, aby v nej všetky figúrky mali úlohu. V pozícii by žiadna figúrka nemala byť zbytočná, práve naopak: každá sa má zapájať do riešenia v takej miere, že po odstránení ktorejkoľvek z nich sa skladba stáva neriešiteľnou.

3. Musí byť možné dosiahnuť mat v stanovenom počte ťahov (2, 3 alebo viac), bez ohľadu na obranu súpera.

Základné pravidlo: - Obe strany sú povinné vykonať vždy svoje najlepšie a najefektívnejšie ťahy.

4. Malo by existovať len jedno riešenie. Čím tichší, bezvýznamný je prvý ťah, tým krajší a prekvapivejší bude konečný výsledok.

5. Hodnotu skladby výrazne zvyšuje čistota matu. Čistota spočíva v tom, že polia okolo napadnutého kráľa, do ktorých nemôže vstúpiť, sú blokované iba jedným spôsobom, to znamená, že všetky polia, do ktorých kráľ nemôže vstúpiť, spadajú pod kontrolu nepriateľských figúr, alebo sú obsadené vlastnou figúrkou.

Úloha nie je čistá, ak polia okolo kráľa sú ohrozené dvoma alebo viacerými útočiacimi figúrkami, prípadne ak pole je ohrozené len jednou figúrkou, ale zároveň je chránená aspoň jednou vlastnou figúrkou.

6. Základom riešenia musí byť utajená skrytá myšlienka, téma. Myšlienka je najdôležitejším faktorom, ktorý dodáva skladbe jeho noblesu. Nie korektné riešenie, robí skladbu krásnou a zaujímavou, ale dobrá téma, ktorá je v nej prezentovaná. Podstatu témy, je veľmi ťažké podrobne rozpísať. Všetko závisí od fantázie a cieľov tvorcu. Väčšinou sa to prejavuje v systéme v ktorom biela, mat dávajúca strana prekvapivo prekonáva ťažkosti, ktoré mu bránia dosiahnuť mat.

7. Ak pri riešení problému existuje viac postupov, tak takéto problémy sa nazývajú problémy s vedľajším riešením. Riešenie, v ktorom je téma najlepšie vyjadrená, sa nazýva hlavná hra.

Kedy je skladba chybná alebo nekorektná?

1. Skladba je chybná vtedy:

- ak je možné dať mat v menšom počte ťahov, ako ju zadanie diktuje.
- ak je na vyriešenie skladby potrebných viac ťahov, ako je uvedené.

2. Úloha nie je korektná:

- ak je možné riešenie dosiahnuť dvoma alebo viacerými spôsobmi.
- ak dôjde k skorému vybitiu figúry. Ak sa to stane už v prvom kroku, vždy to ide na úkor krásy.
- to isté platí, ak je prvý ťah spojený so šachom.

(Pre všetky tri prípady však existujú aj určité výnimky.)

Uvítam akékoľvek pripomienky, poznámky alebo doplnenia.

Ján Machník