

Муниципальное бюджетное образования «Детский дом творчества имени Зотова В.А.»

Шахматные термины

Методическое пособие

Пасека Марина Владимировна,
педагог дополнительного образования

Осинники 2023

Автор: **Пасека Марина Владимировна**,
педагог дополнительного образования муниципального бюджетного учреждения
дополнительного образования «Дом детского творчества имени Зотова В.А.»

Шахматная терминология.

Методическое пособие

Актуальность работы. Сегодня существует много слов, употребляемых не только в быту, но и во время некоторой деятельности. Так, кроме обычных слов, которые всем известны и которые мы слышим много раз на протяжении дня, человек использует научную, спортивную, туристическую и другие виды терминологии в зависимости от того, в какой среде он пребывает. Методическое пособие рекомендовано педагогам дополнительного образования, а также, начинающим шахматистам.

Содержание

Пояснительная записка

Шахматы придумали давно, и это развлечение не потеряло своей популярности и по сей день. Конечно, эту игру нельзя поставить в один ряд с футболом или хоккеем, но она имеет достаточное количество поклонников.

На данный момент можно с уверенностью сказать, что сражаться на доске с помощью специальных фигурок может каждый третий человек на нашей планете.

Исторические варианты шахмат.

Установлено, что шахматы в своем первоначальном варианте были игрой для четырех человек с четырьмя наборами фигур. Эта игра носила название Шатранж (на санскрите "Шатр" означает "четыре", а "анга" - "отряд").

Согласно индийскому мистицизму, "шатранж" представляет собой вселенную. Четыре стороны отображают четыре элемента: землю, воздух, огонь и воду, а также четыре времени года и четыре темперамента человека.

Наибольшее влияние на эту игру оказали, очевидно, арабы-мусульмане. Слово "шахматы" изначально происходит от персидского "шах" ("король") и арабского слова "мат" ("умер"). Вклад ранних мусульман в шахматы включает: игру вслепую, упомянутую еще в 700 году; первые турниры и квалификационные турниры; шахматные задачи "мансубы", описанные в первой книге о шахматах Аль-Адли.

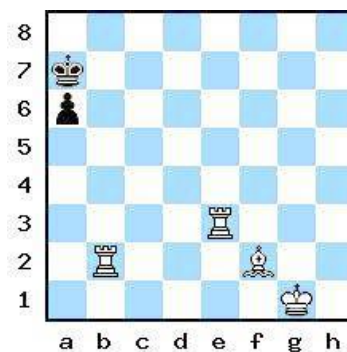
После проникновения шахмат в Европу появилось много книг, посвященных этой игре. Вероятно, одна из наиболее важных и ценных книг была написана в Средние века испанским королем Альфонсо Мудрым в 1283 году.

Шахматы прошли через историю многих культур и испытали их влияние. Надо заметить, что названия шахматных фигур слегка различаются в разных частях света; например, слона в Европе называют епископом, ферзя - королевой (древнее название - министр), коня - рыцарем (древнее название - всадник).



Но форма и правила перемещения фигур практически идентичны. Официальные правила игры в шахматы прекрасно сохранились и сегодня мало отличаются от тех, что использовались еще 1400 лет назад.

Аванпост — клетка, которая по ходу игры уже не сможет попасть под бой пешки соперника. Аванпост, защищённый пешкой игрока, становится прекрасной позицией для ладьи, контролирующей открытую вертикаль.



Батарея — две (или более) фигур, объединенная сила которых усиливает потенциал атаки (давления), например, батарея «ферзь + слон», «ладья + ферзь» и т. п.

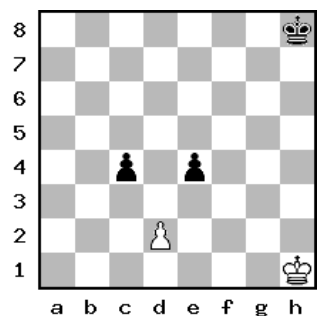
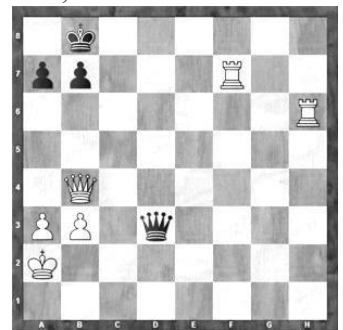
Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (как правило, пять минут каждому на всю партию, но есть блиц-контроль и по три минуты каждому и даже по минуте). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или, разумеется, получивший мат).

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (как правило, 15 минут каждому на всю партию).

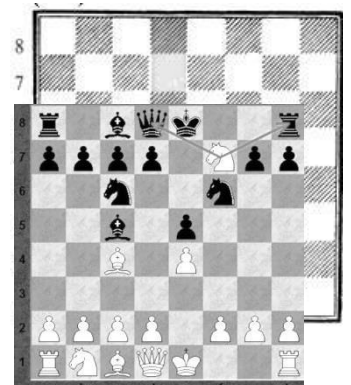
Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль f).

Вечный шах — ситуация, при которой сторона, которой объявляются шахи, не может от них никаким образом уклониться. При возникновении такой ситуации партия признается ничьей.

Взятие на проходе — Взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой «двойной ход». Возможно в том случае, когда пешка находится на 5-й (для белых пешек) или 4-й (для чёрных пешек) горизонтали и пешка противника, делая двойной ход, пересекает поле, находящееся под боем у данной пешки. Возможно только следующим за этим двойным ходом.



Вилка — ход коня или пешки, при котором под боем оказываются две и более фигуры противника.



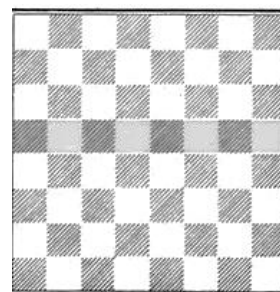
Гамбит — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.



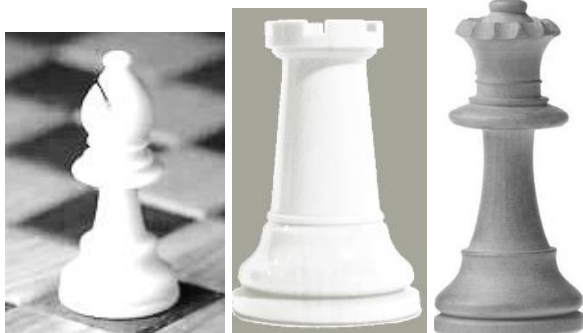
Гарде — В шахматах: нападение на ферзя (объявление «гарде» не обязательно).

Гандикап — англ., В шахматной игре состязание между многими игроками разной силы, причем сильные дают какое-либо преимущество (фору: вперед 1-2 хода, пешку или фигуру) более слабым игрокам для относительного уравнивания сил.

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом .



Дальнобойная фигура — фигура, дальность передвижения которой ограничена только размерами доски и расположением других фигур: ферзь, ладья, слон.



Дебют — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил. Дебюты можно разделить на три вида:

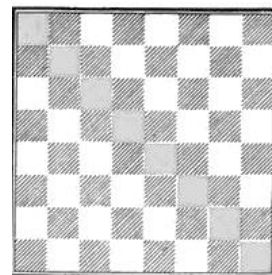
Открытые - игра начинается ходами e2-e4, e7-5;

Полуоткрытые - на ход e2-e4 чёрные отвечают любым ходом кроме e7-5;

Закрытые - белые начинают партию любым ходом кроме e2-e4.



Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.



Детский мат — мат в дебюте, который объявляют белые, сделав следующие ходы: 1.е4 2.Сс4 3.Фh5 (или Фf3) 4.Ф:f7X. Фигуры могут двигаться в разной последовательности, но основная идея — ферзь и атакуют поле f7.



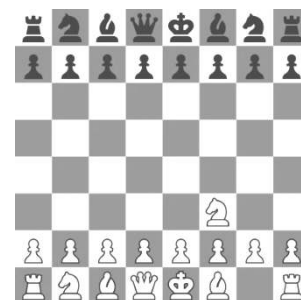
слон

Дурацкий мат — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.



Жертва — неравный размен, в результате которого выигрывается преимущество, решающее или позиционное, и, как результат — сведение партии к ничьей или объявление мата. Жертва бывает корректная, некорректная (блеф) и позиционная. Соответственно названиям определяется суть жертвы.

Закрытая игра — партия с закрытым (фиксированным) центром, огороженным цепями из пешек.



Засада — положение, когда дальнейшее движение дальнбойной фигуры перекрывается фигурой — своей или противника.



Инициатива — положение, при котором активная сторона способна навязать обороняющуюся тактику слабой, выбрать темп борьбы, осуществить подготовленную атаку.

Кингчесс — разновидность игры в шахматы, когда партия начинается с пустой доски, а фигуры выставляются в ходе игры.

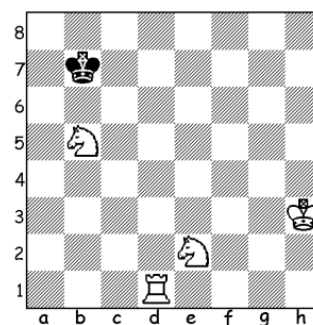
Комбинация — совокупность фиксированных ходов с жертвой.

Контргамбит — вариант дебюта, где применяется встречная жертва, с целью противодействия планам противника.



Контригра — встречная игра против слабых сторон противника.

Кооперативный мат — шахматная задача, где слабая сторона помогает сильной поставить мат.



1. ... Kpc6 2. Le1! Kpd5 3. Kpg4 Kpe4 4. Kf4×

Лавирование — позиционные маневры, когда поддерживается напряжение и неопределенность, а стороны не могут определить намерения.

Ловушка — прием борьбы, где противник опрометчиво соблазняется на «отравленные» пешку или ферзя, а в итоге получает мат.



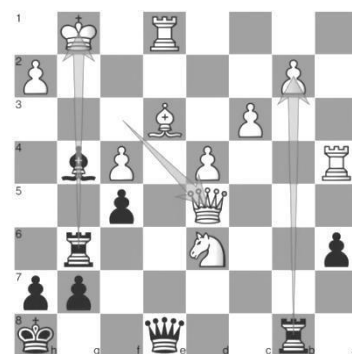
Мат — шах королю, избежать или укрыться от которого невозможно. Существует несколько разновидностей мата, которые определяются фиксированными комбинациями ходов или положением фигур.



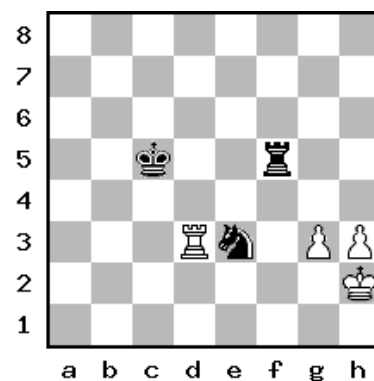
Матовая сеть — предматовое положение, когда возможные ходы для отступления закрыты собственными фигурами или находятся под контролем противника.



Миттельшпиль — середина шахматной партии.



Ничья — окончание партии, где нет победителя. Каждый игрок за ничью получает пол очка.



Нотация шахматная

— общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход — и, соответственно, поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращенной нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — черная ладья сделала ход на поле g7).

Нокаут-система — система проведения соревнования, где пары определяются жеребьевкой, а каждая партия проходит на «выбывание» проигравшего.

Открытая линия — свободная от пешек вертикаль шахматного поля.

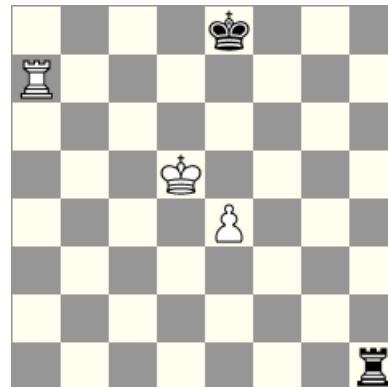


Пат — положение игры, в которой нет шаха, и возможности для совершения хода тоже нет.



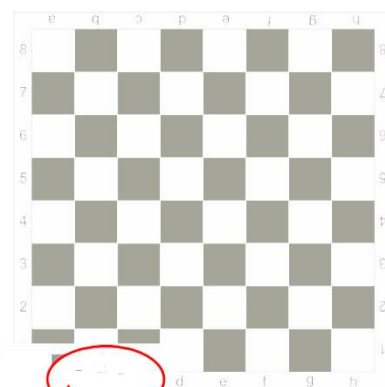
Пешка — минимальная единица шахматной армии.

Позиция — положение пешек и фигур на доске.

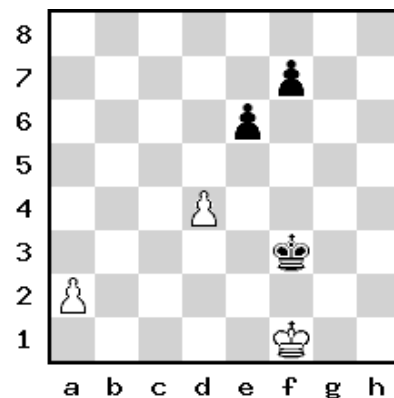


Поле — клетка шахматной доски.

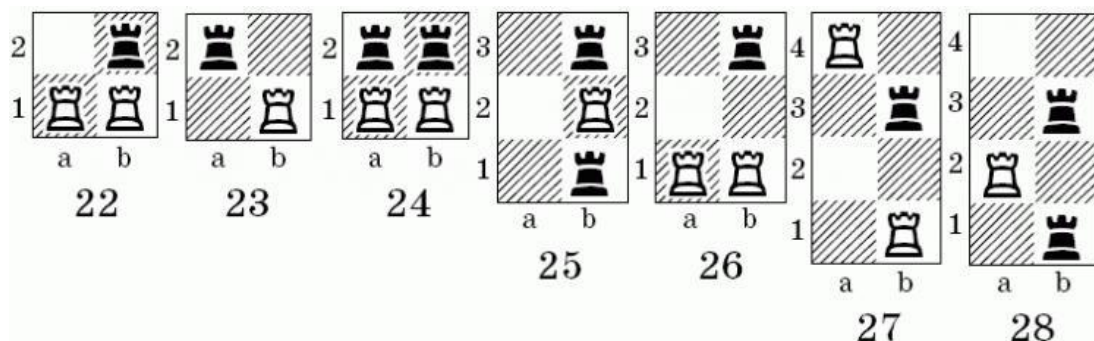
Превращение — при достижении пешки последней горизонтали доски осуществляется замена ее на любую фигуру своего цвета.



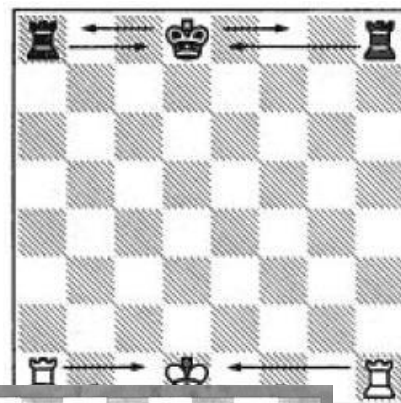
Прходная пешка — пешка, которая может свободно передвигаться до последней горизонтали.



Размен — серия ходов, когда в итоге обе стороны теряют равноценный фигуры или пешки.

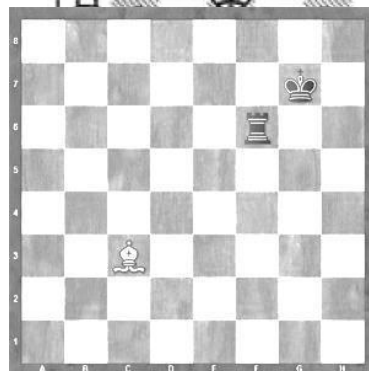


Рокировка — ход в партии, когда король перемещается королевский фланг (или ферзевой), а ладья закрывает его на поле, через которое король «перепрыгнул».



на

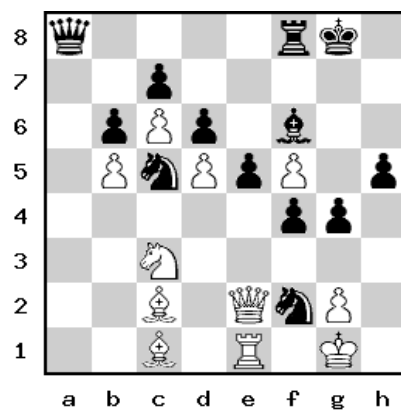
Связка — положение фигур, когда одна не может переместиться с поля из-за дальнейшей уязвимости короля.



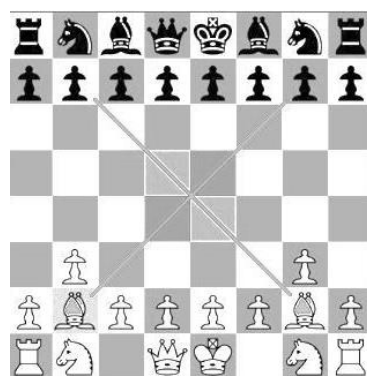
Табия — изученная дебютная позиция, после которой игроки делают собственные ходы.

Угроза — опасность со стороны противника.

Фаланга — цепь из пешек.



Фианкетто — вывод слона на большую диагональ, защищенную пешечным «домиком».

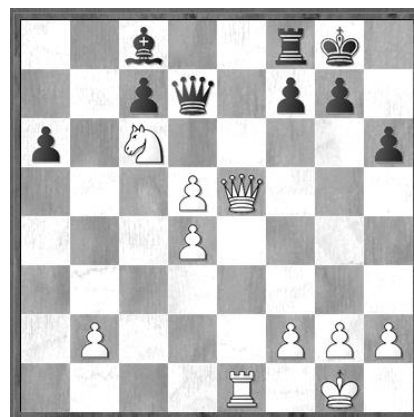


Фланг — вертикальный край доски.

Форпост — выведенная за демаркационную линию фигура, защищенная пешкой.

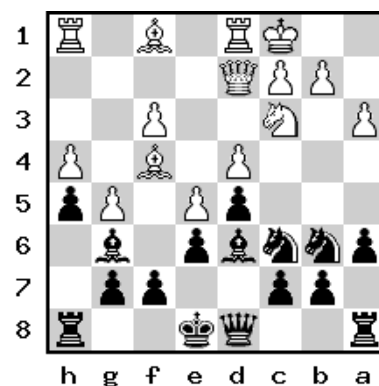


Форточка — поле для отступления короля из позиции рокировки.



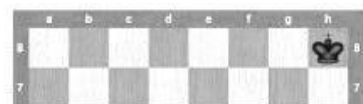
Цейтнот — состояние, когда не хватает времени на обдумывание.

Цугцванг — положение, когда нет полезных ходов.

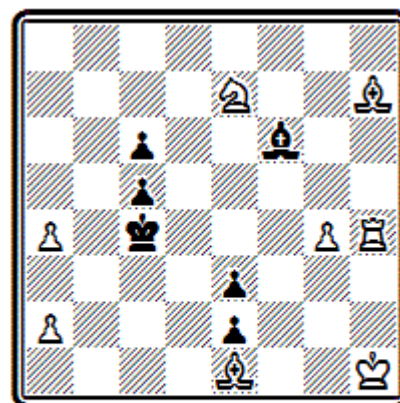


Шах — атака короля фигурой или пешкой противника. может быть двойным, когда атака короля идет со сто

Эксцельсиор — задача, при которой пешка стремится в ферзи.

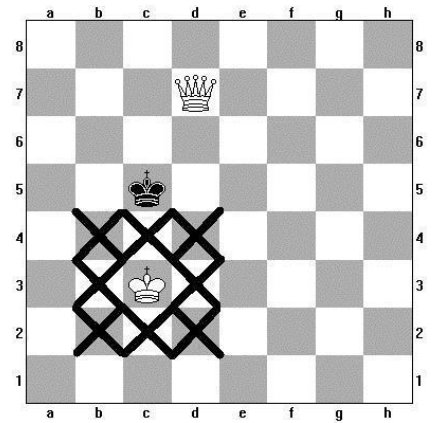


Он



6. g5+ ♖d4
7. g6 ♜d3

Эндшпиль — финальный этап партии.



Афоризмы

- Меньше поправляй, больше играй - Нгуен В.Т.
- Одна ошибка стоит одной партии - Кириченко В.Н.
- Играть надо до конца партии, а не предложить ничью - Нгуен В.Т.
- В современных шахматах красота чаще всего заключена в анализах, а блестящие удары, как правило, остаются за кулисами... - Л. Эванс.
- Одно из моих любимых примечаний: "Все фигуры участвуют в атаке!" -Б. Ларсен.
- Кто атакует, тот ищет - сказал Чигорин, кто защищается, тот находит, - возразил Стейниц.

- В чем тайна победы? - спросили у Эм. Ласкера, предугадать кризис партии, - ответил шахматный мудрец.
- Что лучше: атаковать или контратаковать? - спросили у Т. Петросяна. Лучше - выигрывать! - был ответ.
- Уметь выдержать решительную атаку и отразить нападение есть великое искусство.
- Отступая, не должно почитать еще игру проигранною, ибо может выйти случай, что оборонительная игра превратится в наступательную - А. Петров\
- Шахматы — это гимнастика для мозгов. - Блез Паскаль