

Муниципальное казенное учреждение
Дополнительного образования
«Лебяжьевская детско-юношеская спортивная школа»

Согласовано: На заседании педагогического совета Протокол № <u>1</u> от <u>03.01.2020</u>	Утверждаю: Директор МКУДО «Лебяжьевская ДЮСШ»  А.В. Никитюк Приказ № <u>4/20</u> от <u>03.01.2020</u>
---	---



**Дополнительная общеразвивающая
программа физкультурно-
спортивной направленности
«Шахматы для начинающих»**

(Стартовый уровень)

Возраст учащихся: 7-18 лет
Срок реализации: 1 год
Сурикова Светлана Сергеевна –
инструктор-методист

2020г.

СОДЕРЖАНИЕ	
1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
2. МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ	8
3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	18
4. СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И ЗАЧЕТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	25
5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ	32
5.1 КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	37

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматы для начинающих» (Далее- Программа) разработана согласно требованиям Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г.; СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования»; Приказу Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Письму Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09 3242; «Методическим рекомендациям по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)», а также другим федеральным, региональным, муниципальным законодательным актам, документам МКУДО «Лебяжьевская ДЮСШ».

В результате освоения дополнительной общеразвивающей программы «Шахматы» обучающимся при условии выполнения контрольно-переводных нормативов в дальнейшем представится возможность зачисления в группу базового уровня на 1 год обучения по виду спорта «Шахматы» на программу многолетней спортивной подготовки.

Шахматы – одна из наиболее известных, популярных и распространенных во всем мире игр. Игра в шахматы всегда считалась « игрой для умных». Чтобы играть в шахматы на достойном уровне, необходимо научиться правильно оценивать ситуацию и просчитывать партию на многие ходы вперед.

Шахматы лишены фактора везения и случайностей – все полностью зависит от игрока. Оба соперника изначально находятся в равном положении, и только продуманные ходы выводят одного из них в победители (хотя иногда партия заканчивается ничьей). Занятия шахматами направлены на всестороннее умственное развитие и способствуют совершенствованию многих необходимых в жизни морально-волевых качеств.

Направленность программы – физкультурно-спортивная
Уровень сложности содержания программы – стартовый
(ознакомительный)

Место реализации программы – 641500 Курганская обл., р.п. Лебяжье, ул. Пушкина 25. Возможна реализация программы на базе ОУ Лебяжьевского района по договору сетевого взаимодействия.

Возрастная категория обучающихся- 7-18 лет

Зачисление на дополнительную общеразвивающую программу «Шахматы для начинающих» осуществляется при условии предоставления заключения об отсутствии противопоказаний к занятиям видом спорта «шахматы»

Сроки реализации программы - 1 год.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год 72 ч.

Форма обучения по программе - очная

Наполняемость учебной группы - Минимальное количество обучающихся в группе 15 человек, максимальное – 20 человек

Цель программы – интеллектуальное развитие личности ребёнка через обучение игре в шахматы.

Задачи программы:

• Обучающие:

- познакомить с историей шахмат,
- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре
- научить решать шахматные комбинации, задачи
- и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.
- научить выбирать из множества решений единственно правильное
- научить анализировать свои ошибки и ошибки соперника
- научить самостоятельно планировать свою деятельность

• Воспитывающие:

- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом
- воспитывать трудолюбие, самостоятельность
- воспитать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.)
- научить уважать соперника.

• Развивающие:

- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности,
- ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.
-

Отличительной особенностью программы по шахматам является то, что она даёт возможность каждому ребёнку попробовать свои силы в теории и практике шахматной игры, выбрать форму занятий, максимально использовать свои возможности для дальнейшего спортивного роста.

Сроки реализации программы

Дополнительная образовательная программа по шахматам рассчитана на 1 год, 72 часа.

Формы и режим занятий

Занятия 2 раза в неделю по 1 часу

Используются индивидуальные и групповые формы работы. Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, бесед, анализируются сыгранные ребятами партии, а также разбираются партии известных шахматистов.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, и игровые занятия, турниры, игры различного типа на шахматную тематику.

Индивидуальные занятия проводятся для детей, у которых возникают трудности с усвоением программы, а так же для тех воспитанников, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

Ожидаемые результаты

В конце первого года обучения учащийся:

- имеет представление об истории и происхождении шахмат,
- знает правила игры и турнирного поведения,

- знает основы тактики и стратегии, активно применяет в своей игре тактические приемы,
- владеет фундаментальными знаниями по разыгрыванию дебюта и эндшпиля,
- умеет применять полученные теоретические знания на практике,
- умеет записывать партии,
- с удовольствием играет в шахматы,
- видит и осознает свои ошибки,
- знает нормы этикета при игре в шахматы.

Способы определения результативности программы

В течение всего учебного года идет непрерывный контроль усвоения знаний учащимися посредством следующих методов проверки:

1. Шахматные турниры.
2. Сеансы одновременной игры.
3. Конкурсы по решению шахматных задач.
4. Для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися в течение всего учебного года, проводится своего рода зачет, который включает в себя:
 - ✓ вопросы по теории и истории шахмат,
 - ✓ игру с руководителем кружка,
 - ✓ соревнование, в котором участвуют все занимающиеся.

Новизна программы. Новизна представлена в углубленном изучении отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Данные по уровню усвоения программы воспитанниками заносятся в таблицу, где основными критериями диагностики являются: знание истории шахмат и правил проведения соревнований, владение тактическими приемами и умение комбинировать, умение строить стратегические планы, знание основных принципов разыгрывания дебюта и эндшпиля, умение анализировать позиции, участие в мероприятиях, умение работать самостоятельно, соблюдение правил этикета.

Методическое обеспечение программы

1. *Описание приёмов и методов организации учебно-воспитательного процесса.*

Принципы обучения:

- принцип доступности
- принцип научности
- принцип системности
- принцип практический направленности
- валеологический принцип
- принцип опоры на ведущую деятельность.
- принцип проблемности
- принцип индивидуализации и дифференциации.

Педагогические технологии:

- Игровые технологии.
- Технология развивающего обучения.
- Информационные технологии
- Здоровьесберегающие образовательные технологии
- Инновационные образовательные технологии
- Технологии педагогического сопровождения и индивидуальной работы с обучающимися.

➤ 2. *Формы занятий.*

- изучение и усвоение нового материала (лекции, объяснение, демонстрация и т.д.);
- закрепление и совершенствование знаний, умений и навыков (повторение, обобщение, упражнения, решение задач, тренинги и др.);
- самостоятельное применение знаний, умений и навыков (самостоятельные работы, семинары, представления и др.).

3. *Формы контроля.* В течение всего учебного года идет непрерывный контроль усвоения знаний учащимися посредством следующих методов проверки:

1. Сеансы одновременной игры.
2. Конкурсы по решению шахматных задач.
3. Для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися в течение всего учебного года, проводится зачет, который включает в себя:
4. вопросы по теории и истории шахмат,
5. игру с руководителем кружка,
6. соревнование, в котором участвуют все занимающиеся.

4. *Материально-техническое обеспечение программы*

Оборудование:

- магнитная шахматная доска;
- шахматные часы – 4 шт.;
- комплекты шахматных фигур с досками – 5 шт.

3. *Дидактическое обеспечение курса.*

Карточки с задачами (шахматными комбинациями), книги, тесты на знание теории.

2. Учебно – тематический план

	Темы и виды деятельности	Количество часов			
		теоретические занятия	практические занятия	индивидуальные занятия	Итого
1.	Организационное занятие.	1			1
2.	Шахматы – спорт, наука, искусство.	3			3
3.	Правила игры.	3			3
4.	Первоначальные понятия.	2	2	1	5
5.	Тактика игры.	3	5	2	10
6.	Стратегия игры.	2	5	2	9
7.	Эндшпиль.		6	6	12
8.	Дебют.	3	5		8
9.	Конкурсы решения задач, этюдов.		5		5
10.	Сеансы одновременной игры.		5		5
11.	Соревнования.		10		10
12.	Итоговое занятие.	1			1
Всего:		18	43	11	72

Календарный учебный график
реализации дополнительной общеразвивающей
программы «Шахматы для начинающих» на _____ учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01 сентября	31 мая	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.	Организационное занятие. Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Правила техники безопасности.
2.	Шахматы – спорт, наука, искусство. Краткая история шахмат. Различные системы проведения шахматных соревнований.
3.	Правила игры. Правила турнирного поведения. Правило «тронул-ходи».
4.	Первоначальные понятия. Запись партий. Мат, ничья. Относительная ценность фигур. Практические занятия: упражнения на запоминание правил шахматной нотации, игры с ограниченным набором фигур, простейшие этюды.
5.	Тактика игры. Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.
6.	Стратегия игры. Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.
7.	Эндшпиль. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.
8.	Дебют. Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.
9.	Конкурсы решения задач, этюдов. Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.
10.	Сеансы одновременной игры. Проведение руководителем кружка сеансов одновременной игры с последующим разбором партий с кружковцами.
11.	Соревнования
12.	Итоговое занятие. Подведение итогов года. Планы на следующий год.

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Дидактические игры и задания “Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). “Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. “Диагональ”. То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. 12 Дидактические игры и задания “Волшебный мешочек”. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана. “Угадайка”. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура. “Секретная фигура”. Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме “секретной”, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”. “Угадай”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана. “Что общего?” Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.) “Большая и маленькая”. На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. Дидактические игры и задания “Мешочек”. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию. “Да и нет”. Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. “Мяч”. Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: “Ладья стоит в углу”, и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Дидактические игры и задания “Игра на уничтожение” – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. “Один в поле воин”. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми). “Лабиринт”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их. 13 “Перехитри часовых”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. “Сними часовых”. Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур. “Кратчайший путь”. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. “Захват контрольного поля”. Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. “Защита контрольного поля”. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя. “Атака неприятельской фигуры”. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. “Двойной удар”. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры. “Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. “Защита”. Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем. “Выиграй фигуру”. Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур. “Ограничение подвижности”. Это разновидность “игры на уничтожение”, но с “заминированными” полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт”, “Перехитри часовых” и т. п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей 6–7

лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания “Шах или не шах”. Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет. “Дай шах”. Требуется объявить шах неприятельскому королю. “Пять шахов”. Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю. “Защита от шаха”. Белый король должен защититься от шаха. “Мат или не мат”. Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. 14 “Первый шах”. Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах. “Рокировка”. Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические игры и задания “Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами. К концу учебного года дети должны знать: - шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; - названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры. К концу учебного года дети должны уметь: - ориентироваться на шахматной доске; - играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; - правильно помещать шахматную доску между партнерами; - правильно расставлять фигуры перед игрой; - различать горизонталь, вертикаль, диагональ; - рокировать; - объявлять шах; - ставить мат; - решать элементарные задачи на мат в один ход.

4. КОНТРОЛЬНО-ПЕРЕВОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

При переходе в группу базового уровня 1 года обучения.

1. Обучающийся обязан доигрывать шахматную партию до логического конца. Уметь записывать партию. Правильно и аккуратно пользоваться шахматными часами. Знать правила шахматной игры и турнирной дисциплины.

2. Знать историю происхождения и распространения шахмат.

3. Показать знание простейших дебютных принципов.

4. Иметь общее представление о тактике и комбинации. Уметь определять название и идеи изученных тактических приёмов.

5. Уметь ставить мат одинокому королю разными тяжёлыми фигурами. Уметь провести пешку с помощью короля. Знать правила «квадрата» и «оппозиции».

6. Участвовать в школьных турнирах.

5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ:

- 1.Программа. Автор заслуженный тренер РФ В.Е. Гогенищев;
- 2.«Шахматный кружок в школе и летнем лагере». Составитель А.Н.Костьев, М. «Физкультура и спорт», 2001 г.
- 3.«Учебник шахматной игры для начинающих». Нестерова Д.В. М. РИПОЛ классик, 2006 г.
- 4.«Шахматный букварь». И Весела, И. Веселы. 1983 г.
- 5.«Шахматный самоучитель». Авербах Ю., Бейлин М.– М.: Советская Россия, 1970 г.

Дополнительная электронная литература:

шахматы:

- Блох М. 1200 комбинаций. – М.: РППО “Росбланкиздат”, 1992.
- Бобби Фишер учит играть в шахматы. – Киев: Здоровья, 1991.
- Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. – М.: ФиС, 1980, 1982.
- Горенштейн Р. Подарок юному шахматисту. – М.: ТОО “Синтез”, АО “Марвик-М”, 1994.
- Журавлев Н. Шаг за шагом. – М.: ФиС, 1986.
- Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. – Киев: Радянська школа, 1986.
- Каган И. В ваших руках короли. – Петрозаводск: Карелия, 1986.
- Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. – М.: ФиС, 1983.
- Костьев А. Уроки шахмат. – М.: ФиС, 1984.
- Костьев А. Учителю о шахматах. – М.: Просвещение, 1986.
- Нейштадт Я. Шахматный практикум. – М.: ФиС, 1980.
- Нимцович А. Моя система. – М.: ФиС, 1984.
- Новотельнов Н. Знакомьтесь, шахматы. – М.: ФиС, 1981.
- Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
- Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
- Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.

Календарно-тематический план первый год обучения

(2 часа в неделю – 36 недель, всего 72 часа)

Глава №	Занятия п/п №	Название темы	Кол-во занятий	Кол. час.	Время провед.
1.	1.1.	Введение в мир шахмат	1	2	сентябрь
2.		Шахматная доска	5	10	
	2.1.	Белые и черные поля		2	
	2.2.	Горизонтали		2	
	2.3.	Вертикали		2	
	2.4.	Диагонали		2	
	2.5.	Центр		2	
3.		Шахматные фигуры	2	4	
	3.1.	Белые и черные фигуры		2	октябрь
	3.2.	Начальное положение фигур		2	
4.		Шахматная фигура – ладья	2	4	
	4.1.	Белая ладья. Ход ладьи		2	
	4.2.	Упражнения для белой ладьи		2	
5.		Шахматная фигура – слон	3	6	
	5.1.	Белый слон. Ход слона		2	ноябрь
	5.2.	Упражнения для белого слона		2	
	5.3.	Ладья против слона		2	
6.		Шахматная фигура – ферзь	3	6	
	6.1.	Белый ферзь. Ход ферзя		2	декабрь
	6.2.	Промежуточная аттестация проверочная работа «Шахматные фигуры-1»		2	
	6.3.	Ферзь против ладьи, слона		2	
7.		Шахматная фигура – белый конь	3	6	
	7.1.	Белый конь. Ход коня		2	январь
	7.2.	Упражнения для белого коня (простые)		2	
	7.3.	Конь против слона, ладьи, ферзя		2	
8.		Шахматная фигура – белая пешка	4	8	
	8.1.	Белая пешка. Ход пешки		2	февраль
	8.2.	Белая пешка. Превращение пешки		2	
	8.3.	Упражнения для белой пешки		2	
	8.4.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня		2	
9.		Шахматная фигура – белый король	3	6	
	9.1.	Белый король. Ход короля		2	март
	9.2.	Упражнения для белого короля		2	
	9.3.	Король против других фигур		2	
10.		Шах	3	6	
	10.1.	Шах		2	
	10.2.	Шах		2	
	10.3.	Шах или не шах		2	апрель
11.		Мат	3	6	
	11.1.	Мат		2	
	11.2.	Мат или шах		2	
12.	12.1	Промежуточная аттестация проверочная	1	2	

		работа «Шахматные фигуры-2»			
13.	13.1	Рокировка	1	2	май
14.	14.1.	Шахматная партия. Короткие партии	1	2	
	14.2.	Итоговая аттестация проверочная работа	1	2	
		Всего	36	72	

Глоссарий (понятийный аппарат)

А

- **Аванпост**—это поле шахматной доски, которое в пределах данной партии уже никогда не окажется под боем пешки соперника. Аванпост, который находится под защитой собственной пешки – это отличное место для ладьи, расположившейся на открытой вертикали.
- **Автомат шахматный** – название, которое описывает группу устройств, которыми пользовались в своих практиках иллюзионисты. Публика видела, как партию ведет невидимый игрок, но на самом деле фокусник всего лишь передвигал фигуры по доске с помощью специальных рычагов. Автомат не являлся аппаратом, играющим самостоятельно, но в дальнейшем такие приборы стали полезными для науки в качестве прообраза шахматных компьютеров.
- **Адванс** (продвинутые шахматы) – разновидность шахматной игры, во время которой допустимо использование помощи компьютерных шахматных программ. Название происходит от английского словосочетания «Advancedchess».
- **«Армагеддон»** -это финальная блиц-партия между двумя соперниками (чаще всего играется на тай-брейке чемпионского матча). Правила такой партии несколько изменены и имеют необычный формат: белым даётся 5 минут на партию, а черным только 4. Однако первых устраивает лишь победа, в то время как черным для получения титула достаточно отстоять ничью.
- **Атака** – термин имеет два значения. В тактическом плане означает нападение на какую-либо фигуру соперника. В стратегии имеется ввиду наступление на каком-либо фланге (либо на всей доске).
- **Атакёр** – игрок, который приемлет острую атакующую манеру игры.

Б

- **Батарея** – несколько шахматных фигур, имеющих одинаковое направление движения, которые объединяются, усиливая атакующий потенциал наступления. Например, чаще всего батареями называют связки фигур «ладья + ладья», «ферзь + слон», «ферзь + ладья».
- **Баранка** – проигрыш, ноль в итоговой турнирной таблице.
- **Белопольник**– слон, передвигающийся по белым полям.
- **Белоцветчик**– шахматист, играющий белыми значительно сильнее чем чёрными.
- **Бешеная фигура** – фигура, которую неоднократно приносят в жертву для достижения пата. Чаще всего таковой является ладья.
- **Блиц** – синоним быстрых шахмат. В соревнованиях по блицу дается ограниченное время на размышление о том, какой ход нужно сделать. Как правило, в блице каждому шахматисту отводится всего 5 минут на всю партию, хотя есть и такие виды быстрых шахмат, где это время сокращено до 3, а то и 1 минуты. Проигравшим становится тот, кому был поставлен мат, кто сделает невозможный ход или же потратит все свое время.
- **Блицор**– игрок, сильной стороной которого является игра в быстрые шахматы (блиц).
- **Блокада** –тактика, которая ограничивает диапазон передвижения шахматных фигур соперника.
- **Блокер**–фигура, которая блокирует передвижения пешки противника.
- **Бомба** –новое решение, которое меняет оценку общеизвестного устоявшегося варианта дебюта.
- **Быстрые шахматы** (рапид) – партия, в течении которой игроки имеют уменьшенный лимит времени на обдумывание ходов (обычно, от 25 до 30 минут).

В

- **Вертикаль** – восемь полей шахматной доски, которые имеют один и тот же буквенный индекс (a, b, c, d, e, f, g, h).
- **Вечный шаг** – позиция, в которой один из игроков (как правило, имеющий лучшую позицию) не может противостоять серии постоянно повторяющихся шахов от одной или различных фигур противника. При таком раскладе партия завершается с ничейным результатом после троекратного повторения ситуации.
- **Взятие на проходе** – взятие пешки соперника, которая делая двойной ход вперёд (на четвёртую горизонталь для белых и на пятую для чёрных) проходит поле, которое находится под ударом вражеской пешки (третья горизонталь для белых и шестая для чёрных).
- **Шахматный вестник** – петербургский ежемесячный журнал, который выпускался с июля 1885 по январь 1887, посвященный шахматам. Основным издателем журнала был М. Чигорин, который считал, что «Шахматный вестник» должен быть преемником «Шахматного листка». Целью создания такого журнала было распространение знаний о шахматной игре по всей России, а также объединение всех поклонников игры и самих шахматистов. С января 1913 по октябрь 1916 выпускалась двухнедельная версия журнала.
- **Вилка** – шахматный ход, в результате которого под боем находятся две или более фигуры соперника.
- **Висячие пешки** – две связанные пешки, расположенные в центре, у которых отсутствует поддержка соседних пешек.
- **Вскрытый шаг** (вскрышка) – нападение на короля, при котором одна шахматная фигура в процессе хода открывает линию другой фигуре, объявляющей шаг.
- **Выжидательный ход** – ход, призванный принудить противника к совершению каких-либо стратегических действий, при этом не несущий какой-либо важности для течения игры. Выжидательный ход не меняет кардинально ситуацию на доске и делается для того, чтобы в большей мере раскрыть намерения противника.
- **Вынести в одну калитку** – уверенная победа над соперником.

Г

- **Гамбит** – одна из вариаций дебюта, когда в жертву приносится фигура или пешка для получения преимущества в развитии.
- **Гарде** (с французского «берегитесь») – нападение на ферзя. Это понятие устаревшее и в настоящее время не используется.
- **Гандикап** – соревнование между шахматистами, которые имеют разные уровни владения игрой в шахматы. Более слабым игрокам с целью уравнивания сил дается определенная фора от более сильных: дополнительные ходы, пешки или другие фигуры.
- **Голый король** – король, который находится без защиты других фигур.
- **Горизонталь** – линия полей шахматной доски, которая имеет один и тот же цифровой индекс (с первой по восьмую).
- **Гроб** (жбан, труба, безнадёга, ящик) – очень сложная ситуация в партии. Выигрыш или ничья в такой позиции крайне маловероятны.
- **Гудини** (Houdini) – один из сильнейших шахматных движков в мире, который смог обыграть действующего чемпиона среди компьютерных программ – Рыбку (Rybka).

Д

- **Дальнобойная фигура** – слон, ладья и ферзь.
- **Дармовой заезд** – опасная атака без жертв фигур или же удобная позиция без элементов риска.
- **Дух слонов преимущество** – позиция, в которой один из игроков имеет на поле двух слонов, а второй – двух коней (либо же коня и слона). Особенную важность данное

преимущество набирает в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет добиться преимущества.

- **Движок** – это программа, которая может увеличить силу любой шахматной оболочки во много раз. Движок необходимо устанавливать (встраивать) на определенную оболочку. Из известных движков можно назвать такие программы, как «Рыбка», «Шредер», «Фриц» и другие.
 - **Дебют** – начало шахматного поединка. Главная задача дебюта – скорейшее развитие фигур.
 - **Демаркационная линия** – условная линия, которая визуальнo разделяет шахматную доску на две равные части; проводится между четвертой и пятой горизонтальными линиями.
 - **Диагональ** – клетки шахматного поля, которые имеют один цвет и расположены в одну линию.
 - **Детский мат** – мат в начале игры, которые очень часто случаются с начинающими (детьми). Этот мат объявляется двумя фигурами – слоном и ферзем на поле f2(f7 для черных).
 - **Доминанция** – положение в игре, когда один из шахматистов имеет весомое преимущество, которое заключается в абсолютном контроле над ключевыми полями, как и над всем игровым пространством доски.
 - **Доплывать** – специально нацелиться на ничейный результат на весь оставшийся турнир, при этом игрок должен обладать хорошим запасом очков, чтобы не упустить положительный результат.
 - **Доска шахматная** – поле, состоящее из 64 квадратов (8x8), которые располагаются попеременно: темные квадраты чередуются со светлыми. Темные клетки называют черными полями, светлые, соответственно, белыми. Во время игры доску разворачивают так, чтобы слева от игрока находилось темное поле.
 - **Дракон** – один из розыгрышей сицилианской защиты. Своё название дебют получил из-за того, что пешки черных напоминают дракона.
 - **Дурацкий мат** – самый быстрый мат, который только возможен. Получить его можно лишь специально сделав дурацкие ходы (f4 и g4).
 - **Дыра** – ослабленное поле шахматной доски.
 - **Длинная рокировка** – кроме общепризнанного значения, может иметь и скрытый смысл – три поражения кряду (возникло от номенклатурного обозначения 0-0-0).
 - **Дрова** (дровишки) – откровенные слабые пешки.
- Ё
- **Ёж** – пешечная структура, в которой игрок строит их по третьей (либо шестой для черных) горизонтали. Может возникать во многих вариантах дебютов.
- Ж
- **Жертва** – неравноценный размен фигур. Подразумевает, что вы можете отдать легкую фигуру и получить необходимое преимущество в партии. В некоторых случаях, так можно получить контроль над нужными позициями.
 - **Жертва корректная** – данный вариант жертвы обоснован и предполагает равноценный обмен фигуры на другую или хорошую позицию.
 - **Жертва некорректная** – ситуация, когда ставка делается на возможные ошибки соперника, недостаток времени или другие варианты.
 - **Жертва позиционная** – случай, когда потеря фигуры или клетки не требует немедленного восстановления позиций, то есть предполагается получение позиционных преимуществ в дальнейшем.

- **Задача шахматная** – шахматная композиция, которая имеет всего один возможный путь решения. Существуют шахматные задачи в два, три и больше ходов (многоходовки). В зависимости от типа задачи предполагается то, сколько ходов нужно сделать для того, чтобы поставить мат заведомо более слабой стороне.
- **Забор** – цепь из пешек.
- **Задвижка** – жертва фигуры, которая создаёт угрозу для объявления спёртого мата.
- **Закрытая игра** – поединок, при котором цент шахматной доски является закрытым пешечными цепями. Основные особенности такой игры – позиционные манёвры, перегруппировка фигур с фланга на фланг, попытки найти слабые места в расположении противника. После вскрытия игры поединок переходит к активной фазе (прорыв, жертва и т.д.).
- **Закреть (похоронить) вариант** – опровергнуть дебютный вариант, который ранее считался корректным.
- **Засада** – положение на доске, при котором дальнобойная фигура находится за фигур (своей или чужой). Влияние такой фигуры действует только после перемещения той, которая стоит перед ней.
- **Заснуть** – задуматься в течение продолжительного времени.
- **Звон** – разговоры во время игры в блиц.
- **Зевок** – так профессионалы называют серьёзную ошибку, которая чаще всего приводит к потере шахматной фигуры и может повлечь за собой даже проигрыш партии.
- **Зрение комбинационное** – способность игрока замечать возможности, которые скрывает определенная позиция, наперед предполагая то, какие жертвы следует сделать, чтобы получить тактическое преимущество.

И

- **Игра вслепую** – разновидность шахматного показательного выступления, во время которого игроки, не глядя на доску, совершают свои ходы. Последнее время игра вслепую также стала частью некоторых международных турниров по шахматам (например, «Амбертурнир»). Во время этого турнира игроки имеют право пользоваться изображением пустой шахматной доски на дисплее компьютера.
- **Игра на два результата** – позиция, при которой стабильное преимущество одного из соперников практически исключает возможность поражения.
- **Игра на три результата** – внезапная ситуация, в ходе развития которой возможно получить абсолютно непредвиденный финал.
- **Играть руками** – проводить игру в автоматическом режиме, совершая ходы, которые просто напрашиваются в ходе партии.
- **Играть с листа** – играть незнакомую дебютную схему, без домашней подготовки.
- **Изолятор** – **изолированная пешка** – это пешка, которая не имеет поддержки других пешек на соседних вертикалях.
- **Инициатива** – возможность активного игрока влиять на темп и стиль игры защищающейся пассивной стороны. Инициатива помогает навязать определенные игровые действия.
- **Испанка** – испанский дебют. Партия разыгрывается так: e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5
- **Испортить прическу** – повредить целостность пешечной цепи.
- **Итальянка** – итальянский дебют. Партия разыгрывается так: e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4

Вс5.

К

- **Капкан** – ловушка, которая приводит к потере более сильной фигуры.
- **Катать** – пытаться достичь победы независимо от позиции.
- **Качка** – качество – отличие лёгкой фигуры от ладьи.
- **Китайская ничья** – закончить игру, смёв все фигуры с доски.

- **Качество** – разница, которая отделяет ладью от коня или слона; выиграть или проиграть качество означает обменять ладью на лёгкую фигуру (или наоборот).
 - **Квалификация шахматная** – официальная градация, которая создана для возможности демонстрации силы шахматиста в игре. Зафиксировать шахматную квалификацию можно с помощью специальных званий. Разряд по шахматам может получить не только игрок, но и шахматный композитор.
 - **Кингчесс** – определенный вид шахмат, основным смыслом которого является пустое поле в момент начала игры. В ходе игры каждый из шахматистов последовательно ставит фигуры на поле.
 - **Классика** – это шахматная партия, в ходе которой осуществляется стандартный учет времени, она отличается от блица или быстрого расклада шахмат.
 - **Клиент** – партнер по игре в шахматы, у которого вы всегда можете выиграть.
 - **Комбинация** – определение этого понятия дал еще Ботвинник, подразумевая под термином усиленный вариант игры с жертвой.
 - **Комбинат** – удачная комбинация.
 - **Комбинатор** – шахматист, который умело управляется с различными комбинациями в ходе игры.
 - **Комодо** – так называется одна из мощнейших компьютерных программ, помогающая анализировать шахматный поединок.
 - **Коновал** – шахматист, успешно играющий конем. Ярким примером носителя подобного звания является Топалов в партии с Крамником.
 - **Контргамбит** – одна из видов начальной стадии в шахматах, когда игрок, как и противник, жертвует фигурой, чтобы противостоять действиям соперника.
 - **Контригра** – партия, в которой можно осуществить действия, направленные на атаку слабостей соперника.
 - **Конь Каспарова** – это фигура коня черного цвета, размещенная на клетке d
 - **Конь Тарраша** – это фигура коня, которая размещается на крае игрового поля.
 - **Король Стейница** – когда фигура короля активизируется в середине игры.
 - **Кооперативный мат** – это определенный тип задачи, в результате которой нужно получить мат при помощи своего же содействия.
 - **Короткая рокировка** – данное понятие имеет второй смысл, менее распространенный, и подразумевает два проигрыша подряд.
 - **Крепость** – один из видов ничейной позиции в конце партии, когда сильнейший игрок не может победить даже в случае наличия значительного перевеса.
 - **Круговик** – система групповой турнирной игры, которая предусматривает то, что четное (как правило) количество игроков сыграет друг с другом один или несколько кругов.
 - **Криттер (Critic)** – один из самых сильных аналитических шахматных модулей.
- Л
- **Лавирование** – метод игры, когда держишь соперника в напряжении, до самого окончания партии не показывая своих истинных намерений.
 - **Ладейник** – окончание партии, в котором главную роль играют ладьи.
 - **«Ласкеровская компенсация»** – компенсация за ферзя, которая состоит из ладьи, лёгкой фигуры (чаще всего слона) и пешки. Понятие было образовано благодаря фамилии известного шахматиста Ласкера, который многократно успешно проводил подобный размер.
 - **Легкая партия** – игра, проходящая не в чемпионате или турнире.
 - **Ловушка** – прием борьбы, цель которого – вынудить противника поверить в мнимую опрометчивость игрока и убить пешку, ферзя или другую его фигуру, что на самом деле и есть ловушкой. Игрок рассчитывает, что, поймавшись на такую наживку, противник упустит из виду угрожающий мат или серьезные потери.
 - **Лошадь** – шахматная фигура – конь.

М

- **Маленькое качество**—так в шахматной среде принято называть преимущество двух слонов. По Таррашу – отличие слона от коня; обмен слона на коня.
- **Мат**—позиция, в которой шахматный король находится под шахом и не имеет возможности избежать его.
- **Мат Легалья**—матовая ситуация, при которой ферзь приносится в жертву. Мат ставится тремя лёгкими фигурами. На практике осуществляется так: e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 Cg4 4.Kc3 h6 5.K:e5! C:d1?? 6.C:f7+ Кре7 7.Kd5x. Впервые такой мат поставил Керимор Сир Де Легаль в Париже в 1787 году. Его имя и носит данная комбинация.
- **Мат линейный**—мат на двух соседних крайних горизонталях или вертикалях, который ставится с помощью двух тяжелых фигур (ладьи и ферзь).
- **Мат спёртый**—мат королю, который не имеет возможности передвигаться в одном или нескольких направлениях из-за собственных фигур и пешек.
- **Мат эполетный**—мат, который ставится ферзем. При этом король соперника с обеих сторон ограничен собственными ладьями (эполетами). Пример такого мата – белый ферзь стоит на с6, чёрный король на с8, черные ладьи располагаются на b8 и d.
- **Матешник** (матец, композитор Матецкий) – мат! Матильда, Матильда Петровна – красивый неожиданный мат.
- **Матовая сеть** – позиция, при которой король более слабой стороны не имеет возможность сделать ход, потому как все потенциальные клетки для отступления перекрыты своими же фигурами или находятся под ударом.
- **Материал** – пешки и фигуры, которыми распоряжается игрок во время шахматной партии. Владение лишним материалом предполагает преимущество. Сознательная жертва материала для обеспечения преимущества – комбинация.
- **Матовала** – игрок, который любит и умеет играть на мат в любой позиции.
- **Матч** – форма соревнований в шахматном спорте, когда два игрока играют между собой определенное количество партий до момента выявления победителя. Как правило, число партий составляет 6, 12, 24 или 48, но может быть и более. Такая система широко распространена на отборочных турах претендентов, а также чемпионатах за мировое первенство. Победителем считается тот шахматист, который набрал большее количество очков.
- **Мельница** – чередование шахов и вскрытых шахов, которые объявляет атакующая сторона. Именно эта типовая комбинация в 1925 году прославила Карлоса Торре, мексиканского шахматиста, на соревнованиях в Москве. Торре разыгрывал партию с Эм. Ласкером.
- **Миниатюра** – существует два толкования данного термина. Первое: игра, которая уже выиграна в самом начале. Второе: задание в ходе шахматной партии, которое нужно совершить, используя только определенное количество фигур.
- **Миттельшпиль** – середина шахматного поединка, которая идёт сразу за фазой дебюта. Многочисленные размены фигур в дебюте могут создать ситуацию, когда игра из дебюта переходит в фазу эндшпиля.
- **Мишень**—поле шахматной доски или фигура, стоящая на нём, которые являются главной целью атаки или комбинации.

Н

- **Ничья**—результат шахматного поединка, в котором победитель не был выявлен. В таком случае каждый из игроков получает по пол очка.
- **Навес** – взятие.
- **Насиловать позицию** – совершать ход, несмотря на сложившиеся требования позиции. К примеру, пытаться выиграть в той ситуации, где по логике нужно совершать оборонительные действия.

- **Начальное положение** – расстановка фигур на шахматном поле перед началом партии.
- **Не выйти из дебюта** – закончить дебют с проигрышной позицией.
- **Ничья в кармане** – игра без риска проиграть – с гарантированной ничьей в случае необходимости.
- **Новинка** – новая схема розыгрыша уже известного ранее дебюта (табии).
- **Нокаут-система** – принцип игры, широко распространенный на шахматных соревнованиях разного уровня. Даже чемпионаты за мировое первенство могут проводиться по нокаут-системе. Суть состоит в том, чтобы в следующий тур проходил победитель из каждой пары, которого определили во время жеребьевки. Сначала шахматисты играют классические партии, потом, если не удалось определить победителя, в рапид, а если даже он не определили победителя, то тогда шахматисты играют в блиц. Если даже спустя все эти партии так и не удалось определить победителя, то играется еще одна партия – армагедон. В этой партии путем жеребьевки одной стороне выпадет 4, а другой 5 минут на размышления. В случае завершения армагедона ничьей, победу присуждают тому игроку, который имел меньше времени на размышления. Если же один из игроков одержал победу, то его результат заносится в турнирную таблицу.
- **Нотация шахматная** – общепризнанная система символьных обозначений, которая применяется при записи ходов шахматной партии или какой-либо позиции. Дополненная нотация представляет собой обозначение клетки шахматной доски, на котором стоит передвигаемая фигура и поле, на которое фигура смещается (например, запись 23 Kh3-g1 означает, что конь белых с поля h3 был перемещён на поле g1). Сокращённая нотация предполагает указание лишь фигуры и поля, на которое эта фигура ставится (например, 48 ... Фd2 означает, что черный ферзь сделал ход на d2). Существует буквенная и цифровая нотации. Последний вариант чаще всего используется при играх по переписке.
- О
- **«Обезьянья игра»** – так называется последовательность ходов в партии, когда один из игроков идентично повторяет ходы соперника.
- **Обдернуться** – совершить ошибочный ход.
- **Обжорный ряд** – так называется седьмая про счет горизонталь, если ее атакует ладья соперника и начинает выбивать из игры пешки.
- **Огребание люлей** – это событие, которое полностью противоположно раздаче люлей.
- **Окучить** – этот термин подразумевает постепенное, иногда медленное, окружение соперника со всех сторон и уничтожение.
- **Отжарить** – выиграть с большим преимуществом.
- **Откладывание партии** – случай, когда партия приостанавливается с возможностью продолжения поединка. В этом случае игрок, чей ход следующий, может записать свою комбинацию и запечатать в конверт. Следует отметить, что такая партия может быть проанализирована, но помощь сторонних специалистов полностью исключена. Такая процедура использовалась до того момента, пока компьютерные программы не стали слишком распространенными. Сегодня предполагается, что если партия началась в один день, в этот же день она и закончится.
- **Открытая игра** – тактика, которая позволяет использовать в основном тактические средства, применяя ходы на открытых линиях, использование практической дальнбойности определенных фигур.
- **Открытая линия** – целая вертикаль, линия, на которой нет ни одной пешки.
- **Открытые дебюты** – это момент в игре, возникающий в случае совершения ходов e4 и e5. Такая тактика может привести к открытой игре фигурами.
- **Отравленная пешка** – игровая пешка, защищенная скрытым образом. Если ее взять, то можно сильно подставить свои позиции под атаку соперника.

- **Отсталая пешка** – пешка, которая не в состоянии занять клетку по вертикали, соседствующую с другой пешкой.

П

- **Пат** – ситуация в шахматах, когда одна сторона не может сделать ни одного хода, но мат ей так и не объявлен.
- **Первая линия** – самый оптимальный игровой вариант, который предлагает шахматная программа для обеих шахматных сторон.
- **Пешка** – боевая единица шахматной игры, с помощью которой можно измерить силу той или иной фигуры (легкая фигура – три пешки, ладья – пять пешек и так далее).
- **Пешечник** – окончание, разыгрываемое пешкой.
- **План игры** – определенная стратегия, которую вырабатывает игрок, анализируя динамические изменения в начале игры, необходимости перестановки и перегруппировки фигур на поле, целесообразность тех или иных ходов. План игры, как правило, включает определенные намерения на все части игры: дебют, середину и эндшпиль.
- **Пластуны** – пешки, которые стремятся стать ферзями, двигаясь на разных флангах поля.
- **Плотный ход** – ход, который имеет повышенный запас прочности. Обычно такой ход улучшает защиту других фигур.
- **Поддавки (шахмат.)** – игра, в которой один из игроков разрешает одержать над собой победу, отдавая под бой все фигуры и короля.
- **Подкрутить позицию** – ход, который делается для того, чтобы усложнить игру. При этом он может быть неочевидным или даже показаться неудачным. Такая тактика применяется в блице или при серьезной партии в цейтноте соперника.
- **Поднять ход (идею)** – найти в позиции не очевидное, нетривиальное решение.
- **Поза** – позиция.
- **Позиция** – положение фигур на поле во время игры или же в контексте шахматного этюда. Умение критически оценивать позиции на поле позволяют игроку одержать победу в игре.
- **Полтинник** – случай, когда игрок набрал половину возможных очков на турнире.
- **«Слабое» поле** – место в позиции одного из игроков, которое особенно подвержено атаке.
- **Полуход** – минимальная единица измерения позиции на шахматной доске, которая состоит из одного хода белых или черных фигур. При записи на бумаге каждый ход записывается как комбинация из двух полуходов.
- **Поплыть** – растеряться в ходе игры, перестать замечать логические связи партии.
- **Похоронить вариант** – отказаться от использования какого-то заведомо правильного варианта в дебютной игре. Этот же термин употребляют для обозначения доведения анализа до категоричной оценки в пользу одной из сторон.
- **Превращение** – термин, обозначающий, что при доходе пешки до противоположного края поля она имеет возможность перевоплотиться в любую фигуру, кроме короля.
- **Превращение «слабое»** – случай, когда по достижению конца поля пешкой, игрок выбирает в качестве замены не ферзя, как обыкновенно, а более слабую фигуру, которая может оказаться очень сильной в данной ситуации.
- **Прихватить соперника в дебюте** – занять выигрышное положение в партии уже в самом начале игры.
- **Провисать** – терять защиту своих фигур.
- **Промежуток** – непредвиденный ход в промежутке между определяющими ход партии движениями фигур, часто кажется форсированным.
- **Программа шахматная** – программное обеспечение, которое устанавливается на компьютер или портативное устройство. Данные программы могут оценивать ситуацию на

поле и предлагать оптимальные варианты ходов в каждой конкретной ситуации. Такие программы могут быть использованы при подготовке к чемпионатам даже мирового масштаба, потому как лучшие из них («Рыбка», «Фриц» и другие) играют на уровне мировых гроссмейстеров.

- **Промежуток** – промежуточный ход – неожиданная вставка в вариант, который изначально казался форсированным.
 - **Промежуточный ход** – ход, который не несет очевидной выгоды, но может подарить игроку значительное тактическое преимущество. Например, часто, вместо того, чтобы быть фигурой, делается промежуточный шах, вынуждающий короля противника менять позицию на более неудачную.
 - **Пространство** – фундаментальное понятие шахматной игры, которое указывает на то, сколько места на поле отвоевал для себя игрок. Пространство так же важно, как время и игровая инициатива. Наличие пространства – это возможность реализовать любую стратегию.
 - **Профилактика** – меры, которые игрок принимает для того, чтобы предупредить появление угроз своим фигурам.
 - **Проходимец** – проходная пешка.
 - **Проходная пешка** – пешка, перед которой или в радиусе ходов которой нет пешки другого игрока.
 - **Преимущество** – игровое превосходство над противником, которое может состоять в более удачных позициях или обилии фигур на поле.
- Р
- **Размен** – это понятие подразумевает один ход или сразу несколько, в результате чего происходит обмен примерно равноправными фигурами. Именно Михаил Моисеевич Ботвинник дал понятие обобщенного обмена, который может происходить в игре.
 - **Работа по дереву** – этот термин поясняет, что игрок анализирует ход игры, не прибегая к помощи компьютера.
 - **Раздача люлей** – так называется победа, которая досталась благодаря цинизму.
 - **Разноцвет** – это позиция, которая может получиться, если вы и соперник используете по одной и той же фигуре одновременно, например, ферзи. При этом других ферзей бить здесь не должно.
 - **Расписать** – провести короткую игру, результатом которой будет ничья. Достаточной редкостью в такие моменты считается начало партии, так как соглашение достигается еще до игры.
 - **Рассыпаться** – проигрыш хорошей позиции, на который ушло два или более хода.
 - **Рейтинг** – настоящая позиция шахматиста, главным показателем которой является коэффициент силы. Такой способ оценки игроков был предложен еще в 1972 году американским физиком Эло Арпадом. Таким образом, получается, что гроссмейстер имеет не менее 2500 единиц, мастер международного класса – от 2400, а мастер шахматной федерации – от 2300 единиц.
 - **Рентген** – в шахматной терминологии это слово обозначает длительный эффект воздействия на фигуру противника. От него нельзя спрятаться.
 - **Ретроградный анализ** – это понятие определяет способность выяснить, кто ходил последним в этой партии, вычислить, чей ход будет следующим.
 - **Рокада** – это вертикальная прямая, на которой могут развернуться маневры ладьи.
 - **Рокировка** – данное понятие подразумевает особенный тип хода в шахматной партии. Его смысл заключается в том, чтобы убрать фигуру короля с центральной части доски. В этом случае король может быть переставлен на одну клетку, а тура займет место, которое перешагнул король. Маневр может быть осуществлен только в том случае, если до

этого выбранные фигуры не ходили, поля не заняты какими-либо фигурами. Кроме этого, не должен быть предъявлен шах королю.

- **Ряд**–понятие, аналогичное понятию «горизонталь». «Обжорный ряд» – это седьмой для белых и второй для черных ряд, в котором ферзь или ладья могут подряд брать пешки соперника.
- **Рубить флаг** – играть всеми силами на то, чтобы у соперника закончилось время.
- **Рыба** – игра вничью.
- **Рыбка (Rubka)** – один из самых сильных программных шахматных модулей.

С

- **Связка** – место, откуда фигура не может сделать ход, поскольку потом на это место станет король, и фигура может быть повержена. Либо же связка – это название фигуры, ход которой ведет за собой проигрыш или потерю ферзя.
- **Связанные пешки** – те, которые стоят вертикально рядом либо же одна заступает другую
- **Сдвоенные (строенные) пешки** – две (три) пешки которые находятся на одной стороне, еще и ко всему по одной вертикали.
- **Сеанс одновременной игры** – популярный вид игры в шахматы, когда хороший шахматист может играть одновременно с несколькими игроками, которые более слабые.
- **Скахография** – творческий подход к расположению шахматных фигур. Игрок расставляет фигуры так, что могут быть видны различные очертания цифр, фигур, рисунком.
- **«Слабое» превращение** – перевоплощение пешки в слабую фигуру, к примеру, ладью.
- **«Слепота» шахматная** – игнорирование во время игры очевидных ходов, которые могут в худшем случае произвести к проигрышу.
- **Стратегия шахматная** – это продуманный план, который, по мнению играющего, должен его привести к победе.
- **Самоходки** – пешки, которые продвинулись настолько далеко, что их уничтожить уже невозможно.
- **Сбор урожая** – отработанный алгоритм ходов, которыми атакующий игрок может иметь большой перевес в игре.
- **Сицилианка** – короткое название сицилианской защиты.
- **Скинуть** – пожертвовать фигуру или пешку.
- **Славянка** – короткое название славянской защиты.
- **Слона Горвица (HorwitzBishops)** – два слона, которые располагаются рядом и атакуют открытые диагонали. Чаще всего данный термин используется на Западе.
- **Слон Гуфельда** – слон черных (g7) в старушке.
- **Слон Фишера** – белопольный слон, занимающий активную позицию в испанской или сицилианской защите.
- **Соскок** – спасение в сложной позиции.
- **Сплав** – специальный проигрыш шахматной партии.
- **Старушка** – сокращенное название староиндийской защиты.
- **Стокфиш** – одна из лучших программ для анализа шахматной партии.
- **Столбик** – значительный перевес в партии, который обозначается +/- . В зависимости от того, кто выигрывает, тому записывается +-, а проигрывающему наоборот -+. Такое обозначение было введено специалистом из Югославии.
- **Стоять** – тактика, подразумевающая выжидание удобного момента, без каких-либо активных действий.
- **Строчка** – важный перевес в партии, который был введен специалистом из Югославии и подразумевает присуждение +/- побеждающему и -+проигрывающему человеку.

- **Стучать** – это блиц. Игра, в которой противник должен остро нуждаться во времени на обдумывание.

Т

- **Табия** – широко известная позиция, начиная с нее игрок может применять свои решения. Руководствуясь только своими мыслями, а не стандартными ходами. В шахматах прошлых столетий фигуры обладали несколько иными свойствами, вследствие чего игра очень часто стартовала именно с табии.
- **Тактика шахматная** – система ходов, которая состоит из нескольких выверенных комбинаций, приводящих игру к ничьей. Сюда можно отнести сразу несколько стандартных вариантов – завлечение врага в ловушку, уничтожить защиту или отвлечь от основных фигур.
- **Темп** – существуют две вариации данного понятия. Первая: отдельный ход, в результате которого попросту теряется время. Вторая: ритм игры.
- **Теория шахматная** – это область шахмат, затрагивающая анализ игры, определение действующих закономерностей, которые могут возникнуть на каждом этапе партии.
- **Топталка** – ситуация, когда одна и та же позиция повторяется раз за разом.
- **Треугольник** – один из возможных вариантов передать очередь хода своему оппоненту в самом конце игры.
- **Тура** – второе название шахматной фигуры ладьи.
- **Туристы** – также существует два толкования текущего понятия. Первое: игроки-любители, которые сумели получить ладью в качестве форы. Второе: игроки, участвующие в Чемпионате и не рассчитывающие на получение титула. Данный термин был впервые использован Гарри Каспаровым в 1999.
- **Турнир** – вид шахматного противостояния в ходе, которого сразу несколько участников играют друг с другом. Наиболее ярким примером считается круговой турнир, когда каждый игрок проходит мимо доски других, совершая ход. Так можно провести соревнование между десятками или даже сотнями игроков, используя, конечно, жеребьевку на определенных этапах.
- **Турнирная таблица** – сводный документ, показывающий текущее положение игроков, а также конечный результат.
- **Тычок** – удар пешкой.

У

- **Угроза** – нападение на материал соперника с возможным обострением ситуации.
- **Уконтрапутить** – выиграть с разгромом.
- **Урок волшебных шахмат** – широко известная задача в шахматной игре Шарарам, которая предлагалась персонажем из сказок Лосяшем.

Ф

- **Фаланга** – цепь из пешек.
- **Фейерверк** – несколько идущих подряд жертв во время комбинационной игры.
- **Фианкетто (фианкетирование)** – шахматный термин, который означает вывод слона на самую длинную диагональ под защитой домика из пешек (например, слон b7 рядом с пешками a7, b6 и c7).
- **Фишка (фига)** – одна из шахматных фигур.
- **Фланг** – край шахматного поля, который расположен на вертикалях fgh или abc.
- **Королевский фланг** – это фланг, который располагается ближе к фигуре короля в самом начале партии (подразумеваются вертикали f, g, h).
- **Ферзевый фланг** – это сторона поля, которая соответственно находится ближе к фигуре ферзя при старте партии (a, b, c).

- **Фишеровские шахматы** – иное расположение шахмат в начале игре, чем при стандартном подходе. Стоит отметить, что пешки также занимают именно второй ряд, а слоны занимают клетки разного цвета. В этом раскладе туры располагаются по обе стороны от фигуры короля. Дело в том, что позиции, которые применяются в такой партии менее изучены и имеют больше оригинальных решений, не описанных в книгах.
- **Форпост** – фигура, которую выставили на территорию врага, чаще всего это конь. Его защищает пешка.
- **Форсаж** – вынужденный в результате определенных обстоятельств ход.
- **Форсирование** – это целая серия ходов, которым другой игрок может противостоять только определенным набором ходов. Именно такой вариант боя может несколько упростить расчет боя.
- **Форточка** – клетка, которую может занять фигура короля, если противник сделал шах по одной из двух горизонталей. Таким образом, получается, что сделать форточку – значит совершить ход пешкой, которая закрывает рокировку. Если такая возможность отсутствует, то игроки говорят о теоретической слабости одной из горизонталей.

Х

- **Ход** – смена расположения фигуры. Ход считается совершенным, в том случае, если шахматист не просто поставил фигуру, но и уже не касается ее. В ходе соревнований данное действие отмечается в специальных заметках, если осуществляется рокировка или специальное взятие, тогда могут использоваться две фигуры.
- **Хвост** – этим понятием описываются игроки, которые имеют самые плохие результаты в общей сводной таблице.

Ц

- **Цейтнот** – недостаток времени на обдумывание дальнейших ходов.
- **Цементировать** – уверенно и успешно защищаться.
- **Ценность фигур** – вес каждой шахматной фигуры в партии. Это понятие может носить абсолютный или относительный характер. Например, если рассматривать абсолютную сторону оценки, то можно сравнить ладью и двух пешек.
- **Центр** – это клетки, которые находятся на e4, e5 и d4, d5. Существует также понятие расширенного центра – включает в себя соседние поля с этими клетками.
- **Цугцванг (Цуг, цуцик)** – ситуация, когда один из двух игроков, или даже оба сразу не имеют полезных комбинаций, то есть в случае любого хода человек только лишь ухудшает собственное положение в игре.

Ч

- **Часы шахматные** – специальные часы, которые обладают двумя циферблатами с переключателем хода, и счетчиком времени. Они устроены таким образом, что время идет для того, кто думает. В случае, если времени остается совсем мало, может возникнуть цейтнот, а если оно полностью закончилось – значит наступила просрочка по времени и можно засчитывать проигрыш.
- **Часы Фишера** – это устройство, которое специальным образом добавляет несколько секунд, после совершения хода. Таким образом, выходит, что в случае успешной игры вы накапливаете себе дополнительное время для размышлений.
- **Чернопольник** – слон, который ходит по черным полям.
- **Четырехлошадник, квадрилья, квадрига** – дебют, в котором основное противостояние ведётся с помощью коней. Играется так: e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Nc3 Nf6.

Ш

- **Шах** – это игровая ситуация, когда король находится под атакой одной из фигур соперника.

- **Двойной шах** – случай, когда королю объявляется шах сразу от двух фигур противника.
 - **Шайба** – так называется на шахматном сленге пешка.
 - **Шарарам** – этот термин подразумевает название детской игры, рассчитанной на логическое мышление. Название пошло от выдуманной школы магии, в которой дети изучают различные предметы, например, волшебные шахматы.
 - **Шахматная композиция** – сфера шахматного искусства, где шахматисты выступают в роли художников, образуя удивительные позиции, приемы, обладающие неповторимой красотой.
 - **Шахматный щелкун** – вид насекомых, а точнее жуков.
 - **Шахматная фигура** – это все фигуры, участвующие в игре, кроме пешки.
 - **Легкая фигура** – таким словосочетанием называют слона или коня.
 - **Тяжелая фигура** – к тяжелым фигурам специалисты относят ферзя или ладью. Отличается от легкой фигуры тем, что, имея поддержку короля, может поставить мат противнику.
 - **Шведки** – любопытная разновидность игры, в которой выбывшие фигуры отдаются сопернику и он может их использовать в этой партии вместо очередного хода.
 - **Швейцарка** – соревнование, которое проходит по швейцарской системе и предполагает большое количество участников. В связи с этим перед каждым этапом проходит жеребьевка, вследствие чего шахматисты могут играть только с тем, у кого примерно столько же очков.
 - **Швиндель** – резкий удар, получившийся в результате небольшой комбинации.
 - **Шлепать** – это быстрая и слабая манера игры, в некоторых моментах даже бездумная.
 - **Шпилер** – так называют чрезмерно азартного игрока, который любит использовать небольшие ловушки, а также строит свою стратегию на грубых ошибках соперника.
 - **Штаны** – случай, когда две вражеские пешки пытаются пройти на позицию ферзя, а слон соперника не в состоянии оказать сопротивление.
 - **Шреддер** – так называется одна из мощнейших программ по анализу шахматных партий.
- Э
- **Эстетика шахмат** – ситуация, когда шахматная партия доставляет игроку моральное и эстетическое удовольствие.
 - **«Эксцельсиор»** – одна из игровых ситуаций, когда пешка шаг за шагом продвигается к позиции ферзя.
 - **Эндшпиль** – финальная часть шахматной партии.
 - **Этюд шахматный** – великолепно продуманная и реализованная комбинация в шахматах, когда возможен один единственный исход, в результате которого можно достичь желаемой цели.