Психологическая и общая физическая подготовка шахматиста. Правила шахмат, спорные решения судьи. Совершенствование шахматиста

Ведущий вебинара: *Шубин Алексей Валентинович, тренер-преподаватель по шахматам Муниципального учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр Волгограда»; тренер-преподаватель по шахматам Муниципального бюджетного учреждения «Спортивная школа № 23» г. Волгограда; кандидат в мастера спорта России.*

I. ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ И ОБЩАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ШАХМАТИСТА.

1.1. ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ШАХМАТИСТА

- ИСТОРИЯ О ТРЕХ УЧЕНИЦАХ: «Т, Е, М» ИЛИ ЧТО ТАКОЕ ПРАВИЛЬНАЯ МОТИВАЦИЯ И НАСТРОЙ.
- МОТИВАЦИЯ УЧЕНИКА, КАК ГЛАВНЫЙ ФАКТОР УСПЕХА ИЛИ ИСТОРИЯ ОДНОГО МАЛЬЧИКА, СТАВШЕГО ПРИЗЕРОМ ЧЕМПИОНАТА РОССИИ.
- МЕТОДЫ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ НА СОПЕРНИКА ИЛИ «ИСТОРИЯ С ДУХАМИ».
- ИЗЛИШНЯЯ МЯГКОТЕЛОСТЬ И ДОБРОТА – ЗАЛОГ ПОРАЖЕНИЯ.

1.2. ОБЩАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ШАХМАТИСТА

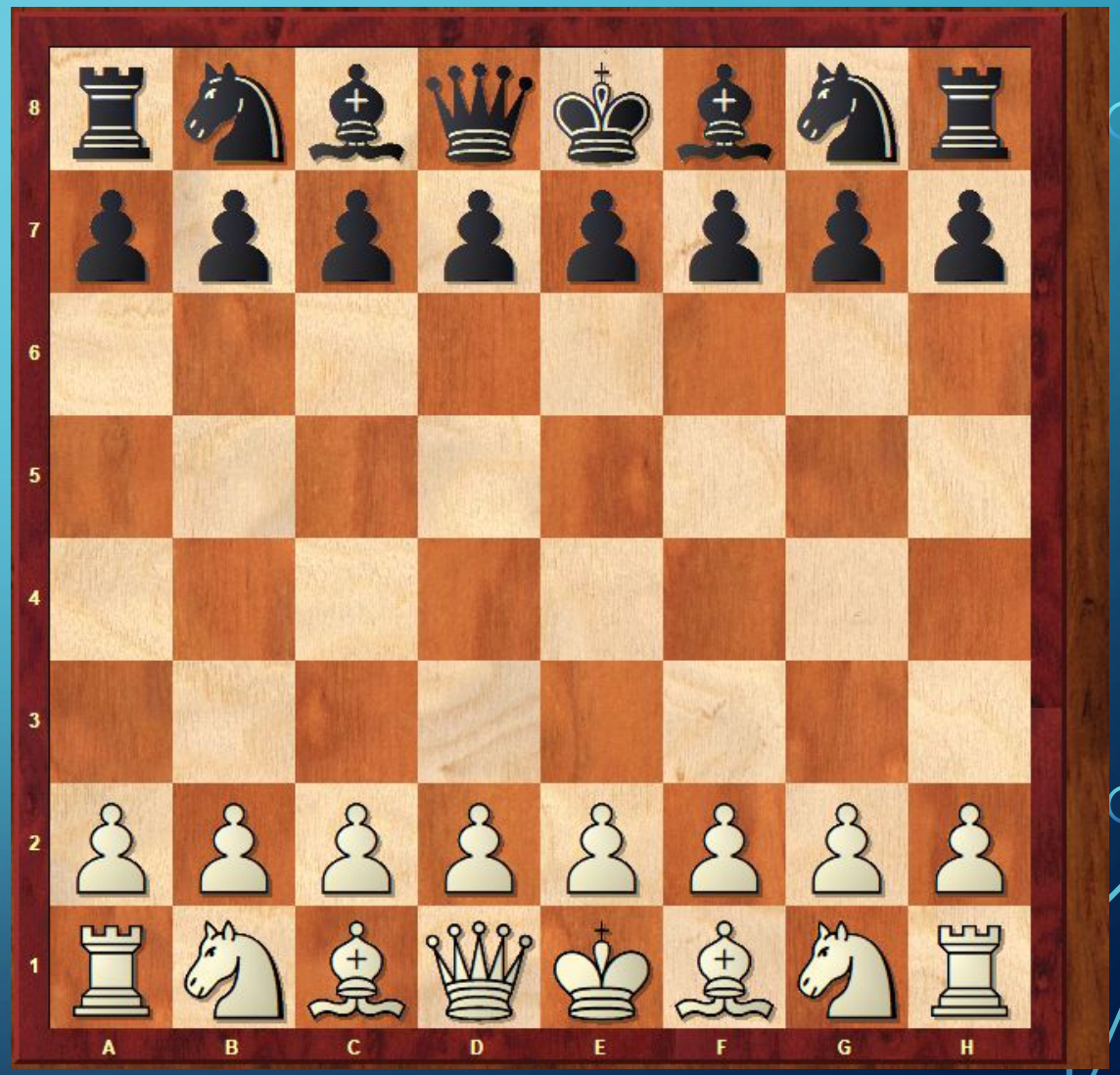
- ИСТОРИЯ ПРО ХУЛИГАНА И «БОТАНИКА» ИЛИ ЗАЧЕМ ШАХМАТИСТУ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА?
- ЕСТЬ ЛИ ДОПИНГ В ШАХМАТАХ?

2.1. ПРАВИЛА ШАХМАТ

- ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ШАХМАТ.

ШАГ 1. КАК УСТАНОВИТЬ ДОСКУ

- Перед игрой доска располагается так, чтобы в правом нижнем углу перед каждым из игроков находилось белое поле. Шахматные фигуры расставляются всегда одинаковым образом. Второй ряд (или горизонталь) занимают пешки. Ладьи стоят по углам, рядом с ними - кони, после коней - слоны, наконец, ферзь ставится на поле своего цвета (белый ферзь на белое, чёрный на чёрное), и король занимает оставшееся поле.

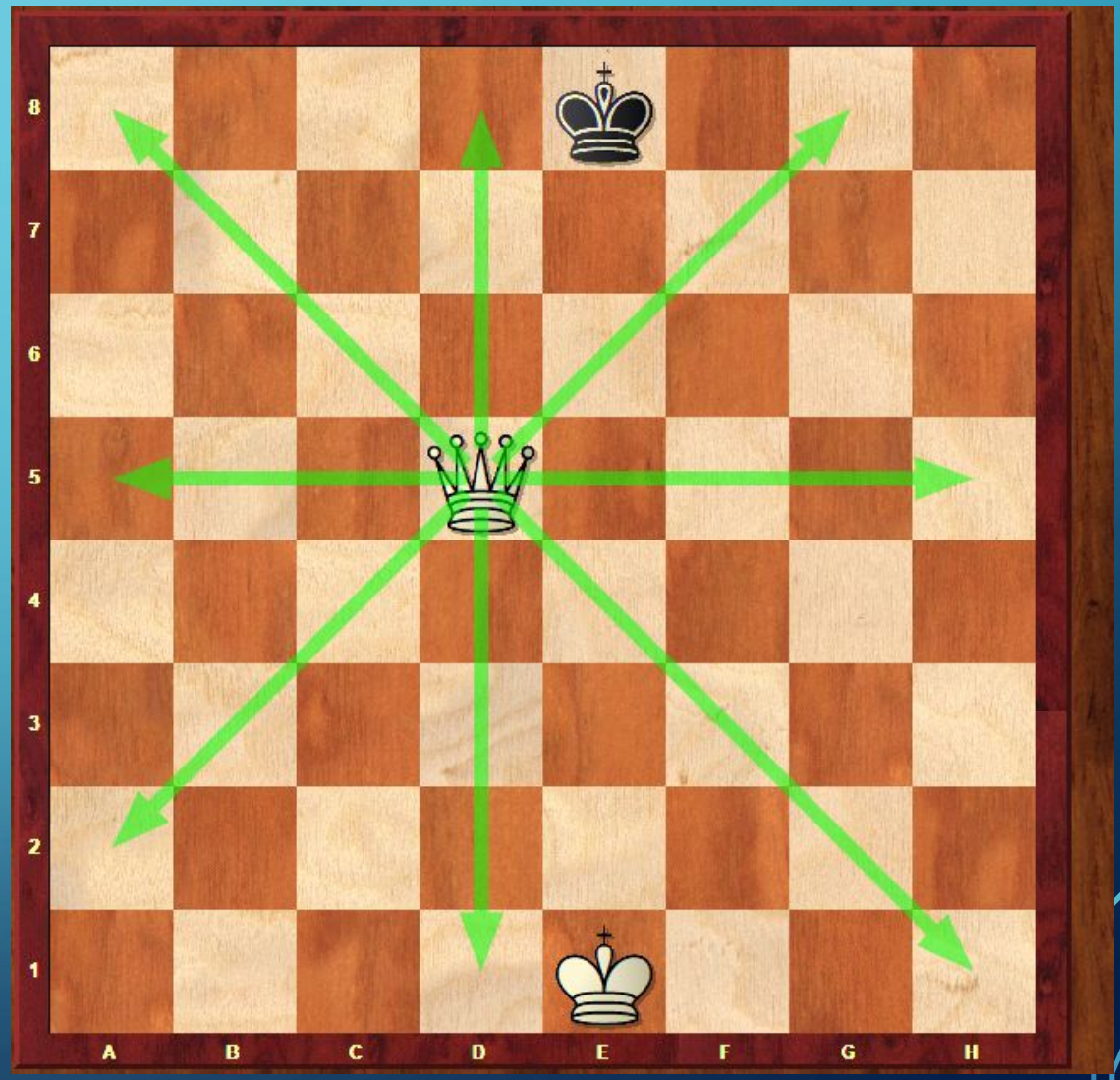


ШАГ 2.1. КАК ХОДИТЬ КОРОЛЁМ В ШАХМАТАХ

- Король - самая важная фигура, но при этом и одна из самых слабых. Король может ходить только на одну клетку в любом направлении - вверх, вниз, в стороны и по диагонали. Король никогда не может ходить на клетку, которая находится под шахом (где его может взять фигура соперника). Когда король атакован другой фигурой, это называется "шах".

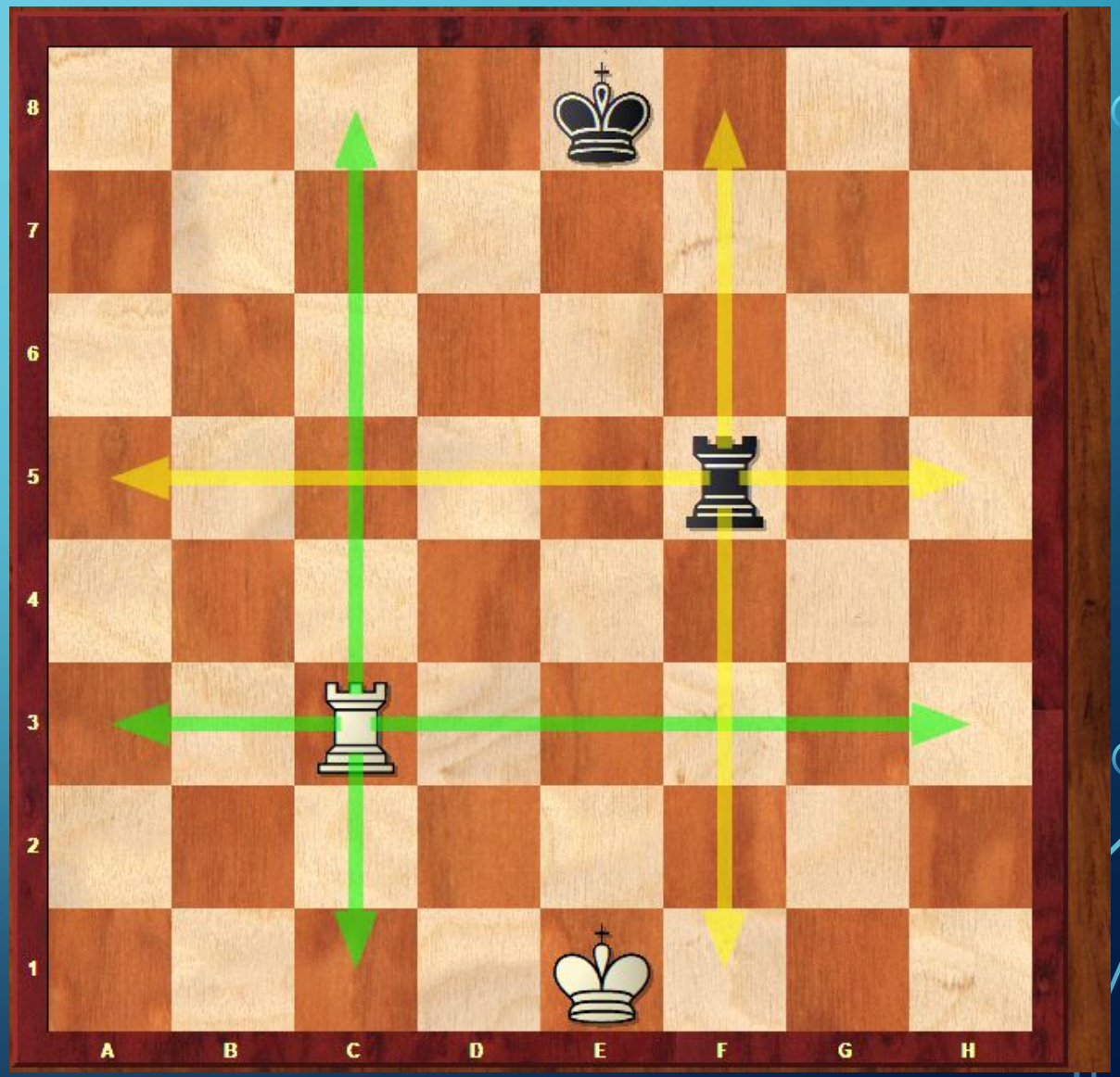
ШАГ 2.2. КАК ХОДИТЬ ФЕРЗЁМ В ШАХМАТАХ

- Ферзь - самая сильная фигура. Он может ходить по прямой в любом направлении - вперёд, назад, в стороны или по диагонали на любое число полей, но при этом он не может перепрыгивать через другие фигуры. Если ферзь или любая другая фигура берёт фигуру соперника, ход заканчивается.



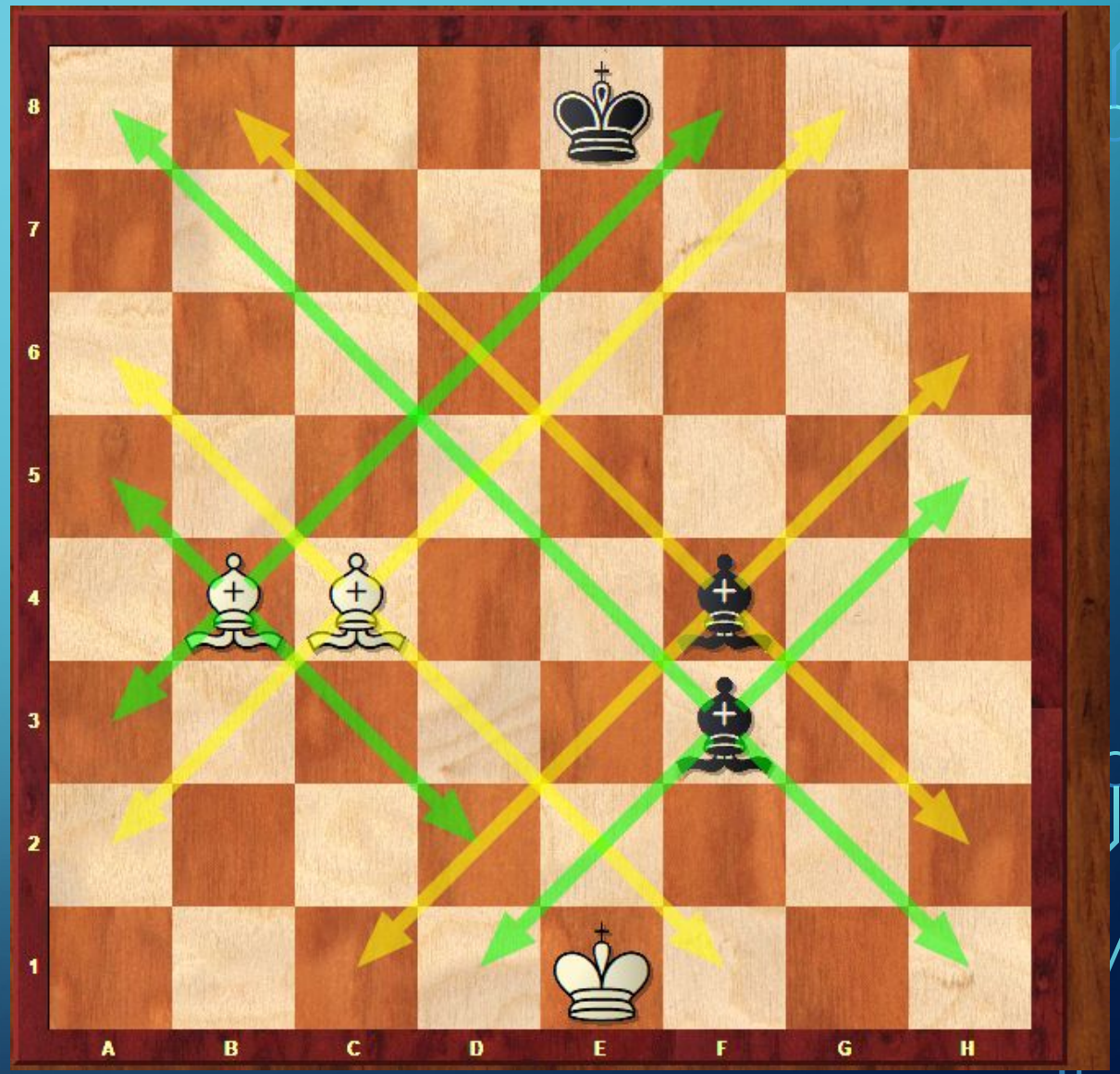
ШАГ 2.3. КАК ХОДИТЬ ЛАДЬЁЙ В ШАХМАТАХ

- Ладья может ходить на любое число клеток, но только вперёд, назад и в стороны (не по диагонали). Ладьи особенно сильны, когда они защищают друг друга и действуют сообща!



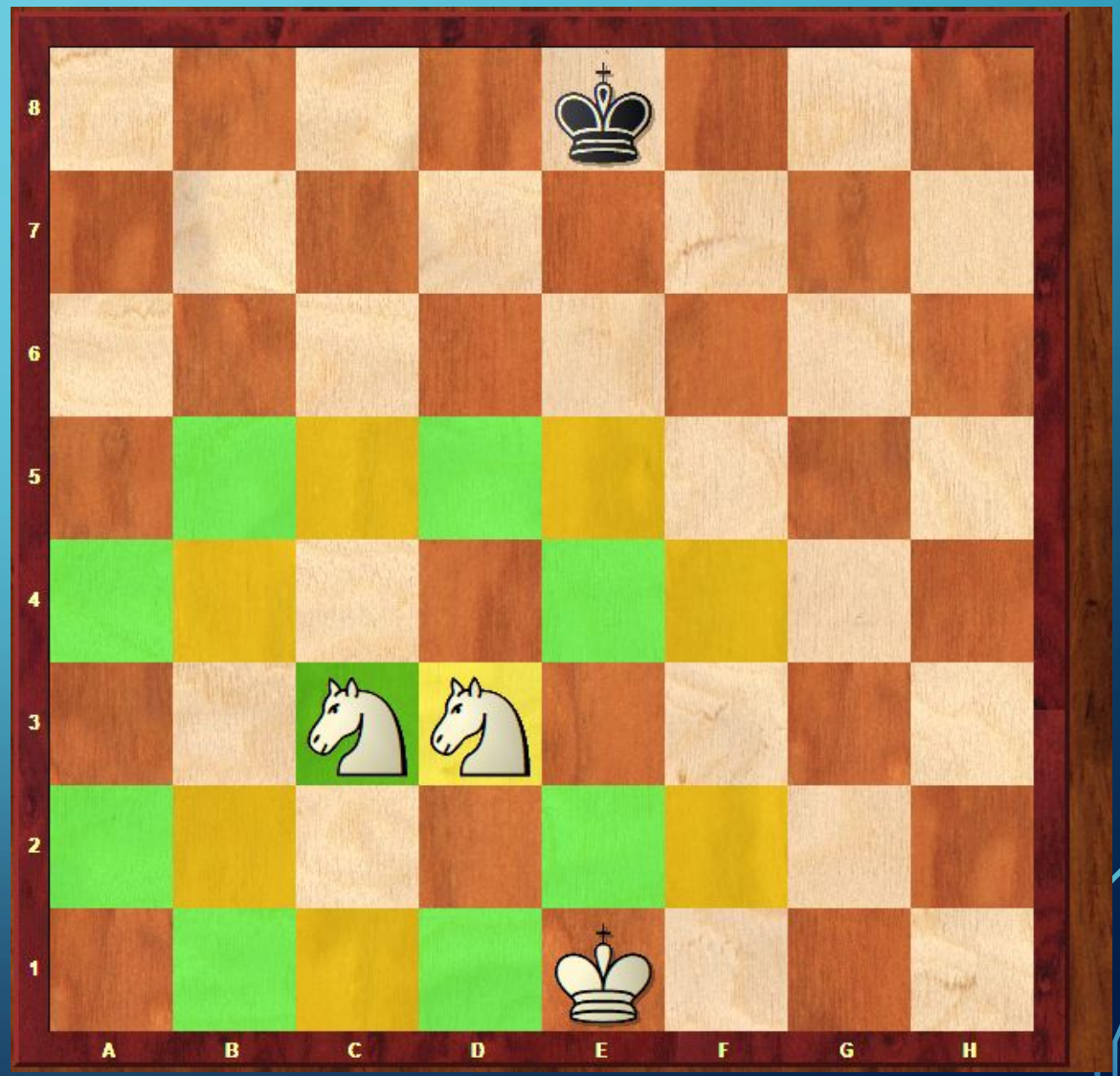
ШАГ 2.4. КАК ХОДИТЬ СЛОНОМ В ШАХМАТАХ

- Слон может ходить по прямой на любое число клеток, но лишь по диагонали. В течении игры каждый слон всегда ходит по клеткам одного и того же цвета (светлым или тёмным). Слоны хорошо действуют сообща, поскольку они прикрывают слабые стороны друг друга.



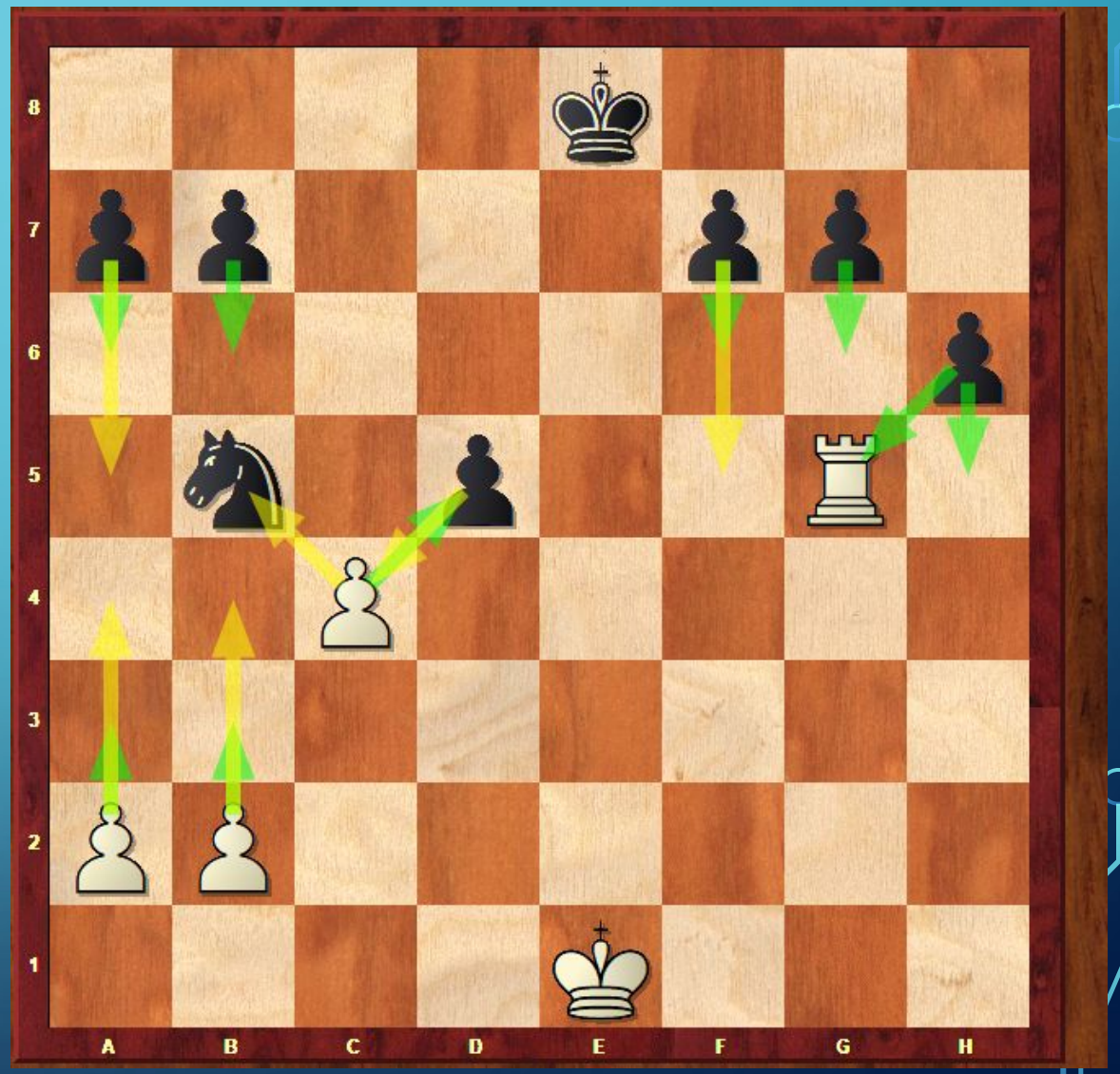
ШАГ 2.5. КАК ХОДИТЬ КОНЁМ В ШАХМАТАХ

- Кони ходят иначе, чем другие фигуры - на два поля в одном направлении и далее на одно поле под углом 90 градусов, буквой "Г". Конь - единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры.



ШАГ 2.6. КАК ХОДИТЬ ПЕШКОЙ В ШАХМАТАХ

- Пешка - необычная фигура, она ходит и берёт по-разному: ходить пешка может лишь вперёд, а брать - лишь по диагонали. Пешка может передвигаться только на одну клетку за один ход, кроме самого первого хода, когда она может сходить вперёд на одну или на две клетки. Пешка может брать только по диагонали на одну клетку перед собой. Пешка не может ходить или брать назад. Если другая фигура находится прямо перед пешкой, пешка не может сходить вперёд и не может взять эту фигуру.

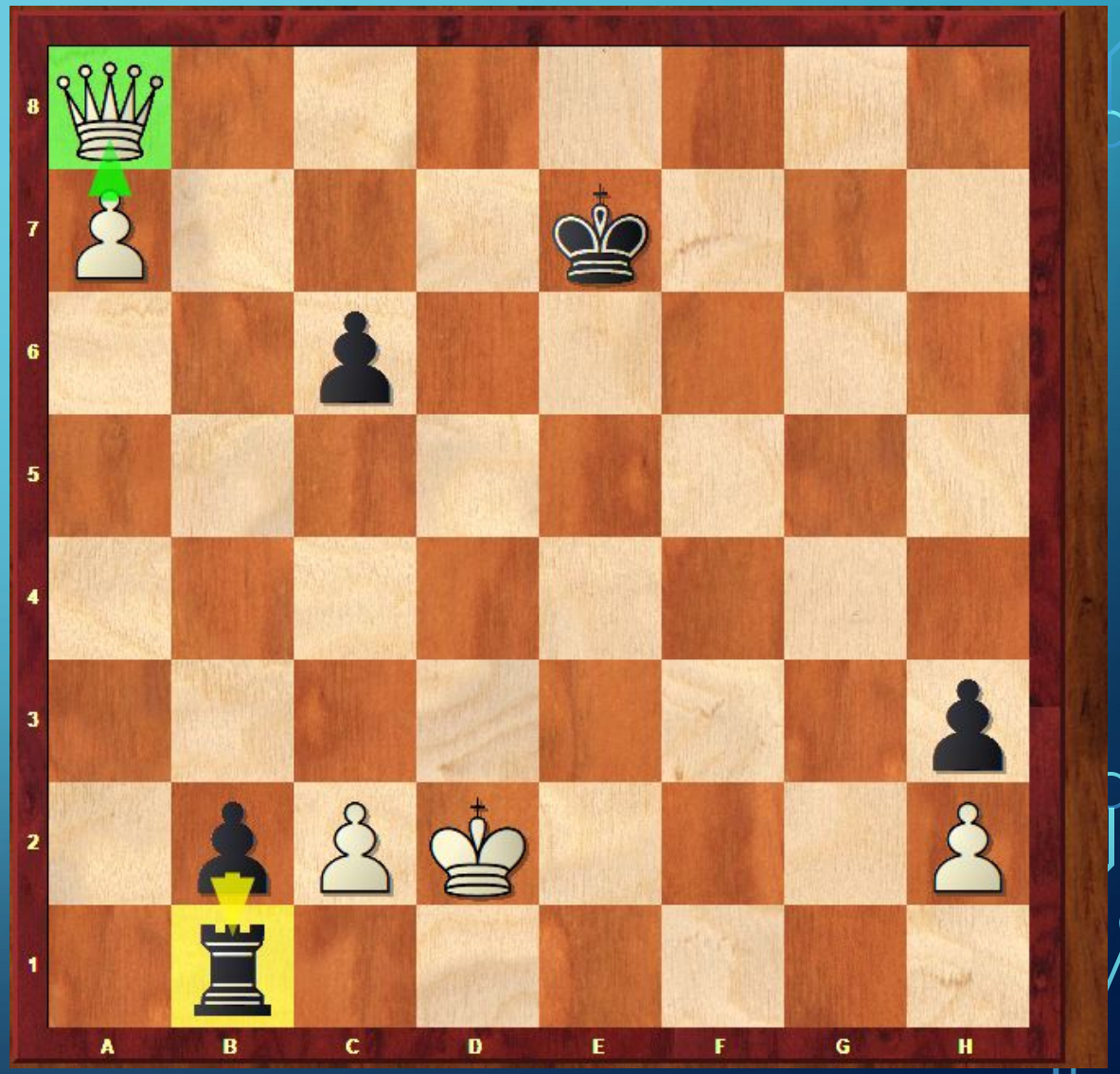


ШАГ 3. ИЗУЧИТЕ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ШАХМАТ

- В шахматах есть несколько особых правил, которые поначалу могут показаться нелогичными. Они были придуманы, чтобы сделать игру более весёлой и интересной.

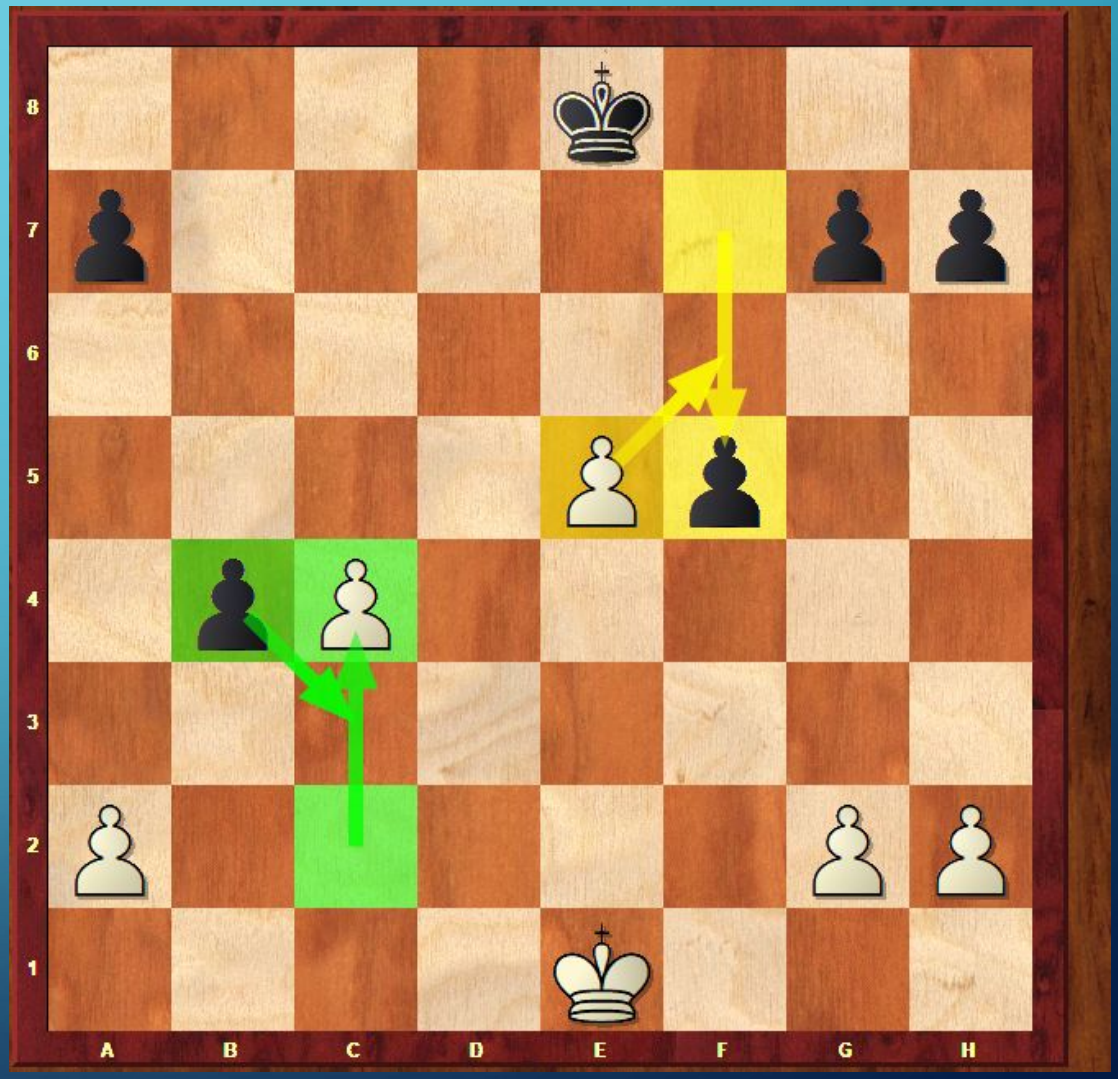
ШАГ 3.1. КАК ПРЕВРАТИТЬ ПЕШКУ В ШАХМАТАХ

- У пешки есть одна замечательная особенность - если она доходит до противоположной стороны доски, она может стать любой другой фигурой (это называется "превращением пешки"). Пешка может превратиться в любую фигуру. Существует заблуждение, что пешка может превратиться лишь в одну из ранее взятых фигур. Это НЕ так. Как правило, пешку превращают в ферзя. Превращаться в другие фигуры могут только пешки.



ШАГ 3.2. КАК СДЕЛАТЬ ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ В ШАХМАТАХ

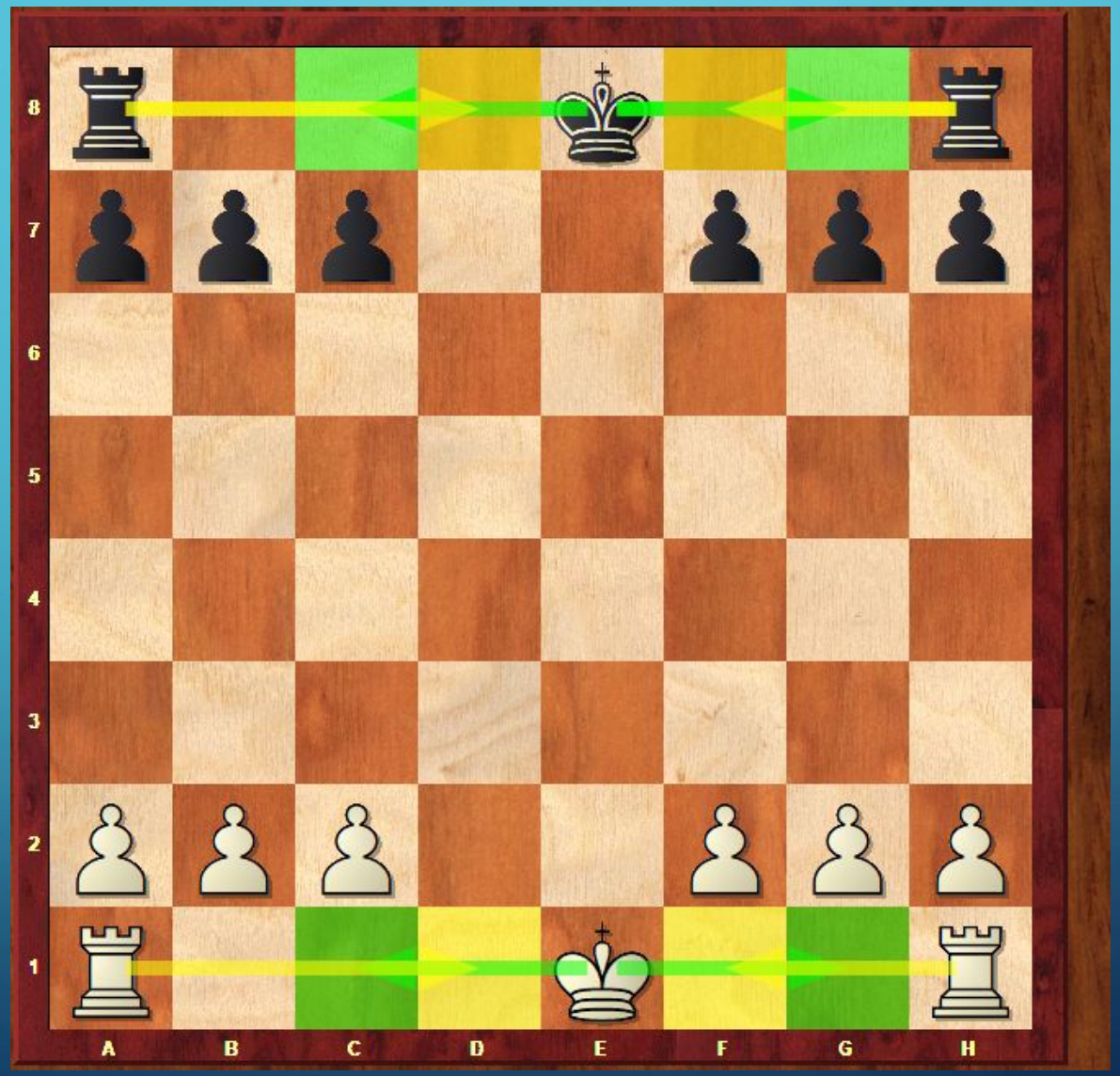
- Последнее правило относительно пешек называется "взятием на проходе". Если первым ходом пешка сходила на две клетки и при этом встала бок о бок с пешкой соперника (проскочив клетку, на которой соперник мог бы её взять), у пешки соперника появляется возможность взять эту проскочившую пешку "на проходе". Такой возможностью можно воспользоваться только сразу (следующим ходом) после того, как проскочившая пешка сходила на две клетки вперёд. Если эта возможность не была использована сразу, она утрачивается и в дальнейшем взять проскочившую пешку "на проходе" будет нельзя.



ШАГ 4. КАК ДЕЛАТЬ РОКИРОВКУ В ШАХМАТАХ

- Ещё одно особое правило шахмат называется "рокировкой". Рокировка позволяет сделать две важные вещи за один ход: обезопасить (по возможности) вашего короля и вывести из угла ладью, включив её в игру. Совершая рокировку, игрок может передвинуть своего короля на две поля вправо или влево и переставить ладью из соответствующего угла на с противоположной стороны от короля (смотрите пример). Рокировку можно выполнить только при соблюдении следующих условий:
- до рокировки король ни разу не ходил
- до рокировки соответствующая ладья ни разу не ходила
- При рокировке на полях между королём и ладьёй не должно быть других фигур
- король не может находиться под шахом или пересекать поле, атакованное фигурой противника
- Обратите внимание, что при рокировке в сторону королевского фланга король оказывается ближе к краю доски. Этот ход называется "короткой рокировкой". Рокировка в другую сторону через поле, где находился ферзь, называется "длинной рокировкой". Как при короткой, так и при длинной рокировке король передвигается только на две клетки.

ШАГ 4. КАК ДЕЛАТЬ РОКИРОВКУ В ШАХМАТАХ



ШАГ 5. ВЫЯСНИТЕ, КТО В ПАРТИИ ХОДИТ ПЕРВЫМ

- Игрок с белыми фигурами всегда ходит первым. Чтобы решить, кто будет играть белыми, игроки обычно подкидывают монету или один из игроков угадывает цвет пешки, спрятанной в руке соперника. Потом белые делают ход, далее чёрные делают ход, потом снова белые, потом чёрные и так далее по очереди до конца игры. Возможность ходить первым - это небольшое преимущество, которое даёт игроку возможность немедленно начать атаку.

ШАГ 6. ПОСМОТРИТЕ ЕЩЕ РАЗ ПРАВИЛА ТОГО, КАК ВЫИГРАТЬ ПАРТИЮ В ШАХМАТЫ

- У шахматной партии есть лишь два возможных исхода: мат или ничья.

КАК ПОСТАВИТЬ МАТ В ШАХМАТАХ

- Цель игры - поставить мат королю соперника. Мат происходит, когда король попадает под шах и не может от него уйти. У короля есть всего три способа уйти от шаха: убежать на другую клетку (но только не посредством рокировки!), закрыться от шаха другой фигурой или взять фигуру, напавшую на короля. Если король не может избежать мата - игра завершена. Обычно короля не берут и не снимают с доски, игра просто объявляется законченной.

КАК СДЕЛАТЬ В ПАРТИИ НИЧЬЮ

- Иногда шахматная партия заканчивается не победой, а ничьей. Существует 5 причин, по которым игра может завершиться ничьей:
- На доске возникает пат, когда у одного из игроков наступает очередь ходить, но у него нет ни одного возможного хода и его король при этом не находится под шахом
- Игроки могут просто согласиться на ничью и прекратить игру
- На доске недостаточно фигур, чтобы поставить мат (например, король и слон против короля)
- Игрок объявляет ничью, если одна и та же позиция на доске повторяется три раза (не обязательно три раза подряд).
- Сделано 50 ходов подряд, в течение которых ни один из игроков не сходил

ШАГ 7. ИЗУЧИТЕ ОСНОВНЫЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

- Есть четыре простые вещи, которые должен знать каждый шахматист:

ШАГ 7.1. ЗАЩИЩАЙТЕ СВОЕГО КОРОЛЯ

- Переведите своего короля в угол доски, обычно там он в меньшей опасности. Не откладывайте рокировку. Обычно следует делать рокировку как можно раньше. Помните: не важно, насколько Вы близки к тому, чтобы объявить мат королю соперника, если Вашему королю первому объявят мат!

ШАГ 7.2. НЕ ОТДАВАЙТЕ ФИГУРЫ

- Не проигрывайте свои фигуры просто так! Каждая фигура ценна. Вы не сможете выиграть партию без фигур, которые должны поставить мат. Существует простая система, при помощи которой большинство игроков определяют относительную ценность каждой фигуры:

- **Сколько стоят фигуры?**

- Пешка - базовая единица - 1 очко

- Конь стоит 3 очка

- Слон стоит 3 очка

- Ладья стоит 5 очков

- Ферзь стоит 9 очков

- Король бесценен

- На результат игры эти очки никак не влияют - это лишь система, которую Вы можете

ШАГ 7.3. КОНТРОЛИРУЙТЕ ЦЕНТР ШАХМАТНОЙ ДОСКИ

- Вам нужно стараться контролировать центр доски своими фигурами и пешками. Если Вы контролируете центр, у Вас будет больше места для продвижения Ваших фигур. При этом сопернику будет сложнее найти хорошие поля для своих фигур. В приведённом выше примере для контроля центральных клеток белые делают хорошие ходы, а ходы чёрных - плохие.

ШАГ 7.4. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ВСЕ ВАШИ ФИГУРЫ

- Ваши фигуры бесполезны, пока они застряли на первой горизонтали. Постарайтесь развить все свои фигуры так, чтобы собрать больше сил для атаки на короля соперника. В игре с достойным соперником атака на короля одной или двумя фигурами не сработает.

ШАГ 8. ПРАКТИКУЙТЕСЬ, ИГРАЯ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ

- Чтобы совершенствоваться в шахматах, вам важнее всего играть! Не важно, играете ли вы дома с друзьями или родственниками или а сети, вам необходимо много играть, чтобы стать лучше. В наше время легко найти партии онлайн!

ШАГ 9. КАК ИГРАТЬ ПО ПРАВИЛАМ ШАХМАТНЫХ ТУРНИРОВ

- **Тронул - ходи** - Если игрок касается своей фигуры, он обязан сходить этой фигурой, если ход возможен. Если игрок касается фигуры соперника, он обязан её взять. Игрок, который хочет коснуться фигуры, чтобы поправить её, должен сначала заявить о своём намерении, сказав "поправляю".
- **Часы и Таймеры** - В большинстве турниров используются таймеры, регулирующие время на партию, а не на ход. Каждый игрок получает одинаковое количество времени на всю игру и может сам решать, как это время использовать. Сделав ход, игрок нажимает на кнопку или рычаг, который запускает часы соперника. Если у игрока закончилось время и соперник запускает его часы, игрок, у которого время истекло, проигрывает партию (если у соперника достаточно фигур, чтобы поставить мат, так как в противном случае объявляется ничья).

2.2. СПОРНЫЕ РЕШЕНИЯ СУДЬИ

- ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ СУДЬЯ ПРИНИМАЕТ НЕПРАВИЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ИЛИ О ВАЖНОСТИ ЗНАНИЯ ШАХМАТНЫХ ПРАВИЛ.

- НЕПРАВ СУДЬЯ? ЗОВИТЕ СУДЬЮ! ИГРАТЬ НАДО ПО ПРАВИЛАМ, ПРОЩАТЬ НЕЛЬЗЯ НИ СОПЕРНИКУ, НИ СУДЬЕ!

- ИСТОРИЯ С ЧЕМПИОНАТА МИРА 2008 ГОДА СРЕДИ ЖЕНЩИН (Г. НАЛЬЧИК)

- ПОТЕРЯЛ ДУШЕВНОЕ РАВНОВЕСИЕ – ПОРАЖЕНИЕ ИЛИ ИСТОРИЯ О «ЗАБЫВЧИВОСТИ И НЕУМОЛИМОСТИ НАКАЗАНИЯ ЗА ЭТО».

- ГЛАВНОЕ – НЕ ПОДПИСЫВАТЬ БЛАНК ПАРТИИ! ПОДАТЬ АПЕЛЛЯЦИЮ НА РЕШЕНИЕ СУДЬИ.

3. СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ШАХМАТИСТА

3.1. ЧЕТЫРЕ КИТА: ШАХМАТНЫЙ ТАЛАНТ, ХАРАКТЕР, ЗДОРОВЬЕ И СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА.

3.2. СОСТАВЛЕНИЕ ОРИЕНТИРОВОЧНОГО ПЛАНА ВЫСТУПЛЕНИЙ НА ГОД

3.3. СОСТАВЛЕНИЕ ЕЖЕДНЕВНИКА

3.4. ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕМ ЗАДАНИЙ

3.5. ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ РАБОТЫ ДЛЯ ВКЛЮЧЕНИЯ В ЕЖЕДНЕВНИК

Орентировочный план выступлений году.

№		Наименование спортивного мероприятия	м		среди	Дата начала	Дата окончан	Страна	Город проведени	Спонсор	Финансовые затраты на Данилу	Финансовые затраты на сопровожд	Сопровож-дающий	МЕСТО В ТУРНИРЕ
1	ш	Первенство Волгограда среди школьников «Белая Ладья»	в	ЮК	2001	21 января	24 января	РФ	Волгоград, ДЮСШ № 20	нет	240,00р.	100,00р.	А.В. Шубин	1
2	к	XI интернет-турнир по решению композиций	в	Ю	2002	25 января	25 января	РФ	Волгоград, ДЮСШ № 20	нет	60,00р.	100,00р.	папа	1
3	ш	Турнир "Moscow open 2015"	м	Ю	2002	30 января	7 февраля	РФ	Москва	Этюд	0,00р.	0,00р.	мама	1
4	ш	Первенство Волгоградской области среди школьников «Белая Ладья»	в	Ю	2001	12 февраля	15 февраля	РФ	Волгоград, ДЮСШ № 20	нет	240,00р.	360,00р.	А.В. Шубин	1
5	б	Чемпионат Волгоградской области по блицу	в	М	муж	20 февраля	20 февраля	РФ	Волгоград, ГШШК	нет	60,00р.	100,00р.	папа	3
6	р	Чемпионат Волгоградской области по рапиду	в	М	муж	21 февраля	22 февраля	РФ	Волгоград, ГШШК	нет	120,00р.	200,00р.	мама	6
7	б	Блиц-турнир памяти шахматистов Темпа	в	М	муж	23 февраля	23 февраля	РФ	Волгоград, Темп	нет	12,00р.	12,00р.	папа	1
8	к	Чемпионат Волгоградской области по решению шахматных композиций	в	М	муж	28 февраля	1 марта	РФ	Волгоград, ГШШК	нет	120,00р.	200,00р.	папа	2
9	ш	Чемпионат Волгограда	в	Ю	1998	9 марта	14 марта	РФ	Волгоград, ДЮСШ № 20	нет	300,00р.	100,00р.	А.В. Шубин	3
10	р	Чемпионат России по рапиду	р	Ю	2001	18 апреля	19 апреля	РФ	п.Лоо (Сочи)	Этюд	0,00р.	0,00р.	А.В. Шубин	33

W7 | ВЫУЧИТЬ ФРАНЦУЗСКУЮ ЗАЩИТУ (разменка)

ЕЖЕДНЕВНИК

дата	день недели	УЧ	мероприятие	место	ЭНДШПИЛЬ/ МИТТЕЛЬШПИЛЬ/ ДЕБЮТ	?	О	КОММЕНТИРОВАНИЕ	?	О	ТАКТИКА (ежедневно по 5 задач)	?	О
11 января	понедельник								30		Антология шахматных комбинаций	30	
12 января	вторник				индивидуальные занятия	90			30		Антология шахматных комбинаций	30	
13 января	среда								30		Антология шахматных комбинаций	30	
14 января	четверг				индивидуальные занятия	90			30		Антология шахматных комбинаций	30	
15 января	пятница				индивидуальные занятия	90			30		Антология шахматных комбинаций	30	

ежедневник | пример

B3 КОМБИНАЦИОННЫЕ МОТИВЫ (М.Блох)

ТАКТИКА		ТАКТИКА		ТАКТИКА		ТАКТИКА		ЭТЮДЫ		ЭТЮДЫ		МИТТЕЛЬШПИЛЬ		МИТТЕЛЬШПИЛЬ		МИ
КОМБИНАЦИОННЫЕ МОТИВЫ (М.Блох)		ТЕСТЫ ПО ТАКТИКЕ (В.А.Конотоп)		ШАХМАТНЫЙ ЗАДАЧНИК (Н.Шумилин)		УЧЕБНИК ЗАДАЧНИК (И.Л.Славин)		1000 ШАХМАТНЫХ ЭТЮДОВ (Я.Владимиров)		ЭТЮДЫ ДЛЯ ПРАКТИКОВ (М.Дворецкий, О.Перваков)		ПОМНИ О СОПЕРНИКЕ т.1,2 (М.Дворецкий)		МОЯ ШАХМАТНАЯ КАРЬЕРА (Х-Р.Капабланка)		АКИЕ (К В.
Зад. 667 - 678	25	Тест 1 (для 1 р)	60	Зад. 1 - 12	60	Комбинации цикла А зад. 1 - 12	60	Этюды на стр 41	60	Международный конкурс стр 5 - 7	30	1-41 - 1-50 стр. 66 - 72	60	11. Капабланка - Бернштейн стр. 47 - 52	60	Посл Сте ст
Зад. 679 - 690	25	Тест 2 (для 1 р)	60	Зад. 13 - 24	60	Комбинации цикла А зад. 13 - 24	60	Этюды на стр 42	60	Эншпильные этюды стр 7 - 13	60	1-51 - 1-60 стр. 73 - 79	60	12. Капабланка - Яновский стр. 52 - 63	60	Посл Стей ст
Зад. 691 - 702	25	Тест 3 (для 1 р)	60	Зад. 25 - 36	60	Комбинации цикла А зад. 25 - 36	60	Этюды на стр 43	60	Нелегкий выбор стр 13 - 15	30	1-61 - 1-70 стр. 79 - 84	60	13. Капабланка - Р.Илла стр. 63 - 66	60	Посл Стейн ст
Зад. 703 - 714	25	Тест 4 (для 1 р)	60	Зад. 37 - 48	60	Комбинации цикла А зад. 37 - 48	60	Этюды на стр 44	60	Розыгрывание этюдов стр 15 - 20	60	1-71 - 1-80 стр. 84 - 90	60	14. Капабланка - Молина стр. 66 - 71	60	Посл Ст ст

ежедневник | пример

КОНТАКТНЫЕ ДАННЫЕ

телефон: 89053923675

скайп: aleksey201128

Сайт: shubinchess.com

Блог о шахматах: vlg-chess.ru

Наши координаты

Учебно-методический портал

ООО «Издательство «УЧИТЕЛЬ»
Тел. +7(8442) 42-12-13
Адрес: 400067, Волгоград,
ул. Кирова, д. 143

ООО «Международный центр образования
и социально-гуманитарных исследований»
Тел. 8-800-1000-299
Адрес: 109202, г. Москва,
ул. Басовская, д. 16, стр. 1

Наши электронные адреса:
webinar@uchitel-izd.ru
teach@uchmet.org
met@uchitel-izd.ru

fppt.com

Благодарим за участие в вебинаре

fppt.com