

Учебник шахмат

М. В. Кройтор

2020

Оглавление

1	История появления и развития шахмат	7
1.1	Методические указания	7
1.2	Содержание занятия	7
1.3	Домашнее задание	8
2	Правила шахмат	9
2.1	Методические указания	9
2.2	Содержание занятия	9
2.3	Домашнее задание	14
3	Ход пешки	17
3.1	Методические указания	17
3.2	Содержание занятия	17
3.3	Домашнее задание	18
4	Рокировка	19
4.1	Методические указания	19
4.2	Содержание занятия	19
4.3	Домашнее задание	20
5	Шахматная этика	23
5.1	Методические указания	23
5.2	Содержание занятия	23
5.3	Домашнее задание	25
6	Шахматная нотация	27
6.1	Методические указания	27
6.2	Содержание занятия	27
6.3	Домашнее задание	30

В современном мире интеллект является одним из самых значимых социальных качеств личности, обилие информации предполагает необходимость индивидуума быстро воспринимать огромный поток информации, анализировать его и выделять значимые для себя элементы. Формирование таких качеств, как концентрация, умение предвидеть последствия действий и событий, логическое мышление, креативность, умение быстро сориентироваться в ситуации и принять решение, воля, стремление к самосовершенствованию, память, коммуникативные навыки являются необходимостью в современном мире. Шахматы – один из древнейших и действенных способов развития целого спектра качеств и навыков, необходимых в жизни. Интеллектуальное развитие детей происходит главным образом в дошкольных и школьных образовательных учреждениях. Не случайно в большинстве культур систематическое обучение детей начинается в возрасте 5 -7 лет. Этот возраст, согласно Ж.Пиаже, знаменует собой переход от дооперационального мышления к мышлению на уровне конкретных операций. Дети приобретают эту более сложную и тонкую форму мышления в процессе активного исследования физической среды, задавая себе вопросы и, в основном, самостоятельно находя на них ответы.

Задаваясь фундаментальным вопросом, нужны ли нам шахматы, необходимо окунуться во множество психопедагогических и социальных исследований, изучить мнение общества и даже культуру разных народов. Мы же остановимся только на общих моментах: шахматы являются одной из самых древних игр, которая из "игры для знати" стала доступна всем желающим. Во все времена шахматы высоко ценились знаменитыми личностями разных профессий: Маркс и Энгельс, Калинин, Ворошилов, Фрунзе, Робеспьер, Суворов, Пушкин, Толстой, Сервантес, Байрон и Вольтер, Бетховен, Менделеев, Йорга и многие другие любили и практиковали эту игру.

В последние десятилетия было проведено множество исследований, доказывающих положительную воспитательно-образовательную роль шахмат, без каких-либо негативных последствий.

Почему шахматы полезны в начальной школе?

1. в шахматы играет более 500 млн. человек в 167 странах – это второе место по распространенности после футбола.
2. это универсальная игра – научиться играть можно независимо от пола, возраста, расовой или социальной принадлежности.
3. это интеллектуальная игра, посредством которой развиваются множество интеллектуальных и социальных качеств.
4. эта игра не требует больших затрат.

Исследования в области влияния обучения шахматам на развитие детей дошкольного и младшего школьного возраста установили:

1. В 1974/76 годах профессор психологии Dr.Christiaen проводил исследования в школах Бельгии. Оказалось, что дети, занимающиеся шахматами, добились значительно лучших показателей на государственных экзаменах по всем предметам.
2. В 1977/79 годах профессор Фанг проводил подобный эксперимент в школах Гонконга. Результат показал, что по таким предметам, как математика, физика и химия, шахматисты в среднем получили оценки на 15
3. В 1979/83 годах министерство образования Венесуэлы ввело обучение шахматам для 4500 второклассников. Исследователи, изучив результаты эксперимента, сделали вывод, что методическое обучение игре в шахматы ускоряет интеллектуальное развитие детей. Правительство Венесуэлы постановило внедрить уроки шахмат во всех школах.
4. В 1990/91 годах профессор Фридман изучал влияние шахмат на интеллект ребёнка. Исследования проводились в Бельгии. Они показали, что занятия шахматами способствовали увеличению интеллекта на 21% по шкале Wechsler.
5. В 1979/83 годах профессор Фергюсон изучал влияние шахмат на умственные способности детей. В исследованиях участвовали одарённые ученики школ Пенсильвании. Было установлено, что те школьники, которые начали изучать шахматы, увеличили свои умственные способности за год на 17.3%, в то время как остальные на 4.6% по шкале Watson-Glaser.
6. В 1990/92 и в 1995/96 годах известный профессор психологии д-р Маргулис проводил исследования в школах Нью-Йорка и Лос-Анджелеса. Результаты исследований показали, что школьники, изучающие шахматы, на государственных экзаменах по чтению получили значительно более высокие оценки, чем другие школьники в городе и в среднем по стране.
7. В 1994/97 годах, Джеймс Липтрап проводил исследования в школах Техаса. Ученики, занимающиеся шахматами, вдвое улучшили свои показатели по чтению и математике по сравнению с остальными школьниками.
8. В 1997 году профессора Маргулис и Спит изучали влияние шахмат на интеллектуальные способности школьников Нью-Йорка. Школьники, изучающие шахматы, получили 91.4%, остальные школьники 64.4% в соответствии с Intelligence scale.

В настоящее время более 30 стран (такие, как Армения, Испания, Италия, Турция, Азербайджан и др.) включили шахматы в школьные программы. С каждым годом список этих стран увеличивается.

Глава 1

История появления и развития шахмат

1.1 Методические указания

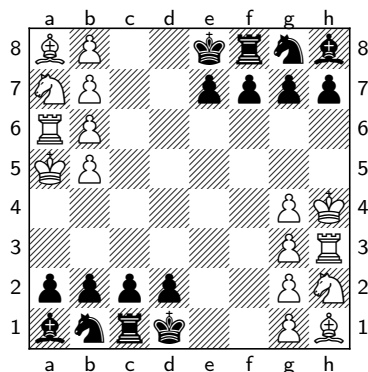
Расскажите детям легенду возникновения шахмат и немного из истории развития. В качестве литературного источника можно использовать книгу Михаила Садовяну.

1.2 Содержание занятия

Шахматы являются одной из самых древних игр, их история насчитывает не менее 1500 лет. Никто не знает кто и когда на самом деле придумал шахматы, но, согласно самой распространённой легенде, шахматы возникли в Индии: однажды индийскому правителю — Радже — стало скучно и он обещал наградить того, кто его развлечёт. Один брамин пришёл к Радже и показал ему интересную игру — 2 войска, белое и чёрное, сражаются на специальном поле. Игра очень понравилась Радже и он спросил, чего хочет брамин за своё изобретение. Хитрый брамин попросил столько пшеничных зёрен, сколько окажется на шахматной доске, если на первую клетку положить одно зерно, на вторую — два зерна, на третью — четыре зерна и т. д. Попросите детей посчитать количество зёрен. Оказалось, что такого количества зерна нет на всей планете (оно равно $264 - 1$ $1,845 \times 10^{19}$ зёрен, чего достаточно, чтобы заполнить хранилище объёмом 180 км).

В V – VI веке нашей эры в Индии возникла первая известная нам игра, похожая на шахматы — чатуранга. В этой игре было всего 4 фигуры: король, колесница (прародитель ладьи), слоны, конница и пехота. Играли в чатурангу

вчетвером и чтобы выиграть необходимо было уничтожить всё войско соперников (Д. 1). Из Индии шахматы попали на Арабский Восток, где и получили современное название: Шах Мат, что в переводе означает "Властитель Повержен".



Д. 1 начальная позиция чатуранги

В VIII — IX веке шахматы попали в Европу и с XV века правила игры практически не менялись.

Несколько знаменательных дат из истории шахмат:

- 1119 год – Состоялась первая партия по переписке между королём Англии Генрихом I и королём Франции Людовиком VI.
- 1490 год – Впервые использовано правило "взятия на проходе".
- 1550 год – В Италии создан первый шахматный клуб.
- 1575 год – Первый шахматный турнир, который прошел при королевском дворе в Мадриде.
- 1744 год – Первый сеанс игры вслепую против двух игроков (Филидор в Париже).
- 1763 год – Появление музыки шахмат Каиссы в поэме Уильяма Джонса.

1.3 Домашнее задание

Попросите детей написать свою историю появления шахмат, на основании рассказанной легенды.

Глава 2

Правила шахмат

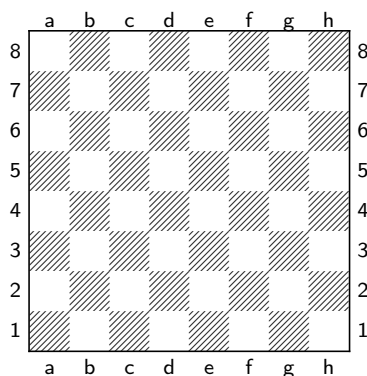
2.1 Методические указания

Данная тема является объёмной, поэтому рекомендуем разделить её на 2 урока и совместить, например, с темой "История появления и развития шахмат". В первой части расскажите о геометрии шахматной доски и ходах фигур, а вторую часть посвятите таким понятиям, как шах, мат и пат.

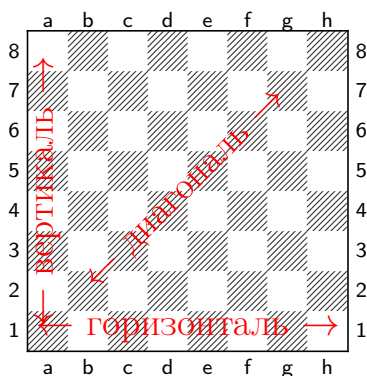
Следует обратить внимание детей на правильные названия шахматных фигур: ферзь, но не королева или дама; ладья, но не тура; слон, но не офицер. Также необходимо правильно располагать доску – угловое поле доски слева от игрока должно быть черным.

2.2 Содержание занятия

В шахматы играют на доске, размером 8x8 клеток (всего 64 клетки, см. Д. 2). Шахматная доска имеет свою геометрию, а именно 3 вида линий: вертикали, горизонтали и диагонали (см. Д. 3). Попросите детей посчитать количество вертикалей и горизонталей, найти самую большую и маленькую белую и чёрную диагональ.



Д. 2 шахматная доска

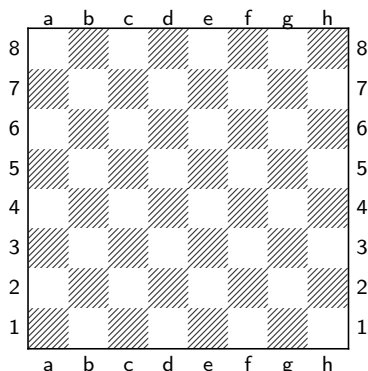


Д. 3 геометрия шахматной доски

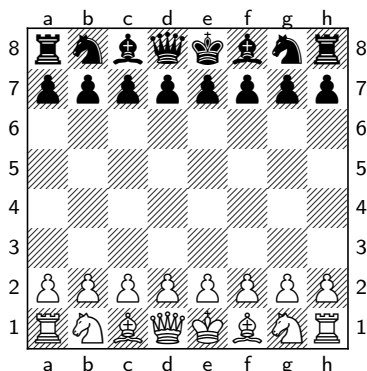
У каждой вертикали и горизонтали есть имя – это латинские буквы и цифры соответственно. Каждая клетка, или шахматное поле, имеет своё "имя" которое состоит из буквы и цифры, на пересечении которых оно находится (см. Д. 4). Попросите детей назвать "имена" нескольких полей.

Левая часть доски со стороны белых называется ферзевым флангом, правая часть – королевским флангом. Малым центром доски называются поля d4, d5, e4, e5. Большим центром называется квадрат, ограниченный полями c3, c6, f3 и f6.

На шахматной доске располагаются 16 белых фигур: пешки, ладьи, кони, слоны, ферзь и король; и столько же черных фигур (см. Д. 5). Играющий белыми фигурами начинает партию, ходы делаются по очереди. При расстановке фигур, обратите внимание детей на то, как правильно расположить короля и ферзя. Расскажите им о правиле "ферзь любит свой цвет" то есть белый ферзь на белом поле, а чёрный – на чёрном и, соответственно, короли рядом.

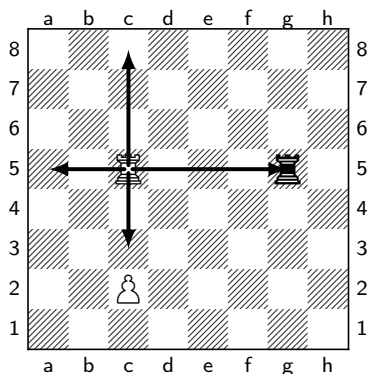


Д. 4 шахматные поля

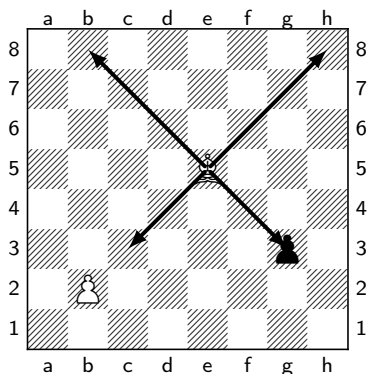


Д. 5 Начальная позиция

Ладья может стать на любое поле вертикали или горизонтали, на которых она стоит. На Д. 6 ладья может пойти на любое из полей а5, b5, d5, е5, f5, с4, с3, с6, с7, с8; а также взять черную ладью на поле g5.

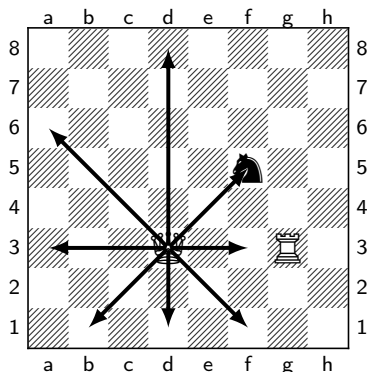


Д. 6 ходы ладьей

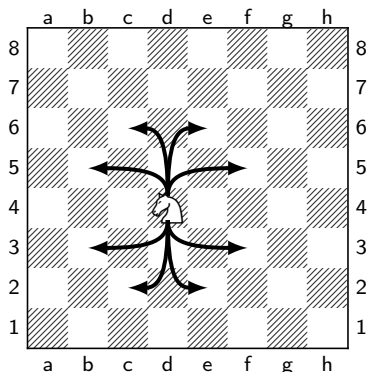


Д. 7 ходы слона

Слон может ходить на любое поле по диагоналям, на которых он стоит. На диаграмме 7 видно, что слон может пойти на поля b8, с7, d6, с3, d4, f6, g7, h8, f4, а также взять пешку g3. Ферзь может ходить на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит. Его ходы совпадают с ходами слона и ладьи одновременно (Д. 8). При выполнении ходов слон, ладья или ферзь не могут передвигаться через какие-либо стоящие на их пути фигуры.

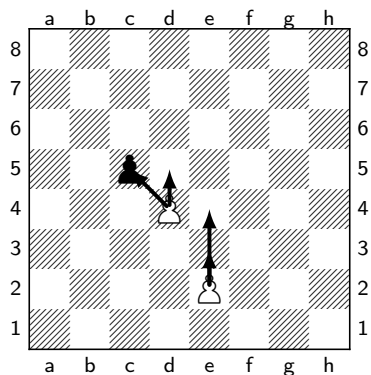


Д. 8 ходы ферзя



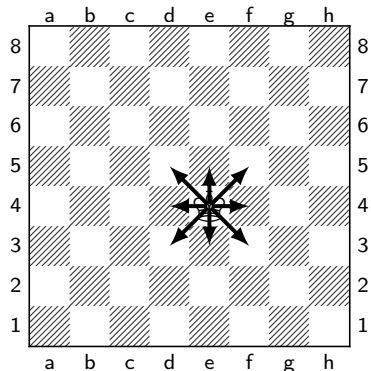
Д. 9 ходы коня

Конь может пойти на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали. Ход коня похож на букву "Г" (Д. 9).



Д. 10 ходы пешкой

Пешка может ходить вперед на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали. С начальной позиции она может ходить как на одно поле, так на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты. Взятие пешкой совершается следующим образом: на поле, занимаемое фигурой соперника, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали ставится пешка, одновременно снимая фигуру соперника с шахматной доски. На Д. 10 видно, что белая пешка с поля d4 может ходить на поле d5, а также забрать пешку с5. Пешка с поля e2 может пойти на поле e3 или на поле e4.



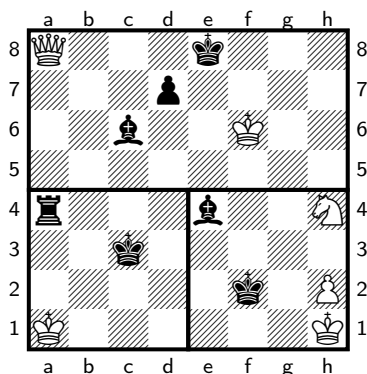
Д. 11 ходы короля

Король – самая важная фигура. Король ходить может на любое поле вокруг себя, если оно не занято своей фигурой или не атаковано фигурой соперника (Д. 11). Ещё одно важное правило: короли не встречаются, то есть король не может пойти на клетку рядом с королём соперника.

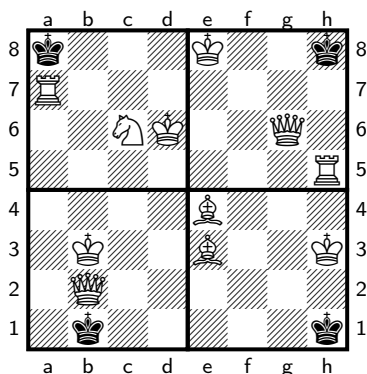
Цель любого шахматиста в партии — выигрыш короля соперника, или, если быть более точным — поставить мат (напасть таким образом на короля соперника, чтобы соперник не смог его защитить). Нападение на короля какой-либо фигурой называется шахом. От шаха можно защититься тремя способами (Д. 12):

- Увести короля из под шаха;
- Забрать напавшую на короля фигуру;
- Перекрыться (поставить фигуру между королём и фигурой соперника).

Если защититься от шаха невозможно, то король получил мат, игра заканчивается.



Д. 12 Защита от шаха



Д. 13 мат

Другими словами, мат — это шах от которого нет защиты. На диаграмме 13 приведены примеры мата.

Для достижения победы часто необходимо получить материальное преимущество, то есть забрать как можно больше фигур соперника. Для того, чтобы примерно оценить у кого преимущество в партии используют простейший подсчет материала. Считается, что пешка — самая слабая фигура, конь и слон стоят три пешки, ладья — пять пешек и ферзь — девять пешек. В связи с тем, что с потерей короля игра заканчивается, стоимость короля не учитывается.

Не разрешается ходить фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура ходит на поле, занятое фигурой партнера, последняя берется и снимается с шахматной доски, что является частью того же самого хода. Считается, что фигура нападает на фигуру партнера, если фигура может совершить взятие на этом поле. Расставьте детям произвольную позицию и попросите их найти возможные взятия.

Результат игры Игра считается завершившейся победой одного из игроков в следующих случаях:

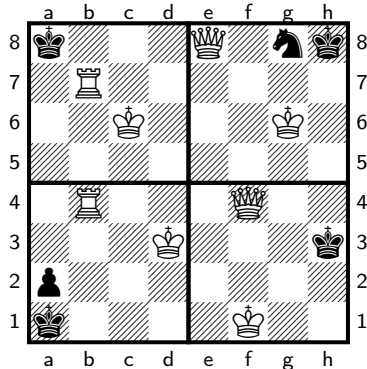
- После объявления мата королю соперника;
- После заявления соперника о своем поражении в партии.

Партия считается закончившейся вничью:

- Если игрок, который должен ходить, не имеет никакого, разрешенного правилами игры, хода, а его король не находится под шахом. Такую ситуацию в игре называют "патом";
- Если возникла позиция, когда ни один из игроков не может заматовать короля соперника любой серией возможных ходов (например, если на доске не осталось фигур, способных поставить мат);
- По соглашению между игроками во время партии.

Партия может закончиться вничью:

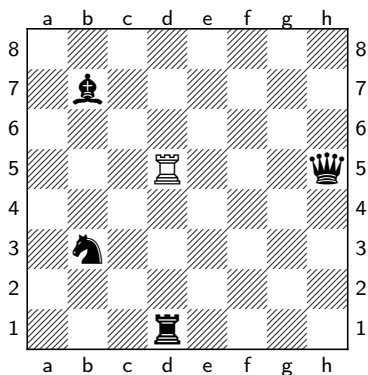
- Если в ходе игры на шахматной доске возникла или может возникнуть, по крайней мере, в третий раз идентичная (одинаковая) позиция;
- Если последние 50 последовательных ходов были сделаны игроками без ходов какой-либо пешки, и без взятия какой-либо фигуры.



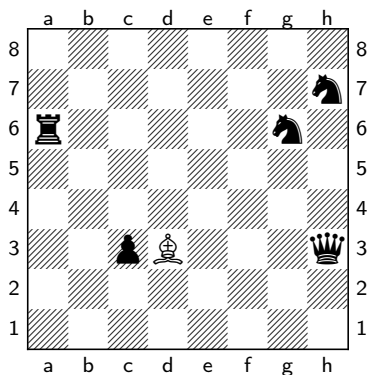
Д. 14 пример пата

2.3 Домашнее задание

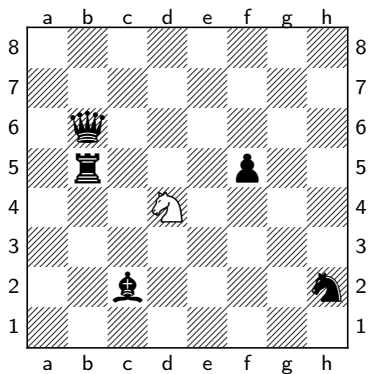
1. Нарисуйте шахматную доску.
2. На диаграммах ниже (подготовьте заранее домашнее задание для каждого ребёнка на отдельном листе) стрелочками укажите, какие чёрные фигуры может взять белая фигура.



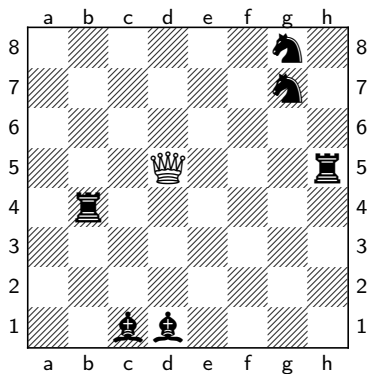
2.1



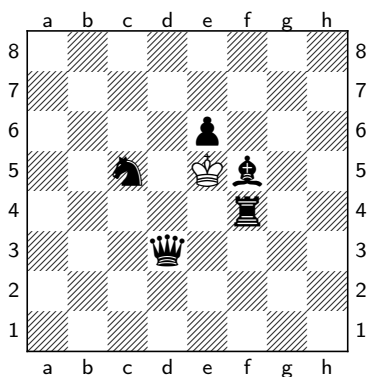
2.2



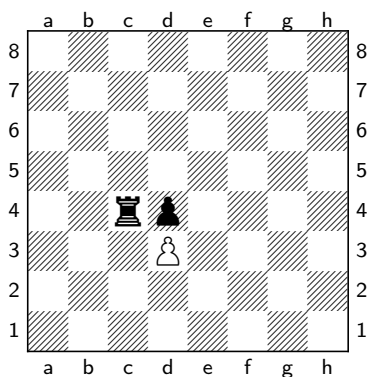
2.3



2.4

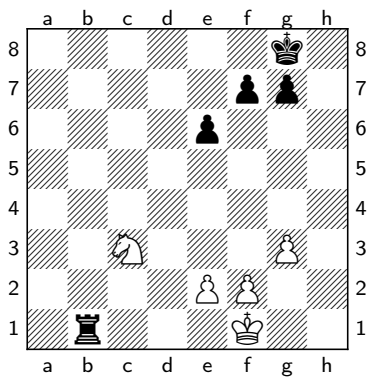


2.5

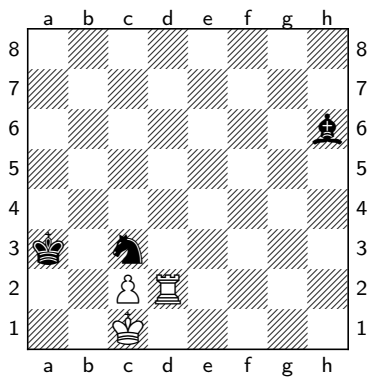


2.6

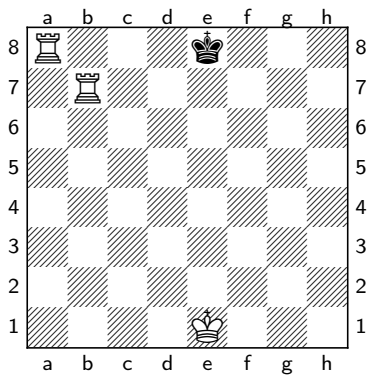
3. На диаграммах ниже определите, где шах, где пат, а где мат. В случае шаха укажите возможные способы защиты.



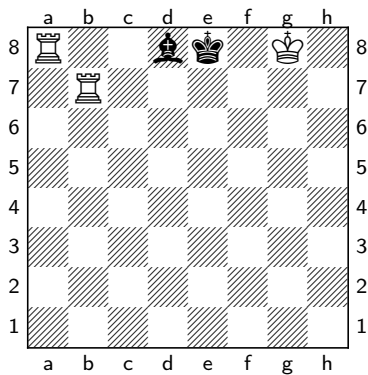
2.7



2.8



2.9



2.10

Глава 3

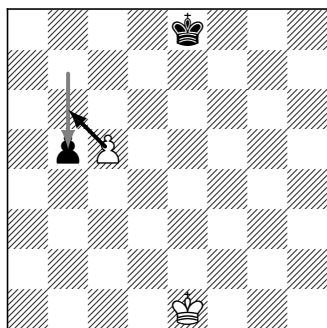
Ход пешки

3.1 Методические указания

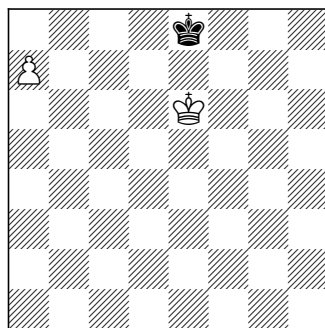
Повторите ход пешкой и взятие.

3.2 Содержание занятия

Пешка, атакующая поле, которое пересекла пешка соперника, продвинутая с начальной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это действие может быть совершено только очередным ходом и называется взятием "на проходе". На диаграмме 15 показано взятие на проходе.



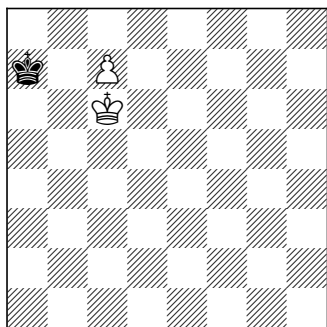
Д. 15 взятие на проходе



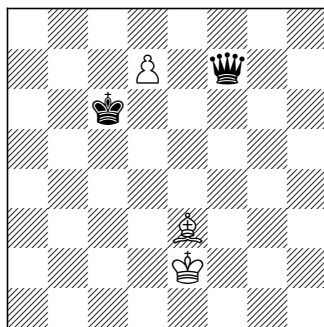
Д. 16 превращение пешки в ферзя

Пешка, которая достигает самой последней горизонтали от своей начальной позиции, должна быть заменена на том же поле на ферзя, ладью, слона или

коня того же цвета, что является частью одного хода. Эта замена пешки называется превращением, действие новой фигуры начинается сразу с момента ее появления на шахматной доске. Выбор игроком фигуры для превращения не ограничивается фигурами, которые были взяты ранее до превращения. На диаграммах показаны различные ситуации, в которых пешка может превращаться в разные фигуры. Например, на диаграмме 16, пешка, походив с поля a7 на поле a8, превращается в ферзя и ставит мат черному королю. На диаграмме 17 показан пример, когда превращение в сильнейшую фигуру не выигрывает партию, а приводит лишь к ничьей: после превращения пешки c7 в ферзя у черного короля нет ходов. На доске пат, то есть ничья. Победы можно достигнуть, превратив пешку в ладью: **1. c8=♖ ♖a6 2. ♖a8#** Диаграмма 18 демонстрирует случай, когда полезно превратить пешку в коня. В этом случае белые следующим ходом забирают ферзя черных и выигрывают: **1. d8=♘+ и 2. ♘xf7**



Д. 17 превращение пешки



Д. 18 превращение пешки

3.3 Домашнее задание

прописать

Глава 4

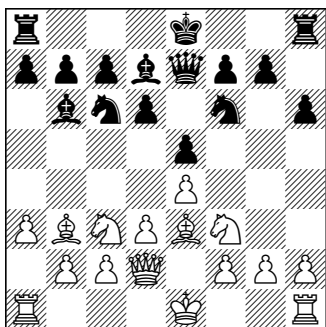
Рокировка

4.1 Методические указания

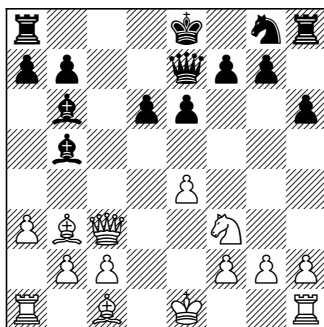
Следует уделить особое внимание рокировке, так как дети не сразу усваивают, в каких случаях рокировка невозможна. Кроме того, они часто неправильно делают рокировку: сначала передвигают ладью, а потом короля. В этом случае считается, что надо делать ход ладьёй.

4.2 Содержание занятия

Рокировка — перемещение короля и одной из ладей того же цвета, находящихся в начальной позиции, по крайней горизонтали. Рокировка выполняется следующим образом: король перемещается с начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем ладья переставляется через короля на следующее за ним соседнее поле. На диаграмме 19 обе стороны могут делать рокировки как на королевском фланге, так и на ферзевом.



Д. 19 рокировки



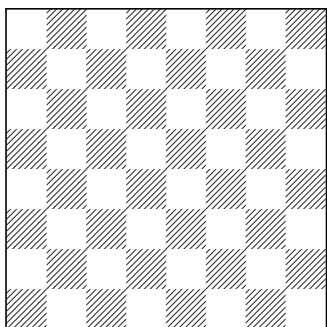
Д. 20 возможна ли рокировка?

Рокировка невозможна:

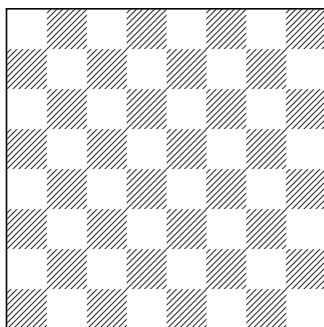
1. Если король ранее, до рокировки, делал ход;
2. С той ладьей, которая ранее, до рокировки делала ход. Рокировка временно невозможна в следующих случаях (Д. 20):
3. Если атаковано одной из фигур соперника поле, на котором или стоит король, или которое он должен пересечь, или которое он должен занять;
4. Если между королем и ладьей, с которой может быть произведена рокировка, находится фигура.

4.3 Домашнее задание

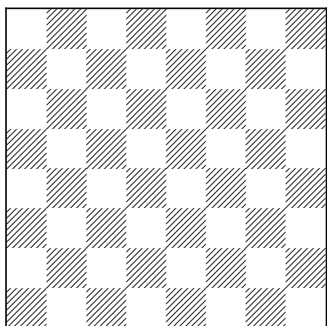
На следующих диаграммах проверьте, если возможна рокировка. Если возможна, то в какую сторону? Если рокировка невозможна, укажите причины.



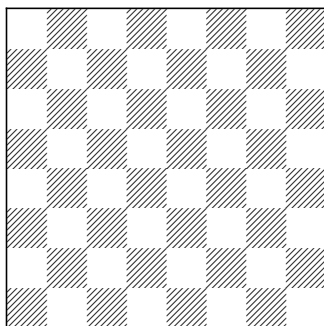
Д. 4.1 Ход белых



Д. 4.2 Ход белых



Д. 4.3 Ход белых



Д. 4.4 Ход белых

Глава 5

Шахматная этика

Теодор Рузвельт сказал, что "воспитать человека интеллектуально, не воспитав нравственно, – значит вырастить угрозу для общества".

5.1 Методические указания

Уделите отдельное внимание правилам поведения, как во время шахматной партии, так до и после неё. Недостаточно просто рассказать детям об этих правилах, важно на протяжении всего обучения напоминать о них и следить за их выполнением. Шахматная Этика или Кодекс воспитывает в детях взаимоуважение, учит общаться, контролировать свои эмоции.

Необходимо объяснить детям, зачем нужны эти правила и почему следует их соблюдать. После каждого правила попросите детей продемонстрировать это: например, приветствие соперника.

5.2 Содержание занятия

Мы приведём несколько основных правил поведения во время шахматной партии. Важно применять эти правила даже во время дружеских и тренировочных партий:

1. *Перед началом партии поприветствуйте соперника рукопожатием.*

Обязательное рукопожатие до партии говорит о взаимном уважении и устанавливает рамки соперничества только за шахматной доской. Девизом ФИДЕ (Всемирной Шахматной Организации) является *Gens Una Sumus* — Мы Одна Семья!

2. *Тронул – ходи!*

Правила ФИДЕ гласят: если игрок дотронулся до своей фигуры, то он обязан сделать ей любой возможный ход; если игрок дотронулся до фигуры соперника — он обязан её побить; если невозможно сделать ход фигурой, до которой игрок дотронулся либо взять фигуру соперника — игрок делает любой другой ход. Данное правило очень важно для начинающих, они должны понимать, что у каждого действия есть следствие и, если он дотронулся до ферзя и единственный ход — это потерять его, то обратного пути нет. Применяя его в тренировочных партиях, дети учатся сначала думать, а не "хвататься за фигуры".

3. Скажи *"Поправляю!"*

Бывают ситуации, когда фигура не очень чётко стоит на поле. Тогда игрок может её поправить, но и тут есть 2 важных правила:

- поправлять фигуры можно только во время своего хода: таким образом мы показываем своё уважение к сопернику и не отвлекаем его от обдумывания
- перед тем, как поправить фигуру, необходимо сказать "Поправляю! чтобы вас не заставили сделать ход этой фигурой."

4. Отпустил фигуру – ход сделан!

Если игрок сделал ход на доске и отпустил фигуру — ход считается сделанным. До этого момента можно сделать и другой ход, но только этой же фигурой. Данное правило также воспитывает в детях умение предвидеть и принимать последствия своих решений.

5. Проиграл – поздравь соперника!

Слово "Поздравляю" из уст проигравшего и протянутая для рукопожатия рука — это признак рыцарского, взрослого и адекватного восприятия. Проигрыш — это опыт из которого необходимо сделать выводы, исправить ошибки и, в следующий раз, вы обязательно одержите победу. Не менее важно контролировать свои эмоции и выиграв партию. Следует с уважением отнестись к поражению соперника и пожелать ему удачи в дальнейшем. Излишняя показная гордость может быть наказана уже в следующей партии.

6. Соблюдай тишину!

Шахматная партия — это соревнование умов и лишний шум отвлекает от обдумывания, уменьшает концентрацию. Разговоры во время партии должны сводиться к предложению ничьи, поправлению фигур, и, если есть необходимость, можно обратиться к судье (в нашем случае, к преподавателю).

И последнее, но очень важное правило: *Будьте взаимно вежливы!*

5.3 Домашнее задание

прописать

Глава 6

Шахматная нотация

6.1 Методические указания

В рамках занятия требуется объяснить ученикам, почему необходимо хорошо знать шахматную доску. Необходимо обратить внимание учеников на правильное расположение доски: у игроков в левом углу доски всегда черная клетка. Провести несколько упражнений по определению цвета поля по его координатам.

Рассказать о способах записи позиций. Записать несколько позиций.

Рассказать о различных формах записи шахматной партии. Продемонстрировать полную нотацию, краткую нотацию, рассказать о записи партий на различных языках. Партию полной нотацией лучше записывать в столбик, а короткой нотацией лучше записывать в строчку. Сначала рекомендуется ученикам записывать партию полной нотацией. Показать специальные символы, для обозначения оценок ходов / позиции.


6.2 Содержание занятия

Под шахматной нотацией понимается форма записи шахматной партии. Она применяется для обозначения полей доски, для записи позиций и шахматных партий. Вертикали нумеруются латинскими буквами от a до h, а горизонтали – цифрами от 1 до 8. Название каждого поля определяется обозначениями пересекающихся в этом поле горизонтали и вертикали. Таким образом, левый угол доски со стороны белых будет записываться как a1.

В настоящее время, в шахматной литературе, для обозначения шахматных фигур используют международную алгебраическую нотацию, в которой используются специальные обозначения шахматных фигур (см. таблицу 1).

Для обозначения шахматных фигур используют большую первую букву названия фигуры: конь – К, король – Кр (добавляют букву р чтобы отличать от коня), слон – С и т.д. Сокращения, принятые в различных странах, указаны в таблице 1.

Таблица 1 Обозначения шахматных фигур в различных языках

Название фигуры	Фигура	Русский	Румынский	Английский
король		Кр	R	K
ферзь		Ф	D	Q
Ладья		Л	T	R
Слон		С	N	B
Конь		К	C	N, S
пешка		П	P	P

Для указания фигуры на поле записывают сокращение этой фигуры, а потом само поле. Например, Ке2 означает, что на поле е2 стоит конь, Крг7 – король на g7.

При записи позиции нотацией сначала перечисляют белые фигуры, потом черные. Если есть несколько одинаковых фигур, то при их перечислении достаточно указать только имя первой. Обычно фигуры перечисляют по их положению на горизонталях, слева направо.

Пример 1: запись начальной позиции:

Белые: Кре1, Фd1, Ла1, h1, Сс1, f1, Кb1, g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2

Черные: Кре8, Фd8, Ла8, h8, Сс8, f8, Кb8, g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7

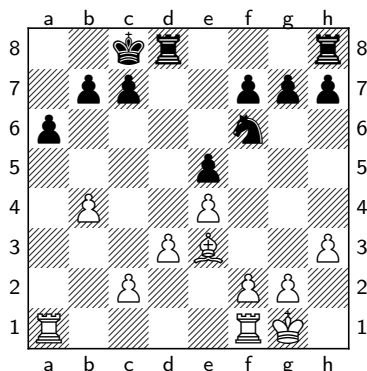
Пример 2: позиция с диаграммы 20 записывается следующим образом:

Белые: Крг1, Ла1, f1, Се3, пп. b4, c2, d3, e4, f2, g2, h3 (11)

Черные: Крс8, Лd8, h8, Кf6, пп. a6, b7, c7, e5, f7, g7, h7 (11)

Ход белых

Иногда, после записи положений фигур указывается их количество (как в примере 2), для проверки.



Д. 21 ходы пешкой

Существует две формы записи партии: длинная нотация, которую иногда называют полной нотацией, и короткая нотация (краткая нотация).

При записи хода длинной нотацией сначала указывается фигура, которая делает ход, потом указывается, с какого поля она ходит, и через черточку указывается поле, на которое она ходит. В случае взятия, между полями, вместо черточки пишется крестик.

Пример 3: если ферзь ходит с поля d1 на поле g4, то ход записывается следующим образом. Фd1-g4. Если конь с поля f3 берет пешку на e5, то ход записывается как Кf3xe5.

Замечание: В русской записи взятие обозначается двоеточием (:), а мат – буквой х.

При записи хода пешкой указываются только поля, на которых пешка бывает. Например, если ходит пешка с поля c6 на поле c7, то ход записывается следующим образом: c7-c6.

Рокировка имеет свою собственную форму записи. Длинная рокировка обозначается как О-О-О, Короткая рокировка обозначается как О-О.

Таблица 2 специальные шахматные символы

Обозначение	Пояснение	Обозначение	Пояснение
-	простой ход	!	Сильный ход
x	Взятие	?	Ошибка
+	Шах	!!	Очень сильный ход
#	Мат	??	Грубая ошибка
+-	У белых выиграно	+=	У белых преимущество
-+	У черных выиграно	=+	У черных преимущество
?!	Сомнительный ход	!?	Ход с идеей
=	Ничья		неясная позиция
++	двойной шах	e.p.	Взятие на проходе

Пример 4: партия, записанная длинной нотацией:

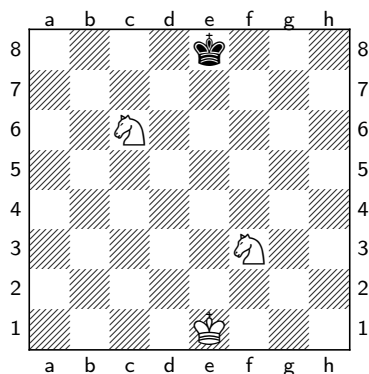
Osswald,Cornelia - Beau,Annette, Baden, 1985

1.e2-e4 c7-c6	7.h2-h3 Cg4xf3
2.d2-d4 d7-d5	8.Фd1xf3 f6xe5
3.e4-e5 Cc8-f5	9.Фf3-h5+ g7-g6
4.Kg1-f3 Kb8-d7	10.Cd3xg6+! h7xg6
5.Cc1-f4 f7-f6	11.Фh5xg6#
6.Cf1-d3 Cf5-g4	

Для оценки ходов или позиции используются специальные шахматные символы, которые пишутся после хода (таблица 2). Например, в примере 4 10 ход белых отмечен как сильный ход.

В записи хода короткой нотацией указывается фигура, которая ходит, и поле, на которое ходит эта фигура. В случае, если на поле может пойти две одинаковые фигуры, то указывается название фигуры, потом вертикаль, с которой уходит фигура, потом поле, на которое фигура ходит. Если же вертикали у фигур совпадают, указывается горизонталь.

Пример 5: Ход коня с поля с6 на поле е5 будет записываться как Ксe5 (Д. 22).



Д. 22 Ход Кс6-е5

Превращение пешки записывается как ход пешки, только в конце добавляется обозначение фигуры, в которую она превращается. Иногда ход от обозначения превращенной фигуры отделяется знаком равенства. Например, если пешка ходила с поля с7 на поле с8 и превратилась в ферзя, то ход запишется в длинной нотации как с7-с8=Ф; в короткой нотации с8Ф.

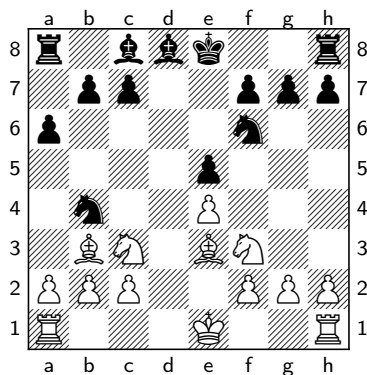
Пример 6: партия, записанная короткой нотацией:

Napoleon I - Madame de Remusat, Malmaison Castle Malmaison Castle, 1804

1.Кс3 е5 2.Кf3 d6 3.е4 f5 4.h3 fxе4 5.Кхе4 Кс6 6.Кfg5 d5 7.Фh5+ g6 8.Фf3 Kh6 9.Кf6+ Kpe7 10.Кxd5+ Kpd6 11.Ke4+ Kpxd5 12.Сс4+ Kpxc4 13.Фb3+ Kpd4 14.Фd3#

6.3 Домашнее задание

1. Записать позицию нотацией:



Д. 6.1 Ход чёрных

2. Расставить позицию:

Белые: Крг1, Фд1, Ла1, f1, Сс1, d3, Кб1, f3, пп. а2, b2, с3, е5, f2, g2, h2 (15)

Чёрные: Крг8, Фд8, Ла8, f8, Сс8, с5, Кс6, е7, пп. а7, b7, d5, е6, f7, g7, h7 (15)

ход белых

3. Сыграть и записать партию дома.