

# *Шахматные термины*

МАОУ СОШ №15 Разработчик Маркова И.А.

# Дебют

- начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.
- начало шахматной партии

# Миттельшпиль

● от нем. *Mittelspiel*

— середина игры

— следующая

за дебютом стадия шахматной партии, в которой развиваются основные события в шахматной борьбе — атака и защита, позиционное маневрирование, комбинации и жертвы. Характеризуется большим количеством фигур и разнообразием планов игры.

# ЭНДШПИЛЬ

- нем. Endspiel
- заключительная стадия партии;
- различают ферзевые, ладейные, легкофигурные и пешечные эндшпили.
- Эндшпиль начинается тогда, когда на доске остается сравнительно небольшое количество фигур и прямые атаки на короля с характерными для середины игры комбинационными осложнениями, за редким исключением, невозможны.

# Виды эндшпилей

- Пешечные;
- Коневые;
- Слоновые;
- Ладейные;
- Ферзевые.

# Материал

- фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

# СВЯЗКА

- положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может также быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества.

# ШАХ

- — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой.
- Обозначается при записи





# Двойной шах

- – позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

# Вскрытый шах

- **разновидность открытого нападения, при которой шахматная фигура, делая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король, тем самым объявляется шах.**

# Вилка

- **ход, после которого под боем оказываются две (и более) шахматные фигуры противника.**

# ПАТ

- ПОЗИЦИЯ, В КОТОРОЙ КАКОЙ-ЛИБО СТОРОНЕ НЕ ОБЪЯВЛЕН ШАХ, НО ОНА НЕ ИМЕЕТ ВОЗМОЖНОСТИ СДЕЛАТЬ ХОД.

# Полуход

- один ход белых или один ход чёрных, единица измерения и минимальная единица изменения позиции на шахматной доске. Два полухода составляют ход, представляющий собой одну строку в записи шахматной партии на бумаге.

# Поле

- единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски».
- Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество.

# ПРЕВРАЩЕНИЕ

- замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля).

# превращение

## «слабое»

- превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом «слабое» превращение может быть сильнейшим ходом (!).



# Размен

- **ХОД (СЕРИЯ ХОДОВ), ПРИ КОТОРОМ (КОТОРЫХ) СТОРОНЫ ОСУЩЕСТВЛЯЮТ ОБМЕН ПРИМЕРНО РАВНОЦЕННЫМ МАТЕРИАЛОМ**

# Рокировка

- ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый.

# Как производится рокировка

- При осуществлении рокировки король переносится через одно поле, ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король.

# Правила Рокировки

- Рокировка может производиться только, если ни ладья ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королём и ладьёй, не занято другими фигурами, королю не объявлен шах и ни одно из полей на его пути (то, которое он пересекает, делая ход, и то, на которое он ходит) не находится под боем.