

ПАМЯТКА ЮНОГО ШАХМАТИСТА (1-й год обучения)

1. Взятся за фигуру – ходи или перед этим скажи: «Поправляю». Нажимать кнопку часов надо той рукой, которой сделан ход. Ходить можно после того, как соперник нажал кнопку часов. За нарушение судья делает предупреждение. После 3-го предупреждения сопернику защитывается поражение.

2. Перед своим ходом проверь не «зевнул» ли соперник фигуру предыдущим ходом.

3. Проверь не находится ли король соперника под шахом. Судья при этом сопернику делает предупреждение. После 3-го предупреждения сопернику защитывается поражение.

4. Проверь не собираешься ли ты сам «зевнуть» свою фигуру или короля.

5. В дебюте (1-я часть партии) старайся контролировать пешками и легкими фигурами центр, вводи в «бой» сначала королевскую пешку, затем коня с королевского фланга, потом слона с королевского фланга, затем делай рокировку, далее вводи в «бой» коня и слона с ферзевого фланга. В дебюте не переходи пешками на половину доски соперника (сопернику будет легче начать атаку) и не позволяй пешкам соперника внедряться в твой лагерь (это может ухудшить твою позицию).

6. После этого партия переходит в стадию *миттельшпиля* (2-я часть партии) и можно вводить в «бой» ферзя. Старайся дольше не двигать три пешки, которые защищают короля. В случае, если ты начнешь двигать «королевские» пешки, то защита короля ослабнет. Старайся захватить больше пространства на доске, продвигая «ферзевые» или центральные пешки. Не позволяй сопернику захватывать много пространства. Чем дальше ты продвигаешь пешки, тем сильнее они становятся. Старайся захватить тяжелыми фигурами (ладьями и ферзем) открытую вертикальную линию. По ней ты можешь ворваться в тыл противника и победить. Получив материальное преимущество, старайся произвести серию разменов и перевести игру в выигрышный *эндшпиль* (3-я и последняя часть партии).

7. Рассмотрим несколько вариантов выигрышных эндшпилей:

- одна или две ладьи против короля соперника,
- ферзь или ферзь и ладья против короля соперника.

Для того, чтобы поставить мат, надо оттеснить короля на край доски.

8. В проигрышной позиции не сдавайся:

- часто получив преимущество, соперник расслабляется, допускает ошибку и проигрывает;
- у соперника может закончиться время и ему будет защитано поражение;
- игра может закончиться вничью из-за пата, вечного шаха или трехкратного повторения позиции.

-