

Манакова Юлия

РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ
для записи ходов-кандидатов

БОРЬБА С ЗЕВКАМИ



Издательство Эдитус
Москва

УДК 794
ББК 75.581
М23

Манакова Ю.

М23 **Рабочая тетрадь для записи ходов кандидатов.** — М.: Эдитус, 2021. — 84 с.

ISBN 978-5-00149-660-1

Данная рабочая тетрадь — это вспомогательный материал для записи партий с фиксированием рассматриваемых во время игры ходов-кандидатов. В качестве памятки приведены теоретические основы обоснования необходимости тренировки нахождения и выбора лучшего хода-кандидата — как основной составной части плана борьбы с зевками. Для начинающих шахматистов приведен упрощенный алгоритм выбора ходов-кандидатов. Для продвинутых шахматистов приведены рекомендации по оценке позиции, поиску и выбору ходов-кандидатов в острых счетных позициях и в спокойных позициях. По всем методикам приведены практические примеры.

УДК 794
ББК 75.581

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
БОРЬБА С ЗЕВКАМИ	3
АЛГОРИТМ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ	4
АЛГОРИТМ ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ	7
Оценка позиции	7
Техника расчета тактических вариантов	16
Стратегическая игра, планирование, профилактика, алгоритм усиления	21
БЛАНКИ ДЛЯ ЗАПИСИ ХОДОВ-КАНДИДАТОВ	33
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	83

БОРЬБА С ЗЕВКАМИ

(из книги «ПРОГРАММА ПОДГОТОВКИ ШАХМАТИСТОВ IV-II РАЗРЯДОВ», авторы В.Чехов, С.Архипов, В.Комляков)

Необходимо определить главную цель, к которой должны стремиться и тренеры, и ученики. Такой целью должен стать переход через рубеж, когда шахматист перестает "зевать". Под "зевком" в шахматах подразумевается грубая ошибка, связанная с неумением увидеть и отразить элементарные угрозы соперника, ведущая к немедленному мату или большим материальным потерям.

Вот что пишет Вячеслав Дыдышко в своей книге "Логика современных шахмат": *"Нам необходимо в первую очередь достичь такого уровня игры, при котором грубые одноходовые "зевки" и просмотры явились бы редчайшим исключением"*. Каким образом можно достичь этого уровня? И снова процитируем Дыдышко: *"Чтобы научиться плавать, нужно бросаться в воду, и поэтому главным и единственным средством избавления от "зевков" для начинающего шахматиста служит интенсивная практика. Триста, а может, и многое больше партий необходимо сыграть, прежде чем шахматная позиция начнет восприниматься как единое целое, а простейшие угрозы соперника станут видны без особых усилий"*.

Итак, достижение игроком такого уровня, при котором *"шахматная позиция воспринимается как единое целое, а простейшие угрозы соперника видны без особых усилий"*, назовем *"беззевковым барьером"*. И его достижение является нашей главной целью на данном этапе обучения. А главным способом достижения служит практика. Почему мы выбираем именно эту цель? Если вы обратите внимание на формулировку, то поймете, что игра без зевков должна выйти на уровень подсознания, очень устойчивой привычки. Только в

этом случае угрозы соперника можно увидеть "без особых усилий". В принципе все основные навыки (*технику расчета, планирование, оценку*) также необходимо довести до автоматизма, но мало кто из молодых шахматистов делает это. Почему? Потому что без этого можно играть, и даже выигрывать. Но если шахматист не выведет на уровень устойчивой привычки умение видеть простейшие угрозы противника - он никогда не научится играть даже в силу первого разряда. Таким образом, если шахматные навыки являются важными, то достижение "*беззевкового барьера*" является *обязательным*. И пока эта цель не будет достигнута, ни на что другое отвлекаться мы не должны и все усилия следует направлять именно на это.

Начиная со второго года обучения, практические занятия усложняются: в тренировочных партиях необходимо подключить запись двух-трех **активных ходов-кандидатов**. **Ход-кандидат** - это один из возможных ходов в конкретной позиции. После выхода из дебюта, где, должны быть использованы основные принципы его разыгрывания, для каждого своего хода необходимо научиться находить сильнейшие **ходы-кандидаты**, записывать их и выбирать лучший. Отметим, что запись ходов-кандидатов, начинаясь с выхода из дебюта, заканчивается только в позициях с определившейся оценкой, то есть где у одной из сторон имеется значительный материальный перевес.

Что это дает? Выполнение учеником основных принципов разыгрывания дебюта и рассмотрение при выборе каждого своего хода нескольких активных ходов-кандидатов запускает механизм осмысленного процесса мышления. Ученик начинает продумывать каждый ход, видеть все больше и больше активных возможностей, сравнивать их и оценивать - это уже другие шахматы. Ценность каждой партии увеличивается, и рост шахматиста заметно убыстряется. Хотим подчеркнуть, что выход на осмысленный процесс мышления является очень важным для достижения главной цели данной программы. Рано или поздно все перспективные шахматисты выходят на этот уровень, но путем использования **активных ходов-кандидатов** это достигается гораздо более короткие сроки.

АЛГОРИТМ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Алгоритм поиска хода зависит от характера позиции. В **спокойных позициях** поиск ходов-кандидатов осуществляется исходя из принципов разыгрывания дебюта: *развитие фигур, борьба за центр, безопасность короля*; а в дальнейшем - *усиление активности*

своих фигур или/и ограничение активности фигур и пешек противника.

Самый сложный алгоритм требуется, если произошёл прямой контакт (взаимонападение, столкновение, соприкосновение) фигур соперников и начались или готовы начаться тактические действия. В этом случае необходимо думать не только за себя, но и за соперника (видеть его угрозы вашим слабостям). В условиях активного противодействия соперника ответственность за ошибку повышается. Повышаются и требования к алгоритму. Он должен включать анализ действий обеих сторон.

Предлагается следующий алгоритм поиска хода:

1. Определить, в чём **сила хода**, который сделал соперник. Предлагается дать ответ на вопрос: «**Что хочет соперник?**». На первых порах достаточно найти тактическую угрозу соперника: мата, выгодного взятия фигуры, какого-либо тактического приёма или в другом перечне: **шах, взятие, угроза**. В дальнейшем начинать обращать внимание на позиционные угрозы: *опасное повышение активности некоторых фигур соперника; улучшение пешечной структуры соперника, тормозящее активность ваших фигур; предложение выгодных для соперника разменов.*

2. Определить, в чём **слабость хода**, который сделал соперник. Предлагается дать ответ на вопрос: «**Какую тактическую ошибку сделал соперник?**». А именно, не просмотрел (зевок) ли ход соперника; появилась ли новая тактическая слабость. В дальнейшем, приучаться следить и за позиционными ошибками.

3. Сравнить между собой **силу хода и слабость хода** соперника. И выбрать направление дальнейших действий (всё пока в уме). Если **сила хода** больше - надо защищаться, если **слабость хода** больше – надо атаковать. Если ход соперника не ведёт к какому-либо конфликту, продолжать играть активно (например, повысить подвижность пассивно стоящей фигуры) или укреплять свою позицию профилактическими действиями (например, сделать форточку).

Пока не проделаны эти действия, **пока не понят ход соперника, нельзя переходить к обдумыванию своего хода**. Чаще всего дети пропускают эти пункты, только формально обращают внимание на ход соперника (чтобы его записать), сразу начинают думать о своём ходе. В результате – тактические просмотры.

Понимание происходящего на доске: у кого и на каком участке доски материальное преимущество, кому и где выгодно играть инициативно, а где не выгодно, даёт существенное игровое преимущество перед соперником, который не ведает, что творит.

Партия № _____ (надо сыграть 300 партий)
(тренировка по плану «Борьба с зевками»)

Белые _____ Дата _____

Черные _____

№	Белые	Черные	Оценка позиции	ходы-кандидаты		
				1	2	3
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						

№	Белые	Черные	Оценка позиции	ходы-кандидаты		
				1	2	3
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						
41						
42						
43						
44						

Примечания к партии:

1. _____
2. _____
3. _____