

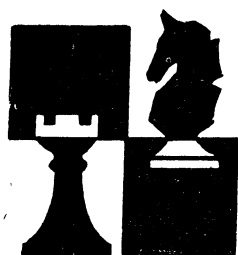


ПУТНИК ШАХМАТИСТА

справочник



СПУТНИК ШАХМАТИСТА справочник



МОСКВА ВОЕННОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО 1992

ББК 75.581

С74

Авторы: В. П. ЕЛЕСИН, В. М. ВОЛКОВ («Игра по переписке», «Требования шахматной классификации»), А. И. КРЮКОВ («Системы дебютных индексов», приложения)

Спутник шахматиста: Справочник/В. П. Елесин, В. М. Волков, А. И. Крюков. — М.: Воениздат, 1992. — 192 с.

ISBN 5—203—01383—7

Содержит пояснения правил игры и соревнований (личных, командных, по круговой, олимпийской, швейцарской системам, одночасовым, «быстрым» и «молниеносным» шахматам, игре по переписке, шахматной композиции), требования спортивной и судейской квалификации, таблицы дебютных индексов, словарь терминов, формы турнирной документации.

Полезен шахматистам любой квалификации, тренерам, организаторам и судьям.

С $\frac{4204000000-102}{068(02)-92}$ 75—92

ББК 75.581

© В. И. Елесин, В. М. Волков,
А. И. Крюков, 1992

ISBN 5—203—01383—7

СОДЕРЖАНИЕ

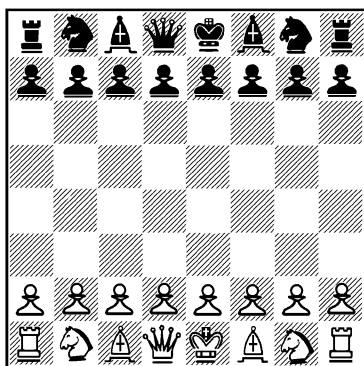
| | |
|--|-----------|
| Правила игры | 5 |
| Шахматная доска и фигуры | — |
| Понятие хода | 6 |
| Невозможные позиции | 9 |
| Выигрыш и ничья. Закончившаяся партия | 11 |
| Шахматные часы | 15 |
| Запись партии | 17 |
| Откладывание и доигрывание партии | 18 |
| Поведение партнеров | 21 |
| Правила соревнований | 22 |
| Руководство соревнованием | — |
| Положение о соревновании | — |
| Проведение доигрывания | 24 |
| Нарушение регламента | — |
| Судейство | 25 |
| Виды и системы соревнований | 28 |
| Общие положения | — |
| Системы соревнований | — |
| Командные соревнования | 33 |
| Подсчет коэффициентов преимущества при определении мест | 36 |
| Личные соревнования | — |
| Соревнования по швейцарской системе | 37 |
| Командные соревнования | — |
| Игра с укороченным контролем времени | 39 |
| Одночасовые и быстрые (30-минутные) шахматы | — |
| Молниеносная игра (блиц) | 41 |
| Игра по переписке | 44 |
| Общие сведения | — |
| Основные документы | — |
| Содержание и форма переписки | 46 |
| Учет времени | 48 |
| Судейство | 49 |
| Правила шахматной композиции | 51 |
| Предмет композиции | — |
| Формальные требования | 52 |
| Художественные требования | 54 |
| Публикация и приоритет | 56 |
| Соревнования по составлению задач и этюдов | 58 |

| | |
|--|------------|
| Соревнования по решению задач и этюдов | 61 |
| Судейство | 62 |
| Требования шахматной классификации | 64 |
| Гроссмейстеры и мастера спорта | — |
| Разрядники | 70 |
| Условия выполнения требований | 73 |
| Подтверждение разряда | 74 |
| Гроссмейстеры и мастера спорта по заочной игре | 75 |
| Разрядники по заочной игре | 76 |
| Классификация шахматных композиторов | — |
| Судьи и судейские категории по спорту | 78 |
| Общие положения | — |
| Права и обязанности | — |
| Поощрения и взыскания | 79 |
| Классификация судей по шахматам | 80 |
| Системы дебютных индексов | 81 |
| Общие сведения | — |
| Классические названия дебютов | — |
| Таблица дебютных индексов | 83 |
| Словарь терминов | 106 |
| П р и л о ж е н и я: | |
| 1. Таблицы очередности игры в турнирах по круговой системе | 167 |
| 2. Таблицы очередности игр в турнирах по схевенингенской системе | 171 |
| 3. Примеры поиска совместимого партнера в турнирах по швейцарской системе ФИДЕ | 173 |
| 4. Таблица соревнования по олимпийской системе | 175 |
| 5. Таблица результатов соревнования по круговой системе | 176 |
| 6. Таблица положения участников по турам | 177 |
| 7. Таблица соревнований по швейцарской системе и «по жребью» | 178 |
| 8. Таблица матч-турнира | 179 |
| 9. Протокол тура личного соревнования | — |
| 10. Позиция отложенной партии | 180 |
| 11. Таблица командного соревнования | — |
| 12. Протокол командной встречи | 181 |
| 13. Протокол доигрывания неоконченных партий в командном соревновании | 182 |
| 14. Сводный протокол тура матчевых встреч командного соревнования | 183 |
| 15. Личная карточка участника | — |
| 16. Бланк для записи партии | 184 |
| 17. Запись партии в игре по переписке | 185 |
| 18. Отчет о ходе игры в турнире по переписке | 186 |
| 19. Справка о выполнении классификационного норматива | 187 |
| 20. Анкета участника соревнования | — |
| 21. Заявка на участие команды в соревновании | 188 |
| 22. Цифровая нотация и код Удемана | — |
| Предметный указатель | 189 |

ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

Доска. Шахматная партия играется на доске, состоящей из 64 квадратов, попеременно светлых (белые поля) и темных (черные поля). Ряды полей называют линиями, которые могут быть вертикалями, горизонталями и диагоналями.

Доска во время игры располагается так, чтобы у каждого партнера справа находилось белое угловое поле. Если это требование нарушено, возникшая позиция считается невозможной. Игру следует прервать. Исправляется положение доски. Затем на нее переносится создавшаяся позиция. После этого партия продолжается.



Фигуры. Различают королей, тяжелые (ферзи, ладьи), легкие (кони, слоны) фигуры и пешки. Иногда пешки не относят к фигурам.

Исходное положение фигур показано на диаграмме. Если они расположены иначе, позиция считается невозможной.

ПОНЯТИЕ ХОДА

Право хода. Начинает партнер, у которого белые фигуры (право выступки). Затем, пока игра не закончится, ходы делаются поочередно. Цвет фигур партнеров в любительских партиях определяется жребием, а в соревнованиях — правилами проведения. Если партия ошибочно начата участником, играющим черными фигурами, она аннулируется и играется заново.

Примечание. При подсчете сделанных ходов за один принимается ход белых с последующим ответом черных.

Играющим называют партнера, за которым очередь хода.

Определение хода. Ходом называется перемещение фигуры с одного поля на другое, свободное либо занятое фигурой противника. При рокировке изменяется положение короля и ладьи. Кроме коня и ладьи, когда она при рокировке перемещается через короля, фигуры не могут пересекать занятые поля.

Ход на поле, занятое фигурой противника, означает ее взятие, и она должна быть немедленно снята с доски (о взятии «на проходе» см. ниже).

Ходы фигур. Король ходит на любое соседнее поле, которое не атаковано.

Рокировка — это двуединый ход с перемещением короля и ладьи: вначале король передвигается на два поля по направлению к ладье, которая затем переносится через него на соседнее с ним поле. Если играющий коснулся ладьи, а потом короля, то рокировка невозможна. Ход должен быть сделан в соответствии с правилом «Прикосновение к фигуре».

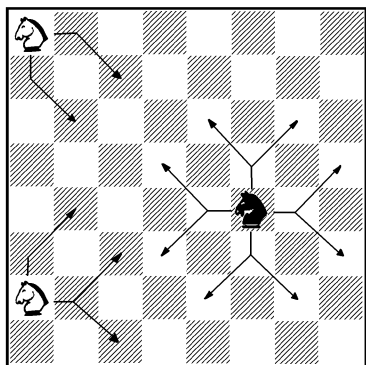
Примечание. Если играющий отрицает, что он, намереваясь выполнить рокировку, сначала коснулся ладьи, судья, как и во всех аналогичных случаях, может применить санкции, только будучи свидетелем допущенной ошибки.

Если играющий коснется сначала короля, а затем ладьи (либо обеих фигур одновременно), но рокировка невозможна, то должны быть сделаны ход королем или рокировка в противоположную сторону. Может оказаться, что эти требования невыполнимы. Тогда прикосновение к фигуре никаких последствий не влечет. Играющий вправе продолжить партию любым ходом. Рокировка окончательно невозможна: 1) если король уже перемещался; 2) с ладьей, которая ранее ходила.

Ферзь ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится.

Ладья ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.

Слон ходит на любое поле по диагоналям, на которых находится.



Конь ходит своеобразным зигзагом (см. диаграмму) — через соседнее поле (даже занятое) по вертикали или горизонтали, удаляясь затем от места исходного положения на одно из смежных полей по диагонали.

Пешка ходит только вперед. В общем случае — по вертикали на соседнее свободное поле, а с начального положения — и через одно. Взятие пешкой возможно лишь по диагонали. На смежном поле и опять же с перемещением вперед.

Пешка, атакующая поле, которое пересечено ходом на два поля пешкой противника, может взять последнюю, как если бы та встала под ее удар. Такое взятие «на проходе» допустимо только на первом ответном ходу.

При достижении последней (восьмой для белых и первой для черных) горизонтали пешка немедленно заменяется (как часть этого же хода) на ферзя, ладью, слона или коня ее цвета. От оставшихся на доске выбор новой фигуры не зависит. Она может быть, например, вторым ферзем, третьим конем и т. д. Такая замена называется превращением пешки. Действие фигуры, появившейся на доске, начинается немедленно. Бывает, что играющий намерен заменить пешку фигурой, которой нет под рукой. В этом случае он может остановить часы и обратиться к судье с соответствующей просьбой. Но до продвижения пешки, т. е. до начала хода. Если играющий переключил часы, не выполнив превращения пешки, к нему применяются санкции как к нарушившему статью Кодекса «Завершение хода». Судья должен сделать замечание или уменьшить у этого участника время на обдумывание. В каждом таком случае восстанавливаются показания на часах партнера и позиция, какой она была до продвижения пешки. Затем партия продолжается. Причем играющий должен сделать тот же ход, но с соблюдением требований Кодекса.

Завершение хода. Ход считается сделанным, когда: играющий, переместив на свободное поле фигуру, отнял от нее руку; снята с доски при взятии фигура противника, на место которой играющий поставил свою, прервав касание с ней руки; при рокировке играющий отнял руку от ладьи, поставленной на поле, пересеченное королем (когда прервано касание руки с королем, рокировка возможна только в сторону его перемещения); пешка, перемещенная на последнюю горизонталь, заменена новой фигурой, от которой играющий отстранил (прервал касание) руку.

Примечание. Если отпущена рука от поставленной на поле превращения пешки, ход не завершен, но пойти пешкой иначе, т. е. изменить место ее превращения, нельзя.

Когда определяется, сделано ли установленное число ходов в заданное время, последний (контрольный)

не считается завершенным, пока играющий не переключил часы. Это правило не применимо к некоторым ситуациям, отмеченным в статье Кодекса «Законченная партия».

Если на доске возникла позиция мата или пата, а играющий, переместив фигуру, не успел до падения флага перевести часы, считается, что партия закончилась матом либо соответственно патом.

Прикосновение к фигуре. Предупредив заранее о своем намерении (сказав «поправляю»), играющий может поправить расположение фигур на полях. В противном случае при намеренном касании: одной или нескольких фигур одного цвета он должен пойти первой тронутой, а если это фигура партнера, то взять ее; одной своей фигуры и одной фигуры партнера последняя должна быть взята, а если это невозможно, выполняется ход тронутой фигурой либо взятие неприятельской, которой играющий коснулся.

Примечание. Если установить, какая фигура тронута первой, нельзя, надо считать, что это своя фигура.

При касании фигур, которые не имеют возможных ходов и не могут быть взяты, играющий вправе выполнить любой ход. Заявление о нарушении партнером статьи Кодекса «Прикосновение к фигуре» надо делать, не притрагиваясь к фигурам.

НЕВОЗМОЖНЫЕ ПОЗИЦИИ

Возникновение невозможных позиций вызывается нарушением правил игры. Кодекс рассматривает ряд таких случаев. В других случаях рекомендуется принимать решения по аналогии.

Общий принцип: исправление невозможных позиций производится только при обнаружении неправильностей до окончания партии (в том числе когда результат определяется присуждением). В зависимости от характера нарушений партия может быть продолжена либо аннулирована и переиграна. Ошибки, небрежности в записи секретного хода, если истинное значение его установить не удастся, служат основанием для зачета проигрыша.

| Ситуация | Решение |
|--|---|
| Сделан невозможный ход | <p>Восстанавливается позиция, в которой допущена ошибка. Партия продолжается с применением правила «Прикосновение к фигуре». Если выявить неправильность не удастся, партия играется заново</p> <p>Если позицию не удастся восстановить, партия играется заново</p> |
| <p>Фигуры сдвинуты с мест и затем расставлены неправильно</p> | <p>Играющий должен восстановить положение фигур, не переключая часы, иначе судья может изменить показания часов</p> |
| <p>Делая ход, играющий неумышленно опрокинул одну или несколько фигур</p> | <p>Если ошибка обнаружена до окончания партии, доигрывание начинается заново</p> |
| <p>Неправильно расставлена отложенная позиция</p> | <p>Партия аннулируется и играется заново</p> |
| <p>В начальной позиции фигуры были расставлены неправильно</p> | <p>Если истекла четвертая часть времени до общего контроля, то партия продолжается. Если ошибка обнаружена ранее, судья может назначить переигрывание партии (при этом расписание соревнования не должно быть существенно нарушено)</p> |
| <p>Партия начата не тем цветом фигур</p> | <p>Возникшая позиция переносится на правильно расположенную доску, после чего партия продолжается</p> |
| <p>Неправильно положение шахматной доски</p> | <p>Ход аннулируется. Ошибка должна быть устранена с применением правила «Прикосновение к фигуре»</p> <p>То же</p> |
| <p>Неверно выполнен ход с превращением пешки</p> | <p>Судья может счесть ход невозможным и применить санкции, если был свидетелем нарушения</p> |
| <p>Неверно выполнена рокировка</p> | <p>Ход признается невозможным. Партия заканчивается сразу, как только возникает позиция мата или пата. Падение флажка значения не имеет</p> |
| <p>Нарушено правило «Прикосновение к фигуре»: тронута одна, а ход сделан другой</p> | <p>Судья останавливает часы и, если требуется, проверяет число фактически сделанных ходов. Партнеру, просрочившему время, засчитывается поражение</p> |
| <p>Сделан ход после того, как на доске возникла позиция мата или пата, но на часах соперника упал флажок</p> | |
| <p>Сделан ход после просрочки времени</p> | |

| Ситуация | Решение |
|---|---|
| При откладывании партии записан невозможный ход | Записавшему ход засчитывается поражение |
| При откладывании партии записан секретный ход, который можно толковать неоднозначно | То же |

ВЫИГРЫШ И НИЧЬЯ. ЗАКОНЧИВШАЯСЯ ПАРТИЯ

| Ситуация | Вывод |
|---|--|
| Дан мат | Партия выиграна партнером, который заматовал короля противника |
| Один из соперников сдался | Сопернику, который сдался, засчитывается поражение |
| Играющий остановил часы | Остановка часов равнозначна сдаче партии. Если это произошло по недоразумению, судья может ограничиться замечанием или оставить инцидент без последствий |
| У играющего нет ходов, и его король при этом не находится под шахом | На доске — пат. Партия считается законченной ничью |
| Партнеры согласились на ничью | Ничья. Предложение ничьей может сделать только играющий в интервале между совершением хода и пуском часов |
| Предложена ничья играющему | Соперник играющего допустил нарушение, за что судья должен сделать ему предупреждение. Но ничья считается предложенной. Партнер может ее принять или отклонить |
| Играющий предложил ничью, не сделав хода | Партнер может принять или отклонить предложение либо отсрочить решение до совершения хода |
| Играющий при откладывании партии записал секретный ход и, не сделав его на доске, предложил ничью | Партнер может дать ответ после того, как записанный ход будет сделан на доске. Предложение ничьей фиксируется в протоколе соревнования |

| Ситуация | Вывод |
|---|---|
| <p>Не менее чем 50 последних ходов были без взятия фигуры и без движения пешки</p> <p>Кто-либо из партнеров опоздал к началу игры более чем на 1 ч</p> <p>К началу игры более чем на 1 ч опоздали оба партнера</p> <p>Более чем на 1 ч опоздал на доигрывание отложенной партии соперник партнера, записавшего ход</p> <p>На доигрывание опоздал (не явился) партнер, который записанным ходом заматовал короля противника</p> <p>На доигрывание опоздал (не явился) партнер, который записал ход, приводящий к пату или к одной из позиций, исключających выигрыш для обеих сторон (король против короля и др.)</p> <p>Присутствующий на доигрывании отложенной партии партнер просрочил время ранее, чем опоздание соперника превысило 1 ч</p> <p>Возникла позиция, где возможность выигрыша по характеру оставшегося материала исключена для обеих сторон (король против короля и др.)</p> <p>Партнер просрочил время, когда у соперника остался лишь один король</p> <p>Партнер, у соперника которого остался лишь король, при откладывании партии записал невозможный ход</p> <p>На доске в третий раз возникла одинаковая позиция (см. с. 158)</p> <p>На доске после хода играющего третий раз возникает одинаковая позиция</p> | <p>По требованию играющего партия считается законченной вничью. Это правило увеличивается до 75 ходов в некоторых позициях (см. с. 146)</p> <p>Считается, что партия опоздавшим проиграна</p> <p>Партия считается проигранной обоими</p> <p>Опоздавшему засчитывается поражение</p> <p>Партию выиграл партнер, который дал мат</p> <p>Фиксируется ничья</p> <p>Партнеру, просрочившему время, засчитывается поражение</p> <p>Ничья</p> <p>Ничья. Партнер, имеющий одного короля, выиграть партию не может</p> <p>То же</p> <p>Если потребует играющий, должна быть зафиксирована ничья</p> <p>По требованию играющего фиксируется ничья. Для этого он должен записать на бланке соответствующий ход и, не делая его на доске, заявить</p> |

| Ситуация | Вывод |
|---|--|
| <p>Играющий делает ход, не требуя ничьей в связи с троекратным повторением позиции</p> <p>При откладывании записан невозможный ход или такой, истинное значение которого нельзя установить</p> <p>К началу доигрывания отложенной партии оба партнера опаздывают более чем на 1 ч</p> | <p>судье, что намерен пойти на троекратное повторение позиции</p> <p>Партия продолжается. Право потребовать, чтобы в связи с троекратным повторением позиции была зафиксирована ничья, играющий получает, если одинаковое положение на доске возникнет снова</p> <p>Партнеру, записавшему невозможный или неясный (двусмысленный) ход, засчитывается поражение. Здесь, однако, судья должен принимать решение не формально. Если он полагает, что сомнения в истинном значении хода нет, то партия доигрывается</p> <p>По общему правилу партия считается проигранной обоими партнерами. Исключения составляют ситуации, рассмотренные выше (например, когда записанным ходом объявляется мат)</p> |

Во всех случаях предложение ничьей можно отклонить устно или сделав ответный ход. До решения партнера предложивший ничью отказаться от нее не может.

Когда играющий требует зафиксировать ничейный результат в связи с троекратным повторением позиции или на основании правила 50 или 75 ходов, судья останавливает часы, чтобы проверить обоснованность заявления (если судьи нет рядом, играющий вправе остановить часы и обратиться к нему). Если требование окажется справедливым, партия заканчивается ничью. Если выяснится, что требование ошибочно, на часах заявителя добавляется 5 мин. При этом лимит времени может оказаться перерасходованным. Например, когда до выполнения установленного числа ходов остается 3—4 мин. В этом случае считается, что партия заявителем проиграна (просрочка времени). Если же этого не произошло, то она продолжается. Причем должен быть сделан именно тот ход, с которым играющий связывал требование ничьей.

Проверка обоснованности требования ничьей при троекратном повторении позиции и согласно правилу 50 или 75 ходов производится на другой доске.

Если судья ошибочно признает справедливость требования, а партнер заявителя не укажет на ошибку во время проверки, ничейный результат не изменяется.

Если требование о ничьей отвергнуто, заявитель может потребовать дополнительную проверку за счет своего времени или, прекратив игру, обратиться в более высокую инстанцию. В последнем случае ему при подтверждении ошибочности требования засчитывается поражение.

За выигрыш партии участник соревнования получает 1 (одно очко), при поражении — 0 (ноль), а при ничьей каждому партнеру начисляется по 1/2 (полочка).

Отказ от выполнения правил Кодекса «Законченная партия» ведет к поражению.

ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ

Каждый партнер должен сделать соответствующее число ходов в заданное время. Условия определяются заранее и включаются в регламент. Для контроля используются часы со специальным устройством — флажками.

Партия начинается с пуска часов участника, играющего фигурами белого цвета.

Время, оставшееся после выполнения требуемого числа ходов, накапливается. Если, например, сэкономлено 15 мин, а на последующий отрезок партии отводится час, то до второго контроля шахматист располагает одним часом с четвертью.

Проводятся также соревнования, где ограничение во времени на обдумывание устанавливается сразу на все ходы. В этом случае игра заканчивается с падением одного из флажков.

Показания часов при отсутствии явных дефектов неоспоримы. Возможны и ситуации, требующие решения судьи. Бывают, скажем, что флажок остается в зависшем положении, хотя минутная стрелка соответствующую риску на циферблате прошла. Истекло ли контрольное время действительно? Тут последнее слово за судьей. Приняв во внимание фактическое показание часов, он может счесть флажок упавшим.

В отсутствие судьи заявление об истечении у соперника контрольного времени должен сделать партнер.

На дефект часов следует указывать, как только он обнаружен. Ссылка участника на их неисправность позднее, чем сразу после контрольного падения флажка, может быть отвергнута.

Неисправные часы подлежат замене. Время, использованное партнерами, точно устанавливается на новых. Если судья решает изменить его одному или обоим соперникам, то у них должно оставаться до контроля не меньше 5 мин или по 1 мин на каждый ход.

Имея доказательства, что неверно отражают затраченное время часы только одного партнера, судья исправляет лишь их показание. Если таких оснований

нет, время в равной мере корректируется на обоих часах.

Часы останавливаются судьей, когда игра прерывается по причинам, не зависящим от партнеров, — для исправления невозможной позиции, при замене дефектных часов и т. п., а также при требовании играющего зафиксировать ничью ввиду троекратного повторения в партии одинакового положения или согласно правилу 50(75) ходов. В этих случаях при отсутствии рядом судьи участник, чтобы обратиться к нему, может остановить часы сам.

Если игра продолжалась после невозможного хода либо ошибок в расстановке сдвинутых фигур и нельзя определить время, использованное каждым партнером, оно начисляется им пропорционально затраченному к моменту возникновения неправильности.

Пример. После 30-го хода черных, когда часы показывали 90 мин у белых и 60 мин у черных, обнаружено, что на 20-м ходу произошла неправильность. Время, использованное на первые 20 ходов, устанавливается так: белые: $90 : 30 \times 20 = 60$ мин; черные: $60 : 30 \times 20 = 40$ мин. При этом у партнеров до контроля должно оставаться не менее 5 мин либо 1 мин на каждый ход.

Сдача партии или соглашение на ничью остаются в силе, если позже обнаружится, что флажок упал.

Если упали оба флажка и нельзя установить, какой первым, партия продолжается. С последующего хода начинается новый отсчет до очередного контроля.

Пример. Флажки упали после 43-го хода белых (черных). Отсчет начинается с 43-го хода черных (44-го хода белых).

Судье не следует обращать внимание партнеров на то, что соперник сделал ход, забыл переключить часы, предупреждать, сколько нужно сделать ходов до истечения контрольного времени, и т. д.

ЗАПИСЬ ПАРТИИ

| Вопрос | Пояснения |
|---|---|
| <p>Обязательна ли для участников запись партии?</p> <p>К чему ведет отказ от записи партии?</p> | <p>Да. Запись партии должны вести оба партнера, причем разборчиво и ход за ходом</p> <p>Участнику, отказывающемуся вести запись партии, засчитывается проигрыш</p> |
| <p>Как должен поступить судья, если записывать партию отказываются оба партнера?</p> <p>Могут ли партнеры пользоваться при записи партии разной нотацией?</p> | <p>Засчитать проигрыш обоим</p> <p>Кодекс это допускает. По возможности, однако, должна использоваться алгебраическая нотация, включая случаи, когда фигуры обозначаются буквами не латинского, а национального алфавита</p> |
| <p>При каком условии разрешается прервать запись партии?</p> <p>Как должен действовать судья, если меньше 5 мин до истечения контроля времени остается у обоих партнеров и прерывают запись ходов оба?</p> | <p>Прервать запись партии может партнер, у которого до истечения контроля времени остается менее 5 мин. После падения флажков недостающие ходы должны быть немедленно дописаны</p> <p>Судья должен стараться вести запись ходов обоих партнеров. При этом ему не следует вмешиваться в игру до падения одного из флажков — сообщать соперникам о выходе из цейтнота и пр.</p> |
| <p>Как быть, если один из партнеров не может восстановить запись пропущенных ходов без бланка соперника?</p> <p>Вправе ли партнер отказать сопернику в предоставлении бланка для восстановления записи пропущенных ходов?</p> | <p>Он должен обратиться к судье. Тот, если сочтет, что это не создает помех игре, может разрешить воспользоваться бланком соперника. По общему правилу запись восстанавливается после истечения контроля времени</p> <p>Не вправе, если судья решит, что бланк сопернику должен быть предоставлен. Запись ходов восстанавливается за счет времени партнера, который прервал ее или допустил в ней какие-либо пропуски</p> |
| <p>Кому принадлежат бланки с записью партии?</p> | <p>Организации, проводящей соревнование. После окончания партии они сдаются судье. Перед этим партнеры должны дооформить их — указать затраченное белыми и черными время на обдумывание, результат, расписаться</p> |

| Вопрос | Пояснения |
|---|--|
| Каков порядок восстановления записи после истечения контроля времени? | Если отсутствует запись у обоих партнеров, часы останавливаются. В случае когда восстановить ее требуется одному из партнеров, он обязан сделать это до своего очередного хода и за свое время |
| Как должен поступить судья, если окажется, что для восстановления записи бланка соперника недостаточно? | Как в случае, когда отсутствует запись у обоих партнеров, т. е. остановить часы |
| Восстановить запись не удастся. Какое решение следует принять судьбе? | Партия должна продолжаться, и следующий сделанный ход считается первым до очередного контроля. (Если игра возобновляется с хода черных, то первым ходом белых будет ответ на него) |
| Могут ли партнеры при восстановлении записи партии пользоваться шахматами? | Если необходимо, запись восстанавливается с помощью шахмат под наблюдением судьи, который предварительно записывает возникшую позицию. Может быть использована и другая доска |
| Когда очередной ход записывается полной нотацией? | Единственный случай, когда это обязательно, — при записи секретного хода откладываемой партии |

ОТКЛАДЫВАНИЕ И ДОИГРЫВАНИЕ ПАРТИИ

| Вопрос | Ответ |
|---|---|
| В каких случаях партия откладывается? | Если она не закончилась до истечения установленного времени (игрового времени тура) |
| Как определяется момент истечения времени игры? | По обычным часам и объявляется общим сигналом |
| Кто из партнеров записывает секретный ход? | Играющий. Он должен записать очередной ход полной нотацией на бланке и вместе с бланком партнера запечатать в конверт, а затем остановить часы. С этого момента партия считается отложенной. До остановки часов играющий сохраняет право изменить секретный ход |

| Вопрос | Ответ |
|--|--|
| <p>Может ли секретный ход быть сделан открыто, т. е. на доске?</p> <p>Как быть, если время игры истекло, но из-за неточной работы (неисправности) часов в какой-либо партии ни один из флажков не упал и контрольное число ходов не сделано?</p> <p>Может ли играющий отложить партию, если игровое время тура не истекло?</p> | <p>Может. При этом он должен быть записан на бланке полной нотацией</p> <p>Партнеры продолжают игру до падения одного из флажков либо выполнения контрольного числа ходов</p> <p>Может, если сделано контрольное число ходов. Играющий берет время на себя, т. е. к фактическим показаниям его часов добавляется время, оставшееся до конца игры</p> <p>Нет. Если заявление сделано, отказаться от него нельзя</p> |
| <p>Вправе ли играющий после заявления, что желает отложить партию, взяв время на себя, изменить решение?</p> <p>Что записывается на конверте, в котором находятся бланки отложенной партии?</p> | <p>На конверте указываются фамилии партнеров, позиция перед записанным ходом, затраченное каждым соперником время, кто и какой по номеру записал ход. (Как правило, записи на конверте делает партнер играющего, а тот после остановки часов указывает использованное время)</p> |
| <p>Кто отвечает за сохранность конверта с бланками отложенной партии?</p> <p>Какова последовательность доигрывания отложенных партий, если их несколько?</p> <p>Как начинается доигрывание?</p> | <p>Сохранность конверта обеспечивает судья</p> <p>Это определяет судья</p> |
| <p>Каким должно быть решение судь, если партнеры перед доигрыванием согласились на ничью или один из них сдался, а при вскрытии конверта выяснилось, что записан невозможный ход?</p> | <p>На доске ставят отложенную позицию, а на часах — время, использованное каждым партнером. Конверт вскрывают в присутствии игрока, который должен отвечать на записанный ход; этот ход делается на доске, затем пускают часы</p> <p>Фиксируется ничья либо проигрыш партнера, который сдался. То, что записан невозможный ход, на результат партии не влияет</p> |

| Вопрос | Ответ |
|--|---|
| <p>Как должен поступить судья, если отсутствует играющий?</p> | <p>Часы играющего пускаются, но конверт не вскрывается до его прихода</p> |
| <p>Обязан ли играющий делать ответный ход на доске, если партнер отсутствует?</p> | <p>Не обязан. Он вправе записать ответный ход, положить бланк в конверт, заклеить его и переключить часы</p> |
| <p>Какое решение следует принять судье, если конверт с записанным ходом пропадет?</p> | <p>Партию надо продолжить с позиции и с показаниями часов на момент откладывания. Если восстановить позицию не удастся, партия аннулируется и играется заново. Когда нельзя определить время, затраченное партнерами, вопрос решает судья. Партнер, записавший ход, делает его на доске</p> |
| <p>Как быть, если при возобновлении игры использованное время оказалось проставленным неправильно?</p> | <p>Ошибка исправляется, если о ней любой из партнеров заявит до своего первого хода. В противном случае партия продолжается без изменения показаний часов. Это — правило. Но судья, найдя, что последствия ошибки слишком тяжелы, может внести уточнения. Например, когда неправильно установлена часовая стрелка и т. п.</p> |
| <p>Какова продолжительность дня доигрывания?</p> | <p>Она предусмотрена в регламенте, но при необходимости может быть увеличена, о чем участники предупреждаются заранее. Начало и истечение игрового времени контролируются обычными часами</p> |
| <p>Как протоколируются результаты доигрывания отложенных и сыгранных (пропущенных ранее) партий?</p> | <p>Составляется отдельный протокол. В нем фиксируются все результаты доигрывавшихся и игравшихся полностью партий, а также тех, в которых без продолжения игры последовало соглашение на ничью либо один из партнеров сдался</p> |

ПОВЕДЕНИЕ ПАРТНЕРОВ

Запрещается во время игры:

пользоваться записями или печатными материалами, обращаться к кому-либо за советом; это требование имеет также в виду запрет на любые разговоры с кем-либо, кроме судьи или в его присутствии;

делать заметки для памяти, кроме записи ходов и показаний часов;

анализировать в турнирном помещении (в частности, свою партию на другой доске);

любым способом отвлекать или беспокоить партнера (это относится и к случаям, когда партнер, предложивший ничью, повторит предложение без достаточных оснований до того, как соперник, в свою очередь, использует право на это).

Нарушение правил поведения может повлечь за собой санкции, вплоть до зачета поражения в партии.

Соблюдение норм спортивной этики — условие нормальной обстановки на соревновании. В традиции шахматистов перед началом партии обмениваться рукопожатием, поздравлять партнера с успехом. Признаком плохого тона надо считать опоздание без веских причин на игру, «советы» противнику согласиться на ничью, демонстрация недовольства неудачно сложившейся партией и т. д.

Мнения партнеров друг о друге, как и их отношения, могут быть разными. Но во время соревнования должно проявляться взаимоуважение.

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

РУКОВОДСТВО СОРЕВНОВАНИЕМ

В обязанности организации, проводящей соревнование, входит:

- утверждение Положения о соревновании и сметы на его проведение;

- подготовка соревнования;

- назначение судейской коллегии и, когда это требуется, мандатной и арбитражной комиссий, а также технического аппарата;

- решение не входящих в компетенцию судейской коллегии вопросов, возникающих во время соревнования;

- рассмотрение отчета судейской коллегии и подведение итогов соревнования.

ПОЛОЖЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИИ

Состав Положения. Указываются все условия проведения соревнования (кроме правил игры): цели и задачи соревнования; место, время и порядок (система) проведения; контроль времени на обдумывание и регламент; состав участников (команд), кандидатов на участие, классификационные требования, возрастные ограничения и т. п.; права победителей, награждение; условия приема участников, сроки и форма подачи заявок (запись в соревнование), подтверждение участия и прочие условия.

Определение преимущества при равенстве очков. Регламентом может предусматриваться:

- в личных соревнованиях: дополнительное состязание; система коэффициентов — сравнение сумм очков побежденных участников плюс половина сумм очков партнеров, партии с которыми закончи-

лись вничью; сравнение числа побед; учет результатов личных встреч между всеми, разделившими места;

при швейцарской системе: сравнение сумм очков, набранных всеми партнерами данных участников; сравнение указанных сумм, за вычетом самого высокого и самого низкого результатов (по этим двум показателям все фактически не сыгранные партии, в том числе «плюсы без партнера», считаются закончившимися вничью); учет результатов личных встреч между участниками, набравшими равное число очков, или сравнение числа побед и жребий (эти три показателя могут применяться только в соревнованиях, проводимых по правилам ФИДЕ);

в командных соревнованиях: дополнительное состязание; сравнение числа выигранных и ничейных матчей (за первые начисляется по очку, за вторые — по пол-очка); система коэффициентов — сравнение сумм произведений числа очков, набранных в каждом матче, и числа очков, получившихся у противника в итоге;

в лично-командных соревнованиях: устанавливается минимум сыгранных партий (в пределах от половины до двух третей от максимального числа партий, которые мог сыграть участник), дающий право участия в личном зачете.

Время на обдумывание. Устанавливается из расчета 1 ч на 16, 18, 20 или 24 хода. Первый контроль — не ранее чем на 36-м ходу и не позднее чем на 48-м ходу, а последующие — через каждый час. Общая продолжительность игры при освобождении от работы не должна превышать 8 ч, без освобождения — 4 ч в день (в общие выходные дни — 7 ч), не считая времени на обдумывание записанного хода. При необходимости время доигрывания может быть увеличено, но не более чем на 2 ч, о чем участников следует предупредить до начала доигрывания.

На фестивалях, а также в соревнованиях без освобождения от работы разрешается регламент, при котором после первого контроля участникам добавляют по 0,5—1 ч на обдумывание всех ходов до окончания партии или устанавливается контроль сразу на всю партию.

Протесты. Подаются судье только в письменном виде. Для обжалования решений, принятых по протестам, Положение может предусматривать создание

апелляционного комитета (из судей, участников и при возможности нейтральных лиц). При отсутствии такового протест направляется в президиум судейской коллегии соответствующей шахматной федерации.

ПРОВЕДЕНИЕ ДОИГРЫВАНИЯ

Участники, имеющие отложенные партии, должны явиться в турнирное помещение к началу доигрывания.

Судья может в интересах скорейшего окончания отложенных партий установить любой порядок доигрывания или прервать затянувшуюся партию (если у обоих участников осталось не менее чем по 5 мин до контроля), чтобы назначить к доигрыванию другую.

Участник, у которого несколько отложенных партий, имеет право на 15-минутный отдых после каждой доигранной (или прерванной) партии.

Партия может быть поставлена на доигрывание не менее чем за 1 ч до конца установленного игрового времени.

Перед последним туром, как правило, должны быть закончены все партии предшествующих туров. Если предусмотренное регламентом время доигрывания исчерпано и его нельзя продлить до последнего тура или до закрытия соревнования, а последний тур или закрытие невозможно отложить, партии, оставшиеся неоконченными, присуждаются (кроме соревнований международных и всероссийского календаря).

Доигрывание партий, не имеющих значения для распределения отличий, может в порядке исключения допускаться после заключительного тура.

НАРУШЕНИЕ РЕГЛАМЕНТА

Началом соревнования считается момент пуска часов в партии первого тура. Если до этого в составе участников произошли изменения, нарушающие расписание игры, проводится новая жеребьевка.

Если участник, сыгравший, включая отложенные, меньше половины партий, выбывает из турнира, его результаты и поражения, засчитанные в отложенных партиях, остаются в таблице, несыгранные партии не отмечаются, итог не подводится и на распределение

мест не влияет. Результаты сыгранных против такого участника партий записываются и учитываются только в соревнованиях по швейцарской системе и всегда для классификации.

Если участник выбывает, сыграв по меньшей мере половину партий, включая отложенные, то в последних ему засчитывается поражение, а в несыгранных записываются минусы (противникам проставляются единицы за отложенные партии и плюсы — за несыгранные), но все результаты учитываются и он участвует в распределении мест.

При зачете поражения за неявку или опоздание на доигрывание, а также за нарушение правил во время игры виновный считается фактически проигравшим партию.

Все партии, в которых зачтены поражения, учитываются для классификации виновного как фактически проигранные, а для его соперника определяются присуждением конечной позиции.

СУДЕЙСТВО

Обязанности судьи. Судья (судейская коллегия) назначается организацией, проводящей соревнование. Он осуществляет руководство соревнованием и обязан:

- обеспечивать соблюдение правил игры;
- следить за контролем времени, устанавливать очередность доигрывания отложенных партий, а при их откладывании проверять правильность и полноту информации на конвертах, хранить конверты с записанными секретными ходами;
- предотвращать возникновение конфликтных ситуаций, объективно и справедливо решать вопросы, добиваться выполнения принятых решений;
- обеспечивать хорошие условия игры, не допускать, чтобы партнеры беспокоили друг друга или им мешали зрители.

В круг функций судьи также входит:

участие в работе организационного комитета в период подготовки (желательно) и во время проведения (обязательно) соревнования;

разработка при необходимости (по согласованию с организационным комитетом) дополнительных условий и регламента;

проведение организационного собрания участников (открытия), ознакомление их с Положением, дополнительными условиями и регламентом;

организация жеребьевки;

проведение заключительного собрания (закрытие соревнования с сообщением итогов);

решение вопросов о выходе и исключении участников из соревнования, об освобождении от игры, неявке или опоздании на игру;

наложение взысканий (предупреждение, выговор, строгий выговор, исключение из соревнования) за нарушение или несоблюдение правил игры, дисциплины;

назначение в предусмотренных случаях комиссии по присуждению незаконченных партий;

руководство работой технического аппарата соревнования в турнирном помещении;

составление отчета о соревновании и предоставление его итогов соответствующей организации;

фиксирование и учет результатов партий.

Примечания: 1. За выигрыш партии победитель получает 1 (одно очко). Пораженному записывается 0 (ноль). За ничью каждому партнеру засчитывается по 1/2 (пол-очка). Если партия фактически не началась, а результат зачтен за неявку или опоздание, то вместо единицы проставляется плюс (+), вместо ноля — минус (—), что не изменяет правила подсчета очков.

2. В соревнованиях с контролем времени «до конца партии», где разрешается за 5 мин до последнего падения флажка прекратить запись и в связи с этим прекращается действие статей Кодекса, касающихся трехкратного повторения позиции, и правила 50(75) ходов, судья должен устанавливать непрерывное наблюдение, чтобы иметь возможность принять обоснованное решение, если один из партнеров потребует признать партию закончившейся вничью, поскольку противник явно не стремится существенно изменить положение на доске, ожидая падения флажка («играет на время»). При справедливости такого требования оно должно быть удовлетворено.

Число судей. В международных и всероссийских личных соревнованиях судья назначается на 2 партии, в командных — на 3, в зональных, краевых, областных и городских — на 4, в прочих — на 5 партий.

В официальных соревнованиях, командных и массовых турнирах, если они проводятся более чем в одной группе, назначаются также главный судья, его заместитель и секретарь-судья.

При проведении соревнования в разных помещениях или в разное время дополнительно назначаются

заместители главного судьи, чтобы судейство обеспечивалось в каждом помещении и во всех сменах.

Если на главного судью и его заместителей приходится более чем 4 судьи на каждого, дополнительно назначаются старшие судьи, чтобы данное соотношение было выдержано.

Ни в одном соревновании не может быть менее двух судей.

* * *

Практика подсказывает некоторые «рецепты» судейства.

Распоряжения и объявления (изменение времени начала игры, назначение дополнительного доигрывания и т. п.) должны доводиться до участников заблаговременно, а при необходимости — и под расписку.

В Кодексе указаны ситуации, когда судья обязан реагировать безотлагательно — отказ вести запись партии, нарушение правила «Прикосновение к фигуре» и пр. Здесь надо проявлять твердость, бескомпромиссность. В иных случаях во время игры, если позволяют обстоятельства, следует избегать делать замечания или прибегать к иным санкциям.

Будет грубой ошибкой, если судья в игровом помещении станет отчитывать провинившегося, выяснять с ним «отношения». Тем более недопустимо, чтобы в конфликт вмешивались другие участники либо зрители.

ВИДЫ И СИСТЕМЫ СОРЕВНОВАНИЙ

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Основными видами соревнований являются личные и командные. Порядок их проведения определяется выбранной системой соревнования: матч, круговая, схевенингенская, олимпийская, швейцарская системы и матч-турниры. Разрешается также применение других систем при условии предоставления всем участникам равных прав, а также разных систем на различных этапах.

СИСТЕМЫ СОРЕВНОВАНИЙ

Матч. Проводится между двумя участниками (командами). Личное соревнование может играть на большинство очков из определенного числа партий до того, как кто-либо наберет установленное число побед или одержит заданное число побед. Командный матч проводится как отдельная встреча двух коллективов или как тур командного турнира, проходящего по той или иной системе.

Круговая система. Все участники (команды) встречаются друг с другом. После жеребьевки очередность игры по турам и цвет фигур определяются по таблицам. По сравнению с другими системами отличается наименьшим влиянием случайности на итоги соревнования.

Схевенингенская система. Одна группа (половина) участников играет с участниками второй группы. Применяется для тренировочных соревнований между молодыми и опытными шахматистами, а также в международных командных встречах.

Олимпийская система. Участник (команда) выбывает из соревнования после проигрыша партии (матча) или после потери определенного количества очков (только в личных турнирах). В первом случае при

ничейном результате партия (матч) переигрывается или устанавливается другой метод определения преимущества (например, коэффициенты по доскам в матчах — большие для более высоких досок, выбывание игравшего белыми, дополнительная партия с ускоренным контролем, жребий — в личных соревнованиях). Цвет фигур должен чередоваться, а если это невозможно, то выравнивается число партий, сыгранных белыми и черными. При равных условиях у обоих противников цвет определяется жребием.

Может также применяться олимпийская система, при которой проигравшие не выбывают, а сводятся в пары для разыгрывания мест со второго до последнего.

Швейцарская система. Применяется в соревнованиях с большим числом участников (как правило, больше 20) и проводится в ограниченное число туров, которое должно быть объявлено заранее (обычно при 20—30 участниках — 7 или 9, при 30—50 — 9 или 11, при большем числе участников — 11 или 13).

Для соревнований, результаты которых регистрируются Международной шахматной федерацией, обязательна к применению регулируемая швейцарская система (о ней речь ниже). В остальных турнирах могут использоваться другие виды, в частности система «по жребию».

При швейцарской системе участники не могут встречаться между собой дважды и сводятся в пары, имеющие одинаковое число очков либо такое, где разность между ними минимальна. Запрещается игра одним цветом на три партии больше, чем другим, или игра одним цветом три тура подряд. Это правило может быть нарушено в последнем туре, если оно препятствует сведению в пары по числу очков. По возможности каждый участник проводит одинаковое число партий белыми и черными, а цвет фигур должен чередоваться.

Регулируемая швейцарская система. Проводится в таком порядке.

1. Участникам присваиваются порядковые номера по списку, в котором они располагаются по международным рейтингам (начиная с высшего), а при одинаковых рейтингах (или при отсутствии таковых) — по международным званиям, национальным рейтингам или, наконец, по жребию.

2. Участники с одинаковым количеством очков образуют очковую группу. Если в каком-либо туре число участников оказывается нечетным, участник с наибольшим порядковым номером в самой низкой очковой группе, не получивший ранее очко из-за неявки партнера, получает очко без игры и считается не имеющим партнера и цвета фигур (не более одного раза за турнир).

3. Образование пар начинают с верхней очковой группы (сверху вниз) и продолжают до средней (с участниками, имеющими 50% очков); затем образуют пары, начиная с нижней группы (снизу вверх), и завершают в средней (по правилам высших групп); для определения пар участники очковой группы располагаются в порядке возрастания их номеров и в предварительно составленных парах первый участник группы встречается с первым второй половины группы, второй — со вторым второй половины и т. д.

4. Если участник не имеет в своей группе совместного партнера, с которым он может играть, его перемещают в соседнюю очковую группу; так же поступают, если в группе нечетное число участников. Перемещаемый (так называемый «плавающий») при сведении в пару сверху вниз спускается в ближайшую низшую группу, а при образовании пары снизу вверх поднимается в ближайшую более высокую. Если есть возможность выбора «плавающего», то надо учитывать следующее:

а) уход «плавающего» из группы должен способствовать выравниванию в ней количества участников, которым следует играть белыми и черными; если это количество равно, то для спуска выбирается «плавающий» с наибольшим номером, а для подъема — с наименьшим;

б) при сведении в пару сверху вниз разность рейтингов «плавающего» и участника с наибольшим номером в группе должна быть не более 100, в противном случае чужаком становится этот участник. При сведении в пару снизу вверх разность рейтингов перемещаемого и участника с наименьшим номером в группе должна быть не более 100, в противном случае «плавающим» становится этот участник.

Примечание. Эти ограничения (а также аналогичные, приведенные в пп. 5, 6) применяются лишь в турнирах, где число участников превышает 2 (два в степени);

в) «плавающий» должен иметь в новой группе совместимого партнера после исключения из нее партнеров других «плавающих», имеющих по сравнению с намеченным «плавающим» при сведении в пару сверху вниз большее количество очков или (при равенстве) меньший порядковый номер, а при образовании пары снизу вверх меньшее количество очков или (при равенстве) больший порядковый номер;

г) при отсутствии партнера для «плавающего» в новой группе он заменяется другим участником группы, а если это невозможно, то перемещается дальше.

5. При нескольких «плавающих» в группе после спуска сначала подбирают партнера для имеющего больше очков, а при равенстве — участнику с меньшим порядковым номером; после подъема — сначала имеющему меньше очков, а при равенстве — с большим порядковым номером. «Плавающий» сводится в пару при спуске с участником, имеющим наименьший номер (а при подъеме — наибольший), который должен играть цветом, противоположным тому, которым следует играть «плавающему»; если при этом заменяется ранее намеченный партнер, то разность рейтингов его и нового партнера не должна превышать 100. Затем проверяются первоначально подобранные пары (первая проверка). При образовании пары сверху вниз проверку начинают с участника, имеющего наименьший номер (при несовместимости заменяется партнером с меньшим номером). При сведении в пару снизу вверх проверку ведут, начиная с участника, имеющего наибольший номер (при несовместимости заменяется партнер с меньшим номером). Примеры поиска совместимого партнера см. в приложении 3. При подборе партнера для участника № 2 у участника № 1 может меняться, но должен оставаться совместимый партнер, а № 2 становится «плавающим», причем:

если группа первоначально была нечетной и участник с наибольшим номером стал «плавающим», то этот «плавающий» меняется с участником № 2;

если группа первоначально была четной, то участник с наибольшим номером становится «плавающим» вместе с № 2.

6. При второй проверке участникам по возможности предоставляется чередующий цвет, а после чет-

ных туров — равное число встреч, проведенных белыми и черными. Если оба партнера в паре имели одинаковый цвет в предыдущем туре, чередующийся цвет дается на основании предыстории по цвету (ретро-анализ), а если и она одинакова — партнеру с меньшим номером. Если обоим партнерам нужен в четном туре один и тот же выравнивающий цвет, а дальнейшие замены невозможны, то решает предыстория цвета, если же и она одинакова, то выравнивается цвет с партнера с меньшим номером. Замены по перечисленным причинам допускаются лишь в том случае, если рейтинги участвующих в замене разнятся не более чем на 100. В первом туре жребий определяет, каким (разным) цветом играют нечетные и четные участники верхней половины списка.

7. Если участник извещает об опоздании на один или два тура (и судья решает допустить его к соревнованию), то в пропущенных турах он не получает очков, а порядковый номер ему присваивается после фактического прибытия (до этого порядковые номера участников считаются временными).

Система «По жребию». После жеребьевки в первом туре встречаются между собой участники № 1 и 2, 3 и 4, 5 и 6 и т. д., причем нечетные играют белыми. В последующих турах пары играющих определяются жребием между участниками, имеющими одинаковое количество очков. Если число их окажется нечетным, то один из участников спускается в следующую, низшую группу участников, имеющих меньшее количество очков (при этом желательно, чтобы в старой группе выравнивалось количество участников, которым следует играть белыми и черными). Жеребьевка начинается с участников, имеющих наибольшее количество очков, и проводится согласно следующим принципам.

1. Если жребий сведет участников вторично, то жеребьевка должна быть проведена вновь. Если же в данной группе не могут быть получены новые пары, то участники, оставшиеся без противника, переходят в низшую группу, а если таковой нет, то к ним должны спуститься противники из ближайшей высшей группы.

2. В четных турах следует стремиться к выравниванию цветов, а в нечетных — к их чередованию; при равных условиях у обоих партнеров цвет определя-

ется предысторией их цветов, а если и она одинакова, то жребием.

3. При встречах участников, имеющих разное количество очков, обладателю большего числа фиксируется «спуск», а меньшего — «подъем». Один «спуск» и один «подъем» компенсируют друг друга, чего следует добиваться при подборе пар. Односторонние перемещения по возможности не должны повторяться.

4. Жеребьевка считается законченной и вступает в силу после того, как она произведена по всем очковым группам и не противоречит перечисленным принципам. При необходимости проведения повторной жеребьевки она должна затрагивать минимальное число участников.

Примечания: 1. Турнир желательно начинать и проводить при четном числе участников. Если это в какой-то момент не удастся осуществить, то кто-либо из последней очковой группы (каждый раз другой) остается без противника и получает очко (плюс). Участник, пропустивший тур по любой причине, может с согласия судейской коллегии продолжать соревнование, участвуя в последующих жеребьевках в соответствии с фактически набранным числом очков.

2. Неоконченные партии, как правило, должны быть доиграны до жеребьевки следующего тура. Если партии откладываются повторно, то перед жеребьевкой они условно присуждаются судейской коллегией или специальным арбитром (либо условно считаются закончившимися вничью, что оговаривается в Положении или регламенте); жеребьевка проводится в соответствии с результатами этого присуждения. Если доигрывание дает иной результат условно присужденной партии, то новая жеребьевка проводится по фактическому количеству очков.

Матч-турнир. Участники играют между собой более одной партии (обычно две, реже четыре). При круговой и схевенингенской системах участники сначала играют между собой по одной партии (первый круг), затем с переменой цветов по второй (второй круг) и т. д. При олимпийской системе понятие матч-турнир означает, что участники проводят матчи, итоги которых определяют выбывающих.

КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

В заявке основные и запасные участники располагаются в порядке классификации (этот порядок может учитываться до начала первого тура). Исключе-

ния допускаются для чемпиона или для других участников на основании их результатов в соревнованиях последних двух лет, а также для запасных в соревнованиях с закреплением досок за участниками.

Выбор места встречи принадлежит команде, участники которой играют белыми на нечетных досках.

Когда доски не закреплены за участниками, рассаживание начинается точно в назначенное время и оставлять доски для всех опоздавших запрещается. При закреплении досок действуют правила об опозданиях, принятые в личных соревнованиях. Команде, опоздавшей к началу игры или не подготовившей своевременно помещение и инвентарь, засчитывается на всех досках время опоздания или истекшее до момента, когда судья установит готовность. В случае опоздания обеих команд часы белых пускаются в установленное время, а рассаживание начинается в тот момент, когда одна из команд объявляет о своей готовности.

Если до подписания протокола матча выявляется, что играли незаявленные или незаконно включенные в заявку участники, то их партии считаются проигранными независимо от результата. За каждого такого участника снимаются (но не добавляются противнику) штрафные очки (при составе команд до 10 человек — 1 очко, до 20 — 2 очка и т. д.). При явке на игру менее двух третей от основного состава команда снимается с соревнования. Все результаты сыгранных ею матчей аннулируются, если Положение не предусматривает другого порядка.

Когда предусмотрено присуждение неоконченных партий, они прерываются без записи тайного хода по истечении времени игры или по требованию одного из партнеров, если сделано контрольное число ходов и этот партнер может взять оставшееся время на себя. Протест на результат присуждения подается в письменном виде с необходимым анализом в установленный срок. Партии последнего тура желательно доигрывать.

Результаты при круговой системе определяются по сумме очков, набранных командами во всех матчах. Положением может быть предусмотрено, что команда, выигравшая все матчи, но по сумме очков оказавшаяся на втором месте, получает право на дополнительный матч за первое место (при окончании это-

го матча вничью преимущество остается у команды, набравшей больше очков). В турнирах, проводимых по швейцарской системе с нечетным числом команд, свободной от игры команде начисляется 50 % возможного числа очков.

Каждая команда должна иметь представителя. Если это не предусмотрено, его функции исполняет капитан из состава участников. Представитель является руководителем команды и посредником между ее участниками и судейской коллегией. Он обеспечивает: а) информацию участников о Положении и других условиях проведения соревнования; б) подготовку помещения для игры, инвентаря и встречу принимаемой команды, а также порядок в турнирном помещении во время игры; в) подачу заявок, своевременную явку участников на игру и размещение их по доскам согласно заявке; дисциплину участников.

Представитель команды не имеет права: а) вмешиваться в распоряжение судей; б) разговаривать по поводу партий с участниками (разрешается лишь в присутствии судьи однозначно отвечать на вопросы: «Могу ли я предложить ничью?» или «Можно ли согласиться на ничью?»).

Только представитель может направлять протесты в судейскую коллегию, причем лишь в письменном виде.

ПОДСЧЕТ КОЭФФИЦИЕНТОВ ПРЕИМУЩЕСТВА ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ МЕСТ

Если участники или команды набрали одинаковое количество очков, для определения мест используются коэффициенты как дополнительные критерии преимущества.

ЛИЧНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

Коэффициент преимущества — это сумма очков побежденных соперников плюс половина суммы очков тех, с кем партии закончились вничью. Например:

| Участник | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Очки | Коэф. | Место |
|-----------------|-----|-----|---|-----|-----|-----|------|-------|-------|
| 1. П. Головачев | ■ | 1/2 | 1 | 0 | 1/2 | 1 | 3 | 7 | II |
| 2. А. Петров | 1/2 | ■ | 0 | 1/2 | 1 | 1 | 3 | 6,25 | III |
| 3. В. Григорьев | 0 | 1 | ■ | 1 | 1 | 0 | 3 | 7,5 | I |
| 4. Г. Соколов | 1 | 1/2 | 0 | ■ | 1/2 | 1/2 | 2,5 | | IV |
| 5. А. Круглов | 1/2 | 0 | 0 | 1/2 | ■ | 1 | 2 | | V |
| 6. К. Платонов | 0 | 0 | 1 | 1/2 | 0 | ■ | 1,5 | | VI |

| 1. П. Головачев | | 2. А. Петров | | 3. В. Григорьев | |
|-----------------|-----------|--------------|-----------|-----------------|-----------|
| Противник | Слагаемые | Противник | Слагаемые | Противник | Слагаемые |
| № 2 | 1,5 | № 1 | 1,5 | № 1 | — |
| № 3 | 3 | № 3 | — | № 2 | 3 |
| № 4 | — | № 4 | 1,25 | № 4 | 2,5 |
| № 5 | 1 | № 5 | 2 | № 5 | 2 |
| № 6 | 1,5 | № 6 | 1,5 | № 6 | — |

| | | | |
|--------|---|------|-----|
| Итого: | 7 | 6,25 | 7,5 |
|--------|---|------|-----|

Вывод: по дополнительному критерию (коэффициенту преимущества) В. Григорьев занял I место, П. Головачев — II, А. Петров — III.

Этот способ подсчета коэффициентов предусмотрен Кодексом. Есть и другой: суммируются очки участников, у которых выиграл шахматист, и отдельно тех, кому проиграл, а затем высчитывается разность полученных сумм.

Например: П. Головачев $(3+1,5)-2,5=2$. А. Петров $(2+1,5)-3=0,5$. В. Григорьев $(3+2,5+1,5)-(3+1,5)=2,5$.

Как видим, и при таком подсчете лучший показатель у В. Григорьева, второй — у П. Головачева и худший — у А. Петрова.

Суть обоих способов в том, что преимущество дают очки, набранные во встречах с участниками, занявшими более высокие места. Но в отчетных документах должны указываться коэффициенты, полученные способом, предусмотренным Кодексом.

СОРЕВНОВАНИЯ ПО ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЕ

Коэффициент преимущества — это сумма очков, набранных соперниками участника. Например:

| № 3. А. Петров — 6 очков | | № 9. В. Григорьев — 6 очков | |
|--------------------------|------|-----------------------------|------|
| Партнер | Очки | Партнер | Очки |
| № 1. П. Головачев | 7 | № 2. Г. Соколов | 5,5 |
| № 2. Г. Соколов | 5,5 | № 14. А. Круглов | 5,5 |
| № 4. К. Платонов | 5,5 | № 3. А. Петров | 6 |
| № 9. В. Григорьев | 6 | № 7. В. Толкунов | 6 |
| И т. д. | | И т. д. | |

Коэффициент А. Петрова: $7+5,5+5,5+6\dots$

Коэффициент В. Григорьева: $5,5+5,5+6+5\dots$

КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

Коэффициент преимущества — это сумма произведений числа очков, набранных в каждом матче, на итоговые результаты соответствующих противников. Например:

| Команды | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Очки | Коэф. | Место |
|-------------|-----|-----|-----|-----|---|-----|-----|------|----------------|-------|
| 1. «Звезда» | 2 | 2 | 2,5 | 2,5 | 3 | 3 | 3 | 16 | 144,5 148,5 | I |
| 2. «Чайка» | 2 | 2,5 | 2,5 | 2,5 | 2 | 2 | 2 | 13 | | III |
| 3. «Маяк» | 1,5 | 1,5 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 13 | | II |
| 4. «Вымпел» | 1,5 | 1,5 | 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 12 | | IV |
| 5. «Волна» | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | | V |
| 6. «Шторм» | 1 | 2 | 1 | 0 | 2 | 2,5 | 2,5 | 8,5 | | VII |
| 7. «Сигнал» | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1,5 | 2,5 | 10,5 | | VI |

Команды «Чайка» и «Маяк» набрали по 13 очков. Места, которые они заняли, определены подсчетом и сравнением коэффициентов.

| «Чайка» | | | | «Маяк» | | | |
|--------------|---|-----------------|----------|--------------|---|-----------------|----------|
| «Звезда» | — | 2×16 | $= 32$ | «Звезда» | — | $1,5 \times 16$ | $= 24$ |
| «Маяк» | — | $2,5 \times 13$ | $= 32,5$ | «Чайка» | — | $1,5 \times 13$ | $= 19$ |
| «Вымпел» | — | $2,5 \times 12$ | $= 30$ | «Вымпел» | — | 2×13 | $= 26$ |
| «Волна» | — | 2×11 | $= 22$ | «Волна» | — | 2×11 | $= 22$ |
| «Шторм» | — | $2 \times 8,5$ | $= 17$ | «Шторм» | — | $3 \times 8,5$ | $= 25,5$ |
| «Сигнал» | — | $2 \times 10,5$ | $= 21$ | «Сигнал» | — | $3 \times 10,5$ | $= 31,5$ |
| Итого: 144,5 | | | | Итого: 148,5 | | | |

Как следует из подсчета, дополнительный критерий (коэффициент преимущества) лучше у команды «Маяк» — 148,5 против 144,5 у «Чайки».

ОДНОЧАСОВЫЕ И БЫСТРЫЕ (30-МИНУТНЫЕ) ШАХМАТЫ

(Правила игры в вопросах и ответах)

1. Что такое одночасовые и быстрые шахматы? — Игра, в которой каждый участник должен сделать все ходы за 60 или 30 мин соответственно.

2. Сколько туров в день может быть проведено? — Не более двух в одночасовых и трех в быстрых шахматах.

3. Обязательна ли запись партии? — Да. Оба партнера могут прекратить запись с момента, когда у одного из них останется на обдумывание не более 5 мин.

4. Должна ли прерванная запись восстанавливаться? — Желательно. Однако результат партии сохраняет силу и в случаях, когда восстановить прерванную запись не удастся.

5. Как быть, если партия начата при неправильной расстановке фигур, стрелок часов? — После того как сделан обоими партнерами первый ход, исправление ошибки возможно лишь при взаимном согласии.

6. Обязательно ли участник должен переключать часы той же рукой, какой делает ход? — Да. Исключение — рокировка, которую можно выполнять двумя руками. Нельзя во время игры задерживать палец на кнопке часов, брать их в руки.

7. Как должны быть расположены часы? — Это определяет судья. Разумно часы располагать так, чтобы не возникало помех в наблюдении за их показаниями. Играющий черными решает, с какой стороны ему сесть.

8. Кто из участников сообщает судье о результате партии? — Тот, кто выиграл, а при ничьей — игравший белыми.

9. В каких случаях партия признается выигранной одним из партнеров? — Если: а) заматован король; б) партнер сдался; в) противник просрочил время — флажок на его часах упал в любой момент до того, как партия закончилась иным образом. В последнем случае флажок участника, заявившего судье о победе, не должен находиться в упавшем положении.

10. В каких случаях партия заканчивается ничьей? — Кроме случаев, предусмотренных правилами игры для обычных шахмат, партия завершается вничью, если: а) оба флажка упали; б) флажок на часах одного из партнеров упал, а противник не имеет возможности заматовать его короля.

11. Может ли крайне ограниченный во времени партнер потребовать ничью, если имеет явно выигранную позицию или противник продолжает игру в бесспорно ничейном положении? — Да. Партия в этих случаях признается закончившейся вничью, если судья согласен с оценкой позиции как явно ничейной.

12. В каких еще случаях партия может быть признана ничейной? — Ничья фиксируется, но лишь до падения флажка у заявителя (при необходимости обоснованность требования ничьей должна быть подтверждена записью на бланке участника, обратившегося к судье), если:

а) заявивший демонстрирует вечный шах или вынужденное повторение позиции;

б) противник заявителя не имеет практических шансов на выигрыш, а именно: заявитель имеет ферзя против ферзя (ладьи, слона, коня, пешки) у противника; ладью против ладьи (слона, коня); слона (коня) против слона (коня); слона, коня или ладью против пешки; короля против пешки «а» или «h» и слона на полях цвета, противоположного цвету поля превращения, контролируемого слабейшей стороной (во всех приведенных выше случаях у заявителя дополнительно могут быть и другие фигуры);

в) оба короля оказываются под шахом и изменением последнего хода нельзя восстановить возможную позицию (если участник исправляет невозможное положение, изменив последний сделанный ход, партия

продолжается). При необоснованном требовании ничьей противнику заявителя во всех перечисленных случаях прибавляют на часах 2 мин.

13. Действует ли правило «Тронул — ходи»? — Да. Если партнер вначале коснется одной фигуры, а затем пойдет другой, его противник должен вновь переключить часы и напомнить о необходимости выполнения хода в соответствии с требованием статьи Кодекса «Прикосновение к фигуре».

14. Как быть, если участник непреднамеренно нарушил расположение одной или нескольких фигур? — Он должен восстановить расположение фигур за счет своего времени; противник может переключить на него часы, не делая хода.

15. Разрешается ли участникам останавливать часы в случае возникновения спора с партнером? — Да. Каждый из них может остановить часы и обратиться к судье.

16. Должен ли судья манипулировать часами? — Как правило, не должен, кроме ситуаций, требующих вмешательства для разрешения спора партнеров, а также при их обоюдной просьбе.

17. Следует ли судье реагировать на падение флажков или невозможный ход? — Нет. Следить за положением флажков, реагировать на их падение, как и на невозможные ходы, должны сами партнеры.

18. Как быть, если кто-либо обратит внимание партнеров на упавший флажок или на сделанный невозможный ход? — Судья может аннулировать партию и распорядиться, чтобы вместо нее была сыграна новая, удалить из турнирного помещения тех, кто вмешивается в игру.

19. Имеют ли соревнования по быстрым шахматам классификационное значение? — Высшей классификационной комиссией разрешено присваивать I, II, III и IV разряды по быстрым шахматам при условии, что норма в течение года выполнена дважды.

МОЛНИЕНОСНАЯ ИГРА (БЛИЦ)

Соревнования проводятся в соответствии с правилами игры и предусмотренными Кодексом дополнениями и изменениями. В официальных турнирах каждому партнеру на всю партию дается 5 мин (для членов общества слепых — 10 мин). Шахматные часы

устанавливаются слева от играющего белыми и переключаются партнерами той же рукой, которой делаются ходы. Не действуют статьи Кодекса, касающиеся записи, откладывания и доигрывания партий, а также правил троекратного повторения позиции, 50 и 75 ходов.

Ниже приведен перечень некоторых ситуаций и вытекающих из них решений. Поскольку все случаи регламентации не поддаются, за судьей остается право «действий по аналогии».

1. Сделан невозможный ход. — Шахматист, сделавший его, должен исправить ошибку за счет своего времени. Партия продолжается с применением статьи Кодекса «Прикосновение к фигуре». Ущерб в секундах, нанесенный сопернику, возмещается.

2. Сделан невозможный ход, на который последовал ответ. — Если ошибка не замечена судьей, партия продолжается без исправления позиций.

3. Невозможный ход вызвал невозможную позицию: оба короля под шахом и др. — Если положение, в котором были нарушены правила, восстановить не удастся, партия играется заново.

4. Во время хода сдвинута (или опрокинута) фигура. — Позиция восстанавливается за счет времени партнера, сдвинувшего (опрокинувшего) фигуру. Сопернику возмещается ущерб в секундах.

5. При ходе одной фигурой изменено положение другой, что осталось незамеченным судьей, а партнер сделал ответный ход. — Партия продолжается без исправления позиции.

6. При начале партии фигуры были расставлены неправильно (или партия была начата фигурами иного цвета, или неверным оказалось положение доски) и оба партнера сделали по 3 хода. — Партия продолжается без каких-либо исправлений. Но она должна быть начата заново, если ошибка обнаружена прежде, чем оба партнера сделали по 3 хода.

7. У одного из партнеров упал флажок, но на доске возникла позиция мата (пата). — Считается, что дан мат (пат).

8. У одного из партнеров упал флажок, но у другого остался лишь король. — Ничья.

9. У одного из партнеров упал флажок, но на доске возникло соотношение сил, при котором мат ко-

ролю невозможен (король против короля и легкой фигуры и др.). — Ничья.

10. Кто-либо из партнеров третий раз в партии делает невозможный ход или иным образом вызывает вмешательство судьи для устранения неправильности на доске. — Этому партнеру засчитывается поражение.

11. Одновременно упали флажки на часах у обоих партнеров. — Фиксируется ничья.

12. Опоздание шахматиста привело к просрочке времени без начала игры. — Засчитывается поражение.

13. То же самое в двух партиях. — Шахматист исключается из соревнования.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Данный вид соревнований имеет свои привлекательные особенности: «замедлен» регламент, все партии играют одновременно, можно пользоваться специальной литературой, отвечать партнеру не только ход на ход, но и предлагать варианты. Существенно и другое. Многие любители шахмат по служебным либо иным причинам оказываются «отмежеванными» от практической игры. Турниры же по переписке более доступны. Включиться в них может каждый, кто имеет некоторый опыт участия в очных соревнованиях.

Организуют турниры шахматные федерации и клубы, некоторые органы печати.

Соревнования продолжаются обычно два-три года. В рамках цикла проводятся четвертьфинальные, полуфинальные, финальные соревнования. Каждое из них имеет квалификационное значение.

ОСНОВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Положение о соревновании. Утверждается организацией, проводящей турнир. Включает: цели и задачи соревнования; время и систему проведения, условия, дающие преимущество при равенстве очков, контроль времени на обдумывание (если он отличается от предусмотренного Кодексом и правил игры по переписке); состав участников (команд), кандидатов; классификационные требования и т. п.; права победителей, порядок присвоения звания чемпиона и награждения призеров; сроки и форму подачи заявок (запись в соревнование) и др.

Положение действует в течение всего периода соревнования. Вносить какие-либо изменения в этот документ судейская коллегия не компетентна.

П о л о ж е н и е

о шахматном чемпионате области в игре по переписке

Цели соревнования: популяризация шахмат; выявление сильнейших шахматистов, отбор кандидатов в сборную команду; повышение спортивной классификации участников чемпионата.

Порядок проведения: чемпионат (финальный и полуфинальный турниры) проводится по круговой системе; начало соревнования — ...; окончание чемпионатов и подведение итогов —

Участники соревнования: в полуфинальные турниры допускаются шахматисты, имеющие II разряд и выше; право участия в финальном турнире предоставляется трем победителям предыдущего чемпионата и шахматистам, занявшим четыре первых места в отборочных соревнованиях.

Победители чемпионата и их награждение: участник, занявший I место, объявляется чемпионом области по шахматам 19... г. в игре по переписке и награждается медалью и дипломом I степени; участники, занявшие II и III места, награждаются медалями и дипломами II и III степеней; все три призера получают право на участие в финале очередного чемпионата.

При равенстве очков преимущество участника определяется: по системе коэффициентов; по числу побед; по результатам личных встреч между участниками, набравшими одинаковое количество очков.

(Далее указывается, кто проводит и судит соревнование, срок подачи и форма заявок.)

Стартовый лист. Документ, дающий участникам основание для начала игры. В него входят: порядковые номера (по жребию), фамилия, имя, отчество, квалификация и адрес шахматистов, данные о судейской коллегии (главном судье), сроках проведения турнира и другие сведения. Строго установленной формы стартовых листов нет.

С т а р т о в ы й л и с т

Наименование соревнования _____

Начало _____

Окончание _____

| № по жребию | Ф.И.О. участника | Спортивное звание, разряд, ИК | Адрес |
|-------------|------------------|-------------------------------|-------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |

Коэффициент турнира:
Классификационные нормы:
Староста турнира:
Главный судья соревнований (Ф.И.О., адрес)

Примечание. В случае изменения адреса участник турнира обязан известить об этом партнера, судью и организацию, проводящую соревнование.

С получением Стартового листа участник начинает игру (отправляет первый ход) в партиях, где он имеет белые фигуры.

Регламент. Составляется при необходимости, например, если требуется установить дополнительные условия игры, «замедлить» либо «ускорить» процесс соревнования. Так, на каждые 10 ходов участнику могут даваться не 30, а 25 или 40 дней. В турнирах, матчах большого спортивного значения, как отмечено в Кодексе, «рекомендуется предусматривать уменьшение количества времени на обдумывание для участников, допустивших первую просрочку, на количество дней просрочки при условии, что на обдумывание последующих 10 ходов участнику останется не менее 20 дней». Бывает, что повышается строгость наказания (начисление штрафных дней) за различные случаи задержки игры — отправку письма без хода, при ошибке в адресе и др.

Часто дополнительные условия включаются в Положение о соревновании, и надобность составлять отдельно Регламент отпадает.

СОДЕРЖАНИЕ И ФОРМА ПЕРЕПИСКИ

Ходы пересылаются на обычных или специальных почтовых открытках либо в письмах. Другие виды связи допускаются только с разрешения судьи. При необходимости он имеет право обязать участников перейти на переписку заказной корреспонденцией.

Письмо с очередным ходом должно содержать: название соревнования; даты отправления хода партнером, получения этого хода и ответа на него; суммарное время, затраченное на обдумывание всех ходов каждым из партнеров; повторение последнего хода, сделанного партнером, и принятых ходов предложенного варианта; очередной ход играющего; подпись и адрес отправителя.

Даты определяются по штемпелям. Разрешается предлагать партнеру вариант (серию ходов), который может быть принят целиком либо частично. Ходы должны записываться полной алгебраической нотацией и нумероваться. Подчистки не допускаются. Чтобы исправить запись, ее надо зачеркнуть, написать заново, удостоверив исправление подписью. Пользоваться нотацией, принятой в республиках (или международной), можно только с согласия партнера.

Приведем примеры писем.

Ф-12

Здравствуйте, Иван Петрович!

1.e2—e4 Kg8—f6

Если 2.e4 — e5, то Kf6 — e4.

2-5-6

02.88

Вр. 0/1

С уважением, В. Петров

Ф-7

Здравствуйте, Петр Иванович!

Ваш ход — 28.Фd2 — c2+.

Партию сдаю. Поздравляю.

9-10-15

10.88

Вр. 21/24

С уважением, К. Лобов

Принятые обозначения:

Ф-12 и Ф-7 — индексы соревнований;

$\frac{2-5-6}{02.88}$ и $\frac{9-10-15}{10.88}$ — даты отправки хода партнера, получения письма и ответа (под чертой — месяц и год);

0/1 и 21/24 — время белых (в числителе) и черных.

Правила игры по переписке категорически запрещают изменять отправленный ход, давать согласие на это. Если отправлен невозможный ход, считается, что хода не было. Конь, например, не может передвигаться по диагонали, король — через поле, под шах и т. д. Невозможный ход заменяется любым другим возможным ходом. Иногда возникают недоразу-

нения из-за неразборчивости почерка. Надо стараться, чтобы записи были четкими, не допускали двоякого толкования.

Игра по переписке требует от участников самодисциплины, культуры хранения корреспонденции, работы с ней. Для писем обычно используется отдельная папка или небольшой картотечный ящик. Хорошим подспорьем служит тетрадь для учета ходов и прочей информации — времени на обдумывание, перерывы и т. д. Вся корреспонденция хранится до завершения партии, а последняя открытка (письмо), где отражен результат, — до получения от судьи сообщения об итогах соревнования. Форма ведения учетной тетради может быть различной. Важно, чтобы записи содержали все необходимые сведения. Обычно для каждой из партий хватает одной-двух страниц.

УЧЕТ ВРЕМЕНИ

Порядок отсчета. Время (с накоплением) отводится на каждые 10 ходов. Если ответ посылается в день получения хода партнера, то считается, что затрат времени не было (0 дней). В других случаях день поступления письма от соперника и день отправки ответного хода учитываются как один день.

Если участник не получит ответа через 14 дней после своего хода плюс время среднего «пробега» писем от данного участника в оба конца, он обязан отправить партнеру ход повторно (даже если первый раз ход был послан заказным письмом) и сообщить об этом судье. В связи с этим участник, считающий необходимым задержать ответ более чем на 12 дней, обязан предупредить об этом партнера. Предупреждение о задержке ответа, повторении ходов и ответы на них, а также сообщения судье об отсутствии ответов партнера следует направлять заказными письмами.

Право на перерыв. Участник имеет право сделать один или несколько перерывов в календарном году. Но их общая продолжительность не должна быть более 30 дней. Перерыв одновременно начинается и заканчивается во всех партиях. В течение соревнования перерывы не должны в сумме превышать 60 дней. В особых случаях судья может разрешить уча-

стнику объявить перерыв в счет следующего календарного года или предоставить дополнительный перерыв.

Штрафные дни. Участник штрафуются, если задержка игры вызвана нарушением правил игры по переписке. Провинившемуся добавляется: 5 штрафных дней при посылке письма без хода либо когда письмо отправлено с ходом, предусмотренным партнером в варианте, но без ответа на следующий ход варианта, при посылке невозможного или неясного хода, а также при неправильном повторении хода партнера и ошибке в адресе, если она привела к задержке получения письма; при невыполнении указания судьи о пересылке ходов заказными письмами; 10 штрафных дней начисляется, если любая из указанных ошибок снова допущена в той же партии; все время задержки становится штрафным, если ход был повторен позже, чем это предусмотрено правилами, либо несвоевременно отправлено сообщение об изменении адреса. В случае задержки ответа более чем на 12 дней без предварительного уведомления партнера каждый день сверх 12 засчитывается за два дня.

Просрочка времени. Время на обдумывание считается просроченным, если участник на 10, 20, 30 и т. д. ходов израсходовал дней больше, чем установлено регламентом. При отправлении варианта время засчитывается по последнему сделанному ходу. Если партнер просрочил время, участник посылает судье заказным письмом подсчет дней, затраченных обеими сторонами, последние открытки в количестве, необходимом для подтверждения просрочки, и квитанции заказного письма, уведомляющего партнера о том, что он допустил просрочку (при отправлении письма с очередным ходом). Без этих документов заявление о просрочке может не рассматриваться. Участник, получивший сообщение о просроченном времени, имеет право выслать судье свои мотивированные возражения в течение 14 дней. При первой просрочке игра продолжается. Вторая является основанием для зачета поражения.

СУДЕЙСТВО

Судьи и арбитры по присуждению незаконченных партий утверждаются организацией, проводящей соревнования. Судья контролирует, как оно проходит,

ведет учет результатов, определяет просрочки, принимает решения по вопросам нарушения правил игры и турнирной дисциплины, информирует участников о ходе и итогах турнира. Из числа участников могут назначаться старосты. Их обязанности и взаимоотношения с судьями фиксируются в Положении или Регламенте. Заявления по партиям старост, конфликты между старостами и другими участниками рассматриваются судьями либо организацией, проводящей турнир.

Участнику соревнования дано право обжаловать решения судьи обращением в организацию, назначившую того. Сделано это должно быть в течение 14 дней. Протест подается в письменном виде. Заключение организации, проводящей соревнование, является окончательным.

Если участник не отвечает без предупреждения о причинах на письма партнеров в течение двух месяцев, он считается выбывшим из соревнования. Может быть исключен из турнира шахматист, нарушающий спортивную этику. Прекращение игры без уважительных оснований влечет за собой запрещение участвовать в очных и заочных состязаниях на срок, установленный соответствующей шахматной федерацией.

Итоги турнира подводит организация, проводящая соревнование. Отчетные документы готовит судья. Он же доводит до участников итоги турнира.

ПРЕДМЕТ КОМПОЗИЦИИ

Ст. 1. Определение. Шахматная композиция — вид творчества, исторически сложившийся из практической шахматной игры. Цель композиции — выражение шахматной идеи в художественной форме. Каждая композиция характеризуется определенным заданием (выполняемым обычно белыми), в процессе осуществления которого раскрывается ее содержание. Выполнить задание (решить композицию) — значит найти вступительный (первый) ход и варианты, возникающие в результате защит от угроз или вследствие цугцванга. Совокупность вариантов решения составляет действительную игру. Эти варианты разделяются на тематические (идейные), входящие в авторский замысел, и нетематические, дополнительные. Кроме действительной игры возможно наличие иллюзорной игры (варианты, готовые в начальной позиции) и ложных следов (попытки, находящиеся опровержение). Иллюзорная игра и ложные следы могут входить составной частью в авторский замысел.

Композиции должны отвечать ряду формальных и художественных требований. Формальные требования являются обязательными, при нарушении композиция дефектна и теряет право на существование. Нарушение художественных требований влияет на оценку композиции.

Ст. 2. Виды композиции. Композиция подразделяется на ортодоксальную (ст. 3), неортодоксальную (ст. 4), сказочную (ст. 5), а также на особые виды композиции (ст. 6).

Ст. 3. Ортодоксальная композиция. Полностью основана на цели (мат), материале (доска, фигура) и средствах (правила) шахмат. Развивается как неотъ-

емлемая часть общего шахматного движения и является основным направлением композиции. Делится на две группы: 1. Этюды с заданием «Выигрыш» (белые начинают и выигрывают) или «Ничья» (белые начинают и делают ничью). Число ходов решения не ограничивается. Допустимо также задание «Ход черных. Выигрыш (ничья)». 2. Задачи с заданием «Мат в n ходов» (белые начинают и дают мат не позднее n -го хода). По числу ходов задачи делятся на двухходовки ($n=2$), трехходовки ($n=3$), четырехходовки ($n=4$) и многоходовки ($n \geq 5$).

Примечание. Статьи Правил охватывают в основном ортодоксальную композицию, но с соответствующими поправками могут быть применены и к другим видам.

Ст. 4. Неортодоксальная композиция. Это композиция с измененным заданием. Делится на две группы: 1. Задачи с заданием «Обратный мат в n ходов» (белые начинают и вынуждают черных дать мат белому королю не позднее n -го хода). 2. Задачи с заданием «Кооперативный мат в n ходов» (черные начинают и помогают белым дать мат черному королю не позднее n -го хода).

Ст. 5. «Сказочная» композиция. Это композиция, в которую внесено одно из следующих изменений: форма доски, правила движения фигур, правила игры, новые фигуры (у нас не культивируется).

Ст. 6. Особые виды композиции. Делятся на две группы: 1. Композиции на ретроградный анализ. Основу их содержания составляет восстановление предшествующих ходов с целью доказательства возможности начальной позиции, права взятия на проходе на первом ходу решения, права на рокировку, определения очередности хода, использования правила 50 ходов для ничьей и т. д. Задание может быть различным. 2. Изобразительные (скахографические) композиции, в которых с помощью фигур на доске изображаются буквы, цифры, рисунки и т. д., а также символические композиции, где процесс решения отображает какое-либо событие.

ФОРМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Ст. 7. Основные принципы. Формальными требованиями к этюдам и задачам являются: легальность начальной позиции (ст. 8), решаемость (ст. 9), един-

ственность решения (ст. 10). При нарушении любого из этих требований композиция теряет право на существование до новой публикации в исправленном виде.

Ст. 8. Легальность начальной позиции. Начальная позиция этюда или задачи должна быть легальной, т. е. должна существовать доказательная партия — серия формально возможных ходов, с помощью которых можно прийти к начальной позиции из исходного положения шахматной партии. В начальной позиции не должно быть занято более основного комплекта фигур.

Примечание. В доказательной партии допускаются преобразования пешек обеих сторон.

Ст. 9. Решаемость. Задание в этюдах и задачах должно выполняться во всех вариантах. Если хотя бы в одном варианте задание выполнить нельзя, композиция не решается. На первом ходу или в процессе решения допускается рокировка любой из сторон, если невозможно доказать, что король или соответствующая ладья покидали свое место. Следовательно, должна существовать доказательная партия, сохраняющая право на рокировку в соответствующую сторону. На первом ходу решения допускается взятие пешки на проходе, если можно доказать, что на предыдущем ходу двигалась на два поля именно эта пешка. Следовательно, не должно существовать ни одной доказательной партии, заканчивающейся другим ходом.

Ст. 10. Единственность решения. Задание должно выполняться только одним, задуманным автором путем, без побочных решений и дуалей в тематических вариантах (ст. 14). Побочное решение в этюде — выполнение задания в тематическом варианте на любом ходу решения способом, отличным от авторского по плану игры. Требование единственности не распространяется на игру по окончании главного варианта авторского решения (на ходы, не несущие идейной нагрузки). Побочное решение в задаче — выполнение задания способом, отличным от авторского (начиная с первого хода), или выполнение задания в меньшее число ходов.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Ст. 11. Основные принципы. Определяются единством формы и содержания, гармоническим соответствием замысла и средств, использованных для его воплощения. Важнейшими являются: выразительность замысла (ст. 12), экономичность формы (ст. 13), красота решения (ст. 14). Художественные требования могут меняться в ходе исторического развития композиции.

Ст. 12. Выразительность замысла. Заключается: а) в четком выделении тематических вариантов, воплощающих замысел автора (второстепенные варианты — дополнительная игра — не должны затушевывать главную игру); б) в повторении идей в ряде аналогичных вариантов (принцип «эхо»), либо в синтезе нескольких идей в одном варианте, либо в оттенении идеи созданием тематических ложных следов, иллюзорной игры и т. д.; в) в эффекте пуантировки (концентрации идеи в каком-либо ходе решения), комбинационных жертвах, изобретательной игре другой стороны и т. д.

Ст. 13. Экономичность формы. Состоит в выполнении авторского замысла минимальными средствами. Общие принципы экономичности формы конкретизируются в частные принципы экономичности начальной позиции, игры, финальной позиции.

Экономичность начальной позиции заключается в том, что все фигуры должны принимать участие в решении. Основная группа фигур, необходимая для осуществления задуманной идеи, составляет схему (скелет) композиции. Остальные фигуры являются техническими и играют вспомогательную роль, устраняя побочные решения, дуали, нерешаемость и т. д. Желательно добиваться использования всех белых фигур, обеспечивая легкость построения (равномерное распределение фигурного материала по всей доске, отсутствие скученности в расположении фигур) и естественность построения, особенно в этюде (максимальное приближение начального положения к позиции практической партии).

Экономичность игры в задаче заключается в том, что число ходов решения должно соответствовать замыслу композиции. Если для полного представления идеи достаточно, например, трех ходов, то бу-

дет неоправданным проведение замысла в четырехходовой или многоходовой форме.

Экономичность игры в этюде заключается в том, что все фигуры должны максимально выявлять свои возможности (что, в частности, выражается в их подвижности, в динамичности игры). Желательно, чтобы для создания вступительной игры был использован тот же материал, который реализует основную игру, раскрывает главную идею этюда. Экономичность игры не нарушается, если искусственно удлиняется решение и через несколько ходов возвращается к авторскому.

Экономичность финальной позиции заключается в том, что в ней должны участвовать по возможности все оставшиеся на доске фигуры. Частным проявлением этого принципа является правильный мат (пат). Правильным называется такой мат (пат), в котором участвуют все фигуры атакующей стороны (экономичность мата, пата), и каждое поле у заматованного (запатованного) короля не доступно ему по единственной причине — атаковано одной фигурой противника или блокировано своей фигурой (чистота мата, пата).

Примечания: 1. Экономичность мата (пата) не нарушается, если в его создании не участвуют король и пешки противника.

2. Чистота мата (пата) не нарушается, если фигура, блокирующая поле у короля, находится в связке и это существенно для создания мата (пата).

Ст. 14. Красота решения. Достигается скрытыми, трудными для нахождения ходами (маневрами) обеих сторон. В этюде красивым считается решение, достигаемое динамичной, жертвенной и тонкой игрой, сопровождаемой сильными ложными следами. Желательно добиваться органического единства вступительной игры и финала. В задаче, особенно с малым числом ходов, красивым считается решение, в котором ходы белых не содержат значительного усиления их позиции или грубого ослабления позиции черных, ограничения свободы и подвижности их фигур. Поэтому предпочтительнее ходы тихие — без шахов, взятия фигур, отнятия полей у черного короля и т. д. Красивым вступительным ходом задачи считается ход, создающий видимость ослабления белых и, наоборот,

усиления черных. Поэтому нежелательны объявление шаха черному королю, отсутствие ответа на шах белому королю в начальной позиции, превращение пешки в ферзя и т. д.

Ст. 15. Дуали. Дуаль — двойственность в ходах белых в вариантах задачи или этюда. По своей значимости бывают сильные, как правило уничтожающие право композиции на существование, и слабые, могущие влиять на ее ценность. Сильная дуаль в задаче — выполнение задания в тематическом варианте способом, отличным от авторского, начиная со второго или последующих ходов белых. Сильная дуаль в этюде — выполнение задания в тематическом варианте ходами белых, отличными от задуманных автором, если при этом план игры остается тем же. Слабая дуаль в этюде (задаче) — двойственность в ходах белых в нетематическом варианте, а также два или более опровержения тематических ложных следов.

ПУБЛИКАЦИЯ И ПРИОРИТЕТ

Ст. 16. Публикации. Композиция начинает свое существование с момента ее первой публикации в печатном органе (тиражом не менее 100 экз). Первая публикация должна быть, как правило, выполнена на диаграмме. Сопутствующую информацию рекомендуется давать в таком порядке (сверху вниз): имя и фамилия автора (или авторов), место жительства автора, отличие, полученное в соревновании (если его итоги публикуются впервые), диаграмма, задание.

Ст. 17. Приоритет. Приоритет автора на опубликованную композицию определяется датой ее публикации. Во всех последующих перепечатках в любых изданиях должны быть указаны имя и фамилия автора, время и место (источник) первой публикации композиции или название соревнования, время (год) публикации итогов и полученное отличие. Преднамеренная публикация чужой композиции под своей фамилией (точной или с несущественными изменениями конструкции) является плагиатом, и «автор» ее несет ответственность в соответствии с законом об авторском праве.

Ст. 18. Предшественники и переработка. Предшественник — ранее опубликованная компози-

ция, замысел (идея), схема и оформление которой в той или иной степени совпадают с замыслом и оформлением вновь публикуемой композиции. Факт наличия предшественника устанавливается путем сопоставления дат выхода в свет печатных органов, где композиции опубликованы впервые. Полный предшественник — композиция, полностью совпадающая по замыслу, схеме и оформлению с вновь публикуемой. Композиция, имеющая полного предшественника, теряет право на существование.

Примечание. Композиция не теряет права на участие и на отличие в данном соревновании, если она не имела предшественника к моменту истечения последнего срока присылки композиций на это соревнование.

Частичный предшественник — композиция, совпадающая по замыслу и схеме, но отличающаяся по оформлению. Композиция, имеющая частичного предшественника, может быть опубликована только с указанием старого автора «А» и нового «Б». При незначительном улучшении старой композиции (уменьшение числа фигур, устранение дефектов и т. д.) новая композиция публикуется под фамилией «А», ниже которой указывается: «Переработка «Б». Эти переработки не имеют права участвовать в соревнованиях. При существенном улучшении старой композиции новая публикуется под фамилией «Б», ниже которой указывается: «По «А». Эти переработки могут принимать участие в соревнованиях, при этом автор обязан указывать источник заимствования. Композиция, имеющая дефект, может быть исправлена автором и опубликована в любом шахматном издании (предпочтительнее в том же, где она была опубликована впервые) или повторно (только один раз) принять участие в соревновании как оригинальное произведение. Если автор в течение пяти лет не исправил композицию, то другой композитор по истечении этого срока может опубликовать свою переработку в соответствии с положениями настоящей статьи.

Примечание. Новая композиция (исправление или переработка старой) по согласованию с автором старой композиции может быть опубликована как совместное произведение «А+Б».

Идейный предшественник — композиция, либо частично совпадающая по замыслу, либо отличающаяся по схеме (характеру тематических фигур). Композиция, имеющая идейного предшественника, может самостоятельно существовать, если ее идея по сравнению со старой выражена: а) другими тематическими фигурами; б) в большем числе вариантов; в) в сочетании с другими идеями, с правильными матами, тематическими ложными следами, иллюзорной игрой; г) со значительным обогащением игры, улучшением построения и т. д.

СОРЕВНОВАНИЯ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ЗАДАЧ И ЭТЮДОВ

Ст. 19. Системы соревнований. Основными видами личных и командных соревнований по составлению задач и этюдов являются конкурсы, турниры, чемпионаты (первенства) и матчи. Соревнования по композиции могут проводить государственные и общественные организации (комитеты по физической культуре и спорту, шахматные федерации, клубы, редакции газет и журналов и др.).

Все условия проведения соревнований, кроме изложенных в настоящих Правилах, включаются в Положение о соревновании.

Ст. 20. Конкурсы. Являются основной формой соревнования. Имеют целью определение лучших произведений из присланных на данное соревнование. По содержанию делятся на общие (на свободные темы) и тематические (на заданные темы), причем они могут проводиться по одному, двум или несколькими разделам композиции.

На конкурсах приняты следующие виды отличий: призы, почетные и похвальные отзывы. Победителям выдаются дипломы, грамоты или свидетельства. Количество и размер призов устанавливает организация, проводящая конкурс, в соответствии с его рангом.

В Положении о проведении конкурса должны быть указаны: а) организация, проводящая конкурс; б) разделы композиции, по которым проводится конкурс; в) характер конкурса (например, тематический, закрытый, для начинающих и т. д.); г) количество,

размер призов, другие отличия; д) состав судей (судейская коллегия); е) адрес и срок присылки композиций (не менее трех месяцев со дня опубликования условий); ж) максимально допустимое количество композиций от одного автора, количество экзemplяров каждой композиции и т. д.; з) срок опубликования предварительных итогов; и) срок, когда итоги входят в силу.

Организаторы конкурса обязаны: а) не позднее чем через четыре месяца со дня окончания срока присылки композиций опубликовать предварительное приращение (отчеты судей) и все отмеченные отличия композиции; б) по истечении трех месяцев после опубликования предварительных результатов объявить окончательное приращение с учетом полученных замечаний; в) сообщить результаты конкурса и все замечания судей каждому участнику; г) после утверждения окончательных итогов конкурса разослать отличия победителям; д) материалы конкурса переслать в Центральную комиссию по шахматной композиции для занесения в карточку и оценки итогов соревнования.

Ст. 21. Турниры. Являются формой соревнования, которое определяет лучших композиторов среди участников. Могут проводиться тренировочные и классификационные турниры по принципу парных встреч или по принципу конкурсов. В турнире по принципу парных встреч участники соревнуются попарно по соответствующему разделу (теме). Победитель каждой пары получает 1 очко, проигравший — 0. При одинаковом качестве композиций оба участника получают по 1/2 очка, а места в турнире распределяются по сумме набранных участниками очков. В турнире по конкурсному принципу для каждого раздела дается тема, все комбинации раздела образуют конкурс и получают оценку в соответствии с их качеством; места в турнире распределяются по сумме очков, набранных во всех разделах.

Примечание. Участник, не представивший композицию в срок или приславший ее с дефектом, получает 0 очков.

Ст. 22. Чемпионаты. Являются формой соревнования, в котором определяются лучшие композиторы и произведения, опубликованные за определенный отрезок времени. В Положении о проведении

чемпионата должны быть указаны: а) разделы композиции; б) состав участников; в) период времени, за который проводится чемпионат; г) этапы чемпионата (отборочные соревнования, полуфинал, финал); д) принцип отбора композиций в финал; е) адрес и срок присылки композиций; ж) максимально допустимое количество композиций от одного автора; з) награждение победителей; и) состав судейской коллегии; к) срок опубликования предварительных и окончательных итогов.

Примечание. Композиции, исключенные из-за дефектов из какого-либо предыдущего чемпионата, не могут участвовать в последующем чемпионате, даже несмотря на то, что их исправления и были опубликованы в период времени, за который проводится новый чемпионат.

Ст. 23. Командные соревнования. Проводятся для определения сильнейших коллективов композиторов. По составу участников делятся на международные, национальные и местные (командное первенство республик, матчи между командами республик, городов и т. д.). Проводятся по принципу парных встреч или по конкурсному принципу. Порядок в обоих случаях остается тем же, что и при проведении турниров. Персональный состав команд и распределение участников по разделам и темам перед началом соревнования могут не указываться. В этом случае за команду предоставляется произведение, победившее на внутреннем конкурсе, проведенном в пределах республики (области и т. д.), от которой выступает команда.

Ст. 24. Капитан команды. Выделяется, как правило, из состава участников и является руководителем команды и посредником между участниками своей команды и судьей (судейской коллегией). Капитан: а) информирует участников о положении и других условиях проведения, а также итогах соревнования; б) оформляет заявку на участие в соревновании; в) отбирает (совместно с тренером команды) лучшие композиции для соревнования; г) отправляет композиции в судейскую коллегию соревнования; д) организует проверку композиций других команд на дефектность, предшественников и соответствие заданным темам; е) направляет замечания и протесты.

сты в судейскую коллегия соревнования или во Всесоюзную коллегия судей по композиции.

Ст. 25. Права и обязанности участников. Участник обязан: а) знать и выполнять статьи настоящих Правил, знать Положение и регламент соревнования (незнание Правил и условий соревнования не может служить оправданием для их нарушения); б) решать все вопросы, связанные с проведением соревнования, только с капитаном своей команды — в командных соревнованиях — или с судьей-организатором (секретарем судейской коллегии) — в индивидуальных соревнованиях. Он не должен входить в непосредственный контакт с судьей по поводу своих произведений.

Участник имеет право: а) обжаловать присуждение во Всесоюзную коллегия судей до того, как результаты соревнования войдут в законную силу; б) исправить, заменить или взять назад свое произведение до окончания срока присылки композиций на соревнование; в) послать через год после объявления результатов соревнования свои отмеченные отличиями, но ранее не опубликованные по каким-либо причинам произведения на любое другое соревнование.

Примечание. Если дефект в отмеченной отличием композиции обнаружен после того, как результаты вошли в законную силу, она не лишается завоеванного отличия, но после исправления на другие соревнования оригинальных произведений послана быть не может; при последующей публикации этого исправления за ним сохраняется полученное отличие, но указывается: «Исправление» («Переработка»).

СОРЕВНОВАНИЯ ПО РЕШЕНИЮ ЗАДАЧ И ЭТЮДОВ

Ст. 26. Конкурсы. Являются одной из основных форм массового соревнования по композиции и имеют целью популяризацию лучших произведений среди широких кругов любителей шахмат и определение лучших решателей. Конкурсы могут проводить любые организации. Конкурсы бывают очные и заочные.

Порядок проведения: а) объявляются условия конкурса (годовой, кварталный, новогодний и т. д.), жанр и количество композиций, предлагаемых для решения, срок и адрес для присылки решения, чис-

ло отличий для победителей — призов, дипломов, срок опубликования итогов; б) определяются победители — участники, набравшие по сумме наибольшее количество очков (рекомендуется засчитывать за каждое точное и полное решение или доказательство нерешаемости: двухходовки — 2 очка, трехходовки — 2—3 очка, четырехходовки — 3—4 очка, многоходовки и этюды — 3—5 очков, за указанные дуали в тематическом варианте дополнительно 1—2 очка).

Решение задач и этюдов должно быть точным и полным: для двухходовки достаточно привести, как правило, только первый ход; для трехходовки кроме вступительного хода следует дать вариант-угрозу, ходы черных, защищающие от этой угрозы (если задача на цугцванг, то все ходы черных), и вторые ходы белых; для четырехходовок варианты можно обрывать за ход до мата; для многоходовок и этюдов необходимо привести все варианты, выражающие тему композиции.

Ст. 27. Матчи, первенства. Существуют другие формы соревнований по решению задач и этюдов: турниры, личные, командные (или лично-командные) первенства различных масштабов, матчи и т. д.

СУДЕЙСТВО

Ст. 28. Коллегия судей. Судейство соревнований по составлению задач и этюдов является одним из видов творческой работы в области композиции. Общее руководство всей судейской работой осуществляется коллегией судей при Центральной комиссии по композиции Шахматной федерации.

Ст. 29. Права и обязанности судей. Судья (судейская коллегия) обязан в сроки, указанные в Положении о соревновании: а) рассмотреть представленные композиции, определить степень их оригинальности, выявить дефектные композиции и имеющие предшественников; б) оценить лучшие композиции; в) составить отчет, в котором должна быть дана оценка творческих и спортивных результатов участников и организационной стороны соревнования; г) представить копию отчета через организаторов соревнования в коллегия судей.

При проведении крупных соревнований по нескольким разделам рекомендуется создавать судейские коллегии в составе главного судьи, секретаря (судьи-организатора) и судей по разделам. Главный судья обязан: а) обеспечивать выполнение Положения о соревновании; б) координировать деятельность судей по разделам; в) участвовать в оценке произведений и давать рекомендации судьям; г) представлять итоги (отчет) через организаторов соревнования в коллегию судей.

Решение судьи обязательно для всех участников. Оно может быть обжаловано до момента, пока результаты соревнования не вошли в законную силу. Коллегия судей может рекомендовать судье вторично рассмотреть итоги соревнования с учетом поступивших замечаний. После этого решение судьи (судейской коллегии) является окончательным. В случае явно неправильного или недобросовестного отношения судьи к своим обязанностям присуждение может быть отменено по решению Центральной комиссии по композиции, а материалы соревнования переданы на новое рассмотрение другому судье (судейской коллегии).

Ст. 30. Толкование настоящих Правил. Официальные разъяснения по Правилам дает Центральная комиссия по композиции Шахматной федерации.

ГРОССМЕЙСТЕРЫ И МАСТЕРА СПОРТА

М у ж ч и н ы

Гроссмейстер: занять I—II места на чемпионате страны в высшей лиге; имеющему звание международного гроссмейстера ФИДЕ занять I—VI места в турнире при участии 12 гроссмейстеров, в том числе 4, имеющих звание международного гроссмейстера; I—VI места дважды за 3 года в турнире при участии 12 гроссмейстеров, в том числе 4, имеющих звание международного гроссмейстера.

Примечание. При выполнении требований необходимо достигнуть индивидуального коэффициента (ИК) 2525. В случае дележа двух или нескольких мест, место для квалификации определяется как среднее арифметическое суммы этих мест; при любой дробной величине округление производится в меньшую сторону.

Мастер спорта: 1. Выполнить норму, установленную Высшей квалификационной комиссией (ВВК), по табл. 1 и достигнуть при этом (или в течение двух лет с момента выполнения нормы) $ИК = 2325$. Норма мастера спорта устанавливается, если средний коэффициент турнира не ниже 2351.

2. Индивидуальные коэффициенты подсчитываются ВВК для всех участников официальных соревнований.

3. Средний коэффициент ($ИК_{ср}$) обсчитываемых соревнований должен быть не менее 2251, а участников, имеющих ИК, — больше половины.

Норматив мастера спорта для мужчин

| Категория соревнования | ИК | Норма, % к числу сыгранных партий |
|---------------------------|-----------|--------------------------------------|
| 1 | 2301—2325 | 67 |
| 2 | 2326—2350 | 64 |
| 3 | 2351—2375 | 61 |
| 4 | 2376—2400 | 58 |
| 5 | 2401—2425 | 55 |
| 6 | 2426—2450 | 52 |

4. Категория соревнования определяется по среднему значению ИК участников. Участники, не имеющие ИК, при определении категории турнира учитываются так: мастер спорта (мс) — 2300; кандидат в мастера спорта (кмс), завоевавший право участия в данном соревновании, — 2200; остальные кмс — 2100; шахматист первого разряда (I р.) — 2000. Эти назначенные ИК для участников являются оценочными (ИК_о) и становятся ИК данного шахматиста после 30 партий, сыгранных в обсчитываемых ВВК турнирах в течение двух лет.

5. Если в течение двух лет после выполнения нормы мс (участник, не достигший ИК=2325) вновь выполнит мастерский норматив, звание присваивается при достижении ИК=2300. При третьем выполнении нормы мс звание присваивается с фактическим ИК.

Ж е н щ и н ы

Гроссмейстер: завоевать право играть матч на первенство мира, или дважды стать претенденткой, или трижды стать чемпионкой страны или дважды стать чемпионкой страны и один раз претенденткой.

Примечание. При выполнении требований необходимо достигнуть ИК=2325.

Мастер спорта: выполнить норму, установленную ВВК по табл. 2, и достигнуть при этом (или в тече-

ние двух лет с момента выполнения нормы) ИК = 2150.

Таблица 2

Норматив мастера спорта для женщин

| Категория соревнования | ИК | Норма, % к числу сыгранных партий |
|---------------------------|-----------|--------------------------------------|
| 1 | 2101—2125 | 67 |
| 2 | 2126—2150 | 64 |
| 3 | 2151—2175 | 61 |
| 4 | 2176—2200 | 58 |
| 5 | 2201—2225 | 55 |
| 6 | 2226—2250 | 52 |

Примечания: 1. Категории такие же, как и у мужчин, за исключением следующего: а) ИК_{ср} обсчитываемых ВВК соревнований должен быть не менее 2076; б) при определении категории соревнования участницы, не имеющие ИК или оценок ИК, учитываются так: мс — 2150; кмс, завоевавшие право участия в данном соревновании, — 2050; остальные кмс — 2000; спортсменки I р. — 1950; в) при повторном в течение двух лет выполнении нормы мс это звание присваивается при достижении ИК = 2125.

2. При участии женщин в мужских турнирах и выполнении ими установленных норм они имеют право на получение соответствующих званий и разрядов.

Пример расчета индивидуальных коэффициентов. $ИК_{нов} = ИК_{нач} + 10(P - E)$, где ИК_{нов} — новый ИК; ИК_{нач} — ИК опубликованный; P — количество очков, набранных в турнире; E — ожидаемый результат; ИК_о — оценочный для участника, еще не имеющего ИК.

Ожидаемый результат зависит от ИК или ИК_о и от среднего коэффициента, подсчитанного как $ИК_{ср} = \text{сумме ИК} : n$, где n — количество участников. Находится по таблице разностей ИК_{ср} — ИК (табл. 3).

Таблица 3

Разность ИК_{ср} — ИК для подсчета ожидаемого результата

| % | Разность | % | Разность | % | Разность |
|----|----------|----|----------|-----|------------|
| 51 | 4—10 | 68 | 130—137 | 85 | 291—302 |
| 52 | 11—17 | 69 | 138—145 | 86 | 303—315 |
| 53 | 18—25 | 70 | 146—153 | 87 | 316—328 |
| 54 | 26—32 | 71 | 154—162 | 88 | 329—344 |
| 55 | 33—39 | 72 | 163—170 | 89 | 345—357 |
| 56 | 40—46 | 73 | 171—179 | 90 | 358—374 |
| 57 | 47—53 | 74 | 180—188 | 91 | 375—391 |
| 58 | 54—61 | 75 | 189—197 | 92 | 392—411 |
| 59 | 62—68 | 76 | 198—206 | 93 | 412—432 |
| 60 | 69—76 | 77 | 207—215 | 94 | 433—456 |
| 61 | 77—83 | 78 | 216—225 | 95 | 457—484 |
| 62 | 84—91 | 79 | 226—235 | 96 | 485—517 |
| 63 | 92—98 | 80 | 236—245 | 97 | 518—599 |
| 64 | 99—106 | 81 | 246—256 | 98 | 600—619 |
| 65 | 107—113 | 82 | 257—267 | 99 | 620—735 |
| 66 | 114—121 | 83 | 268—278 | 100 | 736 и выше |
| 67 | 122—129 | 84 | 279—290 | | |

Таблица 4

Расчет ожидаемого результата и нового ИК
на примере турнира в Риге, 1989

| Участник | Звание, разряд | ИК до турнира | % | Ожиде- мый ре- зультат | Реаль- ный ре- зультат | Новый ИК или оценка |
|---------------------|-------------------|------------------|----|------------------------------|------------------------------|---------------------------|
| 1. Зайцева Л. | мм | 2309 | 72 | 9,4 | 9,5 | 2310 |
| 2. Саунина Л. | мм | 2223 | 61 | 7,9 | 7,5 | 2219 |
| 3. Ситникова Н. | мс | 2207 | 59 | 7,7 | 7,0 | 2200 |
| 4. Мелашвили Н. | мс | 2203 | 59 | 7,7 | 6,5 | 2191 |
| 5. Шафранска А. | мс | 2195 | 58 | 7,6 | 7,0 | 2189 |
| 6. Семина С. | мс | 2171 | 54 | 7,0 | 8,0 | 2181 |
| 7. Эрнесте И. | мс | 2160 | 53 | 6,9 | 9,0 | 2181 |
| 8. Стручкова С. | мс | 2158 | 53 | 6,9 | 8,5 | 2174 |
| 9. Рубене И. | мс | 2149 | 51 | 6,6 | 4,5 | 2128 |
| 10. Скуня Г. | кмс | 2095 | 44 | 5,7 | 6,5 | 2108 |
| 11. Мереклишвили Ц. | кмс | 2090 | 43 | 5,6 | 9,0 | 2124 |
| 12. Крикуненко Е. | кмс | 2050 | 38 | 4,9 | 0,5 | 2006 |
| 13. Купрявичуте Р. | кмс | 2050 | 38 | 4,9 | 4,0 | 2041 |
| 14. Пауне И. | кмс | 2050 | 38 | 4,9 | 3,5 | 2036 |

ИК_{ср} = 2140.

Норма мс — 64% — 8,5 очка.

Таблица 5

Норматив разряда кандидат в мастера спорта

| | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
|---|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------------------|---------------------|----------------------|----------------------|
| 0 | 5,5 | 6,0 | 7,0 | 7,5 | 8,5 | 9,0 | 10,0 | 10,5 | 11,5 | 12,0 | 13,0 |
| 1 | 5,0 4,5 | 6,0 5,5 | 6,5 6,0 | 7,5 7,0 | 8,0 7,5 | 9,0 8,5 | 9,5 9,0 | 10,5 10,0 | 11,0 10,5 | 12,0 11,5 | 12,5 12,0 |
| 2 | 5,0 4,0 | 5,5 5,0 | 6,5 5,5 | 7,0 6,5 | 8,0 7,0 | 8,5 8,0 | 9,5 8,5 | 10,0 9,5 | 11,0 10,0 | 11,5 11,0 | 12,5 11,5 |
| 3 | 4,5 3,5 | 5,5 4,5 | 6,0 5,0 | 7,0 6,0 | 7,5 6,5 | 8,5 7,5 | 9,0 8,0 | 10,0 9,0 | 10,5 9,5 | 11,5 10,5 | 12,0 11,0 |
| 4 | 4,5 3,5 | 5,0 4,0 | 6,0 4,5 | 6,5 5,5 | 7,5 6,0 | 8,0 7,0 | 9,0 7,5 | 9,5 8,5 | 10,5 9,0 | 11,0 10,0 | 12,0 10,5 |
| 5 | 4,0 3,0 | 5,0 4,0 | 5,5 4,5 | 6,5 5,0 | 7,0 5,5 | 8,0 6,5 | 8,5 7,0 | 9,5 8,0 | 10,0 8,5 | 11,0 9,5 | 11,5 10,0 |
| 6 | 4,0 3,5 3,0 | 5,0 4,5 3,5 | 5,5 5,0 4,0 | 6,5 6,0 4,5 | 7,0 6,5 5,5 | 8,0 7,0 6,0 | 9,0 8,5 7,5 | 10,0 9,0 7,5 | 11,0 10,0 9,0 | 12,0 11,0 10,5 | 13,0 12,0 11,5 |
| 7 | 4,0 3,5 3,0 | 4,5 4,0 3,5 | 5,0 4,5 4,0 | 6,0 5,5 4,5 | 7,0 6,5 5,0 | 7,5 7,0 6,5 | 8,5 8,0 7,5 | 9,0 8,5 7,0 | 10,0 9,5 8,5 | 11,0 10,5 9,5 | 12,0 11,5 11,0 |
| 8 | 4,0 3,0 | 4,5 4,0 3,5 | 5,5 5,0 4,0 | 6,0 5,5 4,5 | 6,5 6,0 5,0 | 7,5 7,0 6,5 | 8,0 7,5 7,0 | 9,0 8,5 8,0 | 10,5 10,0 9,5 | 11,5 11,0 10,5 | 12,5 12,0 11,5 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--|-----|----------|-----|------------|-----|------------|-----|------------|-----|------------|-----|------------|-----|------------|-----|------------|-------------|--------------|
| 9 | | 4,5 | - 3,5 | 5,0 | 4,5 4,0 | 5,5 | 5,0 4,5 | 6,5 | 6,0 5,0 | 7,0 | 6,5 5,5 | 8,0 | 7,0 6,0 | 8,5 | 8,0 6,5 | 9,5 | 8,5 7,0 | 10,0 9,0 | 11,0 10,0 |
| 10 | | | | 5,0 | - 4,0 | 5,5 | 5,0 4,0 | 6,5 | 5,5 4,5 | 7,0 | 6,5 5,5 | 8,0 | 7,0 6,0 | 8,5 | 7,5 6,5 | 9,5 | 8,5 7,0 | 10,0 9,0 | 11,0 10,5 |
| 11 | | | | | | 5,5 | - 4,0 | 6,0 | 5,5 4,5 | 7,0 | 6,0 5,0 | 7,5 | 7,0 5,5 | 8,5 | 7,5 6,0 | 9,0 | 8,0 7,0 | 10,0 9,0 | 10,5 9,5 |
| 12 | | | | | | | | 6,0 | - 4,5 | 6,5 | 6,0 5,0 | 7,5 | 6,5 5,5 | 8,0 | 7,5 6,0 | 9,0 | 8,0 6,5 | 9,5 8,5 | 10,5 9,5 |
| 13 | | | К Л Ю Ч: | | | | | | | 6,5 | - 5,0 | 7,0 | 6,5 5,5 | 8,0 | 7,0 6,0 | 8,5 | 8,0 6,5 | 8,5 7,0 | 10,0 9,0 |
| 14 | | | КМС | | к/б | | | | | | | 7,0 | - 5,5 | 7,5 | 7,0 6,0 | 8,5 | 7,5 6,5 | 9,0 8,5 | 10,0 9,0 |
| 15 | | | Зона | | | | | | | | | | | 7,5 | - 6,0 | 8,5 | 7,5 6,0 | 9,0 8,0 | 10,0 9,0 |
| 16 | | | | | | | | | | | | | | | | 8,5 | - 6,0 | 9,0 8,0 | 9,5 8,5 |
| 17 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 9,0 8,5 | 9,5 8,5 |
| 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 9,5 8,5 | 9,5 7,0 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | 9,5 8,5 | 9,5 7,0 |

Примечание. Количество очков, необходимое для выполнения нормы мастера спорта, определяется по табл. 2.

Расчет ожидаемого результата и нового ИК для первой участницы: ИК (до турнира) = 2309; ИК_{ср} = 2140. ИК — ИК_{ср} = 169, что по табл. 3 соответствует 72%. Число туров $n - 1 = 13$, что соответствует 100% — 13 очкам, тогда 72% — 9,4 очка. Новый ИК = $2309 + 10 (9,5 - 9,4) = 2310$.

Расчет ожидаемого результата и нового ИК для двенадцатой участницы: ИК (до турнира) = ИК_о = 2050. ИК_о — ИК_{ср} = $2050 - 2140 = -90$. По табл. 3 это соответствует 62%, а с обратным знаком — 38% (4,9 очка); ИК (новый, оценочный) = $2050 + 10 (0,5 - 4,9) = 2006$.

Индивидуальный коэффициент не снижается:
а) у шахматиста, занявшего I место без дележа с другими участниками или выигравшего матч; б) у шахматиста, разделившего I место, если соревнование обсчитывается ФИДЕ; в) у гроссмейстера, имеющего ИК = 2550, в случае его участия в городских, областных, краевых и республиканских соревнованиях, а также в турнирах по швейцарской системе и в командных соревнованиях своих ДСО и ведомств.

РАЗРЯДНИКИ

(Мужчины и женщины)

Кандидат в мастера: норма устанавливается республиканской квалификационной комиссией для перворазрядников с двумя баллами из расчета: 20% очков — во встречах с гроссмейстерами, 30% — с мс, имеющими ИК = 2300 и выше (2125 и выше у женщин), 55% — с другими мс и кмс, 75% — с перворазрядниками, число которых не превышает числа гроссмейстеров, мс и кмс, и 100% — с остальными перворазрядниками.

Для выполнения нормы кмс должно быть сыграно не менее 11 партий в круговых турнирах, 9 — в турнирах по швейцарской системе, 7 — в командных соревнованиях, при этом не менее 6 с кмс, мс и гроссмейстерами.

При выполнении нормы кмс перворазрядник получает 2 кандидатских балла, на 10% меньше нормы кмс — 1 балл; кмс, не набирающий 75% очков от нормы кмс (или при отсутствии нормы кмс — норму I р.), получает «неуспех», а не добравший 75% нормы I р. — «двойной неуспех» и переводится в I р. с двумя баллами.

В табл. 5 рассчитаны нормы кмс, кандидатского балла (к/б) и зоны кмс, ограждающей от получения «неуспеха». В расчете принято, что все перворазрядники имеют 2 кандидатских балла. Если участник не имеет к/б, то полученная по таблице норма повышается на 0,2 очка за каждого, а если с 1 к/б — на 0,1. Дробное число округляется до ближайшего полуочка.

Разрешено присваивать I, II, III и IV разряды по шахматам в соревнованиях с контролем 1 ч 45 мин, 30 мин, 25 мин, 15 мин на партию каждому сопернику. Для получения спортивного разряда по быстрым шахматам необходимо дважды выполнить норму в течение одного года.

Примечания: 1. Норма кмс является одновременно нормой для получения шахматистом I р. двух кандидатских баллов, на 10% меньше этой нормы — для получения одного балла.

2. Если в турнире не установлена норма кмс, норму кандидатского балла составляют: 25% очков — во встречах с мс с индивидуальным коэффициентом 2300 и выше, 50% — во встречах с остальными мс и кмс и 75% — во встречах с шахматистами I р.

3. Если норма кмс или балла оказывается дробной, то она округляется до ближайшего полуочка.

I, II, III разряды: набрать 75% очков или занять I место в турнире с коэффициентами соответственно 2, 3, 4.

IV разряд: набрать 60% очков в турнире с коэффициентом 5. Для турниров с дробными коэффициентами нормы к числу партий устанавливаются по табл. 6.

Нормативы для выполнения разрядных требований

| Раздел первый | | | Раздел второй | |
|------------------------|----------------------------|--------------|------------------------|-------------------------------|
| Коэффициент турнира | Разряды | | Коэффициент турнира | IV разряд |
| | I (II, III) | II (III, IV) | | Норма, % к числу партий |
| | Норма, % к числу партий | | | |
| 1,00 | 50 | 30 | 4,00 | 50 |
| 1,01—1,10 | 53 | 32 | 4,01—4,10 | 51 |
| 1,11—1,20 | 55 | 34 | 4,11—4,20 | 52 |
| 1,21—1,30 | 58 | 36 | 4,21—4,30 | 53 |
| 1,31—1,40 | 60 | 38 | 4,31—4,40 | 54 |
| 1,41—1,50 | 63 | 40 | 4,41—4,50 | 55 |
| 1,51—1,60 | 65 | 42 | 4,51—4,60 | 56 |
| 1,61—1,70 | 68 | 44 | 4,61—4,70 | 57 |
| 1,71—1,80 | 70 | 46 | 4,71—4,80 | 58 |
| 1,81—1,90 | 73 | 48 | 4,81—4,90 | 59 |
| 1,91—2,00 | 75 | 50 | 4,91—5,00 | 60 |

Примечания: 1. При коэффициентах турнира от 2 до 3 или от 3 до 4 надо в разделе первом найти строчку с соответствующим числом после запятой. Тогда во втором и третьем столбцах определяются нормы соответственно II и III или III и IV р. При коэффициенте меньше 1 в третьем столбце определяются нормы для I р.

2. Для определения коэффициента турнира применяются следующие показатели: без разряда — 5; для IV, III, II и I р. — соответственно 4, 3, 2, 1; кмс — 0; кс с индивидуальным коэффициентом меньше 2300 — 0. Число участников каждого разряда умножается на показатель этого разряда, полученные произведения складываются, и сумма делится на количество участников турнира. **Пример.** Коэффициент турнира, в котором участвуют 2 шахматиста I р., 5 — II р., 3 — III р. и 6 — IV р., определяется так: $(2 \times 1 + 5 \times 2 + 3 \times 3 + 6 \times 4) : 16 = 2,81$. При делении после запятой берутся два знака; если третий знак 5 и более, то ко второму знаку прибавляется единица. Коэффициент 2,81 находим в разделе первом на второй строке снизу. Во втором столбце определяем, что для II р. надо набрать 73% возможных очков; для III р. (по третьему столбцу) — 48%, т. е. 7,2 с округлением 7 очков (четверть очка и более принимается за 0,5, а меньшее значение отбрасывается).

3. В соревнованиях по швейцарской системе и в командных соревнованиях коэффициент турнира определяется для каждого участника как среднее значение коэффициентов его соперников плюс коэффициент его самого.

4. Все разряды (включая кмс) присваиваются на 3 года, IV р. подтверждения не требует.

УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ТРЕБОВАНИЙ

1. Для выполнения нормы мс должно быть сыграно не менее: 13 партий в турнирах по круговой системе; 11 партий в соревнованиях по швейцарской системе; 9 партий в командных соревнованиях. При этом не менее 7 партий должно быть сыграно с гроссмейстерами и мс. Норма мс устанавливается ВВК и утверждается Управлением шахмат по получении ходатайства от организаций, проводящих соревнования, до их начала.

2. Для установления нормы кмс в соревновании должно быть сыграно не менее 11 партий в турнирах по круговой системе, 9 партий — по швейцарской системе и 7 — в командном соревновании, при этом не менее 6 партий с обладателями этого или более высокого звания. Норма кмс устанавливается квалификационными комиссиями шахматных федераций и утверждается соответствующими комитетами по физической культуре и спорту.

3. Нормы кандидатского балла и I р. устанавливаются квалификационными комиссиями краев, областей, а нормы II—IV р. — на общих основаниях.

4. Все соревнования на получение звания гроссмейстера проводятся под руководством судьи высшей категории.

5. Наличие шахматных часов и запись партий в соревнованиях III р. и выше обязательны. Нормы мс, кмс и I р. устанавливаются при регламенте с доигрыванием и темпом игры: с нормой мс — не меньше 1 ч на 20 ходов; с нормой кмс — не меньше 1 ч на 24 хода; с нормой I р. — 1 ч на 25 ходов. Для турниров с коэффициентом 2,01 и более — 1 ч каждому партнеру на партию и не более двух партий в день.

6. Звание гроссмейстера присваивается с 16 лет, звание мс — с 14, разряды — с 8 лет на общих основаниях со взрослыми.

7. Шахматист не имеет права играть одновременно больше чем в одном личном соревновании (кроме заочных).

8. При квалификации учитываются и партии, сыгранные шахматистами, выбывшими из соревнования, и отложенные с ними партии (по результатам присуждения).

9. Шахматист, подтвердивший свой разряд по достижении 50-летнего возраста и имевший его не менее 5 лет без перерыва, сохраняет свой разряд пожизненно. Квалификационные права для кмс и I р. требуют подтверждения и в этом случае.

10. Присвоение и подтверждение разрядов и баллов производятся спорткомитетами на основании решений квалификационных комиссий соответствующих шахматных федераций.

11. Квалификационные комиссии учитывают результаты каждого шахматиста, начиная со II р., во всех соревнованиях, отмечая их в квалификационных билетах и учетных карточках.

ПОДТВЕРЖДЕНИЕ РАЗРЯДА

1. Для подтверждения всех разрядов надо выполнить соответствующие разрядные требования.

2. Если в соревнованиях по швейцарской системе в два тура и более с участием не менее 6 кмс у кого-либо из них не окажется нормы подтверждения, то неподтверждение фиксируется, когда он не наберет 75% от вычисленной обычным порядком условной нормы подтверждения.

3. В командных соревнованиях и в соревнованиях по швейцарской системе, в которых будет сыграно 7—9 партий, выполнение и подтверждение разрядных норм засчитываются на 1 год, если будет сыграно 11 партий и более — на 3 года.

4. Кмс, дважды после последнего подтверждения не набирающий 75% очков от нормы кмс (или при ее отсутствии — норму I р.), досрочно переводится в I р. с 2 баллами. Невыполнение кмс нормы I р. ведет к переводу его в I р.

5. Перворазрядник с баллами — при каждом невыполнении норм I р. или в течение 3 лет из нормы балла аннулируется 1 балл. Одно-, двух- и трехкратное невыполнение соответствующей нормы подряд в трех соревнованиях влечет за собой досрочный перевод в низший разряд. Невыполнение шахматистами I, II и III р. соответственно норм II, III, IV р. фиксируется как два неподтверждения.

Шахматистам I р. фиксируется не более 2 кандидатских баллов, каждый из которых действителен в течение 3 лет с момента окончания турнира.

ГРОССМЕЙСТЕРЫ И МАСТЕРА СПОРТА ПО ЗАОЧНОЙ ИГРЕ

М у ж ч и н ы

Гроссмейстер: занять I место на чемпионате мира или дважды I место на личном чемпионате страны при участии не менее 8 гроссмейстеров и мс (имеющему звание международного гроссмейстера ФИДЕ или ИКЧФ выполнить это требование один раз) и при этом достигнуть ИК=2525.

Мастер спорта: по присвоении звания международного мастера ИКЧФ; занять I—III места в личном чемпионате страны при участии не менее 8 гроссмейстеров и мастеров; выполнить норму, установленную ВКК в турнире при участии не менее 8 гроссмейстеров и мс по табл. 7.

Т а б л и ц а 7

Норматив мастера спорта по заочной игре в шахматы

| Категория соревнования | ИК | Норма, % к числу сыгранных партий |
|---------------------------|-----------|--------------------------------------|
| 1 | 2301—2325 | 69 |
| 2 | 2326—2350 | 66 |
| 3 | 2351—2375 | 63 |
| 4 | 2376—2400 | 60 |
| 5 | 2401—2425 | 57 |
| 6 | 2426—2450 | 54 |

П р и м е ч а н и я: 1. При выполнении норм и требований необходимо достигнуть (или иметь в течение 4 лет с момента выполнения нормы) ИК=2325.

2. Индивидуальные коэффициенты подсчитываются Квалификационной комиссией совета по заочным соревнованиям (ККЗС) для участников всех официальных соревнований в стране (с нормой кмс и выше) и за рубежом (класс мастеров ИКЧФ и выше) по методике расчета, утвержденной Шахматной федерацией. Норма мс устанавливается и в официальных турнирах не ниже I категории. Если в этих соревнованиях выступают шахматисты с ИК ниже 2251 или не имеющие ИК, то норма мс повышается на 0,33 очка за каждого такого участника.

3. Индивидуальный коэффициент не снижается у шахматиста, занявшего I место (без дележа с другими участниками) в турнире, при перерыве в выступлениях до 4 лет (в дальнейшем такой шахматист исключается из списка имеющих ИК, а в новом соревновании выступает с ИК по решению ККЗС).

4. Категория соревнования определяется по среднему значению ИК, причем только при обязательном наличии его и его оценок у 2/3 участников. Шахматисты, имеющие ИК по результатам очных соревнований, при первом выступлении в заочном соревновании получают ИК, равный их очному коэффициенту, но для гроссмейстера — не ниже 2450, мс — не ниже 2250, кмс — не ниже 2050. Участники, не имеющие ИК, для определения категории соревнования учитываются так: гроссмейстеры — 2500, мс — 2300, кмс — 2100, I р. — 1900 (I р. с двумя баллами — 2000, с одним баллом — 1950). Фактические ИК этих участников рассчитываются по окончании соревнований. Оценка ИК — оценочный коэффициент (ОК) при определении турнира учитывается как коэффициент.

5. В случае дележа двух или нескольких мест для классификации место определяется как среднее арифметическое суммы этих мест. При любой дробной величине округление производится в меньшую сторону.

6. Если норма мс по заочной игре в шахматы оказывается дробной, то она округляется до ближайшего полуочка.

Ж е н щ и н ы

Мастер спорта: по получении международного мастера ИКЧФ; занять I место дважды на чемпионате страны, достигнув при этом или в течение 4 лет ИК=2150.

РАЗРЯДНИКИ ПО ЗАОЧНОЙ ИГРЕ

(М у ж ч и н ы и ж е н щ и н ы)

Кандидат в мастера спорта: выполнить норму, установленную в турнире квалификационной комиссией (нормы, как в очных соревнованиях); набрать 60% очков в полуфинале чемпионата мира среди мужчин (или в турнире ИКЧФ, к нему приравненном); занять I—III места в турнире класса мастеров ИКЧФ при 15 участниках или I место при 7 участниках.

I—IV р. — выполнить нормы в соответствии с очными соревнованиями. Выполнение и подтверждение разрядных норм в заочных соревнованиях засчитываются на 5 лет с момента окончания турнира.

КЛАССИФИКАЦИЯ ШАХМАТНЫХ КОМПОЗИТОРОВ

Звания и разряды по шахматной композиции присваиваются по итогам участия в любом разделе: двух-, трех-, четырех- и многоходовок, а также этюдов.

Гроссмейстер: занять I место дважды в одном из

разделов двух последовательных личных чемпионатов страны или I место трижды в любом числе разделов трех последовательных чемпионатов страны; получить звание международного гроссмейстера по шахматной композиции и занять один раз I место в одном из разделов личного первенства страны.

Мастер спорта: занять I—V места или дважды VI место на личном чемпионате страны либо I место в турнире кандидатов в мастера; получить звание международного мастера по шахматной композиции.

Кандидат в мастера спорта: занять VI—VIII места на личном чемпионате страны либо I—III места на личном чемпионате республики, городов Москвы и Петербурга, опередив одного мастера спорта или трех кандидатов в мастера спорта — при участии не менее 10 композиторов не ниже I р.

I разряд: завоевать право участия в финале личного чемпионата страны; занять I—IV места на личном чемпионате республики, городов Москвы и Петербурга.

II разряд: занять призовое место в конкурсе составления задач и этюдов, или IV—VIII места на одной из досок на командном чемпионате страны, или I—III места на одной из досок на командном чемпионате республики, городов Москвы и Петербурга.

III разряд: занять место с отличием в конкурсе или другом соревновании по композиции.

Условия выполнения. При присвоении званий и разряда кмс по шахматной композиции обязательно учитываются творческие показатели по 50 произведениям для гроссмейстеров, по 25 — для мс и по 15 — для кмс.

Соблюдается принцип последовательности присвоения разрядов и званий. Соискатель звания гроссмейстера должен иметь звание международного мастера по шахматной композиции.

Звания гроссмейстера и мастера спорта по шахматной композиции присваиваются по представлению Шахматной федерации страны, а разряд кмс по шахматной композиции — шахматных федераций республик, городов Москвы и Петербурга, I разряд присуждается спорткомитетами республик, городов Москвы и Петербурга по представлению соответствующих комиссий.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Судейство соревнований является почетной и ответственной работой, выполняемой на добровольных началах. Судьями по спорту могут быть лица, имеющие соответствующую подготовку, изъявившие желание принять участие в судействе соревнований.

По действовавшей классификации были установлены следующие судейские категории: юный судья по спорту (в зависимости от специфики вида спорта), судья по спорту, судьи по спорту I, республиканской и всесоюзной категорий. Они присваивались на основании выполнения установленных классификационных требований.

При присвоении судейской категории по спорту судье в торжественной обстановке вручаются удостоверение, значок и эмблема. Судейский значок и эмблема носят на левой стороне груди. Спортивные организации, присваивающие судейские категории, имеют право на основании личного заявления лица, потерявшего судейское удостоверение, выдать дубликат или ходатайствовать перед вышестоящей организацией о выдаче дубликата удостоверения. В ходатайстве должны быть указаны обстоятельства утери документа. Дубликат выдается один раз.

Судьи состоят на учете в коллегии судей по спорту по основному месту работы, учебы или службы. Участие в судействе соревнований отмечается в учетной карточке судьи, которая ведется соответствующей коллегией судей по спорту.

ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ

Судья по спорту имеет право: судить соревнования, носить нагрудный судейский значок и эмблему; проводить семинары и инструктажи по поруче-

нию соответствующих коллегий судей; ходатайствовать о снятии взысканий, выдаче дубликата удостоверения.

Судья по спорту обязан:

знать правила соревнований, строго выполнять их требования; способствовать проведению соревнований на высоком уровне, объективно и своевременно решать возникающие в ходе соревнований вопросы; быть примером высокой культуры и организованности, решительно бороться с проявлениями грубости, недисциплинированности, нарушениями правил соревнований и поведения со стороны участников, тренеров, представителей, зрителей; повышать уровень судейской квалификации, физической подготовки, передавать знания и опыт другим судьям, вести активную работу по пропаганде вида спорта и судейства в первичных спортивных организациях; выполнять судейские обязанности в опрятной судейской форме, носить отличительный знак и эмблему судьи, соответствующие присвоенной категории; возвращать удостоверение и значок при лишении судейской категории в спортивную организацию.

ПООЩРЕНИЯ И ВЗЫСКАНИЯ

За активное и безупречное выполнение судейских обязанностей устанавливаются следующие поощрения: награждение дипломами, памятными сувенирами, учрежденными организациями, проводящими спортивные соревнования; включение в состав лучших спортивных судей года; представление для присвоения очередной судейской категории.

За невыполнение обязанностей или другие нарушения к судьям по спорту могут быть применены следующие меры взыскания: замечание; отстранение от судейства соревнования; дисквалификация с установлением срока ее действия; лишение судейской категории.

При совершении судьями проступков, порочащих их звание, они лишаются всех судейских категорий. Совершенные судьями по спорту нарушения рассматриваются соответствующими коллегиями судей и федерациями по видам спорта. Взыскания заносятся в учетную карточку судьи.

После лишения судьи какой-либо судейской категории по спорту она может быть вновь присвоена только при повторном подтверждении классификационных требований.

КЛАССИФИКАЦИЯ СУДЕЙ ПО ШАХМАТАМ

Судья по спорту. Присваивается лицам, принявшим участие в судействе соревнований любого ранга (20 туров).

Судья по спорту I категории. Присваивается судьям, имеющим практику судейства соревнований (20 туров) в качестве главного судьи, заместителя главного судьи или главного секретаря на соревнованиях в КФК, а также не менее 10 туров в качестве старшего судьи на соревнованиях городского и областного масштабов.

Судья по спорту республиканской категории. Присваивается судьям по спорту I категории, имеющим стаж не менее трех лет и практику судейства 30 туров в соревнованиях городского и областного масштабов в качестве главного судьи, его заместителя или главного секретаря, а также 50 туров первенства зон Российской Федерации, Москвы и Петербурга в качестве старшего судьи.

Судья по спорту всесоюзной категории. Присваивалась судьям республиканской категории, имеющим стаж не менее четырех лет и практику судейства 30 туров на чемпионатах республики, Москвы и Петербурга в должности главного судьи, его заместителя или главного секретаря; имеющим контрольную проверку судейства в 30 турах на соревнованиях ранга первенства страны в качестве главного судьи, заместителя главного судьи или главного секретаря; участвовавшим на семинаре по подготовке судей.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Системы дебютных индексов — это условные обозначения, присвоенные шахматным началам и их разветвлениям. Индексы представляют собой сочетания латинских букв с цифрами от 00 до 99. В 1972 г. в стране была введена система Рабара, использующая 3 буквы (R, E, D). Новшество вызвало большой интерес, но полная таблица индексов появилась в печати лишь спустя несколько лет. С 1986 г. предпочтение постепенно стало отдаваться системе, предложенной Югославской энциклопедией. Здесь используются 5 букв (A, B, C, D, E). Вызвано это необходимостью совершенствования методики составления дебютных карточек. Зная индекс, шахматист владеет ключом для поиска необходимой информации. И наоборот, по дебютным ходам с помощью таблицы нетрудно установить, как они «закодированы» в шахматной литературе, картотеках.

КЛАССИЧЕСКИЕ НАЗВАНИЯ ДЕБЮТОВ

(справа — индексы системы Югославской энциклопедии)

| | |
|---------------------------|----------|
| АНГЛИЙСКОЕ НАЧАЛО | A10—A39 |
| БУДАПЕШТСКИЙ ГАМБИТ | A51, A52 |
| ВЕНГЕРСКАЯ ПАРТИЯ | C50 |
| ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ | C25—C29 |
| ВОЛЖСКИЙ ГАМБИТ | A57—A59 |
| ГАМБИТ БЛЮМЕНФЕЛЬДА | E10 |
| ГАМБИТ ЭВАНСА | C51, C52 |
| ГОЛЛАНДСКАЯ ЗАЩИТА | A80—A99 |
| Гамбит Стаунтона | A82, A83 |
| Ленинградский вариант | A86—A89 |
| Система «Каменная стена» | A92—A95 |
| Система Ильина-Женевского | A96—A99 |
| ДЕБЮТ БЕРДА | A02, A03 |
| ДЕБЮТ НИМЦОВИЧА | B00 |
| ДЕБЮТ ПОНЦИАНИ | C44 |

| | |
|----------------------------|---------------|
| ДЕБЮТ РЕТИ | A04—A09 |
| ДЕБЮТ СЛОНА | C23, C24 |
| ДЕБЮТ ТРЕХ КОНЕЙ | C46 |
| ДЕБЮТ ФЕРЗЕВЫХ ПЕШЕК | D00—D05 |
| ДЕБЮТ ЧЕТЫРЕХ КОНЕЙ | C47—C49 |
| ЗАЩИТА АЛЕХИНА | B02—B05 |
| ЗАЩИТА БЕНОНИ | A56, A60—A79 |
| ЗАЩИТА БОГОЛЮБОВА | E11 |
| ЗАЩИТА ГРЮНФЕЛЬДА | D70—D99 |
| ЗАЩИТА ДВУХ КОНЕЙ | C55—C59 |
| ЗАЩИТА НИМЦОВИЧА | E20—E59 |
| Система Земиша | E24—E29 |
| Ленинградский вариант | E30, E31 |
| Система Рубинштейна | E40—E59 |
| ЗАЩИТА ПИРЦА—УФИМЦЕВА | B07—B09 |
| ЗАЩИТА ФИЛИДОРА | C41 |
| ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ | C60—C99 |
| Защита Берда | C61 |
| Защита Стейница | C62 |
| Гамбит Яниша | C63 |
| Защита Корделла | C64 |
| Берлинская защита | C65—C67 |
| Разменный вариант | C68, C69 |
| Улучшенная защита Стейница | C71—C76 |
| Открытый вариант | C80—C83 |
| Контратака Маршалла | C89 |
| Вариант Зайцева | C92 |
| Вариант Смыслова | C93 |
| Вариант Брейера | C94, C95 |
| Система Чигорина | C96—C99 |
| ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ | C50, C53, C54 |
| ЗАЩИТА КАРО-КАНН | B10—B19 |
| КАТАЛОНСКОЕ НАЧАЛО | E00—E09 |
| КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ | C30—C39 |
| ЛАТЫШСКИЙ ГАМБИТ | C40 |
| НОВОИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА | E12—E19 |
| РУССКАЯ ПАРТИЯ | C42, C43 |
| СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА | B20—B99 |
| Вариант Алапина | B22 |
| Закрытый вариант | B23—B26 |
| Вариант Лабурдоне | B32 |
| Челябинский вариант | B33 |
| Вариант Симагина | B34, B35 |
| Система Мароци | B36—B39 |
| Система Паульсена | B41—B49 |
| Система Болеславского | B58, B59 |
| Атака Раузера | B60—B69 |
| Вариант дракона | B70—B79 |
| Схевенингенская система | B80—B85 |
| Вариант Созина | B57, B86—B89 |
| Вариант Найдорфа | B90—B99 |
| СКАНДИНАВСКАЯ ЗАЩИТА | B01 |
| СТАРОИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА | E60—E99 |
| Система Cg2 | E62—E69 |
| Вариант четырех пешек | E76—E79 |
| Система Земиша | E80—E89 |

| | |
|-----------------------------|----------|
| Классическая система | E90—E99 |
| ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ | D06—D69 |
| Контргамбит Альбина | D08, D09 |
| Славянская защита | D10—D19 |
| Принятый ферзевый гамбит | D20—D29 |
| Защита Тарраша | D32—D34 |
| Разменный вариант | D35, D36 |
| Вариант с5. Cf4 | D37 |
| Защита Рагозина | D38, D39 |
| Улучшенная защита Тарраша | D40—D42 |
| Меранская система | D43—D49 |
| Кембридж-спрингский вариант | D52 |
| Ортодоксальная защита | D53—D69 |
| Система Ласкера | D56, D57 |
| Система Тартаковера | D58, D59 |
| ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАЩИТА | C00—C19 |
| Вариант Тарраша | C03—C09 |
| Классическая защита | C11—C14 |
| Вариант Нимцовича | C15—C19 |
| ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ | C21, C22 |
| ШОТЛАНДСКАЯ ПАРТИЯ | C45 |
| ШОТЛАНДСКИЙ ГАМБИТ | C44 |

ТАБЛИЦА ДЕБЮТНЫХ ИНДЕКСОВ

Таблица включает индексы обеих систем — Югославской энциклопедии (A00, A01 и т. д.) и Рабара (R00—R03 и т. д.). Справа даны названия дебютов, начальные ходы и варианты. Условные обозначения: — смотри; P — разные ходы; \perp — кроме.

| | |
|-------------|--|
| A00 R00—R03 | 1. P \perp 1. g3, 1. b4, 1. b3, 1. f4, 1. Kf3, 1. c4, 1. d4, 1. e4 — 1. g3— 1. b4 |
| A01 R00 | 1. b3 — 1. f4 |
| A02 R04 | 1... P \perp 1... d5 |

Дебют Берда

| | |
|-------------|----------|
| A03 R05—R09 | 1. f4 d5 |
|-------------|----------|

Дебют Рети

| | |
|----------------------|---|
| A04 R10, R12, R13 | 1. Kf3 — 1... P \perp 1... Kf6, 1... d5 |
| A05 R11 | 1. Kf3 Kf6 |
| A06 R14 | 1. Kf3 d5 — P \perp 2. g3, 2. c4 |
| A07 R15, R16 | 1. Kf3 d5 2. g3 — 2... P \perp 2. c5 |
| A08 R17—R19 | 1. Kf3 d5 2. g3 c5 3. Cg2 |
| A09 R14 | 1. Kf3 d5 2. c4 |

Английское начало

| | |
|---------|---|
| A10 R20 | 1. c4 — P \perp 1... c6, 1... e6, 1... Kf6, 1... e5, 1... c5 |
|---------|---|

| | |
|-------------------|--|
| A11 R23 | 1. c4 c6 -- 2. R \perp 2. Kf3 — 2. Kf3 P \perp 2... d5 — 2... d5 3. P \perp 3. b3 |
| A12 R23, R24 | 1. c4 c6 2. Kf3 d5 3. b3 |
| A13 R25, R27, R28 | 1. c4 e6 — 2. P \perp 2. Kf3 — 2. Kf3 P \perp 2... d5 — 2... d5 3. P \perp 3. g3 — 3. g3 P \perp 3: Kf6 — 3... Kf6 4. P \perp 4. Cg2 — 4. Cg2 P \perp 4... Cc7 |
| A14 R29 | 1. c4 e6 2. Kf3 d5 3. g3 Kf6 4. Cg2 Ce7 5. 0—0 |
| A15 R22 | 1. c4 Kf6 — 2. P \perp 2. Kc3 |
| A16 R21 | 1. c4 Kf6 2. Kc3 — 2... P \perp 2... e6 |
| A17 R25 | 1. c4 Kf6 2. Kc3 e6 — 3... P \perp 3. e4 |
| A18 R26 | 1. c4 Kf6 2. Kc3 e6 3. e4 — 3... P \perp 3... c5 |
| A19 R26 | 1. c4 Kf6 2. Kc3 e6 3. e4 c5 |
| A20 R30 | 1. c4 e5 — 2 \perp 2. Kc3 |
| A21 R30—R32 | 1. c4 e5 2. Kc3 — 2... P \perp 2... Kf6, 2... Kc6 |
| A22 R33, R34 | 1. c4 e5 2. Kc3 Kf6 — 3. P \perp 3. g3 — 3. g3 P \perp 3... c6, 3... g6 |
| A23 R35 | 1. c4 e5 2. Kc6 Kf6 3. g3 c6 |
| A24 R36 | 1. c4 e5 2. Kc3 Kf6 3. g3 g6 |
| A25 R37—R39 | 1. c4 e5 2. Kc3 Kc6 — 3. P \perp 3. g3, 3. Kf3 — 3. g3 P \perp 3... g6 — 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7 5. P \perp 5. d3 |
| A26 R39 | 1. c4 e5 2. Kc3 Kc6 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7 5. d3 d6 |
| A27 R37 | 1. c4 e5 2. Kc3 Kc6 3. Kf3 — 3... P \perp 3... Kf6 |
| A28 R33 | 1. c4 e5 2. Kc3 Kc6 3. Kf3 Kf6 — 4. P \perp 4. g3 |
| A29 R33 | 1. c4 e5 2. Kc3 Kc6 3. Kf3 Kf6 4. g3 |
| A30 R40—R42 | 1. c4 c5 — 2. P \perp 2. Kf3, 2. Kc3 — 2. Kf3 P \perp 2... Kf6 — 2... Kf6 3. P \perp 3. g3, 3. d4 3. g3 |
| A31 R43 | 1. c4 c5 2. Kf3 Kf6 3. d4 — 3... P \perp 3... cd — 3... cd 4. K:d4 P \perp 4... c6 |
| A32 R43 | 1. c4 c5 2. Kf3 Kf6 3. d4 cd 4. K:d4 e6 — 5. P \perp 5. Kc3 — 5. Kc3 P \perp 5... Kc6 |
| A33 R43 | 1. c4 c5 2. Kf3 Kf6 3. d4 cd 4. K:d4 e6 5. Kc3 Kc6 |
| A34 R44, R45 | 1. c4 c5 2. Kc3 — 2... P \perp 2... Kc6 |
| A35 R46 | 1. c4 c5 2. Kc3 Kc6 — 3. P \perp 3. g3 |
| A36 R46, R47 | 1. c4 c5 2. Kc3 Kc6 3. g3 — 3... P \perp 3... g6 — 3... g6 4. Cg2 Cg7 — 5. P \perp 5. Kf3 |
| A37 R48 | 1. c4 c5 2. Kc3 Kc6 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 — 5... P \perp 5... Kf6 |
| A38 R49 | 1. c4 c5 2. Kc3 Kc6 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 Kf6 — 6. P \perp 6. 0—0 — 6. 0—0 0—0 7. P \perp 7. d4 |
| A39 R49 | 1. c4 c5 2. Kc3 Kc6 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 Kf6 6. 0—0 0—0 7. d4 |
| A40 R50, R70 | 1. d4 — 1... P \perp 1... d6, 1... c5, 1... Kf6, 1... f5, 1... d5 |
| A41 R50, R70, R85 | 1. d4 d6 — 2. P \perp 2. c4 — 2. c4 P \perp 2... g6 — 2... g6 3. P \perp 3. Kc 3 — 3. Kc3 P \perp 3... Cg7 — 3... Cg7 4. P \perp 4. e4 |
| A42 R70 | 1. d4 d6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 |
| A43 R50 | 1. d4 c5 — 2. P \perp 2. d5 — 2. d5 P \perp 2... e5 |

- A44 R50 1. d4 c5 2. d5 e5
 A45 R51 1. d4 Kf6 — 2. P ⊥ 2. Kf3, 2. c4
 A46 R51, R52 1. d4 Kf6 2. Kf3 — 2... P ⊥ 2... b6, 2... g6
 A47 R51 1. d4 Kf6 2. Kf3 b6
 A48 R53, R54 1. d4 Kf6 2. Kf3 g6 — 3. P ⊥ 3. g3
 A49 R55 1. d4 Kf6 2. Kf3 g6 3. g3
 A50 R70 —1. d4 Kf6 2. c4 b6

Будапештский гамбит

- A51 R70 1. d4 Kf6 2. c4 e5 — 3. P ⊥ 3. de — 3. de P ⊥ 3... Kg4
 A52 R70 1. d4 Kf6 2. c4 e5 3. de Kg4
 A53 R71, R72 1. d4 Kf6 2. c4 d6 — 3. P ⊥ 3. Kc3 — 3. Kc3 P ⊥ 3... e5 — 3... e5 4. P ⊥ 4. Kf 3
 A54 R72, R73 1. d4 Kf6 2. c4 d6 3. Kc3 e5 4. Kf3 — 4... P ⊥ 4... Kbd7 — 4... Kbd7 5. P ⊥ 5. e4
 A55 R73 1. d4 Kf6 2. c4 d6 3. Kc3 e5 4. Kf3 Kbd7 5. e4

Защита Бенони

- A56 R74 1. d4 Kf6 2. c4 c5 — 3. P ⊥ 3. d5 — 3. d5 P ⊥ 3... e5, 3... b5, 3... e6 — 3... e5
 Волжский гамбит
 A57 R74 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 b5 — 4. P ⊥ 4. cb — 4. cb P ⊥ 4... a6 — 4... a6 5. P ⊥ 5. ba
 A58 R74 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 b5 4. cb a6 5. ba — 5... P ⊥ 5... C:a6 — 5... C:a6 6. P ⊥ 6. Kc3 — 6. Kc3 d6 7. P ⊥ 7. e4
 A59 R74 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 b5 4. cb a6 5. ba C:a6 6. Kc3 d6 7. e4

Защита Бенони

- A60 R75 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 — 4. P ⊥ 4. Kc3 — 4. Kc3 P ⊥ 4... ed — 4... ed 5. P ⊥ 5. cd — 5. cd P ⊥ 5... d6 — 5... d6 6. P ⊥ 6. Kf3, 6. e4 — 6. Kf3 P ⊥ 6... g6
 A61 R75 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6 6. Kf3 g6 — 7. P ⊥ 7. g3
 A62 R76 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6 6. Kf3 g6 7. g3 Cg7 8. Cg2 0—0 — 9. P ⊥ 9. 0—0 — 9. 0—0 P ⊥ 9... Kbd7
 A63 R76 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6 6. Kf3 g6 7. g3 Cg7 8. Cg2 0—0 9. 0—0 Kbd7 — 10. P ⊥ 10. Kd2 — 10. Kd2 P ⊥ 10... a6 — 10... a6 11. a4 P ⊥ 11... Jle8
 A64 R76 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6 6. Kf3 g6 7. g3 Cg7 8. Cg2 0—0 9. 0—0 Kbd7 10. Kd2 a6 11. a4 Jle8
 A65 R78 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6 6. e4 — 6... P ⊥ 6... g6 — 6... g6 7. P ⊥ 7. f4, 7. Kf3

- A66 R78 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. f4 — 7... P ⊥ 7... Cg7 — 7... Cg7
8. P ⊥ 8. Cb5, 8. Kf3
- A67 R78 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. f4 Cg7 8. Cb5
- A68 R79 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. f4 Cg7 8. Kf3 0—0 — 9. P ⊥ 9.
Ce2 — 9. Ce2 P ⊥ 9... Jle8
- A69 R79 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. f4 Cg7 8. Kf3 0—0 9. Ce2 Jle8
- A70 R76 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. Kf3 — 7... P ⊥ 7... Cg7 — 7... Cg7
8. P ⊥ 8. Cg5, 8. Ce2
- A71 R76 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. Kf3 Cg7 8. Cg5
- A72 R77 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. Kf3 Cg7 8. Ce2 0—0 — 9. P ⊥
9. 0—0
- A73 R77 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. Kf3 Cg7 8. Ce2 0—0 9. 0—0 — 9...
P ⊥ 9...a6, 9... Jle8
- A74 R77 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. Kf3 Cg7 8. Ce2 0—0 9. 0—0 a6
10. a4 — 10... P ⊥ 10... Cg4
- A75 R77 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. Kf3 Cg7 8. Ce2 0—0 9. 0—0 a6 10.
a4 Cg4
- A76 R77 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. Kf3 Cg7 8. Ce2 0—0 9. 0—0 Jle8
—10. P ⊥ 10. Kd2
- A77 R77 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. Kf3 Cg7 8. Ce2 0—0 9. 0—0 Jle8
10. Kd2 — 10... P ⊥ 10... Ka6
- A78 R77 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. Kf3 Cg7 8. Ce2 0—0 9. 0—0 Jle8
10. Kd2 Ka6 — 10. P ⊥ 11. f3 — 11. f3 P ⊥
11... Kc7
- A79 R77 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6
6. e4 g6 7. Kf3 Cg7 8. Ce2 0—0 9. 0—0 Jle8
10. Kd2 Ka6 11. f3 Kc7

Голландская защита

- A80 R60 1. d4 f5 — 2. P ⊥ 2. g 3, 2. e4, 2. c4
- A81 R60 1. d4 f5 2. g3
- A82 R61 1. d4 f5 2. e4 — 2... P ⊥ 2... fe — 2... fe 3.
P ⊥ 3. Kc3 — 3. Kc3 P ⊥ 3... Kf6 — 3... Kf6
4. P ⊥ Cg5
- A83 R61 1. d4 f5 2. e4 fe 3. Kc3 Kf6 4. Cg5
- A84 R62 1. d4 f5 2. c4 — 2... P ⊥ 2... Kf6 — 2... Kf6
3. P ⊥ 3. Kc3, 3. g3
- A85 R63 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. Kc3
- A86 R64 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 — 3... P ⊥ 3... g6, 3...
e6 — 3... g6 4. Cg2 Cg7 5. P ⊥ 5. Kf3

- A87 R64 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 — 5... P \perp 5... 0—0 — 5... 0—0 6. P \perp 6. 0—0 — 6. 0—0 7. P \perp 7. Kc3 — 7. Kc3 P \perp 7... c6, 7... Kc6
- A88 R64 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 d6 7. Kc3 c6
- A89 R64 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 d6 7. Kc3 Kc6
- A90 R65 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 e6 4. Cg2 — 4... P \perp 4... Ce7
- A91 R66 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 e6 4. Cg2 Ce7 — 5. P \perp 5. Kf3
- A92 R66, R67 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 e6 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0—0 — 6. P \perp 6. 0—0 — 6. 0—0 P \perp 6... d5, 6... d6 — 6... d5 7. P \perp 7. b3, 7. Kc3
- A93 R67 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 e6 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 d5 7. b3 — 7... P \perp 7... c6 — 7... c6 8. P \perp 8. Ca3
- A94 R67 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 e6 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 d5 7. b3 c6 8. Ca3
- A95 R67 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 e6 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 d5 7. Kc3 c6
- A96 R68 1. d4 f5. 2. c4 Kf6 3. g3 e6 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 d6 — 7. P \perp 7. Kc3 — 7. Kc3 P \perp 7... Фе8
- A97 R68, R69 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 e6 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 d6 7. Kc3 Фе8 — 8. P \perp 8. Фе2, 8. b3
- A98 R68** 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 e6 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 d6 7. Kc3 Фе8 8. Фе 2
- A99 R68 1. d4 f5 2. c4 Kf6 3. g3 e6 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 d6 7. Kc3 Фе8 8. b3
- B00 R80 1. e4 — P \perp 1... d5, 1... Kf6, 1... g6, 1... d6, 1... c6, 1... e6, 1... e5

Скандинавская защита

B01 R81 1. e4 d5

Защита Алехина

- B02 R82 1. e4 Kf6 — P \perp 2. e5 — 2. e5 P \perp 2... Kd5 — 2... Kd5 P \perp 3. d4
- B03 R82 1. e4 Kf6 2. e5 Kd5 3. d4 — P \perp 3... d6 — 3... d6 P \perp 4. Kf3
- B04 R83 1. e4 Kf6 2. e5 Kd5 3. d4 d6 4. Kf 3 — P \perp 4... Cg4
- 305 R83 1. e4 Kf6 2. e5 Kd5 3. d4 d6 4. Kf3 Cg4
- B06 R80, R84, R85 1. e4 g6

Защита Пирца — Уфимцева

- B07 R84, R86, R87 1. e4 d6 — P \perp 2. d4 — 2. d4 P \perp 2... Kf6 — 2... Kf6 P \perp 3. Kc3 — 3. Kc3 P \perp 3... g6 3... g6 P \perp 4. Kf3, 4. f4

B08 R88
B09 R89

1. e4 d6 2. d4 Kf6 3. Kc3 g6 4. Kf3
1. e4 d6 2. d4 Kf6 3. Kc3 g6 4. f4

Защита Каро-Канн

B10 R90

1. e4 c6 — P ⊥ 2. Kf3, 2. d4 — 2. Kf3 P ⊥
2... d5 — 2... d5 P ⊥ 3. Kc3 — 3. Kc3 P ⊥
3... Cg4

B11 R91

1. e4 c6 2. Kf3 d5 3. Kc3 Cg4

B12 R92

1. e4 c6 2. d4 — P ⊥ 2... d5 — 2... d5 P ⊥
3. cd, 3. Kc3

B13 R93

1. e4 c6 2. d4 d5 3. ed — P ⊥ 3... cd — 3...
cd P ⊥ 4. c4 — 4. c4 P ⊥ 4... Kf6 — 4... Kf6
P ⊥ 5. Kc3 — 5. Kc3 P ⊥ 5... g6, 5... e6

B14 R93

1. e4 c6 2. d4 d5 3. ed cd 4. c4 Kf6 5. Kc3 —
5... g6 — 5... e6

B15 R94

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Kc3 — P ⊥ 3... de — 3...
de P ⊥ 4. K:e4 — 4. K:e4 P ⊥ 4... Kf6, 4... Kd7
— 4... Cf5 — 4... Kf6 P ⊥ 5. K:f6 — 5. K:f6 ef

B16 R95

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Kc3 de 4. K:e4 Kf6 5. K:f6
gf

B17 R96, R97

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Kc3 de 4. K:e4 Kd7

B 18 R98, R99

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Kc3 de 4. K:e4 Cf5 — P
⊥ 5. Kg3 — 5. Kg3 P ⊥ 5... Cg6 — 5... Cg6
P ⊥ 6. h4 — 6. h4 P ⊥ 6... h6 — 6... h6 P ⊥
7. Kf3

B19 R99

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Kc3 de 4. K:e4 Cf5 5. Kg3
Cg6 6. h4 h6 7. Kf3

Сицилианская защита

B20 E50

1. e4 c5 — P ⊥ 2. f4, 2. d4, 2. c3, 2. Kc3,
2. Kf3

B21 E50, E52

1. e4 c5 — 2. f4 — 2. d4

B22 E52

1. e4 c5 2. c3

B23 E51

1. e4 c5 2. Kc3 — P ⊥ 2... Kc6 — 2... Kc6 P
⊥ 3. g3

B24 E51

1. e4 c5 2. Kc3 Kc6 3. g3 — P ⊥ 3... g6 —
3... g6 P ⊥ 4. Cg2 — 4. Cg2 P ⊥ 4... Cg7 —
4... Cg7 P ⊥ 5. d3 — 5. d3 P ⊥ 5... d6

B25 E51

1. e4 c5 2. Kc3 Kc6 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7 5. d3
d6 — P ⊥ 6. Ce3

B26 E51

1. e4 c5 2. Kc3 Kc6 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7 5. d3
d6 6. Ce3

B27 E53

1. e4 c5 2. Kf3 — P ⊥ 2... a6, 2... Kf6, 2... Kc6,
2... e6, 2... d6

B28 E53

1. e4 c5 2. Kf3 a6

B29 E54

1. e4 c5 2. Kf3 Kf6

B30 E60

1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 — P ⊥ 3. Cb5, 3. d4 —
3. Cb5 P ⊥ 3... g6

B31 E60

1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 g6

B32 E61

1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 — P ⊥ 3... cd — 3...
cd P ⊥ 4. K:d4 — 4. K:d4 P ⊥ 4... Kf6, 4... g6

B33 E70

1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6

| | |
|--------------|---|
| B34 E62 | 1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K:d4 g6 — P ⊥ 5. Kc3, 5.c4 — 5. Kc3 P ⊥ 5... Cg7 — 5... Cg7 P ⊥ 6. Ce3 — 6. Ce3 P ⊥ 6... Kf6 — 6... Kf6 P ⊥ 7... Cc4 |
| B35 E63 | 1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K:d4 g6 5. Kc3 Cg7 6. Ce3 Kf6 7. Cc4 |
| B36 E65 | 1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K:d4 g6 5. c4 — P ⊥ 5... Cg7 |
| B37 E64 | 1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K:d4 g6 5. c4 Cg7 — P ⊥ 6. Ce3 |
| B38 E64 | 1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K:d4 g6 5. c4 Cg7 6. Ce3 — P ⊥ 6... Kf6 — 6... Kf6 P ⊥ 7... Kc3 — 7. Kc3 P ⊥ 7. Kg 4 |
| B39 E64 | 1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K:d4 g6 5. c4 Cg7 6. Ce3 Kf6 7. Kc3 Kg4 |
| B40 E55 | 1. e4 c5 2. Kf3 e6 — P ⊥ 3. d4 — 3. d4 P ⊥ 3... cd — 3... cd P ⊥ 4. K:d4 — 4. K:d4 P ⊥ 4... a6, 4... Kc6 |
| B41 E55, E56 | 1. e4 c5 2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 a6 — P ⊥ 5. Cd3, 5. Kc3 |
| B42 E57 | 1. e4 c5 2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 a6 5. Cd3 |
| B43 E58, E59 | 1. e4 c5 2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 a6 5. Kc3 |
| B44 E66 | 1. e4 c5 2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 Kc6 — P ⊥ 5. Kc3 |
| B45 E66, E70 | 1. e4 c5 2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 Kc6 5. Kc3 — P ⊥ 5... a6, 5... Φc7 |
| B46 E66 | 1. e4 c5 2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 Kc6 5. Kc3 a6 |
| B47 E67 | 1. e4 c5 2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 Kc6 5. Kc3 Φc7 — P ⊥ 6. Ce3 |
| B48 E68 | 1. e4 c5 2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 Kc6 5. Kc3 Φc7 6. Ce3 — P ⊥ 6... a6 — 6... a6 P ⊥ 7. Ce2 |
| B49 E69 | 1. e4 c5 2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 Kc6 5. Kc3 Φc7 6. Ce3 a6 7. Ce2 |
| B50 E80 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 — P ⊥ 3. Cb5, 3. d4 |
| B51 E80 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. Cb5 — P ⊥ 3... Cd7 |
| B52 E80 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. Cb5 Cd7 |
| B53 E81 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 — P ⊥ 3... cd — 3... cd P ⊥ 4. K:d4 |
| B54 E81 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 — P ⊥ 4... Kf6 — 4... Kf6 P ⊥ 5. f3, 5. Kc3 — 5. f3 P ⊥ 5... e5 — 5... e5 P ⊥ 6. Cb5 |
| B55 E81 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. f3 e5 6. Cb5 |
| B56 E71, E81 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 — P ⊥ 5... Kc6, 5...g6, 5... e6, 5... a6 — 5... Kc6 P ⊥ 6. Cc4, 6. Ce2, 6. Cg5 |
| B57 E72 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cc4 |
| B58 E71 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Ce2 — P ⊥ 6... e5 — 6... e5 P ⊥ 7. Kb3 |
| B59 E71 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Ce2 e5 7. Kb3 |

- B60 E74 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cg5 — P ⊥ 6... Cd7, 6... e6 — 6... Cd7 P ⊥ 7. Φd2
- B61 E74 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cg5 Cd7 7. Φd2
- B62 E74 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cg5 e6 — P ⊥ 7. Φd2
- B63 E75 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cg5 e6 7. Φd2 — P ⊥ 7... Ce7, 7... a6 — 7... Ce7 P ⊥ 8. 0—0—0 — 8. 0—0—0 P ⊥ 8... 0—0 — 8... 0—0 P ⊥ 9. f4
- B64 E75 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cg5 e6 7. Φd2 Ce7 8. 0—0—0 0—0 9. f4 — P ⊥ 9... K:d4
- B65 E76 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cg5 e6 7. Φd2 Ce7 8. 0—0—0 0—0 9. f4 K:d4 10. Φ:d4
- B66 E77 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cg5 e6 7. Φd2 a6 — P ⊥ 8. 0—0—0 — 8. 0—0—0 P ⊥ 8... Cd7
- B67 E78, E79 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cg5 e6 7. Φd2 a6 8. 0—0—0 Cd7 — P ⊥ 9. f4 — 9. f4 P ⊥ 9... Ce7
- B68 E79 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cg5 e6 7. Φd2 a6 8. 0—0—0 Cd7 9. f4 Ce 7 — P ⊥ 10. Kf3 — 10. Kf3 P ⊥ 10... b5 — 10... b5 P ⊥ 11. C:f6
- B69 E79 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cg5 e6 7. Φd2 a6 8. 0—0—0 Cd7 9. f4 Ce7 10. Kf3 b5 11. C:f6
- B70 E82 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 g6 — P ⊥ 6. f4, 6. Ce3
- B71 E82 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. f4
- B72 E82, E83 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce3 — P ⊥ 6... Cg7 — 6... Cg7 P ⊥ 7. Ce2, 7. f3 — 7. Ce2 P ⊥ 7... Kc6 — 7... Kc6 P ⊥ 8. 0—0
- B73 E82 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce3 Cg7 7. Ce2 Kc6 8. 0—0 — P ⊥ 8... 0—0 — 8... 0—0 P ⊥ 9. Kb3
- B74 E82 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce3 Cg7 7. Ce2 Kc6 8. 0—0 0—0 9. Kb3
- B75 E83 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce3 Cg7 7. f3 — P ⊥ 7... 0—0
- B76 E83 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce3 Cg7 7. f3 0—0 — P ⊥ 8. Φ d2 — 8. Φd2 P ⊥ 8... Kc6 — 8... Kc6 P ⊥ 9. Cc4
- B77 E84 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce3 Cg7 7. f3 0—0 8. Φd2 Kc6 9. Cc4 — P ⊥ 9... Cd7 — 9... Cd7 P ⊥ 10. 0—0—0
- B78 E84 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce3 Cg7 7. f3 0—0 8. Φd2 Kc6 9. Cc4 Cd7 10. 0—0—0 — P ⊥ 10... Φa5 — 10... Φa5 P ⊥ 11. Cb3 — 11. Cb3 P ⊥ 11... JIfc8

| | |
|--------------|--|
| B79 E84 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce3 Cg7 7. f3 0—0 8. Фd2 Kc6 9. Cc4 Cd7 10. 0—0—0 Фа5 11. Cb3 Jfс8 |
| B80 E85, E91 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 — P ⊥ 6. g4, 6. f4, 6. Ce2, 6. Cc4 |
| B81 E85 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. g4 |
| B82 E85, E90 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. f4 |
| B83 E86 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. Ce2 — P ⊥ 6... a6 |
| B84 E87 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. Ce2 a6 — P ⊥ 7. 0—0 — 7. 0—0 P ⊥ 7... Kc6, 7... Ce7 |
| B85 E87, E88 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. Ce2 a6 7. 0—0 — 7... Kc6 — 7... Ce7 |
| B86 E85, E89 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. Cc4 — P ⊥ 6... a6, 6... Kc6 — 6... a6 P ⊥ 7. Cb3 — 7. Cb3 P ⊥ 7... b5 |
| B87 E89 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. Cc4 a6 7. Cb3 b5 |
| B88 E72, E73 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. Cc4 Kc6 — P ⊥ 7. Ce3 |
| B89 E72, E89 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. Cc4 Kc6 7. Ce3 |
| B90 E89 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 — P ⊥ 6. g3, 6. Ce2, 6. f4, 6. Cg5 |
| B91 E91 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 6. g3 |
| B92 E92, E93 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 6. Ce2 |
| B93 E90 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 6. f4 |
| B94 E94 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 6. Cg5 — P ⊥ 6... e6 |
| B95 E95 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 6. Cg5 e6 — P ⊥ 7. f4 |
| B96 E95, E96 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 6. Cg5 e6 7. f4 — P ⊥ 7... Фb6, 7... Ce7 |
| B97 E97 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 6. Cg5 e6 7. f4 Фb6 |
| B98 E98, E99 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 6. Cg5 e6 7. f4 Ce7 — P ⊥ 8. Фf3 — 8. Фf3 P ⊥ 8... Фc7 — 8... Фc7 P ⊥ 9. 0—0—0 — 9. 0—0—0 P ⊥ 9... Kbd 7 |
| B99 E99 | 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 6. Cg5 e6 7. f4 Ce7 8. Фf3 Фc7 9. 0—0—0 Kbd7 |

Французская защита

| | |
|---------|---|
| C00 E00 | 1. e4 e6 — P ⊥ 2. d4 — 2. d4 P ⊥ 2... d5 — 2... d5 P ⊥ 3. ed, 3. e5, 3. Kd2, 3. Kc3 |
| C01 E01 | 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ed ed |
| C02 E00 | 1. e4 e5 2. d4 d5 3. e5 |

- C03 E01 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kd2 — P ⊥ 3... Kc6, 3... Kf6, 3... c5 — 3... Kc6 P ⊥ 4. Kgf3 — 4. Kgf3 P ⊥ 4... Kf6
- C04 E01 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kd2 Kc6 4. Kgf3 Kf6
- C05 E02 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kd2 Kf6 — P ⊥ 4. e5 — 4. e5 P ⊥ 4... Kfd7 — 4... Kfd7 P ⊥ 5. Cd3 — 5. Cd3 P ⊥ 5... c5 — 5... c5 P ⊥ 6. c3 — 6. c3 P ⊥ 6... Kc6 — 6... Kc6 P ⊥ 7. Ke2 — 7. Ke2 P ⊥ 7... cd
- C06 E02 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kd2 Kf6 4. e5 Kfd7 5. Cd3 c5 6. c3 Kc6 7. Ke2 cd 8. cd
- C07 E03 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kd2 c5 — P ⊥ Kgf3, 4. ed — 4. Kgf3 P ⊥ 4... Kc6 — 4... Kc6 P ⊥ 5. Cb5 — 5. Cb5 — 4. ed P ⊥ 4... ed
- C08 E03 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kd2 c5 4. ed ed — P ⊥ 5. Kgf3 — 5. Kgf3 P ⊥ 5... Kc6
- C09 E03 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kd2 c5 4. ed ed 5. Kgf3 Kc6
- C10 E04 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 — P ⊥ 3... Kf6, 3... Cb4
- C11 E04 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 Kf6 — P ⊥ 4. Cg5 — 4. Cg5 P ⊥ 4... Cb4, 4... Ce7
- C12 E05 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Cb4
- C13 E05 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 — P ⊥ 5. e5 — 5. e5 P ⊥ 5... Kfd7 — 5... Kfd7 P ⊥ 6. Ce7
- C14 E05 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e5 Kfd7 6. Ce7 Ф:e7
- C15 E06 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 Cb4 — P ⊥ 4. e5
- C16 E06, E07 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 Cb4 4. e5 — P ⊥ 4... c5
- C17 E07, E08 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 Cb4 4. e5 c5 — P ⊥ 5. a3 — 5. a3 P ⊥ 5... C:c3
- C18 E08, E09 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 Cb4 4. e5 c5 5. a3 C:c3 6. bc — P ⊥ 6... Ke7 — 6... Ke7 P ⊥ 7. Kf3, 7. a4
- C19 E09 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 Cb4 4. e5 c5 5. a3 C:c3 6. bc Ke7 — 7. Kf3 — 7. a4
- C20 E10 1. e4 e5 — P ⊥ 2. d4, 2. Cc4, 2. Kc3, 2. f4, 2. Kf3

Центральный гамбит

- C21 E10 1. e4 e5 2. d4 — P ⊥ 2... ed — 2... ed P ⊥ 3. Фd4
- C22 E10 1. e4 e5 2. d4 ed 3. Ф:d4 Kc6

Дебют слона

- C23 E10 1. e4 e5 2. Cc4 — P ⊥ 2... Kf6
- C24 E10 1. e4 e5 2. Cc4 Kf6

Венская партия

- C25 E10 1. e4 e5 2. Kc3 — P ⊥ 2... Kf6
- C26 E10 1. e4 e5 2. Kc3 Kf6 — P ⊥ 3. Cc4, 3. f4 — 3. Cc4 P ⊥ 3... K:e4, 3... Kc6

C27 E10 1. e4 e5 2. Kc3 Kf6 3. Cc4 K:e4
 C28 E10 1. e4 e5 2. Kc3 Kf6 3. Cc4 Kc6
 C29 E10 1. e4 e5 2. Kc3 Kf6 3. f4

Королевский гамбит

C30 E11 1. e4 e5 2. f4 — P ⊥ 2... d5, 2... ef
 C31 E11 1. e4 e5 2. f4 d5 — P ⊥ 3. ed — 3. ed P ⊥
 3... e4 — 3... e4 P ⊥ 4. d3 — 4. d3 P ⊥ 4...
 Kf6
 C32 E11 1. e4 e5 2. f4 d5 3. ed e4 4. d3 Kf6
 C33 E11 1. e4 e5 2. f4 ef — P ⊥ 3. Kf3
 C34 E11 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 — P ⊥ 3... Ce7, 3... d5,
 3... g5
 C35 E11 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 Ce7
 C36 E11 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 d5
 C37 E11 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 g5 — P ⊥ 4. Cc4, h4
 — 4. Cc4 P ⊥ 4... Cg7
 C38 E11 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 g5 4. Cc4 Cg7
 C39 E11 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 g5 4. h4

Латышский гамбит

C40 E12 1. e4 e5 2. Kf3 — P ⊥ 2... d6, 2... Kf6, 2... Kc6

Защита Филидора

C41 E12 1. e4 e5 2. Kf3 d6

Русская партия

C42 E13 1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 — P ⊥ 3. d4
 C43 E13 1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. d4

Шотландский гамбит

C44 E14 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 — P ⊥ 3. d4, 3. Kc3, 3.
 Cc4, 3. Cb5 — 3. d4 P ⊥ 3... ed — 3... ed P
 ⊥ 4. K:d4

Шотландская партия

C45 E14 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. K:d4

Дебют трех коней

C46 E15 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 — P ⊥ 3... Kf6

Дебют четырех коней

C47 E16 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Kf6 — P ⊥ 4. d4,
 4. Cb5 — 4. d4
 C48 E15 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Kf6 4. Cb5 — P ⊥
 4... Cb4
 C49 E15 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Kf6 4. Cb5 Cb4

Итальянская партия

C50 E17 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 — P ⊥ 3... Cc5,
3... Kf6 — 3... Cc5 P ⊥ 4. b4, 4. c3

Шотландский гамбит

C51 E17 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4 — P ⊥
4... C:b4 — 4... C:b4 P ⊥ 5. c3 — 5. c3 P ⊥
5... Ca5

C52 E17 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4 C:b4 5.
c3 Ca5

Итальянская партия

C53 E17 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. c3 — P ⊥
4... Kf6

C54 E17 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. c3 Kf6

Дебют двух коней

C55 E15, E18 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6 — P ⊥ 4. d4,
4. Kg5 — 4. d4 P ⊥ 4... ed — 4... ed P ⊥ 5.
0—0 — 5. 0—0 P ⊥ 5... K:e4

C56 E18 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6 4. d4 ed 5.
0—0 K:e4

C57 E19 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6 4. Kg5 — P ⊥
4... d5 — 4... d5 5. ed P ⊥ 5... Ka5

C58 E19 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6 4. Kg5 d5 5.
ed Ka5 — P ⊥ 6. Cb5 — 6. Cb5 P ⊥ 6... c6
— 6... c6 7. dc bc — P ⊥ 8. Ce2

C59 E19 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6 4. Kg 5 d5 5. ed
Ka5 6. Cb5 c6 7. dc bc 8. Ce2 h6

Испанская партия

C60 E20 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 — P ⊥ 3... Kd4, 3...
d6, 3... f5, 3... Cc5, 3... Kf6, 3... a6

C61 E20 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kd4

C62 E20 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 d6

C63 E20 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 f5

C64 E22 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Cc5

C65 E21, E22 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kf6 — P ⊥ 4. 0—0
— 4. 0—0 P ⊥ 4... d6, 4... K:e4

C66 E21 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kf6 4. 0—0 d6

C67 E21 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kf6 4. 0—0 K:e4

C68 E24 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. C:c6 — P ⊥
4... dc — 4... dc P ⊥ 5. 0—0 — 5. 0—0 P ⊥
5... f6

C69 E24 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. C:c6 dc 5.
0—0 f6 6. d4

C70 E24 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 — P ⊥
4... d6, 4... Kf6

| | |
|-------------------|--|
| C71 E25 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 d6 — P ⊥ 5. 0—0, 5. C:c6, 5. c3 |
| C72 E25 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 d6 5. 0—0 |
| C73 E26 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 d6 5. C:c6 bc 6. d4 |
| C74 E27 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 d6 5. c3 — P ⊥ 5... Cd7 |
| C75 E28, E29 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 d6 5. c3 Cd7 — P ⊥ 6. d4 — 6. d4 P ⊥ 6... g6 |
| C76 E28 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 d6 5. c3 Cd7 6. d4 g6 |
| C77 E30 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 — P ⊥ 5. 0—0 |
| C78 E31 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 — P ⊥ 5... d6, 5... K:e4, 5... Ce7 |
| C79 E29, E31 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 d6 |
| C80 E32 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 K:e4 — P ⊥ 6. d4 — 6. d4 P ⊥ 6... b5 — 6... b5 7. Cb3 d5 — 8. de P ⊥ 8... Ce6 — 8... Ce6 P ⊥ 9. Φe2, 9. c3 |
| C81 E32 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 K:e4 6. d4 b5 7. Cb3 d5 8. de Ce6 9. Φe2 |
| C82 E33 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 K:e4 6. d4 b5 7. Cb3 d5 8. de Ce6 9. c3 — P ⊥ 9... Ce7 |
| C83 E33 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 K:e4 6. d4 b5 7. Cb3 d5 8. de Ce6 9. c3 Ce7 |
| C84 E32, E34, E35 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 — P ⊥ 6. d4, 6. C:c6, 6. Φe2, 6. Jle1 — 6. d4 |
| C85 E34 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. C:c6 |
| C86 E29, E36 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Φe2 |
| C87 E29, E37 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 d6 |
| C88 E37 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 — P ⊥ 7... 0—0, 7... d6 — 7... 0—0 P ⊥ 8. c3 |
| C89 E38 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 0—0 8. c3 d5 |
| C90 E37, E39 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 d6 — P ⊥ 8. c3 — 8. c3 P ⊥ 8... 0—0 — 8... 0—0 P ⊥ 9. d4, 9. h3 |
| C91 E39 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. d4 |
| C92 E40, E42 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 — P ⊥ 9... h6, 9... Kb8, 9... Ka5 |
| C93 E41 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 h6 |

| | |
|-------------------|--|
| C94 E43 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Kb8 — P ⊥ 10. d4 |
| C95 E43 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Kb8 10. d4 |
| C96 E44, E45 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Ka5 10. Cc2 — P ⊥ 10... c5 — 10... c5 11. d4 P ⊥ 11... Фc7 |
| C97 E46, E48, E49 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Ka5 10. Cc2 c5 11. d4 Фc7 — P ⊥ 12. Kbd2 — 12. Kbd2 P ⊥ 12... Kc6, 12... cd |
| C98 E46 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Ka5 10. Cc2 c5 11. d4 Фc7 12. Kbd2 Kc6 |
| C99 E47 | 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Jle1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Ka5 10. Cc2 c5 11. d4 Фc7 12. Kbd2 cd 13. cd |

Дебют ферзевых пешек

| | |
|---------|--|
| D00 R56 | 1. d4 d5 — 2. P ⊥ 2. Kc3, 2. Kf3, 2. c4 — 2. Kc3 P ⊥ 2... Kf6 — 2... Kf6 3. P ⊥ 3. Cg5 |
| D01 R56 | 1. d4 d5 2. Kc3 Kf6 3. Cg5 |
| D02 R57 | 1. d4 d5 2. Kf3 — 2... P ⊥ 2... Kf6 — 2... Kf6 3. P ⊥ 3. Cg5, 3. e3 |
| D03 R58 | 1. d4 d5 2. Kf3 Kf6 3. Cg5 |
| D04 R59 | 1. d4 d5 2. Kf3 Kf6 3. c4 — 3... P ⊥ 3... e6 |
| D05 R59 | 1. d4 d5 2. Kf3 Kf6 3. e3 e6 |

Ферзевый гамбит

| | |
|---------|---|
| D06 D00 | 1. d4 d5 2. c4 — 2... P ⊥ Kc6, 2... e5, 2... c6, 2... dc, 2... e6 |
| D07 D00 | 1. d4 d5 2. c4 Kc6 |

Контргамбит Альбина

| | |
|---------|--|
| D08 D00 | 1. d4 d5 2. c4 c5 — 3. P ⊥ 3. de — 3. de P ⊥ 3... d4 — 3... d4 4. P ⊥ 4... Kf3 — 4. Kf3 P ⊥ 4... Kc6 — 4... Kc6 5. P ⊥ 5. g3 |
| D09 D00 | 1. d4 d5 2. c4 e5 3. de d4 4. Kf3 Kc6 5. g3 Славянская защита |
| D10 D20 | 1. d4 d5 2. c4 e6 — 3. P ⊥ 3. Kf3 |
| D11 D22 | 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Kf3 — 3... P ⊥ 3... Kf6 3... Kf6 4. P ⊥ 4. e3, 4. cd, 4. Kc3 4. e3 P ⊥ 4... Cf5 |
| D12 D22 | 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Kf3 Kf6 4. e3 Cf5 |
| D13 D21 | 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Kf3 Kf6 4. cd cd — 5. P ⊥ 5. Kc3 — 5. Kc3 P ⊥ 5... Kc6 — 5... Kc6 6. P ⊥ 6. Cf4 — 6. Cf4 P ⊥ 6... Cf5 |
| D14 D21 | 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Kf3 Kf6 4. cd cd 5. Cf4 Cf5 |

| | |
|---------|--|
| D15 D23 | 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Kf3 Kf6 4. Kc3 — 4... P ⊥ 4... dc — 4... dc 5. P ⊥ 5. a4 |
| D16 D23 | 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Kf3 Kf6 4. Kc3 dc 5. a4 — 5... P ⊥ 5... Cf5 |
| D17 D24 | 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Kf3 Kf6 4. Kc3 dc 5. a4 Cf5 — 6. P ⊥ 6. e3 |
| D18 D24 | 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Kf3 Kf6 4. Kc3 dc 5. a4 Cf5 6. e3 — 6... P ⊥ 6... e6 — 6... e6 7. P ⊥ 7. C:c4 — 7. C:c4 P ⊥ 7... Cb4 — 7... Cb4 P ⊥ 8. 0—0 — 8. 0—0 P ⊥ 8... 0—0 — 8... 0—0 9. P ⊥ 9. Фе2 |
| D19 D24 | 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Kf3 Kf6 4. Kc3 dc 5. a4 Cf5 6. e3 e6 7. C:c4 Cb4 8. 0—0 0—0 9. Фе2 |

Принятый ферзевый гамбит

| | |
|--------------|--|
| D20 D01 | 1. d4 d5 2. c4 dc — 3. P ⊥ 3. Kf3 |
| D21 D01 | 1. d4 d5 2. c4 dc 3. Kf3 — 3... P ⊥ 3... a6, 3... Kf6 — 3... a6 4. P ⊥ 4. e3 |
| D22 D01 | 1. d4 d5 2. c4 dc 3. Kf3 a6 4. e3 |
| D23 D02 | 1. d4 d5 2. c4 dc 3. Kf3 Kf6 — 4. P ⊥ 4. Kc3, 4. e3 |
| D24 D02 | 1. d4 d5 2. c4 dc 3. Kf3 Kf6 4. Kc3 |
| D25 D02 | 1. d4 d5 2. c4 dc 3. Kf3 Kf6 4. e3 — 4... P ⊥ 4... e6 |
| D26 D03 | 1. d4 d5 2. c4 dc 3. Kf3 Kf6 4. e3 e6 — 5. P ⊥ 5. C:c4 — 5. C:c4 P ⊥ 5... c5 — 5... c5 6. P ⊥ 6. 0—0 — 6. 0—0 P ⊥ 6... a6 |
| D27 D03 | 1. d4 d5 2. c4 dc 3. Kf3 Kf6 4. e3 e6 5. C:c4 c5 6. 0—0 a6 — 7. P ⊥ 7. Фе2 |
| D28 D03, D04 | 1. d4 d5 2. c4 dc 3. Kf3 Kf6 4. e3 e6 5. C:c4 c5 6. 0—0 a6 7. Фе2 — 7... P ⊥ 7... b5 — 7... b5 8. P ⊥ 8. Cb3 — 8. Cb3 P ⊥ 8... Cb7 |
| D29 D04 | 1. d4 d5 2. c4 dc 3. Kf3 Kf6 4. e3 e6 5. C:c4 c5 6. 0—0 — a6 7. Фе2 b5 8. Cb3 Cb7 |

Ферзевый гамбит

| | |
|--------------|---|
| D30 D05, D08 | 1. d4 d5 2. c4 e6 — 3. P ⊥ 3. Kc3 |
| D31 D08 | 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 — 3... P ⊥ 3... c6, 3... c5, 3... Kf6 — 3... c6 |

Защита Тарраша

| | |
|---------|--|
| D32 D08 | 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 c5 — 4. P ⊥ 4. cd — 4. cd P ⊥ 4... ed — 4... ed 5. P ⊥ 5. Kf3 — 5. Kf3 P ⊥ 5... Kc6 — 5... Kc6 6. P ⊥ 6. g3 |
| D33 D09 | 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 c5 4. cd ed 5. Kf3 Kc6 6. g3 — 6... P ⊥ 6... Kf6 — 6... Kf6 7. Cg2 P ⊥ 7... Ce7 |
| D34 D09 | 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 c5 4. cd ed 5. Kf3 Kc6 6. g3 Kf6 7. Cg2 Ce7 |

Ферзевый гамбит

- D35 D10 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 — 4. P ⊥ 4. cd, 4. Kf3, 4. Cg5 — 4. cd P ⊥ 4... ed — 4... ed 5. P ⊥ 5. Cg5 — 5. Cg5 P ⊥ 5... c6 — 5... c6 6. P ⊥ 6. Фc2
- D36 D10, D11 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. cd ed 5. Cg5 c6 6. Фc2
- D37 D12 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 — 4... P ⊥ 4... Cb4, 4... c5, 4... c6

Защита Рагозина

- D38 D12 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 Cb4 — 5. P ⊥ 5. Cg5 — 5. Cg5 P ⊥ 5... dc
- D39 D12 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 Cb4 5. Cg5 dc

Ферзевый гамбит

- D40 D13 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 c5 — 5. P ⊥ 5. cd
- D41 D13, D14 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 c5 5. cd — 5... P ⊥ 5... K:d5 — 5... K:d5 6. P ⊥ 6. e3 — 6. e3 P ⊥ 6... Kc6 — 6... Kc6 7. P ⊥ 7. Cd3
- D42 D14 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 c5 5. cd K:d5 6. e3 Kc6 7. Cd3

Славянская защита

- D43 D25 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Фf3 c6 — 5. P ⊥ 5. Cg5, 5. e3 — 5. Cg5 P ⊥ 5... dc
- D44 D25 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 c6 5. Cg5 dc
- D45 D26 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Фf3 c6 5. e3 — 5... P ⊥ 5... Kbd7 — 5... Kbd7 6. P ⊥ 6. Cd3
- D46 D27 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 c6 5. e3 Kbd7 6. Cd3 — 6... P ⊥ 6... dc
- D47 D28 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 c6 5. e3 Kbd7 6. Cd3 dc 7. C:c4 — 7... P ⊥ 7... b5 — 7... b5 8. P ⊥ 8. Cd3 — 8. Cd3 P ⊥ 8... a6
- D48 D29 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 c6 5. e3 Kbd7 6. Cd3 dc 7. C:c4 b5 8. Cd3 a6 — 9. P ⊥ 9. e4 — 9. e4 P ⊥ 9... c5 — 9... c5 10. P ⊥ 10. c5 — 10. e5 P ⊥ 10... cd — 10... cd 11. P ⊥ 11. K:b5
- D49 D29 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 c6 5. e3 Kbd7 6. Cd3 dc 7. C:c4 b5 8. Cd3 a6 9. e4 c5 10. e5 cd 11. K:b5

Ферзевый гамбит

- D50 D15 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 — 4... P ⊥ 4... Kbd7, 4... Ce7
- D51 D15 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Kbd7 — 5. P ⊥ 5. e3 — 5. e3 P ⊥ 5... c6 — 5... c6 6. P ⊥ 6. Kf3

Кембридж-спрингский вариант

- D52 D15 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Kbd7 5. e3 c6 6. Kf3
- D53 D15, D18 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 — 5. P ⊥ 5. e3 — 5. e3 P ⊥ 5... 0—0 — 5... 0—0 6. P ⊥ 6. Jle1, 6. Kf3
- D54 D16 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Jlc1
- D55 D16 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 — 6... P ⊥ 6... h6, 6... Kbd7 — 6... h6 7. P ⊥ 7. Ch4
- D56 D16 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 h6 7. Ch4 — 7. P ⊥ 7... Ke4, 7... b6 — 7... Ke4 8. P ⊥ 8. C:c7 — 8. C:e7 Φ:e7 9. P ⊥ 9. cd
- D57 D16 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 h6 7. Ch4 Ke4 8. C:e7 Φ:e7 9. cd K:c3 10. bc
- D58 D17 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 h6 7. Ch4 b6 — 8. P ⊥ 8. cd — 8. cd P ⊥ 8... K:d5
- D59 D17 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 h6 7. Ch4 b6 8. cd K:d5
- D60 D18 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 — 7. P ⊥ 7. Φc2, 7. Jlc1
- D61 D18 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 7. Φc2 — 7... P ⊥ 7... c5 — 7... c5 8. P ⊥ 8. cd
- D62 D18 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 7. Φc2 c5. 8. cd
- D63 D19 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 7. Jlc1 — 7... P ⊥ 7... c6 — 7... c6 8. P ⊥ 8. Φc2, 8. Cd3
- D64 D19 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 7. Jlc1 c6 8. Φc2 — 8... P ⊥ 8... a6 — 8... a6 9. P ⊥ 9. cd
- D65 D19 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 7. Jlc1 c6 8. Φc2 a6 9. cd
- D66 D19 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 7. Jlc1 c6 8. Cd3 — 8... P ⊥ 8... dc — 8... dc 9. C:c4 P ⊥ 9... Kd5
- D67 D19 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 7. Jlc1 c6 8. Cd3 dc 9. C:c4 Kd5 — 10. P ⊥ 10. C:c7 — 10. C:e7 Φ:e7 11. P ⊥ 11. 0—0 — 11. 0—0 P ⊥ 11... Kc3 — 11... K:c3 12. P ⊥ 12. J:c3 — 12. J:c3 P ⊥ 12... c5
- D68 D19 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 7. Jlc1 c6 8. Cd3 dc 9. C:c4 Kd5 10. C:e7 Φ:e7 11. 0—0 K:c3 12. Jlc3 e5 — 13. P ⊥ 13. de
- D69 D19 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 7. Jlc1 c6 8. Cd3 dc 9. C:c4 Kd5 10. C:e7 Φ:e7 11. 0—0 K:c3 12. J:c3 e5 13. de K:e5 14. K:e5 Φ:e5

- D70 D60 1. d4 Kf6 2. c4 g6 и затем d7—d5 — 3. P \perp 3. g3, 3. Kc3 — 3. g3 d5 4. P \perp 4. Cg2 — 4. Cg2 P \perp 4... Cg7
- D71 D60 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. g3 d5 4. Cg2 Cg7 5. cd K:d5 — 6. P \perp 6. e4 — 6. e4 P \perp 6... Kb6
- D72 D60 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. g3 d5 4. Cg2 Cg7 5. cd K:d5 6. e4 Kb6 7. Ke2
- D73 D61 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. g3 d5 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 — 5... P \perp 5... 0—0 — 5... 0—0 6. P \perp 6. cd, 6. 0—0 — 6. cd P \perp 6... K:d5 — 6... K:d5 P \perp 7. 0—0
- D74 D61 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. g3 d5 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 0—0 6. cd K:d5 7. 0—0 — 7... P \perp 7... c5, 7... Kb6 — 7... c5 8. P \perp 8. Kc3, 8. dc
- D75 D61 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. g3 d5 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 0—0 6. cd K:d5 7. 0—0 c5 — 8. Kc3 — 8. dc
- D76 D61 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. g3 d5 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 0—0 6. cd K:d5 7. 0—0 Kb6
- D77 D62 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. g3 d5 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 — 6... P \perp 6... c6
- D78 D62 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. g3 d5 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 c6 — 7. P \perp 7. cd
- D79 D62 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. g3 d5 4. Cg2 Cg7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 c6 7. cd cd
- D80 D63 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Cg5
- D81 D63 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Фb3
- D82 D63 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Cf4 — 4... P \perp 4... Cg7 — 4... Cg7 5. P \perp 5. e3 — 5. e3 P \perp 5... 0—0
- D83 D63 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Cf4 Cg7 5. e3 0—0 — 6. P \perp 6. cd
- D84 D63 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Cf4 Cg7 5. e3 0—0 6. cd K:d5 7. K:d5 Ф:d5 8. C:c7
- D85 D64 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. cd K:d5 — 5. P \perp 5. e4 — 5. e4 P \perp 5... K:c3 — 5... K:c3 6. bc P \perp 6... Cg 7 — 6... Cg7 7. P \perp 7. Cc4
- D86 D64, D65 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. cd K:d5 5. e4 K:c3 6. bc Cg7 7. Cc4 — 7... P \perp 7... 0—0 — 7... 0—0 8. P \perp 8. Ke2 — 8. Ke2 P \perp 8... c5
- D87 D65 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. cd K:d5 5. e4 K:c3 6. bc Cg7 7. Cc4 0—0 8. Ke2 c5 — 9. P \perp 9. 0—0 — 9. 0—0 P \perp 9... Kc6 — 9... Kc6 10. P \perp 10. Ce3 — 10. Ce3 P \perp 10... cd
- D88 D65 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. cd K:d5 5. e4 K:c3 6. bc Cg7 7. Cc4 0—0 8. Ke2 c5 9. 0—0 Kc6 10. Ce3 cd 11. cd — 11... P \perp 11... Cg4 — 11... Cg4 12. f3 P \perp 12... Ka5 — 12... Ka5 13. P \perp Cd3
- D89 D65 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. cd K:d5 5. e4 K:c3 6. bc Cg7 7. Cc4 0—0 8. Ke2 c5 9. 0—0 Kc6 10. Ce3 cd 11. cd Cg4 12. f3 Ka5 13. Cd3
- D90 D66 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 — 4... P \perp 4... Cg7 — 4... Cg7 5. P \perp 5. Cg5, 5. Cf4, 5. e3, 5. Фb3

- D91 D66 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. Cg5
- D92 D66 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. Cf4 — 5... P ⊥ 5... 0—0 — 5... 0—0 6. P ⊥, 6. c3
- D93 D66 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. Cf4 0—0 6. e3
- D94 D67 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. e3 — 5... P ⊥ 5... 0—0 — 5... 0—0 6. P ⊥ 6. Φb3
- D95 D67 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. e3 0—0 6. Φb3
- D96 D68 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. Φb3 — 5... P ⊥ 5... dc — 5... dc 6. Φ:c4 P ⊥ 6... 0—0 — 6... 0—0 7. P ⊥ 7. e4
- D97 D68, D69 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. Φb3 dc 6. Φ:c4 0—0 7. e4 — 7... P ⊥ 7... Cg4
- D98 D69 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. Φb3 dc 6. Φ:c4 0—0 7. e4 Cg4 — 8. P ⊥ 8. Ce3 — 8. Ce3 P ⊥ 8... Kfd7 — 8... Kfd7 9. P ⊥ 9. Φb3
- D99 D69 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. Φb3 dc 6. Φ:c4 0—0 7. e4 Cg4 8. Ce3 Kfd7 9. Φb3

Каталонское начало

- E00 D05, D30 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3—3... P ⊥ 3... d5—3... d5 4. P ⊥ 4. Cg2
- E01 D05 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cg2 — 4... P ⊥ 4... dc, 4... Ce7
- E02 D05 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cg2 dc 5. Φa4 — 5... P ⊥ 5... Kbd7 — 5... Kbd7 6. P ⊥ 6. Φ:c4
- E03 D05 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cg2 dc 5. Φa4 Kbd7 6. Φ:c4
- E04 D05 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cg2 dc 5. Kf3 — 5... P ⊥ 5... Ce7
- E05 D06 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cg2 dc 5. Kf3 Ce7
- E06 D06 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 — 5... P ⊥ 5... 0—0 — 5... 0—0 6. P ⊥ 6. 0—0 — 6. 0—0 P ⊥ 6... Kbd7
- E07 D06 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 Kbd7 — 7. P ⊥ 7. Φc2
- E08 D07 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 Kbd7 7. Φc2 — 7... P ⊥ 7... c6 — 7... c6 8. P ⊥ 8. Kbd2
- E09 D07 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0—0 6. 0—0 Kbd7 7. Φc2 c6 8. Kbd2

Гамбит Блюменфельда

- E10 D30 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 — 3... P ⊥ 3... Cb4, 3... b6

Защита Боголюбова

- E11 D31 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 Cb4

Новониндийская защита

- E12 D32 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 — 4. P \perp 4. Kc3, 4. e3, 4. g3 — 4. Kc3 P \perp 4... Cb7 — 4... Cb7 5. P \perp 5. Cg5 — 5. Cg5 P \perp 5... h6 — 5... h6 6. P \perp 6. Ch4 — 6. Ch4 P \perp 6... Cb4
- E13 D32 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 4. Kc3 Cb7 5. Cg5 h6 6. Ch4 Cb4
- E14 D33 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 4. e3
- E15 D34, D35 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 4. g3 — 4... P \perp 4... Cb7 — 4... Cb7 5. P \perp 5. Cg2 — 5. Cg2 P \perp 5... Cb4, 5... Ce7
- E16 D35 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 4. g3 Cb7 5. Cg2 Cb4
- E17 D36 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 4. g3 Cb7 5. Cg2 Ce7 — 6. P \perp 6. 0—0 — 6. 0—0 P \perp 6... 0—0 — 6... 0—0 7. P \perp 7. Kc3
- E18 D36, D37 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 4. g3 Cb7 5. Cg2 Ce7 6. 0—0 0—0 7. Kc3 — 7. P \perp 7... Ke4 — 7... Ke4 8. P \perp 8. Фc2 — 8. Фc2 P \perp 8... K:c3 — 8... K:c3 9. P \perp 9. Ф:c3
- E19 D38, D39 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 4. g3 Cb7 5. Cg2 Ce7 6. 0—0 0—0 7. Kc3 Ke4 8. Фc2 K:c3 9. Ф:c3

Защита Пинцовича

- E20 D40 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 — 4. P \perp 4. Kf3, 4. Фb3, 4. a3, 4. Cg5, 4. Фc2, 4. e3
- E21 D40 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Kf3
- E22 D40 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Фb3 — 4... P \perp 4... c5 — 4... c5 5. P \perp 5. dc — 5. dc P \perp 5... Kc6
- E23 D40 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Фb3 c5 5. dc Kc6
- E24 D44 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. a3 C:c3 5. bc — 5... P \perp 5... c5, 5... 0—0 — 5... c5 6. P \perp 6. f3, 6. c3 — 6. f3 P \perp 6... d5 — 6... d5 7. P \perp 7. cd
- E25 D44 1. d4 Kf 6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. a3 C:c3 5. bc c5 6. f3 d5 7. cd
- E26 D44, D45 1. d4 Kf 6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. a3 C:c3 5. bc c5 6. e3
- E27 D44 1. d4 Kf 6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. a3 C:c3 5. bc 0—0 — 6. P \perp 6. e3
- E28 D49 1. d4 Kf 6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. a3 C:c3 5. bc 0—0 6. e3 — 6... P \perp 6... c5 — 6... c5 7. P \perp 7. Cd3 — 7. Cd3 P \perp 7... Kc6
- E29 D49 1. d4 Kf 6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. a3 C:c3 5. bc 00 6. e3 c5 7. Cd3 Kc6
- E30 D41 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Cg5 — 4... P \perp 4... h6 — 4... h6 5. P \perp 5. Ch4 — 5. Ch4 P \perp 5... c5 — 5... c5 6. P \perp 6. d5 — 6. d5 P \perp 6... d6
- E31 D41 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Cg5 h6 5. Ch4 c5 6. d5 d6

| | |
|--------------|--|
| E32 D42 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Φc2 — 4... P ⊥ 4... Kc6, 4... d5, 4... c5 |
| E33 D42 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Φc2 Kc6 |
| E34 D42 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Φc2 d5 — 5. P ⊥ 5. cd, 5. a3 — 5. cd P ⊥ 5... ed |
| E35 D42 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Φc2 d5 5. cd ed |
| E36 D42 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Φc2 d5 5. a3 — 5. P ⊥ 5... C:c3 — 5... C:c3 6. P ⊥ 6. Φ:c3 — 6. Φ:c3 P ⊥ 6... Ke4 |
| L37 D42 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Φc2 d5 5. a3 C:c3 6. Φ:c3 Ke4 7. Φc2 |
| E38 D43 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Φc2 c5 — 5. P ⊥ 5. dc — 5. dc P ⊥ 5... 0—0 — 5... 0—0 P ⊥ 6. Kf3 |
| E39 D43 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. Φc2 c5 5. dc 0—0 6. Kf3 |
| E40 D45 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 — 4... P ⊥ 4... c5, 4... b6, 4... 0—0 |
| E41 D45, D46 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 c5 — 5. P ⊥ 5. Ke2 |
| E42 D46 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 c5 5. Ke2 |
| E43 D47 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 b6 — 5. P ⊥ 5. Ke2 |
| E44 D47 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 b6 5. Ke2 — 5... P ⊥ 5... Ca6 |
| E45 D47 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 b6 5. Ke2 Ca6 |
| E46 D48 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 — 5. P ⊥ 5. Cd3, 5. Kf3 |
| E47 D50 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Cd3 — 5... P ⊥ 5... d5 |
| E48 D50 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Cd3 d5 — 6. P ⊥ 6. a3 — 6. a3 P ⊥ 6... C:c3 |
| E49 D50 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Cd3 d5 6. a3 C:c3 7. bc |
| E50 D51 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Kf3 — 5... P ⊥ 5... d5 |
| E51 D52 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Kf3 d5 — 6. P ⊥ 6. Cd3 — 6. Cd3 P ⊥ 6... b6, 6... c5 |
| E52 D53 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Kf3 d5 6. Cd3 b6 |
| E53 D54 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Kf3 d5 6. Cd3 c5 — 7. P ⊥ 7. 0—0 — 7. 0—0 P ⊥ 7... dc |
| E54 D54, D55 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Kf3 d5 6. Cd3 c5 7. 0—0 dc 8. C:c4 — 8... P ⊥ 8... Kbd7 |
| E55 D56 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Kf3 d5 6. Cd3 c5 7. 0—0 dc 8. C:c4 Kbd7 |
| E56 D57 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Kf3 d5 6. Cd3 c5 7. 0—0 Kc6 — 8. P ⊥ 8. a3 — 8. a3 P ⊥ 8... dc, 8... C:c3 — 8... dc 9. P ⊥ 9. C:c4 — 9. C:c4 P ⊥ 9... cd |
| E57 D57 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. |

| | |
|-----------------------|--|
| | Kf3 d5 6. Cd3 c5 7. 0—0 Kc6 8. a3 dc 9. C:c4 cd |
| E58 D57 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Kf3 d5 6. Cd3 c5 7. 0—0 Kc6 8. a3 C:c3 9. bc — 9... P ⊥ 9... dc |
| E59 D58, D59 | 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. Kf3 d5 6. Cd3 c5 7. 0—0 Kc6 8. a3 C:c3 9. bc dc 10. C:c4 |
| Староиндийская защита | |
| E60 D70 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 — 3. P ⊥ 3. Kc3 |
| E61 D71, D72 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 — 3... P ⊥ 3... Cg7 — 3... Cg7 4. P ⊥ 4. Kf3, 4. e4 — 4. Kf3 P ⊥ 4... d6 — 4... d6 5. P ⊥ 5. g3 |
| E62 D72, D73 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. Kf3 d6 5. g3 — 5... P ⊥ 5... 0—0 — 5... 0—0 6. Cg2 P — 6... Kc6, 6... c5, 6... Kbd7 — 6... Kc6 7. P ⊥ 7. 0—0 — 7. 0—0 P ⊥ 7... a6 |
| E63 D73 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. Kf3 d6 5. g3 0—0 6. Cg2 Kc6 7. 0—0 a6 |
| E64 D74 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. Kf3 d6 5. g3 0—0 6. Cg2 c5 — 7. P ⊥ 7. 0—0 |
| E65 D75 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. Kf3 d6 5. g3 0—0 6. Cg2 c5 7. 0—0 — 7... P ⊥ 7... Kc6 — 7... Kc6 8. P ⊥ 8. d5 |
| E66 D75 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. Kf3 d6 5. g3 0—0 6. Cg2 c5 7. 0—0 Kc6 8. d5 |
| E67 D76, D77 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. Kf3 d6 5. g3 0—0 6. Cg2 Kbd7 — 7. P ⊥ 7. 0—0 — 7. 0—0 P ⊥ 7... e5 — 7... e5 8. P ⊥ 8. e4 |
| E68 D77, D78 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. Kf3 d6 5. g3 0—0 6. Cg2 Kbd7 7. 0—0 e5 8. e4 — 8... P ⊥ 8. c6 — 8... c6 9. P ⊥ 9. h3 |
| E69 D78, D79 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. Kf3 d6 5. g3 0—0 6. Cg2 Kbd7 7. 0—0 e5 8. e4 c6 9. h3 |
| E70 D80—D82 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 — 4... P ⊥ 4... d6 — 4... d6 5. P ⊥ 5. h3, 5. g3, 5. Ce2, 5. f4, 5. f3, 5. Kf3 |
| E71 D80 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. h3 |
| E72 D81 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. g3 |
| E73 D90, D91 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Ce2 — 5... P ⊥ 5... 0—0 — 5... 0—0 6. P ⊥ 6. Cg5 — 6. Cg5 P ⊥ 6... c5 |
| E74 D91 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Ce2 0—0 6. Cg5 c5 — 7. P ⊥ 7... d5 — 7. d5 P ⊥ 7... e6 |
| E75 D91 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Ce2 0—0 6. Cg5 c5 7. d5 e6 |
| E76 D80 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f4 — 5... P ⊥ 5... 0—0 — 5... 0—0 6. P ⊥ 6. Ce2 |
| E77 D92 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f4 0—0 6. Ce2 — 6... P ⊥ 6... c5 — 6... c5 7. P ⊥ 7. Kf3 |
| E78 D92 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f4 0—0 6. Ce2 c5 7. Kf3 — 7... P ⊥ 7... cd — 7... cd 8. K:d4 P ⊥ 8... Kc6 — 8... Kc6 9. P ⊥ 9. Ce3 |

| | |
|--------------|---|
| E79 D92 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f4 0—0 6. Ce2 c5 7. Kf3 cd 8. K:d4 Kc6 9. Ce3 |
| E80 D83 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f3 — 5... P ⊥ 5... 0—0 |
| E81 D84, D85 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f3 0—0 — 6. P ⊥ 6. Ce3 — 6. Ce3 P ⊥ 6... b6, 6... Kc6, 6... e5 |
| E82 D85 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f3 0—0 6. Ce3 b6 |
| E83 D96 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f3 0—0 6. Ce3 Kc6 — 7. P ⊥ 7. Kge2 — 7. Kge2 P ⊥ 7... a6 — 7... a6 8. P ⊥ 8. Φd2 — 8. Φd2 P ⊥ 8... Jlb8 |
| E84 D86 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f3 0—0 6. Ce3 Kc6 7. Kge2 a6 8. Φd2 Jlb8 |
| E85 D87, D88 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f3 0—0 6. Ce3 e5 — 7. P ⊥ 7. Kge2, 7. d5 — 7. Kge2 P ⊥ 7... c6 |
| E86 D88, D89 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f3 0—0 6. Ce3 e5 7. Kge2 c6 |
| E87 D87 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f3 0—0 6. Ce3 e5 7. d5 — 7... P ⊥ 7... c6 |
| E88 D88 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f3 0—0 6. Ce3 e5 7. d5 c6 — 8. P ⊥ 8. Kge2 |
| E89 D89 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. f3 0—0 6. Ce3 e5 7. d5 c6 8. Kge2 cd |
| E90 D82 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Kf3 — 5... P ⊥ 5... 0—0 — 5... 0—0 6. P ⊥ 6. Ce2 |
| E91 D93 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Kf3 0—0 6. Ce2 — 6... P ⊥ 6... c5 |
| E92 D93, D94 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Kf3 0—0 6. Ce2 e5 — 7. P ⊥ 7. d5, 7. 0—0 — 7. d5 P ⊥ 7... Kbd7 |
| E93 D94 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Kf3 0—0 6. Ce2 e5 7. d5 Kbd7 |
| E94 D95, D96 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Kf3 0—0 6. Ce2 e5 7. 0—0 — 7... P ⊥ 7... Kbd7, 7... Kc6 — 7... Kbd7 8. P ⊥ 8. Jle1 |
| E95 D96, D97 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Kf3 0—0 6. Ce2 e5 7. 0—0 Kbd7 8. Jle1 — 8... P ⊥ 8... c6 — 8... c6 9. P ⊥ 9. Cf1 — 9. Cf1 P ⊥ 9... a5 |
| E96 D96 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Kf3 0—0 6. Ce2 e5 7. 0—0 Kbd7 8. Jle1 c6 9. Cf1 a5 |
| E97 D98, D99 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Kf3 0—0 6. Ce2 e5 7. 0—0 Kc6 — 8. P ⊥ 8... d5 — 8. d5 P ⊥ 8... Ke7 — 8... Ke7 9. P ⊥ 9. Kel |
| E98 D99 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Kf3 0—0 6. Ce2 e5 7. 0—0 Kc6 8. d5 Ke7 9. Kel — 9... P ⊥ 9... Kd7 — 9... Kd7 10. P ⊥ 10. f3 |
| E99 D99 | 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e5 d6 5. Kf3 0—0 6. Ce2 e5 7. 0—0 Kc6 8. d5 Ke7 9. Kel Kd7 10. f3 f5 |

АБСОЛЮТНАЯ ШКАЛА — шкала соотношений силы (ценности) фигур в их исходном положении.

АВТОР (шахм. комп.) — создатель задачи или этюда. Авторское право на композицию (приоритет) определяется датой ее первой публикации.

АВТОРСКОЕ РЕШЕНИЕ (шахм. комп.) — способ реализации замысла составителя задачи или этюда.

АВТОРСКИЙ ЗАМЫСЕЛ (шахм. комп.) — идея, воплощенная в задаче или этюде.

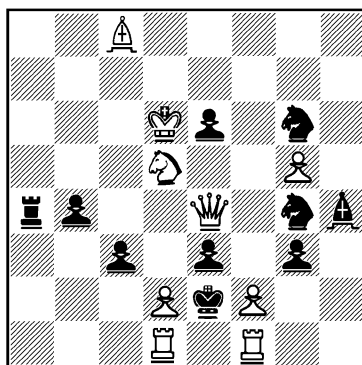
АКТИВИЗАЦИЯ (шахм. комп.) — включение в тематическую игру фигуры или пешки освобождением путей их перемещения.

АКТИВИЗАЦИЯ ИДЕЙНОЙ ИГРЫ (шахм. комп.) — прием усложнения основной идеи обогащением этюда элементами тактики.

АКТИВНОЕ ПЕРЕКРЫТИЕ (шахм. комп.) — перекрытие черными в защите своих дальнбойных фигур.

АКТИВНОСТЬ — инициативные действия при реализации какого-либо намерения. По отношению к фигурам — их высокая полезная подвижность.

АЛГЕБРАИЧЕСКАЯ НОТАЦИЯ — система записи позиций и ходов. Вертикали обозначаются латинскими буквами — от «a» до «h», а горизонтали — арабскими цифрами. Впервые применена в книге Г. Селенуса (псевдоним немецкого герцога Августа Младшего) в 1616 г. Принята в большинстве стран.



АЛФИЛ—фигура шатранджа. Шахматный слон, ходивший через одно поле, занятое и свободное, по диагоналям.

АЛЬБИНО — механизм четырехкратной игры, находящейся на 2-й горизонтали белой пешки. Термин используется в шахм. комп. В двухходовке (диагр. 1) В. Бертоловнича и Н. Петровнича (1963) механизм альбино представлен в ложных следах: 1. fe? K4e5!, 1. f3? cd!, 1. f4? K6e5!, 1. fg? C: g3+!, 1. dc b3!, 1. d3? Ла6+! 1. de? Kg4~! Решает — 1. d4!

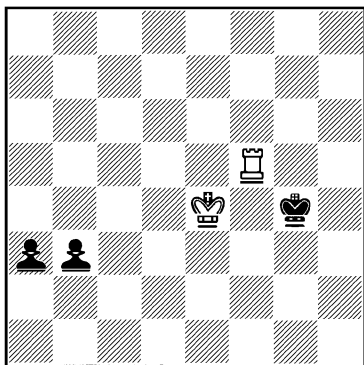
АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ СЕАНС — разновидность сеанса одновременной игры, который в отличие от обычного проводят совместно, но не советуясь между собой, два и более сеансера.

АМАЗОНКА (магараджа, дева) — фигура «сказочных шахмат», перемещающаяся ходами ферзя и коня.

АНАЛИЗ — метод изучения позиции. Включает в себя разбор вариантов, выявление возможностей сторон, оценку последствий при различных продолжениях.

АНАЛИТИК — специалист по анализу позиций, партий. Знание аналитической работы, ее способы получили глубокое обоснование в трудах М. Ботвинника. Большое внимание ей уделяли и уделяют почти все выдающиеся шахматисты. Г. Каспаров высказал убеждение, что «аналитический подход, аналитический метод изучения шахмат при прочих равных условиях должен давать колоссальный перевес над шахматистом-практиком... совершенствование в шахматах невозможно без анализа». Талантливыми аналитиками прослыли многие мастера шахматной композиции.

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ЭТЮД (шахм. комп.) — произведение, тождественное возможному окончанию в практической партии. Имеет значение для теории эндшпиля. Характерная особенность композиций этого типа — преобладание в решении элементов логических над художественными. Так, позиция Г. Лаза (1864) в равной мере может быть отнесена и к этюду, и к теоретическому окончанию (диагр. 2). Белым необходимо



2

отразить угрозу 1... b2 2. Лb5 a2 3. Л:b2 a1Ф. К ничьей ведет 1. Лf1! (1. Лf8? b2 2. Лg8+ Kph5, и поле f5 из-за 3... b1Ф+ королю недоступно) 1... b2 2. Лg1+ Kph5 3. Kpf5 Kph4 4. Kpf4 Kph3 5. Kpf3 Kph4! (5... Kph2 6. Лb1!) 6. Kpf4 Kph3. Ничья.

АНГЛИЙСКАЯ ПАРТИЯ (дебют Понциани) — начало 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. с3.

АНГЛИЙСКАЯ ШКОЛА (шахм. комп.) — направление в двухходовой задаче. Произведения характеризуются разнообразием равноценных вариантов без выделения главных, цугцвангом после труднонаходимого, иногда подчеркнутого ложными следами хода, полным отсутствием дуалей.

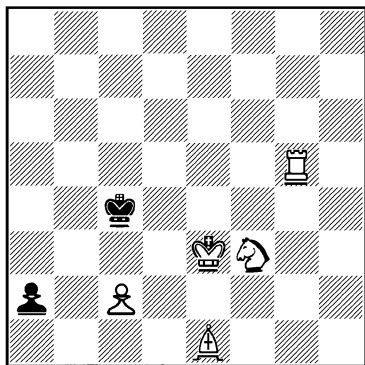
АНГЛИЙСКОЕ НАЧАЛО — дебют 1. с4.

АННИГИЛЯЦИЯ (шахм. комп.) — вынуждающая жертва: фигура отступает на такое поле, где подвергается взятию, вследствие чего открывается линия действия ферзя, ладьи либо слона того же цвета.

АННОТАЦИЯ К ДИАГРАММЕ — необходимые сведения о произведении шахматной композиции: имя, фамилия, место жительства автора, отличие, полученное на соревновании, условие решения задачи или этюда. Иногда указывается число в позиции белых и черных фигур.

АНТИДУАЛИ (шахм. комп.) — матующие ходы в задачах на тему «комбинация в попытках»: после ответа черных у белых появляется несколько, казалось бы, равноценных предложений, но к цели ведет лишь одно из них.

АНТИКРИТИЧЕСКИЙ ХОД (шахм. комп.) — маневр дальнобойной фигуры через точку пересечения (см. Критическое поле), предотвращающий перекрытие линии на этом поле, использование его. На диагр. 3. двухходовка Б. Пустового (1972).



Не решает 1. Ла5? ввиду 1... а1Ф! Правильно 1. Са5!~ 2. Кd2×. В первом случае оказывается перекрытой линия действия слона, во втором (после антикритического хода) белые достигают цели. При черной пешке на b2 (задача-близнец) от 1. Са5? есть защита 1... b1К! Решает 1. Ла5! Ладья пересекает критическое поле е5, сохраняя контроль над пятой горизонталью. На любой ход белых следует 2. Ке5×.

В четырехходовке А. Лебедева (1932, диагр. 4) к цели ведет антикритический ход пешки: 1. d4 (вынуждает цугцванг) 1... С~ 2. Ке3 Сd3 3. d5 с последующим матом.

АНТИФОРМЫ (шахм. комп.) — противоположные тактические идеи. Например, блокирование — разблокирование поля,

АТАКА — решительные наступательные действия, прямое нападение.

АТАКА ПЕШЕЧНОГО МЕНЬШИНСТВА — типовой стратегический прием использования особенностей пешечных структур, возникающих в некоторых дебютах. Обычно осуществляется белыми пешками «а» и «b», которые при поддержке фигур (или без нее) надвигаются на неприятельскую цепь а7 (а6) — b7 — c6 — d5 с целью вызвать посредством разменов слабости в позиции противника.

БАЗА — основание диагональной пешечной цепи. Ию А. Нимцовичу, «базой» мы называем нижнее звено цепи, на которое опираются звенья».

БАЛЛ — квалификационный норматив. Наличие баллов — условие присвоения разряда кандидата в мастера, гроссмейстерского звания.

БАТАРЕЙНЫЙ ШАХ — (мат)—вскрытое нападение на короля. Термин используется в композиции. Шах (мат) объявляется отходом перекрывающей фигуры с линии действия дальнобойной.

БАТАРЕЯ (шахм. комп.) — построение из двух фигур — дальнобойной и любой другой (кроме ферзя), перекрывающей линию ее действия, на которой находится неприятельский король. Бывает королевской, ладейной, коневой, слоновой и пешечной. Последнее зависит от впереди стоящей фигуры. Ее отход с линии приводит к батарейному шаху или мату.

БАТАРЕЯ ЗИРСА (шахм. комп.) — коневая батарея: в тематическом варианте конь, играя на втором и третьем ходу, вначале открывает линию действия дальнобойной фигуры (батареяный шах), а затем матует короля.

БЕЛАЯ КОРРЕКЦИЯ (шахм. комп.) — выбор решающего первого хода в механизме повторной угрозы при наличии ослабляющих моментов в ходах-попытках. Момент уточнения игры тематической фигуры — основная особенность белой коррекции. См. Тема коррекции.

БЕЛОПОЛЬНЫЙ СЛОН — слон, перемещающийся по диагонали белого цвета.

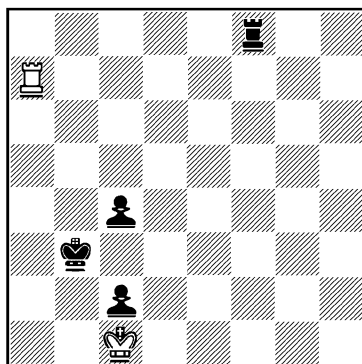
БЕЛЫЕ КОМБИНАЦИИ (шахм. комп.) — сочетание в задаче ложных следов, возможность опровержения которых связана с наличием в ходе белых ослабляющих моментов.

«БЕШЕНАЯ» ФИГУРА — создающая вынуждающие угрозы незащищенная (приносимая в жертву) фигура, взятие которой приводит к пату. В позиции на диагр. 6 белые делают ничью путем 1. Лb7+Крс3 2. Лf7! Лg8 3. Лg7 и т. д.

БИТОЕ ПОЛЕ — термин, связанный с правилом «взятие на проходе». Для пешки, находящейся в начальном положении, таким полем является первое перед ней по вертикали, когда оно атаковано неприятельской пешкой. Ход через битое поле возможен. Но это дает противнику право взять пешку, как если бы ее переместили на одну клетку, т. е. поставили под удар. См. Взятие на проходе.

БЛИЗНЕЦЫ — произведения шахматной композиции, имеющие при сходных начальных положениях фигур разные решения. На диагр. 7 трехходовка с тремя близнецами (Э. Асаба, 1978): а) 1. Лс6! Cd3 2. Лh6+; б) Cf1—g2. 1. Лс4! Ce4 2. Ле:4 Kph7 3. Лh4X; в) Cf1—h3. 1. Cg6! Cg2 2. Лс7.

БЛОК — исходная позиция задачи, где на все ходы черных готовы ответы. Решение сводится к передаче хода, перемене иг-



6

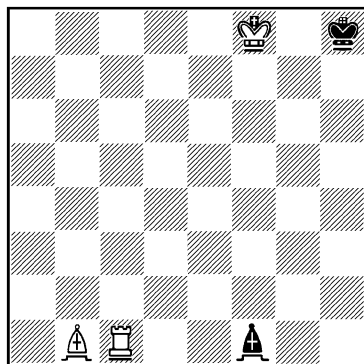
ры (готовые ответы белых заменяют другими), переходу от цугцванга к угрозе, созданию дополнительных мотивов (вариантов).

БЛОКАДА — построение, задерживающее или ограничивающее перемещение неприятельских фигур. Может быть полной, локальной, осуществляться против отдельных фигур. В шахм. комп. — тема этюдов. Разновидность позиционной ничьей. Состоит в ограничении подвижности и взаимодействия одной или нескольких неприятельских фигур.

БЛОКИРОВАННАЯ ПЕШКА — пешка заторможенная, лишенная подвижности, поскольку поле перед ней занято фигурой или пешкой противника. «Блокировать неприятельскую пешку — это значит, механическим способом затормозить ее движение. Такое положение достигается тем, что фигуру ставят вплотную перед блокируемой пешкой. Пример: черная пешка d5 блокируется белым конем d4» (А. Нимцович).

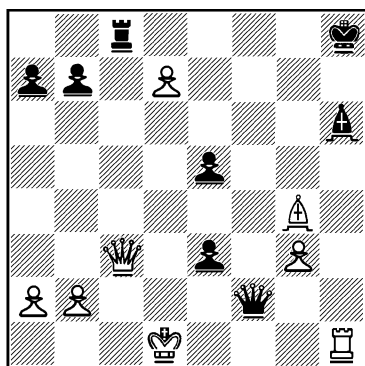
БЛОКИРОВАННОЕ ПОЛЕ — поле, которое не может быть использовано для хода на него, поскольку оно занято.

БЛОКИРОВКА — вид завлечения, посредством которого вынуждается перемещение неприятельской фигуры (пешки) на то или иное поле. Например, в комбинациях на тему спертого ма-



7

та. Прием используется в целях парализации пешечной структуры, резкого ограничения маневренности неприятельских сил, перекрытия им доступа к зоне основных боевых действий и др. В позиции (диагр. 8) из партии В. Смирнов — С. Железный



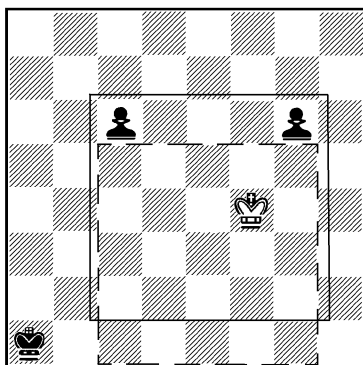
8

(Москва, 1969) последовало 36... e2+! Вызывает блокировку поля e2. Вместе с тем освобождается диагональ a7—g1. 37. С:e2 Фd4+ 38. Крe1 (38. Ф:d4 Л:c1×). Далее было: 38... Л:c3 39. Л:h6+ Крg7 40. bc Ф:c3+ 41. Крf1 Фc1+ 42. Крf2 Фd2, и черные выиграли.

БЛОКАТОР — фигура, блокирующая неприятельскую пешку. См. Блокирующая фигура, п. б.

БЛОКИРУЮЩАЯ ФИГУРА — фигура (пешка): а) составляющая звено блокады; б) занимающая поле перед неприятельской пешкой, обычно изолированной (проходной) или отсталой; в) шахм. комп. — находящаяся в матовой зоне своего короля и тем самым ограничивающая его подвижность.

«БЛУЖДАЮЩИЙ КВАДРАТ» — правило, позволяющее определить способность короля задержать 2 проходные изоли-



9

рованные пешки. При совпадении стороны квадрата с 8-й (1-й) горизонталью король не в состоянии задержать эти пешки.

БОЛЬШАЯ ДИАГОНАЛЬ — чернополюсная линия a1—h8 и белополюсная a8—h1.

БОЛЬШАЯ ЗВЕЗДА (шахм. комп.) — игра слона из центра доски на все доступные поля.

БОЛЬШОЙ КРЕСТ (шахм. комп.) — игра ладьи из центра доски на все доступные поля.

БОЛЬШОЙ (расширенный) **ЦЕНТР** — квадрат шахматной доски c3—c6—f6—f3.

БЫСТРЫЕ ШАХМАТЫ — игра по общим правилам с некоторыми изменениями и дополнениями с 30-минутным контролем на всю партию.

ВАО — фигура «сказочных шахмат». Перемещается ходом слона. Бьет через занятое поле. Расстояние до него и цвет стоящей на нем фигуры могут быть любыми.

ВАРИАНТ — 1. Логически связанные между собой ходы. 2. Название некоторых дебютных систем — вариант дракона в сицилианской защите, меранский вариант в ферзевом гамбите и др. 3. В шахм. комп. — игра белых на защиты, парирующие угрозы, а при цугцванге — на все ходы черных. Различают варианты главные (идейные, тематические) и дополнительные (побочные).

ВАРИАЦИЯ (шахм. комп.) — повторение в ином оформлении основной идеи задачи или этюда.

ВЕНГЕРСКАЯ ПАРТИЯ — начало 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Sc4 Ce7.

ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ — начало 1. e4 e5 2. Kc3.

ВЕНСКИЙ СТИЛЬ (шахм. комп.) — стиль задачного жанра, созданный в конце XIX в. на базе старонемецкой школы. Характерная особенность — сочетание в трехходовках (старонемецкой школой не разрабатывались) главного варианта с содержательной дополнительной игрой, завершающейся правильными матами.

ВЕРБЛЮД — фигура «сказочных шахмат». Ходит через поле по вертикали и горизонтали.

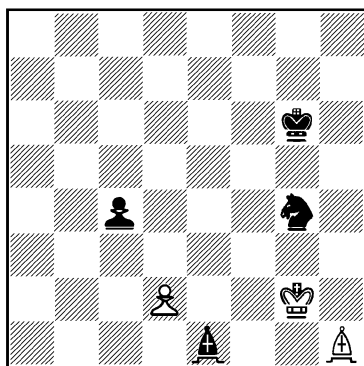
ВЕРТИКАЛЬ — ряд из восьми чередующихся по цвету полей, идущий от одного партнера к другому.

ВЕРТУШКА (шахм. комп.) — тема этюдов: «бешеная» ладья преследует черного короля по ходу часовой стрелки либо в обратном направлении.

ВЕЧНАЯ СВЯЗКА (шахм. комп.) — тема этюдов: сторона, имеющая преимущество, не может использовать его, так как находится под неустрашимой связкой.

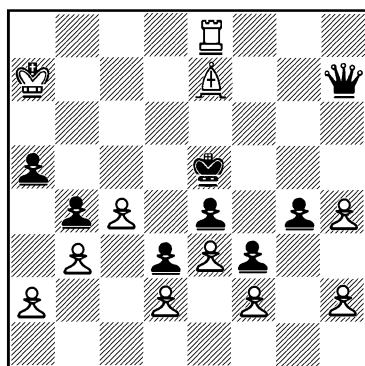
ВЕЧНАЯ УГРОЗА (шахм. комп.) — тема этюдов: сторона, имеющая преимущество, не может использовать его, поскольку во всех попытках сталкивается с эффективными контругрозами противника. На диагр. 10 этюд А. Гурвича. Ничья. 1. Kpf3! Kpf5 2. Kpe2 Ch4! 3. Cd5 Ke5 4. Kpe3 Cd8! 5. Kpd4 Cb6+ 6. Kpc3 Ca5+ 7. Kpd4 c3! 8. Ce4+ (dc Cb4X) Kpe6 9. Cd5+ Kpf5 10. Ce4+ с ничьей.

ВЕЧНОЕ НАПАДЕНИЕ (преследование) — разновидность позиционной ничьи, тема этюдной композиции. Состоит в том, что защищающаяся сторона, непрерывно атакуя одну или не-



10

сколько фигур противника, лишает его возможности использовать материальный перевес, реализовать решающую угрозу, вынуждая примириться с повторением ходов. Частные случаи — вечный шах, «бешеная» фигура. Пример на диагр. 11 (М. Кляц-



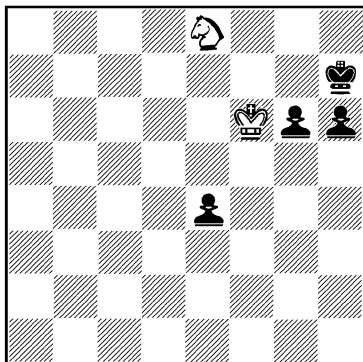
11

кин, 1925). После 1. Крb7! Фf7 2. Лс8! Ф:е7+ 3. Лс7 ферзь черных подвергается преследованию ладьи, а если 3... Ф:h4, то борьба завершается вечным шахом.

ВЕЧНЫЙ ШАХ — повторяющиеся шахи, которых нельзя избежать. На диагр. 12 этюд А. Селезнева (1930). Ничья. 1. Крf7! Крh8 (1... e3 2. Кf6+ Крh8 3. Кd5, переходя к основному варианту) 2. Кf6 e3 3. Кd5 e2 4. Кf4 e1Ф 5. К:g6+ Крh7 6. Кf8+.

ВЗАИМНОЕ НАПАДЕНИЕ — угроза взятия одной стороны в ответ на нападение другой. В шахм. комп. — тема этюдов на позиционную ничью: белая и черная фигуры непрерывно преследуют друг друга.

ВЗАИМНОЕ ПЕРЕКРЫТИЕ (шахм. комп.) — взаимное перекрытие двух фигур разного цвета на точке пересечения линий их действия.



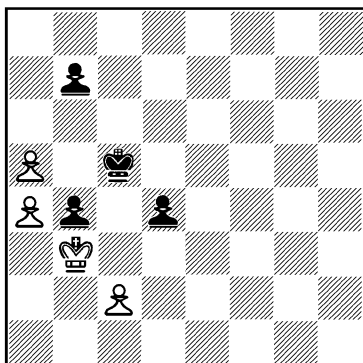
12

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ — координированность в положении и перемещениях фигур (пешек). Важнейшее требование стратегии, тактики и техники. «Вы должны согласовывать действия своих фигур, — подчеркивал Х. Р. Капабланка, — это главный принцип, проходящий через всю партию».

ВЗЯТИЕ — ход на поле, занятое неприятельской фигурой (пешкой). Сопровождается снятием ее с доски. Особый случай — взятие на проходе (см. ниже).

ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ — ход пешки на атакуемое ею поле, которое «перешагнула» находившаяся в начальном положении пешка противника. Такие поля называют битыми. Взятие на проходе возможно только ответным ходом. При этом пешка перемещается, как если бы неприятельская продвинулась на одно поле. Например (диагр. 13), в ответ на b7—b5 допустимо a5:b6, а при c2—c4 у черных выбор между b4:c3 и d4:c3. Взятие на проходе не обязательно.

ВИДЫ ШАХМАТНОЙ КОМПОЗИЦИИ — а) ортодоксальная; б) неортодоксальная; в) «сказочная» («сказочные шахматы»); г) особые виды.



13

ВИЛКА — одновременное нападение фигуры на два и более равноудаленных неприятельских объекта. Частный случай двойного (тройного) удара. Выделяют вилки коневую и пешечную.

«ВИСЯЧИЕ» ФИГУРЫ — незащищенные, обычно стоящие особняком фигуры, которые могут оказаться объектами тактических ударов.

ВКЛЮЧЕНИЕ — активизация фигуры. Достигается ее перемещением либо освобождением линий (полей), по которым ей «предписывается» действовать. В шахм. комп. — ослабляющая идея в плане белых, защитительная — в ответах черных. Отвод фигуры с тем, чтобы вступили в игру (т. е. включились) стоящие за ней ферзь, ладья или слон. Особенно часто прием используется в двухходовках.

ВОВЛЕЧЕНИЕ — тема, широко представленная в задачах XIX в.: вынуждение черного короля (путем жертв) к перемещениям в матовую сеть.

«ВО ВТОРОЙ РУКЕ» — см. «Перемена цвета»

ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЗИЦИЙ — см. Легальность.

ВОЗОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ — доигрывание отложенной партии.

ВОЛЖСКИЙ ГАМБИТ — начало 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 b5.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗАДАЧИ (шахм. комп.) — выявление начальной позиции задачи по ее решению.

«В ПЕРВОЙ РУКЕ» — см. «Перемена цвета».

ВСАДНИК — фигура «сказочных шахмат». Перемещается несколькими ходами коня в одном направлении. Например: a1—b3—c5—d7. Если на пути стоит фигура того же цвета, то ход невозможен. Чужая может быть побита. В этом случае всадник заканчивает движение на поле взятия.

ВСКРЫВАЕМАЯ ФИГУРА — дальнобойная фигура в батарее, открываемая для нападения.

ВСКРЫВАЮЩАЯ ФИГУРА — фигура в батарее, освобождающая при отходе линию действия прикрытой дальнобойной.

ВСКРЫТОЕ НАПАДЕНИЕ — нападение вскрываемой фигуры.

ВСКРЫТЫЙ (открытый) ШАХ — нападение вскрываемой фигуры батареи на короля.

ВСТУПИТЕЛЬНАЯ ИГРА (шахм. комп.) — ходы, предшествующие реализации авторской идеи. Маскируют замысел. Вступительная игра должна быть органически связанной с темой. В противном случае считается недостатком, нарушением требования экономичности.

ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ ХОД (шахм. комп.) — первый ход авторского решения.

ВТОРЖЕНИЕ — маневр (прорыв) фигуры в глубину обороны противника.

ВЫБОР БАТАРЕИ (шахм. комп.) — способ решения: из двух или более батарей, имеющих в позиции, определяется, какая из них создает действительную игру.

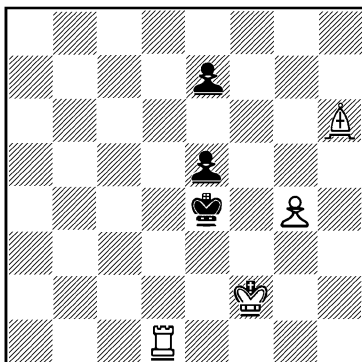
ВЫБОР УГРОЗ (шахм. комп.) — выяснение, какая из нескольких возможных угроз является единственной, которая ведет к цели.

ВЫЖИДАТЕЛЬНЫЙ ХОД — 1. Тихий, логически не связанный с осуществляемым замыслом ход. Иногда делается с целью выяснения намерений противника. Может быть уловкой, маскирующей отсутствие четкого плана. Ошибочен, если ока-

зывается неоправданной потерей времени, влечет за собой ухудшение позиции. 2. Прием передачи хода, вынуждения цугцванга.

ВЫИГРЫШ — 1. Победа в партии. 2. Задание в этюде: заставить короля либо создать позицию с явно реализуемым перевесом.

ВЫКЛЮЧЕНИЕ — тактическая идея, состоящая в оттеснении, ограничении (полном или частичном) подвижности неприятельской фигуры, лишении ее полезных ходов. В шахм. комп. — перекрытие черными линии действия дальнбойной белой фигуры, атакующей поле матовой зоны. Прием может осуществляться и белыми. Например, в индийской теме. В трехходовке Г. Ловдея (1845, диагр. 14) после 1. Сс1 е6 решает перекрывающий ход 2. Лd2 (2... Крf4 3. Лd4×).



14

ВЫНУЖДЕНИЕ ХОДА — тактическая идея, основанная на так называемых средствах вынуждения — шахе, цугцванге, взятии, опасной угрозе: одна из сторон, лишая или резко ограничивая противника в выборе ответов, обязывает его сделать ход-уступку.

ВЫНУЖДЕННЫЙ ХОД — приемлемый или проигрывающий, но единственно возможный ход.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ (шахм. комп.) — выявление авторского решения задачи или этюда. Должно быть точным и полным. Для двухходовки достаточно, как правило, найти первый ход. Выполнить задание трехходовки — значит указать вступительный ход, вариант-угрозу и защиты от нее, а если задача не цугцванг, то все ходы черных. Решение четырехходовки можно оборвать за ход до мата. В многоходовках и этюдах указываются варианты, выражающие тему произведения.

ВЫСТУПКА — первый ход белых в партии.

ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТЬ ЗАМЫСЛА — требование к произведениям шахматной композиции. Наряду с экономичностью формы и красотой решения является критерием художественной ценности задач и этюдов. Предполагает четкое выделение тематических вариантов, оттенение основных идей ложными следствиями, комбинационные жертвы и др.

ГАМБИТ — начало партии, в котором одна из сторон прибегает к позиционной жертве материала, обычно пешки. Применяется с целью скорейшего развития фигур, получения атаки, перевеса в центре и т. д. Например: 1. е4 е5 2. f4 — королевский гамбит; 1. d4 f5 2. е4 — гамбит Стаунтона. Встречная жертва в гамбите приводит к контргамбиту: 1. е4 е5 2. f4 d5 — контргамбит Фалькбеера; 1. d4 d5 2. с4 е5 — контргамбит Альбина. В современной турнирной практике гамбиты, кроме ферзевого, встречаются редко, так как против них найдены эффективные способы противодействия.

ГАМБИТ БЛЭКМАРА—ДИМЕРА — начало 1. d4 d5 2. е4.

ГАМБИТ БЛЮМЕНФЕЛЬДА — начало 1. d4 Kf6 2. с4 е6 3. Kf3 с5 4. d5 b5.

ГАМБИТ ВАГНЕРА — начало 1. f4 f5 2. е4.

ГАМБИТ ГОМПС—АЛЬГАЙТЕРА — начало 1. е4 е5 2. Kс3 Kс6 3. f4 еf 4. Kf3 g5 5. h4.

ГАМБИТ СТЕЙНИЦА — начало 1. е4 е5 2. Kс3 Kс6 3. f4 еf 4. d4.

ГАМБИТ ФРОМА — начало 1. f4 е5.

ГАМБИТ ЭВАНСА — начало 1. е4 е5 2. Kf3 Kс6 3. Cс4 Cс5 4. b4.

ГАМБИТ ЭНГЛУНГА — начало 1. d4 е5.

ГАНДИКАП — игра с предварительным уравниванием шансов разных по классу партнеров предоставлением слабой стороне форы (компенсирующих выгод) — пешки, фигуры, преимущества во времени и др.

ГАРДЕ (устаревшее) — нападение на ферзя. Как и шах, не обоявляется.

ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ ИДЕЯ (шахм. комп.) — замысел, связанный главным образом не с содержанием вариантов, а с их конструктивным выполнением — построением эхо-матов, маятниковым перемещением фигур и др.

ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ ДВИЖЕНИЕ (шахм. комп.) — перемещения фигур в вариантах решения, образующие какой-либо условный геометрический рисунок — треугольника, лесенки, хода маятника и т. д.

ГЕОМЕТРИЯ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ — расстояние между двумя полями, измеряемое числом ходов той или иной фигуры. На особенностях г. ш. д. основываются расчеты в практических партиях (например, правило квадрата и др.).

ГЕТЕРОДОКСАЛЬНАЯ ЗАДАЧА (шахм. комп.) — общее название произведений неортодоксальной композиции — задач на кооперативные и обратные маты.

ГЕТТИНГЕНСКАЯ РУКОПИСЬ — безымянный трактат, хранящийся в Геттингенской библиотеке. Написан около 1490 г. Содержит описание 12 дебютов и 30 задач. Отражает переход от шатранджа к современным шахматам.

ГИППОПОТАМ — фигура «сказочных шахмат». Перемещается ходом коня, но только со взятием.

ГЛАВНАЯ ДИАГОНАЛЬ — то же, что и большая.

ГЛАВНЫЙ ВАРИАНТ — 1. Название некоторых дебютных систем. 2. Основной вариант (с ответвлениями или без них), служащий обоснованием принимаемого решения. 3. В шахм. комп. — тематический вариант в задаче или этюде, выражающий авторский замысел.

«ГРОССМЕЙСТЕРСКАЯ НИЧЬЯ» — порождение деляче-

ских тенденций в шахматах. Соглашение на ничью по сговору, без какой-либо борьбы, после ряда формально сделанных ходов. Термин употребляется и в прямом значении: по-настоящему гротесмийстерская ничья, образец высокого класса игры, бескомпромиссности.

ГУТГАРТОВСКОЕ ПЕРЕКРЫТИЕ (шахм. комп.) — развязывание черной фигуры прикрытием ее другой того же цвета.

ДАЛЬНОБОЙНАЯ ФИГУРА — общее название ферзя, ладьи и слона. Они же — линейные фигуры.

ДВОЙНАЯ СВЯЗКА — связывание одной фигурой двух неприятельских, одну напрямую, а другую (сильную) косвенно.

ДВОЙНАЯ УГРОЗА — тактическая идея, состоящая в одновременном создании двух опасностей: мата и взятия фигуры, пешечного прорыва и цугцванга и т. п. В шахм. комп. считается недостатком, так как ведет к резкому ослаблению позиции черных, что противоречит требованию красоты решения. Может быть темой, если защите придается стратегический характер.

ДВОЙНОЕ НАПАДЕНИЕ — одновременная атака фигурой двух неприятельских объектов с угрозой взятия.

ДВОЙНОЕ ОСЛАБЛЕНИЕ (шахм. комп.) — тема в трехходовой задаче: в защите черные первым ходом вызывают два ослабления, которые последовательно используют белые.

ДВОЙНОЕ ФИАНКЕТТО — развитие слонов по двум большим диагоналям.

ДВОЙНОЙ ПАТ — тема в этюде: в защите дважды строится патовое положение.

ДВОЙНОЙ УДАР — двунаправленный ход разрушающего действия. Может быть с жертвой.

ДВОЙНОЙ ШАХ — ход с одновременным нападением на короля двух фигур.

ДВОЙСТВЕННОСТЬ ХОДА — термин, используемый в шахм. комп. Означает свойство хода вызывать одновременно усиливающие и ослабляющие моменты. Так, защита черных от угрозы (частичное усиление) становится и позиционной уступкой (ослаблением), позволяющей белым достичь цели.

ДВУХХОДОВАЯ ЗАДАЧА — жанр задачной композиции. Решение состоит из вступительного хода белых, ответного черных и заключительного, матующего. Широкое распространение получила с середины XIX в.

ДЕБЮТ (начало) — вступительная стадия партии. Характеризуется развитием фигур, определением пешечной структуры, положением королей, созданием условий для последующих действий. Предшествует миттельшпилю. Исторически сложилось деление дебютов на открытые, полуоткрытые и закрытые. Открытые — это начало 1. е4 с ответным ходом черных 1... е5. Полуоткрытые — при любом другом ответе черных. Все другие дебюты, в которых белые не играют 1. е4, относятся к закрытым. Такое деление во многом условно.

ДЕБЮТ АЛАПИНА — начало 1. е4 е5 2. Кс2.

ДЕБЮТ АНДЕРСЕНА — начало 1. а3.

ДЕБЮТ БЕРДА — начало 1. f4.

ДЕБЮТ ВАН КРУЙСА — начало 1. е3.

ДЕБЮТ КОНСТАНТИНОПОЛЬСКОГО — начало 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. g3.

ДЕБЮТ НИМЦОВИЧА — начало 1. Kf3 d5 2. b3 Kf6 3. Cb2.
ДЕБЮТ ПОНЦИАНИ — начало 1. e4 e5. 2. Kf3 Kc6. 3. c3.
ДЕБЮТ РЕТИ — начало 1. Kf3 d5 2. c4.
«ДЕБЮТ СВЕРХБУДУЩЕГО» (название предложено С. Тартаковым, 1924) — начало 1. g3.

ДЕБЮТ СЛОНА — начало 1. e4 e5 2. Cc4.
ДЕБЮТ СОКОЛЬСКОГО — начало 1. b4.
ДЕБЮТ ТРЕХ КОНЕЙ — начало 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 (если черные играют 3... Kf6 — дебют четырех коней).

ДЕБЮТ ФЕРЗЕВЫХ ПЕШЕК — общее название группы дебютных систем, в которых белые отказываются от продолжения c2—c4. Например: 1. d4 d5 2. Kf3 Kf6 3. e3 c5 4. Kbd2 e6 5. c3 Kc6 6. Cd3 Cd6 7. 0—0 0—0; 5. b3 Kc6 6. Cb2 Cd6 7. Cd3 0—0; 1. d4 d5 2. e3 Kf6 3. Cd3 c5 4. c3 Kc6 5. f4 Cg4 6. Kf3 e6 7. 0—0 Cd6; 1. d4 d5 2. Kf3 Kf6 3. Cf4 e6 и т. п.

ДЕВА — см. Амазонка.

ДЕВИЗ (шахм. комп.) — изречение или слово, которое автор ставит на своих произведениях, посылаемых на конкурс закрытого типа либо для публикации без решения.

«ДЕЛО ТЕХНИКИ» — выражение, обычно употребляемое, когда хотят сказать: реализация перевеса (достижение ничьей) не требует особых ухищрений — нужна лишь четкость в использовании средств.

ДЕМАРКАЦИОННАЯ ЛИНИЯ — условная линия, проходящая между четвертой и пятой горизонталями. Делит доску на два равных прямоугольника: a1—a4—h4—h1 и a5—a8—h8—h5. Первый принято считать территорией белых, второй — черных.

ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ ДОСКА — шахматная доска увеличенного размера, используемая для показа партии на соревнованиях, в учебной работе.

«ДЕРЕВО РАСЧЕТА» — варианты и их ответвления, которые требуется рассмотреть при анализе позиции, принятии решения.

ДЕТСКИЙ МАТ — 1. e4 e5 2. Cc4 Cc5 3. Ff3 Kc6 4. F:f7X.

ДЕЙСТВИТЕЛЬНАЯ ИГРА (шахм. комп.) — совокупность вариантов в решении задачи, заканчивающихся матом черному королю.

ДИАГОНАЛЬ — линия на шахматной доске, образуемая смежными полями одного цвета. Соответственно называется белой либо черной.

ДИАГОНАЛЬНАЯ БАТАРЕЯ (шахм. комп.) — батарея, действующая по диагонали.

ДИАГРАММА — печатное изображение шахматной доски, фигур на ней.

ДИНОЗАВР — фигура «сказочных шахмат». Перемещается на одно поле по диагонали и только со взятием.

ДИПЛОМАТ — фигура «сказочных шахмат». Не перемещается, но и не может быть взята противником. Последнее относится также к фигурам того же цвета, стоящим на соседних с дипломатом полях.

ДОБАВОЧНАЯ ЗАЩИТА — 1. То же, что избыточная защита. 2. В шахм. комп. — разновидность темы «Комбинация в попытках». Ослабления после ходов черных создают предпосылки нескольких матовых продолжений. Но к цели ведет лишь одно. Остальные отражаются ввиду наличия дополнительных за-

щительных возможностей. В добавочной защите отсутствуют моменты, опровергающие попытки в тематических вариантах.

ДОИГРЫВАНИЕ ПАРТИИ — завершение шахматной партии, оставшейся незаконченной в основное время. Проводится в дни (часы), установленные регламентом либо решением главного судьи.

ДОМИНАЦИЯ — контроль над полями и линиями (пространством доски), лишаящий противную сторону полезных ходов. Тема шахм. комп.: фигура, имеющая пути перемещения, находится или оказывается в сети угроз, попадает под прямой или косвенный удар и теряется. Различают доминацию с последовательными нападениями и цугцвангом.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВАРИАНТ (шахм. комп.) — вариант в задаче, не связанный с авторским замыслом.

ДЛИННАЯ РОКИРОВКА — рокировка в сторону ферзевого фланга.

ДЛИННЫЙ МАТ — мат с дальних полей. Выполняется линейными фигурами.

ДУАЛЬ (шахм. комп.) — двойственность возможностей в решении задачи или этюда. Недопустима в идейных (тематических) вариантах. Проявляется в отступлении от порядка ходов, раскрывающих авторский замысел. Бывает сильной, лишаящей произведение права на существование, и слабой, которая может влиять на ценность композиции.

ЕДИНСТВЕННОСТЬ РЕШЕНИЯ — формальное требование к произведениям шахматной композиции: задание должно выполняться только одним, задуманным автором способом, без побочных решений и дуалей в тематических вариантах. В этюдах условие единственности не распространяется на игру после реализации **главной идеи**.

ЕДИНСТВЕННЫЙ ХОД — ход, обязательный из-за отсутствия либо явной неприемлемости других. Часто является вынужденным. См. **Вынуждение хода**. Единственным называют также ход, который в отличие от других ведет к цели. Например, говорят: «единственный выигрывающий ход», «единственная защита» и т. п. В шахм. комп. — требование к первому ходу авторского решения задачи или этюда. См. **Единственность решения**.

ЕДИНСТВО ФОРМЫ И СОДЕРЖАНИЯ — художественное требование к произведениям шахматной композиции. Полнота подчиненности использованного материала (средств выражения) авторскому замыслу. «Произведения шахматной композиции представляют собой сложный комплекс целого ряда элементов, и рассматривать и оценивать его как художественное произведение можно только в целом, в живом конкретном единстве всех его частей» (Е. Умнов). Четких объективных критериев для оценки единства формы и содержания нет.

ЕСТЕСТВЕННОСТЬ НАЧАЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ (шахм. комп.) — принцип, в соответствии с которым форма задач и этюдов должна быть как можно больше приближена к положению из шахматной партии.

ЖАНР — раздел шахматной композиции. Определяется заданием. Выигрыш или ничья в этюдах ортодоксального типа. Мат в два, три, четыре и более хода в задачах. Жанры неортодоксальной композиции — задачи на обратный и кооперативный маты. В «сказочных шахматах» и произведениях особых видов задания могут быть различными.

ЖЕРЕБЬЕВКА — способ определения стартовых номеров участников соревнования. В турнирах, проводимых по круговой системе, применяется единожды. Затем используется таблица очередности игр. Швейцарская система предполагает жеребьевку перед каждым туром — между участниками, имеющими одинаковое или близкое к этому количество очков. Положением о соревновании могут быть предусмотрены особые случаи применения жребия. Например, при необходимости проведения дополнительных встреч. В матчах жеребьевкой устанавливается цвет фигур противников в первой партии (в дальнейшем он чередуется).

ЖЕРТВА — намеренная отдача противнику материала с целью получения определенных выгод. Является средством вынуждения. Бывает комбинационной (элемент форсированной тактической операции) и позиционной (выгодно меняющая условия борьбы), строго обоснованной, рассчитанной и интуитивной. См. Интуитивная жертва.

«ЖИВЫЕ ШАХМАТЫ» — партия, разыгрываемая в форме театрализованного представления.

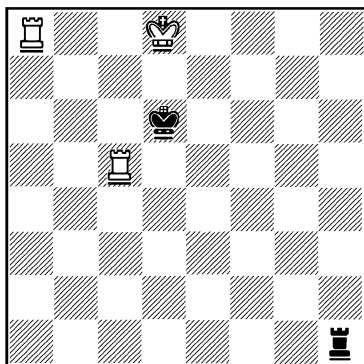
ЖИРАФ — фигура в «сказочных шахматах». Перемещается удлиненным на три поля ходом коня. Например: a1—b5, a1—e2, e2—d6 и т. п.

ЖЮРИ — комиссия, оценивающая представленные на соревнование по шахматной композиции произведения.

ЗАДАЧА — произведение шахматной композиции, где белые, начиная, мают черного короля в заданное число ходов. По жанру может быть двух-, трех-, четырех- и многоходовой.

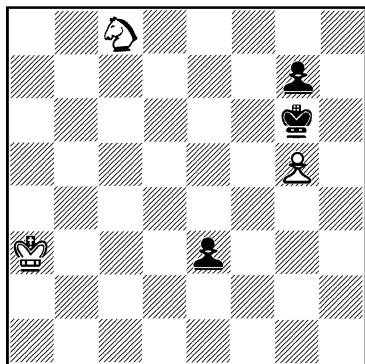
ЗАДАЧА-ШУТКА — см. Шуточная задача.

ЗАВЛЕЧЕНИЕ — тактический прием, вызывающий ход неприятельской фигуры, после которого она либо другой объект



становятся уязвимыми. Этим способом заманивается в западню ферзь, создается мотив двойного удара и т. д. Необходимый эффект, как правило, достигается вынуждающей псевдожертвой. На диагр. 15 черные создали двойную угрозу — Лh8× и Кр :с5. Но после 1. Лh5 Л : h5 2. Ла6+ и 3. Ла5+ ладья, завлеченная на h5, гибнет.

ЗАПИРАНИЕ — лишение неприятельской фигуры подвижности. На диагр. 16 этюд П. Ильина (1947). Ничья. 1. Ке7+



16

Крh7. На 1... Крh5 следует 2. Кf5 e2 3. Кg3+, а на 1... Крf7— 2. Кс6! e2 3. Ке5+. Вариант 1... Кр : g5 будет рассмотрен ниже. 2. g6+ Крh8 3. Крb4! e2 4. Крс5 e1Ф 5. Крд6, и ферзь бессилен освободить «замурованного» короля. В случае 1... Кр : g5 белые добивались ничьей следующим способом: 2. Кс6! Крf4 (2... e2 3. Кd4 e1Ф 4. Кf3+) 3. Кb4 Кре4 4. Крb2 e2 5. Кс2 Крf3 6. Крс3 g5 7. Крд2 g4 8. Ке1+ Крf2 9. Кс2 g3 10. Ке1 Крf1 11. Кс2 g2 12. Ке3+ Крf2 13. К : g2; 3... Крf3 4. Крb2 e2 5. Кс2 Крf2 6. Крс3 e1Ф 7. К : e1 Кр : e1 8. Крд4; 3... g5 4. Крb2 g4 5. Крc1 g3 6. Кd3+ Крf3 7. Крд1 e2+ 8. Крд2 g2 9. Ке1+ — ничья.

ЗАПИРАЮЩИЙ ХОД (шахм. комп.) — перекрытие на точке пересечения линий действия одной или нескольких фигур. Отсюда — фигуры запирающие и запираемые.

ЗАСАДА — позиция ферзя, ладьи или слона за своей или чужой фигурой, при отходе которой попадает под их воздействие определенное поле, линия.

ЗАСЛОН (шахм. комп.) — прикрытие короля или матовой зоны от действия неприятельских фигур, а также прием освобождения от связки.

ЗАЩИТА — 1. Противодействие нападению, атакующим действиям противника. 2. Название ряда дебютов. 3. В шахм. комп. — ответы черных, отражающие угрозы белых.

ЗВЕЗДОЧКА (шахм. комп.) — игра короля, ферзя или слона на равноудаленные расстояния по диагонали.

ЗЕВОК — грубая ошибка, просмотр, ведущие к немедленному проигрышу, материальным потерям, существенному ухудшению позиции либо утрате преимущества.

ИГРА ВСЛЕПУЮ — ведение партии не глядя на доску. «Играющий вслепую не пытается воспроизвести перед своими глазами всю доску... он припоминает только какой-нибудь характерный ход, конфигурацию части доски... зрительная память призывается только тогда, когда в особо критический момент нужно проверить положение, выяснить возможное заблуждение и т. п.» (А. Алексин). Обычно игра вслепую — своеобразная форма при встрече сильного шахматиста с партнерами, значительно уступающими ему в мастерстве. Это может быть отдельная партия либо сеанс.

ИГРА ПО ПЕРЕПИСКЕ — вид заочных соревнований, проводимых с использованием почтовой связи. Одновременно играют все партии. Время на обдумывание ходов исчисляется днями.

ИГРА ПО ТЕЛЕГРАФУ — вид заочных шахматных соревнований с использованием для передачи ходов телеграфной связи.

ИГРА НА ФЛАНГЕ — стратегическая идея, реализуемая в форме активных фланговых действий — атаки на короля, пешечного или фигурного наступления, опасных отвлекающих угроз и др. Типовой способ борьбы в ряде дебютов при разносторонних рокировках.

ИГРАЮЩИЙ — партнер, за которым очередь хода.

ИДЕАЛЬНАЯ ФОРМА (шахм. комп.) — позиция, в которой наилучшим образом использованы средства выражения, в гармонии находятся содержание и конструкция произведения.

ИДЕАЛЬНЫЙ МАТ (шахм. комп.) — финальная позиция задачи (этюда), где в фиксации мата задействованы все оставшиеся на доске фигуры. Одно из художественных требований к экономичности формы произведений.

ИДЕЙНАЯ ЧИСТОТА (шахм. комп.) — художественное требование к произведениям шахматной композиции: ходы решения должны преследовать только одну цель.

ИДЕЯ ШАХМАТНАЯ — содержание, цель хода, тактической операции, плана игры. В шахм. комп. — авторский замысел, вызываемые перемещением фигуры (фигур) усиления и ослабления позиции. Идеей хода, варианта могут быть, например, выигрыш темпа, завлечение короля в матовую сеть, блокировка поля и др.

ИЗБЫТОЧНАЯ ЗАЩИТА — термин, означающий, что пункт защищен большее число раз, чем атакован. Указывает на неэкономичное использование сил. Избыточная защита применяется, как правило, по отношению к важным объектам. Термин введен в шахматную теорию А. Нимцовичем.

ИЗМЕНЕНИЕ МАТЕРИАЛА (шахм. комп.) — использование иного соотношения сил белых и черных фигур, участвующих в реализации какой-либо идеи.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ, ИЛИ СКАХОГРАФИЧЕСКАЯ, ЗАДАЧА (этюд) — произведение шахматной композиции, в которой расположением фигур изображается определенная буква, цифра, предмет и т. д.

ИЗОЛИРОВАННАЯ ПЕШКА — пешка, относительно положения которой на смежных вертикалях нет пешек того же цвета.

ИЛЛЮЗОРНАЯ ИГРА (шахм. комп.) — напрашивающиеся в начальной позиции, но не ведущие к цели варианты. Затрудняет поиск решения, особенно при впечатляющем ложном следе. Считается художественным достоинством произведения.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ КОЭФФИЦИЕНТ (рейтинг) — числовая оценка класса игры шахматиста. Меняется в зависимости от результатов выступлений. Повышается при успехах, снижается при неудачах.

ИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА — начало 1. d4 Kf6. Ранее под этим названием объединялись все системы, в которых черные отказывались от немедленного продвижения 1... d5. Со временем некоторые из них выделились в самостоятельные дебюты (защита Грюнфельда, гамбит Блюменфельда и др.). Ныне название индийской защиты сохранили системы: 1. d4 g6 2. c4 Cg7 3. Kc3 d6 и 2. c4 d6 3. Kf3 (3. Kc3 e5?!) Kbd7 (3... Cg4?!) 4. Kc3 e5 5. e4 (5. Cg4; 5. g3) Ce7.

ИНДИЙСКАЯ ТЕМА (шахм. комп.) — типовая комбинация, включающая: а) критический ход дальнобойной фигуры; б) перекрытие на критическом поле линии ее действия фигурой того же цвета; в) вскрытый мат.

ИНИЦИАТИВА — активность в использовании каких-либо выгод — лучшего развития фигур, перевеса в силах на фланге, контроля над центром, уязвимости неприятельского короля, слабостей в пешечной структуре противника и др. Может быть кратковременной, длительной, стратегической и т. д. Является разновидностью преимущества.

ИНТУИТИВНАЯ ЖЕРТВА — намеренная отдача материала без точной оценки последствий из-за сложности расчетов, недостатка времени на обдумывание и т. п. Часто связана с риском. «Подсказывается» аналогичностью возникшей на доске позиции с примерами из практики (анализов), когда правильность подобной жертвы была доказана.

ИСКУССТВЕННАЯ РОКИРОВКА — перемещение в несколько ходов короля и соответствующей ладьи на поля, которые они заняли бы при рокировке, выполненной обычным способом.

ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ — начало 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5. Один из самых популярных и богатых взаимными возможностями дебютов. Впервые упоминается Л. Лусеной (1497).

ИСПРАВЛЕНИЕ ДЕФЕКТА (шахм. комп.) — устранение в задаче или этюде нарушений формальных или художественных требований.

ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ — начало 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5.

КАИССА — героиня опубликованной в 1763 г. поэмы У. Джонса. Дриада, красотой которой пленился Марс. Добиться ее взаимности он сумел благодаря шахматам. Каисса стала считаться музой и покровительницей мудрой игры.

КАНДИДАТ — пешка, которую намечено при пешечном прорыве сделать проходной.

КАНДИДАТ В МАСТЕРА — разряд, предшествующий званию мастера спорта по шахматам.

КАНЦЛЕР — фигура в «сказочных шахматах». Перемещается ходами ладьи и коня.

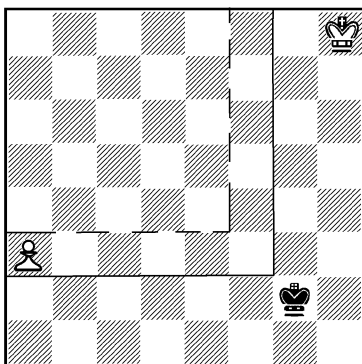
КАРУСЕЛЬ (шахм. комп.) — в задаче: движение ферзя по четырем углам доски; в этюде: круговое движение фигуры, создающее патовое положение.

КАТАЛОНСКОЕ НАЧАЛО — дебют 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3.

КАЧЕСТВО — специфический шахматный термин, означа-

ющий разницу абсолютной силы (ценности) ладьи и легкой фигуры.

КВАДРАТ — четырехугольник, образуемый линиями, равными расстоянию от проходной пешки до поля ее превращения. Если король находится в квадрате или вступает в него, то пешка настигается. При пешке, стоящей на второй (седьмой для черных) горизонтали, учитывается возможность «большого хода». В позиции на диагр. 17 после 1... Kpf3 — ничья.



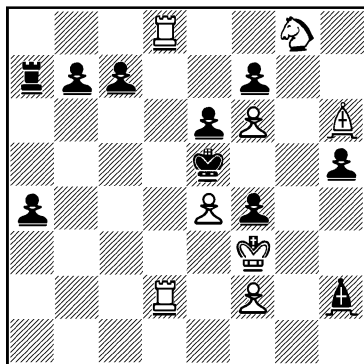
17

КВАЛИФИКАЦИОННАЯ СИСТЕМА — свод требований, выполнение которых служит основанием для присвоения спортивных разрядов и званий.

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ТУРНИР — турнир, проводимый с целью получения, повышения и подтверждения шахматистами спортивных разрядов.

КИПЕРГАНЬ — см. Обратный мат.

КЛАПАН (шахм. комп.) — механизм, образуемый двумя (простой) — тремя (двойной) черными фигурами, в котором сочетаются элементы перекрытия и открытия: при ходе, освобождающем одну линию действия, перекрываются другие. В трехходовке С. Левмана (1938, диагр. 18) после 1. Cg7 движе-

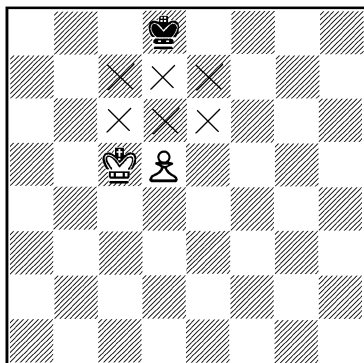


18

ние черных пешек b7 и c7 защищает от 2. Kh6 и 3. K:f7×. Но срабатывает клапан. Открывая для своей ладьи седьмую горизонталь, черные перекрывают другие линии. 1... b6 2. Ke7! и 3. Kc6×; 1... b5 2. Лс2! и 3. Лс5×; 1... c6 2. Cf8 и 3. Cd6×; 1... c5 2. Ле8! и 3. Лd5×.

КЛАССИФИКАЦИЯ ЗАДАЧ — группировка задач по количеству использованного материала. Выделяют: малютки, миниа-туры, мередиты, средние задачи и мастодонты.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОЛЯ (в пешечном эндшпиле и некоторых других окончаниях) — одно или несколько полей, занятие которых вынуждает противную сторону к решающим уступкам. В позиции на диагр. 19 выигрыш достигается ходами короля на



19

c6 или d6. В обоих случаях черные не могут избежать цугцванга, и превращение пешки неизбежно. При ходе слабейшей стороны после 1... Kpd7 ничья: ключевые поля взяты под контроль. Например: 2. d6 Kpd8 3. Kрс6 Kрс8 4. d7 Kpd8.

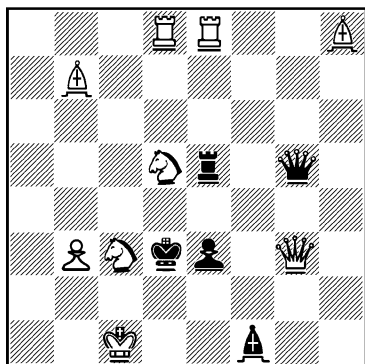
КОДЕКС (шахматный) — свод правил игры и проведения соревнований.

КОД УДЕМАНА — международная нотация, применяемая в соревнованиях, проводимых с использованием телеграфа или радио. Каждое поле доски обозначено сочетанием двух букв латинского алфавита — гласной и согласной (см. приложение 22). При передаче хода наименования фигур опускаются. Указываются лишь поле, с которого фигура перемещается, и то, на которое ставится. Рокировка обозначается как ход короля. При превращении пешки дополнительно отмечается поле, на котором в начальном положении находилась вновь появляющаяся на доске фигура.

КОЛЕСО (кольцо, круг) — тема в многоходовой задаче: фигура, перемещаясь, как бы очерчивает круг, замыкая его на поле, с которого начинался путь.

КОЛЛИЗИЯ (шахм. комп.) — сочетание в произведении противоположных планов, идей.

КОМБИНАЦИЯ В ПОПЫТКАХ — тема задачного жанра: после ответа черных белые располагают несколькими, казалось бы равноценными, продолжениями, но матующим оказывается лишь одно из них. Тактические приемы, опровергающие попыт-



20

ки белых, должны быть при этом одинаковыми. На диагр. 20 задача Ю. Голубева (1931). Мат в два хода. 1. Ke4 с угрозой 2. Kf4×. 1... Kpd4 2. Ke7× (2. Kf6×?), 1... Kp:e4 2. K:e3× (2. Ke7×?).

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА — метод ведения партии, состоящий в создании и использовании мотивов для полуфорсированных и форсированных действий. Характеризуется широким применением средств вынуждения, типовых приемов тактики — двойного нападения, отвлечения, перекрытия и др. Зачастую связана с угрозами неприятельскому королю, разрушением позиции рокировки, созданием матовой сети. Грозным оружием является комбинация, в большинстве случаев сопровождаемая жертвами.

КОМБИНАЦИОННЫЙ СТИЛЬ — четко выраженная склонность шахматиста к комбинационной игре.

КОМБИНАЦИЯ — совокупность координированных действий, посредством которых форсируется реализация тактических идей. Основные признаки: 1) цель достигается координированными действиями фигур; 2) содержание комбинации составляют тактические идеи; 3) все действия активной стороны являются вынуждающими; 4) события развиваются форсированно; 5) способ, механизм осуществления комбинации составляют приемы (элементы) тактики, ходы с эффективным включением фигур; 6) возможность проведения комбинации связана с наличием соответствующих позиционных предпосылок, т. е. мотивов. Обычно в комбинации присутствует жертва. Это послужило поводом для более узкой трактовки понятия. М. Ботвинник, например, считает: «Комбинация есть форсированный вариант с жертвой». Это лаконичное определение справедливо для множества случаев. Но оно встречает возражения. Гроссмейстеры А. Котов, Ю. Авербах и другие специалисты, ссылаясь на примеры творчества выдающихся шахматистов, показывают, что присутствие жертвы в комбинации не обязательно.

КОММЕНТИРОВАНИЕ ПАРТИИ — анализ партии, ориентированный на читателя или слушателя.

КОМПЕНСАЦИЯ — выгоды, возмещающие пожертвованный (проигранный) материал, недостатки позиции. Бывает полной (достаточной) либо частичной.

КОМПЕНСИРОВАННЫЙ ХОД (шахм. комп.) — ход, после которого король, лишаясь свободного поля, имевшегося в начальной позиции, получает другое. Отсутствие компенсации — недостаток произведения.

КОМПИЛЯЦИЯ (шахм. комп.) — переработка без какого-либо творческого вклада произведений других авторов.

КОМПОЗИЦИЯ — 1. Исторически сложившийся из практической игры вид творчества, выражающего шахматные идеи в художественной форме. Подразделяется на ортодоксальную, неортодоксальную, «сказочную» и особую. Жанры характеризуются заданием. 2. Произведение шахматной композиции.

КОНЕВАЯ ОППОЗИЦИЯ — см. О п п о з и ц и я.

КОНЕВОЕ КОЛЕСО — тема в двух- и трехходовой задаче: восьмикратная игра белого или черного коня в ходах решения либо ложных следах.

КОНЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ — эндшпильные позиции, в которых кроме королей присутствуют только кони и пешки.

КОНЕВЫЕ ПЕШКИ — пешки, расположенные на вертикалях «b» и «g». В начальной позиции партии — на b2, g2, b7, g7.

КОНКУРС — основной вид массовых соревнований по составлению и решению задач и этюдов. Может быть очным и заочным.

КОНСОЛИДАЦИЯ — организация взаимодействия сил.

КОНСТРУКТИВНАЯ ИДЕЯ (шахм. комп.) — та же тактическая идея, реализуемая в определенном механизме (рокировка, превращение, взятие на проходе и др.). Нашла выражение во множестве задач с переменной игры.

КОНСТРУКТИВНОЕ СХОДСТВО (шахм. комп.) — сходство в построении, схемах задач и этюдов.

КОНСУЛЬТАЦИОННАЯ ПАРТИЯ — партия, играющаяся с одной или обеих сторон двумя и более шахматистами. Одна из активных форм проведения занятий.

КОНТРАТАКА — решительное ответное наступление (встречное, фланговое и др.).

КОНТРГАМБИТ — встречная жертва черных в гамбите. Например: 1. e4 e5 2. f4 d5 (контргамбит Фалькбеера); 1. d4 d5 2. c4 e5 (контргамбит Альбина).

КОНТРИГРА — активные действия, предпринимаемые в ответ на наступательные или подготовительные операции противника.

КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ НА ОБДУМЫВАНИЕ — лимит времени, отпущенный шахматисту на определенное число ходов либо на всю партию. В соревнованиях с использованием почтовой связи (игра по переписке) исчисляется в днях.

КОНТРОЛЬНЫЕ ПОЛЯ — см. Фокальные поля.

КОНТРОЛЬНЫЙ ХОД — последний ход, который должен быть сделан до истечения лимита времени. Нарушение этого условия означает просрочку, т. е. проигрыш партии. В игре по переписке поражение засчитывается при второй просрочке.

КОНТРУДАР — ответный удар со взятием, вынуждающей жертвой, опасной угрозой. Нередко перерастает в контратаку.

КОНТРШАНСЫ — возможности противодействия, встречной игры.

КОНФИГУРАЦИЯ — расположение на доске фигур и пешек.

КООПЕРАТИВНЫЙ МАТ — условие группы задач неорто-

доксальной композиции: черные начинают и способствуют в матовании их короля не позднее указанного числа ходов.

КОРИДОР (шахм. комп.) — пространство, разделяющее связанную фигуру от той, которую она перекрывает, и связывающей.

КОРОЛЕВСКАЯ ПЕШКА — пешка, находящаяся на вертикали «е». Она же — центральная. В начальном положении занимает поля е2 (белая) и е7 (черная).

КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ — начало 1. е4 е5 2. f4.

КОРОЛЕВСКИЙ ФЛАНГ — прямоугольник доски f1—f8—h8—h1. Поля f3—f5 входят также в расширенный центр.

КОРОЛЕВСКОЕ ФИАНКЕТТО — начало 1. е4 g6 2. d4 Cg7. Относится к неправильным. Часто приводит к позициям классических дебютов.

КОРОТКАЯ РОКИРОВКА — рокировка в сторону королевского фланга.

КОРОТКАЯ УГРОЗА (шахм. комп.) — угроза мата в меньшее число ходов, чем требует задание.

КОРОТКИЙ МАТ (шахм. комп.) — мат в меньшее число ходов, чем указано в задании. Может иметь место в одном или нескольких вариантах.

КОРРЕКТНЫЙ — правильный, обоснованный. Например, корректный план, вариант, корректная комбинация и пр.

КОСАЯ ОППОЗИЦИЯ — см. Оппозиция.

КОСВЕННАЯ БАТАРЕЯ (шахм. комп.) — та же батарея, но нацеленная не на короля, а по линии, проходящей вблизи него.

КОСВЕННАЯ ЗАЩИТА — контругроза, предотвращающая какие-либо опасные действия противника. В шахм. комп. — профилактика, устраняющая угрозу мата, — отход фигуры, блокирующей поле возле короля, косвенное развязывание и т. д.

КОСВЕННАЯ УГРОЗА — угроза, отсутствующая в позиции, но заготовленная на случай какого-либо хода противника.

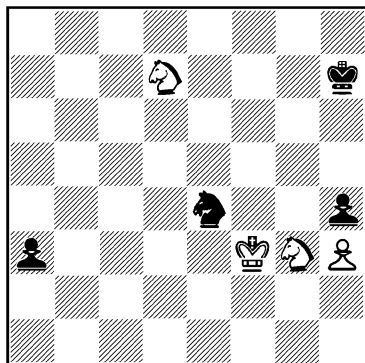
КОСВЕННЫЙ МАНЕВР — термин логической школы: ход белых, вынуждающий ухудшение положения черных фигур, вследствие чего складываются условия для выполнения задания.

КОСВЕННОЕ РАЗВЯЗЫВАНИЕ (шахм. комп.) — освобождение белой фигуры от связки вследствие того, что на линию попала фигура черных.

КРАСОТА РЕШЕНИЯ — одно из художественных требований к произведениям шахматной композиции. Выполнение задания должно достигаться скрытыми, труднонаходимыми ходами (маневрами) обеих сторон. В этюде красивым считается решение, достигаемое динамичной, жертвенной и тонкой игрой, сопровождаемой сильными ложными следами. Желательно добиваться единства вступительной игры и финала.

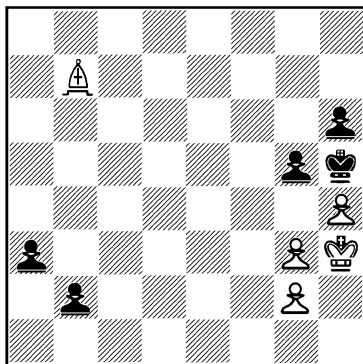
В задаче, особенно с малым числом фигур, ходы белых не должны вести к значительному усилению их позиции или грубо ослаблять положение черных.

КРЕПОСТЬ — неприступная позиция, создаваемая защищающейся стороной при наличии у другой материального перевеса. Является разновидностью позиционной ничьей, в шахм. комп. — тем этюдов. На диагр. 21 — этюд П. Печенкина (конкурс Всесоюзного комитета физкультуры и спорта, 1953—1954). Превращение черной пешки в ферзя неотвратимо. Но белые рас-



21

полагают интересными ресурсами защиты. 1. Kf8+ (1... К:е4? а2 2. Kdf6+ Kpg6 3. Kpg4 а1Ф 4. Кр:h4 Фg1! 5. Kd5 Фе1+ 6. Kg3 Фе5!) Kpg8 (Если 1... Kph6, то 2. Kf5+ с последующим 3. Kd4.) 2. К:е4 а2 3. Ке6! а1Ф 4. К4g5! Черный король блокирован, а белая пешка надежно защищена конем. Ничья. Если 4... Фе5, то 5. Kpg4 или 4... Фа4 5. Кре3 Фс4 6. Крf1 3. Избежать этого варианта черные могут, сыграв 3... Крf7. Но тогда белые строят крепость: 4. К6g5+ Kpg6 5. Kpg2! а1Ф (5... Крf5 6. Kd2 и т. д.) 6. Kf3! с последующим 7. Kfd2. Успешно защищаются белые в борьбе с превосходящими силами противника в позиции, что на диагр. 22 (В. Елесин, 1991). 1. Се4 (угрожая матом) g4+ 2. Крh2 а2 3. Cd5 b1Ф 4. Cf7+ Фg6 5. С:а2! Ф~ 6. Сb1! Крепость. Черные свою позицию усилить не могут.



22

КРЕСТ (шахм. комп.) — механизм игры короля, ферзя или ладьи на равноудаленные расстояния по горизонтали и вертикали.

КРИТИЧЕСКАЯ ФИГУРА (шахм. комп.) — дальнбойная фигура, переместившаяся через точку пересечения, т. е. следящая критический ход.

КРИТИЧЕСКИЙ ХОД (шахм. комп.) — перемещение дальнобойной фигуры через точку пересечения, на которой она затем перекрывается запирающей. Дальнобойная фигура в данном случае называется критической, а точка пересечения — критическим полем. Термин введен в употребление И. Котцем и К. Кокелькорном (1903). См. Новонемецкая (логическая) школа. Используется как белыми, так и черными.

КРИТИЧЕСКОЕ ПОЛЕ — 1. Поле, занятие которого одной стороной представляет опасность для другой. В пешечных окончаниях проникновение (прорыв) короля на такие поля является решающим, вынуждает противника к материальным либо позиционным уступкам. 2. В шахм. комп. — поле, на котором пересекаются линии действия критической и запирающей фигур. То же, что точка пересечения.

КРУГОВАЯ СИСТЕМА — порядок проведения соревнования, при котором все участники (команды) поочередно, в соответствии со специальной таблицей, встречаются друг с другом.

КУПАЖИРОВАНИЕ (шахм. комп.) — сочетание, синтез разных идей в одном произведении.

ЛАВИРОВАНИЕ — вид маневрирования. В шахматную теорию термин введен А. Нимцовичем: «Процесс лавирования, направленного против двух неприятельских слабостей, можно было бы охарактеризовать приблизительно так: две слабости, сами по себе вполне защитимые, попеременно берутся под обстрел, причем атакующий опирается главным образом на имеющееся у него территориальное превосходство — на лучшее состояние своих коммуникационных линий. Партия проигрывается потому, что для защищающегося в какой-нибудь момент оказывается невозможным поспеть за противником в быстроте перегруппировки сил... Можно лавировать и против одной слабости; в этом случае необходимо, чтобы разнообразие способов атаки (например, атака фронтальная, фланговая, обходная) возмещало отсутствующее разнообразие слабостей». В современной литературе строгого различия между лавированием и маневрированием не делается. Термины используются как синонимы.

ЛАДЕЙНАЯ ПЕШКА — пешка, находящаяся на крайней вертикали «а» или «h». В начальной позиции — пешки а2, h2 (белые), а7 и h7 (черные).

ЛЕГАЛЬНОСТЬ (шахм. комп.) — требование к начальной позиции задач и этюдов. Состоит в доказуемости того, что данное положение могло возникнуть после серии формально возможных ходов в шахматной партии. Не допускает использования дополнительных к основному комплекту фигур. В «сказочных шахматах» требование легальности, как правило, во внимание не принимается.

ЛЕГКАЯ ПАРТИЯ — любительская партия.

ЛЕГКИЕ ФИГУРЫ — общее название слонов и коней.

ЛЕГКОФИГУРНЫЙ ЭНДШПИЛЬ — окончание с пешками или без них, в котором стороны располагают только легкими фигурами.

ЛИМИТ ВРЕМЕНИ — установленное в соревновании ограничение участников во времени на обдумывание (на опреде-

ленное число ходов или на всю партию). См. Контроль времени на обдумывание.

ЛИНИЯ — общее название вертикалей, горизонталей и диагоналей шахматной доски.

ЛИНЕЙНАЯ ФИГУРА — фигура, перемещающаяся на неограниченное число полей по линиям доски: ферзь — по всем, ладья — по вертикалям, слон — по диагоналям цвета, на которых находится.

ЛИЧНО-КОМАНДНЫЙ ЗАЧЕТ — способ подведения итогов соревнований — командных и личных, проводимых по швейцарской системе. Состоит в том, что определяются не только места команд, но и призеры (распределение мест) в индивидуальном зачете. Может, например, предусматриваться, что по результатам, показанным на первой доске, выявляется чемпион (призеры) среди мужчин, на женской доске — чемпионка (призеры) и т. д. В личных соревнованиях, проводимых по швейцарской системе, командам начисляются очки, набранные ее участниками.

ЛИШНЯЯ ФИГУРА — конь или слон как материальное преимущество. В других случаях говорят конкретно о «лишнем ферзе», «лишней ладье», «лишних пешках».

ЛОГИЧЕСКАЯ КОМБИНАЦИЯ (шахм. комп.) — форсированный вариант, в котором реализуется тактическая идея. Характеризуется строгой последовательностью связанных общим замыслом маневров.

ЛОГИЧЕСКАЯ (НОВОНЕМЕЦКАЯ) ШКОЛА — направление в задачной композиции. Возникла в начале XX в. Основное внимание уделяла, главным образом в многоходовках, логическим комбинациям. Задачи содержат тематически ложные следы. Решение состоит в правильном выборе одного из нескольких маневров либо в подготовительном маневре, дезорганизуя защиту.

ЛОГИЧЕСКИЕ ИДЕИ (шахм. комп.) — тактические идеи, логически сочетающиеся с ложным следом. Реализация первоначальных угроз (часто очевидных) становится возможной лишь после дезорганизующей защиты предварительного маневра.

ЛОЖНАЯ ИГРА (шахм. комп.) — совокупность вариантов после ложного хода, завершающихся выполнением задания.

ЛОЖНЫЙ СЛЕД (шахм. комп.) — мнимое решение, опровергаемое единственным способом.

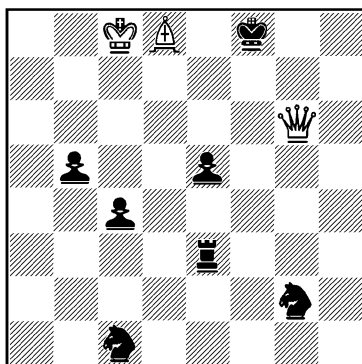
МАГАРАДЖА — см. Амазонка.

МАЛЫЙ ЦЕНТР — квадрат шахматной доски, образуемый полями d4, d5, e4, e5.

МАЛЮТКА (шахм. комп.) — задача с числом фигур не более пяти.

МАНЕВР — 1. Один или несколько последовательных ходов фигуры, меняющих направление (зону) ее действия: централизация короля в окончаниях, переброска в закрытых системах испанской партии коня на королевский флаг (Kb1—d2—f1—g3) и т. п. 2. Перемещение фигуры в некоторых приемах — вариантах позиционной игры — при выполнении «тре-

угольника», использовании полей соответствия и др. На диаг. 23 четырехходовка А. Гуляева и Р. Кофмана (1936—1937). Решает перевод слона на диагональ а3—f8. Сразу это сделать не удастся. 1. Сс7? Лd3; 1. Сb6? Кb3. Цель достигается маневром, дезорганизующим защиту черных: 1. Са5 Лb3 2. Сb6 Кd3 3. Сс7!



23

МАНЕВРЕННОСТЬ ФИГУРЫ — подвижность фигуры, позволяющая менять направление (зону) ее действия.

МАНЕВРИРОВАНИЕ — маневры одной или нескольких фигур с целью реализации каких-либо позиционных идей. См. также Л а в и р о в а н и е.

МАНСУБА — искусственная позиция, как бы взятая из партии, где сторона, уступающая противнику в численности сил или при их примерном равенстве, добивается успеха эффектной комбинацией, тонким маневром. Имела распространение на средневековом Востоке. Самые ранние из сохранившихся образцов относятся к IX в. Со временем мансубы стали подразделяться на две основные группы — задачи и этюды.

МАССОВЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ — турниры, матчи с большим количеством участников разной квалификации.

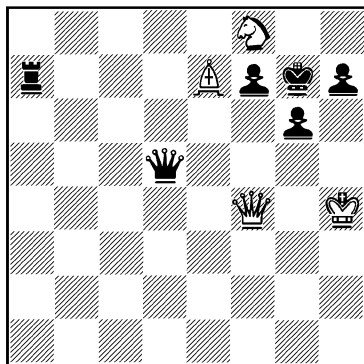
МАСТЕР СПОРТА — пожизненное звание, присваиваемое лучшим шахматистам, в том числе шахматным композиторам, выполнившим соответствующие квалификационные требования.

МАСТОДОНТ (шахм. комп.) — задача с числом фигур более двадцати четырех. Ироничная характеристика перегруженных материалом, неэкономичных по форме произведений.

МАТ — неотразимое нападение на короля. При мате он не может уклониться или быть прикрытым от удара, исключается и защита взятием атакующей фигуры. Слово арабского происхождения — («умер»).

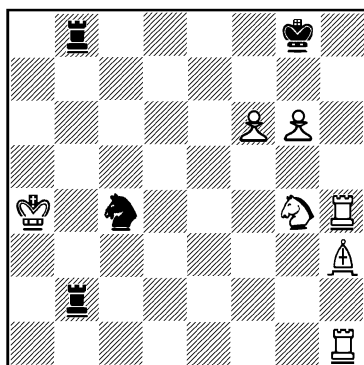
МАТ ДЕЛЬ РИО — матовая комбинация с жертвой двух фигур: первой — для освобождения поля, второй — для завлечения неприятельского короля под решающий удар. Например (диагр. 24) 1. Ке6+ Ф : еб 2. Фh6+ Кр : h6 3. Cf8X.

МАТ ДИЯРАМ — арабская задача IX в. Согласно легенде визирь, проиграв все состояние, сделал ставку на свою суп-



24

ругу — красавицу Диларам. «Пожертвуй две ладьи и спаси жену», — подсказала она, глянув на возникшую позицию (диагр. 25). 1. Лh8+ Кр:h8 2. Сf5+ (так ходил слон в шат-



25

рандже) Лh2 3. Л:h2 Кpg8 4. Лh8+ Кр:h8 5. g7+ Кpg8 6. Kh6X. В манускриптах мат Диларам называют также «девичей задачей».

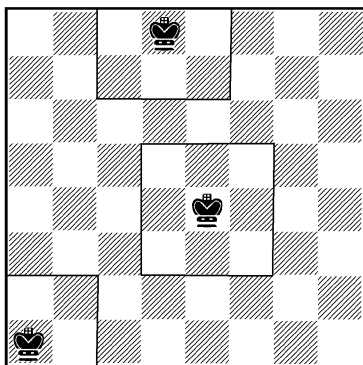
МАТЕРИАЛЬНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО — превосходство одной из сторон в силах — на пешку, качество, фигуру и т. д.

МАТЕРИАЛЬНОЕ РАВЕНСТВО — эквивалентность сил сторон. Может иметь место и при разном их сочетании.

МАТ НАВСКРЫШКУ — батарейный мат: отход перекрывающей фигуры с линии действия дальнобойной, матающей.

МАТОВАЯ (патовая) ЗОНА — комплекс полей, смежных с тем, которое занимает матуемый (патуемый) король. Если он в углу, то их четыре, если на краю доски — шесть, а в остальных случаях — девять (диагр. 26). Термин используется в задачной композиции.

МАТОВАЯ КОМБИНАЦИЯ — форсированный вариант, завершающийся матом.



26

МАТОВАЯ СЕТЬ — совокупность вариантов с решающими угрозами королю. Пространственно составляет зону действия участвующих в атаке фигур.

МАТОВАЯ УГРОЗА — опасность неотразимого нападения на короля. В шахм. комп. — угроза мата на следующем ходу.

МАТОВОЕ ПОЛЕ — поле, на котором король получает мат.

МАТОВЫЙ ФИНАЛ — заключительная позиция после матующего хода.

МАТЧ — 1. Соревнование двух шахматистов, встречающихся в нескольких партиях. 2. Встреча команд.

МАТЧ-ТУРНИР — индивидуальное или командное соревнование, в котором участники играют между собой по две и более партии.

МАЯТНИК (шахм. комп.) — симметричное перемещение фигуры (фигур) по отношению к определенной оси.

МЕЛЬНИЦА — форсированный вариант с последовательным чередованием прямых и вскрытых (батарейных) шахов. Типовая комбинация. В шахм. комп. — тема этюдов.

МЕРЕДИТ (шахм. комп.) — композиция с числом фигур не более двенадцати.

МЕТОД — подход к ведению партии. Различают методы позиционной и комбинационной игры. Строгому разграничению они, однако, не поддаются. «Шахматисты могут играть осторожно, рискованно, остро, смело, экспериментально, темпераментно, хитро, сухо, расчетливо, тонко, остроумно и т. д. и т. п., но играть позиционно или комбинационно они не могут, ибо оба эти элемента, пришедшие к нам из практики шахмат, объединены в единый творческий процесс» (П. Романовский).

МЕХАНИЗМ (шахм. комп.) — способ взаимодействия фигур в авторском решении. Конструктивную основу механизма составляет схема.

МИНИАТЮРА — короткая партия, обычно до 20 ходов. В шахм. комп. — задача или этюд с числом фигур не более семи.

МИНИМАЛЬНАЯ ЗАДАЧА (шахм. комп.) — произведение задачного жанра, где у белых кроме короля всего одна фигура, которой и объявляется мат одинокому черному королю.

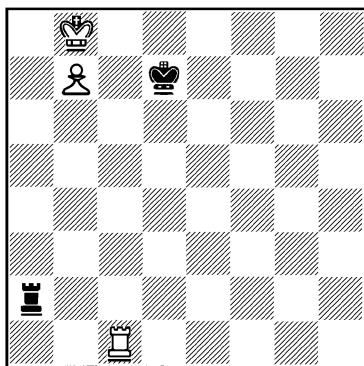
МИНИМАЛЬНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО — преимущество одной из сторон, при котором другая сохраняет почти равные шансы.

МИТТЕЛЬШПИЛЬ — середина игры, центральная стадия партии.

МНОГОХОДОВАЯ ЗАДАЧА (шахм. комп.) — жанр задачной композиции, объединяющий произведения, мат в которых объявляется в 5 или более ходов.

МОЛНИЕНОСНАЯ ИГРА (блиц) — игра с некоторыми изменениями и дополнениями общих правил и 5-минутным контролем на всю партию (пятиминутка).

МОСТ (мостик) — технический прием проведения пешки на поле превращения. Используется в ладейном окончании. Получил название по «рисунку» возникающей позиции — все фигуры сильнейшей стороны располагаются в ряд по вертикали. Пример построения моста (диагр. 27): 1. Лс4 Ла1 2. Лd4+



27

Кре7 3. Крс7 Лс1+ 4. Крб6 Лб1+ 5. Крс6 Лс1+ 6. Крб5 Лб1+ 7. Лб4, и появление у белых ферзя — вопрос решенный.

МОТИВ — позиционная предпосылка, благоприятствующая реализации какого-либо замысла.

НАПАДЕНИЕ — ход с шахом, угрозой взятия.

НАЧАЛО — общее название ряда дебютов.

НАЧАЛО НИМЦОВИЧА — дебют 1. е4 Кс6.

НЕВОЗМОЖНАЯ ПОЗИЦИЯ — положение фигур на доске, возникающее вследствие нарушений правил игры. Устранение ошибок допускается только в процессе партии. Если она завершена (последовало соглашение на ничью, возникло положение мата и т. д.), результат не изменяется. В шахм. комп. — а) позиция, легальность которой не может быть доказана; б) исходное положение задачи или этюда с фигурами неосновного комплекта (второй ферзь, третья ладья и т. п.).

НЕВОЗМОЖНЫЙ ХОД — ход, выполненный с нарушением правил игры. При обнаружении невозможного хода до окончания партии восстанавливается положение, в котором он был сделан. Затем игра продолжается с применением статьи Кодекса

«Прикосновение к фигуре». Если воссоздать позицию не удастся, партия аннулируется и подлежит переигрыванию. В случаях когда невозможный ход обнаруживается после окончания встречи, результат остается в силе.

Немецкая (старонемецкая) ШКОЛА — направление задачного жанра, возникшее в последней четверти XIX в. Основные принципы (по И. Котцу и К. Кокелькорну): «...В каждой задаче должен быть составляющий ее ствол идейный вариант, которому подчинены дополнительные варианты. Если идейный вариант имеет дуаль, рушится и обесценивается вся задача...». «Неправильно оценивать задачу как сумму всех вариантов...». «Слабое введение может быть оправдано, когда за ним идет хорошее заключение; слабый конец, даже при хорошем введении, производит плохое впечатление».

НЕОРТОДОКСАЛЬНАЯ КОМПОЗИЦИЯ — вид шахматной композиции. Базируется на части общих правил шахматной игры с измененным заданием — кооперативный и обратный мат в указанное число ходов.

НЕОРТОДОКСАЛЬНЫЕ КОМБИНАЦИИ (шахм. комп.) — варианты в решениях и ложной игре на кооперативный и обратный мат.

«НЕПРАВИЛЬНОЕ НАЧАЛО» — общее название редко встречающихся на практике либо мало исследованных дебютных построений. С перестановкой ходов часто приводит к «правильным» системам.

«НЕПРАВИЛЬНАЯ ЗАЩИТА» — общее название начал, где черные в ответ на 1. e4 e5 2. Kf3 играют не 2... Kс6, Kf6 или d6, а как-либо иначе, уклоняясь от борьбы в русле классических дебютов. Как правило, позволяет белым быстро получить преимущество. Явно ошибочны, например, продолжения 2... Cd6, f6, d5, Fe7.

НЕСОВМЕСТИМОСТЬ РОКИРОВОК — тема ретроанализа, требующая доказательств, что короли или ладьи уже перемещались, ввиду чего рокировать не могут.

НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ — тактический прием, посредством которого неприятельская фигура лишается полезных ходов.

НЕЙТРАЛЬНАЯ ФИГУРА — фигура «сказочных шахмат», играть которой могут обе стороны.

НИЧЬЯ — результат партии, в которой не оказалось победителя. Партнеры получают по полочка. В шахм. комп. — вид задания произведений этюдного жанра.

НОВИНКА — впервые примененный в крупном соревновании ход, вариант, план игры. Может влиять на оценку позиции. Нередко новинка — это «хорошо забытое старое».

НОВОАМЕРИКАНСКАЯ, ИЛИ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ, ШКОЛА — направление задачной композиции. Сложилось в 10—20 гг. XX в. Основные тактические идеи: перекрытие, блокирование, связывание, развязывание, полусвязывание, перекрестный шах. Задачи строились на повторении идей в ряде вариантов. Особое развитие получили рекордные задачи и задачи-блоки с переменной матов.

НОВОНЕМЕЦКАЯ, ЛОГИЧЕСКАЯ, ШКОЛА — направление задачной композиции. Сложилось в начале XX в. Задачи, в основном многоходовки, характеризовались особым способом осуществления стратегических комбинаций. К темам, разработанным последователями школы, относят: римскую, индий-

скую, гамбургскую и др. Во главу угла ставились не эффективность, внешняя красота игры, а логическая связь элементов. В работе «Индийская задача» (1903) И. Котц и К. Кокелькорн предложили систематизацию стратегических комбинаций, в основном на пересечение, а также ввели понятие критического хода.

НОВОИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА — начало 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6.

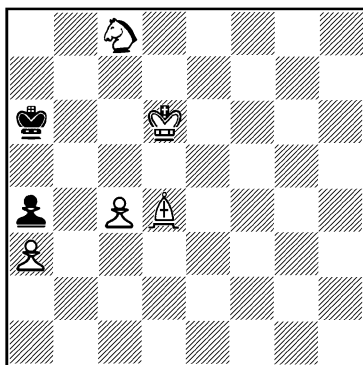
НОРМАЛИЗАЦИЯ ЗАДАНИЯ — технический прием, используемый при составлении задач и этюдов: идея с первым ходом черных оформляется с изменением цвета фигур, т. е. с первым ходом белых.

ОБРАТНЫЙ МАТ или кипергань (кто проигрывает, тот выигрывает) — разновидность задания в произведениях неортодоксальной композиции: белые начинают и вынуждают черных за соответствующее число ходов объявить мат.

ОБСТРУКЦИЯ — тема в шахм. комп. Характерна для трех-, четырех- и многоходовок. Состоит во взаимном блокировании поля двумя и более фигурами.

ОБХОДНОЙ МАНЕВР — идея позиционной игры. Реализуется в несколько ходов: фигура проникает (прорывается) на какой-либо участок доски обходом занятых или атакуемых противником полей.

ОБХОДНОЙ МАНЕВР ЭРЛЕНА (шахм. комп.) — термин, означающий, что дальнобойная фигура попадает на критическое поле не по критической линии, а маневром по параллельной ей. В четырехходовке Т. Эрлена (1845, диагр. 28) 1. Сb6?



28

опровергается ходом 1... Krb7. Решает 1. Kрс7 Кра5 2. Сf6 Краб 3. Cd8 Кра5 4. Krb7X.

ОГРАНИЧЕНИЕ — 1. Идея позиционной игры. Состоит в захвате пространства, создании препятствий на путях перемещения фигур противника. Может привести к доминации, цугцвангу. 2. Тактический прием, посредством которого блокируются или берутся под контроль поля, линии, зоны действия одной либо нескольких неприятельских фигур (пешек).

ОДИНАКОВЫЕ ПОЗИЦИИ — позиции, в которых при той же очереди хода те же фигуры того же цвета находятся на тех же полях и возможные ходы не изменились, включая право рокировки или взятия на проходе. См. Троекратное повторение позиции.

ОПЕРАЦИЯ — вариант, в котором реализуется тактическая идея. Может носить стратегический характер, решающим образом влияя на исход партии.

ОЛИМПИЙСКАЯ СИСТЕМА — порядок проведения соревнований, при котором участник (команда) выбывает из них после проигрыша партии (матча) или после потери определенного количества очков.

ОППОЗИЦИЯ — противостояние королей на полях соотвещения по вертикали, горизонтали либо диагонали. В первом случае называется прямой, во втором — боковой, в третьем — косой. Бывает ближней (между королями одно поле) и дальней (три или пять полей). Употребляется также термин «коневая оппозиция» — противостояние на расстоянии хода коня.

ОПРЕДЕЛИВШАЯСЯ ПОЗИЦИЯ — термин, характеризующий позиции, поддающиеся оценке без сложного анализа, с очевидными планами сторон.

ОПРОВЕРЖЕНИЕ — ход либо вариант, доказывающие некорректность жертвы, комбинации, плана. В шахм. комп. — защита, делающая невозможным выполнение задания.

ОРТОДОКСАЛЬНАЯ КОМПОЗИЦИЯ — вид композиции, основанной на использовании материала (доска, фигуры) и правил практической шахматной игры.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ЛИНИИ — отвод с линии фигур, препятствующих ее использованию. В шахм. комп. различают простое и тематическое. В первом случае фигура уходит с горизонтали, вертикали либо диагонали. Во втором — перемещается вдоль линии.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ПОЛЯ — уход фигуры с поля, которое должна занять другая того же цвета. В шахм. комп. освобождение поля матовой зоны называется разблокированием.

ОСТРОВКИ — см. Пешечные островки.

ОТВЛЕЧЕНИЕ — тактическая идея: вынуждение фигуры, контролирующей важное поле, перекрывающей линию либо защищающей какой-либо объект, к невыгодному перемещению. Прием устранения, дезорганизации защиты.

ОТКРЫТАЯ УГРОЗА (шахм. комп.) — ход, ведущий к реализации авторского замысла в случае пассивного, не противодействующего опасности ответа черных. В задачах — ходы с угрозой мата.

ОТКРЫТАЯ ЛИНИЯ — линия, свободная от пешек.

ОТКРЫТЫЙ ШАХ — то же, что вскрытый, батарейный шах.

ОТСТАЛАЯ ПЕШКА — пешка, которая, чтобы стать рядом по горизонтали с пешкой того же цвета, должна занять слабое, атакованное противником поле. «Отсталость» появляется у пешек, не ходивших либо выдвинутых менее других, расположенных на соседних вертикалях. Нередко это — элемент пешечной пары, цепи. Отсталая пешка — обычно устойчивый, хронический позиционный изъян. И не только потому, что лишена поддержки пешек, уязвима. Слабое поле перед ней служит

удобным плацдармом для неприятельских фигур. «транзитным пунктом» их перемещений.

ОЦЕНКА ПОЗИЦИИ — 1. Завершающая стадия анализа. Выводы о содержании позиции, возможностях сторон. 2. Заключение о шансах сторон. Позиция может быть оценена как выигрышная или проигрышная для какой-либо стороны, ничейная, неясная, с обоюдными возможностями и т. д.

ПАРТИЯ — 1. Игра от начальной позиции до результата, совокупность всех ходов в их последовательности, сделанных на доске белыми и черными. Основные стадии — дебют, миттельшпиль, эндшпиль. 2. Общее название ряда дебютов (испанская партия и др.).

ПАТ — разновидность ничьей. Позиция, в которой одна из сторон при короле, не находящемся под шахом, и при ее очереди хода не может исполнить его. Патовые положения — следствие полного ограничения (или самоограничения) подвижности фигур.

ПАТОВАЯ КОМБИНАЦИЯ — комбинация, посредством которой реализуется идея самопатования.

ПЕРВЫЙ ХОД — выступка белых и ответ черных. Во многих случаях дает название дебюту: 1. e4 e6 — французская защита; 1. e4 c6 — защита Каро-Канн; 1. c4 e5 (c5) — английское начало и т. д. В шахм. комп. — ход, с которого начинается решение. Должен быть единственным. Считается удачным, если труднонаходим, оставляет черным выбор защит. В этюдах может быть с шахом (что, однако, нежелательно). В задачах же это — дефект. Выразительность решения снижается, если оно начинается с превращения пешки в ферзя, лишения короля подвижности, со взятия и т. п.

ПЕРЕГРУЗКА — выполнение фигурой защитных функций, значительно или полностью ограничивающих ее подвижность.

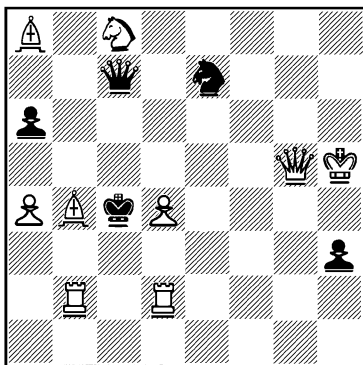
ПЕРЕДАЧА ХОДА — способ вынуждения цугцванга. Путем маневрирования одна из сторон «теряет» темп, возвращая игру к позиции, в которой при том же расположении фигур сделать ход должен противник.

ПЕРЕДВИЖКА ПОЗИЦИИ — прием работы шахматных композиторов: при сохранении положения фигур относительно друг друга они сдвигаются в том или ином направлении доски. Используется с целью устранения побочного решения, дуалей, не связанных с авторским замыслом вариантов, и пр. После передвижки исходная позиция по необходимости корректируется.

ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ШАХ — отражение шаха ходом с ответным шахом.

ПЕРЕКРЫТИЕ — ход на линию действия дальнобойной фигуры противника.

ПЕРЕМЕНА ЗАЩИТНЫХ МОТИВОВ (шахм. комп.) — тема задач. Осуществляется при ложном следе с угрозой. В двухходовке С. Пугачева (1950, диагр. 29) черные в ответ на 1. Лd1? с идеей 2. Фc1× располагают возможностью связать неприятельского ферзя, но 1... Фa5 2. Кd6×; 1... Фc5 2. Ф:c5×; 1... Фе5 2. Кb6×. Правильно 1... Фc6! Решение: 1. Фg4 с угрозой 2. Фе2×. В действительном решении защитный мотив связывания меняется на ходы с шахами, которые оказываются



29

спровоцированными: 1... Фa5+ 2. d5×; 1... Фc5+ 2. dc×; 1... Фе5+ 2. de×.

ПЕРЕМЕНА МАТОВ — тема задач: имеющиеся в начальном положении маты на некоторые защиты черных после первого хода заменяются другими.

ПЕРЕМЕНА ПО РУХЛИСУ (шахм. комп.) — механизм: при разной защите черных в ложном и действительном решении ответы белых неизменны.

ПЕРЕМЕНА СВОБОДНЫХ ПОЛЕЙ (шахм. комп.) — механизм в задаче: пути отступления короля в начальной позиции берутся под контроль компенсированным, т. е. освобождающим другие поля матовой зоны, ходом.

ПЕРЕМЕНА ТЕМЫ (шахм. комп.) — то же, что и перемена тактического содержания: в иллюзорной игре и действительном решении выражены разные идеи. Совпадает с темой меняющихся защитных мотивов.

ПЕРЕМЕНА ФУНКЦИИ ХОДА (шахм. комп.) — направление в тематике перемены игры: один и тот же ход белых или черных в каждой идейной фазе задачи выполняет новую функцию.

«ПЕРЕМЕНА ЦВЕТА» — дебютная стратегия, состоящая в разыгрывании белыми схем, применяемых черными, и наоборот. Соответственно говорят об игре «в первой руке» и «во второй руке». Так, английское начало после 1. c4 e5 предстает как «сицилианская защита» за белых. При внешнем сходстве с теми или иными дебютными построениями возникающие с «переменной цвета» позиции могут существенно отличаться по содержанию. Связано это с преимуществом выступки. Белые разыгрывают «схемы черных» с дополнительным темпом, а черные, напротив, действуют «за белых» с отставанием на ход.

ПЕРЕСТАНОВКА ХОДОВ — изменение порядка ходов в намеченном варианте.

ПЕШЕЧНАЯ СТРУКТУРА — расположение пешек одной или обеих сторон. Включает в себя диагональные цепи, фаланги, «висячие», изолированные пешки и другие элементы. Различают типовые пешечные структуры центра, некоторых дебютных систем — «карлсбадскую», «французскую» и пр.

ПЕШЕЧНАЯ ФАЛАНГА — см. Фаланга.

ПЕШЕЧНАЯ ЦЕПЬ — см. Цепь.

ПЕШЕЧНОЕ МЕНЬШИНСТВО — наличие на фланге у белых или черных меньшего, чем у противника, числа пешек. В некоторых дебютах служит мотивом типового наступления (см. Атака пешечного меньшинства). В окончаниях — предпосылка возникновения у соперника посредством прорыва проходной пешки.

ПЕШЕЧНЫЕ ОСТРОВКИ — части пешечной структуры белых или черных, разделенные вертикалями. Это могут быть изолированные, сдвоенные, связанные пешки и др.

ПЕШЕЧНЫЙ ПЕРЕВЕС — большее, чем у другой стороны, число пешек на доске или каком-либо ее участке.

ПЕШЕЧНЫЙ ПРОРЫВ — тактическая операция по образованию проходной пешки. Осуществляется путем подрывов, часто с жертвами.

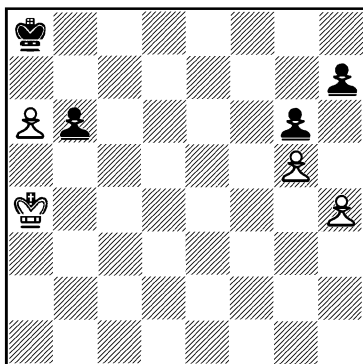
ПЕШЕЧНЫЙ ЦЕНТР — пешечная структура в центре.

ПЕШЕЧНЫЙ ШТУРМ — атака с продвижением на неприятельскую позицию пешек.

ПЕШКА-ТАКСИ — фигура «сказочных шахмат». Перемещается как пешка, но вперед и назад.

ПЕШКА-ХАМЕЛЕОН — фигура «сказочных шахмат» — пешка, превращающаяся при взятии неприятельской фигуры в такую же, но своего цвета.

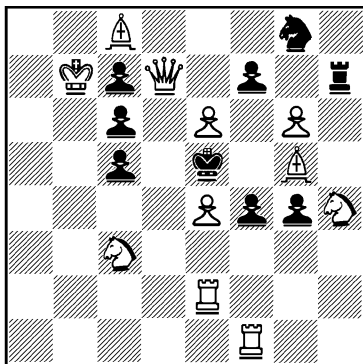
«ПЕШКИ-НЕДОТРОГИ» — термин, характеризующий некоторые позиции пешечного эндшпиля: две стоящие рядом по горизонтали пешки разного цвета не могут быть атакованы с полей перед ними ввиду возникающего цугцванга. На диагр. 30



30

ничья. Нельзя 1. Крb5 из-за 1... Кра7. А при ходе черных на 1... Кра7? следует 2. Крb5. Будучи недоступными для нападения, «пешки-недотроги» вместе с тем ограничивают зону маневрирования королей.

ПИКЕНИНИ (шахм. комп.) — механизм четырехкратной игры находящейся на седьмой горизонтали черной пешки. В двухходовке на диагр. 31 В. Манеева и В. Забунова (1979) четыре ложных следа опровергаются ходами черной пешки f7. 1. Кр : c7? fe, 1. Лd1 f6!, 1. Лd2? f5!, 1. Кf5? fg! Тема пикенини реализу-



31

ется в решении: 1. Kb5! (2. Ф : c7×), 1... fe 2. Ф : e6×, 1... f6 2. С : f4×, 1... f5 2. ef×, 1... fg 2. К : g6×.

ПЛАН — логическое обоснование стратегического замысла, намечаемых действий. Требуется точной оценки позиции, правильного выбора решений, учета возможностей противника. В процессе партии корректируется.

ПЛОХАЯ ФИГУРА — фигура, которую из-за особенностей позиции не удастся эффективно использовать. Например, слон, резко ограниченный в подвижности пешками.

ПОБОЧНОЕ РЕШЕНИЕ (шахм. комп.) — иной, чем авторский, способ выполнения задания. Называется полным, если начинается с первого хода, и частичным (дуалью), когда оказывается ответвлением варианта. Противоречит требованию единственности решения. Допустимо, однако, в окончаниях этюдов, в которых за тематической игрой следуют ходы, не несущие идейной нагрузки.

ПОБОЧНЫЙ ВАРИАНТ (шахм. комп.) — вспомогательный вариант в задаче или этюде, не являющийся тематическим, но входящий в действительную игру. Может обогащать композицию интересными нюансами, но бывает, что нежелателен, поскольку носит сугубо технический характер.

ПОВТОРЕНИЕ ИДЕИ (шахм. комп.) — способ повышения художественной выразительности решения задачи и этюда. Дважды и более раз реализуемая в произведении авторская идея.

ПОВТОРЕНИЕ ПОЗИЦИИ — см. Передача хода и Троекратное повторение позиции.

ПОВТОРЕНИЕ ХОДОВ — чередующиеся одни и те же ходы белых и черных, вызывающие повторение позиции. В шахм. комп. — тема этюдов, разновидность позиционной ничьей. Действия в защите, вынуждающие сторону, имеющую материальный перевес, довольствоваться повтором ходов.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ПЛАН (шахм. комп.) — маневр, устраняющий препятствия, выявленные пробной игрой.

ПОДДЕРЖКА (шахм. комп.) — защита фигуры, сделавшей целенаправленный ход.

ПОДРЫВ — ослабляющие и разрушающие удары пешек по неприятельской пешечной структуре. Применяется в борьбе с

блокадой, при прорыве — образовании проходной и т. д. Подрыв центра — составная часть стратегического плана в ряде дебютов — защит Алехина, Грюнфельда, французской защиты, волжского гамбита и др.

ПОЗИЦИОННАЯ ЖЕРТВА — жертва материала с целью трансформации позиции, получения каких-либо позиционных выгод. Последствия такой жертвы не всегда поддаются точной оценке. Как отмечал ветеран армейских шахмат международный мастер П. Кондратьев, «если в комбинациях так называемая «целевая позиция» (т. е. позиция, которой оканчивается форсированный вариант) является заключительной — цель достигнута, то при позиционной жертве заключительная позиция является исходной: свою правоту еще надо доказать в предстоящей борьбе». Позиционными являются гамбитные и некоторые типовые миттельшпильные жертвы качества — черной ладьи за коня белых на с3 при разносторонних рокировках в сицилианской партии и др. В эндшпиле жертвой нередко форсируется получение теоретически ничейной позиции — крепости, «бешеной» фигуры и пр. В шахм. комп. — тактический прием в этюдах. В частности, на тему «Позиционная ничья».

ПОЗИЦИОННАЯ ИГРА — метод ведения партии, состоящий в планомерном накоплении конъюнктурных преимуществ — лучшего расположения фигур, контроля над центром, линиями, полями и др. Важное значение имеют выгоды пешечного построения. Типовыми приемами позиционной игры являются централизация, профилактика, маневры, блокада и т. п. Развитие успеха достигается путем создания и использования слабостей в лагере противника. В процессе позиционной игры нередко складываются предпосылки для комбинационных действий.

ПОЗИЦИОННАЯ НИЧЬЯ — положение, в котором ни одна из сторон не может, даже имея преимущество, добиться выигрыша. В шахм. комп. — тема этюдов.

ПОЗИЦИОННОЕ ДАВЛЕНИЕ — последовательное усиление действия фигур и ограничение возможностей противника.

ПОЗИЦИОННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО — лучшее расположение сил одной из сторон при материальном равенстве.

ПОЗИЦИОННЫЙ СТИЛЬ — четко выраженная склонность шахматиста к позиционной игре.

ПОЗИЦИЯ — расположение фигур на доске с очередью хода одной из сторон.

ПОЗИЦИЯ ЛУСЕНЫ — старинная теоретическая позиция ладейного эндшпиля. Впервые опубликована в трактате о шахматах А. Сальвио (1634). Л. Лусене приписывается ошибочно. Белые: Крg8, Лf1, pg7; черные: Кре7, Лh2. Выигрыш белыми достигается построением моста. См. Мост.

ПОЗИЦИЯ ФИЛИДОРА — см. Филидора позиция.

ПОЛЕ — одна из 64 клеток шахматной доски. Бывает свободным и занятым. Во втором случае называется пунктом. В процессе игры может обретать и изменять ценностные свойства — стать сильным или слабым, ключевым, критическим и т. д.

ПОЛЕ ВТОРЖЕНИЯ — поле в лагере одной из сторон, на которое с выгодой вторгается или может вторгнуться неприятельская фигура.

ПОЛНЫЙ ПРЕДШЕСТВЕННИК (шахм. комп.) — задача или этюд, полностью совпадающие по замыслу, схеме и оформлению с произведением, опубликованным позже. Композиция,

имеющая полного предшественника, теряет право на признание, к соревнованию не допускается.

ПОЛОЖЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИИ — документ, определяющий условия проведения соревнования (кроме правил игры): цели и задачи, место, сроки, систему, состав участников, способ выявления преимущества при равенстве набранных очков и т. п. Включает в себя также регламент.

ПОЛУБАТАРЕЯ (шахм. комп.) — тема задачного жанра: дальнобойную фигуру, нацеленную на короля, прикрывают по линии действия две фигуры того же цвета. Решение состоит в выявлении, какая из них должна отойти, а какая остаться в батарее.

ПОЛУОТКРЫТАЯ ЛИНИЯ — вертикаль, на которой находятся пешки одного цвета.

ПОЛУСВЯЗКА (шахм. комп.) — связка, в которой между дальнобойной белой фигурой и стоящим на той же линии королем находятся не одна, а две прикрывающие фигуры черных.

ПОЛУСВЯЗЫВАНИЕ (шахм. комп.) — поочередное связывание двух черных фигур, стоящих между королем и дальнобойной фигурой белых.

ПОЛУШАХ (шахм. комп.) — тема задачного жанра: белый король находится в полусвязке. Черные отводят с линии одну из перекрывающих фигур, готовя вскрытый шах.

ПОЛЬСКАЯ ЗАЩИТА — начало 1. d4 b5.

ПОЛЬСКИЙ ГАМБИТ — начало 1. d4 d5 2. e4 de 3. Kc3 Kf6 4. Cg5.

ПОЛЯ СООТВЕТСТВИЯ — комплекс полей, маневрирование по которым препятствует захвату противником ключевых полей. Термин используется в теории эндшпиля.

ПОПЕРЕМЕННОЕ НАПАДЕНИЕ (шахм. комп.) — тема в этюде, разновидность позиционной ничьей. Белые преследуют черную фигуру, которая отступает или берется под защиту другой. Тогда нападение переносится на последнюю. Роли меняются. Теперь уже первая защищает вторую, но вновь подвергается атаке сама.

ПОПЫТКА (шахм. комп.) — псевдорешение. Включает ложный вступительный след, угрозу и опровержение.

ПОХВАЛЬНЫЙ ОТЗЫВ (шахм. комп.) — вид отличия на конкурсе задач и этюдов. По шкале оценок следует за почетным отзывом.

ПОЧЕТНЫЙ ОТЗЫВ (шахм. комп.) — вид отличия на конкурсе задач и этюдов. По шкале оценок следует за призом.

ПРАВИЛО КВАДРАТА — см. Квадрат.

ПРАВИЛО 50 ХОДОВ — партия заканчивается вничью по требованию играющего, если не менее чем 50 последних ходов каждого партнера были без взятия фигур и без движения пешки.

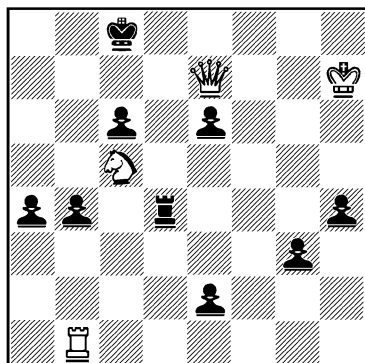
ПРАВИЛО 75 ХОДОВ — распространение правила 50 ходов с увеличением до 75 на позиции со следующим соотношением сил: а) король, ладья и слон против короля и ладьи; б) король и два коня против короля и пешки; в) король, ферзь и пешка перед полем превращения против короля и ферзя; г) король и ферзь против короля и двух коней; д) король и ферзь против короля и двух слонов; е) король и два слона против короля и слона.

ПРАВИЛО ШЕРОНА — прием расчета в пешечном энд-

шпиле. Две белые (черные) изолированные пешки без помощи своего короля могут пройти в ферзи, если цифра горизонтали, на которой они стоят (для черных восьмая принимается за первую), в сумме с числом полей между ними равна или более семи.

ПРАВИЛЬНЫЙ МАТ (пат) — термин шахм. комп., означающий, что в создании чистого мата (пата) участвовали все фигуры белых, т. е. стороны, выполнявшей задание.

ПРОВОЦИРОВАННЫЙ ШАХ — тактический прием: одна из сторон (в шахм. комп. — выполняющая задание), сходяв королем, вынуждает противника объявить шах либо ряд шахов, вследствие чего фигура отвлекается от защиты какого-либо поля, линии. Другая идея — маневр короля на благоприятную позицию. На диагр. 32 в пятиходовке Г. Лепушютца (1943) ав-



32

торский замысел основан на плане — Ка6 и Фс7. После 1. Крг7 черные должны защититься от угроз: 2. Фb7+, 3. Фb8+, 4. Фf8× и 2. Фb7+, 3. К:е6+, 4. Фf7×. Тем самым вынуждается провоцированный шах: 1... Лg4+. Далее решает: 2. Кph6 Лd4 3. Л:b4 Л:b4 4. Ка6 Лb7 5. Фе8×. Было бы ошибкой немедленное 1. Л:b4 ввиду 1... Л:b4, и нет хода 2. Ка6 из-за 2. Лb7.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ — замена проходной пешки, достигшей крайней горизонтали, на тяжелую или легкую фигуры. Выполняется как часть хода и обязательно.

ПРЕДШЕСТВЕННИК (шахм. комп.) — ранее опубликованные задача или этюд, замысел, схема (основная группа белых и черных фигур) и оформление которой в той или иной мере совпадает с вновь созданной. См. также Полный предшественник.

ПРЕИМУЩЕСТВО — материальный и позиционный перевес, выгоды. Может быть решающим, т. е. явно достаточным для выигрыша, значительным, небольшим, минимальным.

ПРЕИМУЩЕСТВО В РАЗВИТИИ — опережение противника в развитии фигур, их лучшей расстановке.

ПРЕИМУЩЕСТВО ДВУХ СЛОНОВ — наличие у одной из сторон пары слонов против двух коней или коня и слона у другой. Проявляется главным образом в позициях открытого типа.

ПРИЗ — отличие, присуждаемое победителям соревнования (призерам). В шахм. комп. — высшая оценка произведения.

ПРИНЦИП ПОВТОРЕНИЯ (шахм. комп.) — средство усиления выразительности: основная идея в задаче или этюде повторяется в нескольких вариантах.

ПРИОРИТЕТ (шахм. комп.) — авторское право на произведение. Определяется датой опубликования задачи или этюда. Первенство по времени в реализации новых тем.

ПРИСУЖДЕНИЕ — 1. Установление результата неоконченной партии без доигрывания. Должно быть предусмотрено Положением о соревновании. Выполняется специально назначенной комиссией. Обычно присуждению подлежат партии последнего тура, когда нет возможности провести их доигрывание. 2. Одно из условий игры по переписке. Партии выбывших участников могут быть признаны проигранными, аннулированными либо подлежащими присуждению. 3. В шахм. комп. — определение лучших задач и этюдов, удостоиваемых отличий — призов, почетных и похвальных отзывов.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ПУНКТ (шахм. комп.) — дважды защищенное черными поле, которым овладевают белые. См. также Точка совпадения.

ПРОБЛЕМА (шахм. комп.) — произведение задачного жанра.

ПРОБЛЕМИСТ — составитель шахматных задач.

ПРОБНАЯ ИГРА (шахм. комп.) — термин логической школы. Анализ взаимодействия фигур, выделение тематических ложных следов с целью определения главного плана — подготовительного и решающего маневров.

ПРОЕКТИВНЫЕ ШАХМАТЫ — вид «сказочной» композиции: начальная позиция создается на обычной доске, которая при решении рассматривается как бесконечная.

ПРОСРОЧКА ВРЕМЕНИ — 1. Истечение у одного из партнеров лимита времени на обдумывание до завершения контрольного хода. Означает проигрыш. 2. При игре без установленного контрольного хода («время на всю партию») — истечение лимита времени, падение на часах флажка. 3. В шахматных соревнованиях по переписке — невыполнение контрольного хода до истечения установленного числа дней. При первой просрочке игра продолжается. При второй — засчитывается поражение.

ПРОСТАЯ ПЕРЕМЕНА — механизм задачи: при одних и тех же ходах черных в иллюзорной игре и решении ответы белых меняются.

ПРОСТРАНСТВО — совокупность полей шахматной доски. В процессе игры происходят раздел и перераздел территории. Появляются нейтральные, захваченные, подконтрольные и другие зоны. Пространственный перевес, ограничение свободы действий противника — один из основных принципов шахматной стратегии.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ КОРОЛЕЙ — см. Оппозиция.

ПРОФИЛАКТИКА — «Профилактикой мы называем принятие мер, имеющих целью предупредить некоторые явления, нежелательные с позиционной точки зрения» (А. Нимцович).

ПСЕВДОДВУХХОДОВАЯ ЗАДАЧА — задача на выигрыш темпа. При ходе черных в многоходовке они получили бы мат

на втором ходу. Белым требуется выиграть темп с возвращением к начальной позиции.

ПУАНТА — самый впечатляющий ход в тематическом варианте, комбинации.

ПУНКТ — поле, занятое фигурой. В зависимости от особенностей позиции может обретать различные ценностные значения — быть сильным, слабым, ключевым, опорным и т. д. Пункты в отличие от полей оказываются в процессе игры объектами нападения либо источниками «энергии» атак. Часто понятия «пункт» и «поле» используются как синонимы.

РАЗВИТИЕ ФИГУР — принцип дебютной стратегии. Расстановка сил, сообразуемая с планом последующих действий. «Проблема сводится к следующему: каким способом нужно вводить в бой фигуры, которые в начале игры не связаны между собой и мешают друг другу?» (Эм. Ласкер).

РАЗВЯЗЫВАНИЕ ФИГУРЫ — освобождение от связи. В шахм. комп. различают прямое и косвенное. В первом случае с линии действия уходит связывающая дальнобойная фигура. Во втором — используется прием перекрытия.

РАЗГРУЗОЧНАЯ ОПЕРАЦИЯ — размен фигур, активно противодействующих в центре, на фланге, линии и т. д. Обычно осуществляется с целью снятия напряженности, упрощения позиции.

РАЗМЕН — взаимные взятия, сохраняющие на доске материальное равенство. Может быть взаимоприемлемым либо выгодным одной из сторон. К разменам прибегают, чтобы не терять темпа на отступление, устранить атакующую фигуру или фигуру-защитника, образовать открытую линию и т. д. «По моему мнению, — писал М. Ботвинник, — процесс шахматной игры (и, вероятно, любой игры) состоит в обобщенном размене. Назовем обобщенным разменом такой размен, где меняются (в общем случае) ценности, как материальные, так и позиционные (невидимые, конъюнктурные). Цель обобщенного размена — относительный выигрыш этих материальных либо позиционных (конъюнктурных) ценностей. Других целей нет и не может быть. В конечном счете размен должен привести к выигрышу бесконечно большой материальной ценности (к мату)».

РАЗМЕННАЯ КОМБИНАЦИЯ — форсированный вариант со взятиями, не нарушающими материального равенства.

РАЗМЕННЫЙ ВАРИАНТ — общее название некоторых дебютных систем. Например: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. C:c6 — в испанской партии; 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ed ed — во французской защите.

РАЗНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ — белый и черный слоны, находящиеся на диагоналях разного цвета.

РАЗРОЗНЕННЫЕ ПЕШКИ — пешки, разделяемые вертикалями, на которых нет пешек того же цвета. См. также Пешечные островки.

РАЗРЯД — квалификационная категория, характеризующая силу игры шахматиста. Низшим является IV. Далее идут III, II и I. Кандидат в мастера — разряд, предшествующий званию мастера спорта.

РАСПАТОВАНИЕ — предоставление хода противнику, находящемуся в патовом положении.

РАСПИСАНИЕ ТУРОВ — документ, определяющий дни и часы проведения туров, доигрывания неоконченных партий. Часть регламента соревнования.

РЕАЛИЗАЦИЯ ПЕРЕВЕСА — см. Техника реализации преимуществ.

РЕГУЛИРУЕМАЯ ШВЕЙЦАРСКАЯ СИСТЕМА — порядок проведения соревнований, результаты которых регистрируются Международной шахматной федерацией. Участникам присваиваются порядковые номера по списку, в котором они располагаются по международным рейтингам (начиная с высшего), а при одинаковых рейтингах (или при их отсутствии) — по международным званиям, национальным рейтингам либо по жребию. Соперники, встречающиеся в каждом последующем туре, определяются по специальным правилам (см. ст. 13 Кодекса).

РЕЙТИНГ — см. Индивидуальный коэффициент.

РЕЙТИНГ-ЛИСТ — список шахматистов с указанием их индивидуальных коэффициентов.

РЕКОРДНАЯ ЗАДАЧА — см. Таск.

РЕНТГЕН — воздействие дальнобойной фигуры на пункт по перекрытой линии.

РЕТРОАНАЛИЗ (шахм. комп.) — восстановление предшествующих ходов с целью доказательства возможности начальной позиции, выявление очередности хода, права на рокировку, взятия на проходе на первом ходу решения и т. д. Задания могут быть различными.

РЕТРОМАТ (шахм. комп.) — тема ретроанализа: позиция позволяет определить, чья очередь хода, или точно установить его. Например: белые — Крс8, пб6, черные — Кра8, па7 (Р. Дарвал, 1949). Выигрыш. Перед этим не было хода черных. Следовательно, 1... ab, и черные побеждают.

РЕТРОПАТ (шахм. комп.) — тема ретроанализа: в позиции нельзя найти последний ход.

РЕТРОСПЕКТИВНЫЙ АНАЛИЗ — восстановление предшествовавшей игры по заданной позиции.

РЕФЛЕКСНЫЙ МАТ (шахм. комп.) — вид задания на обратный мат: если предоставляется возможность одноходовых матов, стороны обязаны давать их.

РЕШАЕМОСТЬ — одно из формальных требований к произведению шахматной композиции: задание должно выполняться во всех вариантах.

РИМСКАЯ ТЕМА (шахм. комп.) — логическая комбинация, основанная на отвлечении и привлечении фигур. В ложном следе угроза отражается. Белые отвлекают (привлекают) фигуру-защитника, вызывая решающее ослабление. Особенность римской темы — в аналогичном движении тематической черной фигуры в ложном следе и в вариантах, приводящих к выполнению задания.

РОЗЕТКА (шахм. комп.) — игра короля на восемь ближайших к нему полей.

РОКИРОВКА — ход с перемещением короля и ладьи. Может быть короткой (0—0) и длинной (0—0—0). В первом случае осуществляется на королевском, во втором — на ферзевом фланге. Выполняется перемещением на два поля короля в сторону соответствующей ладьи, после чего та переносится через

него на f1 или d1. Рокировка невозможна, если: а) король и ладья ранее ходили; б) при шахе; в) король пересекает атакованное поле либо оказывается на таковом после перемещения; г) между королем и ладьей, в сторону которой он переставляется, находится другая фигура. В шахм. комп. допускается при условии, что ретроанализом нельзя доказать, что король или ладья ранее были обязаны ходить.

РУССКАЯ ПАРТИЯ (защита Петрова) — начало 1. e4 e5 2. Kf3 Kf6. Основные продолжения: 3. K : e5 и 3. d4.

САМООГРАНИЧЕНИЕ — действия, которыми сторона ограничивает подвижность собственных сил. Например, перемещением пешек на поля цвета, по которым маневрирует слон.

САМОРАЗВЯЗЫВАНИЕ — уход короля с линии связи либо перекрытие ее второй фигурой.

САМОСВЯЗЫВАНИЕ — намеренный, тактически обоснованный ход фигуры под связку.

САРАГОССКОЕ НАЧАЛО — дебютные системы с ходом 1. c3. Самостоятельного значения не имеет. Обычно приводит к позициям классических дебютов. Ход 1. c3 иногда оказывается потерей времени.

СВЕРХПЕШКА — фигура «сказочных шахмат». Перемещается по вертикали, а бьет по диагонали на любое число полей.

СВЕРЧОК — фигура «сказочных шахмат». Ходит на любое число полей только по занятым вертикалям и горизонталям, перепрыгивая через свои и неприятельские фигуры на близлежащие к ним поля.

СВОБОДНОЕ ПОЛЕ — поле, не занятое фигурой или пешкой. В шахм. комп. — поле матовой зоны, не атакованное белой и не занятое черной фигурой, т. е. доступное для черного короля.

СВЯЗАННАЯ ФИГУРА — перекрывающая фигура в структуре связи.

СВЯЗАННЫЕ ПЕШКИ — пешки одного цвета, находящиеся на смежных вертикалях. Защищая друг друга, образуют диагональную цепь.

СВЯЗКА — тактический прием. Используется с целью исключить либо ограничить подвижность неприятельской фигуры. Соответственно различают связку полную и неполную. В случаях когда ее можно игнорировать, говорят о псевдосвязке. Прием состоит в нападении ферзя, ладьи или слона на фигуру (пешку), за которой расположена другая, более ценная. Если последняя — король, то ход прикрывающей фигурой либо невозможен (открывается шах), либо допустим лишь по линии связи.

СВЯЗЫВАНИЕ — нападение ферзя, ладьи или слона на фигуру, прикрывающую по линии их действия другую, обычно более ценную.

СВЯЗЫВАНИЕ И ПРИВЯЗЫВАНИЕ — тактическая идея, разновидность позиционной ничьей. В шахм. комп. — тема этюдов: фигура «привязывается» к защите другой, ввиду чего оказывается невозможным использование материального преимущества.

СДАЧА ПАРТИИ — признание одним из партнеров своего проигрыша.

СДВОЕНИЕ ФИГУР — построение из двух направленно взаимодействующих на линии дальнбойных фигур. Например, сдвоение ладей при захвате вертикали.

СДВОЕННЫЕ ПЕШКИ — две пешки одного цвета, расположенные по вертикали.

СЕАНС ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ — соревнование, в котором шахматист более высокой квалификации (сеансер) играет одновременно несколько партий с разными соперниками.

СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ — начало 1. e4 e5 2. d4 ed 3. c3 dc 4. Cc4 cb 5. C : b2.

СЕКУНДАНТ — помощник участника соревнования. Часто он же — тренер.

СЕЛЕКЦИЯ — отбор лучших произведений шахматной композиции для опубликования или других целей.

СЕРЕДИНА ИГРЫ — то же, что и миттельшпиль.

СИЛЬНАЯ УГРОЗА (шахм. комп.) — угроза мата следующим ходом в трех-, четырех- и многоходовых задачах.

СИЛЬНОЕ ПОЛЕ (пункт) — контролируемое и с выгодой используемое поле (пункт). Может быть узловым, опорным и др.

СИМВОЛИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА (этюд) — произведение шахм. комп., в котором автор построением позиции, характером перемещения фигур условно отображает какое-либо событие. Например: задачи А. Петрова «Бегство Наполеона из Москвы в Париж» (1824), И. Шумова «Переход через Балканы» (1878) и т. п.

СИНТЕЗ (шахм. комп.) — сочетание в задаче или этюде каких-либо идей белых, черных либо первых со вторыми.

СИСТЕМА БУХГОЛЬЦА — методика подсчета коэффициентов, определяющих преимущество участников, набравших равное количество очков. Применяется в соревнованиях, проводимых по швейцарской системе. Коэффициент вычисляется как сумма очков, набранных всеми партнерами, с которыми шахматист встречался, независимо от результата партий.

СИСТЕМА КОЭФФИЦИЕНТОВ — способы подсчета коэффициентов, сравнением которых определяется преимущество участников (команд) при равенстве набранных очков. В личных соревнованиях, проводимых по круговой системе, коэффициент участника — это сумма очков побежденных партнеров и половина суммы очков тех, с кем партии закончились вничью. При швейцарской системе — сумма очков всех противников, с которыми встречался участник. В командных соревнованиях — сумма матчевых коэффициентов, каждый из которых равен произведению числа очков, набранных во встрече с соответствующей командой, на ее итоговый результат.

СИСТЕМА СИЛЛИ — порядок проведения соревнований, при котором участники располагаются в турнирной таблице согласно жребию либо в соответствии с их квалификацией.

СИСТЕМА СОРЕВНОВАНИЙ — порядок проведения соревнований. Основные виды — круговая, схевинингенская, олимпийская, швейцарская («по жребию»), регулируемая швейцарская системы. В матч-турнирах участники играют между собой по несколько партий — по числу кругов. Матч — встреча двух шахматистов или команд. Возможно проведение соревнований с использованием на их этапах разных систем.

СИСТЕМА ЗОННЕБОРНА И БЕРГЕРА — методика подсчета коэффициентов, определяющих преимущества участников, набравших равное количество очков. Применяется в соревнованиях, проводимых по круговой системе. Коэффициент вычисляется как сумма очков соперников, у которых шахматист выиграл, и половина очков тех, с кем сыграл вничью.

«СКАЗОЧНЫЕ ШАХМАТЫ» — вид композиции, в произведениях которого имеют место изменения по сравнению с ортодоксальной — формы доски, правил игры, ходов фигур.

СКАНДИНАВСКАЯ ЗАЩИТА — начало 1. e4 d5.

СКАХОГРАФИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА — см. Изобразительная задача.

СЛАБОЕ ПОЛЕ (пункт) — хронический изъян в позиции одной из сторон: контролируемое противником поле, которое используется им для создания стратегических и тактических угроз. Появление слабых полей обычно связано с недостатками пешечной структуры.

СЛАБОСТЬ ПЕРИФЕРИИ — комплекс слабых полей одного цвета на периферийных участках доски. Соответственно называется белополюсной или чернополюсной.

СЛАВЯНСКАЯ ЗАЩИТА — начало 1. d4 d5 2. c4 c6.

СЛОНОВАЯ ПЕШКА — пешка, находящаяся на вертикалях «с» или «f». В начальной позиции партии — пешки c2, c7, f2, f7.

СОВЕТНИК (визирь) — фигура «сказочных шахмат». Перемещается на одно поле в любом направлении, но при взятии — только по диагоналям.

СПЕРТЫЙ МАТ — позиция, в которой все поля матовой зоны заняты фигурами цвета атакowanego короля, из-за чего он лишен путей отступления, подвижности.

СПРОВОЦИРОВАННЫЙ ШАХ — тактический прием: одна из сторон предоставляет другой возможность объявления шаха, после которого переводит короля на выгодную позицию. Идея, часто содержащаяся в задачах логической школы. В шахм. комп. спровоцированный шах отличают от спровоцированного, вынуждаемого ходом короля.

СРЕДСТВА ВЫНУЖДЕНИЯ — шах, цугцванг, взятие, угроза. Исключают либо максимально ограничивают выбор ответов, в силу чего форсируют игру. См. Вынуждение хода.

СТАНДАРТНЫЙ ПЛАН — план, многократно испытанный на практике и не содержащий оригинальных идей.

СТАРАЯ ШКОЛА — период в развитии шахматной композиции до 1845 г. К этому времени в основном определились ее важнейшие требования и принципы. Правда, выражение они нашли не в какой-либо теоретической работе, а в творчестве лучших проблемистов. Как отмечал Е. Умнов, представители старой школы глубоко осознали и последовательно отстаивали принципы, «которые оказались прогрессивными и послужили крепким фундаментом для всего дальнейшего развития композиции, продолжающегося и в наше время». Известен сборник, содержащий более 2000 произведений разных авторов — пионеров задачного жанра (издан в 1846 г.).

СТАРОИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА — начало 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6.

СТАРОИНДИЙСКОЕ НАЧАЛО — дебют 1. g3. Часто с перестановкой ходов приводит к позициям других начал.

СТАРОНЕМЕЦКАЯ (немецкая) ШКОЛА — направление задачной композиции. Сложилась во второй половине XIX в. И. Бергер в книге «Шахматные задачи и искусство их составления» (1884) сформулировал 9 правил: обязательность чистых и экономичных матов, а также тихих ходов в главных вариантах; недопустимость коротких и грубых угроз; естественность начального положения и т. д. Для реализации этих принципов лучшей формой считались четырех- и пятиходовые задачи. Двухходовки отвергались.

СТИЛЬ ИГРЫ — манера, особенности мастерства шахматиста. Характеризуется устойчивостью творческих принципов, стратегией ведения партии. Различают стили универсальный, позиционный, комбинационный. Говорят также о стилях индивидуальных — фишеровском, петросяновском, карповском и т. д. Х. Р. Капабланка считал, что совершенному стилю соответствует «идеальное ведение партии». В шахм. комп. понятие стиля связывают с приверженностью составителей к тем или иным творческим школам, направлениям, формальным и художественным требованиям.

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИДЕЯ — лейтмотив общего замысла, плана ведения партии.

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КОМБИНАЦИЯ (шахм. комп.) — вариант, элементы которого связаны общей идеей. Термин выходит из употребления. Слово «стратегическая» заменяется в нем более точным — «тактическая».

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ШКОЛА — устаревшее название новоамериканской школы — направления задачной композиции, возникшего в первой четверти XX в. на основе английской двухходовой задачи. Возглавлялась композиторами США и Англии. Особую роль в становлении школы сыграл созданный в 1913 г. «Клуб добрых друзей шахматной задачи» (Филадельфия). См. также Новоамериканская, или стратегическая, школа.

СТРАТЕГИЯ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ — общий замысел, определяющий план действий. Специфична в разных стадиях партии. В связи с этим теория выделяет стратегию дебюта, миттельшпиля и эндшпиля.

СТРАТЕГМЫ (шахм. комп.) — общее название задач и этюдов. Термин использовался до первой половины XIX в.

СТРОЕННЫЕ ПЕШКИ — три пешки одного цвета, расположенные по вертикали.

СУДЬЯ — лицо, индивидуально или в составе судейской коллегии обеспечивающее проведение соревнования.

СХЕВЕНИНГЕНСКАЯ СИСТЕМА — порядок проведения соревнования, при котором одна группа (половина) участников играет только с шахматистами из второй.

СХЕМА (шахм. комп.) — расположение основных фигур в начальной позиции готовой или разрабатываемой задачи (этюда). Костяк конструкции, упрощенно отражающий тему, авторский замысел.

ТАБИЯ — позиция, с которой в эпоху шатранджа начиналась партия, т. е. исходное положение с развитыми у обеих сторон фигурами. Возникла в связи с тем, что правила игры придавали дебютной стадии затяжной характер. В наше время

так называют теоретические позиции, возникающие к моменту перехода партии из дебюта в миттельшпиль.

ТАБЛИЦА ОЧЕРЕДНОСТИ ИГР — таблица, определяющая по результатам жеребьевки пары противников и цвет фигур участников в каждом из туров.

ТАКТИКА — совокупность идей и приемов, реализуемых в отдельных операциях. В арсенале тактики — завлечение, блокировка, связывание, перекрытие, двойное нападение и др. Обслуживает стратегию. Может влиять на исход партии и самостоятельно, когда, например, противнику наносится значительный материальный или позиционный урон, а при защите — вынуждается вечный шах, пат, форсируется получение явно ничейного положения. Грозное оружие тактики — комбинация.

ТАКТИЧЕСКАЯ ИДЕЯ — усиливающие и ослабляющие свойства хода, приема, маневра, варианта. Имеет антиформы. Отвлечение противоположно по своей сути привлечению, связывание фигур — их развязыванию и т. д.

ТАКТИЧЕСКАЯ КОМБИНАЦИЯ — вариант, в котором реализуется тактическая идея. В шахм. комп. — совокупность ходов белых или черных (либо обеих сторон), связанных общим замыслом.

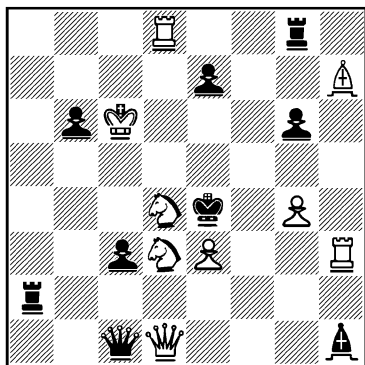
ТАКТИЧЕСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ — наличие в позиции идей и мотивов тактики.

ТАСК (шахм. комп.) — рекордная задача или этюд, в которых тема выражена в максимальной форме. Например, двухходовка с ходами коня на все доступные восемь полей («коневое колесо»).

ТЕЗИС — см. Т р и а д а.

ТЕМА (шахм. комп.) — замысел, реализуемый в задаче или этюде. Классифицируется по идеям, механизмам, тактическим приемам, соотношению сил и др.

ТЕМА КОРРЕКЦИИ — термин задачного жанра. Различают коррекцию белую и черную. При белой — каждый ход матующей фигуры создает угрозу, но к цели ведет только один, а остальные опровергаются. Смысл темы — в правильном выборе первого хода. На диагр. 33 в двухходовке Р. Телегина (1975) угроза мата возникает после 1. Ке6, 1. Кс2 и 1. Кf5, но у черных в каждом из этих случаев находится защита — 1... Ф : е3!



33

1... Ла4!, 1... Л : d8! Решает 1. Кb5! Суть темы черной коррекции: фигура черных парирует угрозу, но допускается иная возможность мата (так называемая повторная угроза). Защита меняется. Теперь черные отражают и повторную угрозу. В их позиции, однако, появляется новое ослабление, что и используют белые.

ТЕМА ЛОЖНОГО СЛЕДА (шахм. комп.) — тематический ложный след вступает в синтез с основной игрой. Реализуется в произведениях этюдного жанра.

ТЕМА ПЕРЕМЕНЫ (шахм. комп.) — см. Перемена игры.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА (шахм. комп.) — ходы черных фигур, раскрывающие при отражении угроз белых авторский замысел.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ПОПЫТКА (шахм. комп.) — ложный след с угрозой, опровергаемой единственным способом.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ФИГУРА (шахм. комп.) — белая или черная фигура, активно участвующая в идейной игре, раскрытии авторского замысла.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ (шахм. комп.) — непосредственно относящийся к авторскому замыслу.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ (шахм. комп.) — ходы белых и черных, раскрывающие авторский замысел.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ СОРЕВНОВАНИЕ — а) турнир или матч, участники которого согласно условию должны вести партию в русле какого-либо дебюта, начинать игру с определенной позиции; б) соревнование по составлению задач и этюдов с заранее установленной тематикой.

ТЕМП — наименьшая мера «шахматного времени», право выступки перед началом партии и вообще преимущество хода. Другие значения: ритм игры партнеров, быстрота развертывания событий в партии.

ТЕМПО-ДУЭЛЬ (шахм. комп.) — тема, требующая расчета полей соответствия.

ТЕМПО-ЗАДАЧА (шахм. комп.) — задача, решение которой связано с выигрышем темпа. Одна из разновидностей — псевдодвухходовка.

ТЕОРИЯ — система идей и знаний о принципах и методах, стратегии и тактики, стадиях и закономерностях шахматной игры. Отражая и обобщая практику, закрепляет и развивает ее результаты.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ НИЧЬЯ — термин, характеризующий позиции, в которых при правильной игре сторон, несмотря на перевес у одной из них, неизбежен ничейный исход борьбы.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПОЗИЦИЯ — позиция, получившая оценку в теории. Может быть и спорной, недостаточно изученной.

ТЕХНИКА (техничность) — четкость в реализации замысла, использовании приемов. Важное слабое мастерства.

ТЕХНИКА РЕАЛИЗАЦИИ ПРЕИМУЩЕСТВА — совокупность приемов, используемых при материальном или позиционном перевесе для выигрыша партии.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ОКОНЧАНИЯ — позиции с тремя—пятью фигурами, где при точной игре сторон результат — выигрыш или ничья — предreshен.

ТИПОВАЯ КОМБИНАЦИЯ — форсированный вариант,

классифицируемый по способу реализации какой-либо идеи. Например, спертый мат, «мельница», «беченая» фигура и др. Тема произведений шахм. комп.

ТИПОВАЯ ПОЗИЦИЯ — позиция, классифицируемая по характеру и соотношению материала, мотивам и способу (плану) реализации в ней каких-либо идей.

ТИХАЯ УГРОЗА (шахм. комп.) — угроза без шаха.

ТИХИЙ ХОД — ход без шаха и взятия, прямого нападения на фигуры. Может быть вынуждающим, частью форсированной операции.

ТОРМОЖЕНИЕ — создание помех на пути движения неприятельских пешек. Включает и их блокирование. В шахм. комп. — тактическая идея, связанная с борьбой за плацдарм, поле превращения.

ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (шахм. комп.) — поле, на котором пересекаются линии действия дальнобойных фигур. Фигуры эти могут быть: а) обе белыми; б) обе черными; в) белой и черной — критический ход первой и запирающий — второй; г) черной и белой — критический ход первой и запирающий — второй.

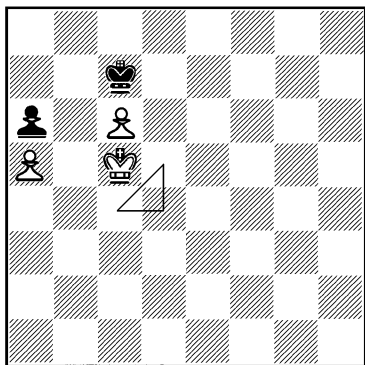
ТОЧКА СОВПАДЕНИЯ — термин одной из трехходовых комбинаций в задачах: поле, на которое должен быть сделан матующий ход дважды защищено. Белые вынуждают черных занять эту точку совпадения, а другую фигуру обезвреживают (взятием, связыванием, перекрытием). Третьим ходом объявляется мат. Причем именно с поля, которое поначалу было дважды защищено (с матом берется привлеченная на него фигура).

ТРАНСФОРМАЦИЯ БАТАРЕИ (шахм. комп.) — тема в этюде: преобразование одной батареи в другую.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ПРЕИМУЩЕСТВА — изменение позиции, соотношения сил, вследствие чего одни выгоды преобразуются в другие.

ТРЕХХОДОВАЯ ЗАДАЧА (шахм. комп.) — жанр задачи, мат в которой объявляется в три хода. «Трехходовка — королева шахматной задачи». (С. Лойд).

ТРЕУГОЛЬНИК — типовой маневр, позволяющий передать очередь хода противнику. Применяется с целью вынуждения цугцванга. Например (см. диагр. 34): 1. Крd5 Крс8 2. Крd4 Крb8 3. Крс4! Крс8 и 4. Крd5. Черные в цугцванге.



ТРИАДА (шахм. комп.) — а) троищность в раскрытии содержания произведения: тезис — вступление (первый ход белых), антитезис — защита черных, синтез — матующий ход; б) единство трех фаз в задаче — исходной позиции, ложного следа и действительного решения.

ТРОЕКРАТНОЕ ПОВТОРЕНИЕ ПОЗИЦИИ — термин, означающий, что в процессе партии трижды возникло или возникло после очередного хода одинаковое положение. Повторившейся считается позиция, если при той же очереди хода те же фигуры того же цвета находятся на тех же полях и возможные ходы не изменились, включая право рокировки, взятия на проходе. Может служить основанием для присуждения по заявлению играющего ничьей. При этом заявление должно быть сделано своевременно, по правилам, предусмотренным Кодексом.

ТРУДНОСТЬ РЕШЕНИЯ (шахм. комп.) — один из критериев художественной ценности произведения. Авторский замысел должен реализовываться скрытыми, труднонаходимыми ходами (маневрами) обеих сторон. В этюдах и задачах это достигается неожиданностью первого хода, наличием в них ложного следа и др.

ТУР — этап соревнования, в котором каждый из участников играет по одной партии. Пары и цвет фигур партнеров определяются по специальным таблицам, а при швейцарской системе — по особым правилам.

ТУРНИР — форма соревнования по шахматам и шахматной композиции.

ТЯЖЕЛАЯ ПОЗИЦИЯ — а) позиция, где у противника явное преимущество; б) в шахм. комп. — начальная позиция задачи или этюда неэкономичная (перегруженная) по форме, числу фигур.

ТЯЖЕЛАЯ ФИГУРА — общее название ферзей и ладей.

ТЯЖЕЛОФИГУРНОЕ ОКОНЧАНИЕ — позиция, в которой кроме королей и пешек (либо без них) имеются только тяжелые фигуры — ферзи и (или) ладьи.

УДАР — ход разрушающей силы со взятием либо прямой вынуждающей угрозой.

УДАР КОМБИНАЦИОННЫЙ — разрушающий ход, часто с жертвой, резко и к выгоде стороны, проводящей комбинацию, меняющий условия борьбы.

УГЛУБЛЕНИЕ ИДЕИ (шахм. комп.) — обогащение содержания задачи. По А. Галицкому, это — «удлинение решения через прибавление ходов» и «расширение» идеи путем увеличения числа вариантов». Первый способ в современной практике почти не используется.

УГРОЗА МАТА — опасность решающего нападения на короля. Сильнейшее средство вынуждения. В игре связана с различными идеями — выигрышем фигуры, превращением пешки, дезорганизацией защиты, форсированием вечного шаха и др. В задачной композиции — ходы белых после первого ответа черных, приводящие к выполнению задания. Если мат достигается ранее, чем предусмотрено авторским решением, угроза называется короткой.

УЗЛОВЫЕ ПОЛЯ — одно или несколько полей, оказывающиеся на каком-либо отрезке партии плацдармами борьбы, «ма-

гистральными» пунктами перемещения фигур. В шахм. комп. — поля, которые в иллюзорной игре, ложных следах и действительном решении поочередно занимают белые и черные фигуры. Одна из тем двухходовых задач.

УРАВНЕНИЕ ИГРЫ — получение позиции с равными шансами у сторон.

УСИЛЕНИЕ ИГРЫ — использование в какой-либо позиции хода или варианта, выгодно меняющих по сравнению с испытывавшимися ранее продолжениями возможности борьбы.

УСИЛЕННОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ — взятие фигуры с превращением пешки в такую же. Термин применяется в шахм. комп.

УСЛОВНАЯ ЗАДАЧА — произведение задачного жанра с дополнительным, не предусмотренным Правилам шахматной композиции условием: мат на определенном поле или указанной фигурой, запрет на какие-либо ходы и т. п.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ — система знаков, изображений фигур, используемых для записи ходов, позиций, партий, оценочных примечаний, аннотаций к диаграммам.

ФАЗА (шахм. комп.) — совокупность идейных вариантов в исходной позиции (иллюзорная игра), в тематических попытках (ложная игра) либо в действительной игре.

ФАЛАНГА — горизонтальный ряд связанных пешек.

ФЕРЗЕВАЯ ПЕШКА — пешка, расположенная на вертикали «d». В начальной позиции — на d2 (белая) и d7 (черная).

ФЕРЗЕВОЕ ОКОНЧАНИЕ — позиция, где кроме королей и пешек (либо без них) присутствуют только ферзи.

ФЕРЗЕВОЙ ГАМБИТ — начало 1. d4 d5. 2. c4.

ФЕРЗЕВЫЙ КРЕСТ (шахм. комп.) — таск: «12 матов ферзем».

ФЕРЗЕВЫЙ ФЛАНГ — прямоугольник a1—a8—c8—c1. Поля c3—c6 входят также в расширенный центр.

ФИАНКЕТТО — фланговое развитие в дебюте белых слонов на b2, g2, а черных — на b7, g7.

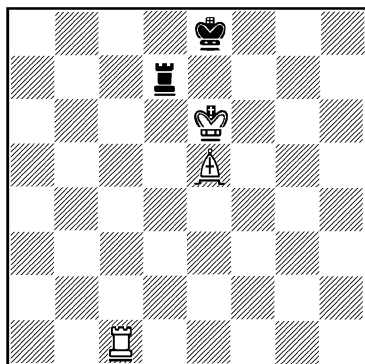
ФИГУРА — общее название короля, ферзя, ладьи, слона, коня и пешки; иногда пешки не рассматриваются как фигуры, а противопоставляются им.

ФИКСИРОВАННЫЙ ЦЕНТР — неподвижная пешечная структура в центре. Например, при его закрытии, когда образуется черно-белая цепь.

ФИНАЛ — заключительный этап соревнования, выявляющий победителей.

ФИНАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ — положение фигур на доске после хода, которым завершились партия, решение задачи или этюда.

ФИЛИДОРА ПОЗИЦИЯ — ключевое положение эндшпиля «ладья и слон против ладьи», победа в котором достигается техническими действиями. Рассмотрена Ф. Филидором в «Анализе шахматной игры» (1749). На диагр. 35 к выигрышу ведет: 1. Лс8+ Лd8 2. Лс7 Лd2 3. Лb7 Лd1 4. Лg7 Лf1 5. Сg3 Лf3 6. Сd6 Ле3+ 7. Се5 Лf3 8. Ле7+ Кpf8 9. Лс7 Кpg8 10. Лg7+ Кpf8 11. Лg4 Кре8 12. Cf4 Кpf8 13. Cd6+ с последующим матом.



35

ФИЛИДОРА ПРАВИЛО — одна из идей позиционной игры: «Если мой слон владеет белыми полями, я должен ставить свои пешки на черные поля; в этом случае слон может прогнать неприятельские фигуры, которые попытаются утвердиться между пешками» (Ф. Филидор. «Анализ шахматной игры», 1749).

ФЛАЖОК — приспособление на шахматных часах, фиксирующее истечение времени на обдумывание. Падение флажка до выполнения какой-либо стороной установленного числа ходов означает ее проигрыш. См. Просрочка времени.

ФЛАНГ — часть доски, расположенная справа и слева от центральных вертикалей «d» и «e». Соответственно называется королевским либо ферзевым.

ФЛОРЕНТИЙСКАЯ РУКОПИСЬ — шахматный трактат XV в. Примечателен тем, что в нем к средневековым задачам применены новые правила.

ФОКАЛЬНЫЕ ПОЛЯ (шахм. комп.) — два поля на разных линиях, контролируемые черной линейной фигурой. Комбинация на устранение контроля над одним из них — фокальная тема задач.

ФОРА — см. Гандикап.

ФОРМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ — условия, при нарушении которых задача и этюд теряют право на существование. Это — легальность начальной позиции, решаемость, единственность решения.

ФОРПОСТ — централизованная фигура, занимающая устойчивую позицию и активно воздействующая на лагерь противника.

ФОРСИРОВАННЫЙ ВАРИАНТ — обязательный ряд ходов.

ФОРСИРОВАТЬ — вынуждать, обязывать противника к тем или иным действиям.

«ФОРТОЧКА» — свободное поле, образуемое после хода одной из пешек, прикрывающих рокированного короля.

ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАЩИТА — начало 1. e4 e6 2. d4 d5.

ФРОНТАЛЬНАЯ БАТАРЕЯ (шахм. комп.) — батарея, действующая по горизонтали.

ХАМЕЛЕОННЫЕ МАТЫ (паты) — термин шахм. комп.: повторение матовых (патовых) положений, отличающихся тем, что король в них находится на полях разного цвета. То же, что и эко-хамелеонные маты (паты).

ХОД — элементарное действие в шахматной игре — перемещение фигуры (пешки) на свободное поле, взятие (в том числе на проходе), превращение, рокировка.

ХОДЫ (варианты)-КАНДИДАТЫ — возможные продолжения, из числа которых делается выбор наиболее предпочтительного.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ТРЕБОВАНИЯ — выразительность замысла, экономичность формы и красота решения задачи или этюда. Определяется принципами единства формы и содержания, гармоничности замысла и средств выражения.

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА (шахм. комп.) — направление чешской школы задачной композиции. Не отрицая требования правильности матов, считала обязательным наличие в задаче идеи, воплощенной в ходах белых и черных.

ЦВЕТНАЯ ДАМА — фигура в «сказочных шахматах». Ходит как ферзь, конь и пешка.

ЦЕННОСТЬ ФИГУР — значимость, сила фигур. Характеризуется двояко: как абсолютная и относительная. Учитывается при разменах. Бесконечную ценность представляет король. Его потеря (мат) — проигрыш партии. Понятие абсолютной ценности фигур связывают с эквивалентностью их силы в исходном положении (см. Абсолютная шкала). Считается, что ферзь эквивалентен двум ладьям, слон — коню и т. д. Относительная ценность фигур — величина переменная, зависит от особенностей позиции. Слон может оказаться слабее коня, пешка быть «плохой» или «хорошей», а иногда эквивалентной даже ферзю. Король, являясь статистом, а часто и объектом атаки в дебюте и миттельшпиле, может обрести значительную силу в эндшпиле. Резко трансформируется ценность фигур при комбинациях, позиционных жертвах.

ЦЕНТР — зона полей в середине доски. Различают малый (d4, e4, d5 и e5) и расширенный (с3—с6—f8—f3) центры. Захват центральных полей, контроль над ними, ослабление и разрушение центра противника — принцип стратегии. В зависимости от наличия или отсутствия, расположения пешек «d» и «e» центр может быть открытым, закрытым, фиксированным, подвижным, неопределившимся. С изменением пешечной структуры типы центра преобразуются один в другой.

ЦЕНТРАЛИЗАЦИЯ — перемещение фигур к центру. Одна из идей позиционной игры. Принцип дебютной стратегии.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПЕШКА — пешка, расположенная на вертикали «d» (ферзевая) или «e» (королевская). В начальной позиции — на d2 e2 (белые), d7, e7 (черные).

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ГАМБИТ — начало 1. e4 e5 2. d4 ed 3. c3.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ — начало 1. e4 e5 2. d4 ed 3. Ф : d4.

ЦЕПЬ — связанные пешки одного цвета, расположенные по диагонали. Основание цепи называют базой, а соответствующую пешку — базовой. Термин используется и в более широ-

ком значении. Под цепью понимают любые связанные пешки, и она по структуре может быть как диагональной, так и горизонтальной (см. **Фаланга**), комбинированной.

ЦИКЛ (шахм. комп.) — решение, в котором через определенные периоды «шахматного времени» (отрезки игры) повторяются ходы варианта: каждая последующая часть цикла начинается ходами, которыми завершается предыдущая. В итоге образуется полный «круг». Например: схема трехсоставного цикла: АБ—БВ—ВА.

ЦИКЛИЧНОСТЬ (шахм. комп.) — повторяемость ходов в цикле решения. Например: АБ—БВ—ВА или АБВ—БВГ—ВГА.

ЦИЛИНДРИЧЕСКИЕ ШАХМАТЫ (шахм. комп.) — вид «сказочных шахмат» с доской, изогнутой в форму цилиндра, вследствие чего оказываются смежными вертикали «а» и «h» либо первая и восьмая горизонтали.

ЦИФРОВАЯ НОТАЦИЯ — способ записи шахматной партии с помощью цифр. Применяется в международных заочных соревнованиях.

ЦУГЦАНГ — положение, в котором одна или обе стороны не имеют полезных ходов, а любой ход оказывается невыгодным. В шахм. комп. — прием ослабления, разрушения защиты. Тема задач и этюдов.

ЧАСТИЧНОЕ РАЗВИТИЕ ЭТЮДА (шахм. комп.) — некоторое улучшение технических элементов произведения.

ЧАСТИЧНЫЙ ПРЕДШЕСТВЕННИК (шахм. комп.) — задача или этюд, замысел и схема которых в ином оформлении осуществлены в новом произведении. При существенной переработке композиции с заимствованиями имеет право участия в соревновании. Но обязательна ссылка на предшественника.

ЧАСЫ ШАХМАТНЫЕ — устройство с двумя часовыми механизмами и циферблатами, переключающим приспособлением и «флажками», фиксирующими истечение контрольного времени. Применяются с 1883 г. В соревнованиях последнего времени используются также разновидности электронных часов.

ЧАТУРАНГА — древняя настольная игра для четырех участников. Ходы фигур определялись игровой костью. Начиная партию, стороны располагали «армией», состоявшей из слонов, коней, боевых колесниц и пехоты. Целью было уничтожение сил противника. Чатуранга возникла в Индии (V в.). Со временем игра претерпела значительные изменения. Число участников сократилось до двух. Ходы стали определяться не бросками игровой кости, а правилами перемещения фигур. Чатуранга преобразовалась в шатрандж.

ЧЕМПИОН — участник или команда, победившие в чемпионате.

ЧЕМПИОНАТ (первенство) — соревнование, в том числе и по шахматной композиции, на звание сильнейшего (чемпиона). Может быть личным, командным и лично-командным.

ЧЕРНО-БЕЛАЯ ЦЕПЬ — «ряд блокирующих друг друга белых и черных пешек, который делит доску по диагонали на две части» (А. Нимцович). Например: белые — с3, d4, e5; черные — с4 d5, e6.

ЧЕРНОПОЛЬНЫЙ СЛОН — слон, перемещающийся по полям черного цвета.

ЧЕРНАЯ КОРРЕКЦИЯ — см. Тема коррекции.

ЧЕШСКАЯ ШКОЛА — направление задачной композиции. Зарождение связывают с творчеством А. Кенига. Он отмечал, что «это не ребус, не загадка, не объект для тренировки пытливого ума, а произведение искусства, которое должно удовлетворять определенным художественным принципам». Замысел произведения состоит не только в игре, но и в красивом финале, неожиданно возникающих правильных матах. Основной жанр — трехходовка — должен содержать не менее трех равноценных, составляющих одно целое матовых варианта. Все фигуры, особенно белых, должны активно участвовать в решении. Период становления чешской школы относят к 1857—1871 гг. Первым ее крупным теоретиком стал И. Поспешил. В предисловии к сборнику «Чешская шахматная задача» (1887) он писал: «Чешская школа требует строгого выполнения принципов эстетики, чистоты матов, экономии материала и его «равновесия», красоты начальной позиции и решения, свежести, естественности и непринужденности построения. Это не значит, что чешская школа отказывается от глубокой идеи или трудности решения, но если необходимо, то эти требования должны быть подчинены основному требованию: красоте». Имеет различные течения и стили. Последнее время ее приверженцы все чаще реализуют свои замыслы в четырех- и многоходовых задачах.

ШАТРАНДЖ — старинная настольная игра для двоих. Возникла из древнейшего предшественника шахмат — чатуранги. Получила широкое распространение на Востоке. Существенно отличалась по правилам от современных шахмат. Одинаково ходили король, ладья и конь. Слон перемещался по диагонали через поле. Пешка не имела права начального «большого» хода, а при достижении крайней горизонтали могла превратиться только в ферзя. Последний был слабейшей фигурой — перемещался на соседнее поле по диагонали. Рокировка отсутствовала. Целью игры было заматовать короля противника. Но это удавалось редко. Поэтому выигрышем считались также пат и уничтожение неприятельских сил. В современные шахматы шатрандж преобразовался после того, как в VIII—IX вв. арабы, завоевали Испанию, и постепенно распространился в Европе. С этой эпохой связано и возникновение композиции. Появились первые задачи, называвшиеся *мансубами*.

ШАХ — нападение на короля. Если оно неотразимо, то партия считается закончившейся матом.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА — принадлежность для игры в шахматы: квадрат, состоящий из 64 одинаковых, попеременно светлых (белых) и темных (черных), полей.

ШАХМАТЫ — древняя настольная игра. Логическая по характеру, сочетает в себе черты искусства, науки и спорта. Возникла в Индии, где развивалась в форме чатуранги.

ШАШМАТЫ — игра, соединяющая правила шахмат и шашек. Фигуры перемещаются только по черным полям. Конь заменен «сказочным» верблюдом (ходит по диагоналям через поле). В нашей стране шашматы широкого распространения не получили.

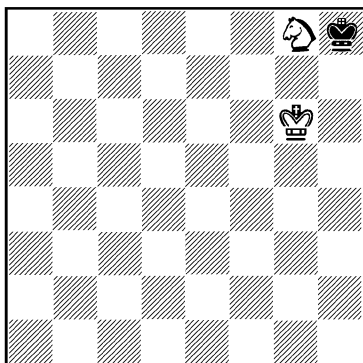
ШВЕЙЦАРСКАЯ СИСТЕМА («по жребию») — порядок проведения соревнований с большим числом участников, при котором соперники перед каждым туром определяются жеребьевкой. В первом встречаются между собой шахматисты с номе-

рами 1 и 2, 3 и 4, 5 и 6, 7 и 8 и т. д. Белые фигуры представляются нечетным номерам. Участники не могут встречаться между собой дважды. В пары сводятся шахматисты, имеющие одинаковое либо минимально разнящееся число очков.

ШОТЛАНДСКАЯ ПАРТИЯ — начало 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. d4.

ШОТЛАНДСКИЙ ГАМБИТ — начало 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. d4 ed 4. Сс4 или 4. с3.

ШУТОЧНАЯ ЗАДАЧА — позиция с заданием, выполнение которого связано с отступлением от обычных правил (поворот доски, предварительная перестановка фигур и др.). В задаче-шутке Л. Гуляева (диагр. 36) белые берут ход обратно и дают мат в 1 ход. Решение: вместо Кh6:Kg8 следует Кh6—f7×.



36

ЭКОНОМИЗАЦИЯ МАТЕРИАЛА — прием работы составителей задач и этюдов. Заключается в реализации известной идеи посредством меньшего числа фигур (пешек).

ЭКОНОМИЧНОСТЬ ИГРЫ (шахм. комп.) — совокупность формальных условий, предъявляемых к авторскому решению, использованию фигур. Частный принцип общего требования экономичности формы. Число ходов задачи должно соответствовать тому, которым может быть представлена идея. В этюде важно, чтобы полнее выявлялись возможности фигур. Желательно, чтобы во вступительной игре использовался тот же материал, что и в основной. Допускается искусственное удлинение решения, если оно через несколько ходов приводит к авторскому.

ЭКОНОМИЧНОСТЬ НАЧАЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ (шахм. комп.) — частный принцип общего требования экономичности формы: построение задачи и этюда должно быть осуществлено минимальными средствами.

ЭКОНОМИЧНОСТЬ ФИНАЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ (шахм. комп.) — частный принцип общего требования экономичности формы: в концовке решения (финале) должны по возможности участвовать все оставшиеся на доске фигуры.

ЭКОНОМИЧНОСТЬ ФОРМЫ (шахм. комп.) — одно из основных художественных требований к задачам и этюдам, част-

ными принципами которого являются: экономичность игры, начальная и финальная позиций.

ЭКОНОМИЧНЫЙ МАТ (пат) — мат (пат), осуществляемый с участием всех фигур. Исключения допустимы для короля и пешек противника. Термин используется только в шахм. комп.

ЭКОНОМИЯ ВРЕМЕНИ (шахм. комп.) — одно из требований принципа экономичности игры; замысел должен реализовываться за минимально возможное число ходов.

ЭНДШПИЛЬ — заключительная часть шахматной партии. Представляет собой, как правило, четко определившиеся позиции. Классифицируется по соотношению противодействующих сил. Может быть тяжело- и легкофигурным, ферзевым, ладейным, слоновым, коневым, пешечным. Выделяют также окончания при разном материале у сторон: «ферзь против ладьи и легкой фигуры», «ладья против слона (коня)» и др. Ранний переход в эндшпиль обычно связывают с разменом ферзей. «Эндшпиль наступает, когда король перестает быть вынужден боязливо скрываться от покушения со стороны мощных фигур — ферзя и ладьей. Именно этот момент определяет вступление партии в ту фазу, которая получила название эндшпиля... В этот момент сила короля подвергается коренной переоценке. До сих пор он разыгрывал из себя труса, теперь он становится героем...» (Эм. Ласкер). Многие эндшпильные позиции хорошо известны, получили теоретическую оценку.

ЭПОЛЕТНЫЙ МАТ — позиция при заматованном на краю доски короле, поля отступления у которого отняты с обеих сторон фигурами его цвета (часто ладьями). Например: белые — Kpd5, Fd6; черные — Kpd8, Lc8, Le8.

ЭСТЕТИЧНОСТЬ ПРОИЗВЕДЕНИЯ (шахм. комп.) — свойство задачи или этюда вызывать положительные эмоциональные впечатления формой и содержанием позиции, авторского замысла, выразительностью решения. Связана с реализацией художественных требований.

ЭТЮД — жанр шахм. комп. Начальное положение напминает позицию из практических партий. Задание — выигрыш или ничья обычно выполняется белыми. Количество ходов не ограничивается. По характеру выражения авторского замысла этюды делятся на аналитические и художественные. В решениях первых преобладают элементы анализа. Главное требование ко вторым — труднонаходимая, выразительно реализуемая идея. Это разграничение не всегда оказывается четким. Некоторые этюды с одинаковым основанием можно отнести как к аналитическим, так и к художественным.

ЭТЮД В ЭТЮДЕ (шахм. комп.) — произведение этюдного жанра, в котором представлены две идеи. В каком-либо из вариантов игра белых, выделяющаяся как бы в самостоятельную композицию, в финале опровергается единственным способом. Авторское решение содержит другую идею.

ЭТЮДИСТ (шахм. комп.) — составитель, работающий в жанре этюда.

ЭТЮДНЫЙ КЛАССИЦИЗМ (шахм. комп.) — направление этюдного жанра. Характеризуется тем, что идея в произведениях предопределена борьбой соответствующих сил.

ЭТЮДНЫЙ РЕАЛИЗМ (шахм. комп.) — направление этюдного жанра. Примечательно тем, что выбор используемого в произведениях материала определяется идеей.

ЭТЮДНЫЙ РОМАНТИЗМ (шахм. комп.) — направление этюдного жанра. Основное значение в произведениях придается новизне идеи, содержанию, по отношению к которым форма носит не только подчиненный характер, но подчас оказывается и в противоречии с художественными требованиями.

ЭХО (шахм. комп.) — термин, означающий тождественность возникающих в процессе решения позиций.

ЭХО-ВАРИАНТЫ (шахм. комп.) — варианты со схожими перемещениями фигур.

ЭХО-МАТЫ (паты) — термин шахм. комп.: финальные матовые (патовые) позиции, схожие по рисунку и цвету занимаемых фигурами полей.

ЭХО-ХАМЕЛЕОННЫЕ МАТЫ — термин шахм. комп.: финальные позиции задачи (этюда) с одинаковыми по конструкции матами на полях разного цвета.

ЭХО-ХАМЕЛЕОННЫЕ ПАТЫ (шахм. комп.) — паты, повторяющиеся на полях разного цвета.

ЮСТИРОВКА (шахм. комп.) — выверка задачи, этюда.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

ТАБЛИЦЫ ОЧЕРЕДНОСТИ ИГРЫ В ТУРНИРАХ ПО КРУГОВОЙ СИСТЕМЕ

Таблицы служат для определения очередности игры и цвета фигур. Предварительно все участники путем жеребьевки получают номер, начиная с первого и кончая последним, по числу играющих в турнире. Затем по соответствующей таблице определяется, какие номера встречаются друг с другом в каждом туре. Участник, номер которого указан первым, играет белыми. Если число играющих в турнире нечетное, то цифра, стоящая вне скобок, показывает, что участник, имеющий этот номер, в данном туре свободен.

3 или 4 участника

Тур

| | | |
|---|-------|-----|
| 1 | 1—(4) | 2—3 |
| 2 | (4)—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(4) | 3—1 |

5 или 6 участников

Тур

| | | | |
|---|-------|-----|-----|
| 1 | 1—(6) | 2—5 | 3—4 |
| 2 | (6)—4 | 5—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(6) | 3—1 | 4—5 |
| 4 | (6)—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(6) | 4—2 | 5—1 |

7 или 8 участников

Тур

| | | | | |
|---|-------|-----|-----|-----|
| 1 | 1—(8) | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 2 | (8)—5 | 6—4 | 7—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(8) | 3—1 | 4—7 | 5—6 |
| 4 | (8)—6 | 7—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(8) | 4—2 | 5—1 | 6—7 |
| 6 | (8)—7 | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(8) | 5—3 | 6—2 | 7—1 |

9 или 10 участников

Тур

| | | | | | |
|---|--------|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 1—(10) | 2—9 | 3—8 | 4—7 | 5—6 |
| 2 | (10)—6 | 7—5 | 8—4 | 9—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(10) | 3—1 | 4—9 | 5—8 | 6—7 |
| 4 | (10)—7 | 8—6 | 9—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(10) | 4—2 | 5—1 | 6—9 | 7—8 |
| 6 | (10)—8 | 9—7 | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(10) | 5—3 | 6—2 | 7—1 | 8—9 |
| 8 | (10)—9 | 1—8 | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 9 | 5—(10) | 6—4 | 7—3 | 8—2 | 9—1 |

11 или 12 участников

Тур

| | | | | | | |
|----|---------|------|------|------|------|-------|
| 1 | 1—(12) | 2—11 | 3—10 | 4—9 | 5—8 | 6—7 |
| 2 | (12)—7 | 8—6 | 9—5 | 10—4 | 11—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(12) | 3—1 | 4—11 | 5—10 | 6—9 | 7—8 |
| 4 | (12)—8 | 9—7 | 10—6 | 11—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(12) | 4—2 | 5—1 | 6—11 | 7—10 | 8—9 |
| 6 | (12)—9 | 10—8 | 11—7 | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(12) | 5—3 | 6—2 | 7—1 | 8—11 | 9—10 |
| 8 | (12)—10 | 11—9 | 1—8 | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 9 | 5—(12) | 6—4 | 7—3 | 8—2 | 9—1 | 10—11 |
| 10 | (12)—11 | 1—10 | 2—9 | 3—8 | 4—7 | 5—6 |
| 11 | 6—(12) | 7—5 | 8—4 | 9—3 | 10—2 | 11—1 |

13 или 14 участников

Тур

| | | | | | | | |
|----|---------|-------|------|------|------|-------|-------|
| 1 | 1—(14) | 2—13 | 3—12 | 4—11 | 5—10 | 6—9 | 7—8 |
| 2 | (14)—8 | 9—7 | 10—6 | 11—5 | 12—4 | 13—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(14) | 3—1 | 4—13 | 5—12 | 6—11 | 7—10 | 8—9 |
| 4 | (14)—9 | 10—8 | 11—7 | 12—6 | 13—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(14) | 4—2 | 5—1 | 6—13 | 7—12 | 8—11 | 9—10 |
| 6 | (14)—10 | 11—9 | 12—8 | 13—7 | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(14) | 5—3 | 6—2 | 7—1 | 8—13 | 9—12 | 10—11 |
| 8 | (14)—11 | 12—10 | 13—9 | 1—8 | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 9 | 5—(14) | 6—4 | 7—3 | 8—2 | 9—1 | 10—13 | 11—12 |
| 10 | (14)—12 | 13—11 | 1—10 | 2—9 | 3—8 | 4—7 | 5—6 |
| 11 | 6—(14) | 7—5 | 8—4 | 9—3 | 10—2 | 11—1 | 12—13 |
| 12 | (14)—13 | 1—12 | 2—11 | 3—10 | 4—9 | 5—8 | 6—7 |
| 13 | 7—(14) | 8—6 | 9—5 | 10—4 | 11—3 | 12—2 | 13—1 |

15 или 16 участников

Тур

| | | | | | |
|---|--------|------|------|------|------|
| 1 | 1—(16) | 2—15 | 3—14 | 4—13 | 5—12 |
| | | | 6—11 | 7—10 | 8—9 |
| 2 | (16)—9 | 10—8 | 11—7 | 12—6 | 13—5 |
| | | | 14—4 | 15—3 | 1—2 |

| | | | | | |
|----|---------|-------|-------|-------|-------|
| 3 | 2—(16) | 3—1 | 4—15 | 5—14 | 6—13 |
| | | | 7—12 | 8—11 | 9—10 |
| 4 | (16)—10 | 11—9 | 12—8 | 13—7 | 14—6 |
| | | | 15—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(16) | 4—2 | 5—1 | 6—15 | 7—14 |
| | | | 8—13 | 9—12 | 10—11 |
| 6 | (16)—11 | 12—10 | 13—9 | 14—8 | 15—7 |
| | | | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(16) | 5—3 | 6—2 | 7—1 | 8—15 |
| | | | 9—14 | 10—13 | 11—12 |
| 8 | (16)—12 | 13—11 | 14—10 | 15—9 | 1—8 |
| | | | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 9 | 5—(16) | 6—4 | 7—3 | 8—2 | 9—1 |
| | | | 10—15 | 11—14 | 12—13 |
| 10 | (16)—13 | 14—12 | 15—11 | 1—10 | 2—9 |
| | | | 3—8 | 4—7 | 5—6 |
| 11 | 6—(16) | 7—5 | 8—4 | 9—3 | 10—2 |
| | | | 11—1 | 12—15 | 13—14 |
| 12 | (16)—14 | 15—13 | 1—12 | 2—11 | 3—10 |
| | | | 4—9 | 5—8 | 6—7 |
| 13 | 7—(16) | 8—6 | 9—5 | 10—4 | 11—3 |
| | | | 12—2 | 13—1 | 14—15 |
| 14 | (16)—15 | 1—14 | 2—13 | 3—12 | 4—11 |
| | | | 5—10 | 6—9 | 7—8 |
| 15 | 8—(16) | 9—7 | 10—6 | 11—5 | 12—4 |
| | | | 13—3 | 14—2 | 15—1 |

17 или 18 участников

Тип

| | | | | | |
|----|---------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | 1—(18) | 2—17 | 3—16 | 4—15 | 5—14 |
| | | 6—13 | 7—12 | 8—11 | 9—10 |
| 2 | (18)—10 | 11—9 | 12—8 | 13—7 | 14—6 |
| | | 15—5 | 16—4 | 17—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(18) | 3—1 | 4—17 | 5—16 | 6—15 |
| | | 7—14 | 8—13 | 9—12 | 10—11 |
| 4 | (18)—11 | 12—10 | 13—9 | 14—8 | 15—7 |
| | | 16—6 | 17—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(18) | 4—2 | 5—1 | 6—17 | 7—16 |
| | | 8—15 | 9—14 | 10—13 | 11—12 |
| 6 | (18)—12 | 13—11 | 14—10 | 15—9 | 16—8 |
| | | 17—7 | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(18) | 5—3 | 6—2 | 7—1 | 8—17 |
| | | 9—16 | 10—15 | 11—14 | 12—13 |
| 8 | (18)—13 | 14—12 | 15—11 | 16—10 | 17—9 |
| | | 1—8 | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 9 | 5—(18) | 6—4 | 7—3 | 8—2 | 9—1 |
| | | 10—17 | 11—16 | 12—15 | 13—14 |
| 10 | (18)—14 | 15—13 | 16—12 | 17—11 | 1—10 |
| | | 2—9 | 3—8 | 4—7 | 5—6 |
| 11 | 6—(18) | 7—5 | 8—4 | 9—3 | 10—2 |
| | | 11—1 | 12—17 | 13—16 | 14—15 |
| 12 | (18)—15 | 16—14 | 17—13 | 1—12 | 2—11 |
| | | 3—10 | 4—9 | 5—8 | 6—7 |

| | | | | | |
|----|---------|---------------|--------------|---------------|---------------|
| 13 | 7—(18) | 8—6 12—2 | 9—5 13—1 | 10—4 14—17 | 11—3 15—16 |
| 14 | (18)—16 | 17—15 4—11 | 1—14 5—10 | 2—13 6—9 | 3—12 7—8 |
| 15 | 8—(18) | 9—7 13—3 | 10—6 14—2 | 11—5 15—1 | 12—4 16—17 |
| 16 | (18)—17 | 1—16 5—12 | 2—15 6—11 | 3—14 7—10 | 4—13 8—9 |
| 17 | 9—(18) | 10—8 14—4 | 11—7 15—3 | 12—6 16—2 | 13—5 17—1 |

19 или 20 участников

Тип

| | | | | | | |
|----|---------|-------|---------------|---------------|---------------|----------------|
| 1 | 1—(20) | 2—19 | 3—18 7—14 | 4—17 8—13 | 5—16 9—12 | 6—15 10—11 |
| 2 | (20)—11 | 12—10 | 13—9 17—5 | 14—8 18—4 | 15—7 19—3 | 16—6 1—2 |
| 3 | 2—(20) | 3—1 | 4—19 8—15 | 5—18 9—14 | 6—17 10—13 | 7—16 11—12 |
| 4 | (20)—12 | 13—11 | 14—10 18—6 | 15—9 19—5 | 16—8 1—4 | 17—7 2—3 |
| 5 | 3—(20) | 4—2 | 5—1 9—16 | 6—19 10—15 | 7—18 11—14 | 8—17 12—13 |
| 6 | (20)—13 | 14—12 | 15—11 19—7 | 16—10 1—6 | 17—9 2—5 | 18—8 3—4 |
| 7 | 4—(20) | 5—3 | 6—2 10—17 | 7—1 11—16 | 8—19 12—15 | 9—18 13—14 |
| 8 | (20)—14 | 15—13 | 16—12 1—8 | 17—11 2—7 | 18—10 3—6 | 19—9 4—5 |
| 9 | 5—(20) | 6—4 | 7—3 11—18 | 8—2 12—17 | 9—1 13—16 | 10—19 14—15 |
| 10 | (20)—15 | 16—14 | 17—13 2—9 | 18—12 3—8 | 19—11 4—7 | 1—10 5—6 |
| 11 | 6—(20) | 7—5 | 8—4 12—19 | 9—3 13—18 | 10—2 14—17 | 11—1 15—16 |
| 12 | (20)—16 | 17—15 | 18—14 3—10 | 19—13 4—9 | 1—12 5—8 | 2—11 6—7 |
| 13 | 7—(20) | 8—6 | 9—5 13—1 | 10—4 14—19 | 11—3 15—18 | 12—2 16—17 |
| 14 | (20)—17 | 18—16 | 19—15 4—11 | 1—14 5—10 | 2—13 6—9 | 3—12 7—8 |
| 15 | 8—(20) | 9—7 | 10—6 14—2 | 11—5 15—1 | 12—4 16—19 | 13—3 17—18 |
| 16 | (20)—18 | 19—17 | 1—16 5—12 | 2—15 6—11 | 3—14 7—10 | 4—13 8—9 |
| 17 | 9—(20) | 10—8 | 11—7 15—3 | 12—6 16—2 | 13—5 17—1 | 14—4 18—19 |
| 18 | (20)—19 | 1—18 | 2—17 6—13 | 3—16 7—12 | 4—15 8—11 | 5—14 9—10 |
| 19 | 10—(20) | 11—9 | 12—8 16—4 | 13—7 17—3 | 14—6 18—2 | 15—5 19—1 |

**ТАБЛИЦЫ ОЧЕРЕДНОСТИ ИГР В ТУРНИРАХ
ПО СХЕВЕНИНГЕНСКОЙ СИСТЕМЕ**

С одинаковым цветом фигур для группы в каждом туре

8 участников

| 1 тур | 2 тур | 3 тур | 4 тур |
|-------|-------|-------|-------|
| 1—I | I—2 | 3—I | I—4 |
| 2—II | II—3 | 4—II | II—1 |
| 3—III | III—4 | 1—III | III—2 |
| 4—IV | IV—1 | 2—IV | IV—3 |

12 участников

| 1 тур | 2 тур | 3 тур | 4 тур | 5 тур | 6 тур |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1—I | I—2 | 3—I | I—4 | 5—I | I—6 |
| 2—II | II—3 | 4—II | II—5 | 6—II | II—1 |
| 3—III | III—4 | 5—III | III—6 | 1—III | III—2 |
| 4—IV | IV—5 | 6—IV | IV—1 | 2—IV | IV—3 |
| 5—V | V—6 | 1—V | V—2 | 3—V | V—4 |
| 6—VI | VI—1 | 2—VI | VI—3 | 4—VI | VI—5 |

14 участников

| 1 тур | 2 тур | 3 тур | 4 тур |
|-------|-------|-------|-------|
| 1—I | I—2 | 3—I | I—4 |
| 2—II | II—3 | 4—II | II—5 |
| 3—III | III—4 | 5—III | III—6 |
| 4—IV | IV—5 | 6—IV | IV—7 |
| 5—V | V—6 | 7—V | V—1 |
| 6—VI | VI—7 | 1—VI | VI—2 |
| 7—VII | VII—1 | 2—VII | VII—3 |

| 5 тур | 6 тур | 7 тур |
|-------|-------|-------|
| 5—I | I—6 | 7—I |
| 6—II | II—7 | 1—II |
| 7—III | III—1 | 2—III |
| 1—IV | IV—2 | 3—IV |
| 2—V | V—3 | 4—V |
| 3—VI | VI—4 | 5—VI |
| 4—VII | VII—5 | 6—VII |

**С равным числом партий белыми и черными
для обеих групп в каждом туре**

8 участников

| 1 тур | 2 тур | 3 тур | 4 тур |
|-------|-------|-------|-------|
| 1—I | IV—1 | 1—III | II—1 |
| 2—II | 1—2 | 2—IV | III—2 |
| III—3 | 3—II | I—3 | 3—IV |
| IV—4 | 4—III | II—4 | 4—I |

12 участников

| 1 тур | 2 тур | 3 тур | 4 тур | 5 тур | 6 тур |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1—VI | I—1 | 1—III | IV—1 | 1—II | V—1 |
| 2—V | III—2 | 2—I | 2—II | VI—2 | IV—2 |
| 3—IV | VI—3 | II—3 | 3—V | I—3 | 3—III |
| III—4 | 4—II | IV—4 | 4—I | V—4 | 4—VI |
| II—5 | 5—IV | V—5 | VI—5 | 5—III | 5—I |
| I—6 | 6—V | 6—VI | III—6 | 6—IV | II—6 |

ПРИМЕРЫ ПОИСКА СОВМЕСТИМОГО ПАРТНЕРА В ТУРНИРАХ ПО ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЕ ФИДЕ

6 участников в группе

Поиск партнера сверху вниз для № 1

| Первоначаль- ные пары | Последовательность поиска | | | |
|--------------------------|---------------------------|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1—4 | 1—5 | 1—6 | 1—3 | 1—2 |
| 2—5 | 2—4 | 2—4 | 2—5 | 3—5 |
| 3—6 | 3—6 | 3—5 | 4—6 | 4—6 |

Принцип: № 1 сначала меняется партнерами с № 2, затем со второго варианта на третий — с № 3; переходя потом на № 3, он меняется партнерами в первоначальных парах с № 6, а в заключение с четвертого варианта обменивается с № 5.

Поиск партнера сверху вниз для № 2

| Первоначаль- ные пары | Последовательность поиска | | | |
|--------------------------|---------------------------|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1—6 | 1—6 | 1—6 | 1—3 | 1—2 |
| 2—4 | 2—5 | 2—3 | 2—6 | 3—5 |
| 3—5 | 3—4 | 4—5 | 4—5 | 4—6 |

Поиск партнера снизу вверх для № 6

| Первоначаль- ные пары | Последовательность поиска | | | |
|--------------------------|---------------------------|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6—3 | 6—2 | 6—1 | 6—4 | 6—5 |
| 5—2 | 5—3 | 4—2 | 2—1 | 2—1 |
| 4—1 | 4—1 | 5—3 | 5—3 | 4—3 |

Поиск партнера снизу вверх для № 5

| | | | | |
|--|-----|------------------------------------|-----|-----|
| Сохраняя найденного для № 6 совместимого партнера, например № 2 (вариант 2 предыдущей таблицы) | | Меня совместимого партнера для № 6 | | |
| Намеченные пары | | Поиск | | |
| 6—2 | 6—2 | 6—1 | 6—4 | 6—5 |
| 5—3 | 5—1 | 5—2 | 5—1 | 4—1 |
| 4—1 | 4—3 | 4—3 | 3—2 | 3—2 |

8 участников в группе

Поиск партнера сверху вниз для № 1

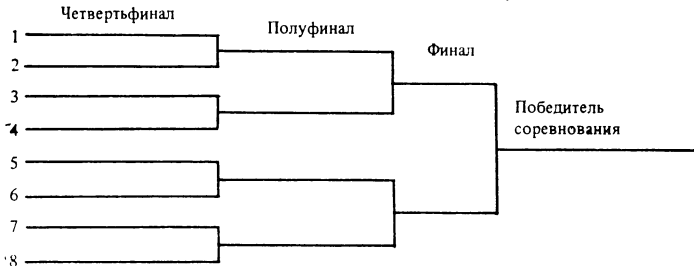
| | | | | | | |
|---------------------|---------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| Первоначальные пары | Последовательность поиска | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1—5 | 1—6 | 1—7 | 2—8 | 1—4 | 1—3 | 1—2 |
| 2—6 | 2—5 | 2—5 | 2—5 | 2—6 | 2—6 | 3—6 |
| 3—7 | 3—7 | 3—6 | 3—6 | 3—7 | 4—7 | 4—7 |
| 4—8 | 4—8 | 4—8 | 4—7 | 5—8 | 5—8 | 5—8 |

Поиск партнера сверху вниз для № 2

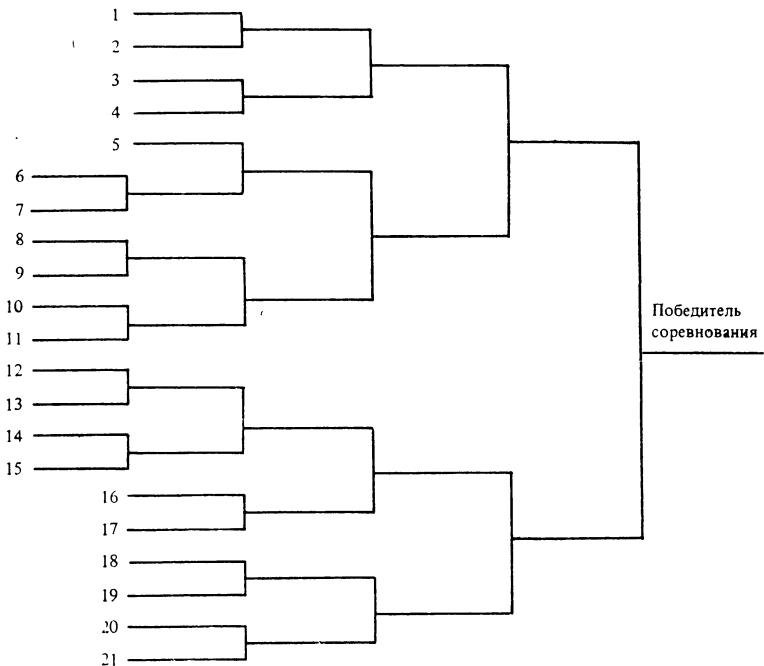
| | | | | | | |
|---------------------|--|-----|------------------------------------|-----|-----|-----|
| Первоначальные пары | Последовательность поиска | | | | | |
| | Сохраняя найденного для № 1 совместимого партнера, например № 7 (вариант 3 предыдущей таблицы) | | Меня совместимого партнера для № 1 | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1—7 | 1—7 | 1—7 | 1—8 | 1—4 | 1—3 | 1—2 |
| 2—5 | 2—6 | 2—8 | 2—7 | 2—3 | 2—4 | 3—7 |
| 3—6 | 3—5 | 3—5 | 3—5 | 5—6 | 5—6 | 4—8 |
| 4—8 | 4—8 | 4—6 | 4—6 | 7—8 | 7—8 | 5—6 |

ТАБЛИЦА СОРЕВНОВАНИЯ ПО ОЛИМПИЙСКОЙ СИСТЕМЕ

8 участников



21 участник



Расписание игр при системе с выбыванием проще всего составить, если количество участников кратно второй степени (4, 8, 32, 64 и т. д.). Стартовые номера определяются жеребьевкой. После первого тура соперники сводятся в пары согласно их положению в таблице.

Труднее составить расписание игр, когда число участников соревнования не кратно второй степени. В этом случае требуется корректировка порядка встреч. Проводится она в первом туре. Причем так, чтобы ко второму этапу число участников, продолжающих соревнование, было кратным второй степени.

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ СОРЕВНОВАНИЯ ПО КРУГОВОЙ СИСТЕМЕ

| (название соревнования) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|------------|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Начало турнира " | | | | | | | | | | " 19 __ г. | | " | | | | | | | | | |

Коэффициент турнира —

Разрядные нормы:

Главный судья соревнования

ТАБЛИЦА ПОЛОЖЕНИЯ УЧАСТНИКОВ ПО ТУРАМ

(название соревнования)

| Участник | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | Место |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|-------|
| 1. | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | | | | |
| 6. | | | | | | | | | | | | |
| 7. | | | | | | | | | | | | |
| 8. | | | | | | | | | | | | |
| 9. | | | | | | | | | | | | |
| 10. | | | | | | | | | | | | |
| 11. | | | | | | | | | | | | |
| 12. | | | | | | | | | | | | |

ТАБЛИЦА СОРЕВНОВАНИЙ ПО ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЕ И «ПО ЖРЕБИЮ»

(название соревнования)

Начало турнира — 19 — г. Окончание — 19 — г.

| Участник | Разряд | Возрастающий итог по турам | | | | | | | | Коэффициент | Место |
|----------|--------|----------------------------|----|-----|----|---|----|-----|------|-------------|-------|
| | | I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX | |
| 1. | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | |
| . | | | | | | | | | | | |
| . | | | | | | | | | | | |
| . | | | | | | | | | | | |
| . | | | | | | | | | | | |
| 31. | | | | | | | | | | | |
| 32. | | | | | | | | | | | |

Главный судья соревнования — Главный секретарь —

ТАБЛИЦА МАТЧ-ТУРНИРА

(название соревнования)

Начало турнира — " " 19__ г. Окончание — " " 19__ г.

| Участник | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Очки | | Итого |
|----------|---|---|---|---|---|--------|---------|-------|
| | | | | | | I круг | II круг | |
| 1. | ■ | | | | | | | |
| 2. | | ■ | | | | | | |
| 3. | | | ■ | | | | | |
| 4. | | | | ■ | | | | |
| 5. | | | | | ■ | | | |

Главный судья _____ Главный секретарь _____

ПРОТОКОЛ ТУРА ЛИЧНОГО СОРЕВНОВАНИЯ

(наименование соревнования)

ПРОТОКОЛ № _____

Тур _____ « » _____ 19__ г.

| Белые | Результат | № партии | Результат | Черные |
|-------|-----------|----------|-----------|--------|
| | | 1 | | |
| | | 2 | | |
| | | 3 | | |
| | | 4 | | |
| | | 5 | | |
| | | 6 | | |
| | | 7 | | |
| | | ... | | |

Главный судья соревнования

ПОЗИЦИЯ ОТЛОЖЕННОЙ ПАРТИИ

Тур _____ « _____ 19__ г.

| | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Белые _____ | Черные _____ |
| Кр _____ Ф _____ Л _____ Л _____ | Кр _____ Ф _____ Л _____ Л _____ |
| С _____ С _____ К _____ К _____ | С _____ С _____ К _____ К _____ |
| пешки _____ | пешки _____ |
| Всего фигур _____ | Всего фигур _____ |
| Время _____ | Время _____ |

Записан _____ ход _____

Судья

ПРИЛОЖЕНИЕ 11

ТАБЛИЦА КОМАНДНОГО СОРЕВНОВАНИЯ

(наименование соревнования)

Начало турнира _____ 19__ г. Окончание _____ 19__ г.

| № п/п | Разряд | 1. ЦСКА | 2. «Спартак» | 3. «Динамо» | Результаты по доскам | Очки | Место |
|-------|--------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|----------------------|------|-------|
| 1 | | 1. 2. (Состав команды) 3. 4. | | | | | |
| 2 | | | 1. 2. (Состав команды) 3. 4. | | | | |
| 3 | | | | 1. 2. (Состав команды) 3. 4. | | | |

Главный судья соревнования _____ Главный секретарь _____

ПРОТОКОЛ № _____
командной встречи _____
(название соревнования)

Место встречи _____ Дата встречи _____

| № партии | Команда | | | № доски | Команда | | |
|----------|---------|-----------|----------|---------|---------|----------|---------|
| | Роспись | Результат | Ф. И. О. | | Разряд | Ф. И. О. | Роспись |
| | | | | 1 | | | |
| | | | | 2 | | | |
| | | | | 3 | | | |
| | | | | 4 | | | |
| | | | | 5 | | | |
| | | | | И т. д. | | | |

Всего:

Всего:

Представитель (капитан) _____ Представитель (капитан) _____

Судья встречи _____

ПРОТОКОЛ ДОИГРЫВАНИЯ НЕОКОНЧЕННЫХ ПАРТИЙ В КОМАНДНОМ СОРЕВНОВАНИИ

ПРОТОКОЛ № _____

доигрывания неоконченных партий _____ туров

[illegible]

Примечания:

Главный судья:

ПРИЛОЖЕНИЕ 14

СВОДНЫЙ ПРОТОКОЛ ТУРА МАТЧЕВЫХ ВСТРЕЧ КОМАНДНОГО СОРЕВНОВАНИЯ

(название соревнования)

ПРОТОКОЛ № _____

Тур № _____ « » _____ 19__ г.

| № по жребию | Команда | Результат | Команда | № по жребию |
|-------------|---------|-----------|---------|-------------|
| 1 | | | | 10 |
| 2 | | | | 9 |
| 3 | | | | 8 |
| 4 | | | | 7 |
| 5 | | | | 6 |

Свободная команда _____

Главный судья соревнования _____

Главный секретарь соревнования _____

ПРИЛОЖЕНИЕ 15

ЛИЧНАЯ КАРТОЧКА УЧАСТНИКА

(название соревнования)

(Фамилия, имя, отчество)

(Разряд, спортивное общество)

(Адрес, телефон)

| Тур | № парт-нера | Партнер | Коэф. парт-нера | Разряд | Цвет | Результат | Нарастающий итог |
|-----|-------------|---------|-----------------|--------|------|-----------|------------------|
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| ... | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | |

Средний коэффициент партнеров, с которыми фактически сыграны партии:

БЛАНК ДЛЯ ЗАПИСИ ПАРТИИ

ПРОТОКОЛ № _____

ПАРТИЯ № _____

Турнира _____

Тур _____ « » _____ 19__ г.

Белые _____

Черные _____

Дебют _____

| Белые | № хода | Черные |
|-------|--------|--------|
| | 1 | |
| | 2 | |
| | 3 | |
| | 4 | |
| | | |
| | 88 | |
| | 89 | |
| | 90 | |

| Белые | Черные |
|-------|--------|
|-------|--------|

Результат _____

Время _____

Подписи _____

Подпись судьи

ЗАПИСЬ ПАРТИИ В ИГРЕ ПО ПЕРЕПИСКЕ

ПАРТИЯ № _____

| Белые | Черные |
|---|---|
| <p>1. C_{10}H_8 (100%)</p> <p>2. C_{10}H_6 (100%)</p> <p>3. C_{10}H_4 (100%)</p> <p>4. C_{10}H_2 (100%)</p> <p>5. C_{10}H (100%)</p> <p>6. C_{10} (100%)</p> | <p>1. C_{10}H_8 (100%)</p> <p>2. C_{10}H_6 (100%)</p> <p>3. C_{10}H_4 (100%)</p> <p>4. C_{10}H_2 (100%)</p> <p>5. C_{10}H (100%)</p> <p>6. C_{10} (100%)</p> |

| | |
|---------|--|
| Партнер | (фамилия, имя, отчество, почтовый адрес) |
|---------|--|

[illegible]

Результат партии:

ОТЧЕТ

1. 2. 3.

Подпись

СПРАВКА О ВЫПОЛНЕНИИ КЛАССИФИКАЦИОННОГО НОРМАТИВА

Справка

Дана тов. _____ в том, что он,
участвуя в соревновании _____
выполнил норматив и требования для получения (подтверждения)

_____сроком до _____

Набрал _____очков из _____при коэффициенте турнира _____

« » _____19__г.

Главный судья—

Главный секретарь —

ПРИЛОЖЕНИЕ 20

АНКЕТА УЧАСТНИКА СОРЕВНОВАНИЯ ПО _____

1. Фамилия, имя, отчество _____
2. Число, месяц и год рождения _____
3. Спортивный разряд и звание _____
4. Образование _____
5. Членом какого спортивного общества (в какой команде) состоите _____
6. Кто Вас тренирует _____
7. Ваши лучшие спортивные результаты _____
8. Имеете ли судейскую категорию _____
9. Место работы, службы, учебы _____
10. Домашний адрес, № телефона _____

Подпись участника _____

« » _____19__г.

Председатель мандатной комиссии _____

« » _____19__г.

ЗАЯВКА

на участие команды _____

в _____

| Фамилия, имя, отчество | Год рож- дения | Разряд | Программа соревнования | Образо- вание | Виза врача |
|---------------------------|----------------------|--------|---------------------------|------------------|---------------|
| 1. | | | | | |
| 2. | | | | | |
| 3. | | | | | |
| 4. | | | | | |
| 5. | | | | | |
| 6. | | | | | |

Председатель спортивного комитета

ПРИЛОЖЕНИЕ 22

ЦИФРОВАЯ НОТАЦИЯ И КОД УДЕМАНА

Помимо обычной нотации в заочных соревнованиях употребляются также цифровая нотация и код Удемана (см. диаграммы). Наименования фигур в них опускаются. Ход обозначается двумя полями — с которого фигура идет и на которое перемещается. Если, например, сыграно 2.Kg1—f3, то запись будет выглядеть так: 2.7163 или 2.kahi. Рокировка фиксируется ходом короля (5.0—0—5.5171 или 5.gaka). При превращении пешки к обозначению хода добавляется поле начального положения фигуры, которая появляется на доске. К примеру, ход 42.e7 : f8K записывается 42.5768(21) или 42.setaca.

| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | 18 | 28 | 38 | 48 | 58 | 68 | 78 | 88 |
| 7 | 17 | 27 | 37 | 47 | 57 | 67 | 77 | 87 |
| 6 | 16 | 26 | 36 | 46 | 56 | 66 | 76 | 86 |
| 5 | 15 | 25 | 35 | 45 | 55 | 65 | 75 | 85 |
| 4 | 14 | 24 | 34 | 44 | 54 | 64 | 74 | 84 |
| 3 | 13 | 23 | 33 | 43 | 53 | 63 | 73 | 83 |
| 2 | 12 | 22 | 32 | 42 | 52 | 62 | 72 | 82 |
| 1 | 11 | 21 | 31 | 41 | 51 | 61 | 71 | 81 |

a b c d e f g h

| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | ma | na | pa | ra | sa | ta | wa | za |
| 7 | me | ne | pe | re | se | te | we | ze |
| 6 | mi | ni | pi | ri | si | ti | wi | zi |
| 5 | mo | no | po | ro | so | to | wo | zo |
| 4 | bo | co | do | fo | go | ho | ko | lo |
| 3 | bi | ci | di | fi | gi | hi | ki | li |
| 2 | be | ce | de | fe | ge | he | ke | le |
| 1 | ba | ca | da | fa | ga | ha | ka | la |

a b c d e f g h

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

В краткий указатель включены основные термины, кроме названий дебютов, которые приведены отдельной таблицей на с. 81—83 и даны также в словаре терминов.

Расположение рубрик — по алфавитному принципу, «буква за буквой». В ссылках указаны номера страниц.

Быстрые шахматы 39-41, 113

Время на обдумывание 8, 15, 16, 23, 39, 41, 46, 48, 49, 129, 132, 148

просрочка 10, 14, 40, 43, 49, 148, 160

Дебют (понятие) 119

индексация 81-105

классические названия 81-83

Жеребьевка 24, 26, 28, 29, 32, 33, 122, 155, 163, 167

Завершение хода 8, 9

Завершившаяся партия. Выигрыш и ничья 9-14, 16, 17, 19, 24-26, 34, 40, 42, 43, 117, 148

Запись хода, позиции, партии 9, 11-13, 17-20, 39, 42, 46, 47, 106, 108, 120, 127, 159, 162, 184, 185, 188

Звания и разряды по шахматам 64-77, 110, 125, 126, 134, 149

Игра по переписке 44-50, 124, 148, 185, 186

Командные соревнования 23, 28, 33-35, 37, 58, 60-62, 70, 73, 133, 136, 152, 162, 180-183

Комбинация 108, 110, 111, 120, 127, 128, 133-136, 138-141, 144, 149, 150, 154-156, 158, 161

Критерии преимущества при равенстве очков 22, 23, 34-38, 45, 146, 152, 153

Лично-командные соревнования 23, 62, 133, 162

Личные соревнования 22, 28, 36, 58, 62, 133, 162, 179

Мат (понятие) 9-13, 42, 52, 55, 134

батареинный 110, 135

дель Рио 134

детский 120

Диларам 134

длинный 122

идеальный 124

кооперативный 52, 118, 122, 129, 138

короткий 130

навскрышку (открытый) 125, 135

обратный 52, 118, 122, 126, 128, 129, 138, 139, 150

правильный 55, 113, 147, 163

ретро 150

рефлексный 150

спертый 111, 153, 157

хамелеонный 161

чистый 154

экономичный 154, 165

эполетный 165

эхо 118, 166

эхо-хамелеонный 166

Молниеносная игра (блиц) 41, 137

Невозможная позиция 5, 6, 9-11, 40, 42, 137
Нотация 188
Одначасовые шахматы 39-41
Откладывание и доигрывание партии 10-13, 18-20, 24, 33, 116, 121, 148, 150
Пат (понятие) 9-12, 42, 55, 141, 149
 двойной 119
 правильный 55
 ретро 150
 хамелеонный 161
 экономичный 165
 эхо-хамелеонный 161, 165
Поле (понятие) 5, 145
 битое 110, 115
 блокированное 111, 139
 вторжения 145
 ключевое 127, 145, 146, 149
 контрольное (фокальное) 129, 160
 критическое 108, 132, 139, 145
 матовое 136
 превращения 8, 126, 157
 сильное 112, 149, 152
 соответствия 134, 140, 146, 156
 узловое 158
Правило «50(75) ходов» 12, 14, 16, 26, 42, 52, 146
Прикосновение к фигуре 6-10, 41, 42, 138
Присуждение (результат неоконченной или несыгранной партии) 9, 11, 24, 25, 34, 148
Системы проведения соревнований (понятие) 28, 152
 конкурсы 58-61, 129, 132, 146
 круговая 28, 34, 45, 132, 152, 153, 167, 176
 матч 28, 34, 35, 62, 136, 140, 152, 156
 матч-турнир 28, 33, 136, 152, 179
 «по жребию» 29, 32, 152, 178
 олимпийская 28, 33, 140, 152, 175
 схевенингенская 28, 152, 154, 171
 швейцарская 23, 25, 28, 29, 35, 37, 70, 72-74, 122, 133, 152, 157, 158, 163, 178
 швейцарская регулируемая 29, 150, 152, 173
Судьи. Судейство 6, 8, 10, 11, 13-27, 34, 35, 39-41, 49, 50, 62, 63, 78-80, 109, 122, 154
Тактика. Идеи и приемы (понятие) 108, 124, 129, 140, 155
 блокировка 108, 111, 124, 138, 139
 вечное преследование 113
 взаимное нападение 114
 вскрытое нападение 116
 выключение 116
 двойное нападение 116, 119, 128
 двойной удар 116, 119, 122
 завлечение (вовлечение) 111, 116, 122, 124, 150
 запирание 123
 отвлечение 128, 140
 перекрытие 106, 108, 109, 114, 119, 125, 126, 128, 138, 141, 149, 151
 передача хода 110, 141
 подрыв 144

- прорыв 143
- распатование 149
- связка 113, 119, 130, 138, 146, 149, 151
- Троекратное повторение позиции 12-14, 16, 26, 40, 42, 140, 144, 158
- Фигура (понятие) 5, 159, 161
 - «бешеная» 110, 113, 114, 157
 - блокирующая 112, 130
 - висячая 116
 - вскрывающая 116
 - дальнобойная 106, 110, 116, 119, 125, 131, 132, 135, 139, 141, 146, 150, 152
 - запирающая 132
 - легкая 5, 132, 146
 - линейная 121, 133
 - критическая 131, 132
 - нейтральная 138
 - «сказочная» 107, 113, 116, 118, 120, 122, 125, 133, 138, 143, 151, 161
 - тематическая 58, 156
 - тяжелая 5, 146
- Ход (понятие) 6, 9, 161
 - антикритический 108
 - выжидательный 116
 - вынужденный 117, 121
 - единственный 121
 - запирающий 123, 157
 - кандидат 161
 - компенсированный 129
 - контрольный 8, 9, 19, 129
 - критический 125, 131, 132, 138, 157
 - невозможный 10-13, 16, 19, 41-43, 47, 137, 138, 151
 - первый (выступка) 6, 117, 141, 156
 - рокировка 6-8, 10, 39, 52, 53, 121, 125, 129, 130, 137, 138, 140, 150, 151, 157, 158
 - секретный 9, 11, 18, 19, 25, 34
 - со взятием на проходе 6, 8, 52, 53, 110, 115, 129, 140, 150, 158
 - с превращением пешки 8, 10, 127, 129, 130, 147, 158, 159
 - тихий 55, 154, 157
- Часы шахматные (понятие) 15, 16, 19, 159, 162
 - пуск, переключение, остановка 8-11, 15, 18-20, 24, 34, 38, 41, 42
- Шах (понятие) 40, 56, 118, 163
 - батарейный 110, 136, 140
 - вечный 40, 114, 155, 158
 - вскрытый (открытый) 136, 140, 146
 - двойной 119
 - перекрестный 138, 141
 - полушах 146
 - провоцированный 147
 - спровоцированный 142, 153
- Шахматная композиция (понятие) 51-63, 115, 129
 - неортодоксальная 52, 115, 129, 138
 - ортодоксальная 51, 115, 129, 140
 - особых видов 52, 115, 124, 129, 159, 164
 - «сказочная» 52, 115, 129, 132, 148, 153, 162

Справочное издание

**Елесин Владлен Петрович
Волков Борис Михайлович
Крюков Александр Иванович**

СПУТНИК ШАХМАТИСТА

*Редактор В. М. Корягин
Художник Е. Н. Ханьжова
Технический редактор Н. Я. Богданова
Корректор Е. С. Волкова*

ИБ № 4376

Сдано в набор 27.02.92. Подписано в печать 29.07.92.
Формат 84×108/32. Бумага тип. № 2. Гарн. Литерат.
Печать высокая. Печ. л. 6. Усл. печ. л. 10,08. Усл. кр.-отт. 10,29.
Уч.-изд. л. 11,32. Тираж 50 000 экз. Изд. № 7/6904. Зак. 364.
Цена договорная

Воениздат, 103160, Москва, К-160.
1-я типография Воениздата.
103006, Москва, К-6, проезд Скворцова-Степанова, дом 3.

