**ФИО педагога:** Павловец Оксана Леонидовна

**Программа:** Шахматы

**Объединение:** 1 АН, 1 БН

**Дата занятия по рабочей программе:** 1 АН, 1 БН – 25.03.19, 29.03.19г.

**Тема занятия:** Эндшпиль и его значение в изучении шахмат.

1. Что такое эндшпиль в шахматах? Эндшпиль произошло от немецкого слова Endspiel — конец игры, т.е. эндшпиль — это заключительная стадия шахматной партии (окончание). Эндшпиль начинается тогда, когда на доске остается сравнительно небольшое количество фигур и прямые атаки на короля с характерными для середины игры комбинаци­онными осложнениями, за редким исключением, невозмож­ны.Умение играть в эндшпиле определяет силу шахматиста.

Рассмотрим 4-е варианта пешечных окончаний.

Правило 1: Чтобы пешка прошла в ферзи, необходимо занять королем одно из ключевых полей.

Рассмотрим простую позицию:

Исход партии зависит от очереди хода. Если очередь белых, тогда **1.d7**и после **1…Кре7** занимают королем поле **с7** . И проводят пешку.

Если же ход черных, выиграть белым не удастся. Черные играют **1…Крс8**, контролируя ключевое поле **е7**. Теперь после **2. d7+ Крd8**, белые должны играть **3.Крd6**, и это — пат.

То есть борьба ведется вокруг ключевых [полей](https://chessmatenok.ru/chto-takoe-shahmatnoe-pole/). **Если белые занимают королем одно из ключевых полей, — они выигрывают, если черные не допускают этого, — ничья**.

**Правило 2 – Минированные поля**

Следующий пример:

Король белых угрожает напасть на пешку, однако то же самое собирается сделать черный. Однако прямолинейное движение белого короля на поле е6 – грубая ошибка.

Это поле «минированное».  После **1.Кре6 Крс5** – белые теряют пешку и проигрывают.

После **1.Кре7! Крс5 2.Кре6** – проигрывают уже черные. Они первыми ступили на «минированное» поле **с5**.

Если же ход черных, выигрывают уже они. **1…Крс4!.** И белые вынуждены первыми ступить на минированное поле **е6**. После **2.Кре6 Крс5** – победа за черными.

В теории позиция с королями на **е6** и **с5** называется взаимный [цугцванг](https://chessmatenok.ru/chto-takoe-tsugtsvang-v-shahmatah/). **Чей ход, -тот и проигрывает**:

**Правило 3 - Треугольник**

Похожим с предыдущим примером является метод **треугольника**.

Это **маневр короля для передачи хода сопернику**. Умышленная потеря темпа. При этом соперник оказывается в цугцванге, — ситуации, когда любой ход является плохим.

В позиции на диаграмме у белых лишняя пешка. Чтобы провести ее в ферзи, король должен прорваться на d7. Другой путь – выиграть пешку а6.

Прямолинейный путь не приносит успеха. На 1.Крс5 следует 1…Крс7, а на 1.Крd6 – 1…Крd8. Черный монарх не пускает белого визави на ключевые поля.

Выигрыш достигается «пляской» короля по треугольнику d5-c4-d4.

**1.Крd4 Крd8 2.Крс4 Крс8 3.Крd5! Крd8 4.Крd6**

А на **2…Крс7** выигрывает разумеется **3.Крс5**

Проблема черных в том, что у их короля нет возможности «сплясать» подобным же образом – 9-й горизонтали в шахматах нет .

Правило 4 – правило Квадрата

Пожалуй, самое простое правило, но не менее важное. Правило квадрата позволяет «навскидку» определить: способен король остановить/догнать пешку или же нет.

В позиции на диаграмме результат зависит от очереди хода. При ходе белых, они легко проводят пешку ходом 1.в5. Черный монарх не успеет задержать/догнать пехотинца.

При ходе черных, король успевает остановить и забрать ее: 1…Кре4 2.в5 Кре5 2.в6 Крd6 3.в7 Крс7

На диаграмме линией обозначен квадрат. Сторона квадрата равна расстоянию до поля превращения.

Правило квадрата можно сформулировать так:

Если при своем ходе король попадает в квадрат, или уже находится там, — он «догоняет» пешку. Если король не попадает в квадрат, — он не успевает ее задержать, и та проходит в ферзи.

При оценке ситуации за доской, следует иметь ввиду следующие моменты:

Наличие других пешек может помешать попаданию короля в квадрат или его движению.

Например:

При ходе белых 1.в5 черный монарх не успевает. Ему мешает собственная пешка е5.

Не следует забывать, что из начального положения пешка может сходить сразу на 2 поля.

Задание: Внимательно прочитать, запомнить. Выполнить эти приемы в игре с компьютером или в паре с соперником. Найти другие примеры пешечных окончаний.