

Занятие №25. Понятие о дебюте. Виды дебютов. Основные принципы разыгрывания дебюта. Дебютные ошибки.

Шахматный Дебют — начальная стадия шахматной партии (около 10-15 ходов), характеризуется мобилизацией сил играющих.

Шахматные дебюты издавна принято делить на три группы: открытые начала, возникающие после хода 1.e2–e4 – e7–e5, полуоткрытые начала, где на ход белых 1.e2–e4 черные отвечают не 1. ... e7–e5, а иначе, и закрытые начала, где белые начинают партию любым ходом, кроме 1.e2–e4.

В современных дебютных справочниках можно все чаще встретить и две новых группы: полузакрытые начала 1.d2–d4 черные отвечают не 1... d7–d5, а иначе, и фланговые начала, где белые стремятся к фланговому развитию своих фигур в частности слонов, а уже потом переходят к активным действиям в центре.

Самые старинные шахматные дебюты – открытые, и особенно гамбиты, в которых уже в начале игры жертвуется пешка, а иногда и фигура в интересах быстреего развития. Вплоть до конца прошлого столетия они были наиболее часто применявшимися дебютами.

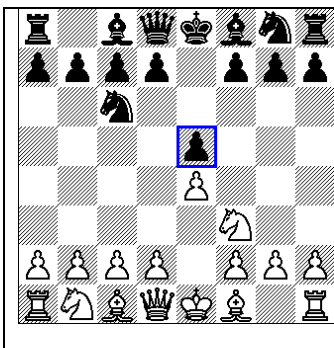
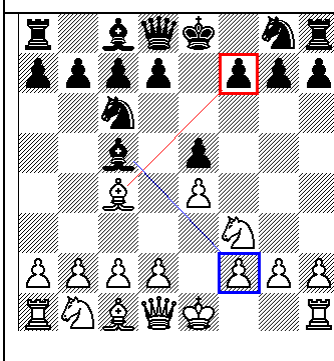
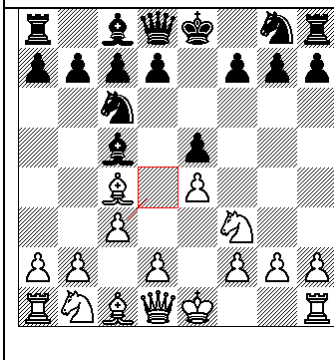
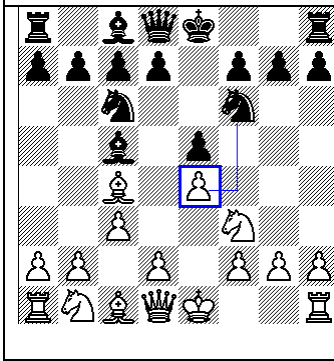
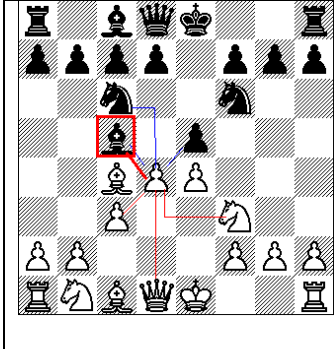
Какие правила можно дать детям, которые только начали изучать шахматы?

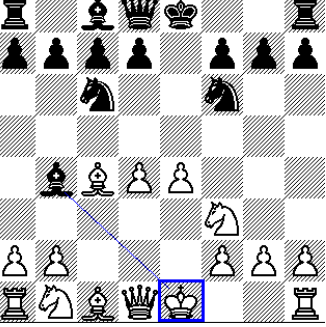
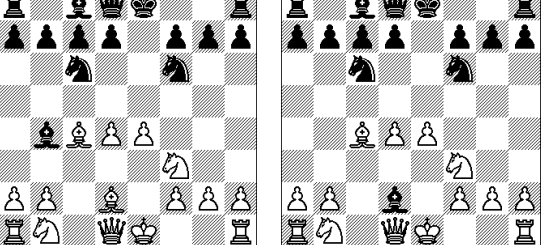
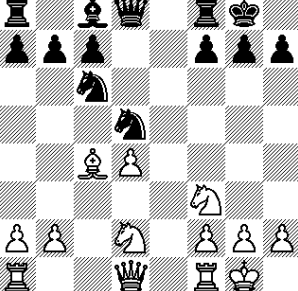
1. *Начинай партию ходом пешки от короля или ферзя (1. e2 – e4 или 1. d2 – d4).* Эти два хода сразу занимают главные стратегические поля в центре доски и не позволяют фигурам соперника занять лучшие позиции. Плюс к этому открываются линии для слона и ферзя, что позволяет их быстро ввести в игру.
2. *Развивайте сначала лёгкие фигуры, а потом тяжёлые.*
Вначале лучше выводить коней и слонов, а только потом ферзя и ладьи. Дело в том, что ценная фигура в одиночку ничего сделать всё равно не сможет, она только должна будет отступать под ударами лёгких фигур противника.
3. *В начале партии каждая фигура должна сделать только 1 ход и не мешать выводу других фигур.* Игра в дебюте сравнима с бегом, кто быстрее выведет свои фигуры с начальных позиций тот и получает преимущество. Дело в том, что выведенные фигуры быстрее могут достигнуть нужного поля, как для атаки короля соперника, так и для защиты своего короля.
4. *При первой возможности делай рокировку.* Если король «застрял» в центре, то его довольно часто атакуют, вскрывая линии жертвуя пешки и даже фигуры. При рокировке, король уводится из центра на фланг, где чувствует себя относительно безопасно, так как его уже труднее атаковать. Кроме того, вводится в игру ладья.
5. *Не ставь коня на край доски.* Часто начинающие шахматисты выводят своих коней на край доски, где активность коня сильно ограничена, и он играет в пол силы, к тому же с края доски коню дольше добираться к основному месту сражения.
6. *Не делай бесполезных ходов пешками.* Каждый ход в дебюте должен быть осмысленным, если не стремиться выводить свои фигуры, а просто двигать пешки, то в ближайшее время эти пешки станут объектом атаки фигур соперника, в то время как ваши фигуры будут стоять в начальной позиции и не в состоянии будут их защитить.
7. *После рокировки не двигай пешки от короля без необходимости.* Кажется бы очевидный факт, но многие даже не обращают на это внимание. Дело в том, что после рокировки если двигать пешки вперед, то вы открываете линии, по которым могут запросто проникнуть вражеские фигуры и поставить мат вашему королю.

8. Не ставь ферзя на такие поля, где на него могут напасть легкие фигуры и ладьи соперника. Ферзь самая ценная фигура на шахматной доске и довольно часто его «ловят» в начале партии. Ферзя стоит размещать на такие поля, где он не будет доступен для соперника и одновременно будет поддерживать свои фигуры (чаще всего на c2 и d2). Довольно часто ферзя выводят для решающего удара, чтобы поставить мат королю.
9. Пока не развиты все фигуры и не сделана рокировка, не занимайся «пешководством». Если удалось выиграть пешку в начале партии, не стремись выиграть еще, даже если есть такая возможность, так как в это время соперник может вывести свои фигуры и начать атаку на вашего короля.
10. После каждого хода смотри: не напал ли противник на незащищенную фигуру, не зевнул ли свою, не угрожает ли поставить вам мат. «Зевки» в шахматах довольно распространенное явление даже среди сильных шахматистов. Стремись после каждого хода задавать себе вопрос: «Чем угрожает соперник?», «И не зевнул ли соперник фигуру?», то же самое делайте при своем ходе.
- 11.

Посмотрим, как правильно начинать партию на примере итальянской партии.

	<p>1. e4 Белые делают ход центральной пешкой на два поля, сразу занимая центр. Кроме того открываются диагонали для слона f1 и ферзя d1</p>
	<p>1... e5 Чёрные отвечают симметрично, руководствуясь теми же соображениями</p>
	<p>2. Kf3 Белые развивают коня, попутно нападая на пешку e5</p>

	<p>2. ... Кс6 Чёрные развивают своего коня, защищая пешку.</p>
	<p>3. Сс4 Сс5 Белые и чёрные выводят слонов в центр на активные позиции, прицеливаясь к пунктам f7 и f2, которые защищены только королями. На доске стартовая позиция дебюта, который называется итальянская партия.</p>
	<p>4. с3 Белые хотят захватить центр ходом d4. Сразу это невыгодно, так как у чёрных 3 нападения на пункт d4 (конь, слон и пешка), а у белых только два (ферзь и конь).</p>
	<p>4. ... Кf6 Чёрные, пользуясь тем, что конь белых теперь не может стать на с3, нападают на пешку е4.</p>
	<p>5. d4 Белые продолжают свой план захвата центра с нападением на слона.</p>

	<p>5. ... ed 6. cd</p>
	<p>6. . . . Sb4+! Чёрные уходят слоном с темпом. Если сыграть спокойно - Сb6, то после Кс3 белые добиваются господства в центре и будут угрожать дальнейшим движением пешек на e5 и d5, отбрасывая чёрных коней.</p>
	<p>7. Cd2 C:d2+</p>
	<p>8. Kb:d2 d5! Чёрные продолжают бороться за центр. Заодно открывается диагональ для слона с8.</p>
	<p>9. ed K:d5</p>
	<p>10. 0-0 0-0 Обе стороны спрятали королей, сделав короткие рокировки. Дебют заканчивается. Игра примерно равна.</p>

Партии детей на начальном этапе обучения часто заканчиваются очень быстро. Причина в том, что игроки уже в самом начале допускают грубые ошибки, нарушают принципы того, как играть дебют. Разберём самые типичные дебютные ошибки.

1) *Несколько ходов одной и той же фигурой.*

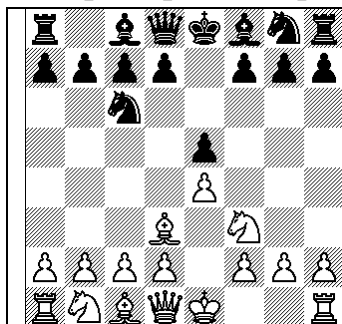
Пока одна фигура ходит, остальные бездействуют и не развиваются..

2) *Ранний ввод в игру тяжёлых фигур.*

Самые ценные фигуры вынуждены будут отступать под ударами соперника. Или же попадут под незамеченный удар и погибнут.

3) *Развитие фигур и пешек на плохие места.*

Например, когда развитие одной фигуры мешает выходу в свет другой.



Например, здесь белый слон походил на d3 и теперь не даёт продвинуться вперёд пешке. А пешечка не может выпустить слона.

4) *Игнорирование центра. Пассивная игра.*

Обладание центром - ключ к успеху. Плохо выводить коней на край доски и ходить крайними пешками. Обороняться всегда сложнее, чем нападать, особенно начинающему. Надо стараться делать ходы с нападением.

5) *Задержка короля в центре.*

Рокировка создана для того, чтобы спрятать короля в безопасное место. В центре король более уязвим.

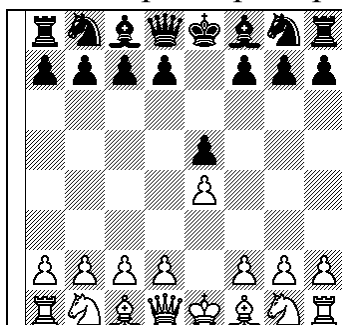
6) *Игнорирование угроз соперника.*

Помимо погружения в собственные наполеоновские планы, надо быть всегда начеку и постоянно задавать себе вопрос: "что хочет сделать соперник?". Этот совет применим не только к дебюту, но и ко всем другим стадиям игры.

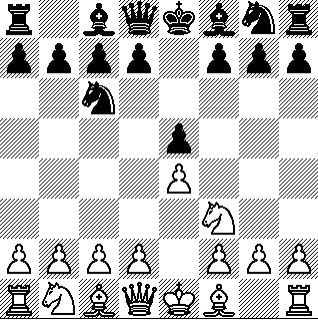
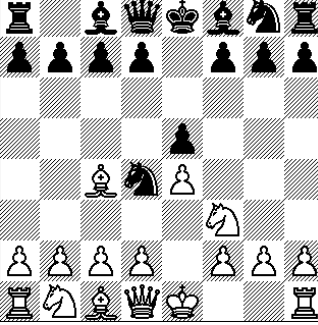
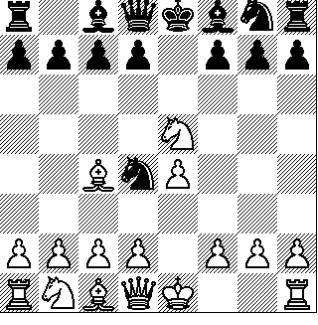
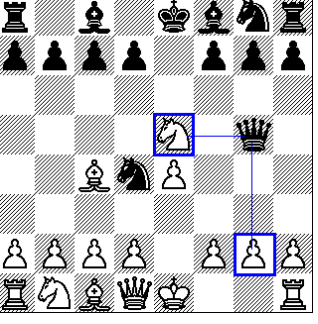
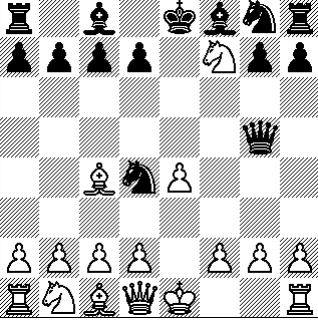
7) *Слепое копирование ходов белых при игре чёрными.*

Дети часто думают, что если просто зеркально повторять ходы белых, то можно наверняка добиться ничьей чёрными. Следует продемонстрировать им на примере, что после первого же шаха белыми, чёрные не смогут дать шах в ответ. «Повторюшки» закончатся.

Посмотрим пример партии, где стороны допускали грубые ошибки в дебюте.



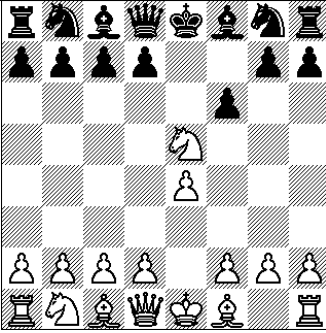
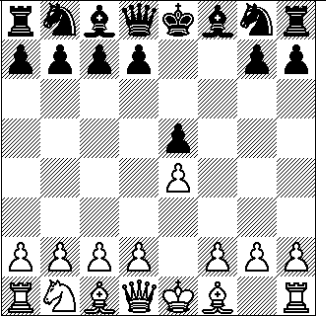
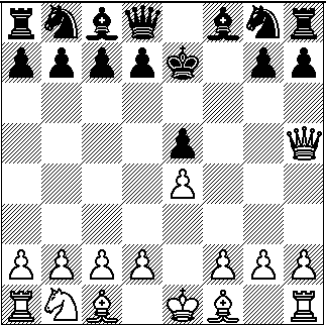
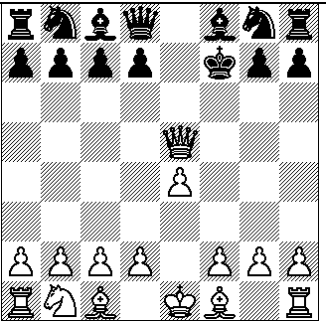
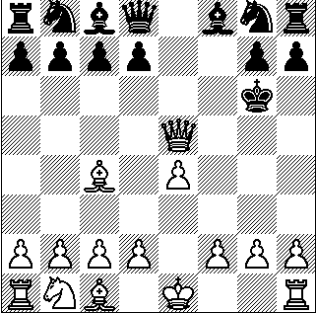
1. e4 e5

	<p>2. Kf3 Kc6</p>
	<p>3. Sc4 Kd4? Чёрные первыми нарушают принципы дебюта - ходят одной и той же фигурой второй раз. Лучше было просто продолжать развитие фигур, сыграть 3. ... Sc5, переходя к итальянской партии, или 3. ... Kf6, что ведёт к защите двух коней.</p>
	<p>4. K:e5? (Белые могли сыграть, например, 4. K:d4 cd 5. d3 и получить лучшую позицию: у них развит слон, установлен контроль над центром, открыты линии для других фигур. Чёрные же разменяли единственную развитую фигуру, а другие боевые единицы стоят на начальных позициях. Но вместо этого белые игнорируют намерения соперника, гонятся за материальными завоеваниями.)</p>
	<p>4... Fg5! Ферзь напал на коня и на пешку.</p>
	<p>5. K:f7? Конь пустился во все тяжкие. Кстати, третий ход подряд конём.</p>

	<p>5. ... Ф:g2 Ферзь присматривается к беззащитным пешке и ладье</p>
	<p>6. Лf1 Ф:e4+ Белые поставили свою ладью под защиту короля, а чёрный ферзь побил пешку на e4 с шахом</p>
	<p>7. Се2 Кf3# Белые закрылись от шаха слоном, но получили мат от коня (слон побить коня не может, так как тогда королю будет шах от ферзя). Белые пренебрегли безопасностью короля (не сделали своевременно рокировку), и в результате получили мат. Такой мат, когда король зажат со всех сторон своими фигурами и ему некуда убежать от шаха, называется «спёртый мат».</p>

И ещё одна показательная партия.

	<p>1. e4 e5</p>
	<p>2. Кf3 f6? Чёрные защищают пешку, но делают это неудачно. Во-первых была возможность естественного и сильнеешего хода 2. ... Кс6, которые также развивает фигуру в центр. Во-вторых, пешка отнимает поле f6 у второго коня. В-третьих, и что в итоге сыграло решающую роль, ослабляется</p>

	<p>прикрытие короля.</p> <p>3. К:e5! Белые жертвуют фигуру, чтобы обрушиться на беззащитного короля чёрных</p>
	<p>3. ... fe? Чёрные не обязаны были брать коня. (Лучше 3. ... Фe7 4. Кf3 Ф:e4+ 5. Се2. У белых преимущество ввиду лучшего развития, но партия бы продолжалась.)</p> <p>А теперь король чёрных попадает под жёсткую атаку.</p>
	<p>4. Фh5+ Кpe7 (После 4. ... g6 5. Ф:e5+ теряется ладья на h8.)</p>
	<p>5. Ф:e5+ Кpf7</p>
	<p>6. Сс4+ Кpg6</p>

	<p>7. Фf5+ Крh6</p>
	<p>8. d4+ (походила пешка, а шах королю объявил слон) 8. ... - g5</p>
	<p>9. h4 И у белых решающая атака.</p>

Задания:

Можно дать детям такой тест.

Что НАДО делать в начале игры – закрасьте кружочек зелёным цветом

Что НЕЛЬЗЯ делать в начале игры – закрасьте кружочек красным цветом

1.	Захватить центр	<input type="radio"/>
2.	Походить ферзём	<input type="radio"/>
3.	Походить конём на край доски	<input type="radio"/>
4.	Поставить слона перед центральной пешкой	<input type="radio"/>
5.	Вывести лёгкие фигуры – коня и слона	<input type="radio"/>
6.	Походить крайней пешкой	<input type="radio"/>
7.	Сделать рокировку	<input type="radio"/>
8.	Походить пешкой на поле f6	<input type="radio"/>

Игра друг с другом. На этом уроке добавляем ферзя и дети играют друг с другом всеми фигурами до мата.