

ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРИК

А

Анализы - экспертиза позиции и "вариантов" (последовательности из возможных ходов).

АФ – Арбитр ФИДЕ

Атака - ход, имеющий целью прямое нападение на соперника. (на мат или взятие фигуры).
«Бешеная фигу́ра» — нападающая на фигуру соперника незащищённая фигура, которую нельзя взять из-за пата. Как правило, «бешеная фигура» нападает на короля, объявляя ему шах.

Б

Блиц - вероятно, самый быстрый вид спорта на земле. Стандартный формат – пять минут на часах (для каждого игрока) до завершения партии. Фигуры действительно летают (буквально иногда). В 1990-х годах была введена версия тай-брейк - 6 минут для белых против 5 для черных, черные получали "шансы на ничью" (что означает, что белые должны были выиграть, поскольку любой другой результат, например, пат, приводил к поражению).

В

Вечный шах - последовательность шахов, которая должна рано или поздно привести к ничьей либо троекратному повторению позиции (см ничья) или к правилу 50-ходов (см Ничья).

Е.

Вилка - двойной удар, который можно сделать пешкой или фигурой. Несколько примеров: пешка (e4) идет на e5 и атакует слона на d6 и коня на f6 или, или с ладьями на c6 и e8 белый слон идет на поле d7.

Взялся-ходи – статья 4 Правил игры в шахматы. Если тронул фигуру и не сказал “поправляю”, то надо сделать ход этой фигурой (если он возможен).

Взятие на проходе - означает особый ход пешки, при котором она берёт пешку противника, перемещённую сразу на два поля. Но под боем оказывается не то поле, на котором остановилась вторая пешка, а то, которое было пересечено ею. Первая пешка завершает взятие именно на этом, пересечённом поле, как если бы пешка противника переместилась лишь на одно поле. Совершать взятие на проходе можно только ответным ходом, иначе право взятия на проходе теряется.

Вариант – альтернативная линия партии, последовательность ходов, которые обычно связаны логической взаимной связью.

Взятие - если фигура ходит на поле, занятое фигурой противника и далее фигура последнего удаляется с доски, как часть того же самого хода. NB: Каннибализм вне закона, так как не разрешается переместить фигуры на поле, занятое фигурой того же цвета.

Висячие пешки – остров из пешек, состоящий из пары связанных пешек на полуоткрытых линиях. Термин используется только в том случае, когда по крайней мере одна из пешек стоит на одной из четырех центральных линий.

Вскрытый – смотрите атака, шах.

Г

ГМ - гроссмейстер.

Гроссмейстер - самый высокий титул (кроме чемпиона мира), к которому стремятся игроки, чтобы попасть в лучших 1000 игроков в мире.

Д

Двойной шах — частный случай вскрытого шаха, при котором шах объявляется одновременно двумя фигурами или фигурой и пешкой. Опасен тем, что от такого шаха нельзя ни закрыться, ни побить атакующую короля фигуру (кроме как королём). Можно только уйти королем (который при этом может взять одну из атакующих фигур).

Дебют - первые ходы в партии, это часть игры, когда мы выводим команду команду из примерной на поле.

Демонстрационная доска - большая 2-мерная шахматная доска, которая висит на стене и используются преподавателями и тренерами, чтобы показывать шахматные партии и позиции для группы. Часто называется "демо" доска.



Диагональ - прямая из полей одного цвета, идущих от одного края доски к другому.

Диаграмма - сродни фотографии, это графическая презентация из фигур и шахматной доски, где используются маленькие пиктограммы (или пиктограммы), представляющие шахматные фигуры. По соглашению они неизменно показаны белыми внизу и черными вверху. Каждое поле имеет свое уникальное название (ту же идею, вы найдете на картах - больше можно узнать в разделе «Условные обозначения»), как вы можете видеть на этой диаграмме:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Е

ЕШС – Европейский шахматный союз. Управляющий шахматный орган в Европе, под эгидой ФИДЕ

Ж

Жертва - отказ от материала, почти всегда в надежде или ожидании последующего возвращения в том же масштабе, или, что еще лучше, с идеей поставить мат. Иногда жертва может обеспечить пол-очка в проигранной позиции.

З

Закрытая линия – линия, на которой у обоих игроков есть пешка или пешки.

Завлечение — тактический приём, вынуждающий (при помощи жертв, нападений или угроз) фигуру соперника занять определённое поле или линию с целью использования неудачного положения этой фигуры.

Защищать - сделать ход, который защищает от угрозы, будь то в форме защиты, перемещения фигуры, или создав даже большую угрозу.

Защитник - уничтожение или удаление защитника является тактическим приемом, показанным на этой диаграмме:

Звания - ФИДЕ звания за заслуги игроков, тренеров и арбитров. Приводим титулы в порядке убывания.

(Арбитр) - международный арбитр (IA), ФИДЕ арбитр (FA).

(Игрок) - гроссмейстер (GM), международный мастер (IM), мастер ФИДЕ (FM), женский гроссмейстер (WGM), женский международный мастер (WIM), женский мастер ФИДЕ (WFM).

(Тренер) - ФИДЕ Старший тренер (FST), ФИДЕ Тренер (FT), ФИДЕ инструктор (FI), Национальный Инструктор (NI), инструктор по развитию (DI).

Зевок - "шахматная слепота", когда игрок не видит то, что является очевидным для вас или меня. Также, когда вы не в состоянии видеть то, что является для меня очевидным. Это относится даже к тому, когда я не вижу что-то очевидное.

И

Игроки - два игрока сидят на противоположных сторонах доски. Мы можем знать, кто они, и в этом случае мы можем использовать их имена и название партии будет звучать: Смит-Джонс (первый названный игрок тот, кто играл белыми) или просто, как белый-черный (особенно, если мы не знаем имена игроков).

ИФ – ФИДЕ инструктор.

К

Качество - размен лёгкой фигуры на ладью противника означает выигрыш качества, для противника — потерю качества.

Король – самая важная, но при этом не самая сильная фигура, которая обозначается символом Кр.

Комбинация - последовательность форсированных ходов с определенной целью, основанная на тактике.

Конь - фигура, название которой довольно равномерно распределены между "конем" (немецкий, русский, испанский) и его рыцарским всадником. Он обозначается буквой К.

Линия - файл, горизонталь или диагональ.

Л

Линейная фигура - фигура (С, Л, Ф), которые могут быть перемещены на любое расстояние вдоль линии (при условии, что промежуточные поля не заняты).

Линейный удар - нападение дальнбойной фигурой на неприятельскую, за которой на линии нападения расположена другая равная или менее ценная неприятельская фигура.



Черная ладья нападает на короля и на белого ферзя. Король должен отходить и ферзь теряется.

Легкие фигуры – Слон и Конь.

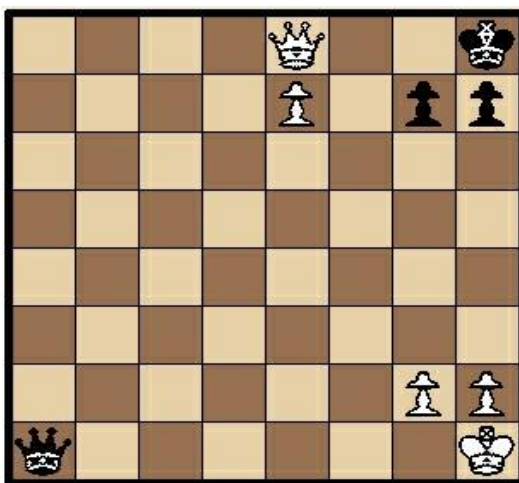
Ладья – шахматная фигура. Говорящие на английском языке игроки используют термин «замок», хотя он используется во многих языках (французский, немецкий, испанский). Она обозначается буквой Л.

Линия, вертикаль - вертикальная линия из восьми полей на доске. Ладьи начинают партию на линиях а и h, кони на b- и g вертикалях, слоны на c- и f, ферзь на d, а короли на линии e. Смотрите закрытые, полуоткрытые и открытые линии.

М

Мат - ситуация, когда король находится под шахом, а игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать. Означает проигрыш попавшей в такую ситуацию стороны. Шах и мат заканчивает партию. В теории "одновременного" шаха и мата нет, но такие позиции, как ,например, следующая, весьма распространены в партиях между начинающими.

Это обстоятельство не совсем предусмотрено Правилами игры в шахматы. В моей собственной практике партии заканчивались ничьей. Патрик Вольф в "Полном руководстве для Идиота к шахматах" рассказывает хорошую историю о гроссмейстере Ясире Сейраване. Ясир пояснил, что "... много лет назад, когда я был ребенком, то играл против мастера в моем первом турнире. И только когда я уже собирался продвигать свою пешку в ферзи, он поставил мне мат. Но прежде, чем он смог что-то сказать, я превратил пешку в ферзя". Вольф спросил: "Он сказал тебе, что это было против правил?" На это известный гроссмейстер ответил: "Не-а. Он просто поставил мат и другому королю тоже".



Материал – все фигуры на доске за исключением королей.

Мат по последней горизонтали - мат, который ставит ферзь или ладья на 8-й горизонтали, если мат ставят белые, или на 1-й горизонтали, если мат ставят чёрные, когда король не может отойти на переднюю горизонталь, так как на ней располагаются его же пешки.

МФ - мастер ФИДЕ.

МА — международный арбитр.

ММ — международный мастер.

Международный арбитр — высший титул, который дается арбитрам, которые обладают достаточными знаниями и опытом, чтобы судить международные турниры.

Международный мастер - второй титул, которым обладают 3000-4000 игроков в мире.

Н

Нападение (вскрытое) - ход, который открывает линию, открывая возможность нападения другой фигурой.

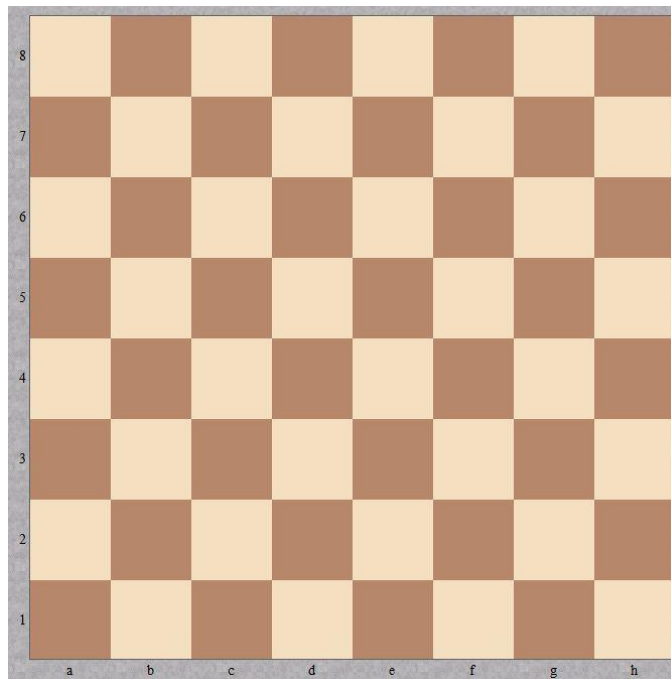
Нападение (двойное) - одновременное нападение на две фигуры. важным подмножеством является вилка (нападение на два объекта конем или пешкой), и я ввел термин "трезубец", когда одна фигура нападает на три одновременно.

Невозможный ход – ход пешкой или фигурой, который невозможен по правилам шахмат.

Неполная — связка, в которой связанная фигура может двигаться куда-либо.

Нотация. Так как каждое поле обладает уникальным именем, мы можем использовать их для описания как идеи, так и фактических ходов на шахматной доске. Это дает нам "шахматный язык", который мы можем использовать, чтобы читать, писать и говорить о шахматных партиях и шахматных позициях.

Существуют различные системы нотаций, которые были использованы (вы все равно можете встретить некоторые из них в старых книгах, как правило, на английском и испанском языках, опубликованных более 30 лет назад), но сегодня есть универсальная стандартная нотация, которая бывает ... двух типов (каждый с некоторой разницей). Эта универсальная нотация является универсальной, поскольку что использует уникальные имена полей (показанных на "диаграмма"), даже в тех странах и языках, которые имеют совершенно разные алфавиты (арабские, кириллические, кандзи, и т.д.), каждый использует латинский алфавит для букв и цифры.



Книги для начинающих и новичков действительно должны использовать «длинную» форму, которая называет как поле, с которого ходит фигура, так и поле прибытия фигуры на каждом ходу, разделенные дефисом ("от-до"). Примером может быть e2-e4 (ход, который вполне может стать первым ходом в партии).

В соответствии с соглашением (в краткой и длинной формах) вначале хода добавляется начальная буква (или пиктограмма) фигуры. Начальные буквы для фигур, тем не менее, различаются, хотя неуклонно растет тенденция к использованию тех же маленьких пиктограммы, как в диаграммах английского языка. Очень, очень редко вы найдете обозначение или пиктограмму для пешки, поскольку обычно используется только поле отправления и прибытия (с дефисом). Добавление начальной буквы фигуры облегчает возможность следить за последовательностью ходов, как это делает соглашение, а если во время хода бьется фигура то мы используем крестик ("x") вместо дефиса. Знак плюс ("+") добавляется в конце хода, если мы ставим шах королю (например "e6xf7 +" - белая пешка на e6 пешку на f7, атакая на вражеского короля). Обратите внимание, что фигура или пешка, которую побили, не называется (только поле, на котором она стояла).

В английском языке (с обеих сторон Атлантики и во всем мире) инициалами (по соглашению, заглавные буквы) используются:

K - Король

Q - Ферзь

R - Ладья






B - Слон

N - Конь "K" уже занято и был принято называть коня "Kn" (знак был использован, по крайней мере, одно или два столетия) но вносил больше путаницы, чем "N".

Рокировка: "коротка" рокировка на королевском фланге обозначается как "0-0", в то время как "длинный" обозначается как "0-0-0". Почему так? Поскольку показывает число свободных полей между королем и ладьей непосредственно перед рокировкой.

Вот маленький пример нотаций:

1 e2-e4 e7-e5 2 Ng1-f3 d7-d6 3 Vf1-b5 + Nb8-c6 4 0-0 Vf8-e7 5 Bb5xc6 +

1. e2-e4 e7-e5 2. g1-f3 d7-d6 3  f1-b5 + b8-c6 4. 0-0  f8-e7 5  b5xc6 +

Откуда берутся эти дополнительные цифры? Мы используем их, чтобы легче следовать через последовательность ходов, таким образом, на первом ходу партии белые передвинули пешку с e2 на e4, и черные ответили, переместив пешку с e7 на e5. На втором ходу партии белые передвинули коня с g1 до f3 и черные пошли пешкой d7 на d6. На третьем ходу белые перевели слона с f1 до b5, поставив шах черному королю, а черные защитились от шаха путем перемещения своего коня с b8 на c6. На четвертом ходу белые сделали рокировку и черные ответили, переместив слона с f8 на e7, наконец, на пятом ходу белые побили коня на c6 своим слоном с b5, дав снова шах черному королю. Последние несколько строк текста (примерно) показывают, как впервые были записаны партии. Я думаю, вы согласитесь, что наши современные универсальные стандартные обозначения является большим шагом вперед как в ясности так и в краткости. Вы также можете увидеть 1 e2-e4, e7-e5; 2 Ng1-f3, d7-d6; 3 Vf1-b5 +

Nb8-с6; 4 0-0 или что-то очень похожее, но большинство редакторов рассматривает эту пунктуацию излишней, и я думаю, что все, что является лишним, мешает пониманию.

Кстати, мы, естественно, используем "1" для первого хода партии, но мы часто начинаем нумерацию с "1", если говорим о позиции, возникшей позже в партии, вместо фактического хода "18" или "47".

Иногда вы можете увидеть восклицательный знак (или два) или вопросительный знак (или два), возле хода в партии. Эти знаки являются формой простого комментария и указывают, соответственно, хороший (или очень, очень хороший !!) и плохой ход (или очень, очень плохой "??").

Вы неизбежно столкнетесь со всеобщими стандартными обозначениями. Опишем следующую последовательность:

1 e4 e5 2 Nf3 d6 3 Bb5 + Nc6 4 0-0 Ce7 5 Vxc6 +
1.e4 e5 2.♞f3 d6 3 ♘ b5 + ♞c6 4.0-0 ♙ e7 5 ♙ xc6 +

Как вы можете видеть, символ "шах" сохраняется (как и символ "x" для взятия). Иногда дополнительная информация необходима, как в этом случае:

1 e4 e5 2 Nf3 Nc6 3 d3 d6 4 Nbd2. 1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.d3 d6 4.♞bd2.

Дополнительный "b" для четвертого хода белых необходимо, так как оба белых коня могли пойти на d2. [Другой сложностью является то, что иногда может появиться номер, как и в случае с двумя белыми конями, которые расположены на d3 и d5. Они оба могут побить что-то на f4 и Kdxf4 не поможет определить, какой из коней идет на поле f4. В этом случае ход может быть зарисан, соответственно K3xf4 или K5xf4.

1 e4 e5 2 Nf3 d6 3 Bb5+ Nc6 4 0-0 Ve7

Кстати, для того, чтобы "говорить" в шахматах, давайте опишем эти ходы: первый ход е четыре, е пять; второй, конь f три, d шесть; третий ход слон b пять шах, конь с шесть; четвертый ход рокировка, слон e семь.

О

Открытый (вскрытый) шах — ситуация, когда король оказывается под ударом не той фигуры или пешки, которой сделан ход, а той, которая находилась позади неё (это может быть слон, ладья или ферзь), то есть пешка или фигура, которой пошёл игрок (любая, кроме ферзя), «вскрывает» линию атаки угрожающей фигуры.

Очевидное - то, что шахматный тренер видит и понимает (а ученик нет).

Открытая линия – это линия, на которой нет пешки.

Оппонент - противник игрока.

Оппозиция - довольно передовые концепции для особых отношений между позициями царей, частично в зависимости от расстояния между ними.

Отвлечение - тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции (например, по защите другой фигуры, поля или линии).

П

Пасс – в шахматах не существует "пасс", ведь каждый игрок делает ходы, и обязан ходить, каждый раз, когда получает на это право. Слово "пасс" используется в тех случаях, когда у одного игрока есть возможность сделать весьма незначительный ход, чтобы передать ход сопернику, который приведет его к цугцвангу (см ниже).



Только три хода не ведут к выигрышу белых в этой позиции: суицидальный Rg1-g5 и Rg1-g6 (который проигрывает) и Rg1xg7 (который ведет к ничье), но, что нужно сделать, так это переместить ладью на a1, b1 или c1, передавая ход черным, которые должны играть Kpf8-e8, после чего белые дают мат по восьмой горизонтали.

Пат - положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все её фигуры и пешки лишены возможности сделать ход по правилам, причём король не находится под шахом. В случае пата партия заканчивается вничью.

Пат - партия может закончиться вничью по соглашению между игроками, из-за патовой ситуации, после троекратного повторения (см статьи 9.2 из Правил шахмат) или из-за правила 50 ходов (статьи 9,3). Смотрите также шах (вечный).

Ход черных:



Последний ход белых был f7-f8♔. Результат — ничья из-за пата на доске. ♔b2-b6# мат было лучшим выбором.

Проходная пешка - пешка, которая не блокируется вражеской пешкой на той же линии и которая также имеет свободный путь к превращению (нет вражеских пешек на любых других смежных линиях).

Пешка - шахматная фигура наименьшего калибра и стоимости, обозначается символом П.

Промежуточный ход - в период между ходами (немецкое слово).

Пешечный ОСТРОВ - группа пешек одного цвета, разделенная по крайней мере, одной линией с любыми другими пешками того же цвета.

Полуоткрытая линия – линия, на которой стоит пешка или пешки только одного из игроков. На следующей диаграмме b-, c-, d- и e линии являются полуоткрытыми.



Пешки белых c- и d являются висячими.

Правила шахмат - правила игры, составленные ФИДЕ. Нынешние правила шахмат всегда можно найти на веб-сайте ФИДЕ (www.fide.com). Они в настоящее время в разделе Е Справочника.

Превращение – пешку в ферзя. Это происходит на поле "превращения".

Поле превращения - поле в конце линии, на которое становится пешка, чтобы превратиться в фигуру.

Проигрыш - никто не любит этого, но есть несколько вещей, которые стоит иметь в виду. Проигрывать настолько галантно, насколько это возможно. Гроссмейстер Найджел Шорт продемонстрировал удивительный такт, когда улыбался противнику, когда проигрывал или подписания бланк, однако, я не буду приводить здесь некоторые из его мыслей о конкретных соперниках или партиях.

Под боем – что-то стоит на поле, где его могут просто съесть (обычно съедено бесплатно или за меньшую цену).

Р

Развитие – термин, который используется для обозначения перемещения фигур с их исходного положения на другие поля (как правило, ближе к центру). Фигуры – это части вашей команды и, конечно, они лучше смотрятся на игровом поле, чем на скамейке запасных или в раздевалке.

Размен – размен материала (обычно одинаковой стоимости).

Рентген — шахматный мотив непрямого воздействия дальнобойной фигуры, линия нападения которой ограничивается размещением другой фигуры и может быть увеличена вследствие перемещения той фигуры.



Ладья, которая попадает на h8 ставит мат, потому что она напрямую атакует поля g8 b f8, короля на e8 и пускает рентгеновские лучи на все поля за королем.

Рокировка (французское roquer — рокировать) — одновременное перемещение (перестановка) короля и ладьи, которое может быть осуществлено партии каждой из сторон только 1 раз. Проводится путем передвижения короля на 2 поля по направлению к ладье, которая затем переносится через короля и становится на соседнее с ним поле. Рокировку в сторону королевского фланга называют короткой (условное обозначение 0-0) ; в сторону ферзевого фланга — длинной (0-0-0). Рокировка невозможна если:

- а) король или ладья уже совершали ходы в партии;
- б) между рокирующимися королем и ладьей находятся другие фигуры;
- в) король находится под шахом;
- г) король в результате рокировки попадает под шах;
- д) поле, которое проходит король, атаковано фигурой соперника.

Ряд – горизонтальная линия из восьми полей. Фигуры начинают партию на первом и восьмом ряду, а пешки на втором и седьмом.

Рейтинг - метод оценки силы игрока (см. ЭЛО). Все последние рейтинги ФИДЕ можно найти на <http://ratings.fide.com/>

С

Связанные пешки – это пешки, которые поддерживают или поддерживаются пешкой на соседней вертикали. Этот термин почти всегда используется во множественном числе, чтобы определить группу из двух или более таких пешек.

Сдаться - выйти из игры, признав поражение, как правило, потому, что противник получил подавляющее преимущество. Начинающие не должны сдаваться, в то время, как более опытные игроки должны полагаться на свою оценку.

Сдвоенные пешки - две пешки одного цвета на одной вертикали. Строенные пешки также порой встречаются.

Слон – фигура с различными названиями, например "дурак" или "шут" (франц.), "бегун" (немецкий), "слон" (на русском языке), и т.д. Он обозначается буквой С или В (англ.).

Связка всегда включает в себя три шахматные фигуры, та, которая связывает, которую связывают и цель, т.е. более ценная фигура. Полная — связка, в которой король является прикрываемой фигурой. Различают два вида полной связки: абсолютная — связка, в которой связанная фигура полностью теряет способность двигаться и относительная — связка, в которой заслоняющая фигура имеет возможность двигаться по линии связки.

Т

Тактика - основные приемы: вилка, связка, линейный удар, вскрытый шах, двойной удар, уничтожение или удаление защитника, последний ряд, отвлечение, завлечение, промежуточный ход, бешеная фигура, цугцванг.

Темп - от латинского «темпус», как правило, используется для обозначения "времени, эквивалентного одному ходу" ("темпы" во множественном числе). Также используется для описания "пасса» - такого хода, который просто передает ход сопернику.

Тяжелые фигуры – Ф и Л (так называемые "тяжелые" или "большие" фигуры на многих языках).
TRG – Тренерская комиссия ФИДЕ.

Ф

Ферзь – самая сильная фигура. В своем первоначальном облике ферзь был одной из самых слабых фигур, пока новое правило не было введено в 1475. Он обозначается буквой Ф.

Фигуры - строго говоря, Кр, Ф, Л, С и К, но часто включает и пешки. [Совет: в исходном положении, ферзь всегда стоит на поле своего цвета.]

ФИДЕ - Международная шахматная федерация. Руководящий орган мировых шахмат, признанный Международным олимпийским комитетом и член Ассоциации МОК. ФИДЕ признана международными спортивными федерациями.

ФИДЕ Арбитр - второй самый высокий титул для арбитров международного уровня.

ФИДЕ ПРЕПОДАВАТЕЛЬ – средний из пяти титулов, которые можно получить тренеру.

ФИДЕ Мастер – третий уровень титулов шахматистов – один из 10000 лучших игроков в мире.

ФИДЕ старший тренер - самый высокий титул из пяти, которые могут быть получены тренерами. Один из топ-100 тренеров в мире.

ФИДЕ ТРЕНЕР – второй титул из пяти, которые могут быть получены тренерами.

Форсированный означает "обязательный" или такое положение, при котором игрок не имеет разумной альтернативы.

ФСТ - ФИДЕ старший тренер.

ФТ - ФИДЕ тренер.

Ц

Центр – обычно четыре поля d4, e4, d5, e5.

Цугцванг - положение в шахматах, в котором любой ход игрока ведёт к ухудшению его позиции.

Ш

Шахматная доска - игровое поле в шахматах. Традиционная шахматная доска представляет собой поле 8x8 (всего 64) чередующихся тёмных и светлых клеток (полей).

Игроки сидят напротив друг друга, со светлым полем в их правом углу доски. География доски: прямые линии непосредственно между игроками (вверх-вниз на демонстрационной доске) называются «вертикалями, линиями» (примером является e1-e2-e3-e4-e5-e6-e7-e8 - Смотрите схему) , ряды из стороны в сторону (влево-вправо на демонстрационной доске) называются "горизонталями" (например a3-b3-c3-d3-e3-f3-g3-h3), а диагональные линии под названием ... "диагонали" (например, b1-c2-d3-e4-f5-g6-h7).

Весьма примечательно, что очень часто случается, что в витрине магазина бывают доски с темным полем в правом углу, в конце концов, шансы на то, что люди, устанавливающие эти позиции, знают, как играть шахматы, должны быть 50 на 50. Наиболее распространенным видом досок является доски, сделанные из винила.

Шах - нападение на короля фигурой или пешкой соперника. Игрок, чей король оказался под шахом, обязан сделать ход, выводящий короля из-под шаха. Не допускается перемещение своего короля на поле, которое подвергается нападению вражеской фигуры, короли никогда не могут стоять непосредственно рядом друг с другом.

Шахматные фигуры – фигуры и пешки.

ШИ (SI)- Школьный инструктор – один из титулов, присвоенных ФИДЕ. Многие страны имеют свой национальный титул.

Э

ЭЛО –система рейтинга в международных турнирах и матчах, разработанная американским профессором физики Арпадом Эло. Индивидуальные рейтинги публикуются ежемесячно в рейтинг листе ФИДЕ. Многие национальные федерации используют ту же систему.

