

## **Методическая разработка тренера-преподавателя Логинова В.А. «Некоторые проблемы в простых типичных окончаниях».**

Всем известно, что шахматная партия обычно делится на три части: дебют, миттельшпиль и эндшпиль. С дебютом всё просто и сложно. При подготовке к партии нужно обратить внимание на то, как разыгрывает противник начало партии. Неплохо было бы при этом найти уязвимые места в его дебютной подготовке и подготовить несколько дебютных усиления, которые могли бы поставить противника в тупик и как следствие вынудить его затратить много времени. Но чаще всего, если противник опытный и также готовится к партии, то партия перейдёт в миттельшпиль с примерно равными возможностями. Здесь домашняя подготовка уже не будет играть большого значения. Зато на первый план выходят быстрота счёта, фантазия и набор стандартных решений. При этом партия может проходить как в комбинационном ключе, так и в позиционном. Если и в этом случае противники окажутся достойными друг друга, то партия перейдёт в свою третью стадию, а именно в эндшпиль.

Эндшпиль делится на две части: многофигурные окончания и учебные окончания. Если первая часть не особо отличается от миттельшпиля, в котором важную роль играет счёт, то в учебных окончаниях важнейшую роль играют просто знания. Ещё надо учитывать момент, что в этой части партии противники будут испытывать дефицит времени на обдумывание. Решения в этот момент должны приниматься очень быстро, но цена каждого хода возрастает непомерно. Именно в этот момент знание типичных окончаний может позволить спасти проигранные позиции, выиграть ничейные или быстрее реализовать свой перевес. Конечно, это общий план шахматной партии, и каждой отдельной части посвящено много хороших книг. Мне бы хотелось остановиться на самой последней его части – типичных окончаниях с малым количеством фигур.

Конечно, стандартных окончаний с малым количеством фигур много, но ведь с чего-то надо начинать. Практика показала, что наиболее часто встречаются ладейные окончания. Составляют они примерно 30%-40% из всех возможных стандартных окончаний. Значит, начинать надо именно с них. Первая позиция, которую нужно изучить, это как провести пешку в ферзи, если король слабой стороны не стоит перед пешкой. В шахматной литературе она получила название построение «мостика». Конечно, это не очень сложная задача, но надо учитывать, что в момент, когда мы получим эту позицию, времени на обдумывание ходов у нас будет мало, а значит всё должно быть доведено до автоматизма.

Возникающая позиция может выглядеть примерно таким образом:



В этой позиции ход белых, и наша цель – провести пешку в ферзи. Тогда начинаем.

### **1.Лd2+ Кре7**

Плохо было 1...Крс6 из-за 2.Крс8, и наша пешка на b7 проходит в ферзи, потому что 2...Лb7 приводит к потере ладьи после 3.Лс2+ Крb6 4.Лb2+.

### **2.Лd4**

Начинаем строить так называемый «мостик», хотя, скорее всего, лучше было назвать его «щитом». Ладья ставится именно на четвёртую горизонталь, чтобы королю можно было прикрыться ею, когда он выйдет из-под пешки.

**2. ...Лb2** или любой другой ход

**3.Крс7 Лс2+**

**4.Крb6 Лb2+**

**5.Крс6 Лс2+**

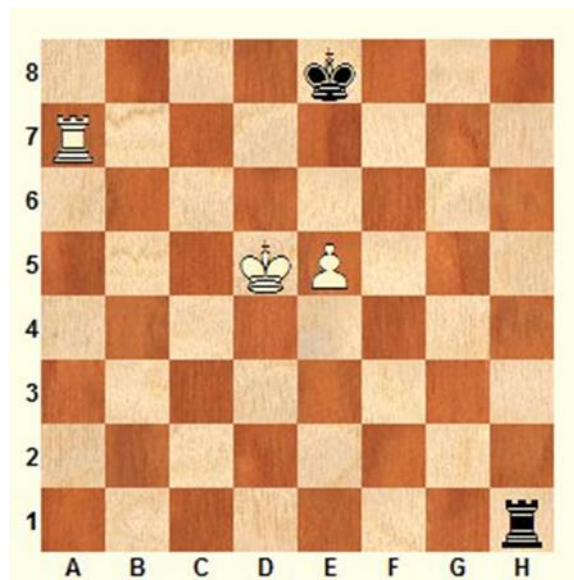
Можно было попробовать 5...Лв1,но тогда 6.Лd5 с неотвратимым Лв5 и наша пешка проходит в ферзи.

**6.Крb5 Лb2+**

**7.Лb5**

Построение «мостика» закончилось, и белые выиграли. Конечно, этот пример очень простой. Но ведь идут именно от простого к сложному, а не наоборот.

Разберём пример посложнее:



Обычно эту позицию многие знают при ходе чёрных. Механизм защиты был разработан ещё в XVIII веке. Чёрные должны ладью поставить на шестую горизонталь, чтобы не допустить туда короля. Если же белые сыграют еб, то ладья возвращается на первую горизонталь и до бесконечности начинает шаховать белого короля.

Но когда начинаешь спрашивать, а что будет, если в этой позиции ход белых и они сыграют:

### **1.Крd6,**

начинаются проблемы с ходом. Конечно, во время тренировки решение будет найдено, но не сразу. А ведь во время партии ходы назад не берут, да и времени на обдумывание будет очень мало. Значит, во время партии нужно находить решение быстро, а лучше его просто знать. Единственным ходом, который обеспечивает чёрным ничью, является:

### **1. ...Ле1!**

Другие попытки приводят к плачевному для чёрных результату. Например, 1...Лb1 2.Ла8+ Крf7 3.еb+ Крg7 4.е7, и пешка прошла в ферзи. Или 1...Лd1+ 2.Кре6 Крf8 3.Ла8+ Крg7 4.Кре7 Лb1 (если бы чёрные могли здесь сыграть Ла1, то они бы сделали ничью, но эта вертикаль уже занята) 5.еb Лb7+ 6.Крd6 Лb6+ (из-за угрозы продвижения пешки на е7 приходится шаховать) 7.Крd7 Лb7+ 8.Крс6 Ле7 (если ладья покинет седьмую горизонталь, то последует 9.е7) 9.Крd6 Лb7 10.е7 и чёрные проигрывают.

### **2.Кре6**

Грозит мат, и чёрным приходится решать, в какую сторону бежать королём.

На самом деле ничью делают оба хода, но на практике лучше бежать на короткую сторону.

## 2. ...Kpf8

Примерный вариант в случае 2...Kpd8 – 3.Ла8+ Kpg7 4.Ле8 (4.Kpf6 Kpd7=) 4...Лh1! 5.Kpf6 Лh6+ 6.Kpg7 Kpd7!=

### 3.Ла8+ Kpg7

### 4.Ле8

Белые приготовились сыграть 4.Kpd7. Ничего не давало здесь 4.Kpd6 из-за 4...Kpf7.

### 4. ...Ла1!

Ещё один из технических приёмов в ладейных окончаниях. Между ладьёй и пешкой должно быть как минимум три поля. Чаще всего это спасает слабейшую сторону.

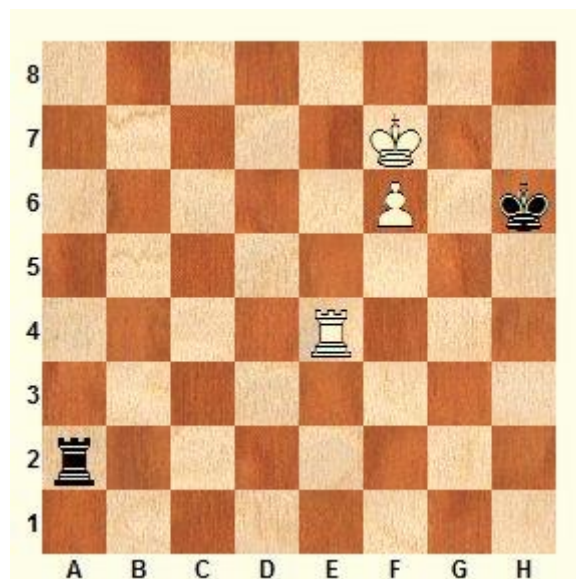
### 5.Лd8

Белые пытаются защититься от боковых шахов, но чёрные играют:

### 5. ...Ле1!

Можно и дальше пытаться выиграть, но позиция ничейная.

Еще один пример, встретившийся в практической партии. Встречались Игорь Штоль (2580) и Маттиас Рихтер (2315) в Бледе в 1997 году. После долгой и упорной борьбы возникло окончание ладья и пешка против ладьи. Объективно позиция ничейная, и всё шло к тому, что чёрные её сделают. Но незнание или нехватка времени помешали чёрным добиться закономерного результата. Посмотрим, что же произошло:



### 75. ...Ла7+

### 76.Ле7 Ла8

Пока всё правильно. Чёрные заставляют белых закрыться ладьёй, а затем берут под контроль восьмую горизонталь:

### **77.Ле6!?**

Хороший практический шанс. Можно было попробовать приучить чёрных давать шах на a7 путем 77.Ле1 Ла7+ (это правильно) 78.Ле7 Ла8 79.Ле6 Ла7+? (это неправильно) 80.Крf8!

### **77....Ла7+?**

Ужасная ошибка. Ничью давало 77...Крh7 или 77...Лb8 (есть три линии между ладьей и пешкой):

### **78.Крf8! Ла8**

В случае 78...Крg6 последует 79.f7+. В этом и заключалась идея 77.Ле6!?

### **79.Ле8 Ла7**

### **80.f7 Крg6**

### **81.Ле6+ Крh7**

### **82.Ле1 Ла8+**

### **83.Кре7 Ла7+**

### **84.Крf6 Ла6+**

### **85.Ле6**

И чёрные сдались. Ничейное окончание было проиграно. Таких примеров в практике шахматистов множество. Сказалось ли незнание простых позиций или это произошло из-за недостатка времени, но это всё звенья одной цепи. Простые эндшпильные позиции нужно изучать, чтобы даже в условиях недостатка времени не растеряться и найти решение.