

**ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении шахматного турнира «Вертикаль и горизонталь» среди
муниципальных бюджетных дошкольных образовательных учреждений
Куйбышевского внутригородского района городского округа Самара,
реализующих образовательную программу дошкольного образования**

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет статус, цели и задачи шахматного турнира «Вертикаль и горизонталь» среди муниципальных бюджетных дошкольных образовательных учреждений Куйбышевского внутригородского района городского округа Самара, реализующих образовательную программу дошкольного образования (далее – Турнир), порядок его организации, проведения, подведения итогов и награждения призеров. Турнир направлен на развитие у детей старшего дошкольного возраста интереса к интеллектуальным играм.

1.2. Турнир организуется муниципальным бюджетным дошкольным образовательным учреждением «Детский сад № 350».

1.3. В Турнире принимают участие воспитанники муниципальных образовательных учреждений Куйбышевского внутригородского района городского округа Самара, реализующих образовательную программу дошкольного образования (далее – МБДОУ) старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

2. Задачи Турнира

2.1. Турнир является образовательным проектом, ориентированным на пропаганду и популяризацию игры в шахматы среди дошкольников МБДОУ Куйбышевского внутригородского района городского округа Самара.

2.2. Основными задачами Турнира являются:

Цель: способствовать успешному социальному и познавательному развитию детей дошкольного возраста.

Задачи:

- организация и пропаганда в дошкольных учреждениях спортивных мероприятий, способствующих интеллектуальному развитию дошкольников;
- популяризация шахмат среди детей дошкольного возраста;
- привлечение дошкольников к систематическим играм в шахматы;
- выявление одаренных юных шахматистов;
- повышение мастерства педагогов и обмен опытом по методике обучения дошкольников игре в шахматы;
- укрепление дружеских контактов с детьми других детских садов, формирование коммуникативной компетентности.

3. Сроки и порядок проведения Турнира

3.1. Турнир проводится с 17.10.2018 г. по 17.11.2018 г.

3.2. **1 этап Турнира - отборочный**, проводится с 01.09.2017 г. по 08.11.2018 г. в муниципальных дошкольных образовательных учреждениях Куйбышевского внутригородского района городского округа Самара.

3.3. По результатам 1 отборочного этапа Турнира участниками 2 этапа Турнира становятся **2 - 3 воспитанника от ДОУ**.

3.3. **2 этап Турнира – финальный**, проводится 16.11.2018 на базе МБДОУ «Детский сад № 350» городского округа Самара в 09.30. часов на основании настоящего Положения. Регистрация участников и жеребьёвка начинается за 30 минут до начала Турнира.

3.4. Заявки принимаются в google- форме по ссылке: (дополнительно в письме)

3.5. Программа 2 этапа Турнира «Шашечный дебют»

16.11.2018 г.	
09.00. – 09.30.	Регистрация, жеребьевка
09.30. – 09.40.	Торжественная церемония открытия Турнира
09.40. – 11.00.	Турнир «Вертикаль и горизонталь»
11.05. – 11.30.	Награждение победителей и призеров, церемония закрытия Турнира

4. Руководство проведением Турнира

4.1. Общее руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляется МБДОУ «Детский сад № 350» г. о. Самара.

4.2. Судейская коллегия Турнира, будет представлена на 2 финальном этапе Турнира.

5. Условия проведения

5.1. Регламент Турнира

- Турнир проводится с контролем времени по 10 минут на ход каждому участнику. Жеребьёвка проводится до начала турнира по номерам дошкольных учреждений, подавших заявки на турнир. При этом формируется сетка. Победитель партии проходит в следующий этап, проигравший покидает соревнование.

- При ничейном результате разыгрывается «Армагеддон» (5 минут белым против 4 минуты черным). При ничьей в полуфинал выходит игрок, имевший меньшее количество времени.

- Сопровождает команду инструктор по физической культуре или другой педагог, назначенный приказом заведующим МБДОУ.

- У каждого участника Турнира должен быть бейджик с указанием: фамилии, имени участника, № МБДОУ.

- Районный командный Турнир «Вертикаль и горизонталь» проводится в 2 этапа:

- 1 этап отборочный,
- 2 этап финальный

- Финальный этап включает в себя три тура:

- I отборочный тур финального этапа;
- II полуфинальный тур финального этапа;
- III тур – финал.

- Победители I отборочного тура финального этапа становятся участниками полуфинального II тура финального этапа.

- Победители полуфинального II тура финального этапа продолжат Турнир в финале III тура.

- По результатам III тура финального этапа определяется победитель.

- Памятка юного шахматиста (Приложение № 1).

- Правила игры (Приложение № 2)

6. Правила для судей

6.1. Спорные вопросы решаются главным судьей в соответствии с правилами игры

6.2. Судьи имеют право присуждать результаты в затянувшихся партиях.

6.3. Распределение мест в турнире осуществляется по наибольшей сумме набранных очков.

6.4. За выигрыш дается 1 очко, за ничью – 0,5 очка, за поражение – 0 очков.

6.5. Команда-победитель и команды-призеры определяются по наибольшей сумме набранных очков всеми участниками команды во всех играх.

7. Определение победителей

7.1. Все участники, вышедшие в I отборочный тур финального этапа Турнира, становятся **участниками отборочного тура финального этапа Турнира «Вертикаль и горизонталь».**

7.2. Участники II полуфинального тура финального этапа становятся призерами Турнира «Вертикаль и горизонталь».

7.3. По результатам III тура финального этапа присуждается I, II место.

8. Члены оргкомитета

1. Цыганова Елена Евгеньевна – старший воспитатель МБДОУ «Детский сад № 350» г. о. Самара.

2. Аджитемирова Юлия Владимировна – воспитатель МБДОУ «Детский сад № 350» г. о. Самара.

3. Веревочкина Алена Михайловна – воспитатель МБДОУ «Детский сад № 350» городского округа Самара.

4. Гилязова Евгения Александровна - воспитатель МБДОУ «Детский сад № 350» г. о. Самара.

5. Сорокина Анастасия Олеговна - воспитатель МБДОУ «Детский сад № 350» г. о. Самара.

Приложение № 1
к Положению районного командного турнира «Вертикаль и горизонталь»
среди муниципальных бюджетных дошкольных образовательных учреждений
Куйбышевского внутригородского района городского округа Самара,
реализующих образовательную программу дошкольного образования

Как играть в шахматы: Правила и основы

Шаг 1. Как установить доску

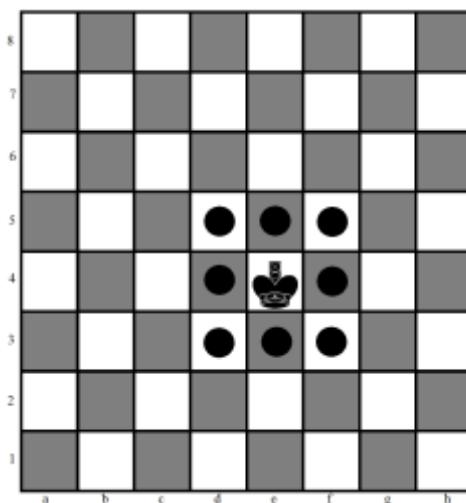
Перед игрой доска располагается так, чтобы в правом нижнем углу перед каждым из игроков находилось белое поле. Шахматные фигуры расставляются всегда одинаковым образом. Второй ряд (или горизонталь) занимают пешки. Лады стоят по углам, рядом с ними - кони, после коней - слоны, наконец, ферзь ставится на поле своего цвета (белый ферзь на белое, чёрный на чёрное), и король занимает оставшееся поле.

Шаг 2. Как ходят фигуры

Каждая из 6 фигур ходит по-своему. Фигуры не могут перепрыгивать через другие фигуры (за исключением коня) или вставать на поле, где уже стоит фигура того же цвета. Однако, они могут встать на место фигуры противника, которая считается взятой. Фигуры обычно размещают так, чтобы они угрожали фигурам противника взятием (встать на поле, где стояла взятая фигура, заменив её), защищали свои собственные фигуры, которым грозит взятие, или контролировали важные поля на доске.

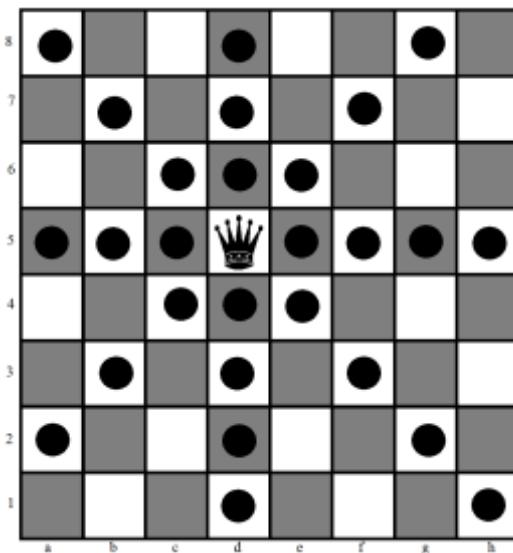
Как ходить королем в шахматах

Король - самая важная фигура, но при этом одна из самых слабых. Король может ходить только на одно поле в любом направлении: вверх, вниз, в стороны и по диагонали. Король никогда не может вставать на битое поле (где его может взять фигура соперника). Когда король атакован другой фигурой, это называется "шах".



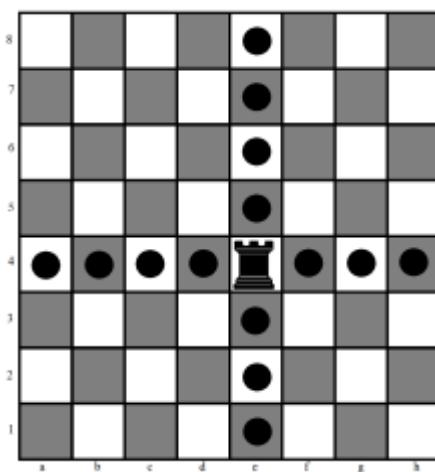
Как ходить ферзем в шахматах

Ферзь - самая сильная фигура. Он может ходить по прямой в любом направлении - вперёд, назад, в стороны или по диагонали на любое число полей, но при этом он не может перепрыгивать через другие фигуры. Если ферзь или любая другая фигура берёт фигуру соперника, ход заканчивается.



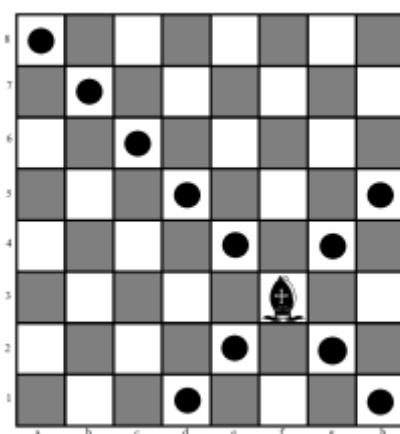
Как ходить ладьей в шахматах

Ладья может ходить на любое число клеток, но только вперёд, назад и в стороны (не по диагонали). Ладьи особенно сильны, когда они защищают друг друга и действуют сообща!



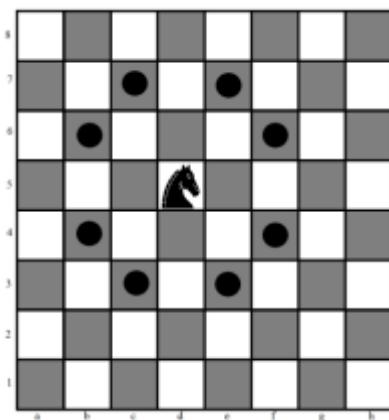
Как ходить слоном в шахматах

Слон может ходить по прямой на любое число клеток, но лишь по диагонали. В течении игры каждый слон всегда ходит по клеткам одного и того же цвета (светлым или тёмным). Слоны хорошо действуют сообща, поскольку они прикрывают слабые стороны друг друга.



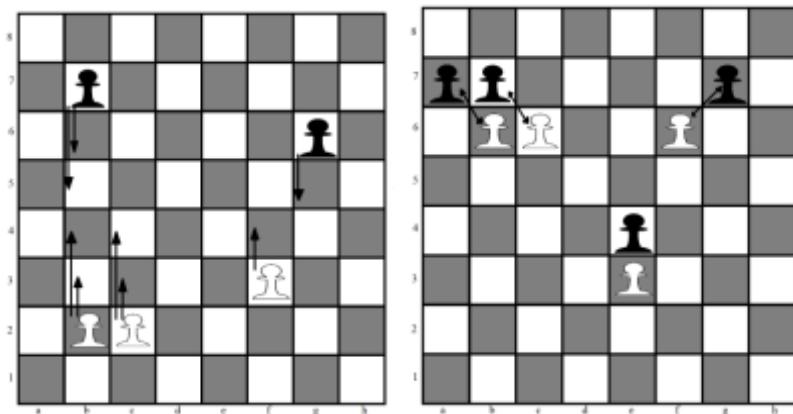
Как ходить конем в шахматах

Кони ходят иначе, чем другие фигуры - на два поля в одном направлении и далее на одно поле под углом 90 градусов, буквой "Г". Конь - единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры.



Как ходить пешкой в шахматах

Пешка - необычная фигура, она ходит и берёт по-разному: ходить пешка может лишь вперёд, а брать - лишь по диагонали. Пешка может передвигаться только на одну клетку за один ход, кроме самого первого хода, когда она может сходить вперёд на одну или на две клетки. Пешка может брать только по диагонали на одну клетку перед собой. Пешка не может ходить или брать назад. Если другая фигура находится прямо перед пешкой, пешка не может сходить вперёд и не может взять эту фигуру.



Шаг 3. Изучите особые правила шахмат

В шахматах есть несколько особых правил, которые поначалу могут показаться нелогичными. Они были придуманы, чтобы сделать игру более весёлой и интересной.

Как превратить пешку в шахматах

У пешки есть одна замечательная особенность - если она доходит до противоположной стороны доски, она может стать любой другой фигурой (это называется "превращением пешки"). Пешка может превратиться в любую фигуру. Существует заблуждение, что пешка может превратиться лишь в одну из ранее взятых фигур. Это НЕ так. Как правило, пешку превращают в ферзя. Превращаться в другие фигуры могут только пешки.

Как сделать взятие на проходе в шахматах

Последнее правило относительно пешек называется "взятием на проходе". Если первым ходом пешка сходила на две клетки и при этом встала бок о бок с пешкой соперника (проскочив клетку, на которой соперник мог бы её взять), у пешки соперника появляется возможность взять эту проскочившую пешку "на проходе". Такой

возможностью можно воспользоваться только сразу (следующим ходом) после того, как проскочившая пешка сходила на две клетки вперёд. Если эта возможность не была использована сразу, она утрачивается и в дальнейшем взять проскочившую пешку "на проходе" будет нельзя. Щелкните на пример ниже, чтобы лучше понять это непростое, но важное правило.

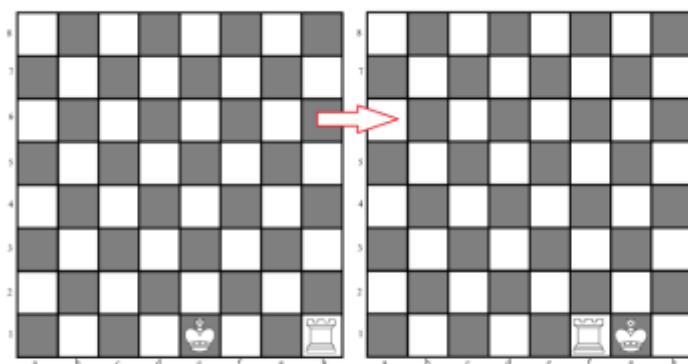
Как делать рокировку в шахматах

Ещё одно особое правило шахмат называется "рокировкой". Рокировка позволяет сделать две важные вещи за один ход: обезопасить (по возможности) вашего короля и вывести из угла ладью, включив её в игру. Совершая рокировку, игрок может передвинуть своего короля на две поля вправо или влево и переставить ладью из соответствующего угла на с противоположной стороны от короля (смотрите пример). Рокировку можно выполнить только при соблюдении следующих условий:

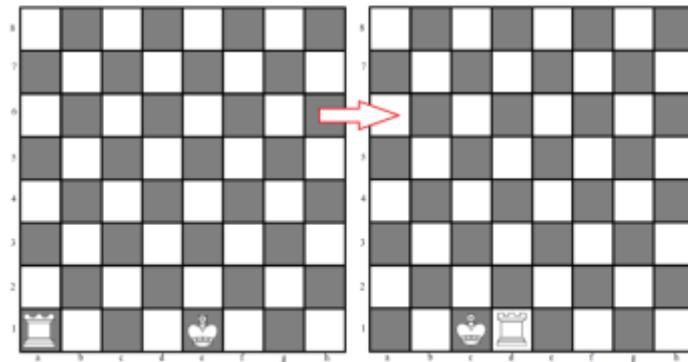
- до рокировки король ни разу не ходил
- до рокировки соответствующая ладья ни разу не ходила
- При рокировке на полях между королём и ладьёй не должно быть других фигур
- король не может находиться под шахом или пересекать поле, атакованное фигураной противника

Обратите внимание, что при рокировке на королевский фланг король оказывается ближе к краю доски. Этот ход называется "короткой рокировкой". Рокировка на другой фланг, через поле, где находился ферзь, называется "длинной рокировкой". Как при короткой, так и при длинной рокировке король передвигается только на два поля.

Короткая рокировка



Длинная рокировка



Шаг 4. Выясните, кто в партии ходит первым

Игрок с белыми фигурами всегда ходит первым. Чтобы решить, кто будет играть белыми, игроки обычно подкидывают монету или один из игроков угадывает цвет пешки, спрятанной в руке соперника. Потом белые делают ход, далее чёрные делают ход, потом снова белые, потом чёрные и так далее по очереди до конца игры. Возможность ходить

первым - это небольшое преимущество, которое даёт игроку возможность немедленно начать атаку.

Шаг 5. Посмотрите еще раз правила того, как выиграть партию в шахматы

У шахматной партии есть лишь два возможных исхода: мат или ничья.

Как поставить мат в шахматах

Цель игры - поставить мат королю соперника. Мат происходит, когда король попадает под шах и не может от него уйти. У короля есть всего три способа уйти от шаха: убежать на другую клетку (но только не посредством рокировки!), закрыться от шаха другой фигурой или взять фигуру, напавшую на короля. Если король не может избежать мата - игра завершена. Обычно короля не берут и не снимают с доски, игра просто объявляется законченной.

Как сделать в партии ничью

Иногда шахматная партия заканчивается не победой, а ничьей. Существует 5 причин, по которым игра может завершиться ничьей:

- На доске возникает пат, когда у одного из игроков наступает очередь ходить, но у него нет ни одного возможного хода и его король при этом не находится под шахом
 - Игроки могут просто согласиться на ничью и прекратить игру
 - На доске недостаточно фигур, чтобы поставить мат (например, король и слон против короля)
 - Игрок объявляет ничью, если одна и та же позиция на доске повторяется три раза (не обязательно три раза подряд).
 - Сделано 50 ходов подряд, в течение которых ни один из игроков не сходил пешкой и не взял ни одной фигуры

Шаг 6. Изучите основные стратегические приемы

Есть четыре простые вещи, которые должен знать каждый шахматист:

Защищайте своего короля

Переведите своего короля в угол доски, обычно там он в меньшей опасности. Не откладывайте рокировку. Обычно следует делать рокировку как можно раньше. Помните: не важно, насколько Вы близки к тому, чтобы объявить мат королю соперника, если Вашему королю первому объявят мат!

Не отдавайте фигуры

Не проигрывайте свои фигуры просто так! Каждая фигура ценна. Вы не сможете выиграть партию без фигур, которые должны поставить мат. Существует простая система, при помощи которой большинство игроков определяют относительную ценность каждой фигуры: **Сколько стоят фигуры?**

- Пешка - базовая единица - 1 очко
- Конь стоит 3 очка
- Слон стоит 3 очка
- Ладья стоит 5 очков
- Ферзь стоит 9 очков
- Король бесценен

На результат игры эти очки никак не влияют - это лишь система, которую Вы можете использовать для принятия решений во время игры. Она помогает Вам понять, когда лучше взять фигуру соперника, разменять фигуры или сходить как-то ещё.

Контролируйте центр шахматной доски

Вам нужно стараться контролировать центр доски своими фигурами и пешками. Если Вы контролируете центр, у Вас будет больше места для продвижения Ваших фигур. При этом сопернику будет сложнее найти хорошие поля для своих фигур.

Используйте все Ваши фигуры

В приведённом выше примере белые задействовали в игре все свои фигуры! Ваши фигуры бесполезны, пока они застряли на первой горизонтали. Постарайтесь развить все свои фигуры так, чтобы собрать больше сил для атаки на короля соперника. В игре с достойным соперником атака на короля одной или двумя фигурами не сработает.