**Тема: Как провести пешку.**

**Преподаватель: Гребельный В.Т.**

Группа №1 и №2 20.05.2020

Группа №3 18.05.2020

Группа №4 19.05.2020

**При вступлении пешки на последнюю горизонталь (белая** **- восьмая линия, черная – первая) она сразу превращается в любую фигуру своего цвета, кроме короля.**При этом не имеет значения, есть ли такая фигура на доске или нет. Простыми словами, выбор фигуры зависит от желания шахматиста.

**Превращение пешки** — одно из правил [шахматной](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B) игры: замена [пешки](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%88%D0%BA%D0%B0), достигшей последней горизонтали (восьмой для белых, первой для чёрных), любой (кроме [короля](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%BB%D1%8C_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)) фигурой того же цвета по выбору партнёра, совершающего ход (как только игрок коснулся выбранной фигурой поля превращения, он теряет право превратить пешку в другую фигуру). Производится немедленно (тем же ходом) независимо от наличия на доске фигур того же наименования; таким образом, на доске может оказаться более одного ферзя данного цвета, более двух ладей, слонов или коней, хотя в турнирной практике подобное встречается редко. В практической игре, в подавляющем большинстве случаев игрок выбирает превращение пешки в самую сильную фигуру — ферзя (96,9 %). Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:

1. Не обязательно ставить пешку на поле превращения, удаление пешки и установка новой фигуры на поле превращения может осуществляться в любом порядке.

2. Если на поле превращения находится фигура соперника, она должна быть взята.

3. Если игрок передвинул пешку на самую дальнюю от себя горизонталь, нажал часы, но не заменил пешку на новую фигуру, такой ход считается невозможным. Пешка должна быть заменена на ферзя того же цвета, что и цвет пешки. В таком случае заменить пешку на другую фигуру уже нельзя.

**Слабое превращение**

Намного реже выбирается превращение в коня (1,8 %), так как в этом случае может возникнуть эффективная коневая [вилка](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%BB%D0%BA%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29). Превращения в ладью (1,1 %) и даже в слона (0,2 %) на практике встречаются редко, в случаях, когда необходимо избежать немедленного [пата](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%82) для дальнейшего выигрыша партии.

Превращение пешки в любую фигуру, кроме ферзя, в шахматной литературе называется *слабым превращением*. В обычной игре оно встречается редко.

Далее посмотрите видео-уроки

https://yandex.ru/video/preview/?filmId=6669059785228096373&url=http%3A%2F%2Fok.ru%2Fvideo%2F1955359492813&text=23%20%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%85%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D0%B0%D1%8F%20%D0%BF%D0%B5%D1%88%D0%BA%D0%B0.%20%20%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D0%BB%D0%BE%20%D0%BA%D0%B2%D0%B0%D0%B4%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B0&path=sharelink

<https://yandex.ru/video/preview?filmId=4688313961838800469&text=%D0%BA%D0%B0%D0%BA%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%BF%D0%B5%D1%88%D0%BA%D1%83%20%D0%B2%20%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B0%D1%85&path=wizard&parent-reqid=1589085329127091-1530549846555915074500291-production-app-host-vla-web-yp-87&redircnt=1589085349.1>