***SZACHY DLA PRZEDSZKOLAKÓW***

**Poznajemy dziś zegar szachowy
oraz najpowszechniejsza partię szachów!**

**Poznajemy elektroniczny zegar szachowy**

***Zegar szachowy jest istotnym elementem partii szachów, a czas jak mawiają doświadczeni trenerzy jest elementem gry nierzadko decydującym o wyniku partii.***



Zegary elektroniczne, które o wiele dokładniej odmierzają czas i pozwalają na granie takimi tempami, którymi nie dałoby się grać na zwykłych, mechanicznych zegarach (m.in. z opcją dodawania czasu po każdym wykonanym posunięciu).

**PODSTAWOWE ZASADY UŻYWANIA ZEGARA SZACHOWEGO**

* zawodnik jest zobowiązany jest do przełączania zegara tą samą ręką, którą wykonał posunięcie,
* nie wolno mocno i gwałtownie naciskać zegara, jak również naciskać przed wykonaniem posunięcia (dość często w przypadku szachów błyskawicznych trafiają się zawodnicy, którym trudno jest opanować nerwy, co powoduje dość często zabawne sytuacje),
* O umiejscowieniu zegara szachowego decyduje sędzia – często przyjmuje się, że zegar ustawia zawodnik z czarnymi bierkami (praworęczni zawodnicy ustawiają po swojej prawej ręce),
* Zazwyczaj w partii zawodnik jest zobowiązany do wykonania określonej liczby posunięć w określonym czasie a przekroczenie czasu oznacza najczęściej przegraną (uwaga: w niektórych sytuacjach przekroczenie czasu nie oznacza przegranej),
* **SZACHY 17# Zapytaj SzachMistrza "Głowa, ręka, zegar" nauka gry na czas. Pierwszy turniej szachowy. Zapraszam serdecznie na link** <https://www.youtube.com/watch?v=1X1K27IVY0w>

**Najpowszechniejsza partia szachów!!!!!!**

Mat w 4 ruchach (znany również jako **szewski mat**) jest bez wątpienia najpowszechniejszym zakończeniem partii szachów. Praktycznie każdy szachista dostał lub dał tego mata w pewnym momencie swojego życia.

Ale nie ma się czego bać! Jeśli wiesz, jak się przed nim bronić, białe właściwie wpadają w gorszą pozycję.

Do mata w 4 ruchach może dojść na kilka różnych sposobów, ale podstawowy schemat jest taki, że białe rozpoczynają ruchem 1.e2-e4, potem wyprowadzają gońca na c4, aby zaatakować pionka f7 oraz wyprowadzają hetmana na h5 (lub na f3). Jeśli czarne się nie obronią, białe dadzą mata ruchem 4.Hxf7#



**Jak czarne mogą się bronić przed szewskim matem? Jest kilka sposobów: ...He7, ...Hf6 oraz ...g6 są rozsądnymi ruchami, które zatrzymują zagrożenie matem ze strony białych.**



**Jak tylko czarne obronią się przed matem, biały hetman sam może stać się celem ataku. Czarne powinny spróbować wyprowadzić kolejne figury w czasie atakowania białego hetmana.**