РОДИТЕЛЯМ ЮНЫХ ШАХМАТИСТОВ

Сколько минут на партию?

Какие контроли времени помогают начинающему шахматисту учиться, а какие — мешают

♔ Тренер Роман Артамонов

> *Когда ребёнок начинает заниматься шахматами, родители обычно смотрят на тренера, количество занятий, задачи и результаты турниров. Но есть ещё один фактор, о котором вспоминают редко, — **контроль времени**, то есть сколько минут даётся на партию. Шахматы остаются шахматами и при 5, и при 30 минутах. Но для новичка разница огромная: один контроль учит думать и проверять свои решения, другой — приучает ходить «на автомате».*

Почему новичку нужно время

Опытный шахматист многое видит сразу: угрозы, знакомые тактические приёмы, типовые позиции. У начинающего ребёнка такого багажа ещё нет. Каждую угрозу ему нужно *найти*, а не узнать.

Перед каждым ходом ему стоит успеть задать себе несколько простых вопросов:

ПЯТЬ ВОПРОСОВ ПЕРЕД ХОДОМ

- [ ] Что хочет сделать соперник своим последним ходом?
- [ ] Не стоит ли моя фигура под ударом?
- [ ] Есть ли у меня шах, взятие или угроза?
- [ ] Что произойдёт после моего хода?
- [ ] Не оставляю ли я фигуру без защиты?

Чтобы эти вопросы стали привычкой, нужно время. Если ребёнок постоянно играет партии, где решение принимается за несколько секунд, он просто не успевает пройти эту короткую проверку. И тогда закрепляется другая модель: **увидел ход — сразу сделал ход**. Для начинающего это, пожалуй, самая вредная привычка из всех.

Шкала контролей: от вредного к полезному

1+0	3+2	5+3	10+5	15+10	30+
Пуля	**Блиц**	**Быстрый блиц**	**Рапид**	**Учебный рапид**	**Длинные партии**
почти без пользы	низкая польза	средняя	хорошая	очень хорошая	высокая — если умеет думать

чем светлее — тем меньше пользы для обучения → чем темнее — тем больше

Разбираем каждый контроль

КОНТРОЛЬ · 1+0, 1+1, 2+0

Пуля

ВЕРДИКТ	***«Только как редкое развлечение».***
ПОЧЕМУ	Задача партии подменяется: не найти лучший ход, а успеть сходить и не проиграть по времени.

Ребёнок физически не успевает оценить позицию. Отсюда типичная картина: ходы делаются автоматически, фигуры остаются под ударом, угрозы соперника перестают проверяться, а качество партии уходит на второй план. Хуже всего то, что формируется привычка **сначала ходить, а потом думать**.

Сыграть несколько таких партий ради азарта не страшно. Но делать пулю основной практикой начинающего я не рекомендую.

КОНТРОЛЬ · 3+0, 3+2, 5+0, 5+3

Блиц

ВЕРДИКТ	***«Можно, но не вместо учёбы».***
РИСК	Иллюзия огромной практики: десятки партий за вечер — и ни одной разобранной.

Играть уже заметно комфортнее, чем в пулю, но времени новичку всё равно мало. Особенно опасна ситуация, когда ребёнок каждый день играет в интернете по 10–20 блиц-партий. Кажется, что это отличная тренировка. Но количество партий ещё не означает качество обучения.

Ребёнок А

За неделю сыграл **50 блиц-партий**.
Разобрал — **ни одной**.
Ошибки повторяются из партии в партию.

Ребёнок Б

За неделю сыграл **10 партий 15+10**, думал над каждым ходом.
Несколько ключевых позиций **разобрал с тренером**.

Для обучения второй вариант почти всегда полезнее. Поэтому блиц не нужно запрещать, но и превращать его в основную форму игры не стоит.

КОНТРОЛЬ · 10 минут + 5 секунд за ход

Рапид 10+5

ВЕРДИКТ	***«Хороший рабочий вариант».***
ГДЕ	Онлайн-турниры, тренировочные партии, первые соревнования.

Здесь уже не нужно постоянно торопиться: можно остановиться в сложной позиции, посмотреть угрозы, посчитать пару вариантов. Но есть важный момент: **10 минут на часах ещё не значит, что ребёнок ими воспользуется**. Новичок вполне способен закончить партию за четыре минуты и оставить на часах восемь. Поэтому вместе с увеличением контроля нужно учить ребёнка пользоваться своим временем — об этом ниже.

КОНТРОЛЬ · 15 минут + 10 секунд за ход

Рапид 15+10 — мой фаворит для обучения

ВЕРДИКТ	***«Один из лучших контролей для начинающего».***
ПЛЮС	Хватает времени подумать, а партия при этом не растягивается на часы.

Ребёнок успевает оценить позицию, увидеть угрозу соперника, проверить, какие фигуры под ударом, рассмотреть несколько ходов, посчитать простой вариант и ещё раз проверить свой ход. Такой формат одинаково хорош и для тренировок, и для первых серьёзных турниров.

После партии особенно полезен короткий разбор — хватит пяти минут:

- Где была первая серьёзная ошибка?
- Почему она произошла?
- Был ли этот ход сделан слишком быстро?
- Что можно было заметить, если потратить ещё 20–30 секунд?

Так ребёнок начинает видеть прямую связь между временем на обдумывание и качеством своих решений.

КОНТРОЛЬ · 30+0, 30+30 и дольше

Длинные партии

ВЕРДИКТ	***«Очень полезно — когда ребёнок умеет думать».***
УСЛОВИЕ	Переходить постепенно, после того как освоены 10+5 и 15+10.

Длинные партии учат по-настоящему задумываться над позицией и рассчитывать варианты. Но если ребёнок привык делать ход за 5–10 секунд, партия всё равно закончится быстро, сколько бы минут ни стояло на часах. Длинный контроль сам по себе проблему не решает — **думать нужно учить**.

Шпаргалка для родителей

Контроль	Польза для начинающего	Как использовать
1+0, 1+1, 2+0	Очень низкая	Только как редкое развлечение
3+0, 3+2	Низкая	Не делать основной практикой
5+3	Средняя	Можно периодически играть
10+5	Хорошая	Тренировки и турниры
15+10	Очень хорошая	Один из лучших вариантов для обучения
30 минут и более	Высокая	Полезно, если ребёнок умеет пользоваться временем

Зачем нужна добавка за ход

Для начинающих я предпочитаю контроли с добавлением времени — 10+5 или 15+10. Первая цифра — минуты на всю партию, вторая — сколько секунд прибавляется после каждого сделанного хода.

Главный плюс: даже когда основное время почти закончилось, ребёнок продолжает получать несколько секунд на каждый ход. Значит, у него остаётся возможность хоть немного подумать, а не хаотично переставлять фигуры. Это гораздо полезнее, чем последние двадцать ходов «на флажке».

> **СКОЛЬКО ДЛИТСЯ ПАРТИЯ — СЧИТАЕМ НА ПАЛЬЦАХ**
>
> Возьмём обычную партию в 40 ходов. При контроле **15+10** у каждого игрока максимум 15 минут + 40 × 10 секунд ≈ **22 минуты**, то есть вся партия укладывается примерно в **45 минут**. При **10+5** — около 13 минут на игрока и меньше **30 минут** на партию. Удобно планировать вечер: одна вдумчивая партия занимает не больше времени, чем серия в 6–8 блиц-партий.

Иногда проблема вовсе не в контроле

Родители нередко говорят: «Ему нужно больше времени, он проигрывает, потому что торопится». Ребёнку дают 15 или 30 минут — и он всё равно ходит за несколько секунд. Значит, дело уже не в часах. **Ребёнок просто не привык думать перед ходом.**

В такой ситуации нужен не более длинный контроль, а правильный алгоритм принятия решения:

1. Посмотри, что изменилось после хода соперника.
2. Найди его угрозу.
3. Проверь шахи, взятия и нападения — свои и чужие.
4. Выбери несколько возможных ходов.
5. Проверь выбранный ход. И только после этого — ходи.

Сначала алгоритм кажется ребёнку медленным и скучным. Но через несколько недель большая часть проверок начинает выполняться автоматически и гораздо быстрее.

Как научить ребёнка пользоваться временем

Несколько приёмов, которые я использую на занятиях и советую родителям:

- **«Руки на коленях».** Пока ребёнок думает, руки лежат на коленях, а не над доской. К фигуре можно тянуться только когда ход уже выбран и проверен. Простое правило, которое физически тормозит импульсивный ход.
- **Дневник времени.** После каждой партии записываем результат и сколько минут осталось на часах. Через пару недель картина становится наглядной: «проиграл, оставив 11 минут из 15» повторяется слишком часто. Ребёнок видит это сам — и это работает лучше любых уговоров.
- **Пауза в критический момент.** Учим замечать моменты, когда стоит подумать подольше: соперник сделал неожиданный ход, есть размен, взятие или шах, позиция резко изменилась. Именно здесь и стоит потратить сэкономленные минуты.
- **Настройки онлайн-платформы.** На Lichess и подобных сайтах стоит отключить предварительные ходы (premove) и включить подтверждение хода. Это маленький «стоп-кран», который даёт лишнюю секунду на проверку.
- **Спокойствие в цейтноте.** Когда времени мало, у ребёнка часто начинается паника. Учим простому приёму: медленный вдох и выдох, взгляд на всю доску — и только потом ход. Добавка за ход даёт на это время.
- **Тренировка с настоящими часами.** Перед первым очным турниром обязательно поиграйте дома с шахматными часами: ребёнок должен привыкнуть нажимать на часы той же рукой, которой сделал ход, и следить за своим временем.

Нужно ли запрещать блиц?

Я бы не стал. Дети любят быстрые шахматы: они эмоциональные, динамичные, за короткое время можно сыграть много партий. Если полностью запретить блиц, шахматы могут начать восприниматься как что-то слишком строгое и скучное.

Гораздо разумнее разделить **шахматы для удовольствия** и **шахматы для обучения**. Хочется сыграть блиц с друзьями — пожалуйста. Но основная тренировочная практика должна проходить в контролях, где ребёнок действительно успевает думать.

Сначала 10+5 или 15+10 → **Короткий разбор** → **Потом блиц для удовольствия**

ОРИЕНТИР НА НЕДЕЛЮ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО

- 3–4 партии с контролем 10+5 или 15+10;
- разбор хотя бы 1–2 из них — самостоятельно, с родителем или с тренером;
- 10–15 минут задач в день вместо лишней серии блица;
- блиц и пуля — по желанию и в последнюю очередь.

Что выбрать родителям

- **Ребёнок только начинает играть в турнирах** — ориентируйтесь прежде всего на 10+5 и 15+10.
- **Ребёнок уже спокойно сидит за доской, считает варианты и использует время** — постепенно добавляйте партии по 30 минут и более.
- **Блиц 3+2 или 5+3** — оставьте как дополнительный формат.
- **Пуля 1+0 или 2+0** — не превращайте в регулярную тренировку.

ГЛАВНЫЙ СОВЕТ

Смотрите не только на цифры на часах. **Посмотрите, сколько времени осталось у ребёнка после партии.** Если дали 15 минут, а после поражения на часах осталось 12 — проблема очевидна. Ребёнку не нужен ещё более длинный контроль. Ему нужно научиться использовать то время, которое у него уже есть.

Вместо вывода

Для начинающего шахматиста главная задача партии — не сделать как можно больше ходов и не сыграть как можно больше партий. Главная задача — **научиться принимать решения**.

Быстрые шахматы тренируют скорость. Но прежде чем увеличивать скорость, нужно выстроить правильный процесс мышления. Поэтому на начальном этапе лучше сыграть одну вдумчивую партию и разо-

брать свои ошибки, чем пять партий, в которых ребёнок практически не думал.

Шахматные часы не должны заставлять новичка торопиться. Они должны постепенно учить его распределять время.



Если после партии ребёнок может объяснить, почему он сделал тот или иной ход, — такая партия принесла ему больше пользы, чем очередная победа на последних секундах.

Автор статьи

Роман Артамонов

тренер по шахматам, спортивный психолог, шахматный клуб «2 Короля»

Telegram: @roman_artamonov · +7 982 491-01-14