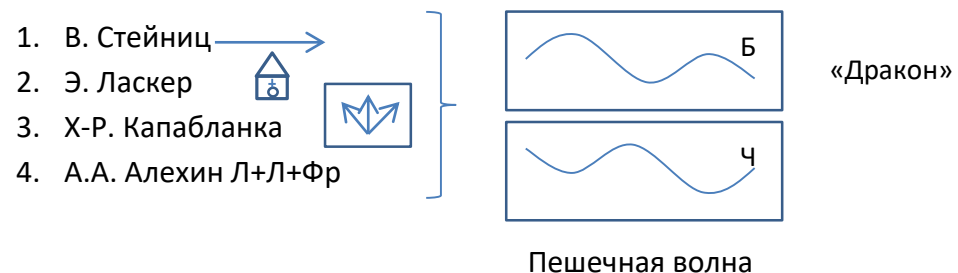


Ботвинник М.М. соединил идеи предшественников:

В.И. Гончаров



Алгоритм игры:

1. Ботвинника «Кривая Ботвинника»
 2. Смыслова Метод проверки от зевков
 3. Бронштейн Игра по всей доске (3/4)
 4. Таль Анти Ботвинник
- Противодействие «Кривая Ботвинника»
5. Карлсен Многоглазик
- М.И.


- | | |
|-----------------|-------------------------|
| — Естественный | Осознание и понимание! |
| — Искусственный | Зубрежка (пазл) – вред! |
| — Эмоциональный | |
| — Технический | |
| — Творческий | |
| — Интуитивная | |

Что должен знать тренер по шахматам
(«minimum»-«minimorum»)

Наб. Челны (Татарстан)
2026 г.


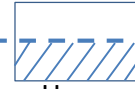
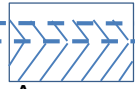




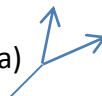



Азы тренерского труда

1. Модель Анализа
2. ЗУН-ПЗП
3. НОМ (поз. Слово-образ- пазл (картинка)- осзнание-схема- планирование)
4. Технология действия:



ЧП-ОП-ПИ-х/к(3-1)-Р-Пр-Х
5. ОСА (Идеальная стратегия)
6. ЗАР-АЗА
7. Клички фигур по ЧП (Функции классические)
8. Пирамида Тактики
9. Пирамида Стратегии
10. Принципы:
 - 100% (100 % > чем \longleftrightarrow < 100 %)
 - Ограничение (-1) профилактика
 - Пространства (4/5 ряд)
 - Времена (+0х, +20х)

Таблица «ХОД»

1.  А.  Норм Б.  Агрессив В.  Пассивный
2.  Фигурный, пешечный (скелет)
3.  Связка
4.  Многоплановый а)  вилка б)  - ия
 в)  (+2)
 (+1)
5. ПАТ
6.  Отступление
7. БЛОКАДА
8. Давление на , > , <
9. Запирание, вскрытие, сохранение напряжения
10. Жертвы (изменение ценностей)