Пат в шахматах: что это такое и когда он возникает

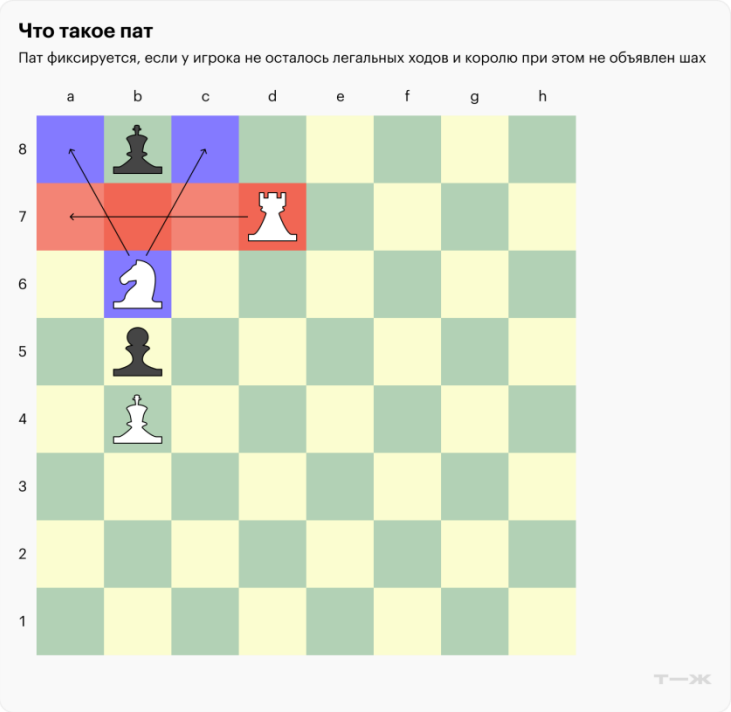
Шахматная партия может закончиться победой одной из сторон или ничьей, например патом.

Хорошее знание патовых ситуаций помогает не упустить победу при материальном перевесе или же спастись в тяжелой ситуации. Расскажу, что такое пат, какие типичные позиции встречаются, и приведу примеры из практики.

Что такое пат

Пат — это разновидность ничьей в шахматах. Она возникает, когда у игрока нет возможности сделать ход и не нарушить правила. Позиция тесно связана с особенностями движения короля: его запрещено перемещать на поле, которое находится под ударом. Если королю не объявлен шах, но вокруг не осталось свободных от угрозы полей, а остальные фигуры заблокированы или вовсе отсутствуют на доске, фиксируется пат.

В примере ниже при ходе черных на доске пат. Все поля возле короля находятся под ударом белых, ходить черной пешкой тоже нельзя: на ее пути стоит белый король.



Если на доске пат, партия завершается вничью. Неважно, что у одной из сторон огромный материальный перевес, а у другой совсем не осталось фигур. Чтобы

случайно не допустить пат, атакующей стороне нужно быть осторожной в позициях с малым количеством материала у соперника.

Патовые ситуации особенно часто возникают, когда игрок пытается поставить мат одинокому королю — важно следить, чтобы у противника всегда была возможность хода. Также можно действовать через последовательное объявление шахов: рано или поздно один из них наверняка приведет к мату.

Кроме пата к ничьей могут привести и другие ситуации. В их числе — повторение одной и той же позиции три раза за партию или определенное сочетание фигур, которые не могут поставить мат, например король против короля или король и слон против короля.

Отличия мата от пата.

Важнейшее условие пата — отсутствие прямой угрозы королю. При мате игрок атакует короля и не оставляет ему путей отступления, а при пате — лишь блокирует поля вокруг, не оставляя возможных ходов.





Примеры типичных патовых позиций

Невнимательный пат. В большинстве любительских партий пат возникает из-за невнимательности одной из сторон. Неопытные шахматисты

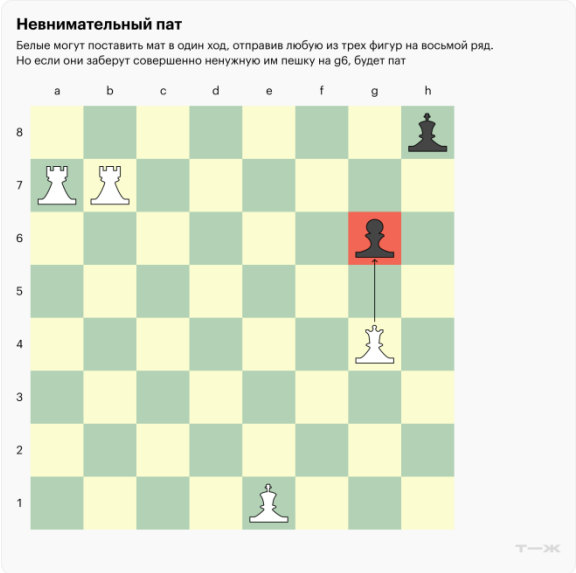
не привыкли задаваться вопросом, куда пойдет соперник, и часто очень удивляются тому, что у вражеского короля закончились ходы.

Ниже — типичная позиция. Белые могут легко добиться выигрыша, если будут внимательными. У черного короля свободно только поле c8, поэтому белым нельзя блокировать ход на него. Проще всего пойти белым королем на b6, оставить черным поле c8 и затем поставить ферзя на c7 или e8 с матом.



Таких примеров очень много, особенно если партия идет с укороченным контролем времени и в конце уже нет возможности досконально проверить все позиции.

Другой пример пата по невнимательности связан со взятием последней фигуры соперника. Чаще всего это происходит, когда сторона с огромным материальным перевесом начинает поедать все оставшиеся пешки соперника и не замечает, как попадает в ловушку.

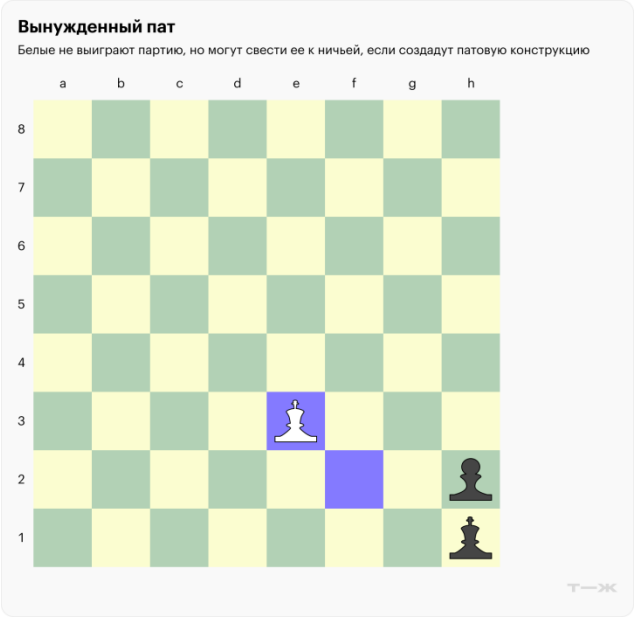


Важно помнить, что в шахматах нужно поставить мат, а не съесть все фигуры. Да, бывают ситуации, когда поедать вражеские фигуры выгодно. Например, если вы играете партию на время и у вас осталось несколько секунд, за которые вы точно не успеете поставить мат.

Если до истечения времени успеть съесть все пешки, можно рассчитывать на пат. Но в большинстве случаев куда проще сосредоточиться, сделать несколько точных ходов и поставить мат, нежели гнаться за всеми оставшимися пешками.

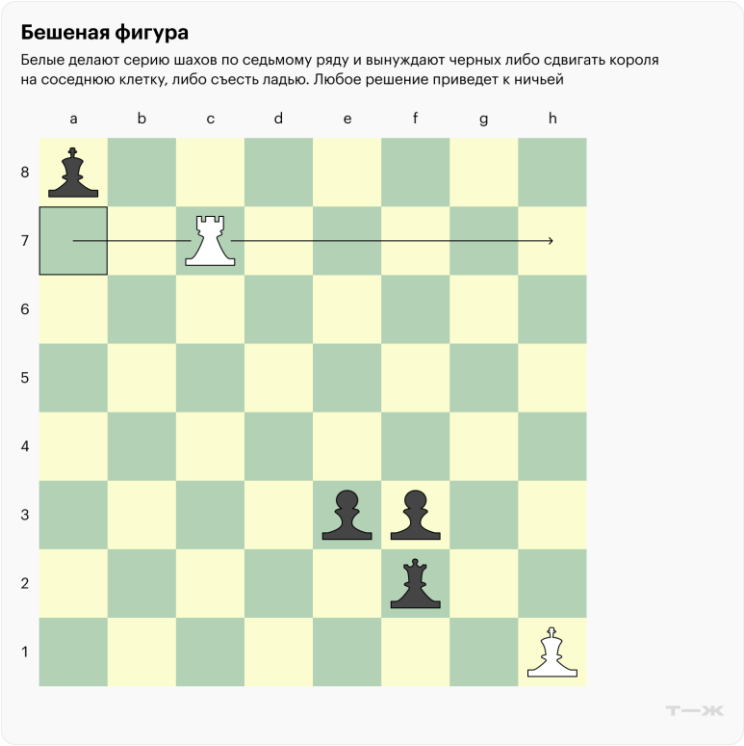
Вынужденный пат. Встречаются и другие ситуации, когда пат становится логичным способом завершения партии. Чаще всего подобные окончания возникают [в варианте эндшпиля «король и пешка против короля».]

В примере ниже у черных материальный перевес, а белые уже точно не поставят мат и могут рассчитывать в лучшем случае на ничью. Поэтому белый король делает вынужденный ход на f2 и не оставляет черным ни одного возможного развития.



Бешеная фигура. Очень хитрый прием, который помогает слабейшей стороне выбраться из тяжелого положения и спастись. На доске может сложиться ситуация, когда король ходить не может, но есть еще одна или несколько фигур, которые могут передвигаться. Если намеренно отдать противнику эти фигуры, будет пат.

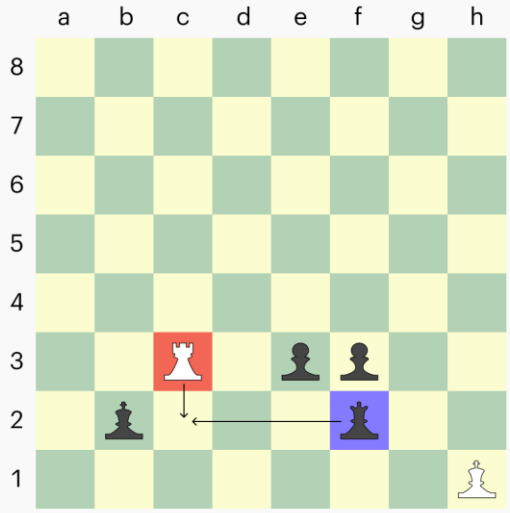
В примере ниже положение белых тяжелое: король заблокирован в углу и вот-вот получит мат. Белые прибегают к приему «бешеная ладья» и начинают серию шахов по седьмому ряду. У черных нет выбора: по правилам они обязаны выводить своего короля из-под удара, поэтому им придется либо забрать ладью и зафиксировать пат, либо сдвигать короля на соседнюю клетку — при троекратном повторении позиции партия тоже завершится вничью.



Советую заранее проанализировать возможные пути соперника: часто при неточных шахах можно избавиться от «бешеной ладьи». Например, если в приведенной выше позиции белые начнут атаковать короля не по горизонтали, а по вертикали, успеха они не добьются.

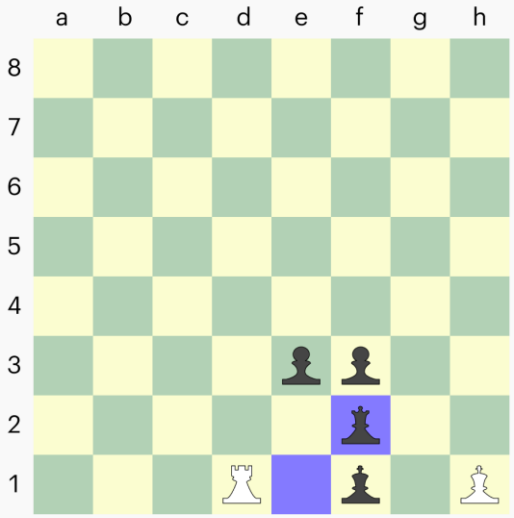
Допустим, белые шахуют короля не по седьмому ряду, а по линии C. Он может постепенно спуститься на второй ряд, где ферзь может забрать ладью и одновременно освободить поле g1 для хода белого короля.

Бешеная фигура



Если белые начнут шаховать по вертикали, черные не только лишат противника единственной фигуры, но и распатают белого короля и избегут ничьей

Бешеная фигура



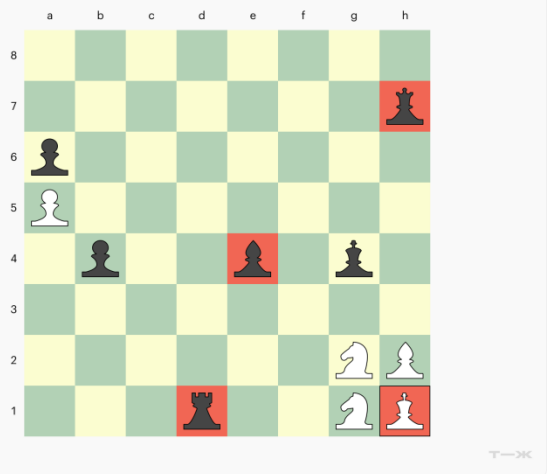
Даже если белые вернутся к горизонтальным шахам, черный король рано или поздно придет на f1 — черные снова смогут распатовать белого короля. Черные могут отдать ферзя, но потом превратить две пешки в другие фигуры

Пат со связкой. Связкой называют ситуацию, когда одна фигура закрывает от атаки другую, более ценную. Рассмотрим положение, в котором у белых осталось сразу несколько фигур, но сделать ход они не могут из-за связки.

Белые кони и слоны не могут сдвинуться с места, поскольку поставят короля под удар, сам король заблокирован своими фигурами, а пешка — другой пешкой.

Пат со связкой

При ходе белых будет пат, поскольку ни одна фигура не может сдвинуться со своего места



Конструирование пата. Стратегия близка к бешеным фигурам, но отличается тем, что король в этом случае еще не запатован. Игрок с меньшим количеством материала в этом случае может сконструировать пат.

В примере ниже черным грозит сразу несколько матов, но у них еще есть возможность добиться ничьей. Нужно сделать так, чтоб противник заблокировал единственно свободное для черного короля поле g8. Для этого они должны сходить на e6, поставить шах и вынудить белых забрать ферзя. После такого ходя поле g8 окажется под ударом, черные объявят пат.



Следующий пример более сложный. Белые уступают противнику по количеству материала и, допустим, хотят свести партию к ничьей. Черным может показаться, что до пата еще далеко, ведь у белых есть подвижный ферзь, пешка и свободное для короля поле h2. Но белые могут создать патовую конструкцию в два хода.

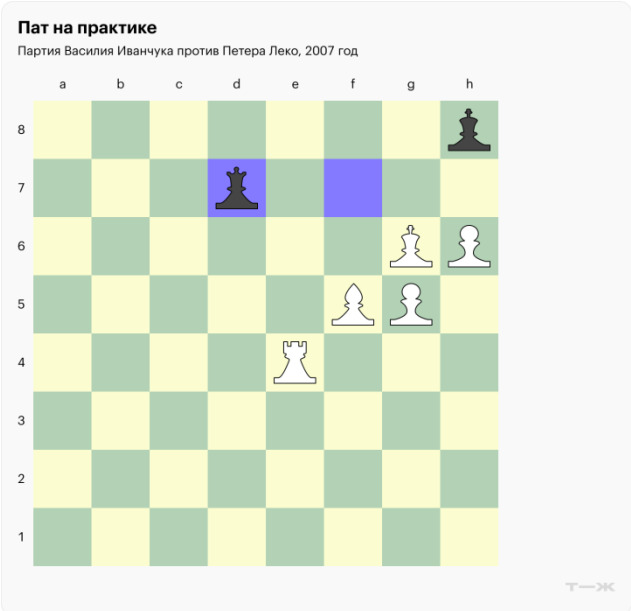
Сначала белые ставят ферзя на h5 и вынуждают черного короля забрать фигуру. Затем они ходят пешкой на g4, отдают поле h2 под удар ладьи и одновременно снова объявляют шах. Черный король может съесть пешку или отступить — значения это не имеет, поскольку у белого короля в любом случае не осталось легального хода.



Пат на практике

Патовые идеи неоднократно встречались в гроссмейстерской практике. Например, в партии Василия Иванчука против Петера Леко на чемпионате мира по блицу 2007 года.

К моменту пата игра длилась уже более 200 ходов — Иванчук изо всех сил пытался провести пешки в ферзи и даже добился прогресса, но допустил патовую концовку. Леко, игравший черными, поставил ферзя на f7 и объявил шах, после чего Иванчуку пришлось взять фигуру и смириться с ничьей.



Еще один пример — из практики автора статьи. Михаил Попов — Роман Овечкин, Самара, 2017 год. Партия игралась в последнем туре, и при ничьей у меня сохранялись шансы на призовые места. Я играл за белых: в примере ниже у меня на две пешки меньше, чем у противника, и тяжелая позиция. Спастись мне помогла патовая комбинация.

Задумка была в том, чтобы вынудить противника забрать две ладьи и тем самым оставить меня без легальных ходов. Замечу, что за ход до начала моей патовой комбинации соперник мог избежать ловушки, но даже гроссмейстеры иногда забывают о подобных мотивах.





