

**ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ
ІМЕНІ ІВАНА БОБЕРСЬКОГО**

КАФЕДРА СТРІЛЬБИ ТА ТЕХНІЧНИХ ВИДІВ СПОРТУ

Янків І. Т. , Литвинець А. І.

ЛЕКЦІЇ № 3

ОСНОВНІ ШАХОВІ ПОНЯТТЯ. СТРУКТУРА ШАХОВОЇ ПАРТІЇ

з навчальної дисципліни

ШАХИ

«ЗАТВЕРДЖЕНО»

на засіданні кафедри стрільби та технічних видів спорту

2019

Львів

Лекція 3. Тема Основні шахові поняття. Структура шахової партії

План.

1. Основи тактики і тактичні прийоми.
2. Основи шахової стратегії.
3. Дебют – початок шахової партії.
4. Мітельшпіль, Основні поняття мітельшпілю.
5. Ендшпіль і різновиди закінчень.

Зміст

1. Основи тактики і тактичні прийоми

Шахова партія являє собою єдність і гармонію шахової стратегії й тактики, стратегічного плану й тактичних операцій. Звичайно, головне завдання в сучасній шаховій партії - побудова гарного стратегічного плану та неухильне перетворення його в життя. Проте при цьому не можна забувати про його відповідне тактичне, оформлення урахування різних тактичних мотивів і нюансів. Недостатньо, наприклад, проводити стратегічний план мобілізації й посилення фігур, захоплення простору і при цьому пропустити тактичний удар суперника, що призводить до мата в кілька ходів або вирішальній втраті матеріалу. Сильний шахіст повинен бути не тільки гарним стратегом, але й гарним тактиком, тому що стиль шахового майстра має бути багатограним. Глибоке розуміння питань шахової тактики – ключ до головного в шаховому мистецтві - до рішення досить складних завдань шахової стратегії.

Тактика — це розділ теорії, який вивчає елементи форсованої гри. Багато ходів в шаховій партії є вимушеними. Коли оголошений шах, коли супротивник напав на фігуру і у ряді інших випадків той, що захищається вимушений зробити хід, що знімає загрозу. Часто цілі варіанти складаються з вимушених

ходів. Це і називається форсованною грою. Найважливішим видом її є комбінація. Тактичні задуми (ідеї) — це прийоми здійснення задуму стратегічного. Але, як буде видно далі тактичні прийоми мають самостійне, часом вирішальне значення і за межами стратегічного плану, незалежно від нього. Мало того, існують позиції, в яких немає чітких передумов для вибору стратегічного плану, і гра йде шляхом безпосередніх погроз і захисту від них. Тактичні шахові операції - це складні структури, що складаються з двох-трьох і більше елементів, які прийнято називати тактичними прийомами.

Тактичні прийоми:

- Залучення - прийом застосовують тоді, коли потрібно залучити фігуру супротивника на невелике поле. Дуже часто залученою фігурою виявляється король;
- Відволікання. Нерідко в партії виникає необхідність за допомогою жертви відволікти фігуру супротивника від виконання захисних функцій або від поставленої мети.
- Усунення захисту. У таких комбінаціях за допомогою жертви знищується фігура або пішак супротивника, які захищають важливий пункт. Цей пункт може бути поряд з ворожим королем, або далеко від нього, або ж знаходитись у таборі активної сторони.
- Перекриття. Цей прийом застосовують тоді, коли потрібно уникнути від контролю далекобійної фігури супротивника над важливим полем. У комбінаціях цього типу перекриття здійснюється, як правило, за допомогою жертви фігури або пішака на критичному полі. Критичним називається поле, яке атаковане двома або більш бойовими одиницями. З визначення ясно, що прийняття супротивником жертви на критичному полі однією одиницею зменшує сфери впливу інших, оскільки робить недопустим для них поля, що знаходяться за критичним.
- Перевантаження. Фігура вважається перевантаженою, якщо вона одночасно виконує дві і більше захисних функцій.
- Блокування. Іноді в партії виникає необхідність шляхом жертви змусити фігуру супротивника зайняти вільне поле, зробивши його таким чином

недоступним для своїх же фігур. Потреба в блокуванні зазвичай виникає при проведенні атаки на короля. Блоковані поля скорочують життєвий простір навколо короля й створюють заслони на шляху його втечі.

- Звільнення поля (розблокування). Іноді фігуру або пішака приносять у жертву для того, щоб звільнити поле, на якому вона стоїть, для своєї фігури, що здійснює надалі важливий в тактичному відношенні хід.
- Цугцванг. Примушення до ходу, що викликає погіршення позиції.
- Проміжний хід. Хід який не несе основної мети, а виконує вичікування функцію
- Контрудар. Загроза що створюється однією стороною відбивається сильнішою загрозою на фігуру чи короля супротивника.
- Матова сітка. Фігури активної сторони створюють опосередковану загрозу королю обмежуючи його у діях
- Спертий мат. Головну функцію виконує кінь, за рахунок обмеженого простору короля супротивника.
- Відкритий шах. Виконують дві фігури, що стоять на одній лінії (горизонталь, вертикалі або діагональ). Одна з яких при русі створює загрозу королю.
- Зв'язування. Фігура вважається зв'язаною, якщо вона стоїть на лінії дії далекобійної фігури супротивника і прикриває собою власного короля (абсолютна зв'язка).
- Мат по останній (передостанній) горизонталі. Якщо на дошці збереглися важкі фігури, то розміщення короля за власними пішаками, що стоять на первинних позиціях, може виявитися дуже небезпечним. Адже варто турі або ферзю активної сторони проникнути на останню (з боку атакуючого) горизонталь - і король буде матований.
- Руйнування пішакового захисту короля. Активна сторона за допомогою жертв досягає мети руйнування декількох об'єктів чи знищення декількох захисних одиниць супротивника.
- Подвійний удар. Основними фігурами, які наносять подвійні удари, є кінь, здатний одним стрибком створити декілька погроз, і ферзь, що

сполучає ходи тури і слона. Інші фігури створюють подвійні удари рідше. Своїм особливим стрибком кінь може причинити великі неприємності не тільки початківцю, але і майстрові.

- Прохідний пішак. Перетворення пішака в іншу фігуру й добитись таким чином матеріальної переваги.
- Напівзв'язування. При відносній зв'язці зв'язана фігура нерідко, жертвують матеріалом, що прикривається, наносить супротивнику тактичний удар. Проте, відносна зв'язка буває настільки небезпечною для сторони, що захищається, що служить деколи причиною поразки і у випадках, що не вимагають від атакуючого застосування жертв.
- Відкритий напад. Виконують дві фігури, що стоять на одній лінії (горизонталь, вертикаль або діагональ). До речі обидві фігури (і що розкриває і розкривається) створюють по одній загрозі.
- Повторення ходів. За шаховим правилам: "Партія вважається закінченою внічию, якщо в ній три рази або більше виникає одна і та ж позиція (одні і ті ж фігури одного і того ж кольору займають одні і ті ж поля), а черга ходу кожного разу буде за однією і тією ж стороною. При цьому не повинні змінитися і внутрішні можливості позиції (жодна із сторін не повинна втратити право рокіровки або взяття на проході ворожого пішака)". На використанні цього правила побудовано немало комбінацій.
- Пат. Мотивом для пошуку комбінації з патовим фіналом є зазвичай відсутність ходів у власного короля.
- Позиційна нічия. В теорії шахів є позиції де при коректній грі досягається нічия. На використанні цього прийому побудовано немало комбінацій.

Основи шахової стратегії

Шахова стратегія — принципи і способи шахової партії, що охоплюють підготовку й здійснення систематичної, послідовної дії, що розвивається, на позицію суперника.

Як сукупність загальних принципів розігрування шахових партій стратегія існує з моменту виникнення самої гри. В той же час, починаючи з Філідора, складається стратегія, що ґрунтується на створенні спочатку пішакової, а потім загальнофігурної структури шахових позицій; вищим ступенем цієї стратегії стало позиційне вчення Стейніца.

Елементами стратегії шахової боротьби є:

- оптимальне для цієї ситуації розташування фігур
- концентрація їх на важливій ділянці боротьби і забезпечення взаємодія між ними
- створення максимальних труднощів іншій стороні у виконанні поставлених завдань
- оволодіння простором, особливо в центрі, або контроль над ним і скутість фігур суперника, або підривання його центру
- гармонійне, взаємопов'язане розташування пішаків і послаблення їх у суперника
- створення «хороших» фігур у себе і «поганих» у суперника
- захоплення відкритих або напіввідкритих ліній і ключових полів.

Сукупність цих елементів в кожен момент партії, з урахуванням можливих конкретних варіантів, дає змогу оцінити позицію, на підставі чого й визначають план гри.

Стратегія органічно пов'язана з тактикою шахової гри, використовує її прийоми для досягнення стратегічних цілей, а також створює структурну основу щоб завдавати тактичних ударів, здійснювати комбінації.

Стратегія завжди абстрактна, тоді як тактика — конкретна. Партії, зіграні в руслі стратегічних планів, відносяться до позиційних; зіграні в тактичному стилі — до комбінаційних.

Шахова стратегія складається з постановки і досягнення довгострокових позиційних переваг під час гри — наприклад, питання де розмістити різні фігури — а тактика зосереджується на безпосередніх маневрах. Ці дві частини процесу шахової гри не можна повністю відокремити одну від одної, тому що стратегічні цілі переважно досягаються за рахунок тактики, тоді як тактичні можливості виникають з попередньої стратегії гри. Шахова партія зазвичай ділиться на три етапи: дебют, зазвичай перші 10 ходів, коли гравці пересувають свої фігури на вигідні для подальшої боротьби позиції; потім міттельшпіль; і зрештою ендшпіль, коли більшість фігур вже відсутні, королі зазвичай беруть активнішу участь у боротьбі, а просування пішаків часто є вирішальним.

Дебют – початок шахової партії

Шаховий дебют — це низка початкових ходів у грі («дебютних ходів»). Визнані послідовності дебютних ходів мають свої назви, такі як Іспанська партія або Сицилійський захист. Вони каталогізовані в довідкових працях, таких як *Енциклопедія шахових дебютів*. Існують десятки різних дебютів, характер яких варіюється в широкому діапазоні, від спокійної позиційної гри (наприклад, Дебют Реті) до дуже агресивних (Латиський гамбіт). Для деяких дебютних ліній точну послідовність ходів, яку вважають найкращою для обох суперників, проаналізовано до понад 30 ходів. Професійні гравці витрачають роки на вивчення дебютів і продовжують це робити упродовж усієї своєї кар'єри разом з розвитком дебютної теорії.

Основні стратегічні цілі схожі для більшості дебютів:

- *Розвиток*: метод розміщення фігур (особливо слонів і коней) на корисні поля, звідки вони матимуть оптимальний вплив на гру.

- *Контроль над центром*: контроль над центральними полями дозволяє фігурам переміститись у будь-яку частину шахівниці відносно легко, а також обмежує можливість дій опонента.
- *Безпека короля*: дуже важливо зберегти короля в безпеці від загрози мату. Вчасно зроблена рокіровка часто сприяє цьому.
- *Пішакова структура*: гравці прагнуть уникнути утворення таких пішакових слабкостей, як ізольовані, здвоєні, відсталі пішаки і наявність пішакових островків, а також спричинити появу таких слабкостей у позиції супротивника.

Більшість гравців і теоретиків вважають, що білі завдяки праву першого ходу починають гру з невеликою перевагою. Це спочатку дає білим ініціативу. Чорні зазвичай прагнуть нейтралізувати перевагу білих і домогтися рівності, або ж шукають динамічної контргри в нерівноважній позиції.

Перші праці з теорії дебютів сучасних шахів — книга Луїса Раміреса де Лусени (десять дебютів), Геттінгенський рукопис (дванадцять дебютів) шахового керівництва Педру Даміану — побачили світ наприкінці 15 — на початку 16 ст. У них систематизувалися початкові відомості про дебютну теорію.

Новаторську роль у розвитку дебютної теорії зіграли «Книга про винахідливість та мистецтво гри у шахи» Руї Лопеса (1561), у якій разом з критикою Педру Даміану аналізувалися нові шляхи атаки, вперше вказувалося на роль пішакового центру; рукописний трактат Джоакіно Греко, де узагальнювався досвід найсильніших шахістів того часу; книга Ф. А. Філідора «Аналіз шахової гри» (1749), де вперше розглядалася стратегія гри у дебюті пов'язана з пішаковою структурою, створенням потужного пішакового центру. Ідеї Філідора, який відстоював послідовний (хоча й дещо повільний) розвиток сил у дебюті, не знайшли підтримки у сучасників: продовжувала домінувати дебютна стратегія гострої тактичної боротьби, що отримала підґрунтя у працях представників італійської школи Ерколе Дель Ріо, Джамбатіста Лоллі, Д. Понціані, які надавали перевагу

швидким фігурним атакам у дебюті, пов'язаним з жертвами матеріалу заради ініціативи.

Для сучасної дебютної теорії характерне гнучке поєднання класичних принципів гри з урахуванням конкретних особливостей позиції. У сучасній шаховій практиці різниця між дебютом та мітельшпілем має умовний характер, оскільки ці стадії шахової партії пов'язані з загальним планом гри. Принципи розігрування відкритих та закритих дебютів, незважаючи на ряд спільних положень — різні.

У відкритих дебютах швидкий розвиток фігур — основа для захоплення ініціативи та створення атаки, засіб випередження суперника у мобілізації сил та створення переваги сил на тій чи іншій частині дошки. Розвивають фігури (особливо у відкритих дебютах) гармонічно, одночасно на королівському та ферзевому флангах, при цьому намагаються завадити мобілізації сил суперника. Робити у відкритих дебютах кілька ходів поспіль однією фігурою зазвичай не варто, адже це призводить до втрати часу. Спочатку розвивають легкі, а потім важкі фігури (у протилежному випадку важкі фігури можуть попасти під атаку пішаків та легких фігур). У відкритих дебютах завжди якомога скоріше робиться рокірування.

Для закритих дебютів характерна поступова мобілізація сил, отримання позиційних переваг і маневрування.

Головним змістом гри у дебюті є боротьба за володіння центром. Сучасна дебютна теорія, на відміну від класичної, передбачає здачу центра з метою фігурного впливу на нього (наприклад, староіндійський захист). Велике значення має розташування фігур, особливо коня у центрі. Централізовані фігури тримають під контролем велику кількість клітин та можуть швидко потрапити на будь-яку частину дошки.

Важлива роль у дебютній стратегії відводиться пішкам: їх просування забезпечує необхідний для маневру фігур простір, обмежує діапазон дій сил суперника. Успішні дії у дебюті забезпечуються, головним чином, спільними

діями фігур та пішаків; порушення координації призводить до поганої позиції деяких фігур, невдалому розташуванню пішаків.

Види дебютів - класифікації дебютів по спільним та різним ознакам. Зараз теорія шах проникла в усі сфери шах. Не є винятком і дебют. Дебют - це початкова стадія шахової гри, основна ціль якої - розвиток сил для подальшої основної боротьби, наприклад, у мітельшпілі.

Зараз дебюти можуть розділятися як на 3 види по першому ходу, так і на 5 видів. У старій класифікації 3 види:

- Відкриті дебюти - дебюти, що починаються обов'язково з першого ходу білих 1. e4 та відповіддю чорних на нього 1... e5.
- Напіввідкриті дебюти - дебюти, що починаються обов'язково з першого ходу білих 1. e4 та відповіддю чорних на нього будь-яким ходом крім 1... e5.
- Закриті дебюти - дебюти, що починаються обов'язково з будь-якого першого ходу білих крім 1. e4.

Мітельшпіль. Основні поняття мітельшпілю

Мітельшпіль — стадія гри, яка розпочинається після дебюту. Чітку межу між дебютом і мітельшпілем провести неможливо, але зазвичай мітельшпіль розпочинається коли більшість фігур вже розвинулись. (Аналогічно, немає чіткого переходу з мітельшпіля в ендшпіль). Оскільки дебютна теорія вже закінчилася, то гравці повинні сформулювати плани, взявши до уваги особливості позиції, і водночас враховувати тактичні можливості позиції. Мітельшпіль-це стадія, в якій відбувається більшість комбінацій. Комбінації — це серії тактичних ходів для досягнення якоїсь вигоди. Комбінації в мітельшпілі часто пов'язані з нападом на короля супротивника. Деякі типові схеми мають власні назви, наприклад, Мат Бодена або комбінація Ласкер проти Бауера.

Специфічні плани або стратегічні теми часто виникають з певних груп дебютів, які призводять до певних типів пішакової структури. Прикладом є атака

меншості, коли гравець, маючи менше пішаків на ферзевому фланзі, атакує на ньому суперника, у якого там більше пішаків. Таким чином, вивчення дебютів пов'язане з підготовкою планів, які є типовими для того чи іншого мітельшпілю.

Ще одне важливе стратегічне питання мітельшпілю полягає в тому, як і коли розмінати матеріал і перейти в ендшпіль, тобто спростити позицію. Незначну матеріальну перевагу зазвичай можна реалізувати лише в ендшпілі, тож сильніша сторона повинна вибрати правильний спосіб переходу в ендшпіль. Не кожен розмін матеріалу годиться для цієї мети. Наприклад, якщо суперники мають слони різного кольору, то перехід в ендшпіль зі слонами і пішаком зазвичай вигідний для слабшої сторони, оскільки ендшпіль з різнокольоровими слонами в переважній більшості веде до нічиєї навіть за явності зайвого пішака, часом навіть двох.

Теорія мітельшпілю розвивається повільно, шляхом класифікації різних позицій, аналізу типових комбінацій і прийомів комбінаційної та позиційної гри. Фундаментальних узагальнень зроблено мало. У минулому, розвитку розуміння мітельшпілю сприяли Даміано, Дж. Греко; Ф. Філідор (початок 18-го ст.) запропонував принципово новий підхід до вивчення середини гри, який наприкінці 19-го ст. був перетворений В. Стейніцом і його послідовниками Ім. Ласкером та З. Таррашем у теорію позиційної гри. У 20-ті роки цінний внесок у вивчення мітельшпілю зробили А. Німцович (розробка та вдосконалення засобів позиційної гри), Р. Шпільман (теорія жертви), М. Ейве (фундаментальні праці з проблем середини гри) та ін. Розвитку засобів ведення середини гри, поглибленню розуміння сприяють партії всіх найсильніших шахістів світу.

Зазвичай можливостей для негайної атаки короля немає, тому що суперники, приділяючи першочергову увагу безпеці, своєчасно здійснюють рокірування, ховають короля під надійним пішаковим прикриттям, відволікають частину своїх сил на його захист; одночасно йдуть пошуки інших об'єктів для атаки — слабкостей у позиції суперника. У низці дебютів типова стратегія — атака на ферзевому фланзі з метою відкриття ліній для

власних фігур, їх проникнення в табір суперника для подальшої атаки. При відсутності слабкостей у позиції суперника їх намагаються створити шляхом маневрування фігурами та насування пішаків. Один з типових засобів створення слабкостей у таборі суперника — Атака пішакової меншості.

При маневруванні у мітельшпілі розв'язуються різноманітні задачі — прагнення створити слабкості у таборі суперника, покращення розташування фігур, отримання переваги на тій чи іншій ділянці шахівниці перед тим як розпочати атаку. Іноді маневрування має характер відволікання — діями на одному фланзі намагаються відволікти фігури суперника від захисту іншого флангу. У разі отримання у мітельшпілі матеріальної або позиційної переваги вона зазвичай реалізується шляхом переведення гри в ендшпіль (за допомогою розміну, спрощення гри). Це пов'язано з тактикою гри, яка відіграє у шахах важливу роль. На шаховій дошці сили сторін обмежені, додаткових резервів немає, тому будь-яка помилка, будь-яка тактична операція може стати вирішальною. Навіть дуже добрий стратегічний план може бути зірваним за наявності у ньому дрібної помилки, або неточності.

Ендшпіль і різновиди закінчень

Ендшпіль — стадія гри, коли на шахівниці залишилося мало фігур. Існує три основні стратегічні відмінності ендшпілю від попередніх стадій гри:

1. Більшої ваги набувають пішаки. Ендшпілі часто обертаються навколо прагнення замінити пішака на сильнішу фігуру шляхом просування його на останню горизонталь.
2. Король, який у мітельшпілі потребував захисту від мату, стає в ендшпілі сильною фігурою. Його часто переміщують в центр шахівниці, де він може захистити своїх пішаків, атакувати пішаків суперника і перешкоджати ходам короля супротивника.
3. Цугцванг змушує гравця робити не вигідний для нього хід. Він набагато частіше трапляється в ендшпілі, ніж на іншій стадії гри. На діаграмі наведено приклад обопільного цугцвангу. Якщо хід чорних, то 1...Kb7

дозволяючи білим просунути пішака після 2.Kd7; якщо черга білих, то гра завершується внічию, або через пат внаслідок 1.Kc6 або через втрату пішака після будь-якого іншого ходу.

Ендшпіль можна класифікувати за типом фігур, що залишилися на шахівниці. Базові мати — позиції, в яких один гравець має тільки короля, а його суперник крім короля має одну або дві фігури і спроможний поставити мат завдяки взаємодії фігур з королем. Наприклад, король і пішак містить лише королів і пішаків з обох боків і задача полягає в тому, щоб провести пішака на останню горизонталь, де він перетворюється на фігуру. Інші, складніші ендшпілі класифікуються в залежності від фігур, які залишились на шахівниці окрім королів, наприклад «Тура та пішак проти тури».

У закінченні король та пішак проти короля при розташуванні білого короля на п'ятій горизонталі та на тій самій вертикалі, що й король білого пішака, на четвертій горизонталі ключовими клітинами є три клітини безпосередньо перед королем. У разі якщо білому королю вдасться зайняти одну з цих клітин, чорний король не в змозі перешкодити проходженню білого пішака у ферзі.

- Коневі ендшпілі
- Змішані ендшпілі
- Слон проти коня
- Тура проти легкої фігури
- Ферзь проти тури
- Ферзь проти легкої фігури
- Важкофігурні ендшпілі
- Турові ендшпілі
- Ферзеві ендшпілі
- Тура та пішак проти тури

Рекомендована література

Основна:

1. Бондаревский И. З. Комбинации в миттельшпиле / И. З. Бондаревский. – Ростов на Дону : Феникс, 2001. – 128 с.
2. Бондарь Л. А. Шахматные семестры / Бондарь Л. А., Лившиц З. Б., Любошиц А. И. – Минск : Выш. шк., 1984. – 240 с.
3. Вайнштейн В. Комбинации и ловушки в дебюте / В. Вайнштейн. – Москва : Физкультура и спорт, 1960. – 96 с.
4. Волчок А. С. Тактика и стратегия шахмат / А. С. Волчок. – Киев : Здоров'я. 1985. – 176 с.
5. Волчок А. С. Уроки шахматной тактики : начальный курс / А. С. Волчок. – Николаев : Атолл, 2003. – 168 с.
6. Волчок А. С. Уроки шахматной тактики / А. С. Волчок. – Николаев : Илион, 2006. – Ч. 2.
7. Голенищев В. Е. Подготовка юных шахматистов 1 разряда / В. Е. Голенищев. – Москва : Советская Россия, 1980. – 112 с.
8. Горенштейн Р. Я. Шахматы. Миттельшпиль : в двух т. / Р. Я. Горенштейн. – Москва : Шахматный клуб им. Т. В. Петросяна, 1997. – Т. 1. – 240 с.
9. Горенштейн Р. Стань гроссмейстером : учеб. стратегии и тактики / Р. Горенштейн. – Москва : ПШПОЛ классик, 2006.
10. Губницкий С. Б. Полный курс шахмат: 64 урока / С. Б. Губницкий. – Харьков : АСТ, 2004. – 542 с.
11. Добринецкий П. Школа шахматной тактики / П. Добринецкий. – Житомир, 2003. – 104 с.
12. Иващенко С. Д. Сборник шахматных комбинаций / С. Д. Иващенко. – 2-е изд., перераб. и доп. – Киев : Рад. шк., 1988. – 224 с.
13. Конотоп В. А. Тесты по тактике для высококвалифицированных шахматистов / В. А. Конотоп, С. В. Конотоп. – Москва, 2003.

Допоміжна:

1. Костров В. Обыграю ли я чемпиона мира - шахматные тесты / В. Костров. – Санкт-Петербург : Литера, 2001. – Ч. 2. – 98 с.
2. Кан И. А. Законы шахматных сражений / И. А. Кан. – Физкультура и спорт, Москва 1971. – 65 с.
3. Косиков О. І. Комбінації в шахах / О. І. Косиков. – Киев : Здоров'я 1983.

4. Котов А. А. Как стать гросмейстером./ под ред. Б. А. Злотника. – Москва : Физкультура и спорт, 1985. – 240 с.
5. Лазарев Ю. Комбінації і пастки в шахах/ Ю. Лазарев. – Київ : Радянська школа, 1984.
6. Левитт Дж. Гений в шахматах: раскрывайте и развивайте свой шахматный талант: пер. с англ. – Москва : Астрель: АСТ, 2005.- 159 с.
7. Майзелис И. Шахматы. Основы теории. – 2-е изд., перераб и доп. – Москва : ГИДЛ, 1960. – 393 с.
8. Мучник Х. Л. Рассказы о комбинациях на шахматной доске. – Москва : Физкультура и спорт, 1979. – 55 с.
9. Нейштадт Я. 250 ловушек и комбинаций. – Москва, 1973. – 129 с.
10. Пожарский В Современный шахматный самоучитель / В. Пожарский. – Москва : Россия, 2000. – Т. 1. – 227 с.
11. Янків І. Аналіз навчальних комп'ютерних шахових програм / Ігор Янків // Теорія та методика фізичного виховання. – 2007. - № 9. – С. 10–12.
12. Янків І. Т. Використання інтернет-ресурсів у навчально-тренувальному процесі шахістів / Янків І. Т. // Теорія та методика фізичного виховання. – 2011. – № 4. – 46–49.
13. Янків І. Використання інтернет-технологій у дебютній підготовці шахістів / Ігор Янків // Моделювання та інформаційні технології у фізичному вихованні та спорті : тези доп. XII Міжнар. наук. конф. – Львів, 2016. – С. 50–52.
14. Янків І. Особливості розвитку української спортивної термінології в 20 - 30 - і роки ХХ століття в УРСР / Ігор Янків // Молода спортивна наука України : зб. наук. ст. з галузі фіз. культури та спорту. – Львів, 2000. – Вип. 4. – С. 57–58.
15. Янків І. Роль Івана Боберського у розвитку української спортивної термінології / Ігор Янків // Молода спортивна наука України : матеріали другої Всеукр. конф. аспірантів (11-13 берез. 1998р.). – Львів, 1998. – Ч. 1. – С. 79–82.

16. Янків І. Українські термінологічні словники з фізичної культури і спорту (історико-методологічний аналіз) / Ігор Янків // Молода спортивна наука України : зб. наук. ст. аспірантів галузі фіз. культури та спорту. – Львів, 1999. – Вип. 3. – С. 46–51.
17. Янків І. Т. Українська спортивна термінологія (історико-методологічний аналіз) : автореф. дис. ... канд. наук з фіз. виховання і спорту : [спец.] 24.00.02 "Фізична культура, фізичне виховання різних груп населення" / Янків Ігор Тарасович ; Волин. держ. ун-т ім. Лесі Українки. – Луцьк, 2000. – 19 с.
18. Шуста І. Розвиток шахів на Львівщині / Ірина Шуста, Антон Литвинець // День студентської науки : зб. матеріалів щоріч. студент. наук. конф. – Львів, 2017. – С. 29–31.
19. Шахи : анот. бібліогр. покажч. / уклад. Ірина Свістельник. – Львів, 2015. – 6 с.
20. Шахматы : энциклопед. словарь / гл. ред. А. Е. Карпов. – Москва : Сов.энциклопедия, 1990. – 621 с.
21. Шаховий кодекс СРСР. – Київ : Здоров'я, 1980. – 44 с.

Інформаційні ресурси інтернет:

22. Електронний каталог ЛДУФК імені Івана Боберського [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://3w.ldufk.edu.ua/>
23. Електронний репозитарій ЛДУФК імені Івана Боберського [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://repository.ldufk.edu.ua/>
24. Литвинець А. Історія виникнення шахів на українських землях [Електронний ресурс] / Антон Литвинець, Ігор Янків, Святослав Попович, Назарій Вітер // Спортивна наука України. – № 4 (55). – С. 43–48. – Режим доступу: <file:///C:/Users/User/Downloads/162-331-1-SM.pdf>
25. [http://rules.fide.com/images/stories/Laws_of_Chess_2018 - EB approved - highlighted correction version.pdf](http://rules.fide.com/images/stories/Laws_of_Chess_2018_-_EB_approved_-_highlighted_correction_version.pdf)
26. http://ukrchess.org.ua/arbiters/laws_07_2017.pdf